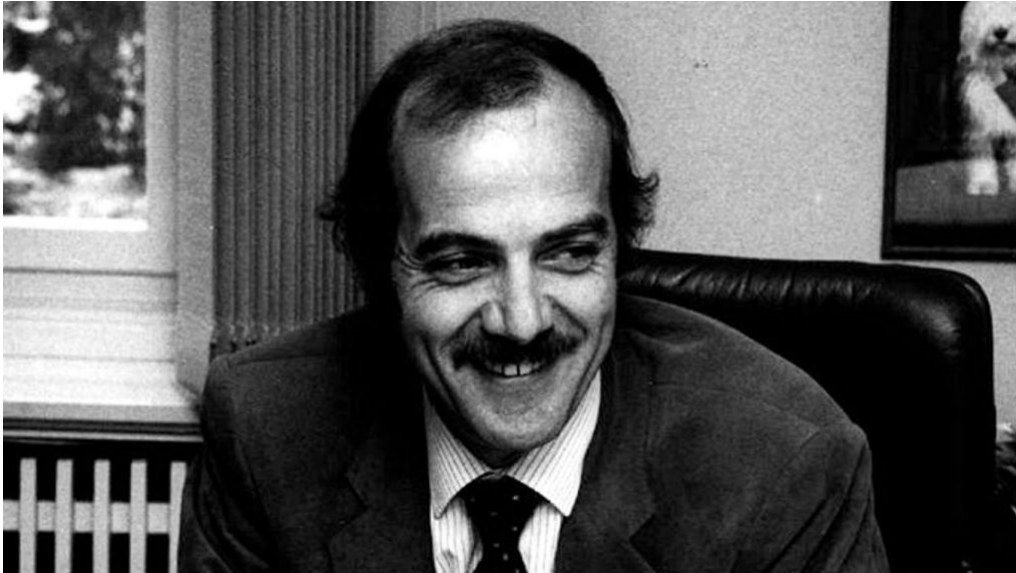


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Atari History, Teil 4 – Die Fans fragen, Klaus Ollmann antwortet

Klaus Ollmann am Montag, dem 10. Oktober 2005

Jeder, der sich wie wir ernsthaft mit klassischen Videospiele beschäftigt, ist natürlich auch immer auf der Suche nach Informationen aus dieser faszinierenden Zeit. Besonders über die Deutsche Geschichte finden man heute kaum mehr brauchbare Quellen. Schon gar nicht aus erster Hand. Dank der umfangreichen Mitarbeit von Klaus Ollmann konnten wir hier in den letzten Jahren endlich ein wenig Abhilfe schaffen.

Dabei haben die vielen positiven Reaktionen gezeigt, dass ein Großteil unserer Leser gerne noch etwas mehr aus der „Goldenen Ära der Atari-Videospiele“ erfahren möchte. Unser dritter Beitrag beinhaltete zuletzt ein sehr umfangreiches Interview mit dem ehemaligen Atari-Manager. Doch ab sofort stellen nicht mehr wir die Fragen, sondern die Fans selbst.

Deshalb wurde euer Feedback gesammelt, ausgewertet und direkt an Herrn Ollmann zur Beantwortung weitergeleitet. Herr Ollmann hat versucht, alles so weit wie möglich zu beantworten. Das Ergebnis ist ein neuer spannender Artikel, gefüllt mit zahlreichen Details über die glorreichen Jahre von Atari in Deutschland.

Wir bedanken uns herzlich für die großartige Unterstützung und wünschen nun viel Spaß bei dem vierten Teil unserer Atari-History-Reihe.

Text von Klaus Ollmann, Oktober 2005

Hat Herr Ollmann auch irgendwelche bekannten Programmierer von Atari, beispielsweise die späteren Gründer von Activision, persönlich kennengelernt?

Ich habe bei meinen vielen Aufenthalten in der Zentrale von Atari in Sunnyvale jedes Mal auch die Entwicklungsabteilung besucht und mit Programmierern Smalltalk gemacht. Mir fiel auf, dass sie einen extrem lässigen Arbeitsstil pflegten, nicht in den üblichen Großraumbüros arbeiteten und jeder sich sein Büro nach eigenem Gusto einrichten durften. Der ganze Bereich war sehr extravagant mit Spielautomaten überall, mir fielen die Berge von leeren Pizzaschachteln und die Mülltonnen voller Getränkedosen auf.

