



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



ACTIVISION.



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

GUIDE DE SURVIE

La légende de Pitfall

Bienvenue dans la jungle

Comment vous préparer pour votre aventure maya

Le menu des options

Info aventure

Comment vous déplacer dans le monde maya

Statut d'aventure

Armes mayas

Comment changer d'armes

Super tir

Manoeuvres spéciales

Objets mayas

Ennemis mayas

La civilisation perdue des Mayas

Les terres mayas

Mondes bonus

Tuyaux stratégiques

Générique

LA LÉGENDE DE PITFALL

Il était une fois, un aventurier téméraire qui fit le tour du monde à la recherche de légendes anciennes et de trésors perdus. Dans ses voyages, il traversa les sept mers, jusqu'à l'autre bout du monde. Il s'aventura dans des régions inexplorées remplies de dangers impensables. Les histoires de ses exploits atteignirent peu à peu la civilisation et il devint vite un héros plus grand que nature, une légende. Ce grand explorateur était Pitfall Harry.

Après de nombreuses et glorieuses quêtes, Harry s'installa pour élever son fils, Harry Junior. Ayant hérité de l'amour de son père pour l'inconnu, Harry Jr. devint un jeune de 18 ans très cool doté d'un grand sens de l'aventure - et un certain tempérament. Il eut vite la passion de l'exploration et de la découverte et vécut ses propres quêtes, qui furent très nombreuses.

En entendant parler des escapades palpitantes de son fils, Pitfall Harry réalisa combien il se languissait de sa vie d'autrefois. Ensemble, le duo téméraire partit pour les jungles d'Amérique centrale à la recherche des trésors perdus des Mayas.

Mais quelque chose tourna très mal...

Jour 3 - L'aventure maya

Après des jours et des jours de voyage à travers la jungle, Harry Jr. et moi avons finalement atteint le cœur de l'ancien empire maya. Le voyage a été long mais le vrai danger nous attend encore. Car nous sommes sur le point de découvrir le trésor perdu d'Uxactun.



Selon la légende, le trésor est gardé par l'esprit d'un ancien guerrier maya, Zakelua: Seigneur du Mal. Il y a des milliers d'années, Zakelua tenta de

conquérir les terres mayas pour régner sur l'empire. Après de nombreuses batailles, il fut enfin vaincu et on ne le revit plus jamais.

J'ai raconté mes recherches au sujet de la culture et de la légende mayas dans les pages suivantes. Si quelque chose m'arrive, j'espère que Harry Jr. prendra mon journal et l'utilisera pour le guider et l'aider à continuer notre quête.

J'espère seulement que cette aide sera suffisante, si elle doit être utilisée...



P.H.

Note importante: si rien n'apparaît sur l'écran, éteignez votre console. Vérifiez que le pak de jeu est correctement inséré et que tous les câbles sont bien branchés. Essayez encore une fois. (Eteignez toujours votre console avant d'insérer ou de retirer le pak de jeu.)

Le Menu des Options



Pour changer les réglages du jeu avant de jouer, utilisez le Pavé de Contrôle pour mettre le boomerang

sur "OPTIONS" sur l'écran titre et appuyez sur le bouton START. Le Menu des Options apparaîtra sur l'écran. Appuyez sur le haut ou le bas du Pavé de Contrôle pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur A, B, X ou Y pour changer le réglage d'une option. Appuyez sur START pour sortir de l'écran des options à tout moment.

Sound (Son) -

Sélectionnez Mono ou Stéréo.

Difficulty (Difficulté)-

Pour choisir entre deux niveaux de difficulté: Normal (Normale) ou Hard (Difficile)

Controls (Contrôles)-

Une liste des mouvements apparaîtra sur l'écran, suivie du bouton auquel chaque mouvement est actuellement assigné. Appuyez sur A, B, X ou Y pour passer d'un réglage à l'autre. Voir Comment se Déplacer dans le Monde Maya pour connaître les réglages par défaut du Pavé de Contrôle.

Info Aventure

Pour visualiser un résumé de ce que vous risquez de trouver pendant votre voyage, utilisez le Pavé de Contrôle pour mettre le boomerang sur "INFO" sur l'écran titre et appuyez ensuite sur le bouton START. Pour plus de détails sur les articles que vous pouvez collectionner, consultez les sections Armes Mayas et Objets Mayas de ce manuel.

