

Monster Studios

Monster Studios

Der amerikanische Computer-spielentwickler wird 1999 von Jeff Tunnel und Chris Cole gegründet und produziert mit dem „Incredible Machine“-Designer Kevin Ryan ein Update des ungewöhnlichen Tüfteltitels, **Chain Reaction**. Die Studios werden 2000 zugunsten von Garage Games (Tunnel, Tim Gift und Rick Overman) aufgegeben.

www.garagegames.com

Motivetime

Der englische Spielentwickler wird 1988 gegründet und hat zehn Jahre später gut 20 Angestellte, die an Rennspielen arbeiten, z.B. an **Dirt Racer** auf dem SNES (1995) und an **Test Drive Offroad** (1997). Durch seine Beteiligung kontrolliert Elite-Gründer Steve Wilcox das Unternehmen; außerdem finanziert Elite alle Projekte der Firma, die im 21. Jahrhundert nicht mehr aktiv scheint.

1988	Aufgegeben (Elite)
n.b.	GB

MOS Technologies

Der amerikanische Chip-Hersteller wird 1969 von Mort Jaffe, Don McLaughlin und John Pavine gegründet und liefert Chips für Taschenrechner und **Pong**-Telespiele. Ab 1974 bauen acht ehemalige Motorola-Angestellte unter Leitung des Ingenieurs Chuck Peddle für MOS eine CPU-Abteilung auf, die den legendären Mikroprozessor 6502 entwickelt und ab 1975 vermarktet. Nach dem Ausstieg des Hauptinvestors Al-

len-Bradley 1976, übernimmt der Büromaschinenhersteller Commodore die Firma und baut MOS zum internen Chip-Labor um.

Mit dem 8-Bit-Prozessor 6502 bleibt MOS bis Mitte der 80er-Jahre der wichtigste Chip-Hersteller auf dem Heim- und Spielmarkt; ihn verwenden die Erfolgscomputer Apple 2 und Atari 800 sowie (in der abgespeckten Version 6507) die Atari-Konsole VCS 2600. Commodore selbst verbaut den Chip und optimierte Varianten bis weit in die 80er-Jahre in allen Heim- und Personal Computern: Pet, VC 20 und C64. 1979 entwickelt Bob Yannes für Atari die Bankswitching-Technologie, die VCS-Module mit 8K ermöglicht.

Ab 1978 baut das Western Design Center (WDC) MOS 65xx-basierte Chips, eine Firma des Ex-MOS-Ingenieurs Bill Mensch. Von WDC stammt z.B. die 65C816-CPU, die Apple Mitte der 80er-Jahre in seinen IIGS-Computern verbaut und auf der die CPU der erfolgreichen Super-NES-Konsole (1990) basiert. Während Nachfahren der MOS-CPUs den Videospiegelmarkt beherrschen, werden 6502 bzw. 6510 auf dem Heimcomputer-Sektor von den 16-Bit-Chips des Mitbewerbers Motorola verdrängt.

Offiziell wird MOS schon in den frühen 80er-Jahren in Commodore Semiconductor Group (CSG) umbenannt, bis 1989 bleiben Chips noch mit MOS beschriftet. 1994 wird MOS durch Management-Buyout unabhängig von der Firma Commodore, die in diesem Jahr liquidiert wird. Als GMT Microelectronics fertigt das Unternehmen Chips am alten, 1992 von Commodore geschlossenen Standort in Norristown, Pennsylvania und wächst bis 2000 auf knapp 200 Mitarbeiter an. 2001 wird die

Fertigungsstätte geschlossen, das Unternehmen aufgegeben.

MOS-CPUs und Varianten in Heimcomputern und Konsolen

Jahr	Plattform	CPU
1977	Apple 2	6502
	Commodore Pet	6502
	Atari VCS	6507
1978		
1979	Atari 800	6502A
1980		
1981	Commodore VC 20	6502
	Commodore C64	6510
	Acorn BBC B	6502
1982	Atari 5200	6502
1983	Oric-1	6502
1984	Atari 7800	6502

1969	Aufgegeben (Commodore)
n.b.	USA

Motorola

Der amerikanische Halbleiter-Hersteller wird 1928 als Galvin Manufacturing Corporation in Chicago gegründet und ist ursprünglich auf die Herstellung und Vermarktung von Radiogeräten spezialisiert. 1947 wird Galvin in Motorola umbenannt und beginnt mit der Fertigung von Autoradios, Funk- und TV-Geräten; erste Motorola-Halbleiter gehen in den 50er-Jahren in Produktion.

