

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Telematch – Die erste deutsche Spielezeitschrift

Guido Frank am Sonntag, dem 10. März 2002

**TeleMatch: Das Spiel beginnt – So lautet die Überschrift im Editorial der ersten Telematch-Ausgabe aus dem Dezember 1982. Und tatsächlich: welche Zeitschrift traf den Zeitgeist der Videospiele, Spielautomaten und Flipper während der frühen 1980er Jahre besser als die Telematch?**

Das legendäre Spielemagazin, dessen Chefredakteur Hartmut Huff war, gilt heute als die erste deutschsprachige Fachzeitschrift für Videospiele überhaupt.



Die Zeit war reif für ein Telespiel-Magazin. (Bild: M. Cavendish)

Die Telematch begründete einen komplett neuen Literaturbereich, dessen Umfang in den letzten 20 Jahren auf ein beachtliches Volumen angewachsen ist. Beeindruckend: selbst der Inhalt neuzeitlicher Spielezeitschriften hat sich seither kaum verändert.

Schon 1983 enthielt die Telematch alle obligatorisch wichtigen Artikel wie Spieletests, Berichte über Softwarefirmen, Neuerscheinungen, Hitparaden, Leserbriefe, News und kleinere Hardwarebeiträge. Nicht zu vergessen natürlich auch die typischen Spalten mit Branchenwerbung zum Thema Videospiele. Hier findet sich jedes Lieblingsspiel wieder.

Die Telematch ist eine unverzichtbare Referenz für klassische Videospiele. Sie ist die Bibel der goldenen Konsolen-Ära. Hier werden fast ausnahmslos alle Klassiker behandelt.

## Geschichte einer Legende



Tests von Helge Andersen zu Venture, Lady Bug und Carnival. Spieletests zu ColecoVision-Hits auf dem Prüfstand in der Telematch. (Bild: M. Cavendish)

Gegründet wurde die Telematch-Redaktion am 26. November 1982 in Hamburg. Pünktlich zum Jahreswechsel 1982/1983 erschien das Magazin erstmals im Zeitschriftenhandel. Ab diesem Zeitpunkt lag alle zwei Monate eine neues Heft in den Verkaufsregalen. Genau ein Jahr später, ab Januar 1984, kam die Telematch, abgesehen von zwei Doppelheften während der Sommerzeit, sogar monatlich auf den Markt.

Nach vier Ausgaben wechselte das Coverdesign plötzlich seine schwarze Grundfarbe. Daran erkennt der Laie schnell, ob es sich wirklich um eine ganz alte Telematch-Ausgabe handelt. Manche Beiträge bestanden übrigens nur aus „Kopien“ des amerikanischen Muttermagazins Electronic Games und wurden lediglich Deutsche übersetzt. Das ist auch der Grund, weshalb sich viele Artikel in den Heften finden, die eigentlich mehr den amerikanischen Videospielemarkt behandeln. Obwohl damals natürlich alles aus Amerika einen gewissen Kultstatus hatte, genau wie die Videospiele selbst. Zwischen 1983 bis 1985 erschienen insgesamt 19 Ausgaben der Telematch im Handel.

## Legendäre Zitate aus der Telematch

- „Die Zeit war reif für ein Telespiel-Magazin“ – Mit diesen Worten beginnt die Telematch Erstausgabe
- „Wer telespielt ist selbst ein Superheld“ – Telematch Erstausgabe
- „Donkey Kong von Coleco – eine Videospieldassette die neue Maßstäbe setzten wird“ – Ausgabe Februar 1983
- „Haben Sie schon mal ein Schwein mit einer Anstreichwalze verfolgt?“ – Test zum Parker-Brothers-Spiel Amidar in Ausgabe März 1983
- „Mordgesellen wie Du und ich“ – Test des Xonox-Spiel Robin Hood in Ausgabe Februar 1984
- „Willkommen in Korea!...“ – Test des 20th Century VCS-Spiels M.A.S.H. in Ausgabe April 1984
- „Videospiele-Software fließt spärlicher als beim Start dieses Magazins“ – Rechtfertigung der Umstellung auf Homecomputer und Computersoftware in Ausgabe Mai 1984
- „Spielqualität ja, aber von gestern“ – Urteil für das Philips G7000-Spiel Basketball in Ausgabe September 1984
- „Interessant, aber nicht interessant genug“ – Zu Ataris Raiders Of The Lost Ark in Ausgabe Juli 1984
- „Aus Schlümpfen wurden Kohlkopfkinder“ – Test des Coleco-Spiels Cabbage Patch Kids in Ausgabe Juli 1984
- „Ständig steigende Produktionskosten und ein immer schwieriger werdender Markt haben den Verlag zu dieser Entscheidung veranlasst“ – Begründung zum Aus der Telematch im Editorial der letzten Ausgabe (Ausgabe Februar 1985)