Soweit ich weiß, wurde dort Tag und Nacht gearbeitet, denn jeder ging und kam, wann er wollte. Programmierer waren die heiligen Kühe des Unternehmens, denn von ihnen hing der Erfolg des Unternehmens ab. Das hinderte das Unternehmen nicht daran, auch extern nach auswertbaren Spielideen zu forschen.



Die ehemalige Atari-Zentrale in Sunnyvale an der südlichen Spitze der San Francisco Bay im US-Bundesstaat Kalifornien. (Bild: Atari)



Der Atari Manager Klaus Ollmann Mitte der 1980er Jahre in seinem Hamburger Büro. (Bild: Klaus Ollmann)

Ich hörte erst bei der Gründung von Activision davon, dass Programmierer die Firma verlassen hatten. Es schien mir logisch, dass erfolgreiche Programmierer das Unternehmen verließen, um ihre Entwicklungen selbst zu vermarkten.

Atari hatte weltweit eine einzigartige Marktbasis von Millionen Grundgeräten geschaffen, die nach Softwareversorgung schrieen und die paar Intellivisions oder was es da sonst noch gab, waren ja auch nicht zu verachten. Das alles konnte erheblich mehr Geld bringen, als Atari jemals zu zahlen bereit war.

Weiß Herr Ollmann wo Atari seine Werke (weltweit) hatte und waren diese Werke im Besitz oder haben sie im Auftrag produziert?

Atari hatte keine eigenen Werke für Grundgeräte. Die wurden zuerst in den USA dann in Puerto Rico und später in Hongkong gebaut. 1983 sollte ich diese Werke in Hongkong besuchen, hatte aber keine Lust, soweit zu reisen (ich musste sowieso alle zwei Wochen nach San Francisco) und habe stattdessen Hans-Ueli Hasler geschickt. Soweit ich weiß, wurden Spielkassetten auch in einem eigenen Werk in Irland gefertigt.

Wir bekamen alle Produkte ob VCS-Grundgeräte, Spiele, PCs und PC-Spielkassetten grundsätzlich auf der Basis einer Jahresplanung, mussten die Stückzahlen vorab planen und bekamen meist nicht mehr, als geplant, weil die Nachfrage riesig war. Erst nach dem Desasterwinter von 1983, als in den USA ein Großteil der mit vollem Rückgaberecht in die Weihnachtssaison verkaufte Grundgeräte und Kassetten zurückfloss, gab es

Überfluss, den die Welt aber nicht mehr für die USA abverkaufen konnte.

Atari Deutschland war damals weltweit die erfolgreichste Atari-Tochter, aber die Übernahme durch Jack Tramiel hat alle Aktivitäten dann abrupt gestoppt.



Ein Atari-Helicopter über New York. Das Management der Firma wollte nach den Sternen greifen. (Bild: Atari)

Wie viele Mitarbeiter hatte Atari Deutschland zu dieser Zeit?

Mir liegen noch einige Zahlen vor per Ende 1984, also kurz vor dem Desaster:

	Benelux	France	Germany	Italy	Japan	UK
Anzahl Mitarbeiter	25	56	87	22	13	104
davon Verkäufer	7	21	36	6	4	33
Umsatz (netto, TSD USD)	8.457	23.348	36.685	9.302	2.388	29.670



Vergleich der Atari-Mitarbeiter über die Länder. (Bild: André Eymann)



Vergleich des Atari-Umsatzes über die Länder. (Bild: André Eymann)

Wurde jemals überlegt, Hardware oder Software auch in Deutschland zu produzieren?

Kann ich leider nicht sagen. Halte es aber für extrem unwahrscheinlich wegen der spätestens heute im Rahmen der Globalisierung evident gewordenen extrem hohen Personalkosten im Vergleich mit Fernost oder damals noch mit Irland. Nein, darüber wurde nie ernsthaft nachgedacht.

Welche Aktivitäten hat Atari bei ihren Wettbewerben gestartet? Stichworte: Pac-Man oder Centipede-Meisterschaft.

Das Problem bei diesen Fragen ist für mich, dass man immer der Meinung ist, ein Geschäftsführer müsste alles bis auf die kleinsten Details eines Unternehmens kennen.

