

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Gründerzeit des E-Sports – Die Atari VCS Bundesliga

Guido Frank am Donnerstag, dem 8. Juli 2010

Der Stellenwert von Multiplayer- und Onlinespielen ist in den letzten Jahren kontinuierlich angestiegen, nicht zuletzt auch dank World of Warcraft, dem populären Rollenspiel aus dem Hause Blizzard. Der besondere Reiz des Gameplays liegt dabei in der Kooperation mit realen Personen. Ein Erlebnis, dass selbst die gewiefteste KI ziemlich alt aussehen lässt.

Aber das Verlangen, Videospiele gemeinsam zu betreiben, existiert nicht erst seit der Welt von Azeroth. Schon in den frühen 1980er Jahren, als die Atari VCS-Konsole das Wohnzimmer eroberte, wollten wir nicht einfach nur alleine vor dem Bildschirm sitzen.

It's good to play together

Xbox Werbeslogan von Microsoft

Aus diesem Wunsch heraus bildete sich im Jahr 1982 mit der Atari VCS Bundesliga die vermutlich weltweit erste überregionale Gemeinschaft von Videospielern. Natürlich darf man diese Vereinigung nicht mit einer modernen Sportliga vergleichen. Das Projekt entstand anfangs aus reiner Eigeninitiative, ohne Unterstützung der Firma Atari oder

anderer kommerzieller Unternehmen. Die komplette Organisation und Arbeit lag damals in der Hand von nur einer einzigen Person: Bundesligapäsident Armin Stürmer aus Wiesbaden. Bei Armin Stürmer standen Spaß, Teamgeist und die Faszination einer neuen interaktiven Unterhaltungsform immer an erster Stelle.

NACHRUF

Armin Stürmer verstarb nach langer Krankheit am 5. Februar 1998. Aus diesem traurigen Anlass möchten wir ihm den folgenden Beitrag widmen, seinem Lebenswerk, der VCS Bundesliga und das unglaubliche Engagement, das er für die Gemeinschaft der Videospieleler aufbrachte.

Als private Community wurde die VCS Bundesliga anfangs nicht besonders ernst genommen und teilweise sogar belächelt. Doch mit der rasant ansteigenden Mitgliederzahl änderte sich dies mit der Zeit. Auch Atari konnte die Bundesliga auf Dauer nicht einfach ignorieren. Armin Stürmer hatte eine Organisation ins Leben gerufen, die ein sehr großes Käuferpotential verkörperte. Seinen unermüdlichen Einsatz belohnte das Unternehmen später mit einem Stellenangebot als freier Mitarbeiter, zur besseren Betreuung der zahlreichen Fanclubs.

Keiner kennt den Beginn der VCS Bundesliga besser als Armin Stürmer. Deshalb folgt als Einleitung ein kurzer Auszug aus dem Atari Bundesliga Magazin vom Februar 1983.

Die Geschichte der Atari VCS Bundesliga

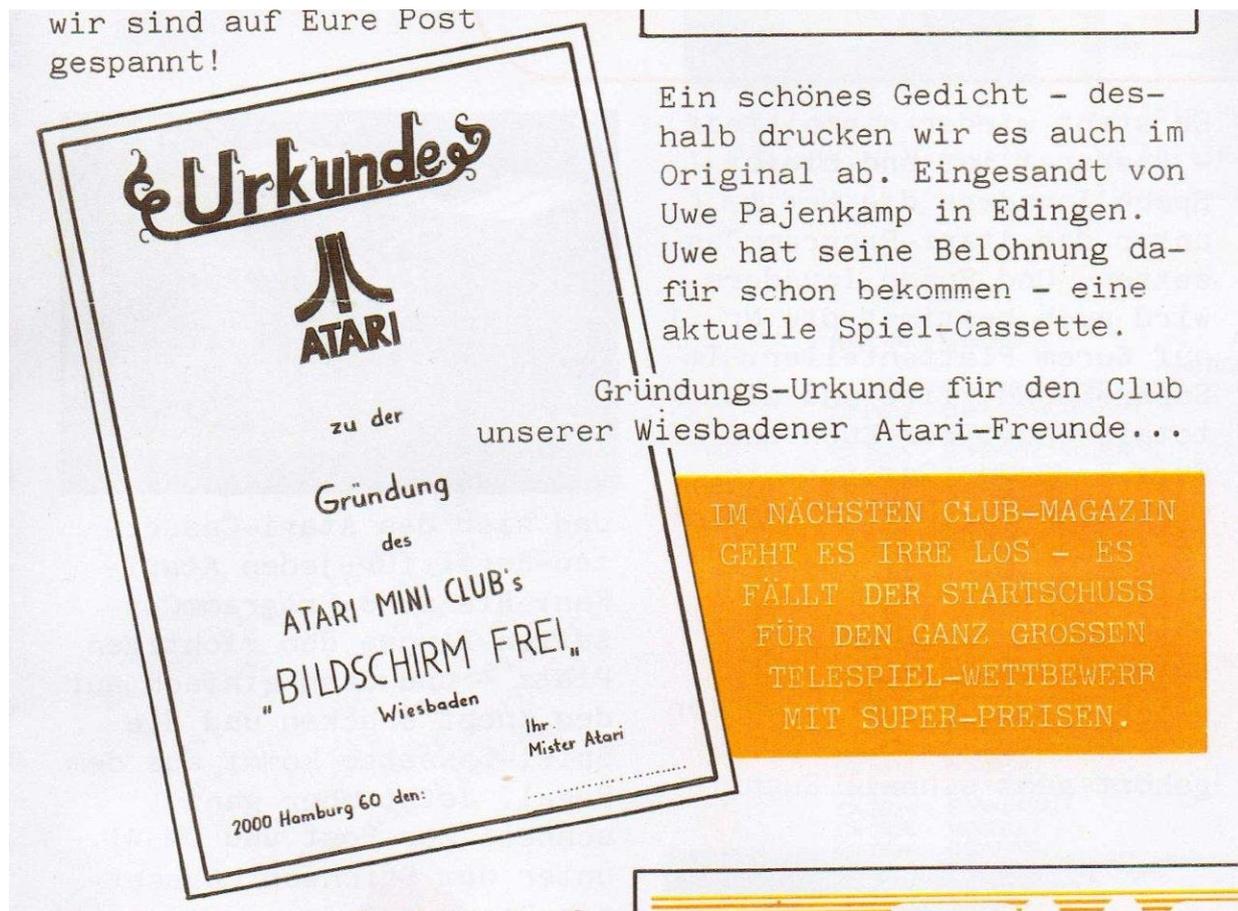
Langeweile war der ausschlaggebende Punkt, warum ich überhaupt auf die Idee kam mir ein Telespiel zu kaufen. Das geschah im November 1980, die Weihnachtsdekoration wurde in den Schaufenstern der Kaufhäuser gerade aufgebaut. Ab und zu konnte man schon Konsolen entdecken, meist Pong oder ähnliche Geräte mit einer Auswahl verschiedener Spiele, einige sogar noch in schwarz-weiß. Diese waren für mich jedoch nicht interessant genug, da ich hier keine Möglichkeit besaß, weitere Module nachzukaufen.

Atari hatte auch ein Gerät im Laden stehen, das CX 2600. Für mich zuerst nicht in der engeren Auswahl, weil der Verkäufer mir erzählte, dass jede Kassette nur ein Spiel beinhaltet und es außerdem für die gebotene Leistung viel zu teuer sei. Daraufhin besorgte ich mir ein Gerät mit Spielkassetten für bis zu 20 DM. Den ersten Abend ausprobiert: totlangweilig!