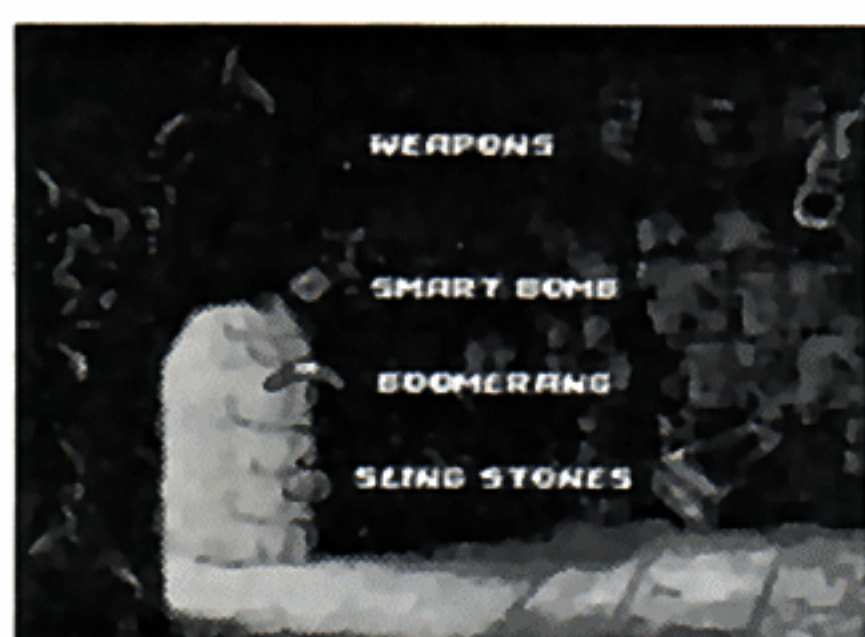
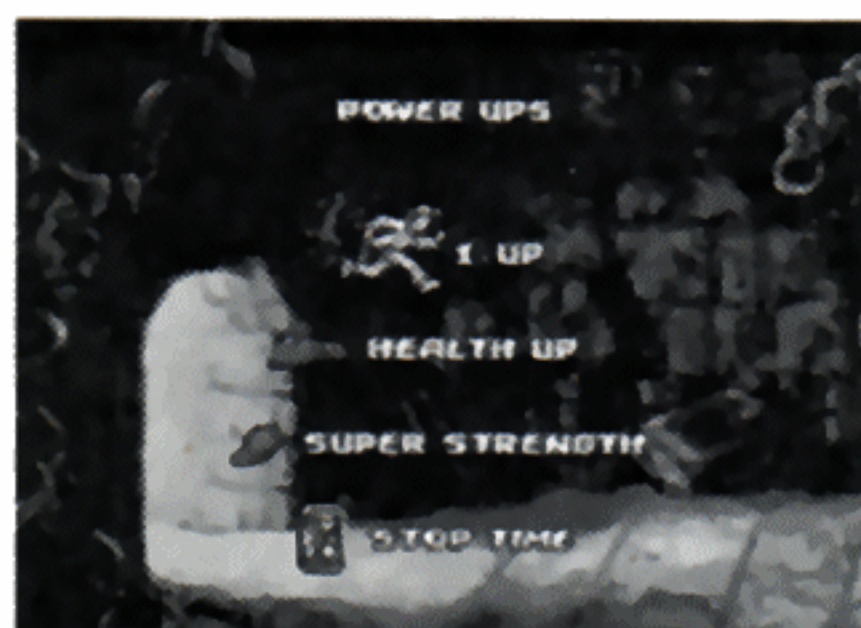
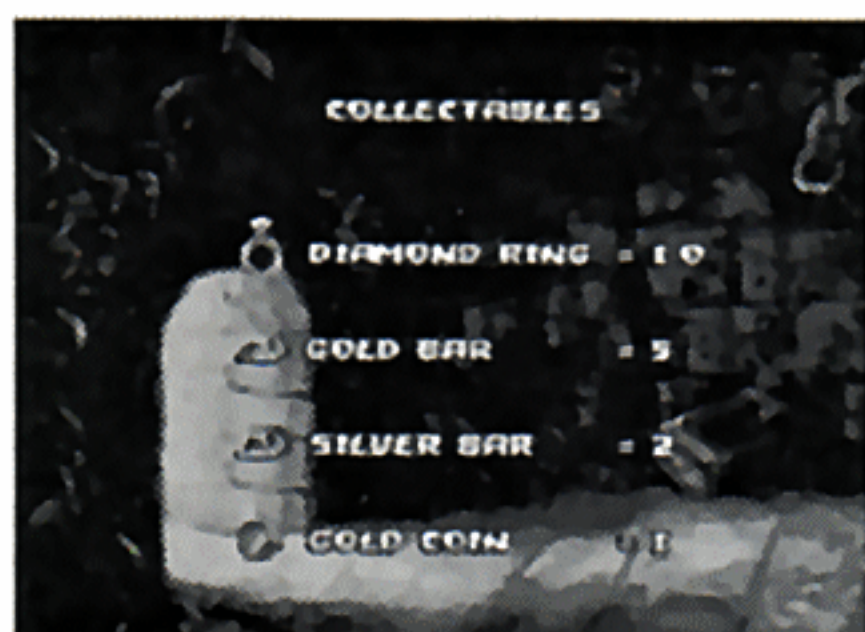
BIENVENUE DANS LA JUNGLE

Pitfall Harry a été fait prisonnier par le redoutable esprit du guerrier Zakelua. Armé de son fidèle lance-pierres et du journal de son père, le jeune Harry Jr. doit maintenant s'aventurer dans l'inconnu pour sauver son père, avant qu'il ne soit trop tard!

COMMENT VOUS PREPARER POUR VOTRE AVENTURE MAYA

1. Installez votre Super Nintendo Entertainment System et branchez le contrôleur 1.
2. Avec la console éteinte, insérez le pak de jeu Pitfall: l'Aventure Maya dans votre système et enfoncez-le fermement.
3. Mettez votre TV ou moniteur en marche puis, votre Super Nintendo Entertainment System. Après un bref instant, l'introduction apparaîtra.
4. Appuyez sur le bouton START de votre Contrôleur Nintendo pour commencer.

