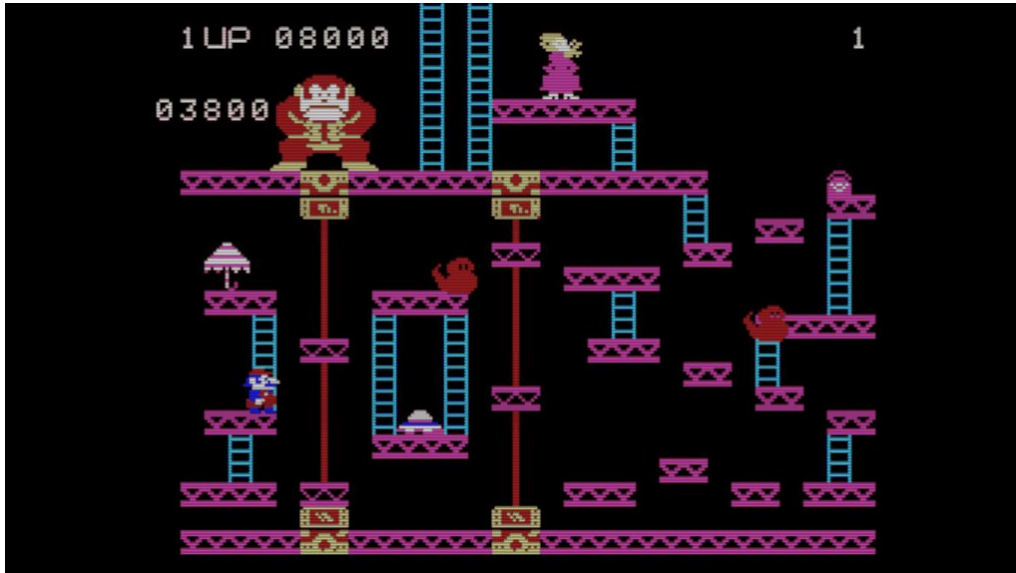


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## ColecoVision und mein persönliches Donkey Kong Desaster

Torsten Othmer am Sonntag, dem 1. Mai 2011

**Arkade-Automaten waren im Jahre 1982 für Videospiele das Non plus ultra. Weder die seinerzeit teuren Heimcomputer und schon gar nicht die heimischen Spielkonsolen waren in der Lage die Hits der Videospieleautomaten authentisch wiederzugeben.**

### Angriff aus Connecticut

1982 erreichte die Videospiele-Welle ihren vorläufigen Höhepunkt. Atari hatte mit seinem damals fast schon antiquarischen anmutenden VCS den mit Abstand größten Anteil auf dem Videospielemarkt. Abgeschlagen auf Platz drei lag die Philips Videopac Konsole. Auch Intellivision konnte trotz besserer Grafik- und Sound-Eigenschaften mit der hauseigenen Konsole nur den zweiten Platz erreichen. Über viele Jahre gab es keine weitere namhafte Firma, die sich auf dem Heimkonsolenmarkt etablieren konnte.

Doch 1982 sollte sich das ändern. Die besonders für ihre frühen Pong-Konsolen und seit den späten Siebziger auch für erfolgreiche Table-Top Mini-Arkaden und LCD-Spiele bekannte amerikanische Firma **Coleco** aus Connecticut im Südosten der USA wagte es,

den etablierten Marktführer Atari herauszufordern.

Die Firma Coleco konnte auf eine lange Firmengeschichte zurückblicken. Von dem russischen Einwanderer Maurice Greenberg 1932 gegründet, stellte Coleco, deren Firmennamen sich aus Connecticut Leather Company zusammensetzt, anfangs Lederwaren her. In den 1960er Jahren stieg Coleco auf die Produktion von Plastikschwimmbecken um. Ein weiterer radikaler Richtungswechsel war 1975 der Einstieg in den gerade erst von Atari ins Leben gerufenen Videospielemarkt.

Coleco war eine der ersten Firmen die nach Atari ebenfalls Pong-Telespiele auf den anfangs boomenden Markt verkaufte. Während Atari 1977 seine erste Konsole mit auswechselbaren ROM-Modulen in den Handel brachte, verpasste Coleco die Entwicklung von modulbasierten Videospielekonsolen und schwenkte auf den elektronischen Handheldmarkt um.

Parallel dazu produzierte Coleco neben Puppenwagen, und elektrischen Heimflippern auch jede Menge Plastikspielzeug und sogar Actionfiguren. Besonders gut verkaufte Coleco seine sogenannten „Mini-Arkaden“. Die gehören ebenfalls zur Gruppe der Handheldspiele, können also mit Batterien betrieben werden und besitzen ein eigenes Display, wodurch sie transportabel sind. Sie sind aber aufgrund ihrer Größe und Beschaffenheit nicht geeignet während des Spielens in der Hand gehalten zu werden. Sie brauchen eine feste Unterlage.

## Die Kult-Konsole

Das Unternehmen verstand es, sich rechtzeitig Lizenzen erfolgreicher Arcade-Automatenspiele zu sichern. Mit diesen konnte Coleco so populäre Titel wie Pac-Man auf seine Handheldkonsolen bringen.

Durch den Erfolg auf dem Handheldmarkt animiert wagte Coleco schließlich wieder den Einstieg in den Konsolenmarkt. Als erstes baute Coleco das Atari VCS nach. Mit der daraus resultierenden Coleco Gemini Konsole war es möglich alle Atari VCS Spielmodule zu spielen. Das hatte natürlich rechtliche Konsequenzen. Aber Atari verlor im Rechtsstreit gegen Coleco, da das Gemini aus handelsüblichen Standard-Chips konstruiert wurde. Aus diesem Grund konnte Atari auch nichts gegen die zahlreichen Spieleproduzenten unternehmen, die für Ataris Konsole Spielmodule verkauften.

Die zweite modulbasierte Konsole, die Coleco 1982 in Zusammenarbeit mit der in Hongkong ansässigen Bit Corporation entwickelte und die den Namen ColecoVision erhielt, war dem Atari VCS weitaus überlegen. Dabei setzte Coleco nicht, wie Atari und Commodore zuvor, auf selbst entwickelte Spezialchips, sogenannte Custom Chips, sondern benutzte bewährte ICs der Chiphersteller Texas Instruments und Zilog, die auch in Spielautomaten Verwendung fanden.



