

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

SABA Videoplay – Debüt für die Steckmodule

Torsten Othmer · Samstag den 10. Oktober 2009

Ich freue mich, hier eine fast in der Versenkung der Vergessenheit geratene, aber dennoch außergewöhnliche Videospielkonsole, vorzustellen.

In Deutschland wurde sie zumeist gegen Ende der 1970er Jahre als SABA Videoplay vertrieben. Allerdings wurde das System schon 1976 in den USA von dem Hersteller Fairchild unter dem für eine Videospielkonsole eher ungewöhnlichen Namen Channel F vorgestellt.

Das Channel F ist aber nicht eine der unzähligen Pong-Konsolen die es seinerzeit schon gab, sondern das erste Videospiel mit programmierbaren Spielmodulen überhaupt. Auf diesen Spielmodulen befand sich erstmals ein kleiner Chip, ein so genanntes ROM, welches Programmcode enthält. ROM ist die englische Abkürzung für „Read Only Memory“ und bedeutet, dass man den Inhalt dieses Speicherchips zwar lesen, aber nicht beschreiben kann. Mit diesen Modulen war es erstmals möglich, auf nur einer Konsole durch das Austauschen der Spielmodule viele verschiedene Spiele zu spielen. Erstaunlicherweise besaßen die Module eine Speicherkapazität von nur 2 bis 3 Kilobyte Speichervolumen! Bis 1982 erschienen insgesamt 26 Spielmodule für das Channel F.



Videocart Nr. 2: Spielmodul mit den Spielen Wüstenfuchs und Tontauben-Schießen. (Bild: Torsten Othmer)

Bemerkenswert ist, dass um die Veröffentlichung der ersten Modul-Konsole ein wahrer Wettkampf stattfand. Nur wenige Wochen später wurde mit der RCA Studio II eine weitere Modul-Konsole vorgestellt, die dem Channel F aber technisch unterlegen war.

Selbst der damalige Marktführer Atari sah sich unter Druck gesetzt, seine ebenfalls schon in der Entwicklung befindliche programmierbare Konsole früher als geplant auf den Markt zu bringen. Da aber Atari die dafür enormen Entwicklungs- und Produktionskosten allein nicht aufbringen konnte, sah sich der Firmengründer Nolan Bushnell genötigt Atari an den Medienkonzern Warner Brothers zu verkaufen, um das benötigte Kapital zu erhalten.

So hat die frühe Präsentation des Channel F doch einigen Wirbel in der Videospielbranche ausgelöst, auch wenn das System nicht unbedingt ein kommerzieller Erfolg war. Die Firma Fairchild als Produzent der Channel F Konsole vergab schon kurz nach deren Markteinführung in den USA Lizenzen an verschiedene europäische Firmen.

Fairchild's europäische Partner



Das Nordmende COLOR TelePlay von 1978. (Bild: Torsten Othmer)

Allein auf dem Deutschen Markt warben SABA mit dem Lizenznachbau Videoplay, Nordmende mit TelePlay sowie ITT mit dem Telematch Processor um ihre Gunst.

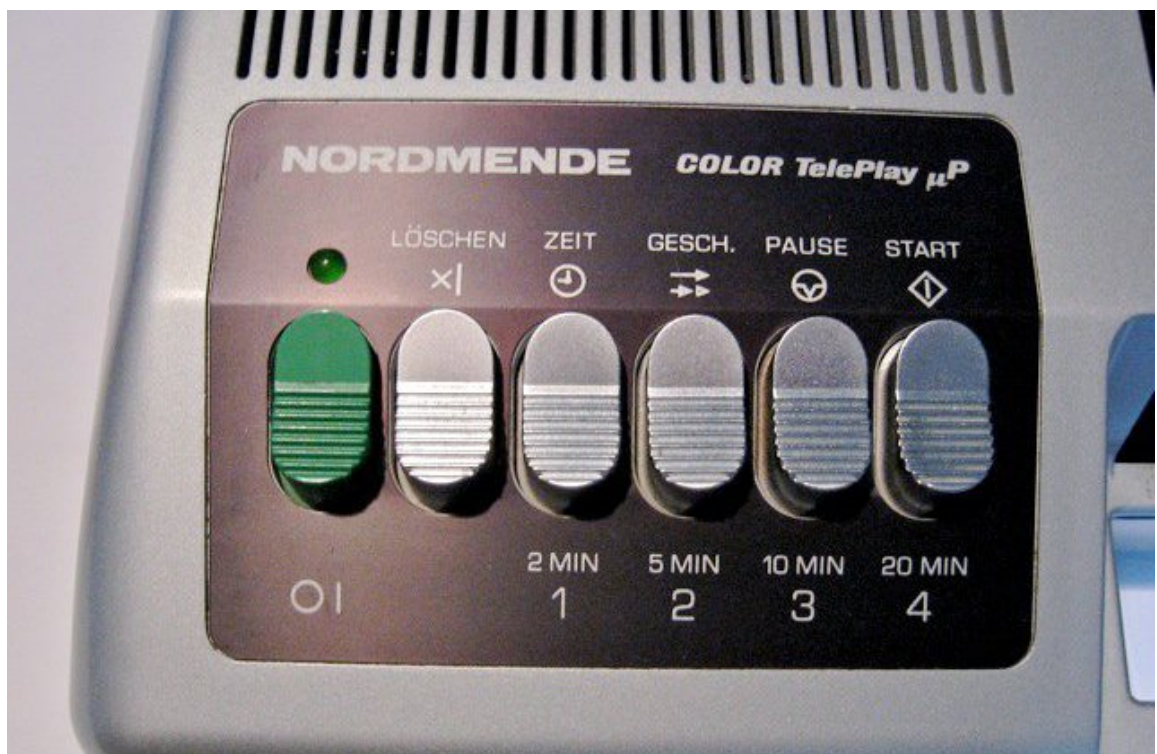
In Schweden wurde es von Luxor als Video Entertainment System, in Großbritannien von Adman als Grandstand, in Österreich von Ingelen ebenfalls als Telematch Processor, in Italien von Dumont als Channel F und schließlich in Belgien von der Firma Barco unter den Namen Challenger als Lizenznachbauten der US-amerikanischen Firma Fairchild vertrieben.

Des Weiteren wurde es durch die Firma Emerson (gehörte zu Dumont) unter dem Namen Videoplay System in den Handel gebracht. Die Version von Dumont wurde ebenfalls unter der Bezeichnung Videoplay System verkauft. Emerson und Dumont brachten lediglich einige Aufkleber mit ihren Bezeichnungen auf den Originalverpackungen an.



Die ITT-Variante des System Fairchild mit zwei Controllern. Aufgenommen auf der gamescom 2010 in Köln im Rahmen der Wanderausstellung "Haus der Computerspiele" von René Meyer. (Bild: André Eymann)

Hier ein paar Bilder, der verschiedenen Varianten des Channel F.