Das ist schlicht nicht machbar. Wenn er alles kennen würde, bräuchte er ja nur noch ausführende Mitarbeiter, die seine Anweisungen befolgen. Tatsache ist, dass je größer und komplexer ein Unternehmen, umso mehr wird die direkte Verantwortung für Bereiche delegiert an Manager, die dafür verantwortlich sind, und der Geschäftsführer kontrolliert lediglich die Ausführung und den angestrebten Erfolg.

Die Verantwortung für die Atari-Meisterschaften, ihre Planung, Koordination und Ausführung lag bei Hans-Ueli Hasler, einem mir bereits aus meiner Zeit als WEA-Musik-Geschäftsführer bekannten Schweizer aus Zürich, den ich nach Hamburg holte und ihm die Verantwortung für Marketing und Produkt übertrug. Ich war lediglich bei der Atari-Centipede-Weltmeisterschaft 1983 in München anwesend.

Als Band hatten wir Klaus Doldinger und PASSPORT engagiert, die mir von WEA Musik bekannt waren. Ich glaube mich zu erinnern, dass Michael Schanze auftrat und von mir

ein Atari-VCS-Spiel überreicht bekam. Und Reden musste ich auch halten, aber man nehme es mir bitte nicht übel, dass ich mich nach mehr als 25 Jahren nicht mehr genau an alles erinnere.

Gab es besondere Ereignisse auf den Messen, auf denen Atari ausstellte?



Das Atari VCS. Werbung aus einem Atari Katalog von 1982. (Bild: Atari)

Ich habe bereits berichtet über Treffen mit Steve Ross, dem Chef von Warner Communications, oder mit Steven Spielberg, dem Regisseur. Die Atari-Messen waren grundsätzlich bestimmt durch Reihen von Spielmöglichkeiten, die unablässig in Dreierreihen von Fans belagert waren, um zu spielen. Im ersten Stock der Stände waren Besprechungsräume, in denen sich Einkäufer der Kunden mit unseren Verkäufern trafen, um ihre Messeaufträge zu platzieren.

Beeindruckend, aber extrem stupide waren unsere Versuche damals, dem Fachhandel gegenüber konditions- und servicetreu zu sein. Wir hatten noch nicht erkannt, dass die Zeit des beratungsintensiven Fachhandels vorbei und die Zeit der großen Märkte wie beispielsweise Media-Markt, Saturn, Schaulandt, Metro usw. gekommen war.

Ich habe es tatsächlich geschafft, einen eingehenden VCS-Auftrag über 20-Tausend Spiele, dies entsprach einem Einkaufswert von mehr als 3 Millionen DM, für Metro abzulehnen. Weniger, weil die Preise unattraktiv waren (man war bereit Listenpreise zu zahlen), sondern weil die Geräte unterhalb des empfohlenen Verkaufspreises angeboten werden sollten. In der Fachzeitschrift Markt & Technik wurde ich laufend persönlich angegriffen, weil Atari Produkte zu Kampfpreisen angeboten wurden.

Man veröffentlichte meine Privatadresse und Telefonnummer für frustrierte Händler und es wurde mir laufend unterstellt, ich hätte Sonderpreise gemacht. Das brauchten wir aber gar nicht, weil uns das Produkt aus den Händen gerissen wurde. Wir brauchten auch bis zum Ende von Atari und meinem Rückzug keine besonderen Rückgaberechte zum Herbstgeschäft einzuräumen. Was immer in den Markt floss, wurde verkauft. Kein Wunder, während Atari in den USA bereits mehr als 26 % der Marktabdeckung erreicht hatte, man war uns zwei Jahre voraus, lagen wir bei ca. 12 % Marktabdeckung. Es gab noch viel zu verkaufen.

Mich beeindruckt heute, wie sklavisch wir versuchten, dem traditionellen Fachhandel Pfründe zu sichern (ohne dass uns das je gedankt wurde), während gleichzeitig die neuen Vertriebsformen sich vehement entwickelten und heute den Markt beherrschen. Geholfen hat mir bei dieser Einsicht mein späteres Engagement im Handel bei Videotheken und Verleih. Da stand ich als Einkäufer ebenso tradierten Verkaufsgesellschaften von Videoprodukten gegenüber, die für mich beängstigend die gleichen Fehler machten wie ich vorher. Das habe ich natürlich weidlich ausgenutzt.