Die ColecoVision-Konsole wurde 1983 zusammen mit dem Spielhallenhit Donkey Kong verkauft. (Bild: Torsten Othmer)

Besonders der bereits 1979 von Texas Instruments entwickelte Videochip TMS 9928A, sowie der TMS 9929A waren wie gemacht zur Umsetzung der damaligen Arcade-Spiele.

Die meisten Spiele hatten damals eine statische Hintergrunddarstellung, auf der sich verschiedene Objekte, Sprites genannt, bewegten. Und da der Videochip bis zu 32 Sprites mit einer Bildschirmauflösung von immerhin 256 x 192 Bildpunkten mit 16 gleichzeitig darstellbaren Farben zeigen konnte, war es dem ColecoVision-System möglich, viele Arcade-Hits nahezu 1:1 auf dem heimischen Fernseher zu zaubern.

### Technische Informationen „ColecoVision“

Produziert von August 1983 bis Anfang 1984.

- CPU: 8 Bit Zilog Z80A mit 3,58 MHz Taktfrequenz
- Bildschirmauflösung: 256 x 192 Bildpunkte bei 16 Farben gleichzeitig
- Sprites: 32, von der Hardware direkt unterstützt
- Maximale Farben: 16
- Sound: 3 Tongeneratoren und ein Rauschgenerator
- Video RAM: 16 KB
- Hauptspeicher: 1 KB RAM
- Modulkapazität: 8, 16, 24, 32 KB ROM
- Anschlüsse: 2 x 9-polige D-Sub Stecker, Systembus herausgeführt.
- Spiele: Auf Modul mit bis zu 32 KB ROM Speicherkapazität. Offiziell wurden 125 Spielmodule veröffentlicht.

Da sich Coleco viele große Arcade-Titel rechtlich gesichert hatte, nutzte die Firma dies werbewirksam und verkaufte sie als Spiele für seine ColecoVision-Konsole.

Zeitverzögert wurden dann viele Titel auch für die Atari- und Intellivision-Konsolen umgesetzt. Wobei die Qualität der Spiele hier eher mäßig war und selbst die schwächere Hardware der Konkurrenz kaum ausnutzte. Die Rechnung ging auf. Innerhalb weniger Monate konnte Coleco allein in den USA über eine halbe Millionen (500.000 Einheiten) ihrer ColecoVision-Konsolen im Bundle mit dem beliebten Spiel Donkey Kong absetzen. 1983 wurde dann das ColecoVision auch außerhalb der USA verkauft. Dazu arbeitete Coleco mit dem Distributor CBS Electronic zusammen, der für den Verkauf in Europa zuständig war.



Dank des Ausbaumoduls #1 konnte die ColecoVision-Konsole alle auf dem Markt befindlichen Atari VCS 2600 Module abspielen. (Bild: Torsten Othmer)

## Ein Traum geht in Erfüllung

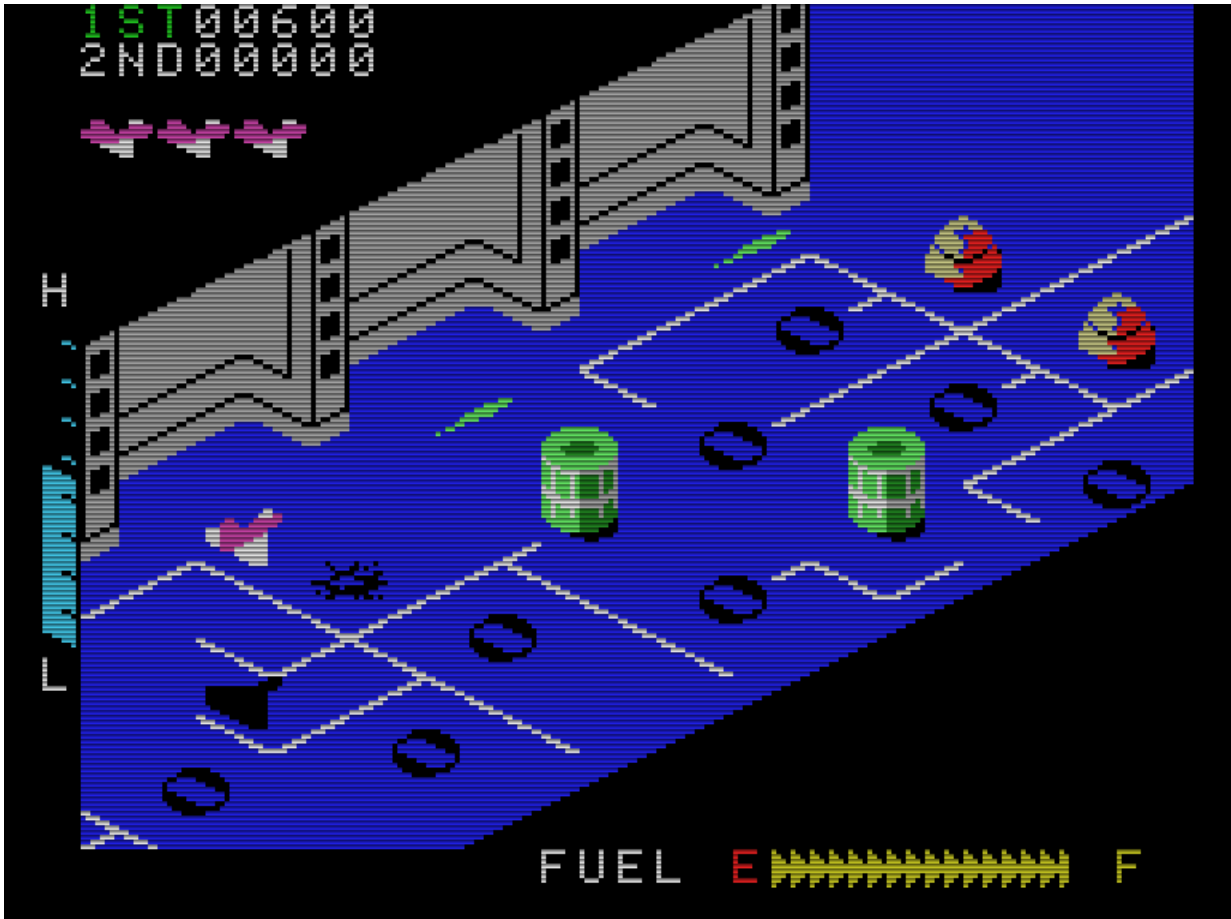
Im Sommer 1983 war es für mich soweit. Ich war gerade 16 Jahre alt geworden und hatte schon so einige 100 DM in meinem Lieblingsautomaten Donkey Kong versenkt.

