

Epoch bringt das Telespiel nach Japan, verliert dann aber den Anschluss: Wie Tomy und Bandai muss der Spielzeughersteller und frühe Atari-Distributor dem Nintendo-Siegeszug weichen.

Epoch Super Cassettevision

Japan, 1984



Verkaufte Geräte: n.b.
 Spiele: 30
 Spiele auf: Modul
 Entwicklung bis: 1984
 ★★☆☆☆

In Europa vermarktet Yeno das Super Cassettevision; bis auf Logo und Strombedarf ist es mit dem japanischen Original identisch und Modul-kompatibel.



Japaner lieben Natur und Miniröcke: Modul 3 Super Golf.

Mit dem kabellosen „TV Tennis“ veröffentlicht Epoch 1975 das erste Telespiel in Japan. Wie im Westen boomt das Hobby in Fernost, 1977 gibt's dort 30 verschiedene Pong-Geräte sowie die ersten Modulkonsolen. Traditionelle Spielzeughersteller dominieren den Markt (darunter Bandai und Tomy), bis Mitte 1983 die zweite Welle programmierbarer Geräte anrollt. Nintendo präsentiert das Famicom, Sega das SG-1000. Beide sind technisch besser als Epochs Cassettevision (siehe Kasten unten).

Der Vorgänger

Cassettevision **1981** Für die nicht SCV-kompatible Modulkonsole der ersten Generation (NEC 4-Bit-CPU, Startpreis 13.500 Yen) erscheinen 12 Spiele, grafisch und spielerisch auf Interton-4000-Niveau. Zwei Mini-Sticks, vier Knöpfe und je zwei Paddles sind links und rechts integriert und nicht herausnehmbar. 1983 wird das Gerät vom streng vereinfachten und verkleinerten Cassettevision Jr. abgelöst, der mit 5.000 Yen billigsten Spielkonsole.

Epoch braucht ein Jahr, um mit konkurrenzfähiger Hardware zu reagieren: Das Super Cassettevision (SCV) besitzt eine Z80-CPU und 16 K Grafikspeicher, der Video-prozessor malt 16 Farben aus einer Palette von 512 und bewegt maximal 128 Sprites. Wie SG-1000 und Famicom startet es für 15.000 Yen, ist in der Produktion aber aufwändiger und teurer: Die beiden Joysticks liegen unter einem getönten Deckel; rechts oben baut Epoch einen numerischen Tastenblock ein. Neben der Antennenbuchse besitzt das Super Cassettevision sogar einen RGB-Ausgang – das erste Telespiel mit optimaler Bildausgabe.

Als Spätkommer hat es eine kurze Biographie und übersichtliche Software-Palette mit Baller- und Hüpfspielen, **Pole Position 2** und **Mappy** von Namco sowie den US-Hits **Miner 2049er** und **Boulder Dash**. Nachgeschoben werden die drei Anime-Umsetzungen **Dragonball**, **Doraemon** und **Lupin III**; letztgenannter TV-Promi versucht sich als Pitfall Harry. Historisch interessant sind das Action-Rollenspiel **Dragonslayer** mit batteriegepuffertem Speicher sowie eine Hardware-Variante für Mädchen: Das rosarote „Lady's Set“ verkauft Epoch 1985 im schicken Koffer.

Zum Ritter geschlagen und mit fetter ZX-Beute jagt Sir Clive seinen Lebenstraum: Ein Königreich unter Strom und komplett vernetzt! Tragbares Display, Elektro-Auto und ein Klein-PC für Schule, Büro und Freizeit sind Sinclairs letzte Werke.



Sinclair QL

GB, 1984



Verkaufte Geräte: 150.000
 Spiele: 50
 Spiele auf: Microdrive, Kassette
 Entwicklung bis: 1986
 ★★☆☆☆

Nach ZX81 und Spectrum ist Zeit für einen Sinclair-Rückblick: Seit 20 Jahre baut der britische Pionier Unterhaltungs- und Büro-Elektronik, die tragbar und erschwinglich ist und sich durch Kompaktdesign abhebt. Sinclair-Geräte sind nicht protzige „braune Ware“, sondern schwarz und schnörkellos, 1964 das Micro FM Radio (ein Stahl-Pod mit Kopfhörer und Drehrad), Stereo-Systeme und modische Taschenrechner in den 70ern, und der Wrist Calculator – zehn winzige Tasten am Handgelenk für alle Mathe-Operationen!

Sinclairs beste Geräte sind minimalistisch und rigoros reduziert, und wirken doch freundlich. Mit Apple liefert er sich ein transatlantisches Rennen und präsentiert kurz vor dem Mac-Debüt einen Rechner mit Motorola-CPU und 128K, GUI und Multitasking. Ein echter 16-Bitter ist der QL nicht, sein 68008-Chip mit 8 Mhz zwar flott getaktet, aber Bus-beschnitten. Grafik gibt's in 256x256 in acht bzw. 512x256 in vier Farben sowie Schnittstellen, die dem Spectrum fehlen, RS232, LAN, RGB, zwei Joystick-Buchsen. Ohne Chips für Sprites, Sound oder Scrolling zielt QL auf Akademiker und IT-Profis, nicht

Spieler: Im ROM stecken QDOS und SuperBASIC. Textverarbeitung, Datenbank und Tabellen-Grafik legt Pson bei.

Progressive und ungeduldige Techniker, oft Sinclair-vorbelastet, holen sich den QL, der heutige Codemasters-Akustik-Chef Simon Goodwin, Linux-Erfinder Linus Torvalds und Ian Hetherington von Psygnosis (der sein QL-Projekt Brataccas jedoch schnell auf Amiga und ST umbiegt). Dem schlanken Computer werden Verschiebungen, die kleine Tastatur und das bizarre Speichermedium Microdrive zum Verhängnis. Sein Preis wird Ende 1985 auf 200 Pfund halbiert, die Produktion bald eingestellt.

Historisch interessante Microdrive-Originale sind das Strategiespiel **D-Day** (Games Workshop!) und das Magnetic-Scrolls-Debüt **The Pawn** (noch ohne Pixelbilder). Zwei Bitmap Brothers üben **Karate**, 3D-Wunderkind Jez San schreibt QL-Fibeln, Steve Bak kopiert Konami mit **QL Hopper**. In Frankreich startet Lankhor 1986 die F1-Simulation **Vroom** sowie den Vektor-Flug **3D Wanderer** mit Stereo-Brille.

QL steht für „Quantum Leap“ (Quantensprung): Notorische Sinclair-Schwächen werden dem eleganten Mini zum Verhängnis.