Atari-Produkte in einem deutschen Quelle-Katalog von 1984/1985. Das Spiel Donkey Kong kostete damals 139,00 DM. (Bild: Quelle)

Was wurde aus Ihren Arbeitskollegen und Freunden in der Branche? Gab es Leute,

die weiterhin mit Videospiele zu tun hatten?



Atari verspricht Bildschirm-Spass für die ganze Familie. (Bild: Atari)

Seit 1982 war für den Produktbereich PC und Computerspiele verantwortlich David Evans, ein alter Freund, ebenfalls aus den Tagen bei WEA. Er hat seinen Job ganz hervorragend gemacht, stand aber dem ständigen Preisverfall durch Commodore ebenfalls hilflos ausgesetzt und stieg aus kurz vor der Übernahme durch Tramiel, um in die USA zu Apple zu gehen, wo er noch einige Jahre im internationalen Marketing gearbeitet hat. Ich besuchte ihn 1986 in San Francisco und wir verbrachten einige sehr nette Tage zusammen mit John Constantin, dem internationalen Produktchef von Atari. John ist heute Geschäftsführer der Elite Industrial Group in Oakland.

Mit Tony Bruehl (Atari International Vicepresident) und Dennis Groth (Chief Financial Officer Atari) in San Francisco verbindet mich noch heute eine enge Freundschaft. Tony hat seine eigene Beraterfirma und Dennis hat sich von seinen Abfindungen einen wunderbaren Weinberg bei Oakville in Napa Valley gekauft. Als ich ihn vor einigen Jahren besuchte, zeigte er mir stolz sein neues Verwaltungsgebäude. Wir beendeten den Tag mit der Verkostung einiger wunderbarer Weißweine. Hans-Ueli Haslers Schicksal habe ich bereits erwähnt und er wird mit Chance selbst einiges über die Atari-Aktivitäten dieser Zeit an diesem Ort berichten.



Werbung für Atari-Spiele. Insgesamt wurden ca. 500 Titel (!) für das VCS produziert. (Bild: Atari)

Meine jahrzehntelange Mitarbeiterin Bärbel Tomas, von der Telefonistin zu meiner Sekretärin bei WEA, dann Verwaltungschefin bei Atari, später Assistentin bei der Ollmann & Partner Unternehmensberaterin nahm ich sie schließlich mit zur edel music AG meines alten Freundes Michael Haentjes, wo sie noch heute sehr erfolgreich als Assistentin der Geschäftsleitung tätig ist. Eine Reihe von Vertriebsmitarbeitern konnte ich Ron Sommer, dem damaligen Chef bei Sony in Köln als Verkäufer unterbringen.

Renate Knüfer, meine liebe Pressechefin, ging zu Apple nach München und Herr Blödorn, mein Werbechef, begegnet mir manchmal auf Webseiten. Und unser Berater in Werbedingen, Frank Baesler, arbeitet heute als Herausgeber von Trainingshandbüchern für Adobe-Graphikprogramme.

Rolf Rehfeldt, der Vertriebschef der Atari, machte sich nach der Wiedervereinigung mit einer eigenen Vertriebsmannschaft in Ost und West selbstständig. Ich vermittelte ihm die Vertriebsrechte für SEGA im Osten. Noch heute passiert es mir, dass ich Leute treffe, die mich begrüßen als ehemalige Atari-Mitarbeiter. Ich gestehe dann, dass ich mich überhaupt nicht mehr erinnere. Vor einigen Jahren gab es in Hamburg auch mal ein Ehemaligentreffen.

Weiße Herr Ollmann etwas über das legendäre E.T.-burial?

Nichts Genaues. Ich glaube sogar, dass das ein Mär ist, die schon seit dem Misserfolg von E.T. durch die Branche geisterte. Ich habe bei meinem letzten Aufenthalt 2001 in San

Francisco, als ich nach einer River-Rafting-Tour durch den Grand Canyon mit meiner Tochter Lara meinen alten Atari International Vizepräsidenten Anton Bruehl besuchte und einige Tage bei ihm wohnte, ihn darauf angesprochen. Er fing an zu lachen und meinte, das wäre eine Sage, die nicht auszurotten sei. Ich persönlich weiß nichts davon.

