

	<p>Objekt: Gun Fight</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Sammlung: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventarnummer: 0051</p>
--	---

Beschreibung

Spielprinzip:

In diesem klassischen Wildwest-Duell treten sich zwei mutige Cowboys gegenüber, um mit ihren schnellen Colts die Frage nach dem besten Schützen ein für alle Mal unter sich zu klären. Die Spieler können dazu ihren Cowboy innerhalb eines begrenzten Bereichs bewegen und den Schußwinkel seines Revolvers ändern. Zahlreiche Kakteen sowie durchfahrende Kutschen bieten den Cowboys Deckung vor den gegnerischen Kugeln.

Hintergrund:

Als Reaktion auf den Erfolg von Pong bemühte sich Bally wie viele andere Firmen auch schnell ein Konkurrenzprodukt auf den Markt zu bringen. Dazu wurde das Spiel Gunman der japanischen Firma Taito lizenziert und für den amerikanischen Markt technisch überarbeitet.

Während bei älteren Spielen wie Pong oder Gunman jedes Bildelement von einer eigenen, aufwendigen Digitalschaltung erzeugt wurde, verwendete Gun Fight als erster Videospieleautomat einen Mikroprozessor.

Einer der maßgeblichen Entwickler, Jamie (Jeff) Fenton, entwickelte später die (kommerziell erfolglose) Bally Astrocade-Heimkonsole, wurde jedoch 1982 durch sein Spiel Gorf weltberühmt. Traurigerweise ist Fenton heute vielen Spielern vor allem durch seine spätere Geschlechtsumwandlung in Erinnerung geblieben.

Durch die direkte Zwei-Spieler-Konfrontation (ein Kampf gegen den Computer war aufgrund der geringen Rechenleistung noch nicht möglich) kann man in Gun Fight mit etwas Fantasie bereits den Prototyp der späteren Shooter oder Beat'em-Up-Spiele erkennen.

Technik:

Die Cowboys werden mit Acht-Wege-Joysticks sowie Pistolengriffen nachempfundenen Controllern gesteuert.

Der Automat verwendet einen Intel-8080-Prozessor mit 16 dynamischen Speicherchips der ersten Generation, die zusammen 8 KB RAM ergeben.

Der Ton wird analog und in Stereo für jeden Spieler einzeln erzeugt.

Die Systemplatine wurde in vielen frühen Automaten wie Space Invaders oder Sea Wolf verwendet und wurde nur jeweils durch eine kleine Aufsteckplatine für Ton und Steuereingänge verändert.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Upright/Standard

Ereignisse

Hergestellt	wann	1975
	wer	Midway Games (ehemals Bally Games)
	wo	USA

Schlagworte

- Arcade-Automat
- Arcade-Spiel
- Spielautomat
- Videospiele