COLECOVISION

Es posible que la pantalla que aparece bajo estas líneas os traiga a muchos de vosotros recuerdos inolvidables. Era la Colecovision, una consola doméstica que todos los entendidos del sector coinciden en calificar como un soporte que se adelantó a su tiempo.

Antes de aparecer la consola que hoy nos ocupa, la compañía norteamericana **Coleco** (COnneticut LEather COmpany) probó suerte en 1976 con un invento llamado ***Telstar Arcade***, del que no se consiguieron los resultados esperados. Fue entonces en 1982 cuando **Coleco** decide dar una vuelta de tuerca a una situación en la que **Atari**, con su ***2600***, era la clara dominante. Para el lanzamiento de la consola, los dirigentes de la compañía norteamericana pensaron en DONKEY KONG de **Nintendo** (que cosechaba un éxito sin precedentes en los salones recreativos) como principal reclamo para atraer al usuario. La jugada no les salió bien, ya que fueron **Mattel** y la propia **Atari** las compañías que se llevaron el gato al agua. Aun así, **Coleco** consiguió lanzar el juego con el mismo nombre cuatro meses después al comprar los derechos de KING KONG a los estudios **Universal**, que a su vez había demandado a **Nintendo** por considerar que DONKEY KONG era un plagio de su película. Posteriormente **Nintendo** ganó en los tribunales, terminando así la disputa surgida. No fue ésta la última contienda de en torno a la ***Colecovision***, ya que en 1983 **Coleco** lanzó un adaptador que permitía jugar con los cartuchos de la ***Atari 2600***. **Atari**, por supuesto, lo llevó a los tribunales, aunque en esta ocasión la justicia falló a favor de los intereses de **Coleco.** Hablando de la consola en sí, decir que contaba con un procesador Z80A de **Zilog** (8 *bits*) a 3.58 Mhz. La resolución de pantalla era de 256 x 192 *pixels* a 16 colores con una memoria de video de 16K. El *chip* gráfico encargado de gestionar el control de los 32 *sprites* que la consola ofrecía era un TMS9928A de **Texas Instruments**, compañía que también se encargó de desarrollar el *chip* de sonido, un **SN76489AN** con tres canales de sonido y uno para ruido. La ***Colecovisión*** venía con 8K de RAM y permitía introducir cartuchos de 8K, 16K, 24K y 32K. Posteriormente aparecería el ***ADAM***, una versión mucho mejor de la consola de ***Coleco*** (era más bien un ordenador) del que hablaremos próximamente. «En finx» una consola que presagió cómo iban a ser las futuras máquinas.

J.C.MAYERICK

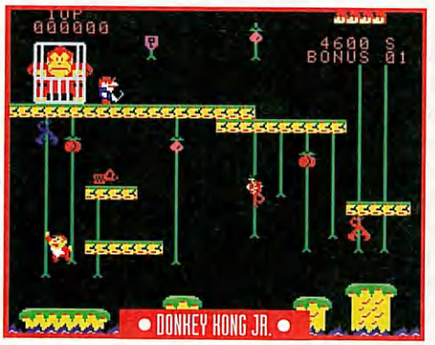
ANTARCTIC ADVENTURE

SMURF RESCUE

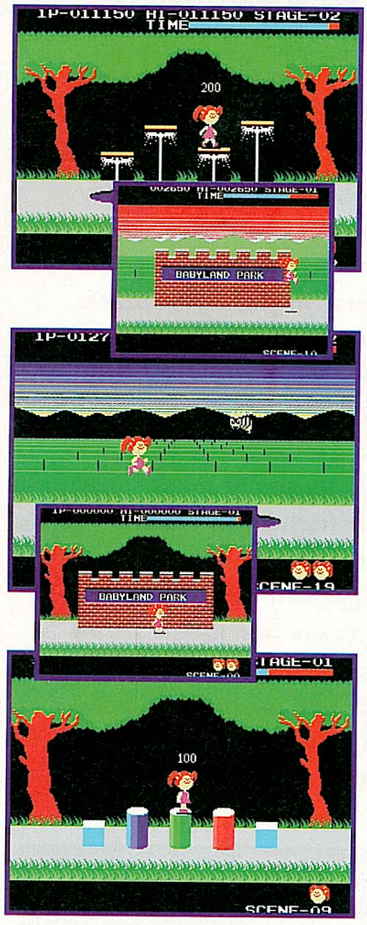
SPY HUNTER

H.E.R.O.

