

PIT-FIGHTER

O pioneiro game de luta da Atari agora na sua mesa de RPG!

Lançado em 1990, Pit-Fighter foi o primeiro game de luta da Atari e um dos primeiros a usar gráficos digitalizados – muito antes de Mortal Kombat, Pit Fighter já filmava atores na frente de um fundo verde para transpor seus movimentos para os videogames. O resultado era de cair o queixo: considerando a tecnologia disponível na época, Pit-Fighter chamava atenção pelo realismo – o jogo fazia você se sentir dentro de um filme de artes marciais como “o grande dragão branco”.

A maioria dos brasileiros teve contato com este game por conta de versões domésticas lançadas para o Mega Drive (o jogo saiu para SNES e também teve uma conversão horrorosa para Master System, mas a do Mega era a mais popular). Embora limitado, este port trouxe a atmosfera brutal do arcade para as nossas casas, onde podíamos jogar games violentos sem muita supervisão porque eram os anos 90, afinal de contas.

Não há muita história em Pit-Fighter. Um guerreiro mascarado (Masked Warrior) comanda um torneio clandestino de artes marciais feito para ser a competição definitiva. Nessas arenas ilegais vale tudo: socos, pés e até golpes com armas – sim, porque muito embora os lutadores não possam entrar armados, o público sedento de sangue cuidava para que todos recebessem armas ao jogar objetos na arena como caixotes, tacos, barris, facas e estrelas ninja.

Aliás, o público é tão violento que eles ficam na borda da arena prontos para empurrar, segurar e até esfaquear um lutador que se aproxime demais deles da plateia. A única coisa proibida, mesmo, são as armas de fogo – fora isso os combates sequer tinham juiz.

A campanha Pit-Fighter

Toda a estrutura do game Pit-Fighter, especialmente a organização de times, é muito semelhante a uma aventura de Street Fighter RPG. A grande diferença entre Pit-Fighter e o game da Capcom está na escala: a ação é mais modesta aqui, já que o golpe mais apelão do jogo – o chute duplo de Ty – seria, pelos padrões do RPG de Street Fighter, um simples double-hit kick causando dizzy e derrubando o oponente no chão.



Como resultado, o trio de Pit Fighters foi feito como personagens de posto 1. Isso abre um leque de possibilidades de campanha bem interessante: os jogadores podem escolher assumir o papel dos protagonistas do game, ou criar seus próprios heróis para enfrentar Kato, Buzz e Ty na arena a caminho do desafio final contra o Masked Warrior.

A principal motivação dos personagens é o dinheiro, mas rivalidades conquistadas durante a campanha podem apimentar as coisas. O próprio Masked Warrior é uma figura envolta em mistério – desvendar sua identidade e frustrar seus planos, seja lá quais forem, pode ser um objetivo adicional para os personagens.

O jogo tinha oito oponentes: o carrasco Executioner, o malandro Southside Jim, a Femme fatale Angel, o motoqueiro C.C Rider, o grandalhão Chainman Eddie, o roqueiro Heavy Metal, o ex-militar Mad Miles e finalmente o Masked Warrior. Alguns desses oponentes eram enfrentados duas vezes (Angel e Southside Jim tem revanches) e Chainman Eddie chama seu “irmão gêmeo” para desafiar o competidor numa luta de 2 contra 1 antes da final contra o guerreiro mascarado.

Não existe muita variação de estilo e habilidade entre os NPCs, ao ponto de que fazer fichas individuais para cada um deles ser algo sem sentido – em vez disso o narrador pode recorrer ao guia do circuito e usar o estilo que achar adequado para cada oponente (um grandalhão como Chainman Eddie poderia lutar sambo, enquanto Angel seria praticante de wu shu e Mad Miles obviamente seria treinado em forças especiais), mas os detalhes da ficha ficam a cargo do narrador – aproveite para criar outros oponentes, povoando ainda mais o universo violento de PIT-FIGHTER!

INGO MÜLLER

Buzz



Estilo: Luta Livre
 Conceito: Ex-pro wrestler
 Assinatura: Flexiona os músculos

Atributos: Força •••••, Destreza ••, Vigor •••••, Carisma •, Manipulação ••, Aparência •••, Percepção •••, Inteligência •, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Inimidação •••, Manha ••, Lábia ••, Condução ••, Liderança •, Furtividade •, Arena •••, Investigação •, Medicina •, Estilos ••

Técnicas: Soco •, Chute •, Bloqueio •, Apresamento •••••, Esportes ••

Combos: Nenhum

Renome: Glória •••, Honra

Chi •, Força de Vontade ••••• ••
 Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	5	2
Strong	2	7	2
Fierce	1	9	1
Short	3	6	2
Forward	2	8	1
Roundhouse	0	10	1
Apresamento	2	9	Um
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	5
Head Butt	2	9	0
Pile Driver	0	13	Um
Throw	0	11	Um
Jump	5	-	2
Air Smash	1	11	1

Ty



Estilo: Kickboxing Ocidental
 Conceito: Campeão de kickboxing
 Assinatura: chute alto

Atributos: Força •••••, Destreza •••••, Vigor •••••, Carisma ••, Manipulação ••, Aparência ••, Percepção ••, Inteligência ••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Interrogação •, Intimidação •, Perspicácia •, Manha ••, Lábia ••, Luta A Cegas •, Condução •, Liderança •, Segurança ••, Furtividade •, Sobrevivência •, Arena •, Investigação •, Computador •, Estilos ••

Técnicas: Soco ••, Chute ••, Bloqueio •, Apresamento • Esportes •••

Combos: Nenhum

Renome: Glória ••, Honra •

Chi ••, Força de Vontade •••••
 Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	3
Strong	4	7	3
Fierce	3	9	2
Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	4	5	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Elbow Smash	6	8	Um
Double Hit Kick	2	7/7	2
Flying Knee Thrust	5	8	4
Throw	2	7	Um
Jump	7	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.

Kato



Estilo: Karate
 Conceito: Faixa-preta terceiro dan
 Assinatura: luvas pretas

Atributos: Força •••, Destreza •••••, Vigor •••••, Carisma •••, Manipulação •, Aparência ••, Percepção •••, Inteligência ••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Perspicácia ••, Luta Às Cegas •••, Furtividade ••, Sobrevivência ••, Arena •, Investigação •, Medicina ••, Mistérios •••, Estilos ••

Técnicas: Soco •••, Chute ••, Apresamento •, Bloqueio •, Esportes ••

Combos: Jab para Strong para Fierce (dizzy)

Renome: Glória •, Honra ••

Chi ••, Força de Vontade •••••
 Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	2
Strong	5	7	2
Fierce	4	9	1
Short	6	5	2
Forward	5	7	1
Roundhouse	3	9	1
Apresamento	5	4	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	5
Spinning Back Fist	4	8	3
Throw	3	6	Um
Jump	8	-	2

