

## PITFALL II

Harry Pitfall, su sobrina Rhonda y el gato Quicklaw fueron enviados a una peligrosa misión, en una caverna subterránea.

Aprobaste a llevarlos también como botín a una rata de la edad de piedra. La misión es encontrar el diamante RAJ que hace un siglo fue escondido allí. Existen gran cantidad de barras de oro robadas, cuanto más barras se pueden recuperar más puntos ganará.

Para batir un récord (100.000) puntos debe encontrar a H.Q. el diamante y todas las barras de oro y además la rata. Y nunca debe sufrir ningún accidente. Barras voladoras, murciélagos, condores, células eléctricas, escorpiones albinos prevalecen durante el recorrido. Y además hay que saltar por encima de huecos ciegos.

Apenas sucumbe víctima de un accidente, no soy eliminado, en su lugar, mágicamente, me encuentro transportado hacia atrás, hasta llegar a la última cruz roja que ha tocado.

De súbito aparece flotando encima nuestro un globo... el medio perfecto para cruzar la caverna. Salte en el momento justo y ángase de uno. Flote por encima del risco siguiendo el borde y espere a un murciélago que reviente el globo (es el único modo de poder avanzar). Ud. caerá suavemente por encima del borde.

Cuando necesite cruzar un pozo y no hay globos, colóquese justo en el borde del mismo y salte hacia adelante en diagonal, en dirección baja, al otro borde cruzando el pozo. Presione el botón rojo exactamente antes de hacer el salto y manténgalo apretado mientras mueva el bastón en la dirección buscada. Ud. podrá ir flotando hasta el otro lado...o rebotar contra las paredes del pozo.

### PUNTOS

4000 puntos como adelanto al comenzar.

5000 puntos por cada barra de oro.

15000 puntos por cada rata de la caverna.

20000 puntos por el diamante RAJ.

10000 puntos por Rhonda.

10000 puntos por Quicklaw.

Cada vez que ocurre un siniestro accidental, estará perdiendo puntos continuamente, mientras se produce el regreso hasta la última estación sanitaria (cruz roja) que se toca. Cuanto más largo sea ese viaje, más puntos se pierden. Se deducen 100 puntos por cada caída intencional.

### Otras pormenores:

-Regula tu aproximación a los condores o a los murciélagos, de forma tal de encontrarte debajo de ellos en el momento en que alcanzan su mayor elevación.

-La caída libre dentro de un pozo, en su totalidad, puede ser un atajo para llegar al río que corre más abajo. Este salto tan particular debe ser bien regulado, como para evitar chocar contra murciélagos que se encuentren en el trayecto.

- Si llegas a caerle sin intención por una escalera, o pasarte de varios niveles, conviene tener el bastón inclinado continuamente hacia la derecha o izquierda. El viento subterráneo ayudará moviéndote en la dirección indicada.

- No hay que descorazonarse si un murciélago te toca cuando vayas por una escalera en dirección a una barra de oro. Ponte debajo de la escalera espera hasta que el murciélago se encuentre exactamente encima tuyo. Entonces, desde la parte baja de la escalera en que te encuentras, encáramate y corre hacia la barra de oro.

- Por último recuerda que no todo lo que aparenta verse, es fácil de hacer. Algunas cosas pueden parecer estar muy cerca, y otras veces, en cambio, muy lejos... Como Quicklaw, por ejemplo. Y la rata...la que incidentalmente, sólo puede ser cazada por detrás.