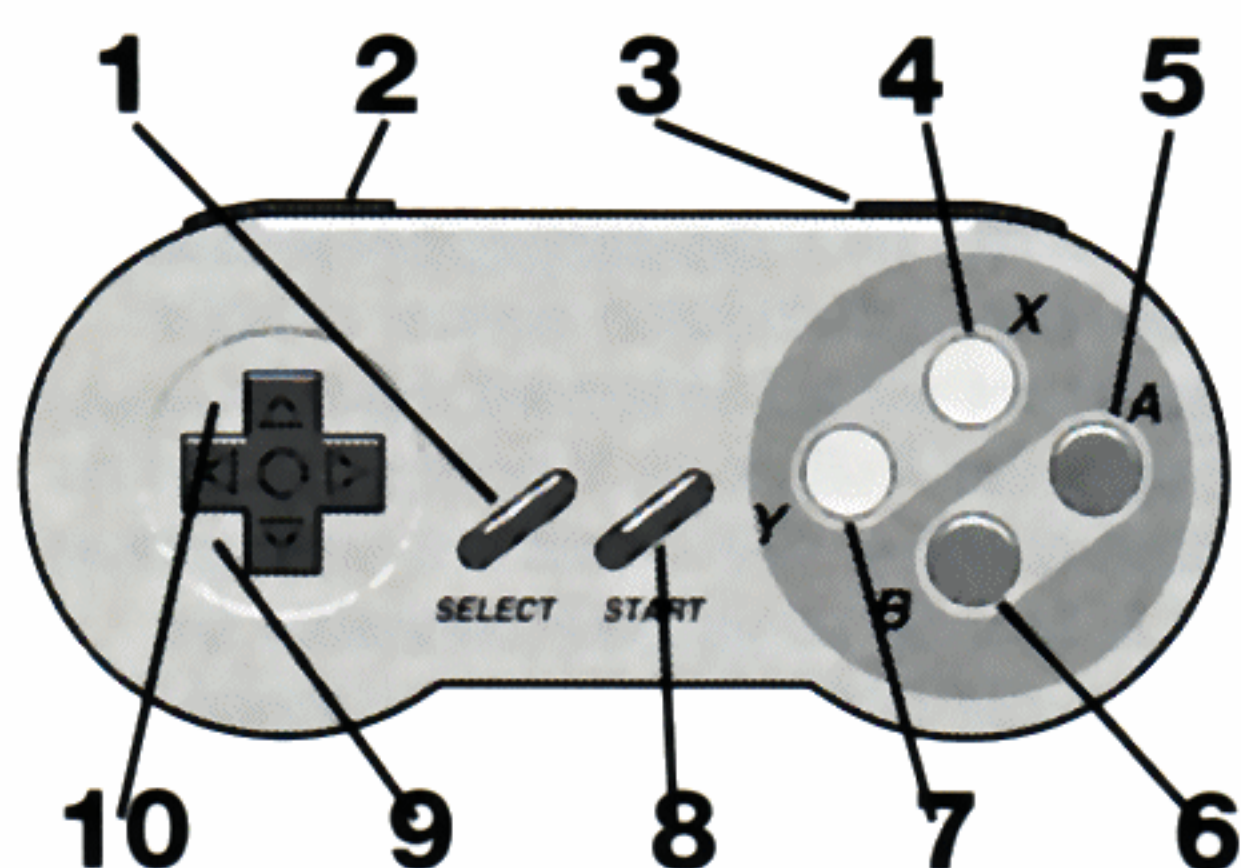




- 3 Pierre explosive (bombe futée)
- 4 Boomerang
- 5 Lance-pierres fouet
- 6 Saut
- 7 Lancer pierres (enfoncer pour préparation au Super Tir)
- 8 Pause/Reprise
- 9 (Haut/Bas) pour Grimper/S'accroupir/Tirer/Regarder/Viser avec arme
- 10 (Gauche/Droite) pour Courir/Tourner/Ramper/Pousser/Regarder/Viser avec arme

Note: Les réglages suivants sont les réglages par défaut. Voir "Contrôles" au Menu des Options.