In der von mir sehr geschätzten Videospielezeitschrift [Telematch](#), der damals einzigen Fachzeitschrift für Videospiele auf dem deutschen Markt, las ich, dass in den USA eine neue Spielkonsole erschienen ist. Und diese wurde, kaum zu glauben, zusammen mit meinem Lieblingsspiel Donkey Kong verkauft!

Ich verkaufte schweren Herzens mein lieb gewonnenes aber schon in die Jahre gekommenes SABA Videoplay an einen Klassenkameraden, der sie sowieso schon seit

Monaten von mir ausgeliehen hatte. Und ich schwor mir, nie wieder eine DM-Münze in den Donkey Kong-Automaten zu stecken, der in unserer örtlichen Videothek stand.

Zusammen mit meinem Geburtstagsgeld hatte ich dann genug DM zusammen, um mir diese neue „Wunderkonsole“ zu kaufen. Im Sommer 1983 sollte sie auch in Deutschland zu haben sein. Die Zeit bis dahin zog sich für mich wie Honig. Aber dann, ich war in den Sommerferien zu Besuch bei meinem Cousin in Solingen, war es endlich so weit. Noch nie war ich so gespannt. Ich wollte sie mir als erster kaufen!



Zaxxon von SEGA war ein weiterer Spielhallenhit, den Coleco als Lizenztitel auf dem ColecoVision erfolgreich verkaufen konnte. Die ColecoVision-Version des Spiels gehört zu den besten Umsetzungen des Titels seinerzeit. (Bild: [www.colecoboxart.com](http://www.colecoboxart.com))

Bei Karstadt sollte das ColecoVision ab dem ersten Verkaufstag für 549 DM vorrätig sein. Nein, ich wollte sie mir nicht erst anschauen, sondern rein in den Laden und kaufen. So etwas hätte ich bisher bei keinem anderen System gemacht. Ich war grundsätzlich sehr kritisch und begutachtete immer alles genau, bevor ich es mir kaufte.

Aber bei dem ColecoVision war es anders. In den einschlägigen Printmedien, es gab 1983 auch schon die [Happy Computer](#) und [CHIP](#), die ebenfalls über Videospiele berichteten, wurde das Gerät in den Himmel gelobt.





Das Ausbaumodul #2 bot ein Rennfahrer-Cockpit, das beispielsweise mit dem Autorennspiel Turbo genutzt werden konnte. (Bild: Torsten Othmer)

Ich machte mich zusammen mit meinem Cousin nach Karstadt auf. Es war noch früher Vormittag und das Kaufhaus war relativ leer.

Da ich mich ein paar Tage vorher schon bei einem Verkäufer über die Konsole erkundigt hatte, wusste ich auch gleich wo ich hin musste um sie abzuholen. Nein es gab keine Menschenschlangen, wie sie heute bei vielen Apple Produkten erwartet wird. Ich ging einfach hin, fragte nach dem ColecoVision, der Verkäufer gab mir die Konsole und ich bezahlte an der Kasse. Voller Stolz marschierten wir mit dem Karton unter dem Arm zur Bushaltestelle und machten uns auf dem Weg zurück.

Wieder bei meiner Tante angekommen wurde das Wohnzimmer sofort abgedunkelt, der Fernseher hervorgezogen und alles nach Anleitung angeschlossen. Wie schon erwartet rauschte das Bild am Fernseher nur, es musste ja erst noch der passende TV-Kanal eingestellt werden. Der Fernseher hatte schon einen automatischen Sendersuchlauf, und er suchte und suchte. Da auf einmal war ein klares schwarzes Bild zu sehen. „ColecoVision“ stand in großen bunten Buchstaben auf dem Bildschirm geschrieben.