Bedientastatur des Nordmende COLOR TelePlay. (Bild: Torsten Othmer)



Das ITT Telematch Processor von 1978. (Bild: Torsten Othmer)



Bedientastatur des ITT Telematch Processor. (Bild: Torsten Othmer)



Verpackung des Emerson Videoplay System. (Bild: Fredric Blåholtz)



Emerson Videoplay System mit Zubehör und Spielmodulen. (Bild: Fredric Blåholtz)



Die Gehäuseabdeckung des Emerson Videoplay Systems. (Bild: Fredric Blåholtz)

Rückblick – Ein Telespiel für den Enkel

Warum aber schreibe ich über diese doch eher unbekannte Konsole?

Um das zu erfahren, müssen wir über 30 Jahre zurück in die Vergangenheit reisen. Zu dieser Zeit, man schrieb das Jahr 1977, berichtete ein Arbeitskollege meines Vaters von einer auf Internationalen Funkausstellung, kurz IFA, in Berlin vorgestellten neuen Videospielkonsolen-Generation.

Da ich mir als damals 10-Jähriger nichts sehnlicher wünschte als ein Telespiel, nahm mein Vater diese Information von seinem Kollegen mit großem Interesse auf. Nachdem er sich dann kurze Zeit später in eines der damals größten Rundfunkgeschäfte in Osnabrück nach dieser Konsole erkundigte, hatte er Glück, dass dort gerade ein Vorführgerät eingetroffen war.

Der Verkäufer führte die auch für ihn noch völlig neue Technik bereitwillig vor. Mein Vater und anscheinend auch der Verkäufer waren von dem SABA Videoplay total begeistert. Beide vergaßen vor lauter Spielbegeisterung völlig die Zeit und hörten erst auf zu spielen, als das Geschäft geschlossen werden sollte, was damals üblicherweise schon um 18:30 Uhr geschah. Einen Schock

erfuhr mein Vater dann aber, als er von dem freundlichen Verkäufer den Preis für die Konsole erfuhr.

Fast 500 DM sollte das gute Stück kosten und das ohne Spielmodule, die kosteten im Schnitt noch mal um die 70 DM extra. Das war sicher zu damaligen Zeit nicht nur meinen Vater viel zu teuer. Zumal Videospielekonsolen seinerzeit doch mehr als Spielzeug für Kinder gesehen wurden und nicht wie heute als Unterhaltungsmedium für die ganze Familie.



Screenshot des Schachmoduls für das SABA Videoplay. (Bild: Torsten Othmer)

Da mein Vater aber nun persönlich Gefallen an der Konsole gefunden hatte und mich auch nicht zu Weihnachten enttäuschen wollte, überredete er meinen Opa, sich doch mal dieses tolle neumodische Gerät anzuschauen. Von dem Preis erwähnte er natürlich geschicktermaßen nichts.

Offen für neues, wie er Gott sei dank war, nahm mein Opa den Vorschlag an und fuhr das Wochenende darauf zusammen mit meinen Vater zu dem besagten Rundfunkgeschäft. Die Zeit drängte, denn Weihnachten rückte immer näher und es gab immer noch kein Weihnachtsgeschenk. In der Tat war auch mein Großvater sehr angetan von dem Gerät und fand es als Weihnachtsgeschenk für seinen Engel perfekt geeignet. Selbst von dem hohen Preis ließ er sich

nicht abschrecken. Denn technische Sachen, insbesondere wenn sie auch noch neu auf den Markt kamen, waren nun einmal teuer. Das traf damals noch mehr zu als heute und so war er gewillt, das Gerät zu kaufen. Erschreckenderweise stellte sich dann aber heraus, dass das Telespiel gar nicht auf Lager war. Es gab nur das eine Vorführgerät, welches nicht verkäuflich war. Selbstverständlich konnte es bestellt werden, aber ob es noch rechtzeitig bis Weihnachten an käme, wollte der Verkäufer nicht garantieren.

Mein Opa aber ging das Risiko ein und bestellte das Gerät mitsamt einer Handvoll Spielmodulen. Denn sonst kann man ja damit nicht allzu viel anfangen. Der Verkäufer versprach alles zu tun, damit das Videoplay so schnell wie möglich geliefert wird.

Noch ein Problem aber tauchte auf, wenn auch nicht ganz unvermittelt. Meine Großmutter durfte auf keinen Fall erfahren, wie teuer das Gerät war, denn dann hätte sie sich wieder unnötigerweise aufgeregt, wie man dann so viel Geld für so ein technischen Schnickschnack ausgeben kann. Für mich als Enkel hätte sie alles getan, aber so ein neumodisches Ding, nein! Da hätte man doch etwas Sinnvolleres für das viele Geld schenken können.

Videoplay vs. Tatort

Und tatsächlich, der Verkäufer rief schon nach knapp zwei Wochen bei meinem Großvater an, dass er das Videoplay abholen könne. Gerade noch rechtzeitig für das bevorstehende Weihnachtsfest.

Am darauffolgenden Tag nahm er die Konsole dann auch mit nach Hause, denn ich durfte ja von dem Kauf nichts erfahren. Kaum bei meinen Großeltern angekommen, wurde sie dann kurzerhand im Wohnzimmer ausgepackt und mit dem heimischen Fernseher verbunden. Nachdem dann der richtige Fernsehkanal gefunden wurde, erschien denn endlich ein Bild auf der Mattscheibe. Meine Großmutter beobachtete das ganze Geschehen mit gebührender Skepsis und fand das ganze hin und her in ihrem Wohnzimmer gar nicht so toll. Auch die bunten Bilder auf dem Fernseher beeindruckten sie wenig. Mein Vater musste dann natürlich gleich nach dem Feierabend zu meinem Großvater fahren. So wurden beide wieder zum Kind und steckten ein Spielmodul nach dem anderen in das Gerät und probierten auf diese Weise ein Spiel nach dem anderen mit großer Begeisterung aus.



Videospielen oder Tatort schauen? (Bild: Torsten Othmer)

Meine Großmutter aber machte dem ganzen Spaß dann nach einiger Zeit einen Strich durch die Rechnung. Denn um viertel nach Acht begann ihr Lieblingskrimi im Fernsehen und der durfte auf keinen Fall verpasst werden. Es war schon erstaunlich genug, dass mein Opa die Tagesschau hatte sausen lassen, dass passierte eigentlich nie. Nun musste das Spiel aber unter dem strengen Blick meiner Großmutter ausgeschaltet werden. Endlich gehörte der Fernseher wieder ihr und das Teufelszeug war vom Bildschirm verbannt.

Am nächsten Tag aber wollte mein Großvater, vom Spieltrieb erfasst, unbedingt wieder an das Videoplay. Um weitere Konflikte zu vermeiden, schloss mein Opa das Gerät aber an den erst vor kurzen für den Urlaub gekauften tragbaren Farbfernseher an. Der stand im Gästezimmer und dort hatte er seine uneingeschränkte Ruhe zum Spielen. Meine Großmutter konnte ihren gewohnten Fernsehkonsum fortsetzen und somit gab es vorerst keine weiteren Konflikte mehr zwischen den Beiden.

