

	<p>Objekt: Missile Command</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: 0064</p>
--	---

Beschreibung

Spielprinzip

Die Aufgabe des Spielers ist die Verteidigung von sechs Städten vor einem atomaren Raketenangriff. Dazu steuert er ein Fadenkreuz, mit dem er das Ziel für einen eigenen Raketenabschuss von drei verschiedenen Raketenbasen vorgibt. Die abgefeuerte Rakete detoniert im Ziel in einer kreisförmigen Scheibe, die alle feindlichen Raketen in ihrem Umkreis ebenfalls zur Detonation bringt. Durch geschicktes Spiel ist so eine möglichst große Kettenreaktionen in Gang zu setzen, damit keine der feindlichen Raketen ihr Ziel erreicht. Das Spiel endet, wenn alle Städte zerstört sind.

Technik

Das Spiel verwendet einen 6502-Prozessor und einen Pokey-Soundchip. Das Zielkreuz wird - lange bevor Computermäuse allgemein bekannt wurden - mit einem optischen Trackball gesteuert, der durch das analoge Prinzip eine viel flüssigere und präzisere Positionierung als ein Joystick erlaubt. Die Raketen werden mit drei, den Städten entsprechenden Knöpfen abgefeuert. Neben den üblichen Gehäuseformen gab es auch eine große geschlossene Version zum Hineinsetzen.

Hintergrund

Missile Command, das ursprünglich unter dem Namen Armageddon veröffentlicht werden sollte, entstand in der Zeit des kalten Krieges. Legenden zufolge soll der Präsident von Atari nach Lektüre eines Artikels über Satelliten seine Entwicklungsabteilung gebeten haben, ein Spiel über Raketenangriffe auf Kalifornien zu entwickeln. Trotz der angsteinflößenden Thematik war der Automat ein großer Erfolg. Von dem Spiel erschienen zahlreiche Konsolenumsetzungen, die jedoch aufgrund der fehlenden Trackball-Steuerung nicht an das Original heranreichen konnten. Zeitgenössische Variationen des Spielprinzips finden sich unter anderem in "Fantavision" für die Playstation.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

upright/Standard

Ereignisse

Hergestellt	wann	1980
	wer	Atari Inc.
	wo	

Schlagworte

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