Waren nach dem Ende bei Atari alle Kontakte abgeschnitten, oder hat Klaus Ollmann noch etwas über die neuen Homecomputer, Lynx, Jaguar und Co. erfahren? Was war seine Meinung über diese Atari-Produkte?

Man muss sich vorstellen, wie abrupt mein Leben bei Atari abgeschnitten wurde. Ich wurde aus Sunnyvale kurz informiert, dass die Firma verkauft sei. Dann bekam ich ein Telex, das die Mitarbeiter in Scharen ausziehen unter Mitnahme aller möglichen Computer und Büromaterialien, also „Rette sich, wer kann“. Ich konnte mir nicht vorstellen, dass der neue Besitzer auf funktionierende internationale Gebilde verzichten wollte. Aber hätte ich Tramiel gekannt, hätte ich gewusst, warum er Atari gekauft hatte. Nicht wegen der Spiele, sondern weil er mit dem Deal seine Gegner bei Commodore ärgern wollte, die ihn ausgebootet hatten.

Eine Woche später holte ich den Tramiel-Beauftragten Mr. Harris vom Flughafen ab, ging mit ihm abends noch essen, holte ihn am Morgen vom Hotel ab. Kaum saßen wir in meinem Büro, der Kaffee war noch nicht gebracht, verlangte er, mit dem Controller zu reden. Ich sollte solange draußen warten. Nach 10 Minuten kam der Controller wieder raus und bat mich, nach Hause zu gehen.

Sie werden verstehen, dass mich die weitere Entwicklung der Produkte nicht mehr interessierte und die waren ja auch nicht mehr so erfolgreich. Das Unternehmen, das ich liebte, auf das ich stolz war und das ich aufgebaut hatte, gab es nicht mehr.



Alien VS. Predator auf einer Atari-Jaguar-Videospielkonsole von 1994. Das System basierte auf einem Motorola 68000 Prozessor. (Bild: Atari)

Ich bekam bald darauf meinen Ruf nach London, als Vizepräsident International für Europe, Middle-East and Africa (EMEA) für Warner Home Video und es begann eine neue aufregende Zeit. Unter anderem holte ich Hans-Ueli Hasler, der zwischenzeitlich zurück in Zürich war, wieder zurück zu Warner. Ich selbst warf Mitte 1986 bei Warner hin, weil ich endlich mal richtig Geld verdienen wollte und baute in Hamburg mit meinem alten Freund Hans-Hermann Pein die größte Videothekenkette vfs video film supermarkt in Norddeutschland auf. Aber um aus Irma la Douce zu zitieren: „Das ist eine andere Geschichte“.

Ich hätte gerne den Radio-Jingle, den RTL-Radio 1983 zur Centipede-Meisterschaft in NRW täglich abgespielt hat. Aber ich fürchte, da kann auch Herr Ollmann nicht weiterhelfen.

Da hat er Recht. Da kann ihm wohl keiner weiterhelfen. Ein Tipp vielleicht: Die Firma DDB (Doyle Dane & Bernbach) in Düsseldorf war damals unsere Werbeagentur, Herr Tony Eulenburg unser Kontaktmann. Vielleicht haben die ja noch den Jingle in ihrem Archiv.

Wurden die Atari-Spiele vorher von einer anderen Firma vertrieben? Auf den

Anleitungen der ganz alten Spiele steht immer Atari VCS 800 und eine Firma namens Unimex.



Der Unimex Duplicator SP280 war ein Kassettenkopierer, der zum Vervielfältigen von Atari VCS Modulen benutzt werden konnte. (Bild: Unimex)

Eine gute Frage. Unimex war eine Vertriebsfirma aus Wiesbaden, die sich kurzfristig die Vertriebsrechte für Atari-Produkte bei Warner für Deutschland gesichert hatte, nachdem Warner Atari gekauft hatte. Der Mann hatte eine gute Nase. Das Produkt wurde ihm aber wieder entzogen, nachdem die Atari GmbH gegründet war. Jahre später habe ich ihn verklagt, weil Herr Finta aus Ostasien einen Kassettenkopierer importieren wollte, der jede Spielkassette auf einen Rohling kopieren konnte. Diesen Prozess haben wir gewonnen und dann von Herrn Finta nie wieder etwas gehört.