Ab Ende 1984 hieß das Magazin Telematch Computer Praxis und hatte seinen Heftinhalt auf

die Homecomputer umgestellt. (Bild: M. Cavendish)

Weiterhin existiert noch ein Sonderheft, dessen Inhalt sich aber einzig auf die Kinofilme Wargames, Tron oder Star Wars des Computer-Genres beschränkt. Wie überall in der Spielbranche dominierte nach einiger Zeit auch in der Telematch immer mehr der Homecomputer und verdrängte die Beiträge zu den klassischen Spielkonsolen. Dadurch änderte sich sogar der Titel der Telematch ab Ausgabe Mai 1984 entsprechend in Telematch Computer Software Magazin.

Konsolenprodukte blieben weiter rückläufig, gegen die stärkere Hard- und Software der neuen Homecomputer hatten Spielkonsolen der ersten Generation einfach nichts entgegenzusetzen. So folgte der große Konsolencrash von 1984. Die Reaktion darauf war eine komplette Umstellung der Hefthematik in der Telematch. Konsolen und Spielmodule verschwanden gänzlich von den Seiten. Von nun an beherrschten Homecomputer & Co das ganze Magazin. Gleichzeitig fusionierte der Telematch-Verlag mit der Hamburger Computerzeitschrift Computer Praxis. Nach einer Zusammenführung beider Redaktionen lautete der Titel ab November 1984 schließlich Telematch Computer Praxis.

Das Ende der Telematch schien unvermeidlich denn trotz aller Maßnahmen ließ sich das Magazin scheinbar nicht mehr erfolgreich verkaufen und stellte vier Ausgaben später, nach einem besonders dünnen Heft Nr. 2/85, die Zeitschrift endgültig ein.

In der letzten Ausgabe verabschiedet sich die Redaktion im letzten Editorial von Ihren treuen Lesern. Über ein Jahr lang gab es keine weitere Fachzeitschrift speziell für Video- und Computerspiele. Spielefreaks konnten sich höchstens über einige Sonderhefte von anderen Computermagazinen wie beispielsweise der Happy Computer, 64er oder der RUN über den aktuellen Spielmarkt informieren. Erst ab März 1986 setzte ein ganz neues Magazin mit dem Namen ASM (Aktueller Software Markt) die geniale Idee der Telematch erfolgreich fort. Die ASM wurde bis in die frühen 1990er Jahre fortgesetzt.

## Die Redaktion zum Thema Gewalt in Videospiele

- „Ich empfinde eine solche Kasette mit derartig eindeutig pseudo-realer Handlung als überflüssig, ja sogar als geschmacklos!“ – Redakteur Helge Andersen zum Test von Intellivisions Ballerspiel Mission X
- „Ich frage mich wer skrupelloser zu nennen ist: der Programmierer oder der sich am Tastendruck erfreuende Spieler?“ – Test für das ITT-Spiel Mountain Man
- „Videospiele-Kassetten gelangen in erster Linie in die Hände von Kindern und da diese noch keine militärische Ausbildung erhalten können, läßt man sie zunächst einmal videomäßig Krieg spielen, genauer: morden“ und „Der Spieler hat eines der brutalsten Videospiele in den Abspielschacht eingelegt das derzeit auf dem deutschen Markt angeboten wird“ – Test zum Xonox-Spiel Robin Hood

Dazu eine persönliche Anmerkung: Was würde die Redaktion der Telematch wohl heute zu Spielen wie Max Payne, Return to Castle Wolfenstein oder Medal of Honor schreiben?

