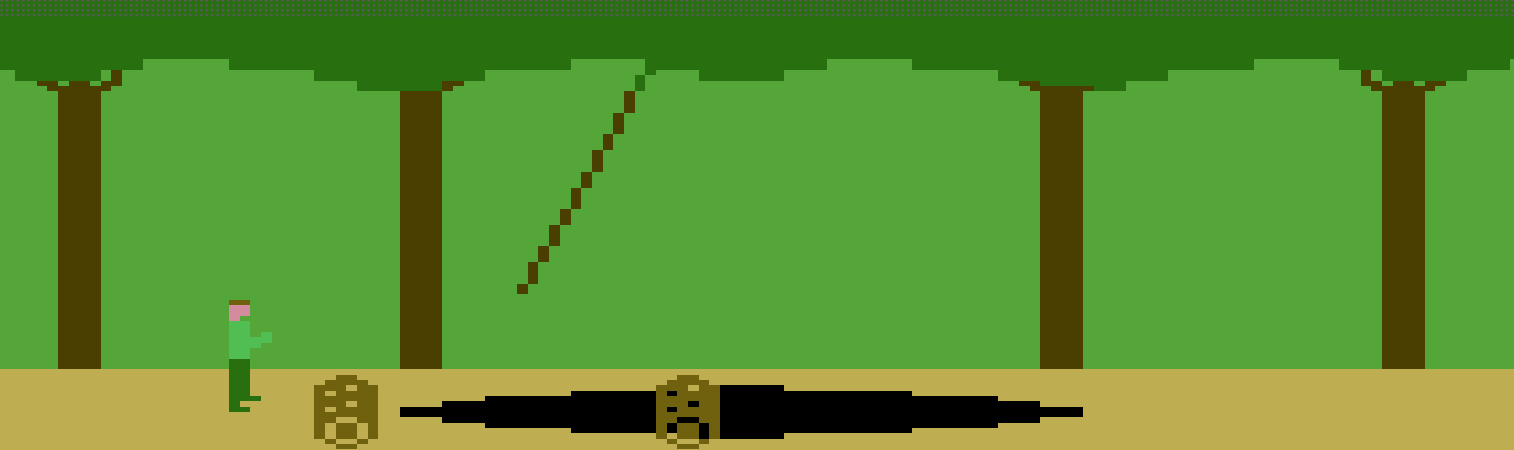


# GAME OVER

agora, o finalzinho da revista ficou maior, prolongando o seu prazer



Vinte e cinco anos depois e você ainda não sabe o que eram as “moitinhas” que vinham em sua direção

RETRÔ

## 25 anos no cipó

Pitfall! completa um quarto de século

Por André Forte e Marcus Garrett

**PITFALL HARRY CORRE, SALTA DE CIPÓ,** pula entre as cabeças de ferozes jacarés e pega tesouros. De fato, esta tônica marcou os anos 80 como o primeiro jogo de plataforma lançado para os consoles domésticos, *Pitfall!*, o cartucho de Atari mais vendido da história com mais de 4 milhões de cópias comercializadas. Neste mês de abril, o clássico está comemorando 25 anos de vida e a EGM Brasil preparou um verdadeiro documentário sobre o jogo.

### Bem-vindo à selva

*Pitfall!* foi criado em 1982 pela mente brilhante de David Crane, ex-empregado da Atari e um dos fundadores da Activision. O enredo é simples: Pitfall Harry, um explorador das selvas, precisa encontrar e resgatar os 32 tesouros escondidos na floresta em menos de 20 minutos. O cartucho, originalmente lançado para o Atari 2600, encantou os jogadores com gráficos e sons jamais vistos no console. Além disso, a jogabilidade inovadora tornou-se o padrão dos jogos 2D por muitos anos. Após o sucesso de *Pitfall!*, a Activision lançou, em 1984, o sucessor *Pitfall II: Lost Caverns* (último que teve a participação do designer David Crane).

O Atari 2600 recebeu uma versão incrível, equipada com um chip auxiliar que melhorava o som e os gráficos. O NES recebeu, em 1987, a pior versão, *Super Pitfall*, desenvolvida pela Pony e distribuída pela própria Activision. No Brasil, ele ganhou fama por acompanhar o Phantom System, um dos clones brasileiros de NES mais vendidos do período. Em 1994, a Activision se redimiou e retomou a série em grande estilo. *Pitfall: The Mayan Adventure* foi lançado com belos gráficos e com uma animação de primeira para os consoles Mega Drive e Super NES (entre outras versões posteriores). O herói era Pitfall

Harry Jr., em busca do pai raptado. Era possível habilitar o *Pitfall!* original do Atari 2600.