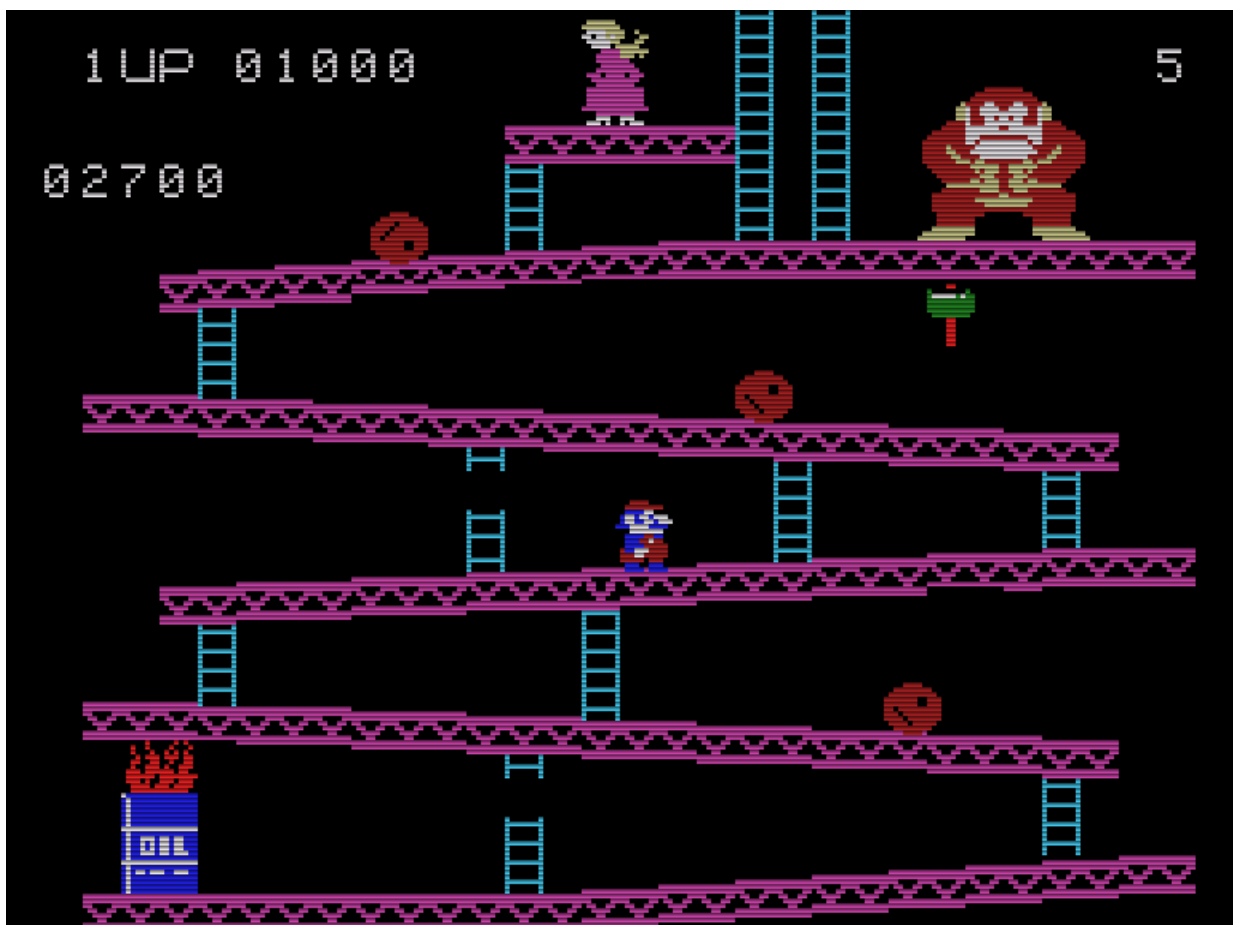
# COLECO VISION

Das farbenfrohe Logo von ColecoVision. (Bild: Coleco)

## Mein Donkey Kong Desaster

Jeder Leser wird jetzt sicher denken, dass ich nach dem Starten des eingesteckten Donkey Kong-Moduls in Freudenschreie ausgebrochen bin. Nein, dem war leider nicht so.

Anfangs sah das Spiel noch ganz gut aus, es fehlte im ersten Level zwar eine Stahlstrebe, aber das war zu verschmerzen. Zumal der Fernseher wie gewohnt quer stand und nicht, wie der Bildschirm der meisten Arcade-Automaten, im Hochformat.

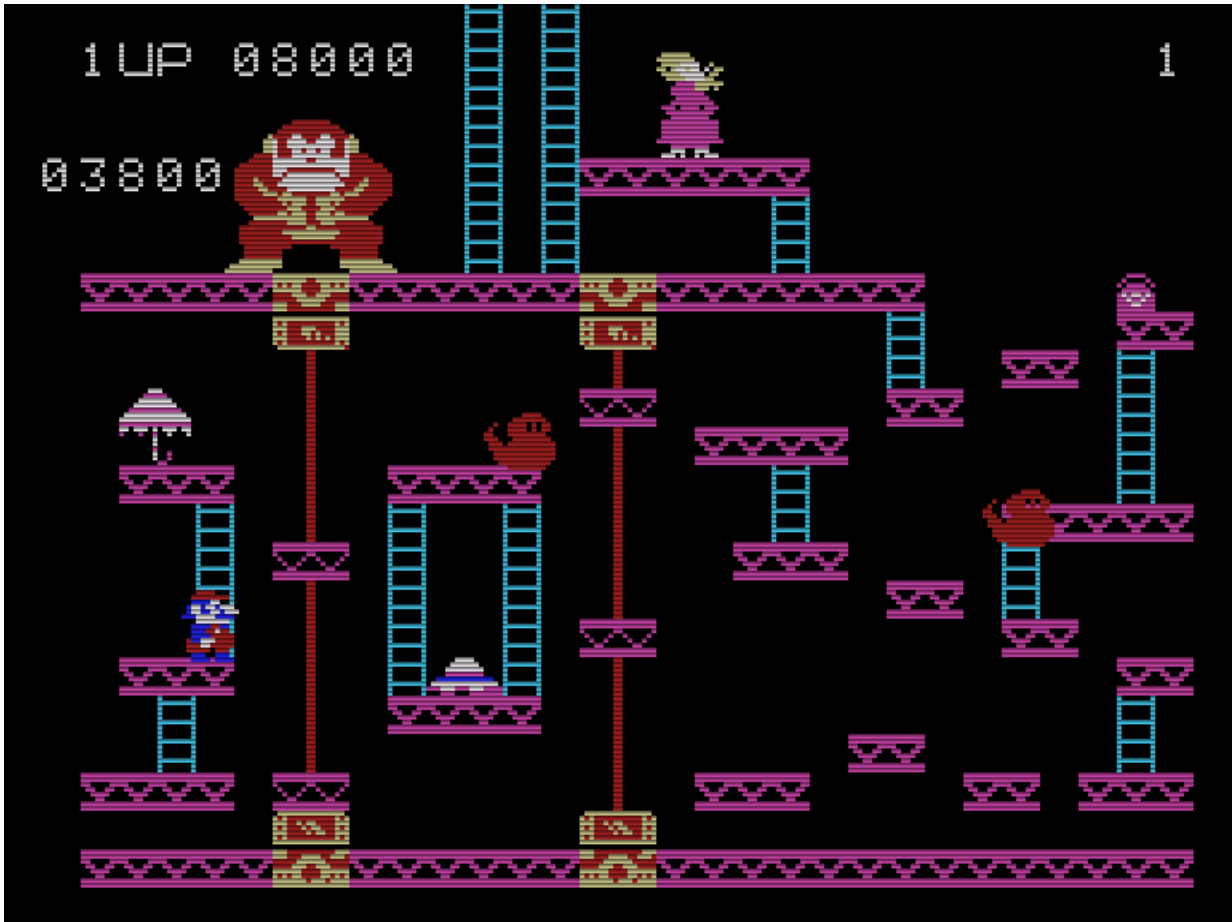


Der Titel Donkey Kong versprach Spielhallenatmosphäre auf dem ColecoVision. Dennoch gab es kleine Unterschiede zum Vorbild. (Bild: Nintendo/CBS)

Die mitgelieferten Joysticks der ColecoVision-Konsole waren das erste Übel. Absolut nicht zu vergleichen mit einem Stick am Automaten. Sogar der Standard-Joystick vom

Atari VCS war um Längen ergonomischer.