Heute, knapp 20 Jahre später ist die Telematch ein begehrtes Sammlerstück für alle Fans der frühen Videospiele. Diese Zeitschrift ist mit Sicherheit eine der größten Informationsquellen aus der Ära der klassischen Spielkonsolen. Preise liegen bei

Internetauktionen je nach Zustand und Alter in einer Spanne von 10 bis 30 Euro pro Magazin, wobei natürlich eine Erstausgabe oder die komplette Sammlung weit höhere Summen erzielen können.



In der aktuellen Hitparade: Die beliebtesten Videospiele von 1983, wird deutlich, wie sehr Atari-Spiele den Konsolen- und Heimcomputermarkt dominierten. (Bild: M. Cavendish)

Da gerade durch das Internet immer mehr Leute ihr altes Hobby aus Kindertagen wiederentdecken, ist zu erwarten, dass die Preise noch weiter steigen. Auf jeden Fall bedeutet das Lesen der Telematch für alle Angehörigen der „Generation Pong“ eine tolle Reise in die Vergangenheit, zurück zur Geburt der Videospiele.

## Bildergalerie zur Telematch

Die folgende Bildergalerie zur Telematch stammt aus dem Privatbesitz von Thomas Meyer. Wir danken für die Bereitstellung und Unterstützung unseres Blogs!









Der gelbe Knirps mit dem freundlich-unverbindlichen Blick hat zwar nur einen Durchmesser von etwa zwölf Millimeter, aber dennoch ist er der Größte. Kein Politiker, kein Geschäftsmann, kein Künstler, der eine annähernd vergleichbare Senkrecht-Karriere vorweisen könnte wie...

# PAC-MAN\* das Milliardenending

Im Frühjahr des Jahres 1983 führt sich sein Geburtstag gerade zum dritten Mal. Aber trotz seiner Jugend hat der gelbige Japaner alles erreicht, was man sich in einem elektronischen Leben nur wünschen kann. Er ist Milliardär, erwerblos, er hat ein reiches, ein bescheidenes Leben ausgelebt. Auf 75 Jahre Taktchen, Füssen und Stöckern prangt sein Körper. In ihn und über ihn wurden Bücher geschrieben, Comics und Cartoons geschrieben. Ihn zu Ehren bestellte und komponierte man einen Single-Hit. Und, was nicht nur den ganz Großen der Geschichte vorbehalten ist: Er hat einen Tag ganz für sich an dem es um ihn geht: PAC-MAN Tag. Das ist der 3. April.

Ein Labortier ist sein Zebuaso. An und für sich ein ganz angenehmer Aushilfsberuf, wenn da nicht diese vier quersüßlichen Mitarbeiter der amerikanischen Ziel ist, unseren PAC-MAN zu Tode zu empfinden. Gemeinsam verspüren die Vier immer dann brennend, wenn PAC-MAN seinen Hunger stillt. Und das tut er beinahe täglich: Video-Walken, Kasko-Zählern und deren und deren Varianten sind stehen auf der Spielplatz-Literatur belegen. In für eine gewisse Zeit, sich der Computer zu erwehren, den Spiel Spaß anzubieten und den Wettbewerb, den Genuss zu machen. Was im Park und im Jugendpark oder neues Leben bringt.

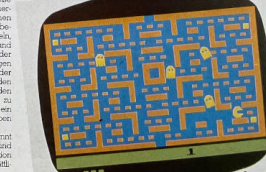
Nun, war PAC-MAN bereit wird, bald mit einer Übung und erprobten: Konzentration, das Leben des ewigen unersch.

chen, wie schrecklichen sympathischen Wirtstags recht darauf sein kann. Vor wenigen Wochen erst fanden die PAC-MAN Weltmeisterschaften in Miami Carlo statt, aus denen mit 12450 Punkten der Zehnjährige Mathematik-Schüler Joshua Swadlow, aus Henderson aus Siegor hervorging.