Em 1998, a série ganhou uma nova dimensão com o lançamento de *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* para PlayStation. A jogabilidade não empolgou os fãs tradicionais e o game não emplacou.

Em 2004, PS2 e Xbox receberam mais uma versão em 3D, *Pitfall: The Lost Expedition*, em que o herói ganhou um estilo cartoon muito divertido. O GBA também ganhou esse game, embora em 2D.



Super Pitfall, a ovelha negra. Ao lado, a capa do original do Atari 2600 autografada por David Crane



## Designer à moda antiga

David Crane fala sobre a criação de Pitfall!

No início dos anos 80, os jogos eram criados por times bem pequenos. Eram mais autorais, por assim dizer. Refletiam mais fielmente as visões de seus criadores. E *Pitfall!* se tornou o jogo mais vendido da era Atari por causa do visionário designer David Crane. Nós fomos atrás do autor da obra e o encontramos ainda criando jogos, orgulhoso pela oportunidade de falar do passado e feliz em estar numa empresa pouco conhecida, onde ainda pode trabalhar como há 25 anos.

**EGM Brasil: Pitfall! foi o primeiro jogo de plataforma. Como surgiu essa idéia inédita? Você tinha idéia da importância daquele produto para a posteridade?**

**David Crane:** Quando comecei a desenvolver *Pitfall!*, a idéia original era bem simples. Na maioria dos jogos da época, o protagonista não era uma pessoa. Havia tanques, aviões, dragsters, helicópteros etc, mas não bonequinhos animados. Eu trabalhei nos gráficos de um homenzinho animado por dois anos, mas não tinha a idéia de um bom jogo para encaixá-lo. Ao terminar o trabalho, senti-me determinado a usar o “boneco corredor” em algum game. Já que o homenzinho corria, pergunte-me:

“Onde ele vai correr?”. Defini, então, um caminho sobre o qual ele correria. A primeira pergunta levou à segunda: “Onde estaria esse caminho?”. Estaria em uma selva, portanto, criei árvores ao fundo. Surgiu a próxima questão: “Por que ele corre tanto?”. Adicionei um temporizador e os tesouros, que deveriam ser apanhados até que o tempo finalizasse. Um caminho sem obstáculos seria chato, então coloquei os troncos rolantes, os poços, os jacarés, os cipós e outros perigos. O design, na verdade, aconteceu nos primeiros dez minutos, mas programar para que o Atari 2600 fizesse tudo que eu tinha em mente levou praticamente mil horas de programação. Enquanto programava, imaginava o futuro. Estabelecido que o personagem correria, saltaria sobre obstáculos, subiria e desceria escadas, não havia limite para as aventuras que poderiam ser criadas. Outras empresas acabaram pegando a idéia de *Pitfall!* e criaram centenas de jogos de aventura em que um homem corredor saltava e escalava. “Sou um só homem e só posso trabalhar em um jogo por vez”, pensei. Mas ficou claro que as possibilidades eram inúmeras.

**EGM: Foi difícil criar uma continuação ainda mais criativa e complexa, mas que mantivesse o espírito do original?**

**DC:** Em 1983, o Atari 2600 estava morrendo. Ele foi uma plataforma fantástica por muito tempo, mas a dificuldade era adaptar-se às novas tecnologias que surgiam rapidamente. Em um período de férias, fiquei imaginando maneiras de se adicionar circuitos eletrônicos e chips aos cartuchos para que houvesse uma extensão da vida do Atari. Defini alguns circuitos de som e de vídeo que ajudariam os programadores a desenvolver jogos que parecessem mais modernos. A Activision, então, contratou um designer de chips e,



David Crane numa foto recente e, no detalhe, em 1982



Pitfall (Super NES): de cara nova



PÁGINA  
**109**  
Spoiler:  
Shenmue



PÁGINA  
**110**  
Riddick e a  
justiça em  
boas mãos



PÁGINA  
**112**  
Em Pauta

## Uma trajetória de sucesso

Nos anos 60, as crianças americanas brincavam nas ruas e nos parques, jogavam beisebol e assistiam a seus desenhos favoritos na TV. Porém, o inquieto David Crane, um garoto nada comum nascido no estado de Indiana, preferia a solidão do sótão de sua casa, local em que desenvolvia seus projetos de ciência para a escola e brincava com kits de química e eletrônica.