Am meisten hat mich aber das Gameplay aufgeregt. Die vom Affen geworfenen Tonnen flogen ganz anders als beim Spielautomaten-Vorbild. Das Feuer verhielt sich auch unterschiedlich und es fehlte doch glatt ein kompletter Level (die Kuchenfabrik, engl. Pie Factory). Sogar mein Lieblingslevel, der mit den Fahrstühlen und den Sprungfedern, sah sehr verändert aus. Die in der Automatenversion vorhandenen Sprungfedern tauchten gar nicht erst auf. Ich war total enttäuscht.



Mit dem Fehlen der Sprungfedern im Fahrstuhl-Level von Donkey Kong, hatte Coleco ein wichtiges taktisches Spielelement aus der Version für das ColecoVision ausgebaut. (Bild: Nintendo/CBS)



Smurf – Rettung aus Gargamel's Schloss wurde 1982 veröffentlicht. (Bild: Pejo/CBS)

Da ich mich vor meiner Tante und meinen Cousin nicht bloßstellen wollte, hatte ich mir meinen Missmut nicht anmerken lassen. Es war schon sehr ärgerlich, das ich mit dieser Donkey Kong-Version überhaupt nicht klar kam und nur mit Mühe und Not die drei vorhandenen Level meistern konnte.



Bevor es jetzt zum Aufschrei der Leser kommt: Donkey Kong für das ColecoVision war eine der besten Automatenumsetzungen des Spiels für die seinerzeit gängigen Videospielekonsolen. Für alle, die die Automatenversion nicht kannten, machte das Spiel sicherlich trotz der fehlenden Details viel Freude. Aber bei mir war die Erwartungshaltung so hoch, dass ich wirklich sehr enttäuscht war.

Natürlich gab es noch einige weitere Spielmodule für das ColecoVision, aber die kosteten anfangs 139,- DM. So viel Geld hatte ich nicht und so spielte ich noch einige Male Donkey Kong und als ich wieder daheim war, wurde das Modul vorerst verbannt. Vor lauter Frust fuhr ich dann am nächsten Tag mit meinen Cousin zu einer Spielothek. Natürlich durften wir dort nicht hinein, denn der Zutritt war ja erst ab 18 Jahren gestattet. Für Eingeweihte gab es aber einen Hintereingang, durch den wir unbescholten in das Innere der Spielothek gelangten und ein paar Stunden an den Automaten spielten, bis ich mich wieder besser fühlte.

## Spielhallenfeeling dank Competition Pro

Wieder daheim angekommen, kaufte ich mir für mein ColecoVision das Spiel Cosmic Avenger. Bei weitem nicht so friedvoll wie Donkey Kong, wurde in diesem horizontal scrollenden Shooter heftig geschossen und so manch eine Bombe auf die feindlichen Stellungen abgeworfen.

Dieses Spiel war ebenfalls keine 1:1 Umsetzung der Automatenversion. Im Gegensatz zu Donkey Kong hatte ich diesen Automaten aber nie bespielt und so war meine Erwartungshaltung an die Konsolenversion viel geringer.



Das Actionspiel Cosmic Avenger fragt: Wie weit kannst Du kommen? Das Ziel war natürlich

den ungeliebten Feind restlos zu zerstören. (Bild: Universal)

Die einzige spielerische Einschränkung war wiederum der miserable Joystick. Und an diesem Punkt konnte ich Gott sei Dank selbst Abhilfe schaffen.

Denn anders als bei den Konsolen der Mitbewerber Philips und Intellivision besaß die ColecoVision-Konsole zwei 9-polige D-Sub Standard-Joystickbuchsen, wie sie auch bei Atari und Commodore verwendet wurden. Mit meinem neu erworbenen Competition Pro Joystick, der übrigens heute als USB-Version noch immer verkauft wird, machte das Spielen an meiner ColecoVision-Konsole nun richtig Spaß.

Selbst Donkey Kong mochte ich nun wieder gelegentlich spielen. Allerdings musste dabei auch ein ColecoVision Joystick mit der Konsole verbunden sein. Denn die Spiele ließen sich nur mit dem am Standard Joystick vorhandenen Nummernfeld starten, welches am Competition Pro fehlte. Ein weiteres Spiel das ich mir kaufte war Lady Bug, eine Pac-Man-Variante, das ich auch in der Spielhalle gern gespielt hatte. Die Konsolenumsetzung von Lady Bug war fast 1:1 identisch mit der Automatenversion. Es ist einer meiner Lieblingstitel für das ColecoVision.



Bei Lady Bug spielt man einen Marienkäfer, der von gefährlichen Insekten durch ein Labyrinth gejagt wird. Ziel ist es alle Tautropfen aufzusammeln. (Bild: Taito)

## Ein nicht eingelöstes Versprechen

Ein weiterer Hauptgrund für den Kauf meiner ColecoVision-Konsole bestand neben dem Spiel Donkey Kong darin, dass sie durch einen nach außen geführten Systembus erweiterbar war. So etwas gab es bei Videospielekonsolen bis dahin noch nicht.

Eine der Erweiterungen wurde als Computererweiterung beworben. Da ich 1983 schon zwischen dem Kauf eines zu der Zeit noch sehr teuren Heimcomputers und einer reinen Spielkonsole abwog, entschied ich mich aufgrund der bereits in der Computerzeitschrift CHIP vorgestellten Erweiterbarkeit der Konsole zu einem Heimcomputer für das ColecoVision.

1984 war das **Jahr der Heimcomputer**. Aufgrund des enormen Konkurrenzkampfes der Hersteller und immer günstigeren Komponenten fielen die Preise auf dem Markt dramatisch.

