

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Videospiele als Brettspiel: Pitfall! – Geldsack, Gold- und Silberbarren für das Wohnzimmer

Michael Braun am Samstag, dem 25. Dezember 2010

**Im Jahre 1982 betrat ein neuer Held die Bühne der Videospieldwelt: Pitfall Harry! Das Spiel, in dem unser Held sich durch den Dschungel kämpfen muss, bestach durch den für die damaligen Verhältnisse sensationellen Abwechslungsreichtum.**

Hatten doch fast alle seinerzeit auf der Atari VCS 2600 Konsole erhältlichen Spiele ein starres, sich nicht großartig veränderndes Spielfeld, so wartete Pitfall! gleich mit hunderten unterschiedlicher Szenen auf!

Nun gut, die Szenen unterscheiden sich oftmals nur gering. Mal rollen Baumstämme durch das Bild, mal müssen gefährliche Klapperschlangen oder gar blutrünstige Krokodile überwunden werden. Einen scrollenden Hintergrund findet man auch nicht vor, aber das war hier nicht von Bedeutung.

### Abenteuer im 8-Bit Dschungel

Pitfall! weckte den Abenteuerer im Telespieler. So kann man sogar unterirdische Abkürzungen durch den mit Skorpionen verseuchten Untergrund nehmen, an Lianen über

Sümpfe schwingen und eine Menge an Schätzen einsammeln, um am Ende vor Ablauf der Zeit das Ziel zu erreichen. Pitfall! ist eines DER klassischen Jump 'n' Run Spiele schlechthin!

Das Spiel entpuppte sich als ein wahrer Verkaufsschlager: mehr als 4 Millionen Spieleinheiten wurden weltweit verkauft!

Umsetzungen der Pitfall!-Serie gibt es unter anderen für die folgenden Systeme: Atari 2600, Atari 5200, Atari Jaguar, Atari XE, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, NES, Xbox, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo Gamecube, Gameboy, Gameboy Color, Gameboy Advance, Wii, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, Sega Saturn, MSX, IBM PC Junior, Sega SG-1000, Tandy Color 3, ZX Spectrum, Digi Blast und als Handheld.



Das Plattform-Spiel Pitfall! kann zu Recht als ein Abenteuer auf dem Bildschirm bezeichnet werden. Bei der Brettspiel-Umsetzung geht es darum, wie im digitalen Vorbild, verschiedene exotische Gefahren zu überleben, um an das Gold zu gelangen. (Bild: MB)



Die Pitfall!-Version die 1984 für die Atari 5200 Spielkonsole erschien wurde ebenfalls von dem Activision-Programmierer David Crane entwickelt. (Bild: Activision)



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)

## In den Höhlen der Unterwelt



Pitfall II – Lost Caverns gab es auch für den TRS-80 Computer, sowie für den ZX Spectrum. (Bild: Activision)

Einige Umsetzungen, vor allem für die neueren Systeme, haben aufgrund erweiterter technischer Möglichkeiten natürlich nicht mehr allzu viel mit dem Atari Original von Activision gemein.

Aber anscheinend verkaufte sich die Marke Pitfall! auch Jahre später noch gut. Activision selbst brachte auch zwei Jahre später, also 1984, den Nachfolger auf den Markt: Pitfall II – Lost Caverns. Für das Atari 2600 wurden nicht mehr die großen Stückzahlen verkauft, da dieses System längst vom Commodore 64 als beliebtestes System für Videospiele abgelöst wurde. Daran liegt es auch wahrscheinlich, dass dieses Modul bei Versteigerungen bei den bekannten Internet-Auktionshäusern immer noch hohe Beträge erzielt.



Interessant ist es außerdem, dass der gute alte Pitfall Harry sogar in der Spielhalle seinen Auftritt hatte. 1985 brachte Sega den Automaten Pitfall II in die Spielhallen. Umsetzungen von Videospiele zu Arcade-Versionen gab es nicht viele. Mir fallen als Beispiele spontan Choplifter, Lode Runner oder Tetris ein.

