

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

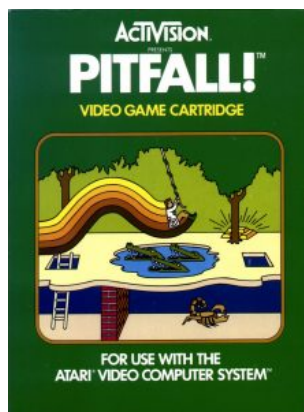
<https://www.videospielgeschichten.de>



Die Pitfall! Schatzkarte

Guido Frank am Mittwoch, dem 28. Februar 2001

Als am Anfang des Jahres 1983 David Cranes Pitfall! für das Atari VCS auf dem deutschen Spielmarkt erschien, wurde damit wieder einmal ein neues Kapitel in der Geschichte der Videospiele geschrieben.



Die Abbildung auf der Vorderseite der Atari VCS Verpackung von Pitfall!

Nicht dass dieses Spiel unbedingt wegen seiner beeindruckenden Grafik die Aufmerksamkeit der Spieler erregte – auch wenn die Grafik für diese Zeit bestimmt überdurchschnittlich gut war. Pitfall! kam vielmehr durch seinen einzigartigen Levelaufbau

und die neuen Features schnell an die Spitze der damaligen Spiele-Hitparaden.

Während die meisten Videospiele Anfang der 1980er Jahre durch die geringe Speicherkapazität der Konsolen von Level zu Level einfach immer nur schwieriger oder schneller wurden und dabei kaum Abwechslung im Spielablauf boten, hatte Pitfall! bei gleichem Schwierigkeitsgrad 255 verschiedene Bildschirme, in denen sich die Gegner und Gefahren ständig abwechselten. Mit diesen Innovationen erschuf David Crane für Activision einen der erfolgreichsten Abenteuer-Titel des Jahres 1982.

Pitfall! gehört zu den erfolgreichsten Titeln für die Atari VCS Konsole überhaupt. Es wurde weltweit über vier Millionen Mal verkauft. Die Programmierung des Spiels benötigte laut David Crane ca. 1.000 Stunden Arbeitszeit.

Nur David Crane selbst konnte mit seinem offiziellen Nachfolger Pitfall 2: Lost Caverns von 1984 den ersten Teil noch einmal überbieten und schuf damit meiner Meinung nach sogar das technisch und qualitativ beste Spiel, das je für das VCS auf den Markt kam. Das aber ist eine andere Geschichte...

Kombinieren ist gefragt

Pitfall! bot viele Unterschiede zu den seinerzeit üblichen Videospiele. Beispielsweise verlor man in der Regel bei einem gegnerischen Kontakt mit seiner Spielfigur ein Leben. Bei Pitfall! bekam man dafür nur einen Punkteabzug. Doch somit konnte das erklärte Hauptziel, die maximale Punktzahl im Spiel, nicht mehr erreicht werden.

Spielerisch bleibt Pitfall! eines der besten Jump 'n' Run Spiele seiner Zeit. Es galt mit großen Sprüngen Fallgruben oder rollende Baumstämme zu überwinden, gefährlichen Gegnern wie giftigen Schlangen und Skorpionen auszuweichen, und man konnte sich sogar an Lianen über Treibsand oder tiefe Sümpfe schwingen.

Auf seinem Weg durfte der Spieler aber nie die vielen verschiedenen Schätze aus den Augen verlieren.



Pitfall! – Diesen Bildschirmausschnitt sieht der Spieler, wenn der das Spiel auf dem Atari VCS beginnt. (Bild: Guido Frank)

Pitfall-Harry, so heisst unser Held im Spiel, hatte die Möglichkeit, seine Abenteuer auf zwei unterschiedlichen Ebenen zu bestehen: Über einen normalen Weg auf der Erde oder durch einen unterirdischen Tunnel, um in den nächsten Bildschirm zu gelangen.

Der Unterschied: benutzte man den unterirdischen Weg, wurden pro Bildschirm immer zwei Bilder übersprungen. So konnte dabei leicht ein Schatz übersehen werden und schon war es wieder vorbei mit der vollen Punktzahl.

