

	Object:	Rip Off
	Museum:	Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info
	Collection:	Arcade Sammlung des RetroGames e.V.
	Inventory number:	0122

## Description

### Spielprinzip

In Rip Off versuchen ein oder zwei Spieler gemeinsam, die Treibstoffbehälter in der Mitte des Bildschirms zu beschützen. Dabei werden sie von in Wellen angreifenden Piratenpanzern bedroht, welche unentwegt versuchen, die Behälter vom Spielfeld zu ziehen. Sind alle Tanks entwendet (engl. "ripped off"), endet das Spiel. Die Panzer der Spieler können ähnlich wie bei Asteroids um die eigene Achse rotiert und vorwärts bewegt werden. Zur Verteidigung gegen die Piraten steht außerdem eine Bordkanone zur Verfügung. Wird ein Spieler vom Laser eines Piraten getroffen, so wird sein Panzer nach einer kurzen Wartezeit erneut auf dem Spielfeld platziert - allerdings sind die Treibstofftanks während dieser Zeit völlig ungeschützt. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad erhöhen sich Anzahl, Geschwindigkeit und Strategie der Piraten. Während die Piraten zu Beginn zielstrebig auf die Tanks zusteuern versuchen sie später in Gruppen, die Spieler mit ausgeklügelten Plänen abzulenken und in eine Falle zu locken. Im Einzelspieler-Modus greifen zwar weniger Piraten gleichzeitig an, dennoch ist das Spiel zu zweit deutlich einfacher.

### Technik

Die Steuerung der Panzer erfolgt über zwei getrennte Sätze Bedientöpfe. Wie Asteroids erzeugt der Automat das Bild aus Vektorelementen anstatt Pixel und ist wie alle frühen Vektorspiele schwarz-weiß. Es existiert keine dedizierte Schaltung zum Zeichnen der Vektoren wie bei Atari üblich, sondern der Zeichenvorgang wird durch den normalen Programmablauf analog der Vectrex-Heimkonsole durchgeführt. Die Helligkeit der Vektoren kann nur in zwei Stufen gewählt werden. Die Platine des Automaten besitzt keinen der damals üblichen Standard-Prozessoren wie Z80 oder 6809, sondern ist eine aus mehr als hundert TTL-Bausteinen zusammengebaute Eigenentwicklung. Die CPU ist ein 12-Bit-Prozessor mit 8 KB EPROM und 256 Worten RAM, der mit 5 MHz getaktet wird und oberflächliche Ähnlichkeiten mit dem 6809 aufweist. Der Sound wird mit diskreten Bauteilen erzeugt und wird von der CPU kontrolliert. Der Automat Take Off in unserer Ausstellung ist ein offizieller Nachbau der deutschen Video Games GmbH mit minimalen

technischen Änderungen gegenüber der ursprünglichen Cinematronics-Platine. Als Monitor wird ein Modell der italienischen Firma Hantarex verwendet.

### Hintergrund

Rip Off war das erste Spiel, welches einen echten kooperativen Zweispieler-Modus bot. Im Gegensatz zu frühen Zweispieler-Automaten wie Pong oder Gunfight, wo zwei Spieler stets als erbitterte Gegner aufeinander trafen, ist bei Rip Off echter Team-Geist für ein erfolgreiches Spiel erforderlich. Eine weitere Besonderheit des Spiels war wie bei Missile Command der Verzicht auf "Leben" im klassischen Sinn. Statt dem Spielerleben galt es hier die Treibstofftanks zu beschützen. Dadurch wurden auch Kamikaze-Manöver wie die Kollision des Spielerpanzers mit einem Piraten ein durchaus sinnvoller Spielzug. Kommerziell war Rip Off nur teilweise erfolgreich. Möglicherweise lag dies auch daran, dass Spieler einen Automaten mit dem Namen "Abzocke" vorsichtshalber mieden.

## Basic data

Material/Technique:

Measurements:

upright/Standard

## Events

Created	When	1980
	Who	Cinematronics
	Where	

## Keywords

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