Gleich nach dem Feierabend fuhr mein Vater dann auch wieder zu meinem Opa und so zockten dann beide wieder, diesmal ungestört, bis spät in den Abend hinein die verschiedenen Spiele durch. Ich wunderte mich damals nur, wieso mein Vater in der Vorweihnachtszeit immer so spät nach Hause kam. Er verriet mir gegenüber natürlich nichts und so hatte ich auch nicht die geringste Ahnung von dem, was ich schon bald geschenkt bekommen sollte.

Und dann war es auch endlich soweit. Das Fest der Feste stand bevor und nach unserem traditionellen Kirchenbesuch folgte dann am Heiligabend des Jahres 1977, wie bei uns üblich, die Bescherung.

Da ich noch zwei jüngere Geschwister habe, standen unter dem Weihnachtsbaum auch immer entsprechend viele Geschenke. Wir alle stürzten uns darauf und schauten anhand der Namensschilder, welches wem gehörte. Eifrig wurde dann das Geschenkpapier von den Geschenken gerissen und – ja ich muss gestehen – ich weiß nicht mehr was ich bekam, es war auf jeden Fall kein Telespiel, denn daran hätte ich mich garantiert erinnert. Sicher etwas enttäuscht, begab ich mich mit dem zufrieden, was immer ich geschenkt bekam und behielt ein wenig Vorfriede auf die bevorstehende Bescherung bei meinen Großeltern am darauf folgenden Tag.

Und die hatte es, wie ihr euch denken könnt, dann auch in sich. Anfangs breitete sich bei der Bescherung Enttäuschung aus, weil gemeinerweise mein Geschenk nicht wie sonst üblich unter dem Tannenbaum lag, sondern angeschlossen neben dem Fernseher stand. Ein quadratisches Gerät, ganz in schwarz mit ein paar Tasten an der abgeflachten Frontseite.



Das SABA Videoplay. Aufgenommen auf der gamescom 2010 in Köln im Rahmen der Wanderausstellung “Haus der Computerspiele” von René Meyer. (Bild: André Eymann)

Ein Controller namens Spielepilot



Der Kontrollerschacht mit den beiden Spielepiloten. (Bild: Torsten Othmer)

Das ist doch nicht etwa ein... noch bevor ich mich versah, schob mein Vater eine gelbe Plastikkassette in den Kasten und schaltete ihn ein. Augenblicklich erschien ein farbiges Bild auf dem Fernseher. Jetzt öffnete er auch noch eine Klappe am hinteren Teil des Gerätes. Was zum Vorschein kam hatte ich in meinem Leben noch nicht gesehen.

Hinter der Abdeckung verbargen sich zwei längliche „Spielepiloten“. So wurden sie von SABA bezeichnet. Nun nahm er diese Spielepiloten heraus und drückte einen davon meinem Großvater in die Hand. Nachdem mein Vater schließlich einen der Knöpfe an der Vorderseite dieses Gerätes betätigte, baute sich ein Bild auf dem Fernsehschirm auf.

„Wow, was für eine Grafik!“ dachte ich mir. Es war ein unglaubliches Gefühl, als ich dann auch mal den Spielepiloten halten durfte, um gemeinsam mit meinem Vater zu spielen. Bis zu diesem Moment kannte ich nur Drehregler, mit denen sich die diversen Ballspiele steuern ließen.

Mit den Spielepiloten konnte man aber noch viel mehr machen. Der obere Teil ließ sich in allen Richtungen bewegen, sogar herunterdrücken und hochziehen. Als Krönung des Ganzen ließ sich das dreieckige Oberteil sogar noch nach rechts und links drehen. Viele Spiele unterstützten all diese Funktionen.



Ein sogenannter Spielepilot von oben. (Bild: Torsten Othmer)

