

 <p>Computerspielmuseum Berlin [CC BY-SA]</p>	<p>Objekt: Channel F</p> <p>Museum: Computerspielmuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 nicole.hanisch@computerspielmuseum.de</p> <p>Sammlung: Spielmaschinen</p> <p>Inventarnummer: 0908</p>
--	--

Beschreibung

Das erste programmierbare Videospiele

Bis zum Channel F konnte man mit den Heimkonsolen jeweils nur die Spiele spielen, die fest in den Geräten eingebaut waren. Durch einen neuartigen Einschubschacht des Channel F war es nun erstmals möglich, neue Spiele separat zu erwerben.

Diese Neuentwicklung brachte auch mit sich, dass die bis dahin üblichen einfachen Drehregler durch die ersten Joysticks ersetzt wurden. Mit ihnen ließen sich nun die Spielfiguren in mehrere Richtungen bewegen. Außerdem konnte der auf Druck reagierende Steuerknüppel die Funktion eines Feuerknopfes übernehmen.

Schon bald hatte das Channel F mit dem Studio II von RCA einen ebenfalls programmierbaren Konkurrenten. Dieses konnte allerdings Graphik nur schwarz-weiß darstellen und war auch sonst das technisch schlechtere System.

Letztendlich sollten jedoch beide Systeme dem besseren VCS von Atari (1977) unterliegen. Für das rasche Ende 1978 waren auch die einfacheren aber wesentlich preisgünstigeren Handheld-Spiele verantwortlich, die 1977 den Markt dominierten. Ferner führte die Schwemme an Pong-Nachbauten dazu, dass diese zum Teil unter dem Produktionspreis verramscht wurden.

Dagegen hatte das 169 \$ teure Channel F trotz seiner innovativen Technik kaum eine Chance. In Deutschland wurde es von Saba in Lizenz baugleich als Videoplay vertrieben.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

Hergestellt	wann	1976
	wer	Fairchild Semiconductor
	wo	

Schlagworte

- Modul