Wollte man alle Bildschirme oben durchlaufen, gab es ein Zeitlimit von genau 20 Minuten, das dieses Vorgehen unmöglich machte! Unter der Erde standen dafür öfter Mauern im Weg, die dort ein Weiterkommen nicht mehr zuließen. Es musste also die richtige Kombination aus den beiden Wegen sein, um an alle versteckten Schätze zu kommen.

Ohne eine genaue Karte blieb das Ziel alle Schätze innerhalb des Zeitlimits einzusammeln unerreichbar. Selbst mit einer Karte musste man fast 20 Minuten fehlerfrei spielen, was ein Höchstmaß an Konzentration erforderte.

Man kann sich den Ärger leicht vorstellen, wenn man kurz vor Ende noch ein Hindernis berührt und somit einen Punktabzug erhält. Andererseits war das Erfolgserlebnis, als Pitfall-Harry mit einem Tarzanschrei und der vollen Punktzahl von 114.000 das Spiel zu beenden, größer als heute bei einem neuen Computerspiel mit einem Video-Abspann von zehn Minuten Länge.

Mit Pitfall!, dem ersten richtigen Abenteuerspiel seiner Zeit, wurde die Spielfigur Pitfall-Harry zu einem berühmten Zeitgenossen der damaligen Videospiegelgeschichte. Er