CONGO BONGO

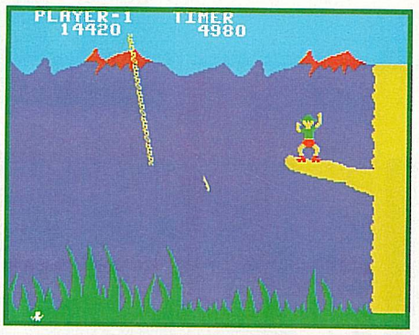


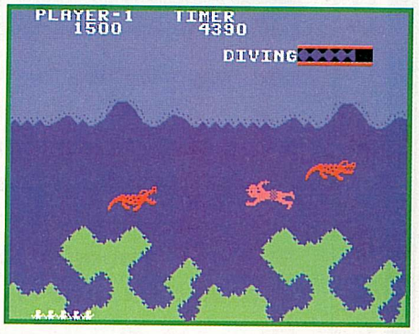
DONKEY KONG JR.



CABBAGE PATCH KIDS

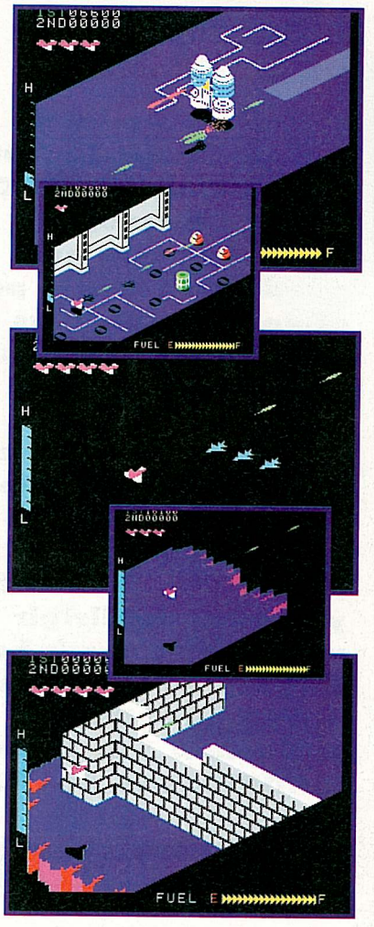
Su nombre era CABBAGE PATCH KIDS ADVENTURE IN THE PARK, y además de ser un juego programado en 1984 por **Coleco**, contaba con un colorido ciertamente impresionante. Los niveles de este juego se contaban por decenas, lo que añadido al excelente control sobre nuestro personaje, desencadenaba una explosión de jugabilidad que pocos juegos pudieron superar.

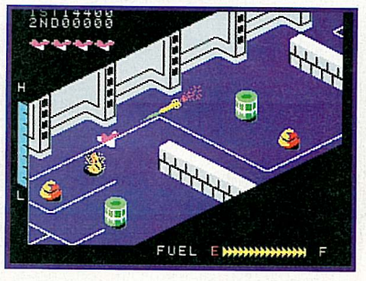




JUNGLE HUNT

Inicialmente diseñado por **Taito** para los salones recreativos, JUNGLE HUNT fue programado por **Atari** en 1983. De este juego se podía destacar la gran variedad de niveles que disponía, en los que se apreciaban estupendos detalles gráficos como el movimiento de las lianas en el primer nivel o el doble *scroll* de la fase en tierra. JUNGLE HUNT era, sobre todo, divertido, aunque se le podía echar en cara una mejor realización gráfica a nivel de colorido. Un título no excesivamente espectacular, pero adictivo y bueno técnicamente.



ZAXXON

De este juego poco podemos decir. Tan solo que fue el título insignia de la consola y que además era perfecto técnicamente (siempre acorde a las posibilidades de la época). Joyas de hoy en día como VIEW POINT no son más que modernos *remakes* de la idea que **Sega** plasmó en 1982 en este ZAXXON. Introdujo, además, la idea del *final boss* que hoy conocemos. Ha sido convertido para casi todos los sitemas domésticos, siendo hoy recordado como uno de los juego más clásicos.