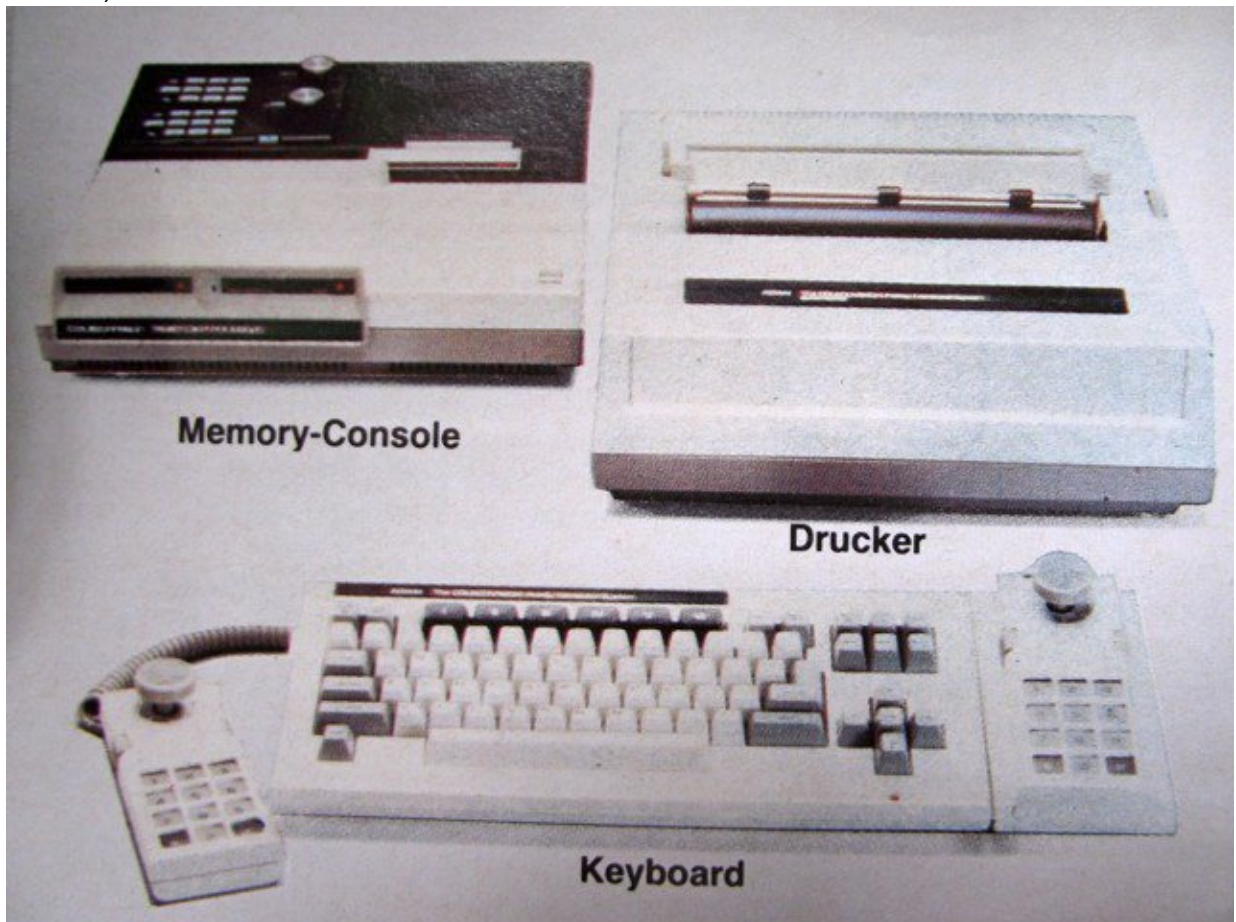
Das sogenannte Heimcomputer-Ausbaumodul #3, welches die ColecoVision-Konsole in einen vollwertigen Heimcomputer verwandeln sollte, wurde in den USA auf den Markt gebracht. Zeitgleich veröffentlichte Coleco den zur Konsole kompatiblen Computer Adam. 1984 war aber auch das Jahr des großen Videospiele-Crash. Bis auf Atari stellten alle bekannten Konsolenhersteller die Produktion ihrer Geräte ein. Das Erweiterungsmodul für mein ColecoVision kam dadurch leider nicht nach Europa.

Nun saß ich da mit meiner noch nicht einmal ein Jahr alten Konsole und konnte sie nicht mehr wie geplant zu einem Heimcomputer erweitern. Die Versorgung mit neuen Spielmodulen war ebenfalls nicht mehr sichergestellt, da der Distributor CBS Electronics den Vertrieb für Coleco einstellte. Ich war natürlich enttäuscht, zumal die Computererweiterung angekündigt war und die Veröffentlichung in Deutschland immer wieder verschoben wurde. Aber irgendwann musste ich einsehen, dass ich meine ColecoVision-Konsole abschreiben konnte und verkaufte sie – natürlich mit Verlust.



