

	<p>Objekt: Astro Wars</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: 0009</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Beschreibung

Spielprinzip

Der Spieler muss mit seinem Raumschiff in möglichst kurzer Zeit insgesamt fünf verschiedene Angriffswellen abwehren, die sich lediglich in Form und Bewegung der Gegner sowie in der Tonhöhe des nervigen Hintergrundgeräuschs unterscheiden. Während des Spiels läuft am oberen Bildschirmrand unerbittlich die Treibstoffanzeige gegen null. Ist der Treibstoff aufgebraucht, endet das Spiel, selbst wenn der Spieler noch über Ersatzraumschiffe verfügen sollte.

Technik

Das Spiel verwendet einen 6502-Prozessor. Die grafische Darstellung entspricht eher dem Niveau eines Space Invaders und war zur Veröffentlichung nicht mehr zeitgemäß. Das Raumschiff wird genretypisch mit drei Knöpfen für links, recht und Feuer gesteuert. Zaccaria lizenzierte das Spiel und veröffentlichte es unter dem Namen Astro Wars.

Hintergrund

Astro Fighter ist das erste Automatenenspiel der amerikanischen Firma Data East. An Astro Fighter kann man gut erkennen, wie die Hersteller auf die Maximierung ihrer Spieleinnahmen bedacht waren. Durch den konstanten Treibstoffverbrauch ohne Möglichkeit des Nachtankens ist das Spiel für alle normalsterblichen Spieler auf weniger als drei Minuten begrenzt. Diesen Widerspruch zwischen möglichst kurzer Spieldauer und möglichst hoher Spielmotivation mussten alle Spielehersteller lösen, wollten sie in diesem Geschäft erfolgreich sein. Die kleine Firma Irem fand mit Moon Patrol eine elegante Lösung, indem der Spieler nach einem GAME OVER durch Münzeinwurf an der aktuellen Stelle weiterspielen konnte. Dieses Prinzip setzte sich im Laufe der Zeit bei fast allen Automatenspielen durch, da nur so Geschichten erzählende Spiele realisierbar waren.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

Hergestellt	wann	1979
	wer	Zaccaria
	wo	Italien

Schlagworte

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