Fein faktisch ist die Geschichte dieses Turniers ebenso bemerkenswert wie das Spiel selbst. Die japanische NAMCO Ltd. entwickelte das Spiel und führte es im Frühjahr 1980 in Japan ein. Bereits im August 1980 übernahm die amerikanische Midway Manufacturing Company die Lizenz und begann mit der Produktion der Arcade-Maschinen. Am 1. März 1981 wurde der Vertrieb in Chicago (1980) veranbart von der AMOA (Amusement and Music Operators Association) - wörtlich: der Verein der Deutschen Automatenindustrie e.V. - nach Midway im November 1980 dieses Spiel vor Handel und Presse zu empfehlen. Überwiegend, es sei zu rühmend, um Erfolg zu haben.

Der Spielentwickler Toru Iwatani gründete im Juni 1981 ein, baltisch-betriebliches Handlungsbild mit der Bezeichnung „PAC-MAN 2“. Diese wurde die Folgen der „Pac-Man“-Kopie eröffnet, die in einem japanischen Fernsehen auf dem Markt gebracht wurden. Vom Videospiele über Minispielmotoren und Hyperball bis zum Desktop. Vier Monate später, im Oktober 1981, wurde die North American

Gedacht an allen Ecken - PAC-MAN zitiert sie, erfolgreich und weltweit



**MATCH**  
In diesem Heft

Editorial 3

TeleMatch-News 6  
Neuesten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Videospiele

TeleMatch-News International 10  
Trends und Entwicklungen in Übersee

Thesensicht 12  
**PAC-MAN, das Milliardenending**  
Report über den elektronischen Nummernsatt, der die Welt erobert

Die neuen Bosse 44  
Was meinen Sie wohl, was hinter ATARI und INTELLISION steckt? - Richtig. Niemand, die Spiel ein Spiel haben.

Kolumne 47  
Heinrich Pumpernickel alias Chris Howard erzählt Ihnen, wie er auf den Computer gekommen ist: Bottom: wird auch Ihr Appetit geweckt!

TeleMatch-Test 18  
Wir haben die neuen Casemate durchgespielt ACTIVISION - das ist Spiel!

Se präsentiert sich ein neuer Markt 21  
**IMAGIC - Klein, aber oho!**

E.T. - Der Extraterrester 22  
Steven Spielberg hat wieder zugeschlagen. Das Ergebnis: Der erfolgreichste Film aller Zeiten. Schon für uns. Zum Filmstart bringt ATARI die E.T. Videospiele-Cassette

Was wäre, wenn Computer ein richtiges Innenleben hätte? Die Walt Disney Filme haben wie dieser Überlegung eine Film gemacht der populäre Abenteuer gilt: INTELLISION liefert die Cassette die

**TRON - Krieg der Elektronen** 26

Filmstars und Superhelden 30  
Mit Zubov, Davis, Maciste, Frank und Connie Hansen - auf der Cassette ist (fast) alles zu haben

Strategie & Taktik 34  
Hier verliert Ihnen Meister Frank Tetta (y wie man noch besser spielt, viele Punkte macht und den Teufel/Computer überlistet)

TeleSpieler haben auch Spaß an Schönen. So etwa an den attraktiven Damen, die wir präsentieren. Was dahintersteht finden Sie bei unserem 38

TeleMate 38

Funklisten 40  
Rechtlich, praktisch, gut - mit Anschauen und Mithalten. Führen Sie Buch über Ihre Erfolge. Wir haben eine Übersetzung für Sie!

Die neuen Bosse 44  
Was meinen Sie wohl, was hinter ATARI und INTELLISION steckt? - Richtig. Niemand, die Spiel ein Spiel haben.

Kolumne 47  
Heinrich Pumpernickel alias Chris Howard erzählt Ihnen, wie er auf den Computer gekommen ist: Bottom: wird auch Ihr Appetit geweckt!

Computer Spiele 48  
Ojo! Hierher ist unser Wasser, auf dem Lande oder in der Luft. Am Heimcomputer können Sie was spielen. TeleMatch präsentiert zwei Spiele für den ATARI 400/500, den APPLE II, TRX 80 und COMMODORE

Idee mal man haben. Der Mann, der unter anderem die Spieltheorie erfindet, hat jede Menge Ideen.