Am nächsten Tag schaute ich mir das Atari VCS doch noch einmal etwas genauer an, nachdem mir der äußere Eindruck eigentlich sehr gut gefiel. Inzwischen war auch ein anderer Verkäufer vor Ort, der überzeugte mich schnell von der eigentlichen Qualität dieser Konsole. So beschloss ich mein erstes Telespiel umzutauschen. Gesagt, getan! Die erste Nacht spielte ich komplett durch, da ich mich einfach nicht mehr von meinem Atari trennen konnte. Ein paar Stunden Schlaf erschienen mir jetzt nicht mehr wichtig. Ich bekam gerade noch so mit wie plötzlich mein Wecker klingelte. Trotz Müdigkeit ging ich zur Arbeit, aber all meine Gedanken kreisten nur um meine „High Scores“. Am nächsten Abend traf ich mich dann mit meinen Freunden, um nun endlich auch miteinander zu spielen. Nach einigen Tagen gründeten wir gemeinsam einen Club. Dies erfolgte genau am 10.11.1980. Unsere Gründung teilten wir damals schriftlich Mister Atari mit. Bald

darauf erhielten wir die Nachricht, dass wir als Club eingetragen sind und somit auch bei offiziellen Veranstaltungen mitmachen durften.

Um zu sehen wie sich unsere Leistungen verbesserten legten wir eine Rekordliste an und trugen ständig Wettkämpfe untereinander aus. Zu diesem Zweck bastelten wir als Wanderpokal ein VCS-Gerät originalgetreu nach, und zwar aus Streichhölzern! Circa zwei Monate später, im Januar 1981, erreichte uns das Atari Magazin. In diesem Heft fanden wir weitere Clubs abgedruckt, die sich ebenfalls angemeldet hatten. Wir beschlossen diese Clubs anzuschreiben und zu einem Zweikampf herauszufordern. Ziemlich schnell bekamen wir eine Rückantwort. Offenbar hatten Sie genau die gleichen Interessen wie wir!



Auszug aus dem offiziellen Atari Club Magazin, Juli 1981. (Bild: Atari)

1982 – Die VCS Bundesliga geht an den Start

So beschrieb Armin Stürmer damals die frühen Anfänge, doch bis zur Bundesliga war es noch ein langer Weg. Im Jahr 1981 veranstaltet der AMC unter seiner Führung zunächst verschiedene regionale Turniere im Großraum Wiesbaden. Dadurch kam es zu immer weiteren Kontakten aus der gesamten Bundesrepublik. Eines Tages reifte die Idee heran, eine eigene Liga für Videospiele ins Leben zu rufen. Irgendjemand musste diesen verrückten Gedanken nur in die Tat umsetzen, Armin Stürmer war genau der richtige Mann dafür.

Als ich Anfang 1980 Atari Deutschland ins Leben rief, war ich davon überzeugt, dass dieses Produkt nicht nur mich unglaublich ansprechen wird,

sondern auch eine Vielzahl anderer Spielefans in Deutschland. Daß sich daraus allerdings so etwas wie eine feste Fan-Gemeinde herausbilden würde, war für mich nicht vorhersehbar.

Atari Manager Klaus Ollmann über die VCS Bundesliga (9/1983)

Im Jahr 1982 kämpften erstmals knapp 30 Clubs landesweit um den Titel „Deutscher Meister“ in Disziplinen wie Space Invaders, Asteroids, Defender oder Pac-Man. Gespielt wurde nach einem ausgeklügelten Regelwerk, eingeteilt in insgesamt vier verschiedene Kategorien. Jedes Spiel hatte dabei ein genau vorgegebenes Zeitlimit von 15 oder 30 Minuten pro Teilnehmer und oft stand auch nur ein einziges „Leben“ zur Verfügung. Um hier erfolgreich zu sein, reichte es nicht aus, besonders lange zu spielen, man musste alle Level geschickt absolvieren und möglichst viele Bonuspunkte einsammeln.



High-Score Heft 1 vom 1. Mai 1983. (Bild: Atari)

Diese Methode trug ohne Zweifel ein hohes Risiko mit sich. Purer Nervenkitzel, ein einziger kleiner Fehler konnte das gesamte Clubresultat gefährden. Durch das begrenzte Zeitlimit erschienen manche Rekorde für außenstehende Personen nicht unbedingt hoch, vor allem wenn man mit den Regeln nicht genau vertraut war. Tatsächlich machte sich die Zeitschrift [Telematch](#) einmal über die erreichten Punktzahlen bei Pac-Man etwas lustig, dabei wurden alle Ergebnisse in einem bestimmten Zeitraum absolviert, dass wussten die Redakteure Helge Andersen und Hartmut Huff aufgrund ihrer fehlenden Recherche aber scheinbar nicht. Eigentlich sollten die Vorgaben von Armin hauptsächlich endlos lange Spielzeiten verhindern.

Die Clubs trugen so klangvolle Namen wie Atari Devils, WMN Video-Commanders, oder German Space Defenders. Alle drei Monate startete eine neue Spielrunde, die Punktzahlen der einzelnen Teams addierten sich je nach der gewählten Gruppe aus mindestens drei Teilnehmern zusammen, daraus wurde dann der Durchschnitt ermittelt. Die Meisterschaft konnte man also nur gemeinsam erringen. Die Veröffentlichung der Ergebnisse, auch die der einzelnen Spieler, erfolgte ebenso vierteljährlich in einem High-Score Heft. Hier konnte jeder Mitspieler den aktuellen Tabellenplatz einsehen und seine Leistungen mit denen der anderen Bundesliga-Clubs vergleichen. Am Jahresende standen die Siegerteams aus den vier Spielrunden fest. In einer Ära ohne Internet ist das High-Score Heft der VCS Bundesliga ein einzigartiges Nachschlagewerk für Spielergebnisse aus ganz (West-) Deutschland.

3,90.-

VCS BUNDESLIGA

Wett-Kämpfe

HIGH -



SCORE-
HEFT 2

Austragender Club:

Datum:

Atari-Mini-Club

5.9.83

„Bildschirm frei“

Vorstand:

Wiesbaden

Armin Stürmer

Wettbewerbs-Liste

1,60.-

High-Score Heft 2 vom 5. September 1983. (Bild: Atari)

4,20.-

VCS BUNDESLIGA

Wett-Kämpfe

HIGH —



SCORE-
HEFT 3

Austragender Club:

Datum:

Atari-Mini-Club

18.12.83

„Bildschirm frei“

Vorstand:

Wiesbaden

Armin Stürmer

Wettbewerbs-Liste

High-Score Heft 3 vom 18. Dezember 1983. (Bild: Atari)