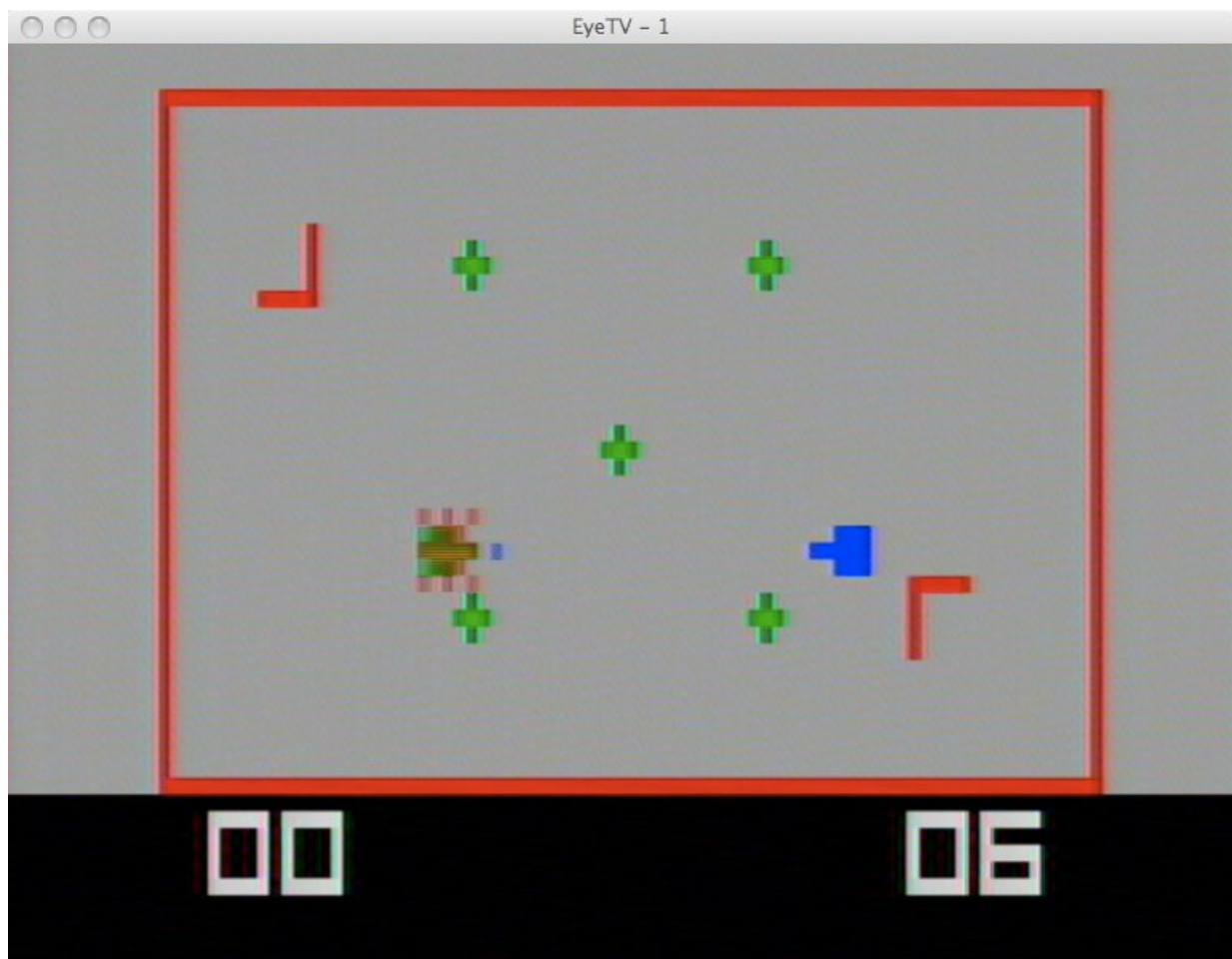
Pixelige Panzerschlacht

Ein Spiel, das die Spielepiloten unterstützte, war das Panzerspiel, welches ich am besagten Weihnachtsfeiertag gegen meinen Vater als erstes spielen durfte.

Mit dem Spielepiloten konnte man das pixelige, nur mit viel Fantasie als Panzer erkennbare Gefährt steuern und durch Drehen des Dreiecks gleichzeitig den Geschützturm drehen. Wenn man

das obere Teil herunterdrückte löste sich ein Schuss. Für Kinderhände war der Spielepilot allerdings alles andere als einfach zu bedienen. Das Ziel des Spiels bestand darin, seinen Gegner möglichst oft zu treffen. Explosionen wie heute gab es freilich keine. Es leuchtete nach einem Treffer ein rotes Kreuz über dem Panzer auf, es machte “plog” und man hatte einen Punkt mehr. Das war es schon.

Spaß machte es aber trotzdem mächtig. Und hätte meine Großmutter nicht schon wieder darauf bestanden, dass nun erst einmal genug gespielt war, hätten wir sicherlich noch stundenlang weitergespielt.



Das Panzerspiel mit einem getroffenen grünen Panzer. Die Kreuze stellen Minen dar. (Bild: Torsten Othmer)

Ich erinnere mich noch heute daran, wie nach dem ersten ausgiebigen Spielen am zweiten Weihnachtstag meine Hände schmerzten. Am Tage darauf hatte ich sogar Blasen an den Fingern!

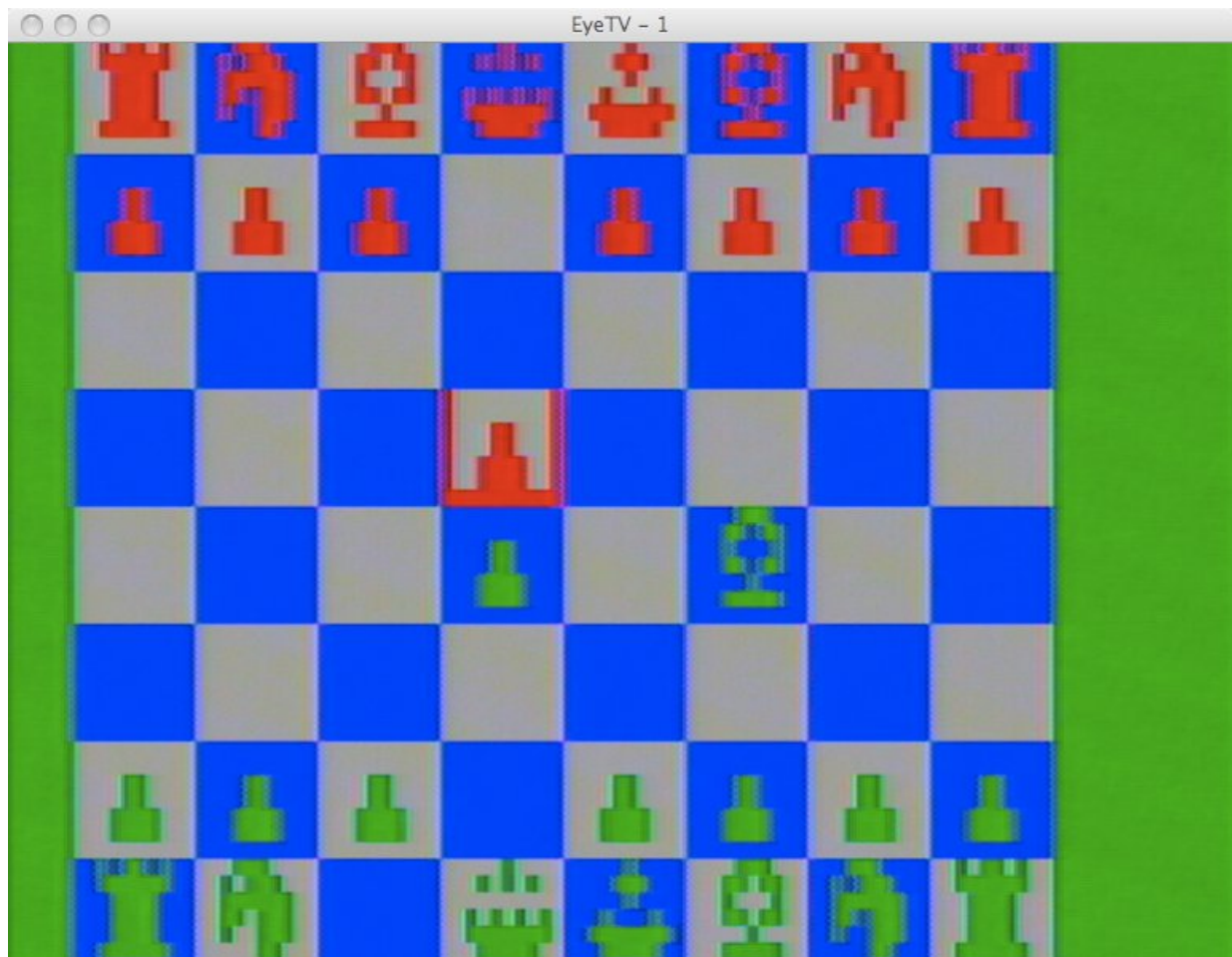
Übrigens hatte mein Großvater damals schlauerweise nicht gleich alle Module der Konsole beigelegt. So hatte er mir dann zu meinem Geburtstag, knapp ein halbes Jahr später, die anderen Module geschenkt. Nach und nach kaufte ich mir aber auch selber weitere Module dazu oder

bekam noch einige geschenkt, so dass ich letztendlich gut ein dutzend Module mein Eigen nennen konnte.

Eines der ersten Schachmodule für Konsolen

Das letzte Modul, welches ich mir gekauft habe, war das für anfangs zum stolzen Preis von 199 DM angebotene Schachmodul.

