

„Im Gegensatz zu anderen versprechen wir nichts, was wir nicht halten“, tönen die Erfinder. Denkste: Der letzte englische 8-Bitter erscheint verspätet und wird auf dem umkämpften Markt von 16-Bit-Wölfen zerrissen.

Enterprise

GB, 1985

Verkaufte Geräte: 250.000
 Spiele: 50
 Spiele auf: Kasette, Diskette
 Entwicklung bis: 1986

★ ★ ★ ★ ★

Vom englischen Hersteller Intelligent Systems (IS) wird der Enterprise als Traum-Computer angekündigt, eine flotte Flunder mit 64K oder 128K RAM, gigantischer Grafik, Stereo-Sound und eingebautem Joystick. Zwei Jahre lang tüftelt IS, Erfinder der **Cyrus Chess**-Simulation und mehrerer Schach-Computer, an der letzten Evolutionsstufe englischer 8-Bit-Computer.

Doch in einer Zeit als jeden Monat ein neuer Rechner auftaucht, reagiert die Presse ungeduldig auf die mehrmalige Verschiebung der Markteinführung: „Nenn mich nicht *Elan*, *Flan* oder *Samurai* – nenn mich ganz einfach *verspätet*“, verspottet Your Computer im April 1984 die Namensänderungen im Monatstakt, mit denen das Team um David Levy und Robert Madge die anfängliche Euphorie zermüht.

Der Rechner erscheint weder im Mai noch im September, sondern lässt sich erst Anfang 1985 blicken, als neben Amstrad und MSX auch schon die 16-Bitter Amiga und Atari ST im Handel sind. Der Straßenpreis beträgt 170 Pfund für den Enterprise 64, 230 Pfund für das Modell mit 128K Arbeitsspeicher; das ist günstiger als ein BBC B oder ein Farb-Amstrad, aber teurer als Spectrum oder MSX.

Eine Totgeburt ist der Enterprise, weil das versprochene Zubehör (darunter 4M-Speichererweiterung und 3,5"-Doppelfloppy) fehlt und keine Software nachkommt. Bis zur *Elan*-Geschäftsaufgabe ein Jahr nach dem Start erscheinen nicht die versprochenen 100 Programme, sondern nur ein paar lustlose Konvertierungen von US Gold, Elite und Mastertronic, meist auf Audio-Kassette, selten auf Floppy.

„Ursprünglich wollten wir einen Spectrum mit besserer Tastatur und Schnittstellen“, plaudern die Erfinder im Januar 1984. Das zumindest haben sie geschafft: Erst ein Spectrum-Emulator macht den Exoten mit einer akzeptablen Spielauswahl kompatibel; von den 672x512 Pixeln oder den 256 Farben des Enterprise zeigen die Emu-Oldies jedoch nichts.



Seinem Hardware-Baby gibt Hersteller IS nur eine Eigenentwicklung mit auf den Weg: *Cyrus*-Schach.



Flunder ohne Software: Im Modulschacht steckt kein Spiel, sondern eine Speichererweiterung. An die andere Seite kommt ein Floppy-Laufwerk.

Acorn entfesselt rohe Rechen-Power, doch außerhalb englischer Unis benützt niemand den „Reduced Instruction Set Computer“. Erst zehn Jahre später setzt sich RISC-Technik flächendeckend durch.

Acorn Archimedes

GB, 1987

Verkaufte Geräte: 500.000
 Spiele: 150
 Spiele auf: Diskette
 Entwicklung bis: 1995

★ ★ ★ ★ ★



Mit dem 3D-Defender *Zarch* schreibt Acorn-Spezialist David Braben die Killer-Applikation – ein schneller Traum aus Polygonen, Partikeln und Physik.

Zur Hochzeit der Heim-Computer (C 64 und Amiga herrschen, unter DOS wird noch kaum gespielt) sitzt eine Million User an Rechnern des Traditionsherstellers Acorn. Dessen BBC B ist Standard an britischen Schulen und Unis. Trotz einmaliger Position gerät Acorn in Schwierigkeiten, wird erst von Olivetti gestützt, dann übernommen. Während Gründer Hermann Hauser ins Management des italienischen Konzerns wechselt, präsentiert seine „Acorn RISC Machines“-Abteilung (ARM) den BBC-Nachfolger. Die neuartige RISC-CPU des Archimedes rechnet schneller als herkömmliche Chips, die sich mit komplexem Befehlssatz quälen.

1987 ist die ARM-CPU revolutionär und konkurrenzlos, der Archimedes doppelt so schnell wie ein Amiga. Der Computer zeichnet 640 x 512 Pixel, schöpft aus 4096 Farben und weist mit flotter 3D-Animation den Weg in die Polygon-Zukunft. Die meisten Anwender nutzen die Leistung für Simulationen. Für Spieler ist die Hardware mit 1.000 Pfund

(ohne Monitor) zu teuer. So rutscht der „Archie“ noch weiter als sein Urahn in die elitäre Ecke, nur technisch ehrgeizige BBC-Programmierer (z.B. David Braben, Nick Pelling) wagen sich an den RISC-PC. Bestes Original ist Brabens flach schattierter Polygon-Defender *Zarch*. Als wichtigster der ausschließlich englischen Hersteller versorgt Krisalis die kleine Klientel mit prominenten Umsetzungen, **Lemmings**, **SimCity** und **Speedball**.

1990 setzt Acorn seine CPU-Abteilung frei, jetzt steht das A für „Advanced“. Mit Starthilfe von Apple und VLSI wird ARM zum führenden Hersteller günstiger und Strom sparender CPUs für Konsolen, Set-Top-Boxen, vor allem aber mobiler Geräte. Nach Apples Newton verwenden WinCE-Handhelds ARM-Chips, ebenso die Hälfte aller Handys. Während Acorn vom Markt verschwindet, liefert ARM seine Technik an 3DO und Sega und schließlich an Nintendo, die für den Game Boy Advance mehrere Millionen RISC-CPU's brauchen.

Varianten und Nachfolger

Modell	Jahr	Beschreibung
A300	1987	Die ersten „Archies“ (A305 mit 512 K RAM sowie A310 mit 1 M) sind Desktop-Computer mit 3,5"-Floppy und abgesetzter Tastatur. Der ARM2-CPU stehen Chips für Bild (VIDC), Speicher (MEMC) und Schnittstellen (IOC) zur Seite. Eine verbesserte Version mit 4 MB, vier Erweiterungs-Ports und Festplatte ist der A440 (1988); 1989 von A410/1, A420/1 und A440/1 (besserer MEMC) abgelöst.
A3000	1989	Der Tastatur-Computer mit seitlicher Floppy und 1 MB RAM erinnert an den Amiga. Er ist etwas flotter als die Desktop-Vorgänger, die Schnittstellen sind abgespeckt.
A540	1990	Der mächtige Archie mit 33MHz-ARM3-CPU, 4 bis 16 MB RAM und 120 MB Festplatte wird von keinem Spiel ausgereizt. Die Unix-Variante erscheint als R260.
A5000	1991	Die vorletzte Generation enthält den mit 25, später 33 MHz getakteten ARM3-Chip, 1,6 MB Floppy, Festplatte und VGA-Ausgang im höherem Gehäuse. Auch als A4-Laptop.
A3010	1992	Der letzte Low-End-Anlauf des Archimedes besitzt als einziger eine Joystick-Buchse (Netzschnittstelle im A3020) und eine ARM250-CPU, deren Leistung zwischen ARM2 und 3 liegt (7,2 MIPS).