

	<p>Objekt: Joust</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: 59</p>
--	---

Beschreibung

Spielprinzip:

In dieser unkonventionellen Adaption des mittelalterlichen Turnierkampfes reitet der Spieler auf einem Strauß und muß sich mit Hilfe seiner Lanze der feindlichen Ritter erwehren. Auf Knopfdruck flattert der Strauß mit den Flügeln; beim Zusammenstoß mit einem Feind gewinnt der Strauß mit der höher gehaltenen Lanze. Getroffene Feinde hinterlassen Eier, aus welchen neue, gefährlichere Gegner ausschlüpfen, wenn sie nicht rechtzeitig eingesammelt werden. In späteren Leveln verschwinden teilweise die Felsplattformen und eine feurige Hand zieht unvorsichtige Straußenritter in die Lava hinab. Läßt man sich zuviel Zeit, erscheint der "unbesiegbare" Pterodactylus, der jedoch an der Nasenspitze durchaus verwundbar ist.

Technik:

Das Spiel basiert auf der Hardware der erfolgreichen *Defender* und *Stargate*-Automaten und verwendet einen 68B09-Prozessor für einfache Bitmap-Grafik ohne Sprites sowie einen 6802 für den Sound. Um trotzdem viele Objekte gleichzeitig bewegen zu können, wurde hier erstmals ein Blitter eingebaut: ein unabhängig vom Prozessor arbeitender Spezialchip, der eigenständig rechteckige Bildbereiche verschieben kann.

Hintergrund:

Mit Joust erschuf Williams in der Blütezeit der Spielhallen ein originelles und bis heute selten kopiertes Spielprinzip, welches als eines der ersten auch einen kooperativen Zwei-Spieler-Modus bot - wobei es allerdings den Spielern überlassen blieb, ob sie miteinander oder gegeneinander antreten wollten. Die Entwickler des Blitter-Chips arbeiteten später auch für die Firma Commodore, wo der berühmte Blitter-Koprozessor des Amiga-Computers entstand. Der Blitter wurde ein Markenzeichen des Amigas und bildete die Grundlage für viele klassische Amiga-Spiele, die mit Hilfe des Chips erstmals das technische Niveau von zeitgenössischen Automatenspielen erreichten.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Upright/Standard

Schlagworte

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