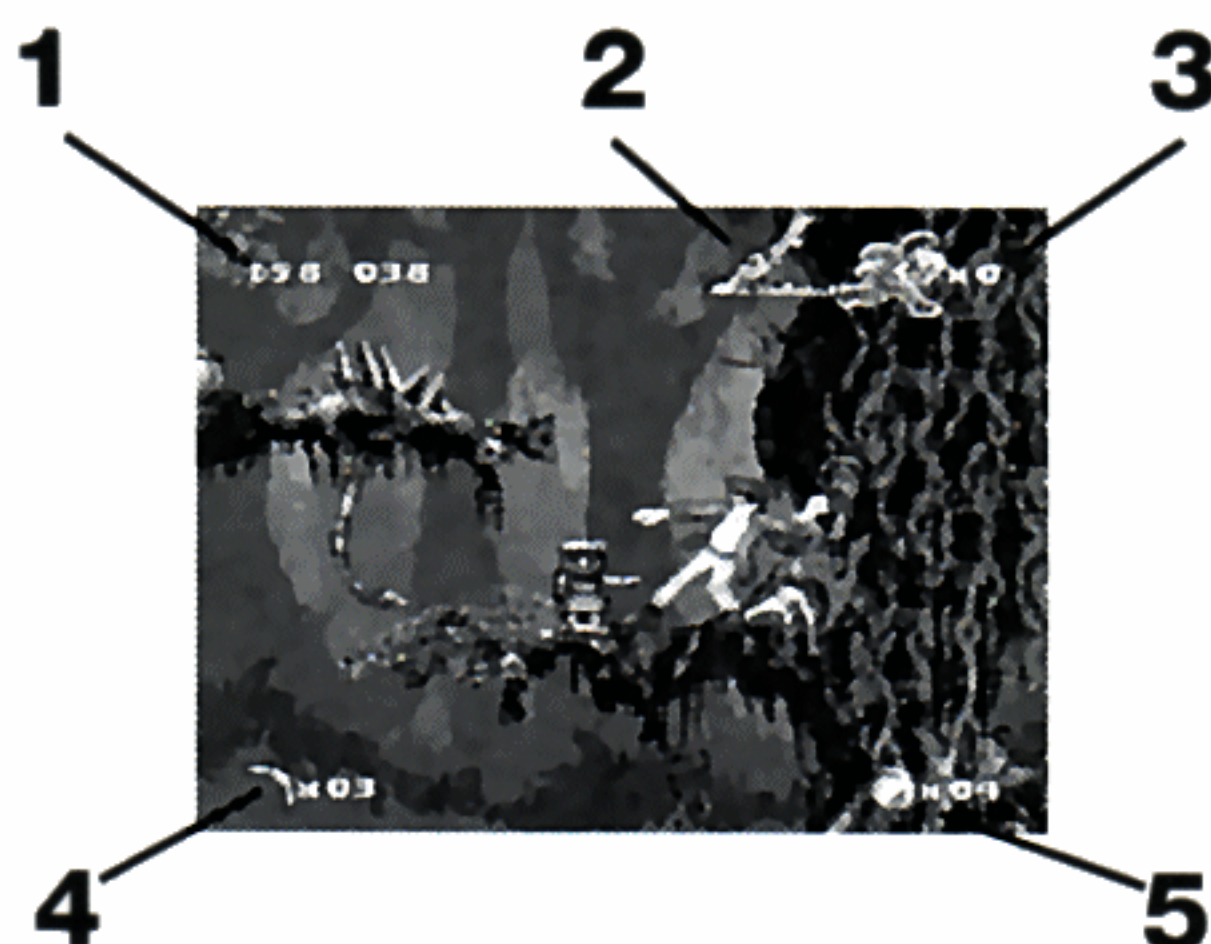
COMMENT SE DEPLACER DANS LE MONDE MAYA



- 1 Alternner armes
- 2 Pierre explosive (bombe futée)

Statut d'Aventure

Vous pouvez toujours voir comment Harry Jr. s'en sort dans sa quête pour trouver son père; il suffit de regarder le haut ou le bas de votre écran.



1 Score-

Indique le nombre de points que Harry Jr. a gagnés.

2 Barre de Santé-

le crocodile se rapproche au fur et à mesure que Harry Jr. subit des dégâts. Un conseil, ne le laissez pas s'approcher trop près!

3 Harry Jr.-

Indique le nombre de vies qu'il reste.

4 Arme-

Montre l'arme actuelle de Harry Jr et le nombre de fois qu'elle peut être utilisée.

5 Compte Trésor-

Calcule la valeur en Or des éléments de trésor que Harry Jr. a récupérés. Il vous faut 50 points Or pour gagner un "Continue".

ARMES MAYAS

Harry Jr. commence son aventure armé de son fidèle lance-pierres et de quelques pierres. Utilisez ces pierres pour tirer sur les ennemis ou tout ce qui peut vous aider à avancer dans un monde. Une fois que vous n'avez plus de pierres, le lance-pierres peut être utilisé comme fouet pour écraser les ennemis de près, mais vous n'avez pratiquement aucune chance. Essayez donc de ramasser toutes les pierres que vous trouverez, vous en aurez besoin!



Comment changer d'arme

Au cours de votre aventure, vous découvrirez peut-être d'anciennes armes mayas qui aideront Harry Jr. à vaincre les ennemis et à surmonter les obstacles. Pour faire le tour des armes disponibles, appuyez sur le bouton SELECT pour voir le nombre d'utilisations disponibles de chaque arme.

Pour plus de détails sur l'utilisation des armes, voir Comment se Déplacer dans le Monde Maya.



Super Tir

De temps en temps, vous aurez peut-être envie de lancer une pierre avec toute votre force. Bonnes nouvelles, vous

pouvez! Il vous suffit de maintenir le bouton de Tir (Y) enfoncé et Harry Jr. préparera son lance-pierres pour un Super Tir. Ce tir fera plus de dégâts qu'un tir ordinaire mais n'oubliez pas que vous risquez de perdre un temps très précieux à attendre que le lance-pierres soit prêt pour le Super Tir!

Jour 5 - Armes mayas

Pierres de lance-pierres: des pierres qui servent de munition pour lance-pierres. Normalement trouvées dans des sacs sur les terres mayas.



Boomerang maya:

lance un coup puissant à n'importe quel ennemi. Ne pas oublier de récupérer cette arme une fois qu'elle a été lancée.



Pierre Explosive de Pascal: cette pierre sacrée a des propriétés magiques. On dit qu'elle détruit presque tous les ennemis en vue.



P.H.

MANOEUVRES SPECIALES

Harry Jr. devra se sortir d'une situation mortelle après l'autre pour sauver son père. Il lui faudra souvent réagir très vite et faire preuve d'ingéniosité. Voici quelques manoeuvres spéciales qui pourront peut-être l'aider:

Se balancer sur les lianes



Appuyez sur le bouton B pour sauter et attrapez

le noeud à la base d'une liane.

