

| | |
|--|--|
| | <p>Objekt: Mattel Intellivision</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: 0723</p> |
|--|--|

Beschreibung

Der VCS-Herausforderer

Als das Intellivision (Intelligent Television) in die Läden kam, dominierte der Atari VCS bereits die Videospielelandschaft. Doch aufgrund der technischen Überlegenheit (im Intellivision arbeitete mit dem Mikroprozessor CP 1610 erstmals eine 16-Bit-CPU) gelang es Mattel schnell, die Konsole im Markt zu etablieren. Vor allem die bekannten Sportlizenzen wie z.B. Major League Baseball entwickelten sich als Zugpferde.

1981 konnte man zusätzlich ein Sprachmodul erwerben, das den extra dafür programmierten Spielen (insges. fünf) eine Stimme verlieh. Die angekündigte Erweiterung zu einem richtigen Computer mit Keyboard und Möglichkeit zum Abspeichern kam aufgrund zu hoher Produktionskosten nicht auf den Markt.

Nachdem 1984 die Produktion der Konsole aufgrund des sog. Videospielecrashes eingestellt wurde, gab es 1985 eine Wiederveröffentlichung unter dem Namen INTV III, die bis 1990 3 Mio. Mal verkauft wurde. Ein Grund für den zweiten Frühling waren rund 35 neue Spiele, die nach 1984 programmiert wurden. Insgesamt kann das Intellivision damit eine Bibliothek von ca. 125 Spielen und eine verkaufte Stückzahl von 6 Mio. weltweit vorweisen.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

| | | |
|-------------|------|-------------|
| Hergestellt | wann | 1979 |
| | wer | Mattel Inc. |

wo

Schlagworte

- Modul