Anmerkungen von André Eymann: der Unimex Duplicator SP280 wurde 1984 in Deutschland für 198,00 DM verkauft. Der Vertrieb erfolgte über die Unimex Unicom GmbH in Wiesbaden-Biebrich. Für den Bezug von „Leerkassetten“ wurde auf die Kaufhauskette Horten verwiesen.

Die folgenden Anzeigen zum Unixmex Supercharger mit der Überschrift „Unimex Super Show“ von 1984 wurden uns von [Dr. Pong's Praxis](#) zur Verfügung gestellt. Sie zeigen neben dem Unimex Starpath SR 3000 auch das Unimex „Video Game Brain“ SP 3000, ein automatisches Cassettenwählsystem. Wir bedanken uns sehr herzlich für die Bereitstellung dieser Scans!

V I D E O - P R O G R A M M ' 8 4



THE SUPERCHARGER

Der Einstieg in die neue Dimension
der Video-Spiele



UNIMEX®

Unicom Consumer Electronics GmbH · Schöne Aussicht 44 · D-6200 Wiesbaden/West Germany · Telex 4186323 unex-d · Tel.: 06121/523061 Serie



**UNIMEX Video Game Brain
SP 3000 Automatisches
Cassettenwählersystem**

Sie wählen bis zu acht Spielcassetten aus, legen diese in das Video Game Brain ein und rufen auf Tastendruck Ihre gewählte Cassette ab.

SP 270 Remote Controller Set

Drahtlos (Fernbedienung), Joystick-Controller (Paar) zusammen mit einer Sender/Empfänger-Mikrokonsole. Hochwertige Joystick-Controllers mit superrealistischem Pilotenrgriff und 2 Schießknöpfen je Controller. Totale Freiheit von Ihrem Fernsehspiel, da man sich bis zu 25 m während seines Spiels entfernen kann. (1/2 Spieler).

SEGA SC 3000 HEIMCOMPUTER



Der Computerspaß aus Japan. SC 3000, eine Revolution unter den Kleincomputern. Der Rechner, der fast alles kann. SC 3000 bietet erstmalig die Flexibilität, die man sich wünscht: Ein umfangreiches Software-Programm, Programmierung eigener Software, Musikkomponieren, das volle Arcade-Spielprogramm, Super-Graphiken und einer expandierbaren CPU.

CPU Mikroprozessor ist ein Z-80A (8-Bit, 4 Mhz)
 RAM: 2K Bytes of System RAM, 16K-32K Bytes of ROM/RAM cartridge pack.
 VIDEO RAM: 16K Bytes of Video Display RAM.
 ROM: 8K-48K Bytes of cartridges
 ROM: *
 GRAPHICS: 256 x 192 dot matrix.
 LANGUAGE: BASIC Level II & BASIC Level III
 TEXT: 38 character columns by 24 Lines. 5 x 7 character dot matrix. Alphanumeric and kana.
 COLOR: 16 colors, including black and transparent.
 SPRITES: 32 sprites (in graphics mode only).
 MUSIC: Triad chords, over 4 octave range.

Software Products

- SC 3001 Basic Level II
- SC 3002 Basic Level III A
- SC 3003 Basic Level III B
- SC 3004 Music
- SC 3005 N-Sub
- SC 3006 Safari Hunting
- SC 3007 Champion Golf
- SC 3008 Congo Bongo
- SC 3009 Yamato
- SC 3010 Star Jacker
- SC 3011 Champion Tennis
- SC 3012 Borderline
- SC 3013 Soccer

Peripheral Products

- SC 3051 Joystick
- SC 3052 Printer - 4 Color/40 Digit
- SC 3053 Cassette Recorder
- SC 3054 Floppy-Disc Module
- SC 3055 Modem
- SC 3056 32K RAM Memory Expansion Module

UNIMEX®

Unicom Consumer Electronics GmbH
 Schöne Aussicht 44 D-6200 Wiesbaden / West Germany
 Telex: 4 196 323 unex-d Tel.: 0 61 21 / 52 30 21 Sena
 UNIMEX-ÖSTERREICH, 1030 Wien.
 Reitsnerstr. 35/13, Telex: 07-134 005, Tel. (02 22) 75 67 29

Ihr Fachhändler:

Der UNIMEX-Starpath SR 3000 wird einfach wie eine normale Spielcassette in das Atari-Grundgerät eingeschoben. Man schließt ein Kabel an jeden beliebigen Audio-Cassettenspieler (oder Walkman) an und verbindet nur noch mit dem Fernsehgerät – und schon haben Sie zuhause einen Spielhalleneffekt mit Super-Graphik und realistischem Audio.