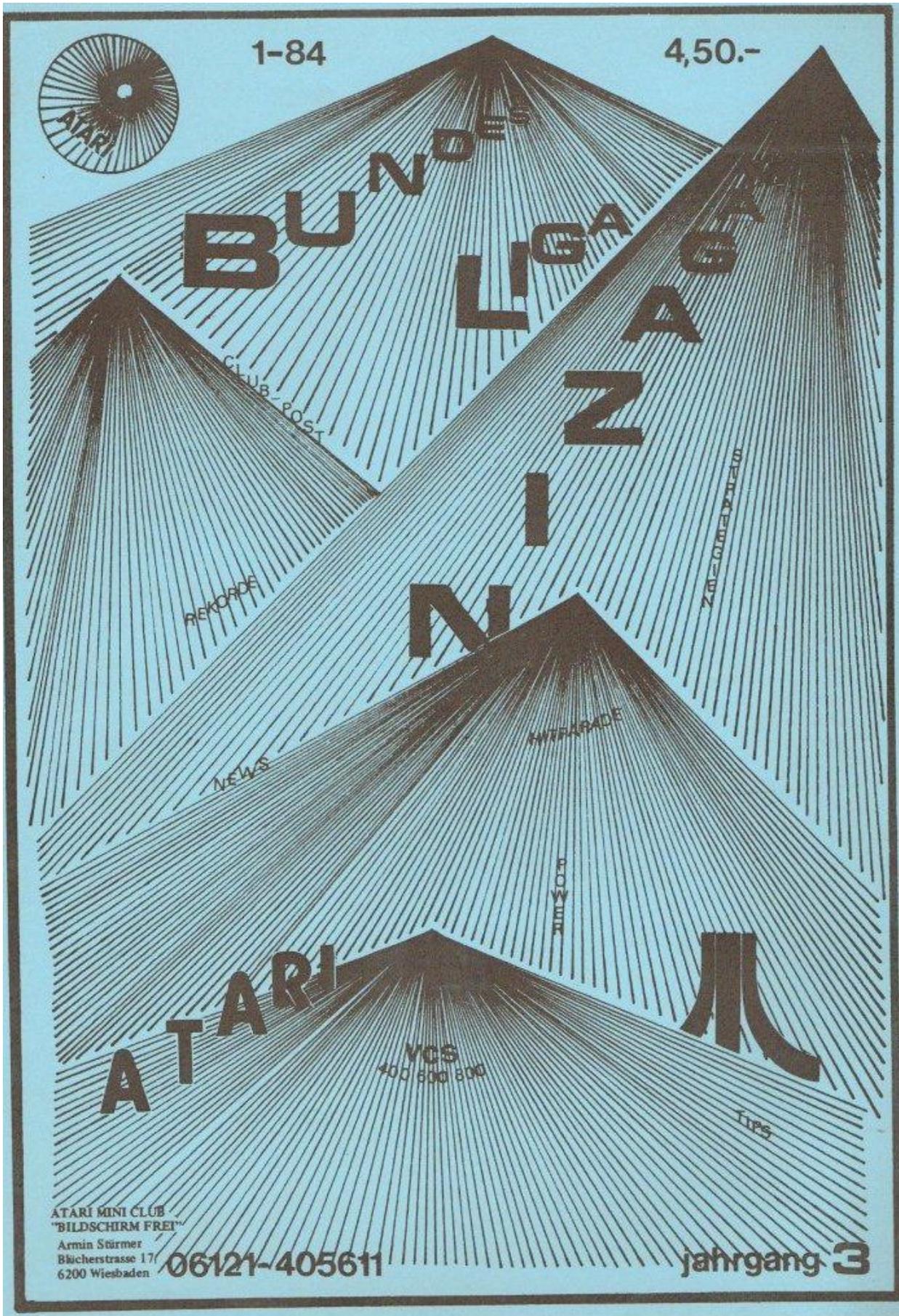
Exklusive Informationen für Mitglieder



VCS Bundesliga Magazin, Jahrgang 1983. (Bild: Atari)

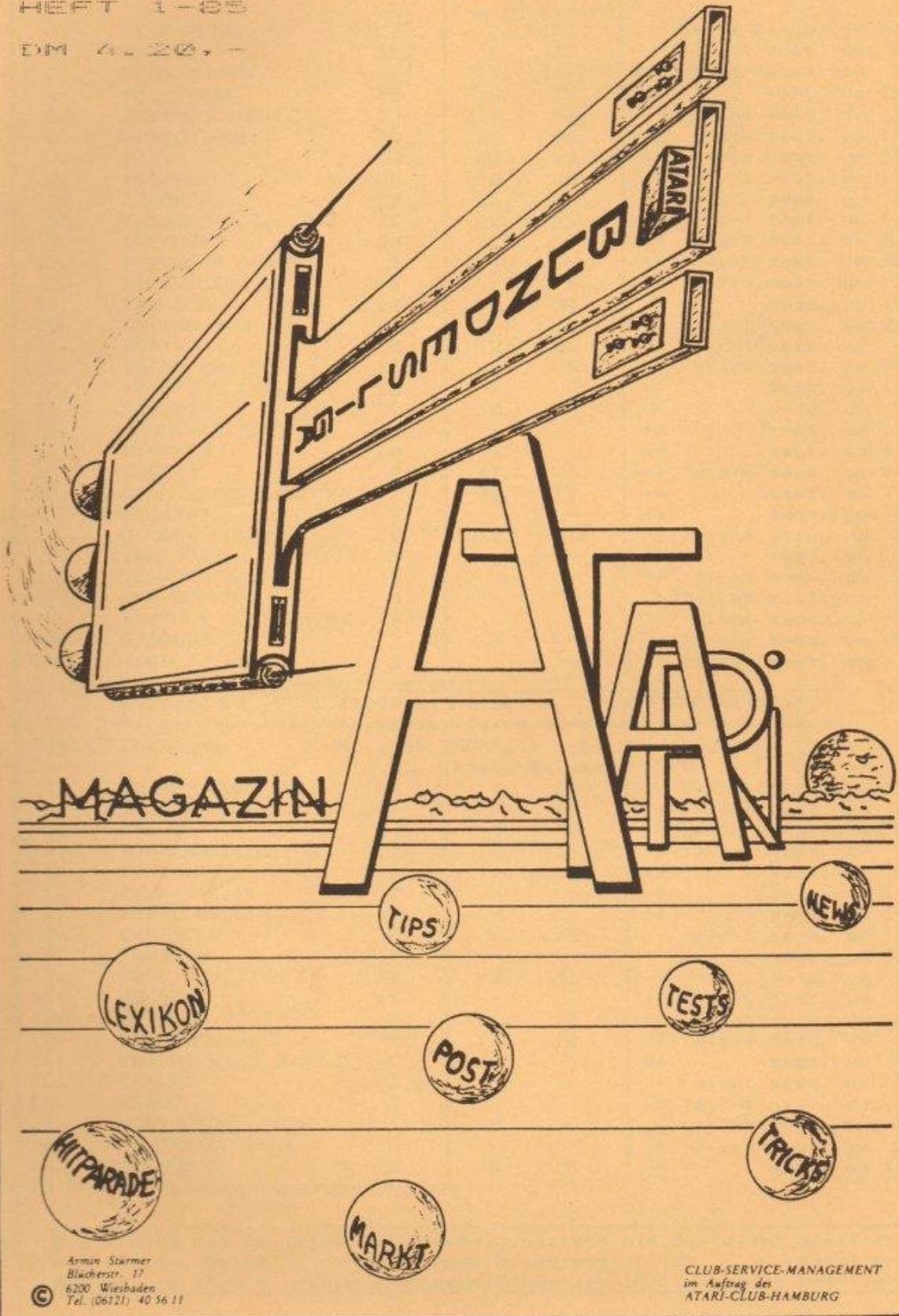
Obwohl es anfangs außer dem Titel und einer DIN A4-Urkunde nicht viel zu gewinnen gab, versuchten manche Clubs bei ihrer Punktzahl zu schummeln. Für die gesamte Bundesliga war dieses Verhalten untragbar, die Teilnahme eine Ehrensache und gefälschte Ergebnisse absolut inakzeptabel. Als Antwort darauf gründete Armin Stürmer den sogenannten „5er Rat“, ein Gremium aus fünf Clubpräsidenten, die von da an alle Resultate auf ihre Richtigkeit überprüften. Spieler und Clubs, die danach ihre Punkte manipulierten, wurden sofort aus den laufenden Wettkämpfen ausgeschlossen.

