

	<p>Object: Space Invasion</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: 0142</p>
--	--

Description

Spielprinzip

Die Aufgabe des Spieler ist es, den Planeten vor der Invasion durch feindliche Außerirdische zu bewahren, deren 55 Raumschiffe scheinbar unaufhaltsam am Himmel ihre Bahnen ziehen. Dazu kontrolliert der Spieler eine mobile Laserkanone, der vier Bunker einen teilweisen Schutz vor dem Feuer der Invasoren bieten. Erreicht einer der immer schneller werdenden Außerirdischen die Oberfläche, endet das Spiel. Bonuspunkte erhält der Spieler für den Abschuss des gelegentlich erscheinenden Mutterschiffes.

Technik

Mit lediglich drei Steuerknöpfen ist die Bedienung des Spiels kinderleicht. Das Spiel verwendet einen Intel-8080-Prozessor sowie 16 dynamische Speicherchips der ersten Generation, die zusammen 8 KB RAM ergeben. Das schwarz-weiße Bild wird seitenverkehrt aufgebaut und von einem Spiegel auf eine Leinwand projiziert. Im italienischen Lizenznachbau Space Invasion der Ausstellung erzeugen eine UV-Röhre und entsprechende Leuchtfarben sowie diverse Farbfolien interessante Licht- und Farbeffekte auf dem Spielfeld. Der Ton wird analog erzeugt.

Hintergrund

Space Invaders gilt als einer der erfolgreichsten Videospielautomaten überhaupt und war maßgeblich für die Popularisierung der Videospiele innerhalb der "normalen" Bevölkerung verantwortlich. Entwickelt wurde das Spiel von der japanischen Firma Taito, die zuvor bereits mit dem Spiel Gunman Erfahrung sammeln konnte. Das Spiel war in Japan so erfolgreich, dass landesweit die Yen-Münzen knapp wurden. Zur Reparatur des Ausstellungsautomaten mussten 16 längst nicht mehr lieferbare 4096-Bit-Speicherbausteine in einer Schaltungsänderung durch ein einziges statisches RAM ersetzt werden. Videospieľfreunden sei hier auch die höchst sehenswerte Futurama-Folge "Anthology of Interest 2" ans Herz gelegt, in der Space Invaders lustiger Mittelpunkt ist. Der hier gezeigte Automat ist ein italienischer Klon mit Namen "Space Invasion". Hat aber neben dem

ikonischen Design und Sound ebenfalls eine dreidimensionale Spieldarstellung wie das Original aus Japan.

Basic data

Material/Technique:

Measurements:

upright/Standard

Keywords

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