SR 3000
Supercharger-Converter und Cassette

UNIMEX®-STARP



SPECTRAVISION-CAS

Hochwertige Fernsehspiel-Cassetten (4K ROM) passend für ATARI-Grundgerät CX-2600



SP 250 Spectravision „Quickshot“

Hochwertigster Profi-Joystick mit superrealistischem Pilotengriff, 2 Schießknöpfen und 4 Saugknöpfen. Weltweit anerkannt als die Nr. 1.

SP 252 Spectravision „Double-Shot“

SP 250 als Paar in einer Verpackung.



NEUHEITEN:

SP 210 Gashog

SP 211 Bumper

ATH-PROGRAMM



SR 3001 Phaser-Patrol

Die Bevölkerung des Planeten wurde gefangen genommen. Die Farm-Galaxien wurden besetzt. Sie stehen als einziger Abfänger zwischen den feindlichen „Dragons“ und der Lebensmittellieferung.



SR 3002 Mutants

Zerstören Sie die feindlichen Kriegsschiffe, bevor sie Ihren Heimatplaneten überfallen. Ein Spiel mit 2 Schwierigkeitsstufen.



SR 3003 Fireball

Sie sind durch ausdauerndes Üben ein guter Jongleur geworden. Jetzt müssen Sie die letzte Probe bestehen: den Fireball-Wettkampf.



SR 3004 Suicide Mission

Ein wachsender Abszess bedroht Ihr Herz. Sie werden mikroskopisch klein und fahren in einem U-Boot durch die Blutbahn bis Sie durch viele Hindernisse auf den Todfeind treffen. 3 Schwierigkeitsstufen.



SR 3005 Mindmaster

Sie erwachen in einem Irrgarten von Korridoren. Der Mindmaster beobachtet Sie bei Ihren Versuchen zu entkommen. Ein Mehrfach-Ladespiel, aufgeteilt in 4 Sektionen.



SR 3006 Dragonstomper

Sie sind der Drachenbezwinger und sollen das Königreich retten. Ein Mehrfach-Ladespiel, aufgeteilt in 3 Sektionen.



SR 3007 Killer-Satellites

Als Testpilot des einzigen Raketen-schiffes müssen Sie die Erde vor der totalen Vernichtung durch die Invasion der Killer-Satelliten retten.

In Kürze lieferbar:

SR 3008 Rabbit Transit

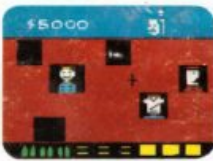
SR 3009 Frogger

SR 3010 Party Mix

SR 3011 Survival Island

SR 3012 Sword of Saros

SETTEN-PROGRAMM



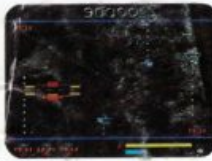
SP 201 Gangster Alley

Es gilt, die Gangster zu fassen und die Belohnung zu kassieren. Aber Vorsicht, die Gangster schießen auch zurück.



SP 202 Planet Patrol

Sie sind der Kampf-Pilot und beschützen die Galaxy. Sie müssen fremde Raumschiffe treffen, angreifenden Raumschiffen ausweichen.



SP 203 Cross Force

Ebenfalls ein Weltraum-Kampfspiel in einer anderen Variante.



SP 204 Tapeworm

Ein lustiges Spiel von einem Wurm, der durch das Fressen immer länger wird und dadurch immer mehr Punkte erzielt. Aber Vorsicht, Vögel und Käfer wollen den Wurm fressen.



SP 205 China Syndrom

Das Atomkraftwerk ist durch ein Erdbeben zerstört worden. Sammeln Sie, so schnell es geht, alle Atomkerne wieder ein.



SP 206 Nexar

Ebenfalls ein Weltraum-Spiel, das sich dadurch auszeichnet, daß der Schwierigkeitsgrad ständig gesteigert wird.



