

	<p>Object: Asteroids Deluxe</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: 0006</p>
--	--

## Description

### Spielprinzip:

Wie im originalen Asteroids von 1979 ist es die Aufgabe des Spielers, umher fliegende Asteroiden zu zerkleinern und schließlich ganz zu zerstören. Mit zwei Tasten kann das Raumschiff rotiert und mit einer weiteren beschleunigt werden. An die Stelle des rettenden Hyperspace-Sprungs in ausweglosen Situationen tritt bei Deluxe nun ein zeitlich begrenzter Schutzschirm, der das Schiff vor Kollisionen und feindlichem Feuer schützt. Zusätzlich zu den altbekannten Asteroiden und UFOs erscheint auch ein sechseckiger Satellit, dessen Einzelteile den Spieler bei einem Treffer aktiv verfolgen. Zu allem Überfluß schießt auch noch das UFO oft auf den Satelliten, wodurch der Spielverlauf schnell hektisch wird.

### Hintergrund:

Nach dem großen Erfolg von Asteroids plante Atari einen Nachfolger. Dabei sollte der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, um der beliebten Strategie versierter Spieler entgegenzutreten, nur einen Asteroiden übrigzulassen und dann die regelmäßig auftauchenden UFOs mit höherer Punktzahl zu jagen. Da die neuen, genauer schießenden UFOs und vor allem der Satellit jedoch ungeübte Spieler in den USA vor größere Probleme stellten, entschärfte Atari die Spiel-Software vor der Markteinführung in Europa nochmals. In den Folgejahren veröffentlichte Atari die Zwei-Spieler-Version Space Duel (1982) und das pixel-basierte Blasteroids (1987), jedoch konnte beide Automaten wie auch Asteroids Deluxe nicht an den ursprünglichen Erfolg von Asteroids anknüpfen.

## Basic data

### Material/Technique:

Die Schaltung des Automaten entspricht fast der des ursprünglichen Asteroids mit einer 6502A als CPU. Die größte Änderung für Deluxe war das Ersetzen der diskreten

Schaltkreise zur Tonerzeugung durch den ursprünglich für die Atari 8-Bit-Heimcomputer entwickelte POKEY-Soundchip, der auch in vielen weiteren Atari-Automaten dieser Zeit verwendet wurde. Ein neues EEPROM speichert die drei besten Highscores, welche dadurch auch bei ausgeschaltetem Gerät und damit gewissermaßen für die Ewigkeit erhalten  
Upright/Standard

Measurements:

## Events

Created	When	1981
	Who	Atari, Inc.
	Where	United States

## Keywords

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