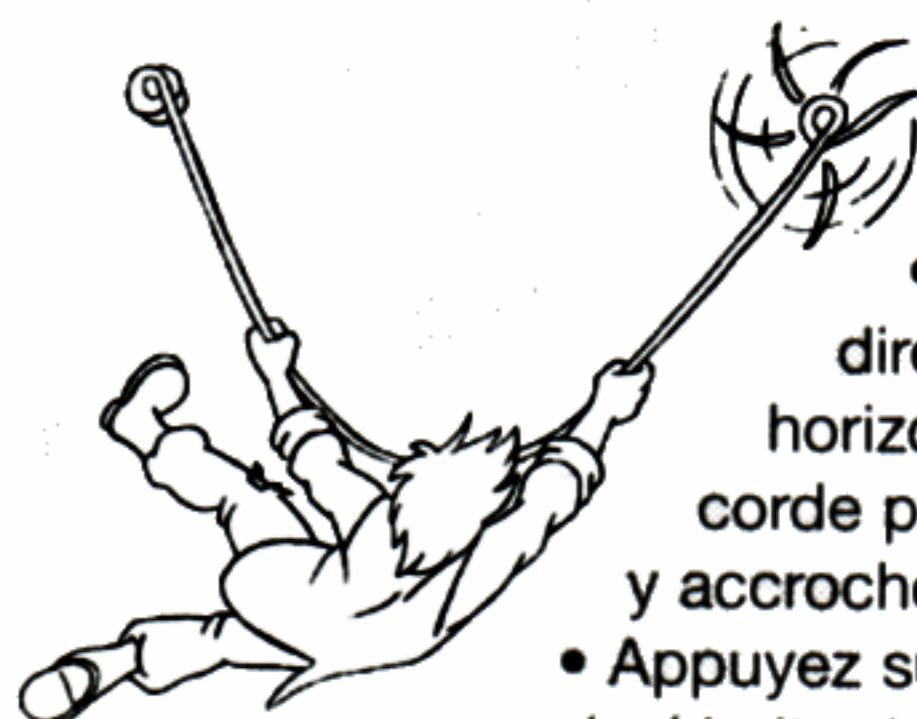
- Appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) pour relâcher la liane.

Ramper

- Enfoncez le bas du Pavé de Contrôle et maintenez-le enfoncé
- Appuyez sur le bouton de Saut (B) pour commencer à ramper.
- Appuyez sur le Pavé de Contrôle à gauche/droite pour faire ramper Harry Jr. dans une direction ou l'autre.
- Appuyez sur le haut du Pavé de Contrôle ou appuyez sur le bouton de saut (B) pour le remettre debout.

Grimper à la corde

- Sauter sur une corde.
- Appuyez sur le haut/bas du Pavé de Contrôle pour grimper ou descendre de la corde.
- Pour sauter de la corde, appuyez et enfoncez le Pavé de Contrôle dans la direction dans laquelle vous voulez sauter puis, appuyez sur le bouton de Saut (B).



Passer par les piquets et cordes

- Sauter dans la direction du piquet horizontal ou de la corde pour vous y accrocher.

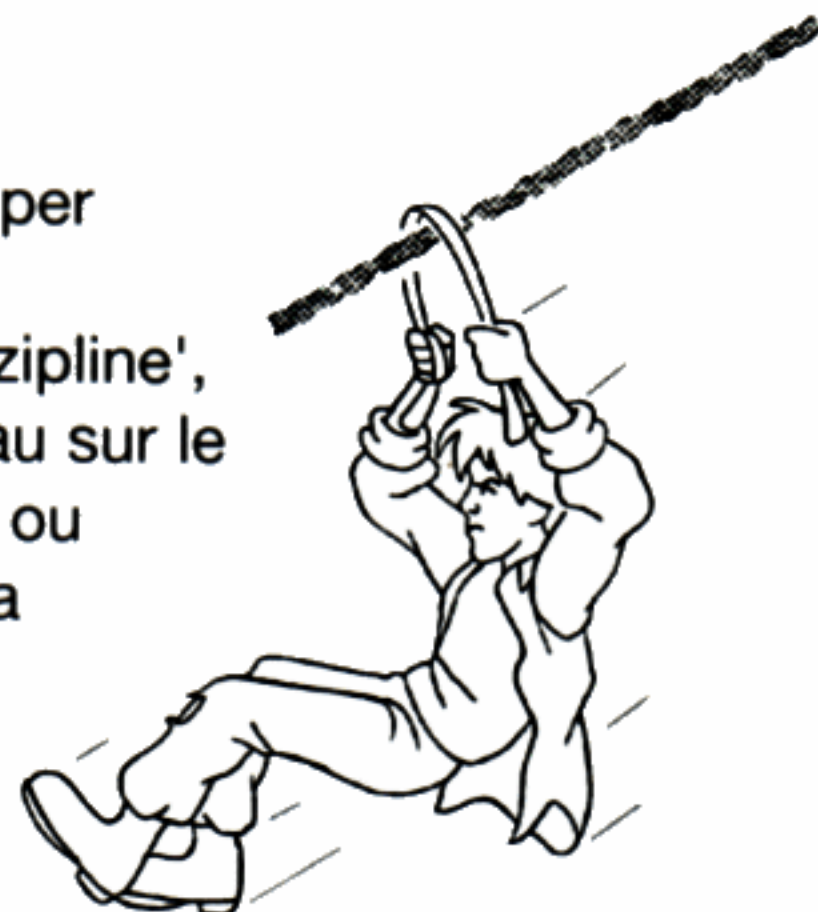
- Appuyez sur la gauche/droite du Pavé de

Contrôle pour déplacer Harry Jr. sur la gauche ou la droite.

- Appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) pour le relâcher du piquet ou de la corde.

'ziplines'

- Sauter pour attraper le 'zipline'.
- Pour relâcher le 'zipline', appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) ou continuez jusqu'à la fin du 'zipline'.



Pour bondir de certains articles

- Sauter sur une toile (ou autre article) et bondissez en l'air.