Es war nicht nur das mit Abstand teuerste, sondern auch leider das letzte Modul, welches in Europa veröffentlicht wurde. Das SABA Modul ist das einzige nicht von Fairchild bzw. später Zircon programmierte Spiel. Es wurde nur von SABA vertrieben und nicht in den USA veröffentlicht. Und das obwohl alle Module zu den unterschiedlichen Channel F Varianten kompatibel sind.



Das Schachmodul von SABA. Es war das letzte von 20 Modulen die in Europa verkauft wurden. (Bild: Torsten Othmer)

Die Schach-Grundlagen waren mir zu der Zeit schon bekannt. Aber richtig gelernt habe ich Schach erst mit meinem SABA Videoplay, natürlich mit dem entsprechenden Schachmodul.

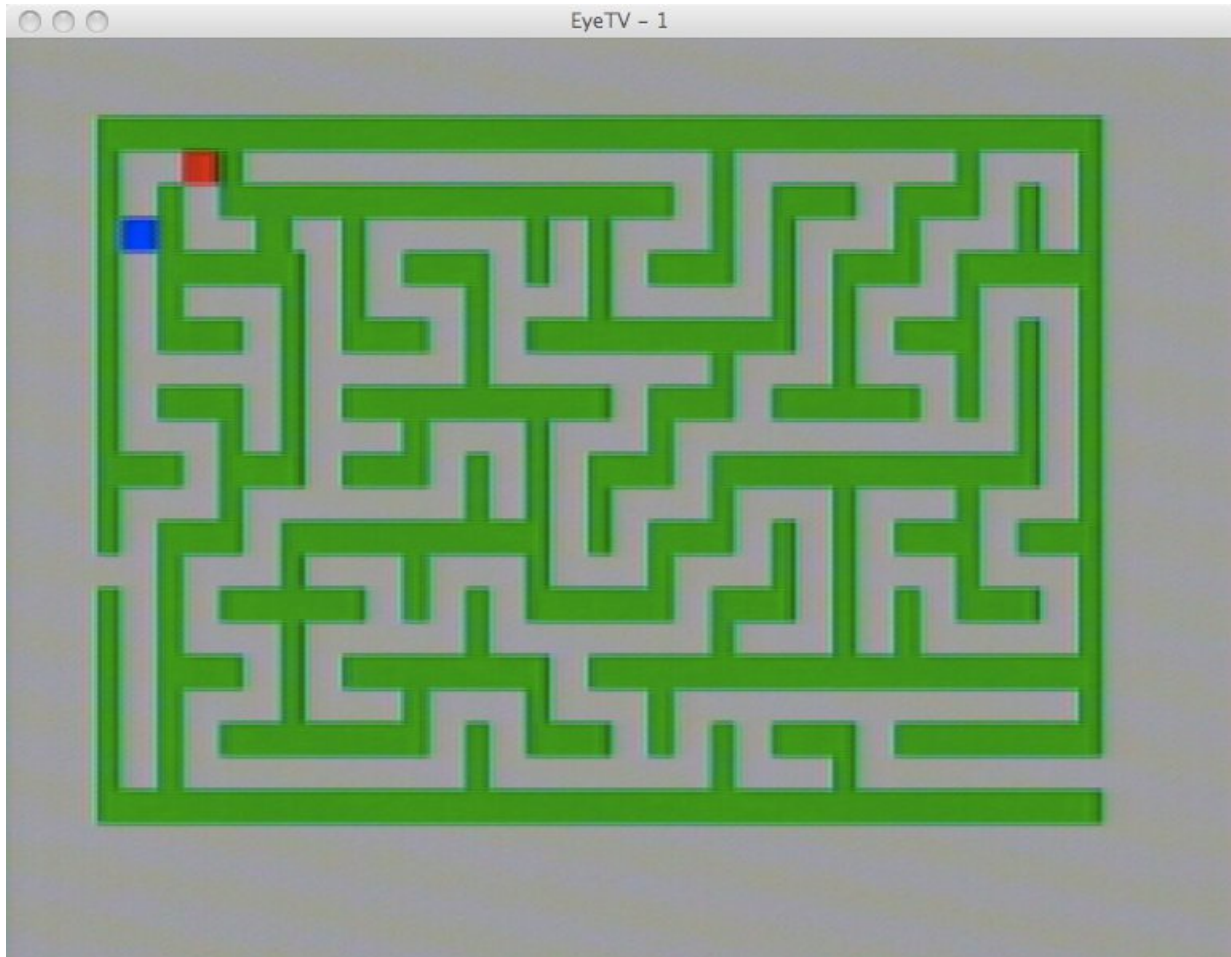
Gott sei Dank war der Computergegner dermaßen schwach, dass ich auch als blutiger Anfänger eine Chance hatte, gegen die Maschine zu gewinnen. Wenn auch nur in den leichten Schwierigkeitsstufen. Somit war die Motivation recht groß, es immer wieder zu versuchen. Heutige Schachprogramme sind selbst auf der einfachsten Stufe so stark, dass echte Anfänger kaum eine Chance haben, zu gewinnen.

Videospielen macht Freu(n)de

Ich war damals soweit ich weiß, im ganzen Ort der einzige, der eine Konsole besaß. Und nach dem Weihnachtsferien hatte ich dann auf einmal eine ganze Menge Freunde mehr als vorher.

Insofern kann ich nicht behaupten, dass mich das intensive Spielen an meiner damaligen Spielkonsole gesellschaftlich isoliert hat. Ganz im Gegenteil, ich fand neue Freunde und das Spielen machte erst mit anderen zusammen so richtig Spaß. Natürlich gab es damals noch kein Internet und auch die Computergegner waren nicht gerade ernst zu nehmen. Zumal die meisten Spiele auch nur zu zweit gespielt werden konnten.

Im Rückblick finde ich es immer wieder erstaunlich, wie lange ich mich damals mit diesen doch recht simplen Spielen beschäftigt habe. Das von mir am meisten gespielte Spiel war übrigens Labyrinth, das ich zusammen mit meinem Freund Matthias endlose Stunden über Monate hinweg gespielt hatte.



Das Spiel Labyrinth für das SABA Videoplay. (Bild: Torsten Othmer)

Ziel von Labyrinth war es, seine Spielfigur, die nur aus einem Quadrat bestand, durch ein Labyrinth vom Eingang bis zum Ausgang zu bewegen. Das dramatische daran war, dass der Computer das gleiche Ziel verfolgte, indem er mit seiner Spielfigur am Ausgang startete und einem gnadenlos entgegen kam. Den Ausgang passieren konnte man aber nur, wenn der Mitspieler von dem Computer gefangen wurde, was dem Spiel noch einmal einen extra Spaßfaktor verlieh.