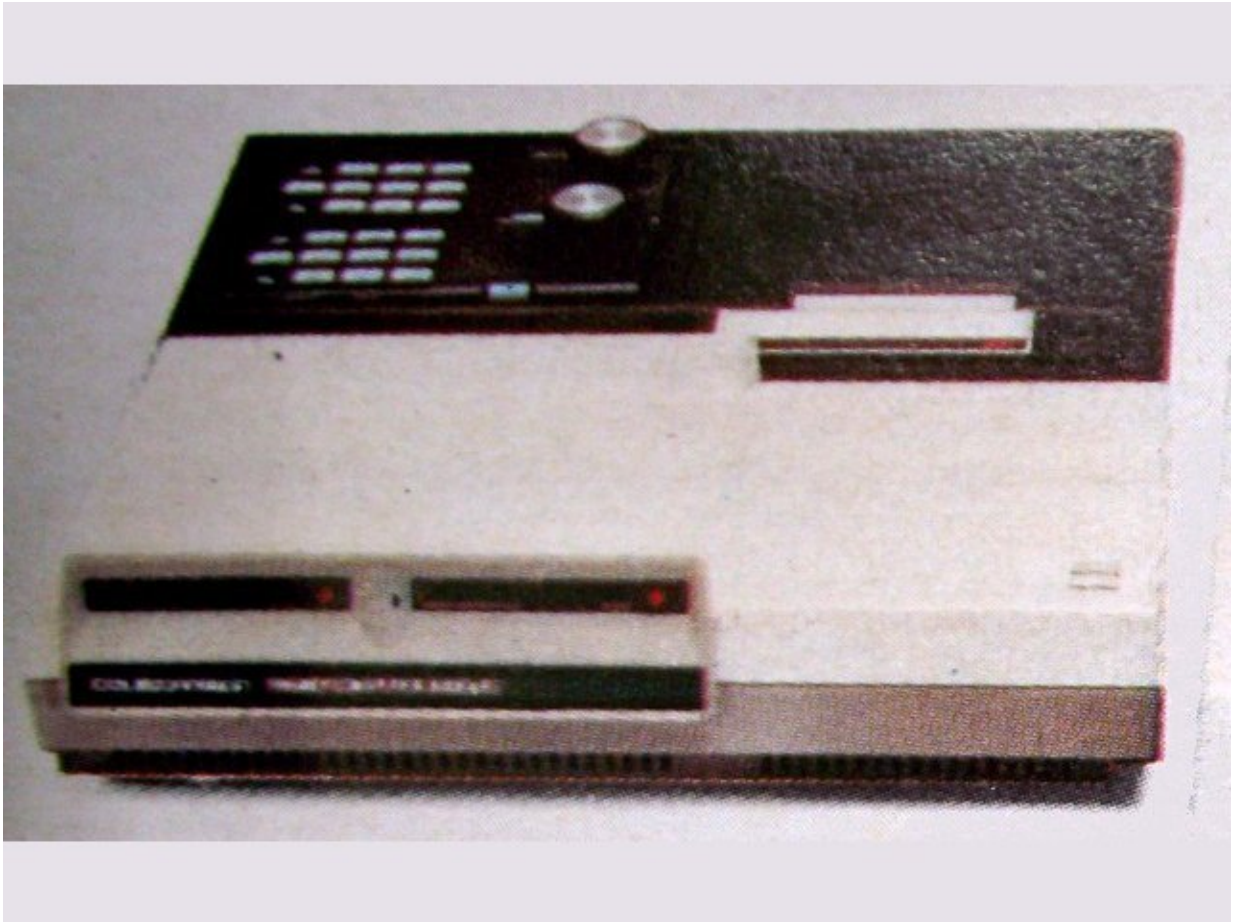
Die Original Verkaufsanzeige meines damaligen ColecoVision Spielsystems. (Bild: Torsten

Othmer)



Die Erweiterungen rund um das Heimcomputer-Ausbaumodul #3 (links oben), sollten das ColecoVision Videospiel in eine vollwertige Heimcomputer-Anlage verwandeln. (Bild: Coleco, ColecoVision Prospekt)





Die Memory-Console wurde mit dem ColecoVision zusammengesteckt. Durch die Verbindung der Erweiterung mit der Spielkonsole standen dem Nutzer insgesamt 80 KB RAM zur Verfügung. Zusätzlich war ein Schreibprogramm enthalten. (Bild: Coleco, ColecoVision Prospekt)

## Der Weg zum Homecomputer

In den verschiedenen Computerzeitschriften suchte ich nach einem Computer, der die gleichen Leistungsdaten aufwies, wie die von mir favorisierten Computererweiterung von Coleco.

Mein Computer sollte 80 KB RAM besitzen, ein modernes BASIC bieten und sich ideal zum Programmieren von Spielen eignen. Tatsächlich fand ich in der Computerzeitschrift CHIP einen Computer der fast genau die gleichen technischen Merkmale aufwies wie die Computererweiterung von Coleco. Dieses Gerät wurde von der amerikanischen Firma [Spectravideo](#) hergestellt und wurde in Deutschland von der Firma Jöllenbeck GmbH, heute Speedlink, vertrieben.



Der Spectravideo SVI-328 Computer war ein Vorgänger des MSX Standards. (Bild: Torsten Othmer)

Nein, ich wollte keinen Commodore 64 und auch keinen Atari oder Sinclair Spectrum. Solche Computer waren bereits weit verbreitet, es sollte für mich schon etwas Besonderes sein.

Nach einem langen hin und her bestellte ich mir den Spectravideo SV-328, der bereits ein paar Tage später per Post bei mir angeliefert wurde. Kurioserweise bot Spectravideo für seinen Computer den SV-603 Game Adapter an, mit dem es möglich war, sämtliche ColecoVision-Spielmodule auf dem SpectraVideo Computer zu spielen. In deutschen Prospekten taucht dieser Adapter aber nicht auf. Somit ist davon auszugehen, dass der Game Adapter hier nie offiziell verkauft wurde.

## Colecos Untergang

1984 stellte Coleco die Produktion der ColecoVision-Konsole ein. Trotz der kurzen Marktpräsenz von 1983-1984 sollen bis zu sechs Millionen Einheiten verkauft worden sein. Eine beachtliche Zahl für diesen kurzen Zeitraum.

Das Adam Computersystem wurde von Coleco konkurrenzlos günstig verkauft. Leider hatte es viele technische Mängel. Tausende Geräte mussten zurück genommen werden. Beim Einschalten des Computers passierte es auf Grund einer Fehlkonstruktion, dass Daten im Bandlaufwerk gelöscht wurden, sofern eine Kassette eingelegt war. Auch war der mitgelieferte Typenraddrucker extrem laut, langsam und reparaturanfällig. Musste der Drucker wegen seiner Reparaturanfälligkeit zum Service geschickt werden, war das gesamte Computersystem nicht mehr nutzbar, weil sich das Netzteil dafür im Drucker

befand.



Das ColecoVision Adam Family Computer System von 1983. (Bild: Torsten Othmer)

Der Modulschacht des Adam Computers befindet sich hinter dem abgebildeten Donkey Kong-Modul. Als Coleco das System 1983 auf der CES (Consumer Electronics Show) in Las Vegas inkl. Donkey Kong vorführte, kam es zu einem Eklat zwischen Atari und Coleco.

Atari hatte die Exklusivrechte zur Umsetzung des Spiels auf Computersystemen, Coleco die Rechte für die Spielkonsolen. So kam es durch den Adam, auf dem Donkey Kong ebenfalls lief, zum Konflikt.

Coleco durfte das Spiel folgend nicht mehr zusammen mit dem Adam Computer bewerben. Benutzen ließ sich das Modul, aufgrund des kompatiblen Modulschachtes, aber trotzdem. 1985 wurde auch die Produktion des Adam Computers eingestellt. Coleco machte mit jedem der ungefähr 100.000 verkauften Adam Computer Verluste und befand sich 1985 am Rande des Konkurses. Durch erfolgreichen Verkauf ihrer Cabbage-Patch-Kids Puppen konnten sie sich noch einige Jahre über Wasser halten, bis Coleco 1987 endgültig Insolvenz anmelden mussten.