Pour tirer des leviers

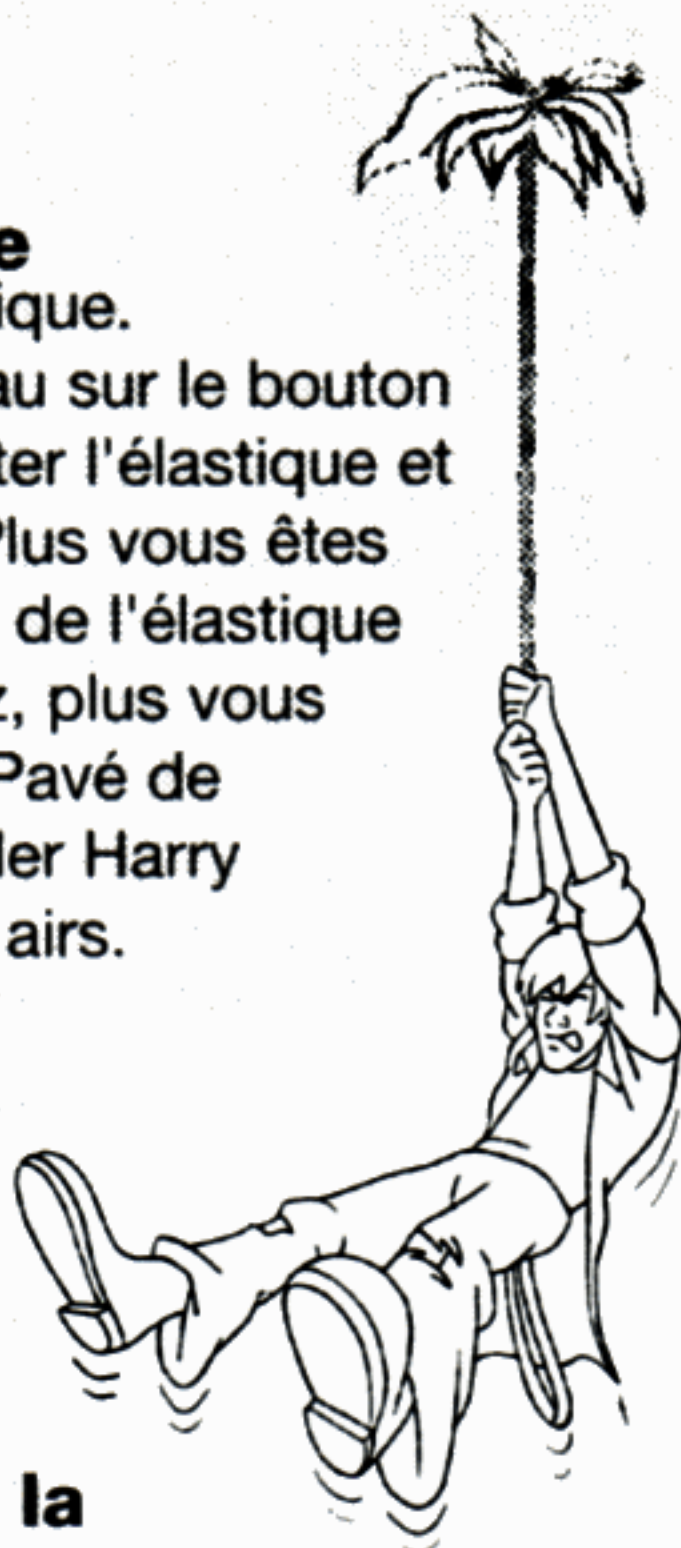
- Utilisez le Pavé de Contrôle pour déplacer Harry Jr. sur la gauche ou la droite du levier de sorte qu'il lui fasse face.
- Appuyez sur le haut du Pavé de Contrôle pour tirer le levier vers le bas.

Pour passer par les portes

- Mettez Harry Jr. en face d'une porte et appuyez sur le haut du Pavé de Contrôle pour passer par la porte.

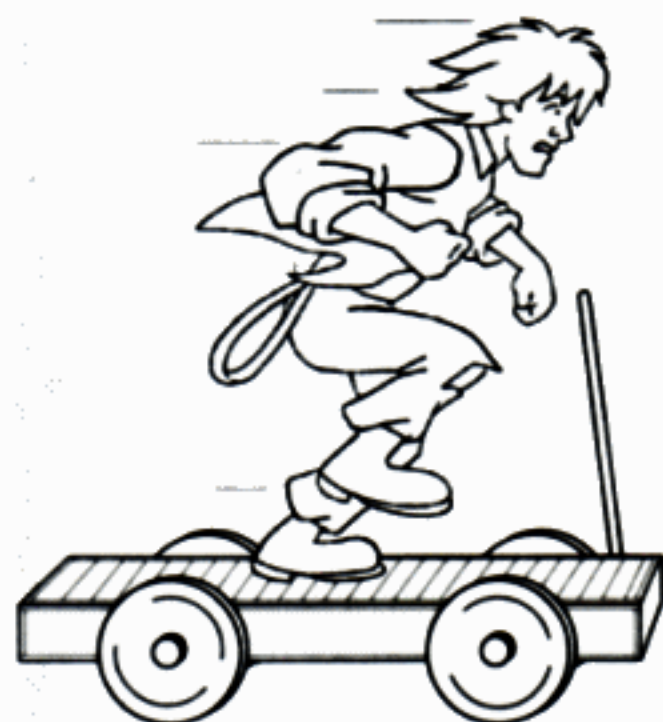
Saut à l'élastique

- Sautez sur un élastique.
- Appuyez de nouveau sur le bouton de Saut (B) pour quitter l'élastique et voler dans les airs. (Plus vous êtes près haut du support de l'élastique quand vous le quittez, plus vous irez haut.) Utilisez le Pavé de Contrôle pour contrôler Harry quand il est dans les airs.