Neben dem bereits erwähnten High Score Heft, erschien ebenfalls einmal im Quartal das interne Bundesliga Magazin, gefüllt mit zahlreichen Beiträgen und Informationen aus der Welt der Videospiele. Mundpropaganda und etwas Werbung in den Medien waren bis dato die einzigen brauchbaren Quellen für Atari-Fans.



VCS Bundesliga Magazin, Jahrgang 1984. (Bild: Atari)

4. JAHRGANG
HEFT 1-85
DM 4,20,-



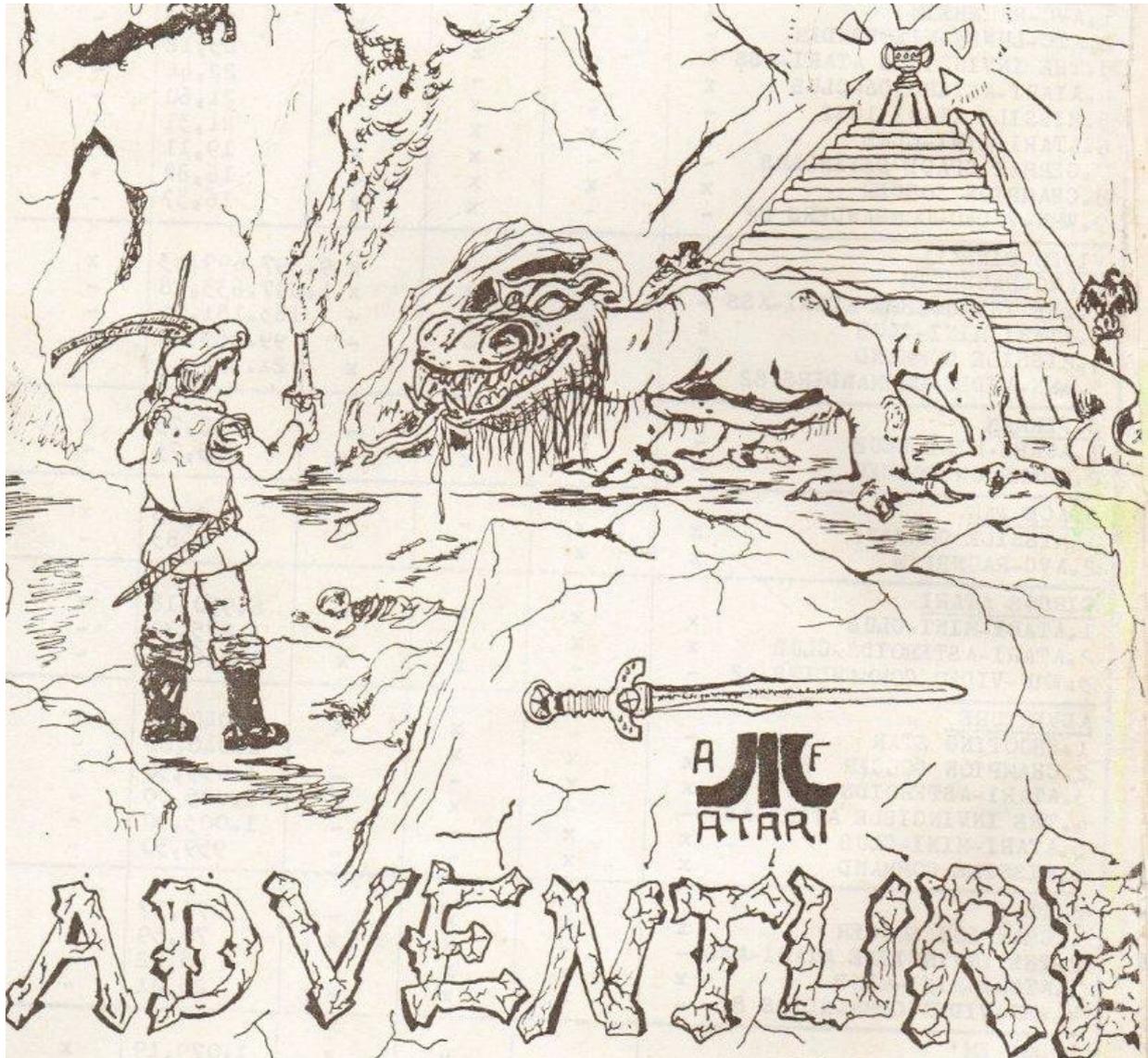
VCS Bundesliga Magazin, Jahrgang 1985. (Bild: Atari)



Das VCS Bundesliga Magazin, Ausgabe von 1982. (Bild: Atari)

Selbst die bereits erwähnte Telematch, Deutschlands führende Fachzeitschrift, erschien erstmals im Januar 1983. Das VCS Bundesliga Magazin existierte seit Februar 1982. Dieses Datum zeigt deutlich, wie innovativ die VCS Bundesliga seinerzeit eigentlich war. Wer keine Informationen erhält, macht sich seine eigenen Schlagzeilen.

Inhaltlich füllte Armin Stürmer das Magazin fast ausschließlich mit Texten und Zeichnungen der Bundesliga Spieler. Später reichte das Portfolio über interne Berichte, News, Spieletests, Tipps und Tricks, Leserbriefe, Rekordlisten, Gebrauchtmärkte für Spielmodule, Rätselecke, Bastelanleitungen für Atari Hardware, kurze Romanerzählungen und eine eigene Hitparade der beliebtesten Bundesliga-Videospiele. Das Magazin ist ein einzigartiges frühes Zeugnis unserer noch jungen Videospiegelgeschichte.



Liebevoll gestalteten die Bundesligaspieler ihr Fan-Magazin. Hier eine Zeichnung für den Atari Klassiker Adventure. (Bild: A. Fath)

Ein besonderer Besuch



Eine Skizze aus dem Atari Bundesliga Magazin. (Bild: J. Thamm)

Im Oktober 1983 hatte ich die Gelegenheit, Armin Stürmer endlich persönlich kennen zu lernen. Ich fuhr mit der Deutschen Bahn nach Wiesbaden und besuchte ihn dort für ein ganzes Wochenende. Armin holte mich am Freitagabend direkt vom Bahnsteig ab, wir kannten uns bereits relativ gut durch zahlreiche Telefongespräche. Der Heimweg führte uns selbstverständlich zuvor über eine große Spielhalle am Hauptbahnhof. Dort sah ich neben einer Reihe mir bekannter Arkadehits zum ersten Mal Gyruss, ein neuartiges 360-

Grad Actiongame von Konami, das in den Grundzügen ein wenig an den Atari Klassiker Tempest erinnert.