Da es keinerlei künstliche Intelligenz gab, lenkte der Computer sein Quadrat nach einem bestimmten Muster durch die Gänge. Super war auch, dass nachdem man den Ausgang erreicht hatte, immer wieder ein anderes Labyrinth erschien, das man dann abermals durchqueren musste. Dieses Spiel konnte man auch alleine spielen, machte aber zu zweit um so mehr Spaß. Durch das intensive Spielen fanden mein Freund und ich aber heraus, dass sich die Labyrinthes irgendwann wiederholten und wir durchschauten auch, wie sich der Computergegner in den jeweiligen Labyrinthes verhielt. So hatten wir unseren größten Spaß daran, den Computergegner auszutricksen. Fazit: der Computer erwischte uns so gut wie nie und wir konnten uns beliebig lange im Labyrinth aufhalten.

Der Schatten von Ataris VCS



Ich mit ungefähr dreizehn Jahren. Unten rechts erkennt man das Atari VCS 2600 mit dem ich bei meinen Freund Matthias gespielt hatte. Ich halte übrigens gerade das Tatstatur-Pad in der Hand, mit dem man das Spiel Memory spielte. (Bild: Torsten Othmer)

Mein Freund Matthias war so angetan von meinem Videoplay, dass er das Jahr darauf zu Weihnachten 1978 ein Atari VCS 2600 Videospiel geschenkt bekam. Im Nachhinein betrachtet, wäre es besser gewesen, meine Großeltern hätten mit dem Kauf eines Videospiele noch ein Jahr gewartet und dann das Atari gekauft. Denn das war dem SABA technisch absolut überlegen und wurde auch noch viele Jahre später mitsamt einer Unmenge an neuen Spielmodulen produziert.

Die Firma SABA hat die Produktion 1979, nach nur zwei Jahren, eingestellt. Fairchild verkaufte die Rechte in diesem Jahr an die Firma Zircon International, die das System dann Anfang der 1980er Jahre endgültig aufgab. Folglich gab es danach auch keine Spielmodule mehr zu kaufen. Die letzten sechs in den USA entwickelten Module schafften es nicht mehr nach Europa und somit verschwand das System schnell im Schatten von Atari und Co.

Ich bin ich meinem SABA Videoplay dennoch ein paar Jahre treu geblieben, auch wenn es leider keine Spiel mehr dafür zu kaufen gab. Erst 1982 habe ich alles an einen Schulfreund verkauft, um mir das [ColecoVision](#) von CBS zu kaufen. Denn mittlerweile spielte ich hauptsächlich an Videospieleautomaten und das ColecoVision-Videospiel versprach von den Grafik- und den Soundfähigkeiten, sehr nah an die Arkade-Qualität heran zu kommen.

Nun dreißig Jahre später besitze ich wieder ein SABA Videoplay mitsamt fast allen in Europa erschienenen Modulen. Es ist schon verrückt, wenn man die technologische Entwicklung der letzten drei Jahrzehnte Revue passieren lässt. Heute sind in der Technik Dinge möglich, die ich mir als zehnjähriger nicht einmal vorstellen konnte. Die sichtbare Bildschirmauflösung der Channel F Konsole beträgt gerade einmal 102 x 58 Bildpunkte. Wobei aber nur 4 Vordergrundfarben (Blau, Rot, Grün und Schwarz-Weiß) und eine Hintergrundfarbe aus vier Farbabstufungen der oberen Farben möglich sind.

Gerade die sehr limitierte Möglichkeit der Farbdarstellung und der schwache 1-Kanal-Sound über den eingebauten Lautsprecher waren eine starke Einschränkung für die Spielprogrammierung. Dazu kommt noch der extrem kleine in der CPU integrierte RAM Speicher. Die F8-CPU konnte

kein externes RAM ansprechen und musste sich mit den in der CPU eingebauten 64 Bytes (nicht Kilobytes, das wären dann 65.525 Bytes) zufrieden geben.

Erwähnenswert sind übrigens auch die beiden eingebauten Spiele der Videoplay-Konsole. Beide Spiele sind fest im BIOS aller Versionen der Konsole hinterlegt. In der amerikanischen Version heißen sie Hockey und Tennis. In der deutschen Version Fußball und Tennis. Grundsätzlich unterscheiden sich Hockey und Fußball zwischen der Versionen nicht. Mit diesen beiden Spielen, kann man die Konsole sofort nutzen, ohne ein separates Modul kaufen zu müssen. Allerdings sollte man nicht zuviel erwarten, da sich beide Spiele deutlich an das bekannte Pong anlehnen.

Von ROMs und PSUs

Die ROMs in den Channel F Spielmodulen werden eigentlich PSUs (Program Storage Unit) genannt. Sie sind keine typischen ROM-Module, sondern ein wenig komplizierter, denn sie funktionieren mit dem System wie ein Co-Prozessor. Sie sind eine Eigenentwicklung von Fairchild. Deshalb brauchte es eine Weile, bis so genannte Dumps von diesen Modulen auftauchten.

Alle SABA-Spielmodule sind mit PSUs ausgestattet, außer das Spiel mit der Nummer 20 (Schach). Schach besitzt nur ROMs und eine spezielle Schnittstellenschaltung (3853 Static Memory Interface "SMI"). Das Programm darauf ist 6 Kilobytes groß. Kein anderes Spielmodul hat seinerzeit mehr Speicher genutzt.

Homebrew: Pac-Man, das inoffizielle 27. Spielmodul



Pac-Man für das SABA Videoplay. (Bild: Fredric Blåholtz)

Wie bereits erwähnt, hatte einzig das von SABA vertriebene Schachmodul ein so genanntes Memory Interface eingebaut, mit dessen Hilfe die F8-CPU des Videoplays auf den im Schachmodul eingebauten RAM Speicher zugreifen konnte.

Genau mit diesem Memory Interface und den dadurch vorhandenen extra RAM Speicher ist es dem schwedischen Entwickler Fredric Blåholtz, alias e5frog, vor einigen Jahren gelungen auf einem selbst angefertigten Modul, das sicher jedem bekannte Spiel Pac-Man zu programmieren, welches übrigens als inoffizielles siebenundzwanzigstes Modul in kleinen Stückzahlen verkauft wird.

Fredric hat die Pac-Man Version gemeinsam mit dem seinerzeit 15-jährigen Amerikaner Tim Ryan, alias Blackbird, zusammen entwickelt. Tim startete das Projekt und Fredric hat im Laufe der Zeit ca. 80% des Codes für das Spiel geschrieben.