ist sozusagen der Großvater von Lara Croft und ein Kollege von des namenlosen Spielhelden aus [Pharaoh's Curse](#). In einer ähnlichen Szenerie, wenn auch wesentlich

weniger Komplex vom Spielablauf, spielt übrigens auch der Klassiker [Jungle Hunt](#).

Pitfall! ist immer wieder auf neueren Konsolen und später sogar für den PC umgesetzt worden. Trotzdem ist der Spielspaß des Originals von 1982 unerreicht geblieben.



Auch für die Spielhallen-Konsole ColecoVision hatte David Crane 1982 eine Version von Pitfall! programmiert. Diese Variante besticht durch knallige Farben, reizte aber keineswegs die Möglichkeiten des ColecoVision-Systems aus. (Bild: Activision)

Die Schatzkarte

Nun also viel Spaß allen Fans der klassischen Videospiele, die mit Hilfe meiner alten Pitfall!-Schatzkarte noch einmal die Herausforderung annehmen wollen und zusammen mit Pitfall-Harry auf seine abenteuerliche Schatzsuche gehen möchten.

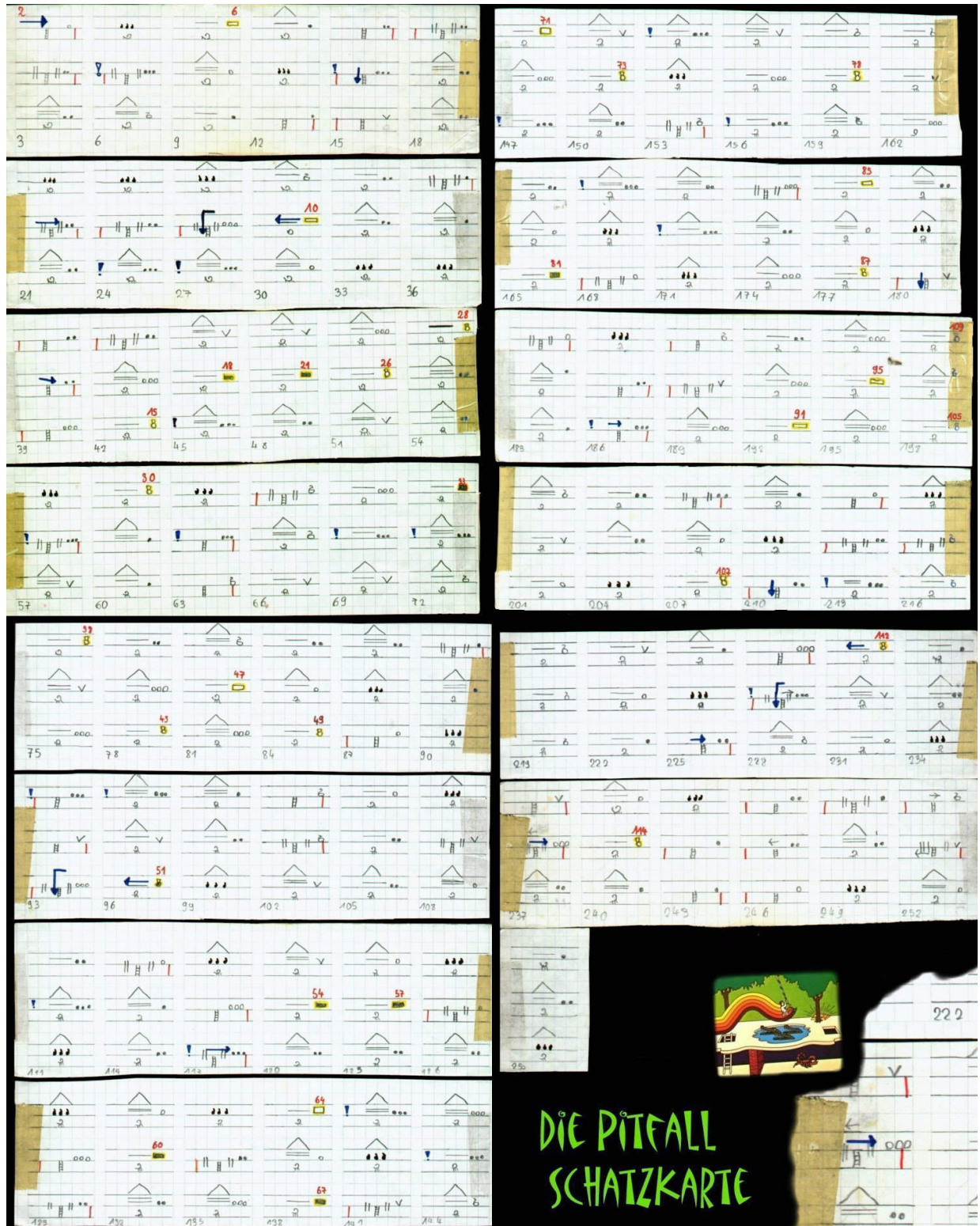
Die Legende der Karte erklärt sich schnell von selbst, wenn man mit dem Bildaufbau von Pitfall! vertraut ist.