A obsessão do jovem por ferros de soldar e componentes eletrônicos o levou a ingressar na De Vry School of Technology, no Arizona, instituição pela qual se formou após três anos de estudos. Em 1975, empregado da National Semiconductor, o talentoso recém-formado aprimorou um processo de controle de qualidade de circuitos integrados e impressionou o gerente do departamento. Mas o destino maior bateu à porta em um encontro casual com Alan Miller, programador de jogos de uma companhia em ascensão meteórica, uma certa Atari, quando foi convencido por ele a ingressar na empresa.

Crane adorava a versatilidade da Atari e o gerenciamento criativo de Nolan Bushnell, que deixava os funcionários bem à vontade para criar e produzir. Nesse ambiente, o novo contratado produziu alguns jogos famosos para o Atari 2600, tais como *Outlaw* (1977), *Canyon Bomber* (1978) e *Slot Machine* (1979). Descontente com mudanças internas decorrentes da saída de Bushnell, como a falta de reconhecimento salarial e a ausência de crédito nos jogos, Crane optou por abandonar o barco e fundar a sua própria companhia.

A Activision foi criada em 1979 e se tornou a primeira third party da história dos videogames. Ela foi fundada por Jim Levy, empresário da indústria musical, e por ex-programadores descontentes da Atari: David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead.

Sob o selo da nova empresa, Crane criou o primeiro jogo de plataformas da história, *Pitfall!*, além de lançar o famoso e Decathlon, jogo de esportes responsável pela quebra de milhares de joysticks por mundo. Outros títulos famosos concebidos pelo homem: *Pitfall II: Lost Caverns*, *Ghostbusters*, *Little Computer People* e *A Boy and His Blob*. Dizem que, após a saída de Crane da Activision, em 1987, a empresa jamais foi a mesma. Quem duvida?

juntos, desenvolvemos o que chamamos de DPC. São iniciais para Display Processor Chip, mas nós o batizamos assim, na verdade, para que ficasse com as iniciais de meu nome [risos]. O DPC viabilizou *Pitfall II: Lost Caverns*. A seqüência veio, claro, devido ao sucesso do original, que também gerou jogos de tabuleiro, quebra-cabeças e até mesmo um desenho animado com dois personagens novos: Quickclaw e Rhonda. Imaginei que seria legal incluir os personagens no jogo, e a capacidade musical do DPC proporcionou a criação de uma música baseada na trilha sonora do desenho. Do ponto de vista de design, adicionei scroll vertical para expandir o mundo de *Pitfall Harry*, além de água para nadar e um balão para voar.



■ Conflito de gerações: Pitfall II do Atari 2006 e, no detalhe, Lost Expedition em 3D

David Crane acaba de completar a programação de seu 68º jogo e, atualmente, produz advergames em rede. Segundo ele, esses jogos se assemelham aos projetados nos anos 80, geralmente criados por apenas um programador. Você pode conhecer seus últimos trabalhos no site oficial de sua empresa, a Skyworks: [www.skyworks.com](http://www.skyworks.com).

*Pitfall II* foi o primeiro jogo de aventura com scroll vertical. Havia, também, os “way points”, que faziam o personagem regressar ao último ponto visitado sempre que morresse; algo que pode ser considerado como o primeiro “save game” da história. Aliás, quando o personagem morria, o tom da música mudava para uma escala menor, para uma versão triste do tema; foi o primeiro uso de música em jogo para provocar emoção no jogador. Foi muito bom fazer parte dessa evolução, dessa nova forma de entretenimento. Todos os dias eram muito legais!

**EGM: O nome completo de Pitfall é Pitfall Harry. Quem é Harry? Quis homenagear alguém em particular?**  
 DC: Se você já precisou dar nome a alguma coisa, deve imaginar o quão difícil é batizar um jogo ou um personagem. Na fase de desenvolvimento, *Pitfall!* foi chamado de “Jungle Runner” [“Corredor da Selva”]. Depois de meses de uso do nome provisório, todos estavam tão acostumados a ele que ficou

difícil mudar. Tentamos “Zulu Gold”, mas a possível referência a uma droga dos anos 1970 nos fez abandonar a idéia. Então surgiu com o nome *Pitfall!* em uma referência óbvia às quedas em poços, às armadilhas. Ninguém gostou, mas no fim acabou pegando. Escolhido o título, o nome do personagem foi automático, veio logo à minha mente. Pitfall Harry realmente era a cara do personagem. Não havia ligação alguma com pessoas reais, vivas ou mortas, mas o engraçado é que, anos depois, soube de um caçador de crocodilos australiano cujo nome era Crocodile Harry. Desculpe-me, foi apenas coincidência. [risos]