Monter en skate-car de la mine en ruines (seulement pour la Mine de Balankanche)

- Appuyez sur le haut ou le bas du Pavé de Contrôle et sur le bouton de Saut (B) en même temps pour faire sauter le skate-car.
- Vous n'avez pas de freins!



Sablier -

Selon la légende, ce puissant objet gèle momentanément le temps une fois qu'il a été touché.



Piment maya -

On dit qu'il donne une force surhumaine à celui qui le regarde, provoquant une augmentation temporaire de ces capacités de course et de saut.

Coeur sacré -

Un coeur battant spirituel qui restaure une portion de la santé perdue de celui qui le trouve.



Idole d'emplacement -

Utilisée par les voyageurs mayas pour marquer leur emplacement. Détient des propriétés magiques qui indiquent au voyageur la direction générale du chemin voulu. Permet aux voyageurs de retourner à l'emplacement marqué s'ils ne sont pas en mesure de continuer leur voyage.



Idole d'or -

Objet maya rare avec le pouvoir d'accorder à celui qui le trouve une seconde chance de continuer son voyage.



Éléments de trésor -

On dit que des éléments de trésors mayas: pièces d'or, d'argent et barres



d'or, bagues de diamants, etc. sont cachés dans tout l'empire.



P.H.



OBJETS MAYAS

Jour 7 - Objets mayas

Il y a plusieurs objets mayas que Harry Jr. et moi espérons trouver pendant notre voyage. De nombreux Mayas croient que ces anciennes idoles et reliques ont été créées et envoyées sur la terre par Itzamma, le dieu maya du savoir.

ENNEMIS MAYAS

Jour 9 - Ennemis Mayas

Il existe très peu d'information au sujet des ennemis mayas, car tous ceux qui ont été témoins de leurs actions diaboliques ont mystérieusement disparu. De ce fait, je n'ai pu compiler qu'un dossier incomplet sur les ennemis.

Squelettes -

à un époque, ils étaient les soldats de l'armée de Zakelua. Des groupes ont récemment été vus près de Copan.



Esprit de Chaac -
autrefois les disciples de Chaac, le dieu maya de la guerre et du sacrifice. On dit que ces esprits ont une puissante maîtrise du tir.

Jaguar -

Cet animal puissant au poil soyeux était le préféré de Zakelua et lui servait de garde du corps personnel. Il a récemment été aperçu dans les jungles avoisinantes.



Faucons -

servaient de messagers à Zakuela en temps de guerre. Ont été remarqués à Tikal et dans les zones à proximité de plans d'eau.



Gargouille -

selon la légende, un grand nombre des anciennes ruines mayas sont gardées par des gargouilles de pierre qui prennent vie quand on s'approche d'elles.



Serpent -

Un autre favori de Zakelua. Cette créature est commune sur toutes les terres mayas et peut être très dangereuse.



Fantôme de Vapeur -

On dit que c'est un produit de la sorcellerie de Zakuela bien que personne n'ai jamais pu documenter son apparence. Certains croient que Zakuela lui-même, utilisant une ancienne sorcellerie maya, contrôle ces créatures qui habitent l'empire maya.



P.H.

LA CIVILISATION PERDUE DES MAYAS

Jour 12 - Une civilisation perdue

La civilisation maya fut prospère pendant presque quatre mille ans dans ce qui est aujourd'hui le Mexique et l'Amérique centrale. Bien que de nombreux sites mayas aient été découverts, on en sait très peu sur leurs activités quotidiennes. On sait qu'ils construisaient des cités et

des temples élaborés sans l'aide de la roue, d'outils en métal ou

d'animaux. On a beaucoup parlé de fantômes et d'esprits maléfiques hantant les cités en ruines et les forêts de l'empire perdu des Mayas. C'est cette civilisation de mystère et de magie que je meurs d'envie d'explorer.



TERRES MAYAS

Jour 13 - Terres mayas

Harry Jr. et moi voyageons depuis des jours à la recherche du trésor perdu. Bien que l'expédition ait été longue et difficile, elle est loin d'être terminée. Des tas de dangers nous attendent.



Jungle de Ceiba -

Un endroit ancien et mystérieux habité depuis les années 1400. Le danger est partout sur ce chemin semblable à un labyrinthe. On devrait pouvoir utiliser les éléments qui nous entourent pour se naviguer.



Mines de Tazamul -

Perdue depuis des siècles, cette série de grottes traîtresses est soi-disant habitée par de terribles créatures et remplie de barrières dangereuses.

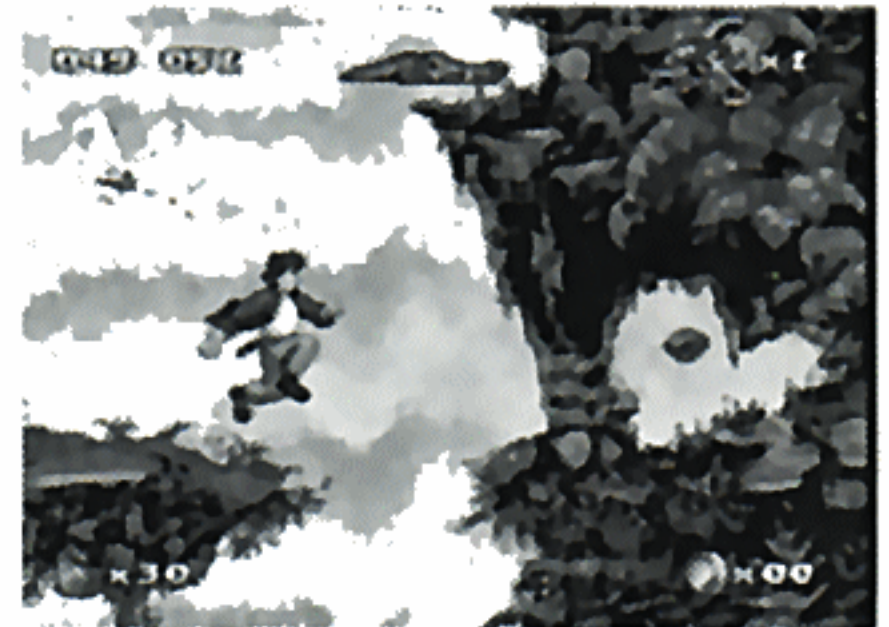
On pourrait peut-être utiliser un chariot de mine abandonné pour le transport.