Nach dem Ende von Coleco kaufte Mattel die Rechte und produzierte die Puppen fast unverändert weiter. Unten ist eine Original Cabbage-Patch-Puppe abgebildet, natürlich mit der dazugehörigen Adoptions-Urkunde, die bei jedem Verkauf der Puppe vom Verkäufer ausgefüllt wurde.





Eine Original Cabbage-Patch-Kids Puppe. (Bild: Torsten Othmer)



Original-Zertifikat einer Cabbage-Patch-Kids Puppe. (Bild: Torsten Othmer)



# Colecos Erbe

Wer jetzt denkt, es war zu Ende mit der damals wegweisenden Technologie des ColecoVision, der irrt.

Schon 1984 baute die anfangs schon erwähnte Firma Bit Corporation einen Computer auf Basis der ColecoVision-Konsole. Der als Bit-90 verkaufte Computer konnte alle Spielmodule des ColecoVision abspielen und sogar der von Coleco verkaufte Atari VCS Adapter funktionierte mit dem Computer.



Der zur ColecoVision 100% kompatible Bit-90 Computer von der Bit Corporation aus Hongkong wurde auch offiziell in Deutschland beworben. (Bild: [hessburg.de](http://hessburg.de))



Der Werbeflyer, mit dem die Bit Corporation seinen Bit-60 und Bit-90 in Deutschland bewarben. (Bild: [historycorner.de](http://historycorner.de))

Da die Bit Corporation Coleco bei der Entwicklung seiner Konsole unter die Arme

gegriffen hatte, kann es gut sein, dass dieser Nachbau von Coleco geduldet oder sogar genehmigt wurde. Auf jeden Fall wurde der Bit-90 in Deutschland offiziell verkauft, wie der Werbeflyer rechts neben diesem Text belegt.

Nachdem das ColecoVision vom Markt verschwunden war, wagte sich die Bit Corporation sogar daran, eine eigenständige Videospiele-Konsole Namens „Dina 2 in 1“ auf den Markt zu bringen. Das Besondere an der Konsole war, dass sie einen kompatiblen Modulschacht für die ColecoVision Module hatte und einen zweiten für das Sega SG-1000, welches der Vorgänger des uns bekannten Sega Master Systems war.

In den USA wurde dieses sicherlich einmalige Kombi-Videospielekonsole ganz offiziell von der Firma Telegames als Personal Arcade verkauft. Dazu sollte der Leser wissen, dass Telegames wahrscheinlich die Rechte an der ColecoVision Konsole kaufte. Auf jeden Fall übernahmen sie die gesamten noch vorhandenen Lagerbestände an Spielmodulen und stellten die noch in der Entwicklung befindlichen Spiele fertig, um sie dann unter dem Telegames Label zu verkaufen.

Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass auch nach dem Produktionsstopp der ColecoVision Konsole weitere Spielmodule auf den Markt gebracht wurden.

Ich hingegen machte lange Zeit einen großen Bogen um jegliche Art von Videospielekonsolen. Erst mit der PlayStation 2 von Sony erwarb ich mir wieder eine Spielkonsole und wurde diesmal nicht enttäuscht. Aber es hätte auch anders kommen können, wenn ich mich für die nur kurze Zeit später erschienene Xbox entschieden hätte. Sie verschwand genau so schnell vom Markt wie sie dort auftauchte und entsprechend beängstigend schnell versiegte auch die Versorgung mit Software für die Konsole von Microsoft.

Von daher ist man nach wie vor nie vor Überraschungen auf dem Videospielemarkt gefeit, wie an dem Beispiel Apple zu sehen ist. Denn von den Mitbewerbern fast unbemerkt und anfangs belächelt, hat sich der kalifornische Computerhersteller mit Hilfe seines iPhones und iPod Touch an Sony und Nintendo vorbei an die Spitze des Handheldmarktes platziert.



Hier spiele ich das Spiel Turbo auf mein ColecoVision. Erst vor kurzer Zeit kaufte ich mir erneut die Konsole aus meiner Jugend samt zwei Dutzend Spielmodulen und allerhand Zubehör wie den Atari VCS Adapter und dem begehrten Turbo Modul samt Lenkrad. (Bild: Torsten Othmer)

**Zum Abschluss des Artikels folgen nun verschiedene Abbildungen aus der ColecoVision-Ära.**



Der Super Action Controller für das ColecoVision. (Bild: Torsten Othmer)

Mit dem futuristischen „Super Action Controller“ bot Coleco einen untypischen Joystick an. Der Controller wurde hauptsächlich für Sportspiele wie Super Action Baseball, Rocky Super Action Boxing oder Super Action Soccer verwendet. Aber auch das Acionspiel Subroc konnte mit dem Controller gespielt werden.

Die Form dieses Steuerinstruments erinnert an eine Pistole und gehört sicher zu den besonderen Joystick-Ausführungen auf dem damaligen Markt.

Für den Griff des Super Action Controllers, gab es einen Plastik-Aufsatz, damit der Controller sowohl für kleinere Kinderhände als auch für die Hände von Erwachsenen zu bedienen ist.





Das von Coleco verkaufte Gemini, welches zum Atari VCS System kompatibel ist und mit dem Atari Module abgespielt werden können. Das besondere an den mitgelieferten Joystick ist, dass er sowohl ein Drehrad als auch ein Stick besitzt. (Bild: Wikipedia)



Das Dina 2 in 1, ebenfalls von der Bit Corporation wurde in den USA von Telegames als Personal Arcade verkauft. (Bild: Torsten Othmer)





Der von Spectravideo für den SVI-328 und SVI-318 angebotene ColecoVision Games Adapter SV-603, mit dem sich alle ColecoVision Spielmodule spielen ließen. (Bild: [www.tietokonemuseo.net](http://www.tietokonemuseo.net))



Der Roller Controller ist ein Trackball, der mit den Spielen Centipede, Omega Race, Victory und WarGames genutzt werden konnte. (Bild: Torsten Othmer)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 1. Mai 2011 um 21:53 Uhr 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.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>