**EGM: O que você acha dos Pitfall modernos?**  
 DC: Acho o máximo que meu joguinho de 1982 tenha se tornado mais que um simples jogo. Ele é uma marca registrada e sempre acabará reaparecendo. A Activision até resolveu trazê-lo de volta nos consoles recentes. Falando da Activision, deixei a empresa em 1987, em um período negro, portanto, não estive envolvido em quaisquer continuações a não ser *Pitfall II: Lost Caverns*. Não posso, infelizmente, comentar muito sobre os novos títulos. O ponto é: eu crio jogos, não marcas registradas. Quando os crio, concentro-me no jogo propriamente dito, tentando fazê-lo divertido. Os personagens e as situações, no meu ponto de vista, são secundários. Até mesmo quando criei *Pitfall II*, concentrei-me nas novas ameaças que atrapalhavam a vida de Harry. Creio que criar continuações é sempre um problema. Prefiro trabalhar em conceitos novos, originais, e preocupar-me somente em licenciar minhas criações. É melhor assim. 🐸

## » CURIOSIDADES

- 🐸 Pitfall significa, literalmente, o nome de uma armadilha que consiste em um fosso escondido sob folhagens e galhos.
- 🐸 *Pitfall!* ganhou o prêmio “Video Game of the Year” em 1982 pela Billboard e permaneceu na lista dos mais vendidos por 64 semanas.
- 🐸 O ator Jack Black, dos filmes *King Kong* e *Escola do Rock* apareceu trajado como um explorador das selvas em um comercial de *Pitfall!* em 1982.
- 🐸 No Brasil, o cartucho *Pitfall!* foi lançado oficialmente pela Polyvox sob o selo Atari, diferentemente da versão americana.
- 🐸 Quase ninguém sabe, mas tivemos uma versão tupiniquim de *Pitfall*. Em *Busca dos Tesouros* foi criado em 1986 pelo então estudante Tadeu Curinga da Silva, de 16 anos, para os micros da linha ZX-81 (como o TK85). O enredo é bem similar e a ligação com *Pitfall!* foi citada pelo autor. Para saber mais, visite o website: [murioloq.com/ebdt/](http://murioloq.com/ebdt/)
- 🐸 *Pitfall II: Lost Caverns*, sequência direta lançada em 1984, foi um dos primeiros jogos que proporcionavam um final verdadeiro ao jogador.

**ANDRÉ FORTE** e **MARCUS GARRET** são, respectivamente, redator e editor da revista eletrônica Jogos 80: [www.revista-jogos80.cjb.net/](http://www.revista-jogos80.cjb.net/)

➔ HÁ 5 ANOS

## Momento histórico



### Capa: Invasão do RPG

Em abril de 2002, nascia a EGM Brasil, e o tema de capa não poderia ser melhor: *Final Fantasy X*, *Xenosaga*, *Kingdom Hearts*, *Skies of Arcadia*, *Phantasy Star Online*... A matéria mostrava o quanto nós ficamos ligados à TV para acompanhar histórias, usando infográficos monstruosos, de um simples Slime a um dragão que dava medo de verdade.

### Especial: Os 100 maiores games da história

Se existe uma matéria que ainda hoje causa discussões no mundo gamer é a escolha dos melhores jogos de todos os tempos. A lista continua sendo discutida, mas, pensando bem, só tiraríamos dois jogos daquele panteão, o tal de *Madden NFL 2002* e *NCAA Football 2002*. Afinal, seria melhor colocar qualquer *Winning Eleven* e *Pac-Man* – o que os gregos tinham na cabeça ao deixar estes dois clássicos de fora?

### O recheio

A revista tinha muita coisa boa, como o lançamento do Xbox no Japão, e depois do Jogo fantásticos (*MGS2* e *FFX*), o aguardado lançamento do filme de *Resident Evil*, a Square fazendo as pazes com a Nintendo e o primeiro Game Over, com o tema “istas” – passaram-se cinco anos mesmo?

### Jogo do mês

Notas, sempre as notas. *Virtua Fighter 4* foi o Jogo do Mês na primeira edição, Fabio Santana dizia que “VF4 exige muita dedicação”, Eric Araki reclamava da “falta de um modo de times” e Fabio Michelin usou o jargão “ótima pedida para quem gosta de games de luta”. Uma coisa não mudou: as notas 9.0, 9.5 e 9.5. São as mesmas que demos para VF5 há um mês.