Der Besuch der Spielhalle war ein phantastischer Einstieg in unser gemeinsames Wochenende. Als wir später bei Armin Zuhause eintrafen, ging das Zocken allerdings erst richtig los. Kurz darauf läutete es an der Tür und die ersten Freunde traten ein. So ging es dann die ganze Nacht weiter, rund um die Uhr kamen und gingen Leute, die VCS Konsole war ständig belegt. Entweder man spielte selbst oder sah einfach nur zu, selbstverständlich wurde nebenbei fortwährend über Atari gefachsimpelt. Meldete sich der kleine Hunger, besorgte jemand einen Snack aus dem benachbarten Imbiss, zum Schlafen legte man sich einfach für ein paar Stunden auf die Couch. Es war eine eigene kleine Welt, ein Mikrokosmos der Videospiele. In der Wohnung von Armin Stürmer wurde der berühmte Werbeslogan des amerikanischen Videospiegelgiganten: „Haben Sie heute schon Atari gespielt“ zur absoluten Lebenseinstellung.

Neues aus der Bundesliga

Die „amtlichen“ Rekorde, über die wir in der Clubzentrale Buch führen, dürften auch für (Noch) Nichtmitglieder interessant sein. Zeigen sie doch, welche Leistungen möglich und (vielleicht) noch zu überbieten sind. Das „k“ hinter den Punktzahlen steht übrigens für „kontrolliert“.

POLE POSITION Wolfgang Klein 60.910 Andreas Zimmer 61.510 Walter Lauer 60.860	BATTLE ZONE Jörg Bote 174.000	MISSILE COMMAND CRAZY GAMBLERS 2.874.350
BERZERK Rainer Klein (Game 9) 92.860	SPACE INVADERS Andreas Zimmer 90.000 Marko Wehner 310.000	DEFENDER CRAZY GAMBLERS 23.443.850 (bei knapp 40 Stunden Marathon-Spiel)
DODGE 'EM KUPPERS-CLUB-SIEGLAR (1 a-a) 1.080	ASTEROIDS Andreas Zimmer 300.000 Christoph Döker 114.950	KANGAROO Rolf Bußmann 900.300 (Foto)
	YARS' REVENGE Thomas Haberhauer 1.623.500	E.T. Patrick Bastian 1.011.139 (Foto bei 977.597)
	JOUST Dennis Bergemann 355.100 Peter Berger 1.445.100 (k) Walter Lauer 1.439.950 (k)	MOON PATROL Denis Bergemann 1 a-a 146.080 (k) Denis Bergemann 3 a-a 133.640 (k)
	PAC-MAN Kai Thorsten Klös 260.237	JUNGLE HUNT Walter Lauer 2a 71.990 (k)
	CENTIPEDE Armin Stürmer 113.954 (k) Ralf Pajenkamp 45.500 (5 Min.)	DID DUG (600 XL) Mike Tarpataky 1.873.660
		DONKEY KONG (600 XL) Mike Tarpataky 116.900 Walter Lauer 98.600 (k)

Videospiele der ersten Generation. Das Ziel lag nicht einfach darin Sie nur durchzuspielen, zu jener Zeit lag der größte Anreiz im Aufstellen unglaublicher Rekorde. (Bild: Atari)

1984 – Die VCS Bundesliga im Wandel

Die Zeit blieb natürlich nicht stehen, aus der Gegenwart wurde Vergangenheit und auch wir, die Fans einer inzwischen in die Jahre gekommenen VCS Konsole bemerkten langsam die Veränderungen am Markt. Währenddessen erfolgten die Einführungen zahlreicher neuer Homecomputer und deren Computerspiele. Wie für die gesamte Branche entwickelte sich 1984 auch für die Bundesliga zu einem sehr schicksalhaften Jahr. Um den großen Andrang der vielen neuen Clubs gerecht zu werden, entschied sich Armin Stürmer deshalb für eine tiefgreifende Umgestaltung seiner bisherigen Organisation. Hauptsächlich sollte das neue Konzept seinen zeitlichen Aufwand wieder auf ein erträgliches Maß reduzieren. Auch wenn das neue gekürzte Regelwerk sicherlich zweckmäßig erscheint, so verlor die Bundesliga damit doch viel von ihrem ursprünglichen Charakter. Der gemeinsame Spaß und die aufregende Jagd nach dem ultimativen High Score standen plötzlich nicht mehr im Mittelpunkt, die Wettkämpfe verloren ihre Bedeutung zu Gunsten einer besseren Kontrolle und Durchführung.

ATARI		VCS-BUNDESLIGA				AMC	
VCS-CASSETTE:					GAME:	DIFF:	
CLUB-NAME:					SPIELRUNDE:		
Vorname:							
Nachname:							
Punkte:							
GESAMTPUNKTE: _____				Ø: _____	Schiedsrichter: _____		
KONTROLL-CLUB: _____						DATUM: _____	

Kontrollzettel der VCS Bundesliga zur Erfassung der Spielergebnisse. (Bild: Atari)

Die anfänglichen vier Gruppen wurden komplett eingestampft, zusätzlich verminderte Armin die Spielzeit auf nur noch 10 Minuten pro Teilnehmer. All diese Änderungen waren für mich Grund genug, die Bundesliga langsam zu verlassen. Zusätzlich hatte Atari überraschend Konkurrenz bekommen, ein unscheinbarer grauer „Brotkasten“ zeigte sich als ernsthafte Alternative zu den Rechnern der Atari 400/800er-Serie.

1985 – Atari beendet den Support der VCS Bundesliga

Für das neue Jahr hatte Armin zuerst noch ganz andere Pläne, den neben den bisherigen VCS-Modulen sollten nun auch endlich die ersten Computerspiele ihren Einzug in die Wettbewerbe halten. Zahlreiche Mitspieler hatten bereits einen Homecomputer Zuhause. Der Umstieg auf die neue Hardware war also längst überfällig. Auch im Bundesliga Magazin verdrängten die Artikel der Atari Computer immer mehr das gute alte VCS. Im Regelheft für das Jahr 1985 findet sich zum ersten Mal eine eigene Kategorie für Computerspiele. Doch dann kam doch alles ganz anders.



Brief von Atari an Armin Stürmer aus 1985. (Bild: Atari)

Mit dem rechts abgebildeten Brief kündigt Atari im August 1985 offiziell den Support für die Bundesliga. Armin Stürmer zieht daraus die Konsequenzen und verändert die bestehende Struktur vollkommen. Bereits 1984 hatte Armin zusätzlich eine Firma mit dem Namen AMC Soft ins Leben gerufen. Nun verlagerte er den Schwerpunkt ebenfalls auf sein neues Unternehmen. Aus dem Bundesliga Magazin wurde gegen Ende 1985 ein unabhängiges User-Magazin mit dem Namen Atari World.

Das VCS verlor weiterhin seine Bedeutung. Hauptsächlich standen dort Computerspiele

und die selbstentwickelte AMC-Software im Fokus. Zu welchem Zeitpunkt die VCS Bundesliga ihre Wettkämpfe endgültig einstellte, konnte ich trotz einer umfangreichen Recherche und vieler alter Kontakte nicht mehr genau ermitteln. Wahrscheinlich war es auch gegen Ende 1985. Armin Stürmer blieb seiner großen Leidenschaft Atari trotz allem weiter treu, konzentrierte die Arbeit aber vorwiegend auf den AMC. In der Fanszene erreichten die Produkte wie beispielweise Mike's Slotmaschine II, Pyramidos oder Tales of Dragons and Caveman (alle für Atari 400/800 XL/XE) aufgrund ihrer hohen Qualität durchaus einen gewissen Kultstatus. Das AMC Magazin erschien alle zwei Monate und wurde gegen Ende der 1980er Jahre sogar eines der ersten Diskettenmagazine für Atari Homecomputer.