SP 207 Master Builder

Der Oberbürgermeister gibt die Bewilligung und das Budget für ein vielseitiges Stadt-Bauprojekt in Berlin. Ein Bauherr muß sofort beauftragt werden. Konstruktionspläne und alle nötigen Baumaterialien sind für Sie vorbereitet.



SP 209 Mangia

Deine Mutter hat den ganzen Tag gekocht und gebacken. Ihre beliebte „Pasta“ brauchst Du nur zu essen, essen, essen...!

Wie viele Atari-Konsolen wurden in Deutschland verkauft?

Das kann ich heute nicht mehr sagen. Wie zuvor geschildert, erfolgte der Abschied von Atari abrupt und ich konnte, außer Privatsachen unter Aufsicht, keinerlei Information mehr aus meinem Büro mitnehmen. Aus dem Kopf weiß ich das heute leider nicht mehr.



Hat er nach seiner Aktivität noch die Entwicklung von Atari verfolgt und wenn ja, was ist seine Meinung dazu?

Ich habe die Entwicklung nur am Rande verfolgt, denn man mag mich für hochnäsiger halten, ich war und bin der Meinung, dass man aus der Unterhaltungsbranche und nicht von der Technik, die Faszination der Videospiele und Personalcomputer begreift und erfolgreich vermarkten kann.

Jack Tramiel war ein Technofreak, der von Marketing und Konsumentenbeeinflussung nichts verstand. Seine Commodore Computer warf er allein mit Preisdruck in den Markt. Er kaufte Atari nicht, weil er die Firma toll fand, sondern weil der Markenname weltweit berühmt und positiv besetzt war und weil er die Firma billig bekam. Für den berühmten einen Dollar. Seine Art, Mitarbeiter zu entfernen und Lieferanten zu verprellen, sowie sein persönliches Auftreten waren mir zuwider.



Bericht: Totgesagte leben länger, Teil 1. (Bild: Klaus Ollmann)



Bericht: Totgesagte leben länger, Teil 2. (Bild: Klaus Ollmann)

Ich hatte kein Interesse, seine Bekanntschaft zu machen oder seine Aktivitäten zu verfolgen. Jahre nach dem völligen Zusammenbruch der Videospiele im Jahre 1989 wurde mir die Frage gestellt, ob die damals neu auf den Markt kommende neue Videospiegelgeneration von SEGA und Nintendo denn überhaupt eine Chance hätten.

Ich war damals Mitherausgeber des VideoMarkt, einer Fachzeitschrift für den Videohandel. Ich habe meine Meinung damals in einem dreiseitigen Artikel klargestellt. Er spiegelt meine Meinung wider, die auch heute nicht erschüttert ist. Im Gegensatz zu vielen Protagonisten bester Grafik und fortschrittsgläubiger Techniker meine ich, dass ein gutes und begeisterndes Computerspiel nicht abhängt von Grafik oder Brutalität. Tetris ist einfachste Grafik und sehr sanft und ist doch eins der besten Spiele, die ich kenne.

Mein Lieblingsspiel Warlords, Atari 1981, programmiert von [Carla Meninsky](#), kann eine Gruppe stundenlang in Spannung halten und ist doch extreme Minimalgrafik. Es kommt also auf die Spielidee an. Und wenn Sie mich fragen, was eine gute Spielidee ist, kann ich nur Bob Daley zitieren, den damaligen Präsidenten der Warner Bros. Films, der mir auf meine Frage, was das Rezept für einen Blockbuster sei, antwortete: „Wenn ich das wüsste, säße ich nicht hier, sondern würde Geld verdienen“.

Ich bin heute stolz, dass wir es damals mit unseren Aktivitäten mit Atari geschafft haben, dass Fans von damals sich noch nach Jahrzehnten gerne an ihre Begeisterung von damals erinnern. Beinahe jeder, dem ich heute von Atari erzähle, reagiert staunend und voller Freude an seine eigenen Erinnerungen.

Diese Begeisterung veranlasst mich heute, meinen kleinen Beitrag dafür zu leisten, dass die Freude nicht aufhört und die goldenen Erinnerungen nicht verblassen.

Dieser Beitrag gehört zur [Atari-History-Reihe](#) bei Videospiegelgeschichten.?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 10. Oktober 2005 um 18:03 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). 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>