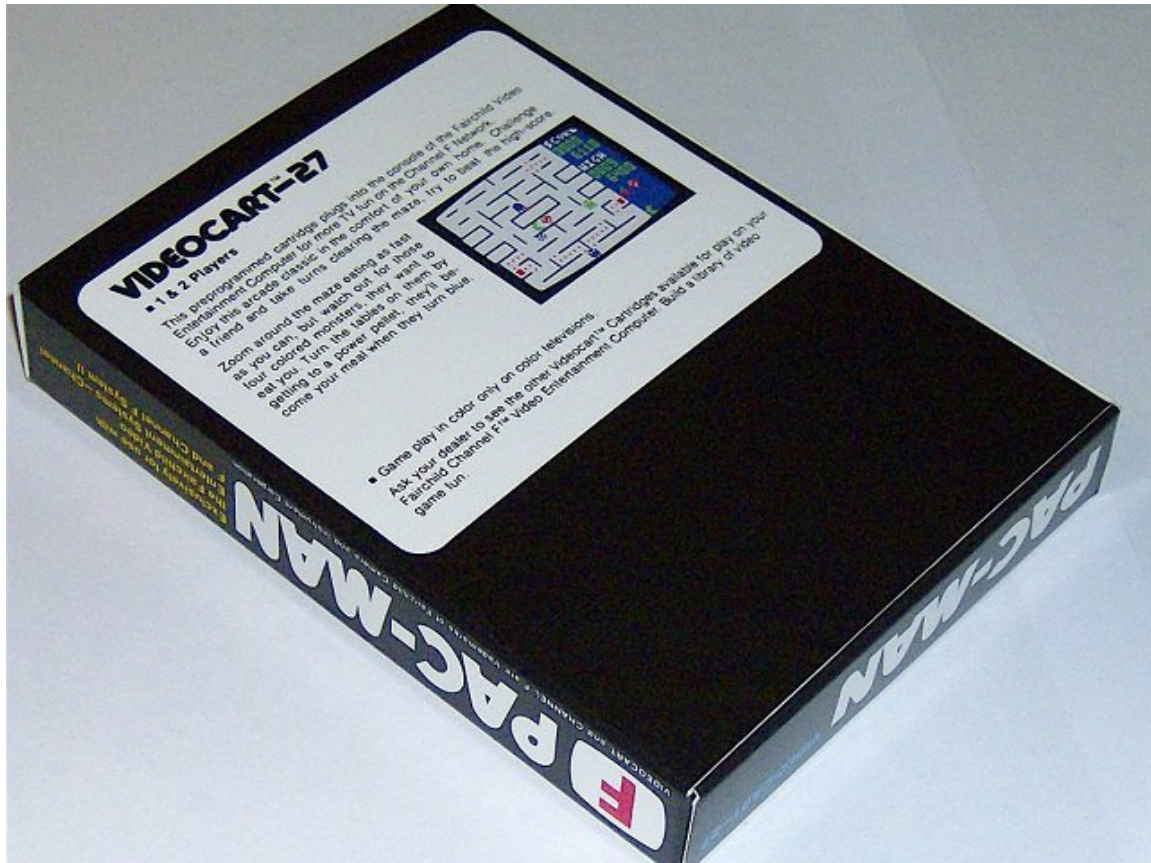
Startbildschirm von Pac-Man für das Channel F System. (Bild: Fredric Blåholtz)



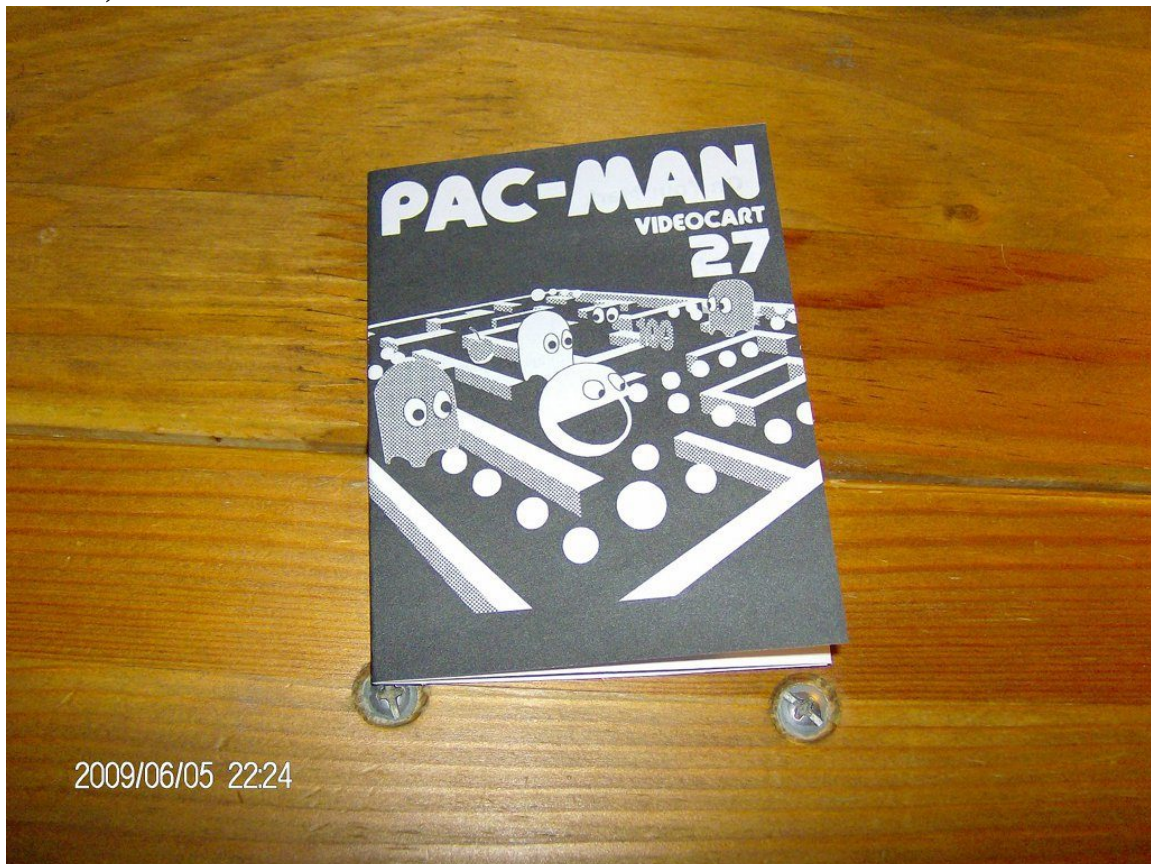
Screenshot von Pac-Man für das Channel F System. (Bild: Fredric Blåholtz)