Chutes de Xibalba -

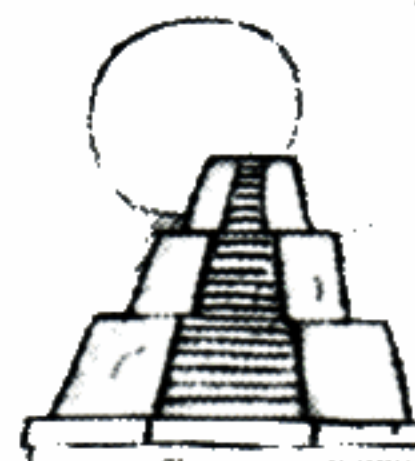
Portent le nom de démons qui sont sensés exister dans toute la civilisation maya. Seuls ceux qui sont

adroits peuvent faire ce chemin sans dégringoler dans l'eau démontée tout en bas. Il faut faire attention!



Cité perdue de Copan -

Située au coeur de l'ancien empire maya, cet extérieur délabré vieux de 2000 ans est plein de pièges mortels et d'ennemis encore plus mortels.



Temple de Copan -

Tous ceux qui sont entrés dans ce mystérieux labyrinthe n'en sont jamais revenus.

P.H.



Jour 14 - L'aventure continue

Si Harry Jr. et moi réussissons à survivre à la traversée du territoire maya connu, nous aurons besoin de toute la chance qu'il reste pour continuer l'expédition. La route qu'il nous reste à parcourir va être longue.

Forêt tropicale humide de Lakamul
Lagune de Yaxchilan
Mine de Balankanche
Ruines de Tikal
Temple de Tikal

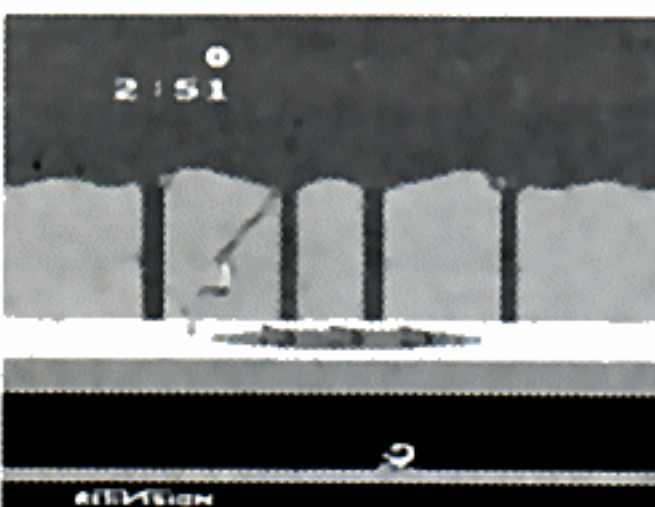
P.H.

MONDES BONUS

Il y a des mondes bonus cachés dans tout le jeu et ils pourraient être très avantageux - si vous êtes assez adroit.

Cave Secrète de Loltun

Vous entrerez dans une pièce avec trois leviers sur un mur: Y, X et A. Directement au-dessus de chaque levier, il y a une lumière qui clignote dans un certain ordre, créant un motif. Répétez ce motif en appuyant sur Y, X ou A sur votre contrôleur. Si vous réussissez à répéter tous les motifs, la cave s'ouvrira et vous serez récompensé!



Un Voyage Retour

Caché quelque part dans le jeu, il y a le retour dans le passé créé par le diabolique Zakelua. Il

ramènera Harry Jr. à une époque primitive... Une époque qui risque de raviver quelques souvenirs. Les règles sont simples: vous avez 20 minutes pour ramasser tous les

objets, sinon... Un tuyau - faites attention aux scorpions!

TUYAUX STRATEGIQUES

- Récupérez autant d'éléments de trésor que possible. Tous les cinquante points, vous gagnez un 'continue'.
- Utilisez le Super Tir pour vous aider à vaincre les ennemis mortels ou à foncer dans les méchants barrages.
- Essayez de vous positionner au bas des pentes par rapport à vos ennemis pendant les combats.
- N'oubliez pas d'utiliser raisonnablement les objets et les armes mayas. Ces objets mayas vous donnent un temps et/ou des utilisations limités.
- N'oubliez pas d'attraper le Boomerang Maya après l'avoir utilisé sinon, il disparaîtra.
- Essayez d'utiliser les chariots de mines abandonnées ou autre articles comme plates-formes.
- Vous pouvez faire autre chose que vous tenir debout sur les souches d'arbres.
- N'ayez pas peur de vous aventurer autour de chaque monde. Vous risquez d'y trouver des surprises cachées.
- Ne vous arrêtez pas quand vous êtes au-dessus des crocodiles qui sautent.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à

leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Sony Electronic Publishing. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS

AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland



Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

ACTIVISION®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON