

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Demon Attack für das Atari 2600: Mit Lasergeschützen gegen Atari

Michael Behr am Donnerstag, dem 1. September 2011

Manchmal ist es wirklich erstaunlich, wieviel farbenprächtigen Spielspaß man in ein einfaches Spielmodul von 4 KB (!) Kapazität packen kann. Es gibt einige Spiele dieser Sorte auf dem Atari VCS (auch als Atari 2600 bekannt), aber für mich DER Klassiker schlechthin ist eindeutig Demon Attack.

Der Weltraum-Shooter wurde 1982 von dem Amerikaner Rob Fulop programmiert. Fulop hatte bereits 1980 den wichtigen Atari-Klassiker Night Driver und 1981 den Meilenstein Missile Command von den Arkaden auf die heimische VCS-Konsole portiert. Nach seinem Ausstieg bei Atari, gründete er am 17. Juli 1981 das Unternehmen **Imagic**. Dort entwickelte Fulop spätere auch weitere VCS-Hits wie Cosmic Ark oder das Unterwasser-Abenteuerspiel Fathom.

Worum geht es in Demon Attack? Nun, man betrachte den Screenshot unten und man kann es vielleicht erahnen. Der Spieler (zwei sind möglich) ist im Besitz einer Raketenbasis am unteren Bildschirmrand, die sich nur von links nach rechts bewegen und natürlich schießen kann. Das ist sehr wichtig, denn von oben greifen die Dämonen aus dem All an. Immer drei auf einmal, bis eine Angriffswelle abgeschlossen wurde. Die

Dämonen bewegen sich dabei relativ planlos hin und her und feuern auf die Raketenbasis. Wobei nur der jeweils untere in der Lage ist, einen Schuss abzugeben. So sind die ersten paar Level ohne größere Probleme zu absolvieren.



Im Kampf gegen die grausigen Ungeheuer aus dem All auf dem Atari VCS. (Bild: Imagic)

Schwieriger wird es im weiteren Spielverlauf: Das Tempo nimmt zu und eine gemeinere Sorte Aliens taucht auf, die bei einem Treffer nicht einfach vernichtet wird, sondern sich in der Mitte teilt. So wird aus einem einzelnen Alien eine doppelte Bedrohung. Und das ist noch nicht alles: wenn die schießende Hälfte des untersten Aliens getroffen wird, beginnt die andere sich in Kamikaze-Manier auf den Spieler zu stürzen. Man sollte ihr ausweichen (das ist schwer) oder sie abschießen. Viel mehr hat das Spiel eigentlich nicht zu bieten, aber dennoch ist es einfach immer wieder klasse, den Kampf aufzunehmen und einen noch höheren Highscore zu erreichen. Grafik und Sound sind für heutige Verhältnisse natürlich nicht mehr zeitgemäß, waren damals aber sehr gelungen und erhielten viel Lob.

Rob Fulop – ein bescheidener Star

In einem Interview mit dem deutschen Spielmagazin [Telematch](#) aus dem Juni 1983 bekennt der erfolgreiche Softwareentwickler und Firmengründer, dass er eigentlich nur in Spielhallen ging, um dort zu beobachten. Nicht um selbst zu spielen. Mit Demon Attack war er nicht richtig zufrieden. So wechselten ihm die Bildschirmszenen zu schnell und er war der Meinung, dass das Spiel etwas zu monoton wäre.



„Überleben Sie den Dämonen-Ansturm!“ (Bild: Imagic)

Fulop programmierte Demon Attack mit Mitte Zwanzig. Die Entwicklung des Spiels dauerte ca. sechs Monate, wobei etwa 90% des Spiels bereits nach vier Monaten fertig gestellt waren. Die letzten 10% wurden darauf verwendet, das Programm aus Produktionsgründen zu kürzen. Dieser Schritt war laut Fulop eine sehr anstrengende Phase, die viel Disziplin erfordert. Rob Fulop gibt in dem Interview ebenfalls zu Protokoll, dass er seine Leidenschaft, die Programmierung phasenweise für eine sehr belastende und ernste Arbeit hält. So wie es klingt, empfindet er seinen Job in der Videospielebranche nicht ausschliesslich als puren Spaß. Deshalb spielt er auch kaum in der Freizeit, sondern schaltet Zuhause in seiner Freizeit lieber „einmal ab“.

Für Aufregung sorgte übrigens auch das juristische Drumherum. Die Firma Atari war nämlich in doppelter Hinsicht mit Imagic unglücklich: zum einen, weil es (zusammen mit Activision) die erste Firma war, die es sich „erdreistete“, an Atari vorbei für das VCS zu produzieren. Zum anderen, weil Demon Attack doch ziemliche Ähnlichkeiten zu Ataris Phoenix (lizensiert von Centuri) aufwies und damit angeblich die Verkäufe von Atari negativ beeinflusste. Im Dezember 1982 erhob Atari deshalb Klage gegen Imagic.

Beide Unternehmen einigten sich außergerichtlich und Imagic durfte Demon Attack weiterhin, auch für andere Videospielekonsolen und Heimcomputer, verkaufen. Sogar die Version für das Mattel Intellivision System, die als einzige Konsolenfassung, genau wie das angebliche Vorbild Phoenix, einen Raumschiff-Level enthielt. Das Spiel wurde zum größten Hit für Imagic überhaupt. Im Jahre 1983 erhielt Demon Attack den Titel „Videogame of the Year“ (Billboard) und wurde damit zum Flaggschiff von Fulops Firma. Über die damalige Einigung zwischen Atari und Imagic sind übrigens bis heute keine Details bekannt.

Demon Attack ist wirklich ganz der gute alte Zeitgeist. Man kann zwar eigentlich nicht gewinnen (das Spiel wiederholt sich nach 84 Angriffswellen), sondern nur das Ende möglichst lange hinauszögern. Dennoch möchte ich euch diesen Klassiker empfehlen, um zu festzustellen, dass Spiele wie Demon Attack auch heute noch eine Menge Spaß machen können.

Und immer daran denken: Alles wurde mit nur 4 Kilobyte Speicher realisiert. Das reicht bei Microsoft Windows nicht einmal für eine durchschnittliche INI-Datei.

DEMON ATTACK

Inspiration

Demon Attack erschien 1982 und basiert auf dem Weltraumspiel Galaxian von 1979.

Plattformen

Das Spiel erschien auf allen damals wichtigen Systemen. Dazu zählten Atari VCS, Philips G7000, Intellivision, Atari 400/800, VC 20, TRS-80 CoCo, Commodore 64 und TI-99/4.

Auszeichnung

Laut dem amerikanischen Billboard Magazine war Demon Attack 1983 das "Videogame of the Year".

Überarbeitete Originalfassung vom 5. Januar 2004.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 1. September 2011 um 21:02 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>