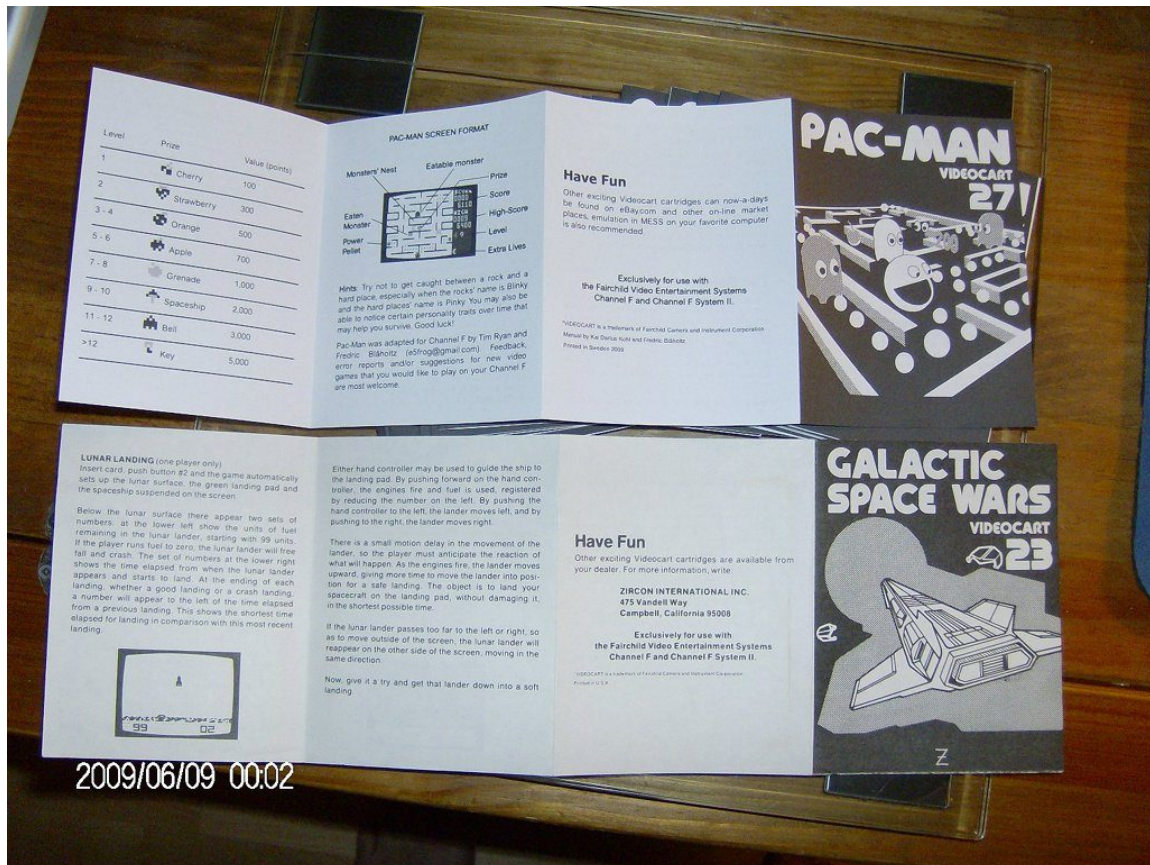
Verpackung für die Pac-Man Version der Videoplay-Konsole. (Bild: Fredric Blåholtz)



Rückseite der Verpackung für die Pac-Man Version der Videoplay-Konsole. (Bild: Fredric Blåholtz)



Anleitung für die Pac-Man Version der Videoplay-Konsole. (Bild: Fredric Blåholtz)



Anleitung (geöffnet) für die Pac-Man Version der Videoplay-Konsole. (Bild: Fredric Blåholtz)

Ein „Multi-Cart“ für das Channel F

Mit dem Multi-Cart existiert noch ein weiteres Juwel aus der Homebrew-Community. Das Spielmodul bietet über 36 einzelne Spiele für das Videoplay!



Channel F Multi-Cart. (Bild: Fredric Blåholtz)

Anbei eine Übersicht, aller Spiele, die sich auf dem Multi-Cart befinden:

- CART 01 TIC-TAC-TOE
- CART 02 DESERT FOX
- CART 03 BLACK JACK
- CART 04 SPITFIRE
- CART 05 SPACE WAR
- CART 06 MATH QUIZ 1
- CART 07 MATH QUIZ 2
- CART 08 MAGIC NUMBERS
- CART 09 DRAG RACE
- CART 10 MAZE
- CART 11 BACKGAMMON
- CART 12 BASEBALL
- CART 13 ROBOT WAR
- CART 14 SONAR SEARCH
- CART 15 MEMORY MATCH
- CART 16 DODGE-IT
- CART 17 PINBALL
- CART 18 HANGMAN
- CART 19 CHECKERS

- CART 20 VIDEO WHIZBALL
- CART 21 BOWLING
- CART 22 SLOT MACHINE
- CART 23 GALACTIC S.W.
- CART 24 PRO FOOTBALL
- CART 25 CASINO POKER
- CART 26 ALIEN INVASION
- CART 27 DEMOCART
- CART 28 DEMOCART 2
- CART 29 CHESS
- CART 30 GERMAN CART 1
- CART 31 GERMAN CART 3
- CART 32 GERMAN CART 16
- CART 33 ALT. MAZE
- CART 34 ALT SONAR SRCH
- CART 35 ALT. PINBALL
- CART 36 ALT. SLOT
- GAME LIGHTS OUT
- GAME TETRIS
- GAME PAC-MAN
- SOFTWARE COLORTEST
- SOFTWARE ALT. BIOS
- SOFTWARE BIOS
- GAME SWE HANGMAN
- SOFTWARE RAMTEST
- SOFTWARE RG08 PAC-MAN
- SOFTWARE IK
- SOFTWARE TEST CONTROLS
- SOFTWARE F8 OF NATIONS
- SOFTWARE SCROLLING MT:S
- PROTOTYPE DRAW POKER
- PROTOTYPE COLOR ORGAN
- PROTOTYPE FOOTBALL
- PROTOTYPE GALACTIC S.W.
- PROTOTYPE SPITFIRE

„Easter Eggs“ in den Spielmodulen

In den beiden Spielen Alien Invasion und Video Whizball sind übrigens sogenannte Easter Eggs versteckt. Dabei handelt es sich um kleine Abweichungen vom Programm, die man meist nur durch bestimmte Spielaktionen zu sehen bekommt. So kodierte der Entwickler beider Spiele, Brad Reid-Selth, in Alien Invasion eine Ente, anstatt eines UFOs in das Spiel. In Video Whizball bekommt man, wenn man das Easter Egg gefunden hat, den Namen seiner Tochter zu sehen.

Das Channel F in der Hall Of Fame

Da damals auf dem Channel F bekannte und beliebte Automatenumsetzungen wie Pac-Man fehlten, oder aufgrund der schwachen Hardware nicht umgesetzt werden konnten, hielten sich die Verkaufszahlen gerade nach der Veröffentlichung des Konkurrenten Atari 2600 sehr in Grenzen.

Wieviele von den Channel F Systemen insgesamt verkauft wurden, ist sicher aufgrund der vielen Lizenzen, unter denen das System weltweit verkauft wurde, nur schwer abzuschätzen.

Das SABA Videoplay war für tausende Kinder und Jugendliche der Einstieg in die Welt der Videospiele und hat sicher einen besonderen Platz in der Hall Of Fame der Videospiehlhistorie verdient.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 10. Oktober 2009 um 21:04 in der Kategorie: [Hardware](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.