

	<p>Object: Asteroids</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: 0005</p>
--	---

Description

Spielprinzip:

Der Spieler steuert mit seinem Raumschiff durch einen Asteroidenschwarm und muss mit seiner Laserkanone die umher fliegenden Gesteinsbrocken zertrümmern. Dabei wird er von Zeit zu Zeit von einem feindlichen UFO angegriffen. Zur Navigation kann das Raumschiff rotiert und beschleunigt, jedoch nicht abgebremst werden. In ausweglosen Situationen versetzt der Hyperjump das Raumschiff an eine zufällig ausgewählte Position.

Technik:

Das Raumschiff wird mit fünf Knöpfen gesteuert. Wie viele frühe Automaten Spiele nutzt Asteroids einen schwarz-weißen Vektormonitor, der das Bild nicht aus quadratischen Pixeln aufbaut, sondern frei positionierte Linienzüge auf den Bildschirm zeichnet. Die Soundeffekte werden analog von diskreten Bauteilen erzeugt. Asteroids war das erste Spiel, bei dem die besten Spieler ihre Initialen eintragen konnten.

Hintergrund:

Asteroids ist einer der großen Klassiker der Videospiegelgeschichte, dessen Spielprinzip fast jedem geläufig ist. Die Geschichte des Spiels reicht bis 1961 zurück, als drei Hacker das Spiel Spacewar! für den neuen Universitätsrechner PDP-1 am MIT programmierten. Nolan Bushnell entwickelte daraus 1971 mit Hilfe der Firma Nutting Associates den ersten kommerziellen Spielautomaten Computer Space, der jedoch aufgrund der komplizierten Steuerung keinen großen Anklang fand. Es bedurfte eines einfachen Spieles wie Pong, um den Videospiele 1972 endgültig zum Durchbruch zu verhelfen. Das Spielprinzip von Asteroids wurde später oft kopiert und grafisch verbessert. Eine interessanter später Nachfahr ist das Spiel Virus für den Amiga Computer, der das Asteroids Steuerungsprinzip auf drei Dimensionen erweitert.

Basic data

Material/Technique:

Measurements:

Cabaret/Mini

Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- video game