Zeitloses Vermächtnis



Bundesliga-Urkunde zu Star Raiders. (Bild: Atari)

Was von der VCS Bundesliga am Ende übrig bleibt, ist die Erinnerung an eine großartige Gemeinschaft der ersten organisierten Videospiele. Ob die Deutschen Meister von einst wirklich zu den besten Joystick-Akrobaten des Landes zählten, sei natürlich dahingestellt. Aus den unzähligen Kontakten zwischen den Clubs entwickelte sich so manche Freundschaft, die teilweise immer noch bestehen. 30 Jahre später sind viele ehemalige Teilnehmer weiter begeisterte Videospiele, sei es im Retrobereich oder auch auf völlig neuen Plattformen. Unglaublich ist jedenfalls die Tatsache, wie frühzeitig Armin Stürmer mit seiner VCS Bundesliga damals startete, schon lange vor dem kommerziellen Siegeszug der Spielkonsolen in Deutschland. Vielen Dank dafür, Armin!

Der Lohn für zwölf Monate erfolgreiche Punktejagd: eine Urkunde zur Deutschen Meisterschaft im Spiel Star Raiders. Eine „ausgezeichnete“ Dekoration für den gemeinschaftlichen Clubraum. Das Layout mit dem berühmten Joystick stammt, wie sollte es anders sein, von Armin Stürmer. Zur Freude aller Sieger sponserte die Firma Atari Ende 1983 überraschend eine VCS-Kassette zusätzlich zu jedem Meistertitel.

Zum Abschluss der Geschichte der Atari VCS Bundesliga findet ihr nun eine kleine Galerie mit verschiedenen Abbildungen aus den goldenen Tagen des VCS. Diese Bilder können uns daran erinnern, mit wie viel Leidenschaft und Liebe zum Detail sich die Spieler damals mit aus heutiger Sicht primitiven Videospiele auseinander gesetzt hatten. Stand doch der gemeinsame Spaß am Spielen im Vordergrund und nicht die Technik oder die Grafik allein.

Es folgen nun zum Abschluss des Artikels verschiedene Abbildungen aus der Zeit der Atari VCS Bundesliga von 1983-1985

KLAUS OLLMANN
E-SCHAFTS-LEITER

29. September 1983

VCS Bundesliga
z.Hd. Herrn Armin Stürmer
Blücherstr. 17

6200 Wiesbaden

Liebe Bundesliga-Spieler,



mir liegt vor Heft 2 der VCS Bundesliga 1983. Als ich Anfang 1980 ATARI für Deutschland ins Leben rief, war ich zwar bis heute unverändert davon überzeugt, daß dieses Produkt nicht nur mich unglaublich ansprechen wird, sondern auch eine Vielzahl anderer Spiele-Fans in Deutschland.

Daß sich daraus allerdings bis heute schon so etwas wie eine feste Fan-Gemeinde für ATARI und die ATARI-Spieler herausbilden würde, war für mich nicht vorhersehbar.

Ich möchte Ihnen allen viel Glück bei der nächsten Runde der Bundesliga wünschen und möchte mich vor allem bedanken bei einer Reihe von nimmermüden Kämpfern für die Verbreitung der Begeisterung an diesen Spielen.

ATARI ist in Deutschland nicht deshalb so erfolgreich, weil wir bei Atari als Manager die bestmöglichen wären, oder weil wir am meisten Geld in Werbung investiert haben. ATARI ist deshalb so erfolgreich, weil sie bisher als einzige erkannt haben, daß nicht Graphik, oder Sprüche das gute Videospiel ausmachen, sondern Spielwitz, Einbeziehung der Familie, oder Freunde, ebenso wie die Übernahme der erfolgreichen Arkaden-Spiele.

Das sich daran nichts ändern wird, verspricht Ihnen

Ihr

Klaus Ollmann
ATARI ELEKTRONIK
Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 600169
Bebelallee 10
D-2000 Hamburg 60
Telefon 040/5 11 80 91

IMPRESSUM:

Das BUNDESLIGA-MAGAZIN erscheint immer am Ende des darauffolgenden Monats einer abgeschlossenen Spielrunde, 4mal jährlich!

- Herausgeber, Verlagsleitung und Redaktion:
Armin Stürmer
- Vertrieb:
ATARI-MINI-CLUB-WIESBADEN, CLUB-SERVICE-MANAGEMENT
- Preis:
Seitenanzahl mal -,15 DM. Es wird zum Selbstkostenpreis weitergegeben. Bestellungen direkt beim AMC.
- Druck:
Papier-Discount Wiesbaden.
- Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Armin Stürmer (Texte)
Armin Stürmer (Schrift)
Lutz Erfert (Test)
Guido Frank (Test)
Ingo Paar (Test)
Thomas Weise (Test)
Lutz Erfert (IFA-Bericht)

weitere Mitarbeiter sind an den Texten aufgeführt.

- Genehmigung (für Abdruck) von ATARI-BEITRÄGEN:
ATARI-VERTRIEBSGESELLSCHAFT-HAMBURG

1

Auch der Atari Manager Klaus Ollmann sendet im Herbst 1983 ein Statement an die VCS Bundesliga von Armin Stürmer. (Bild: Atari)

REKORDE (k = kontrolliert)



<u>POLE POSITION</u>		<u>PAC-MAN</u>	
Wolfgang Klein	60.910	Kai Thorsten Klös	260.237
Andreas Zimmer	61.510		
Walter Lauer	60.860	(k) <u>CENTIPEDE</u>	
		Armin Stürmer	113.954 (k)
<u>BERZERK</u>		Ralf Pajenkamp	45.500 (5 Min)
Rainer Klein Game 9	92.860		
		<u>MISSILE COMMAND</u>	
<u>DODGE EM</u>		<u>CRAZY GAMBLERS</u>	2874.350
KUPPERS-CLUB-SIEGLAR 1 a-a			
	1.080	<u>DEFENDER</u>	
		<u>CRAZY GAMBLERS</u>	23.443.850
<u>BATTLE ZONE</u>		bei knapp 40 Stunden Marathon-Spiel	
Jörg Bufe	174.000	<u>KANGAROO</u>	
		Rolf Bußmann	900.300 (Foto)
<u>SPACE INVADERS</u>		<u>E.T.</u>	
Andreas Zimmer	90.000	Patrick Bastian	1.011.139
Marko Wehner	310.000	Foto bei 977.597	
<u>ASTEROIDS</u>		<u>MOON PATROL</u>	
Andreas Zimmer	300.000	Denis Bergemann 1 a-a	146.080 (k)
Christoph Döker	114.950	Denis Bergemann 3 a-a	133.640 (k)
<u>YARS' REVENGE</u>		<u>JUNGLE HUNT</u>	
Thomas Haberhauer	1.623.500	Walter Lauer 2a	71.990 (k)
<u>JOUST</u>		<u>DIG DUG 600 XL</u>	
Denis Bergemann	355.100	Mike Tarpataky	1.873.660
Peter Berger	1.445.100 (k)	<u>DONKEY KONG 600 XL</u>	
Walter Lauer	1.439.950 (k)	Mike Tarpataky	116.900
		Walter Lauer	98.600 (k)

REKORDE

Wir haben lange überlegt, wie wir eine gutorganisierte Rekordliste in den neuen Ausgaben der BUNDESLIGA-MAGAZINE fertigen können. Pro Cassette nehmen wir die 2 besten Rekorde. Also der Beste und dessen schärfster Konkurrent. Aufgeführt werden Name, Ort, aus welchem Club, Punkte und ein Buchstabe in Klammer. Der Buchstabe drückt den Wahrheitsgrad aus. (F) = Foto, (k) = kontrolliert! Bei (k) muß also ein Club-Präsident eines anderen Clubs Zeuge sein. Rekorde mit diesen beiden Buchstaben haben in der Rekordliste Vorrang! Achtung: BUNDESLIGA-Ergebnisse können auch Rekorde sein, z.B. POLE POSITION, da diese Cassette keine besonderen Regeln hat.

