

	<p>Object: TRON</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Collection: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventory number: 0165</p>
--	--

Description

Spielprinzip:

In der Rolle des Tron aus dem gleichnamigen Kinofilm von Walt Disney Pictures muß sich der Spieler in vier verschiedenen Szenarien gegen das Master Control Program und seine Schergen durchsetzen. Der Spieler kann dabei frei wählen, in welcher Reihenfolge er die verschiedenen Spiele absolvieren möchte.

Im ersten Spiel "Ein-/Ausgabe-Turm" kämpft Tron gegen die Grid Bugs aus dem Film und muß sich innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits einen Weg zwischen den sich ständig vermehrenden Kreaturen zum Turmeingang bahnen.

Bei "Tank Maze" steuert der Spieler einen der im Film gezeigten Panzer durch ein Labyrinth und muß die gegnerischen Panzer abschießen. Dabei können Fahrt- und Schußrichtung unabhängig voneinander kontrolliert werden. In späteren Leveln werden die Panzer durch Aufklärer ersetzt, welche zwar nicht schießen, sich dafür aber mit hoher Geschwindigkeit bewegen.

Das bekannteste Spiel ist vermutlich das "Light Cycle Grid", welches in dieser Form gleich zu Beginn des Films von den Darstellern gespielt wird. Der Spieler muß dabei in einer Arena mit seinen Lichtspuren hinterlassenden Lichtrennern den Gegner einkreisen. Durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt der Lichtrenner, was ihn wendiger macht, aber auch die Gefahr einer Kollision erhöht. Das Grundidee des Spiels ist freilich relativ simpel und wurde schon zuvor in unzähligen Snake-Spielen verwurstet.

Im "MCP"-Spiel muß der Spieler eine Lücke in den Schild des rotierenden MCPs schießen und dann durch die Lücke in den Lichtkegel laufen. Dieses Spiel lehnt sich lose an das Finale des Films an, in dem Tron das MCP mit einem Treffer seines Licht-Diskus besiegt hat. Wurden alle vier Szenarien erfolgreich besucht, so beginnt der nächste Level mit erhöhtem

Schwierigkeitsgrad.

Hintergrund:

Das Spiel wurde von Bill Adams basierend auf einem frühen Manuskript des Films entwickelt. Der Automat mußte unbedingt rechtzeitig zum Kinostart erscheinen und wurde bereits entsprechend auf den Kinoplakaten beworben. Aus diesem Grund wurde den Grid Bugs im Spiel viel mehr Raum eingeräumt als im Film, wo sie nach diversen Drehbuchänderungen lediglich in einer kurzen Szene gezeigt werden.

Die insgesamt 22 Level wurden nicht numeriert sondern nach Programmiersprachen benannt, von RPG über BASIC und PASCAL bis USER. Letzteres ist natürlich keine Programmiersprache, sondern bezeichnet das gottgleiche Wesen aus dem TRON-Universum.

TRON ist eine der ersten Videospiel-Adaptionen eines Kinofilms und als solche auch immerhin leidlich gelungen. Das Spiel war in Bezug auf seine Einnahmen sogar erfolgreicher als der Kinofilm bei seiner Erstveröffentlichung. Es ist daher nicht verwunderlich, daß das Videospiel zum (erfolgreichen) Film heutzutage zum guten Ton -- und zum schlechten Geschmack -- gehört.

Als Nachfolger wurde 1983 Discs of Tron veröffentlicht, welches sich auf ein weiteres Computer-Spiel des Films, das Diskus-Werfen, bezog. Das Spiel sollte ursprünglich bereits als fünftes Szenario im ersten Tron-Automat vorhanden sein, konnte aber nicht mehr rechtzeitig fertiggestellt werden.

Technik:

Die Spielfiguren werden mit einem Acht-Wege-Joystick mit integriertem Feuerknopf gesteuert. Daneben gibt es einen separaten Drehknopf zur Steuerung der Schußrichtung.

Das Spiel verwendet je einen Zilog Z80 als Hauptprozessor sowie für den Sound, die Sounderzeugung erfolgt mit zwei Yamaha AY-3-8910.

Das aufwendig gestaltete und mit Motiven aus dem Film versehene Automatengehäuse verwendet Schwarzlicht und fluoreszierende Streifen, um den typischen Look des Tron-Universums aus dem Film nachzuempfinden. Eine schräg oberhalb des Monitor montierte hinterleuchtete Kunststoffplatte sorgt zusätzlich für einen Pseudo-3D-Effekt.

Basic data

Material/Technique:

Measurements:

Upright/Standard

Events

Created	When	1982
	Who	Midway Games (ehemals Bally Games)
	Where	United States

Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- Video game arcade cabinet
- video game