

Robert Noyce, Gordon Moore und ihre Fairchild-Kollegen legen Alu auf Silizium und verbinden Transistoren zum integrierten Schaltkreis. Nach dem Mikrochip präsentiert Fairchild das erste programmierbare Telespiel.

Fairchild Channel F

USA, 1976

Verkaufte Geräte: n.b.
 Spiele: 26
 Spiele auf: Modul
 Entwicklung bis: 1979
 ★★☆☆☆

Gefragt nach der „ersten Konsole“ lassen viele Computer-Historiker das Odyssey nicht gelten und verweisen auf den Chip-Pionier Fairchild Semiconductors. Unter Leitung der späteren Intel-Gründer Robert Noyce und Gordon Moore startet das 1957 gegründete Unternehmen die Massenfertigung integrierter Schaltkreise (ICs), vertausendfacht seine Belegschaft und macht das kalifornische Sunnyvale zum Silicon Valley. Moores Voraussage über die Verdoppelung der Chip-Komplexität alle 18 Monate wird später als „Moore's Law“ festgeschrieben.

Als Abfallprodukt der Chip-Entwicklung baut Fairchild ein Spielgerät. Technische Basis ist die 8-Bit-CPU F8, Software kommt erstmals auf ROM-Modulen.

Auf dem entstehenden Markt machen die beiden Pionierleistungen noch wenig Eindruck: Angesichts der mickrigen



ITT baut eine hübsche Channel-F-Variante mit Pong im ROM und Controllern mit blauem und rotem „Kopf“.

Varianten und Nachfolger

Channel F	1976	Das Urmodell besitzt bis auf den Modulschacht keine Schnittstellen und Buchsen, beide Controller sowie Antenne und Stromstecker sind fest verdrahtet. Der Ton kommt noch aus der Konsole; spätere Geräte wie z.B. der deutsche Nachbau Saba Videoplay geben ihn über den TV-Lautsprecher aus.
Channel F II	1979	Das leicht überarbeitete US-Modell mit neu platzierten, abnehmbaren Controllern und Sound via TV wird nach dem Fairchild-Rückzug von Zircon vermarktet.
Deutsche Varianten		In Deutschland erscheinen neben dem Saba Videoplay im Channel-F-Gehäuse zwei äußerlich stark modifizierte Varianten: Das Nordmende Teleplay steckt im schlanken, metallisch gefärbten Gehäuse und verwendet die Original-Controller. Schlanker und hübscher als das klobige Original ist auch der ITT Telematch Processor mit seiner Frontpartie im Alu-Look.



Der vergessene Pionier Channel F und der Nachbau Saba Videoplay sind chancenlos gegen die Atari-Offensive ab 1978.

Hardware-Leistung ist der Vorteil austauschbarer Spiele gering, das Gerät nach wenigen Monaten technisch obsolet. Als der Markt durchstartet, wird es von audiovisuell stärkeren Konsolen der zweiten Generation (Atari VCS) weggefegt. Immerhin stellt das Channel F bereits Farben dar und kann damit auf die Folien von Odyssey und 70er-Jahre-Automaten verzichten.

Das ulkigste Channel-F-Element sind die zwei Controller, die man unterm Gehäusedeckel hervorholt. Sie können nicht nur nach links und rechts, oben und unten bewegt, sondern auch gedreht, gedrückt und gezogen werden. Die schwarzen „Spielepiloten“ (Saba) kommen ohne Feuerknöpfe aus.

Mit dem Spieler verliert auch Fairchild schnell das Interesse an der Konsole und überlässt die Vermarktungsrechte der Firma Zircon, die später das Channel F II für 100 Dollar sowie die fünf letzten Spiele vermarktet.

Dave Tandy's Lederfabrik wird 1919 gegründet und wächst 44 Jahre später durch Übernahme von „Radio Shack“ zur US-weiten Elektronikette. Als der Markt Mitte der 70-Jahre kriselt, sieht Tandy im Computer das Produkt der Zukunft.

Tandy TRS-80

USA, 1977

Verkaufte Geräte: 1 Million
 Spiele: 200
 Spiele auf: Kassette, Diskette, Modul
 Entwicklung bis: 1988
 ★★☆☆☆

Der erste Heim-Computer MITS Altair erscheint 1975 als Bausatz, doch die Tandy-Manager John Roach und Don French haben ein neues Konzept – ein Komplettsystem aus Zentraleinheit, Bildschirm, Kassettenlaufwerk und Software. Tastatur statt Schalter, Monitor statt Lampen: Der von Steve Leininger konzipierte TRS-80 erblickt im August 1977 das Licht der Welt und löst mit Apple und CBM einen Boom aus.

Trotz technischer Schwächen mausert sich das günstige System zum Volkscomputer und zur Geburtsstätte prominenter Spiele wie **Temple Of Apshai** (Epyx, 1979) und dem Debüt des Bröderbund-Gründers Doug Carlston (**Galactic Empire**, 1979). Scott Adams schreibt seine legendären Textabenteuer auf dem Tandy, andere nutzen ihn als Entwicklungssystem für Atari- oder Spectrum-Software.



Wie alles begann: Adventureland von Scott Adams ist 1978 das erste Abenteuerspiel für Heimcomputer.

1980 bringt Tandy Farbe ins Spiel und produziert mit Motorola den „Color Computer“. Obwohl den Rivalen weiterhin unterlegen, erhalten Model III und CoCo über 1.000 Programme, die meisten semi-professionell, vereinzelt auch von namhaften Herstellern wie Activision, Infocom und Sierra. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern besitzt der CoCo einen Modulschacht, den rund 70 „ROM-Paks“ nutzen – die besten schreibt Steve Bjork, z.B. **Mega-Bug** und die Umsetzungen **Arkanoid** und **Rampage**. Letztere ist 128K groß und läuft nur auf dem CoCo III, der als finale Evolutionsstufe bis 1991 gebaut wird.

Varianten und Nachfolger

TRS-80	1977	Das Model I (Z80 mit 1,78 MHz, 4K RAM, 128 x 48 Pixel) kostet mit 12"-Monitor und Datasette 600 \$, ein Jahr später mit 16K 1.100 \$ und wird bis zum Produktionsstopp Anfang 1981 250.000 Mal verkauft. 1980 wird es abgelöst durch das Model II mit 4-MHz-CPU, 32K, besserem Text und MS BASIC, Monitor und 8"-Disklaufwerk (für 3.450 \$ ein professionelles Bürosystem) sowie die integrierte Einheit III (2,03 MHz, 16K, monochrome 128 x 48 Pixel-Grafik) mit Monitor und Datasette für 700 \$.
Color Computer	1980	Der verbesserte Hobby-Computer mit Motorola-CPU 6809E (0,89MHz) und 256 x 192 Pixel-Grafik in acht Farben erhält den Spitznamen CoCo. Mit 4K RAM kostet er 400 \$. Der Nachfolger im kleineren Gehäuse kommt 1983 mit 16K und Multitasking-Betriebssystem OS-9 für nur noch 240 \$.
Color Computer III	1986	Trotz verbesserter Hardware (1,78 MHz-MC68B09E-CPU, 128K, 80 Zeichen-Textdarstellung, 640 x 225 Pixel in 64 Farben) und 220-Dollar-Preis hat der letzte CoCo keine Chance gegen die 16-Bit-Generation (Amiga, Atari ST, Mac).