Es sind jeweils drei Bildschirme übereinander gezeichnet, die aus drei Querstrichen bestehen. Diese Querstriche enthalten für den Spieler alle wichtigen Informationen, wie zum Beispiel die Lianen, Fallen, Schlangen und die rollenden Baumstämme. Aber natürlich auch die Schätze oder die Leitern, über die man in die verschiedenen Ebenen wechselt.

Unter den gezeichneten Bildschirmen stehen die Zahlen der Bilder in Dreierschritten, insgesamt 255 Stück. Über den Schätzen steht in roter Farbe die Punktzahl (abgekürzt – es fehlen drei Nullen), die Ihr bis dahin erreicht habt – ohne Punkteabzug.

Es ist in manchen Bildern nötig, sofort zu springen, um den rollenden Baumstämmen auszuweichen. Diese besonders schwierigen Bilder sind mit einem blauen Ausrufezeichen markiert.

Der genaue Weg wird durch Pfeile angezeigt, auch ist es im Spiel öfters notwendig, nach Aufnahme eines Schatzes wieder zurückzulaufen, um weiter hinten in die andere Ebene zu wechseln.



Die handgezeichnete Schatzkarte zu Pitfall! für das Atari VCS. (Bild: Guido Frank)

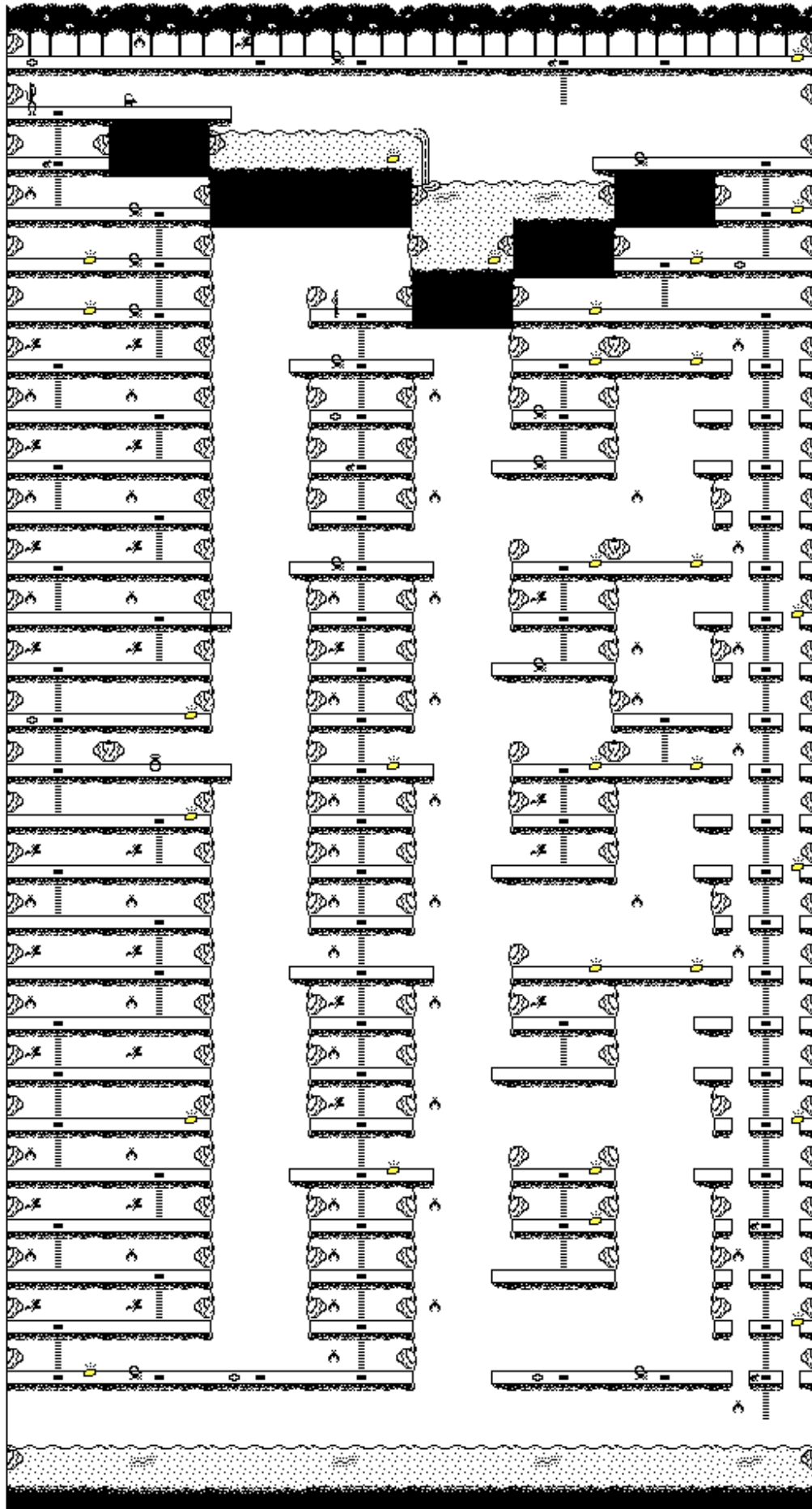
Pitfall 2: Lost Caverns

Für diejenigen unter euch, die den ersten Teil von Pitfall! schon gemeistert haben, gibt es hier noch die Schatzkarten zu Pitfall 2: Lost Caverns.