Mitte der 70er-Jahre verkauft Motorola weite Firmenteile, um sich aufs Halbleitergeschäft zu konzentrieren. Mit dem 1974 vorgestellten 8-Bit-Prozessor 6800 spielt Motorola auf dem entstehenden Hobbymarkt eine wichtige Rolle, neben dem Tandy-Computer und der Spielkonsole Vectrex verwenden zahlreiche japanische und amerikanische Spielautomaten die CPU. Konkurrenz

erwächst Motorola durch die Firma MOS, die von Ex-Mitarbeitern gegründet und mit der 6800-Verbesserung 6502 erfolgreich ist.

1983 veröffentlicht Motorola sein erstes Handy, danach holt sich die Firma den Heimcomputer-Sektor mit dem 16-Bit-Chip 68000 zurück, der sich in unterschiedlichen Varianten zur wichtigsten Spiele-CPU entwickelt. 680xx-Chips stecken millionenfach in Rechnern von Commodore, Atari und Apple, in Japan von Sharp, sowie in den meisten Spielautomaten der späten 80er-Jahre. Später verwenden auch die Multimedia-Konsole CDi von Philips, vor allem aber das weltweit erfolgreiche Sega Mega Drive einen 68000er-Verwandten als CPU.

In der europäischen Spielszene bleibt der 68000 bis 1992 die wichtigste Plattform, bevor sich Intel-PCs, Super Nintendo und schließlich die Sony Playstation gegen Motorola-betriebene Hardware durchsetzen. Danach bleibt der Spielmarkt für Motorola verloren. Leistungsfähige PowerPC-Prozessoren stecken nur im Mac und in der exotischen Multimedia-Konsole Pippin sowie in wenigen Automaten von Sega und Konami. Eine von IBM gefertigte PowerPC-Erweiterung ist die CPU im Gamecube.

Im 21. Jahrhundert ist Motorola auf diversen Geschäftsfeldern, vor allem aber als Hersteller von Mobiltelefonen aktiv. Zu den Kernprodukten gehört der 1995 vorgestellte, in Hongkong entwickelte DragonBall-Prozessor (MC68328), erfolgreich in tragbaren Spiel- und Multimedia-Geräten. Nachdem die Halbleiter-Fertigung 2003 abgestoßen und als Freescale Semiconductor im September 2006 für 17,6 Milliarden Dollar von der Beteiligungsgesellschaft Blackstone

Group gekauft wird, sinkt die weltweite Motorola-Belegschaft auf unter 70.000.

Motorola-CPU in Heimcomputern und Konsolen

Jahr	Plattform	CPU
1980	Tandy Color Computer	6809E bis 68B09E
1981		
1982	CGE Vectrex	68A09
1983		
1984	Apple Mac	68000 bis 680LC40
	Sinclair QL	68008
1985	Commodore Amiga	68000 bis 68040
	Atari ST	68000 bis 68030
1986		
1987	Sharp X68000	68EC030
1988		
1989	Sega Mega Drive	68000
1990	SNK Neo Geo	68000
1991	Philips CDi	68010 (68070)
1992		
1993		
1994	Commodore CD 32	68EC020
	Atari Jaguar	68000

1928	Börsennotiert
Schaumburg, Illinois	USA
www.motorola.com	

MPath

Der amerikanische Online-Spielendienst wird 1995 von Brian Moriarty et al. gegründet und fusioniert 1996 mit Catapult/Xband – als „Matching Service“ für Spielkonsolen ebenfalls ein Online-Pionier. Nachdem Segasoft und andere in die Firma investieren, baut MPath eine Community für PC-Spieler ins Netz (Multiplay-

er-„Quake“ u.a.) und stellt sie Anfang 1997 von gebühren- auf anzeigenfinanziert um (MPlayer Free Zone). Nach Aufbau der Audio-Community HearMe.com und deren Börsengang 1999 (nach angehäuften Verlust von gut 50 Millionen Dollar) übernimmt der Online-Entwickler Gamespy Ende 2000 alle MPlayer-Rechte und Technologien.



In den 1980er-Jahren ertüfelt Brian Moriarty Adventures für Infocom und LucasArts. Mitte der 90er-Jahre vernetzt er mit MPath frühe Online-Spieler.

1995, 1996	Aufgegeben (Gamespy)
Cupertino, Kalifornien	USA

Mucky Foot

Der englische Computer- und Videospielehersteller wird 1997 von Mike Diskett, Fin McGeachie und Guy Simmons sowie Garry Carr gegründet. Trotz prominenter Besetzung (die Genannten arbeiten davor unter Peter Molyneux für Bullfrog) kann sich das rund 25 Mann starke Studio nicht halten, sondern wird nach drei vorzeigbaren Multiplattform-Entwicklungen (Urban Chaos, Blade, StarTopia) im November 2003 geschlossen.

1997	Aufgegeben
Guildford	GB