## Wie spielt sich das Brettspiel?

In Pitfall! geht es darum, sich hüpfend und schwingend in möglichst kurzer Zeit durch den gefahrenreichen Dschungel zu kämpfen und dabei die zahlreich herumliegenden Schätze einzusammeln. Wie wurde nun dieses Spielprinzip als Brettspiel umgesetzt?

1983 brachte Milton Bradley (MB) die Brettspielversion auf den amerikanischen Markt. In Europa wurde das Spiel leider nicht verkauft. Teilnehmen an dem Dschungelabenteuer können bis zu 4 Spieler. Auf dem Spielbrett müssen die Spieler im Uhrzeigersinn eine Strecke voller Gefahren meistern, dabei drei verschiedene Schätze (Geldsack, Gold- und Silberbarren) einsammeln und dann als erster im Ziel, wo der große unheimlich wertvolle Diamant auf seinen neuen Besitzer wartet, ankommen.

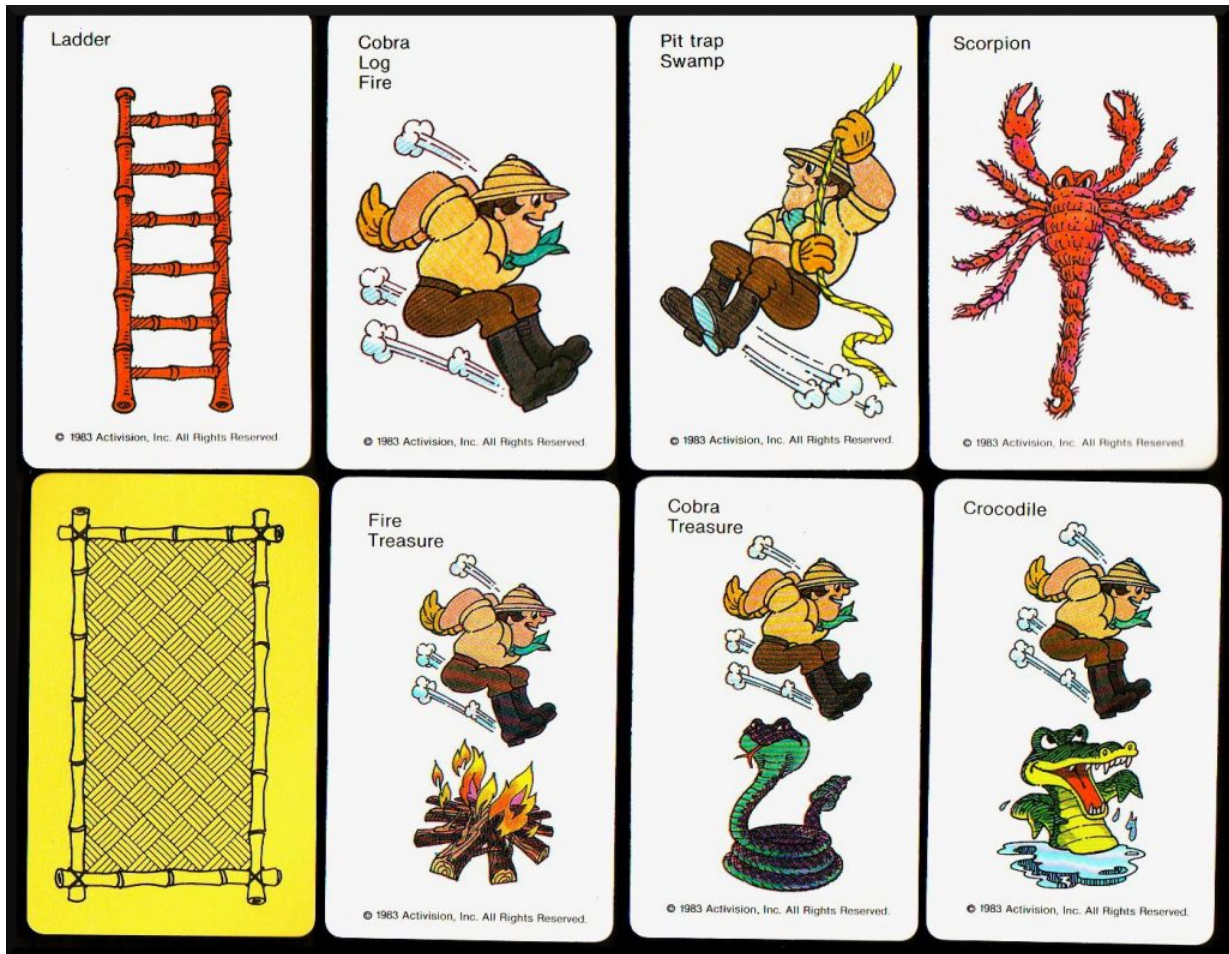


Das Brettspiel Pitfall! von Milton Bradley. Auf der Jagd nach dem unheimlich wertvollen Diamanten. (Bild: MB)

Jeder Spieler bekommt 7 Spielkarten, mit denen er unterschiedliche Aktionen ausführen kann:

- über Krokodile springen
- mit dem Seil über den Sumpf oder Fallgruben springen
- über einen Baumstamm oder Feuer springen

- über die Kobra springen und dabei einen Schatz einsammeln
- über Feuer springen und dabei einen Schatz einsammeln
- eine Leiter hochklettern
- Skorpion überspringen oder bewegen



Die verschiedenen Karten des Pitfall!-Brettspiels sind liebevoll und detailliert illustriert. (Bild: MB)

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, gewürfelt und steht auf seinem Rundkurs vor einer zu nehmenden Hürde, muss er die entsprechende Karte ablegen, um diese überwinden zu können. Fehlt ihm diese Karte allerdings, muss er stehen bleiben.



Die Kobra und der mögliche Schatz liegen dicht zusammen. (Bild: MB)