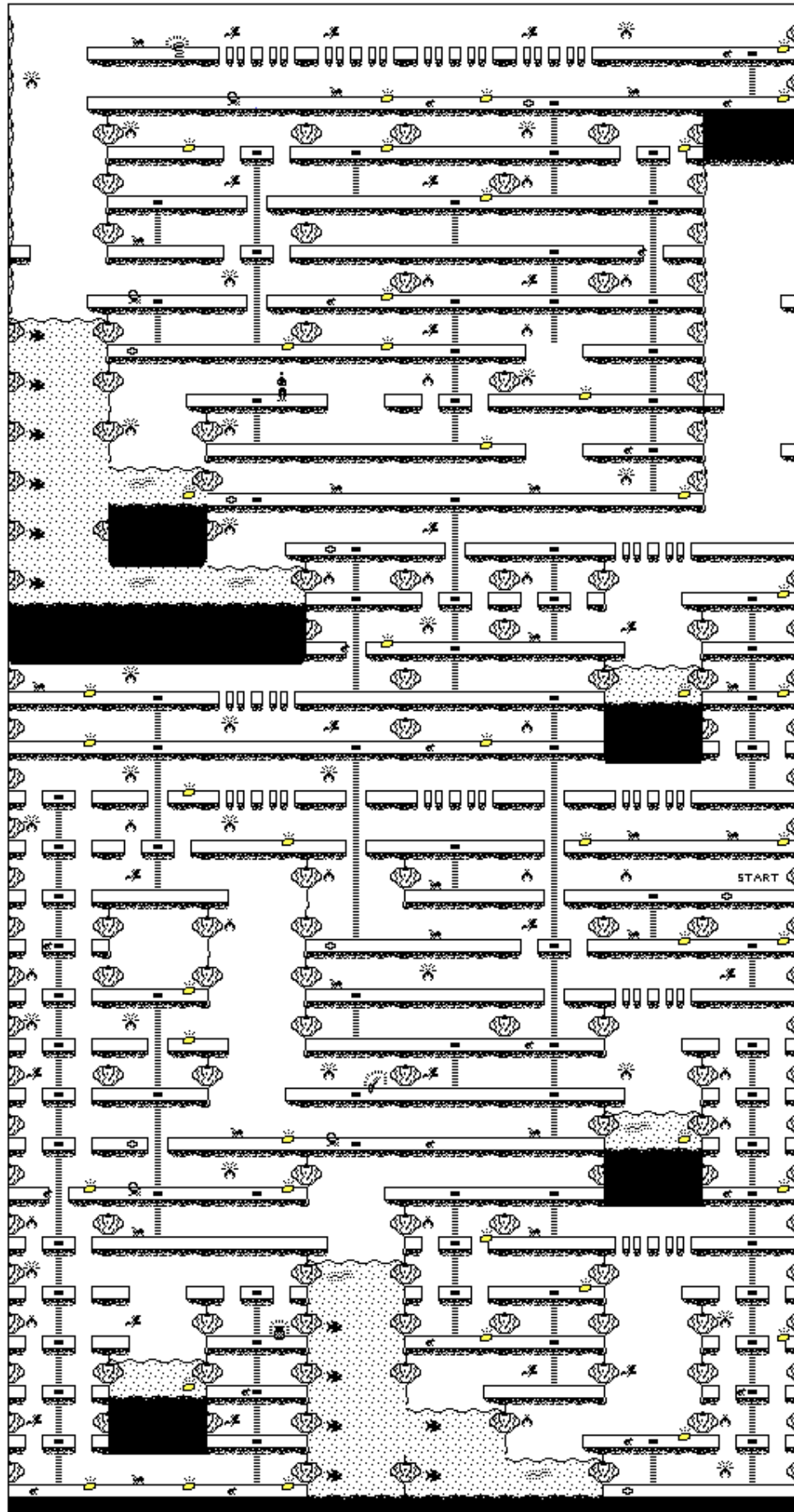
In Pitfall! 2: Lost Caverns gibt es viele Abenteuer zu bestehen. (Bild: Guido Frank)

ACTIVISIONS PITFALL II: LOST CAVERNS



LEVEL 1

ACTIVISIONS PITFALL II: LOST CAVERNS



LEVEL 2

Das beste VCS-Spiel aller Zeiten?

Eine Beitragserganzung von Andr  Eymann.

Im September 2021 fragte @SpanlessGamer bei Twitter "Ist Pitfall! 2: Lost Caverns das technisch fortschrittlichste Spiel das je f r das VCS 2600 von Atari entwickelt wurde?"

David Crane h chstpers nlich antwortete und gab dabei ein paar interessante Hintergrundinformationen preis:

"Das je entwickelt wurde" ist eine hohe Messlatte. Es gibt moderne 2600-Spiele, die ARM-CPU's in einem Modul mit 50-fachem Speicher verwenden und mit der 50-fachen Geschwindigkeit der 2600er 6502 CPU takten. Aber f r die 1980er Jahre war es wahrscheinlich das technisch fortschrittlichste.

David Crane, September 2021

Pitfall II war das erste hardwareunterst tzte 2600-Spiel. Der eingebaute DPC-Chip war wohl eine fr he GPU, die sowohl beim Grafikabruf als auch bei der Musik Hilfestellung bot. Ich erinnere die Leute immer daran, dass der Vergleich von "gew hnlichen" 2600-Spielen mit Pitfall II ein unfairen Vergleich ist.

David Crane, September 2021



Original-Tweets von David Crane zu Pitfall II. (Bild: André Eymann)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 28. Februar 2001 um 19:53 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>