Betrifft: Regelheft 84

Manche fragen, ob man in der Probezeit auch spielen darf. Wir - vom AMC sind jedenfalls der Meinung, daß gerade da gespielt werden sollte. Oder wie solltet Ihr Euch sonst bewähren?

Thomas Herbig, Haferkamp 20, 4953 Petershagen, schreibt:
Was ist der AMC-WIESBADEN? Vielleicht der ATARI-MEISTERSCHAFTS-CLUB-WIESBADEN???

Dazu der AMC:

Schön ausgedacht! Aber so heißen wir nicht. Ganz schlicht und einfach: ATARI-MINI-CLUB.

Die Rekordliste eines Bundesliga-Magazins. (Bild: Atari)

DER AMC INFORMIERT !

In Zusammenarbeit mit ATARI-Hamburg

Wechsel in der Pressestelle

Zum Jahreswechsel wird die Leitung der Abteilung Public Relations der Firma ATARI in andere Haende uebersehen.

Bislang hatte die Leitung Frau Renate Knuefer (37) inne. Sie hat sich fuer ein neues Betaetigungsfeld in Muenchen entschieden und uebersiedelt in diesen Tagen Ihr Aufgabengebiet an Rosi Schwindinger (30). Rosi Schwindinger freut sich auf diese neue und interessante Taetigkeit. Bisher bewaehrte sie sich im Vertriebsbereich des Hauses ATARI.

Dazu Detlef Driemeier, Vertriebs- und Marketingdirektor:

" Ich wuensche beiden Damen viel Glueck und Erfolg in ihren neuen Positionen und bin sicher, dass Frau Schwindinger sich sehr schnell in den fuer sie neuen Bereich einarbeiten wird. Gleichzeitig wuensche ich mir, dass die bisher so gute und vertrauensvolle Zusammenarbeit zwischen den Medien und dem Hause ATARI in bewaehrter Weise fortgefuehrt wird."

Dazu der AMC:

Jene, die bereits schon laenger die BUNDESLIGA-MAGAZINE lesen, wissen was Frau Knuefer auch fuer die BUNDESLIGA getan hat. Ein normales Dankeschoen waere viel zu wenig. Zusammen mit Detlef Korhon haben diese beiden der BUNDESLIGA Informationen gegeben, an die wir nur sehr schwer herangekommen waeren. Damit waren wir anderen Zeitschriften oft einen Schritt voraus. Wollen wir abwarten und hoffen, dass dies mit Frau Schwindinger genauso der Fall sein wird. Beiden Damen wuenschen auch wir einen verdienten guten Start in ihren neuen Aufgabenbereichen.

Zum Bild: rechts Frau Knuefer, links Frau Schwindinger.



Der Abschied von Renate Knuefer wird im Magazin mitgeteilt. (Bild: Atari)

Club intern

Neues von der VCS-Bundesliga

Seit zwei Jahren führen wir Club-Wettkämpfe durch, an denen tausende von Atari-Freunden teilgenommen haben. Das von uns entwickelte System ist nun so ausgereift, daß wir alle Mitglieder ums Mitmachen in der Bundesliga bitten. Was zu tun ist, erfahrt Ihr nachstehend.

Clubs, die mindestens drei Mitglieder haben, fordern bei uns eine Anmelde-Liste an. Jeder Club, der mitmachen will, sucht sich einen Nachbar- oder Kontroll-Club. Dieser bürgt für die erreichten Ergebnisse. Natürlich kann dieser Club ebenfalls starten. Eine Club-Adress-Liste erhaltet Ihr bei der Clubzentrale. Um entsprechenden Fragen vorzubeugen: Einen Fahrgeldzuschuß können wir natürlich nicht zahlen.

Habt Ihr einen Club gefunden, fordert bei uns das Regelheft und die Spielformulare an. Alle Einzelheiten sind im Regelheft genau

Information im offiziellen Atari Club Magazin zur neuen Bundesliga Saison 1984. (Bild: Atari)

VCS + COMPUTER

DM 2.-

VCS - BUNDESLIGA
CLUB-SERVICE-MANAGEMENT
im Auftrag des
ATARI-CLUB-HAMBURG

Wettbewerbs-Regeln

BUNDES- LIGA

REGEL-



ATARI
COMPUTER

HEFT

ATARI MINI CLUB
"BILDSCHIRM FREI"

Armin Störmer
Blücherstr. 17
6200 Wiesbaden
Tel. (06121) 40 56 11

1985

Das Bundesliga Regelheft von 1985. Noch ist das Wort Computer klein geschrieben. (Bild: Atari)

ATARI-WORLD

UNABHÄNGIGES USER-MAGAZIN

DM 3.-



INHALT
Mikrocomputer
Software
Hardware
Reviews
Interviews
Ankündigungen
Korrekturen
Abonnentenliste
Anzeigen

AMC
Armin Stürmer
Magazin
Computer
User

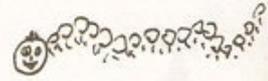
Armin Stürmer
Blucherstr. 17
6200 Wiesbaden
Tel. (06121) 40 56 11



Armin Stürmer
Blucherstr. 17
6200 Wiesbaden
Tel. (06121) 40 56 11

Das AMC User-Magazin Atari World von Armin Stürmer. Ebenfalls von 1985. (Bild: Atari)

ATARI Weltmeisterschaft im Videospiel "Centipede"
am 14. September in München



Unter Beteiligung von 20 Ländern der Erde fand am 14. September in München die Weltmeisterschaft im Videospiel statt. 35 Teilnehmer - von Puerto Rico, Hong Kong, Malaysia, Südafrika über die europäischen Länder - nahmen an dem Wettstreit teil.

Alle Mitarbeiter von ATARI Hamburg drückten den Deutschen Meistern, Klaus Wolf (Juniorenklasse) und Joseph Strater (Seniorenklasse), die sich am 11. September in Berlin qualifiziert hatten, fest die Daumen.

Es wurde ein spannendes Match, und unsere deutschen Vertreter kamen dann sogar in die Endrunde, was bei dem Aufgebot an Klasse-Spielern eine sehr große Leistung war.

Mit 323.512 Punkten in 20 Minuten Spielzeit wurde Stuart Murray aus England Junioren-Weltmeister.

In der Senioren-Klasse siegte wiederum ein Engländer:

Andrew Brzezinski mit 322.044 Punkten. Das war eine wirkliche Weltklasse-Leistung.