Aber der kluge Spieler baut natürlich vor. Zwar bekommt jeder Spieler für jede abgelegte Karte eine neue vom Stapel, aber manchmal erfordert die Situation, dass der Spieler in der Runde einmal aussetzt, vier seiner Karten ablegt und dafür neue nimmt – entweder vom Stapel oder von einem Mitspieler, welcher dann seine Karten bekommt.



Wobei man in beiden Fällen natürlich nie weiß, ob die benötigte Karte dabei ist. Die Kobra und das Feuer versprechen Schätze. Mit entsprechender Karte kann man diese Gefahr meistern und sich gleichzeitig eines der verdeckten Schatzsymbole nehmen. Leider ist es hier dem Zufall überlassen, welchen der Schätze man bekommt. So kann es passieren, dass man einen Schatz zieht, den man bereits hat und muss ihn an einen Mitspieler abgeben, der diesen Schatz noch nicht besitzt. Dies gibt dem sowieso schon schwachen Strategiefaktor dieses Spiels einen weiteren Dämpfer. Daher würde ich dieses Spiel auf jeden Fall eher für Kinder empfehlen.

## Fazit

Durch die drei Zufallsfaktoren (gezogene Spielkarten, Würfel und gezogene Schätze) kann das Spiel ungeahnte Wendungen nehmen und auch aussichtslos zurückliegenden Spielern noch eine Gewinnchance eröffnen. Man kann verschiedener Meinung darüber sein, ob dies ein Vor- oder ein Nachteil ist.

Sämtliche Gefahren sind vorhanden und auch der Untergrund mit den Skorpionen kann durchlaufen werden. Das macht auf jeden Fall Sinn, wenn man die entsprechenden Karten auf der Hand hat. Insgesamt also trotz einer schönen Ausstattung ein durchschnittliches Brettspiel, welches nur mittelfristig zu neuen Partien herausfordert. Schön ist auf jeden Fall der Bezug zum Videospiele-Vorbild. Deshalb für Sammler und *Pitfall!*-Fans eine klare Empfehlung!

*Überarbeitete Originalfassung aus dem August 2004.*

*Herzlichen Dank an [René Achter](#) von für das Aufmacherbild zum Beitrag!*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 25. Dezember 2010 um 18:49 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

Videospielgeschichten 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>