[Weitere Angaben: https://berlin.museum-digital.de/object/1287 vom 06.05.2024]

Objekt:	Microvision
Museum:	Computerspielemuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 nicole.hanisch@computerspielemuseum.de
Sammlung:	Spielmaschinen
Inventarnummer:	2313

Beschreibung

Das erste programmierbare Handheld

Die Idee war bestechend: Man kombiniere die erfolgreichen Handhelds mit dem Prinzip der auswechselbaren Spielmodule der Heimgeräte. Das war die Geburtsstunde des Microvision, des ersten Game-Boy-Vorläufers.

Konstruiert hat es Jay Smith, der später auch für den Vectrex verantwortlich zeichnen sollte. Das Grundgerät besteht dabei aus nicht mehr als dem Feld für die Bedienknöpfe und dem Display. Der eigentliche Prozessor steckt zusammen mit dem Spielprogramm im jeweiligen Modul.

Das Spielfeld des Microvision liess allerdings kaum komplexe und interessante Spielvarianten zu. Bestand es doch lediglich aus einer 16x16 Felder großen schwarz-weißen Blockgraphik. So erklärt sich auch die relativ geringe Anzahl von 11 Spielen, die jemals für das System entwickelt wurden.

Der mangelnde Spielenachschub war auch hauptsächlich dafür verantwortlich, dass sich das vom Ansatz her innovative Microvision nach zunächst beachtlichen Erfolgen für MB nicht rechnete. 1981 wurde der Support bereits wieder eingestellt.

Grunddaten

Material/Technik:
Maße:

Ereignisse

Hergestellt	wann	1979

wer	Milton Bradley Company
wo	

Schlagworte

- Handheld