Unsere beiden deutschen Wettkampf-Teilnehmer kamen auf den 5. und 6. Platz - immerhin auch mit 253.730 bzw. 297.517 Punkten. Das sollte mal einer nachmachen, wenn man hierbei bedenkt, daß es gar nicht so einfach war, sich bei dem Trubel zu konzentrieren.

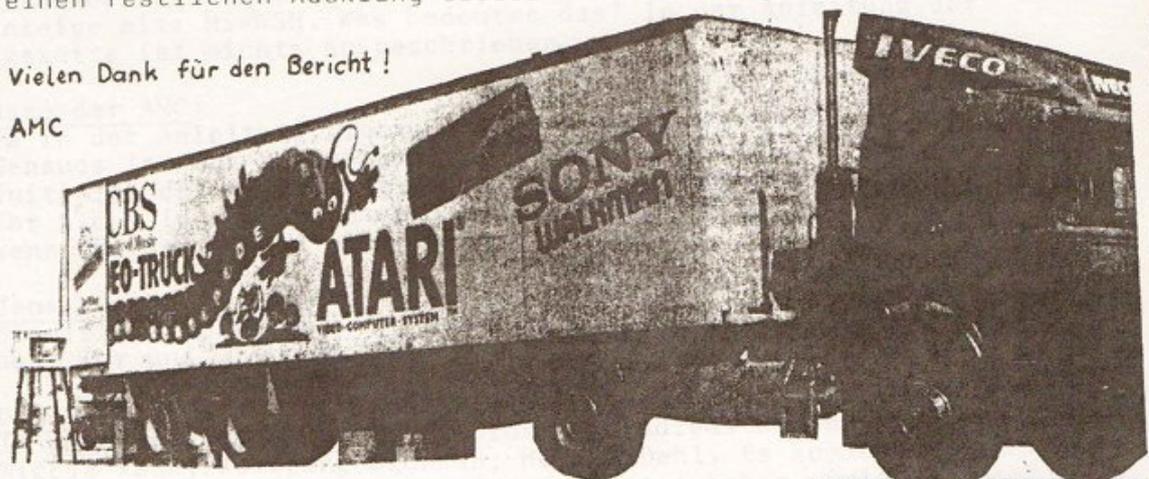
Die Veranstaltung, die im Übrigen von vielen in- und ausländischen Journalisten besucht wurde, umfaßte auch noch ein umfangreiches Rahmenprogramm: Am Nachmittag des 13. September wurde eine lustige Straßenbahnfahrt mit Musik durch München veranstaltet.

Und am Abend gab es eine spezielle Vorstellung im Traumtheater Salome, wo alle Gäste und ATARI-Mitarbeiter, die zum Teil von weit her angereist waren, begrüßt wurden.

Während und nach der WM am 14.09. unterhielt im großen Saal des Sheraton-Hotels Klaus Doldinger mit seiner Gruppe "Passport" die Anwesenden. Der Abschluß dieses Abends war ein großes Gala-Dinner, das zunächst die Aufregung ein wenig dämpfte und einen festlichen Ausklang dieser Veranstaltung darstellte.

Vielen Dank für den Bericht!

AMC



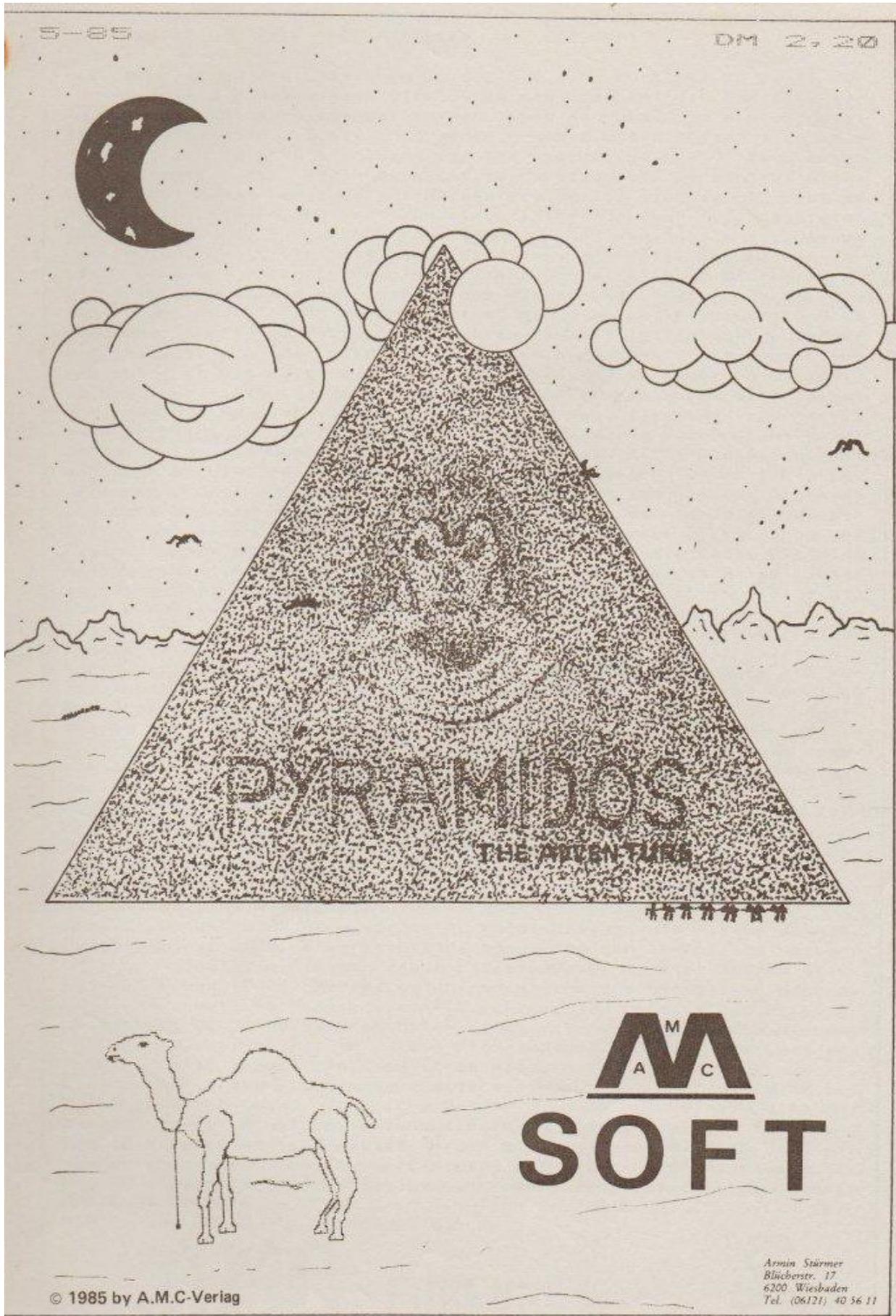
Centipede

EXCLUSIV VON

ATARI

Für BL-MAGAZIN 3-83 9

Bericht über die Atari Centipede-Weltmeisterschaft im Bundesliga-Magazin. (Bild: Atari)



Das Atari Homecomputer-Spiel Pyramidos erschien auch auf der sogenannten AMC-Soft-Diskette des AMC Magazins, einem der ersten Diskettenmagazine seinerzeit. (Bild: Atari)

Herzlichen Dank an [René Achter](#) von für das Aufmacherbild zum Beitrag!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 8. Juli 2010 um 19:27 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#), [Videospiegelgeschichten](#). 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>