Paul Gauselmann 71  
Es gibt ein Spiel, das bringt soviel Spannung wie Schach. Trifft man gegen den Computer an, kann's nicht nur Verzweiflung bringen. Und zum Schluss...

Oh, Oh, Othello 72

Vorschau 74  
Schöne Aussichten aufs nächste Heft, und alles was im Januar kommt

Was heißt 'in Strasse, die aus dem Computer kommt? Genau! Das Wunderding heißt Video Box, ist zwar wie eine Zigarettenschachtel, und ATARI lernt sprechen 56

Spielhallen presents des Atlantik haben tolle Unterhaltung. Begleiten Sie uns in die Arcade America 58

Computer Musik 60

Science Fiction Filme sind Renner in den Kinos. Eigentlich logisch, daß viele Videospiele selbst gern am Kommandopult eines Raumschiffes sitzen würden. Na, dann los und Ab in den Weltraum 64

Was Musikans recht ist Videospiele nicht. Auf einen Blick: Die Videospiele-Hitparade 66

Wenn Peter Hochberger spielt, hat er stets Publikum. Denn bei ihm kann oder soll lernen. Wir haben ihm beim Videospiele zugesprochen. Klaus Fall er ist: Flinkfinger 68

Paul Gauselmann 71  
Es gibt ein Spiel, das bringt soviel Spannung wie Schach. Trifft man gegen den Computer an, kann's nicht nur Verzweiflung bringen. Und zum Schluss...

Oh, Oh, Othello 72

Vorschau 74  
Schöne Aussichten aufs nächste Heft, und alles was im Januar kommt

**Das Buch zum erfolgreichsten Film aller Zeiten.**

**E.T.**

Der Außerirdische und seine Abenteuer auf der Erde.

Der Steven Spielberg-Film, nach dem dieser Roman entstand, brach in aller Welt Kassenrekorde und bewegte groß und klein zu Begeisterungsausbrüchen und Tränen!

Ein Lesabeuteiler ohnegleichen!

Heyne 01/6065, 288 Seiten, Preis: DM 6,80

WILHELM HEYNE VERLAG MÜNCHEN

## Wann haben Sie das letzte Mal mit Ihrer Frau gespielt?

**Neu:** Intellivision ist neu in Deutschland. Intellivision kommt von Intelligent Television, und das heißt intelligentes Fernsehen.

Das sieht man unseren Spielen an. Und das merkt man, wenn man mit ihnen spielt.



Star Strike. Eine von 34 Intellivision-Cassetten.

**Unterhaltend:** Star Strike ist „dreidimensional“. Sie haben ein Raumschiff und Laserstrahlen zur Verfügung. Damit müssen Sie fremde Raumschiffe und rote Angreifer abwehren. Gelingt Ihnen das nicht, explodiert die Erde.

### Leutig

Wenn Ihrer Frau das Bessere gelingt als Ihnen, explodieren möglicherweise Sie.

### Abwechslungsreich

Bei Intellivision können Sie Ihr Raumschiff in sämtliche Richtungen schicken. Es kann schneller und langsamer fliegen. Es kann aus günstigen

und ungünstigen Positionen schießen. Und beschossen werden. Star Strike kann man, je nach Geschwindigkeit, in verschiedenen Geschwindigkeiten spielen. Das gibt dem Spiel mehr Dynamik, Präzision und Abwechslung.

### Ausbaufähig

Das Steuergerät von Intellivision kann man nicht nur zum Spielen benutzen. Es ist der Grundbaustein für ein ganzes System. Zum Beispiel kann man es in Zukunft zum Familiencomputer ausbauen.

Steuergerät mit Bedienungsabblende.



Cassette-Einschub

Spielcomputer

MITTEL ELECTRONICS  
**INTELLIVISION**  
Technologie, die Spaß macht.

## TeleMatch: Das Spiel beginnt

Denn die Zeit war reif für ein Telespiel-Magazin. Ein Magazin für Elektronik-Spieler. Von Elektronik-Spielen gemacht. Aus Spaß am Spiel. Um gut und noch besser zu spielen. Um Freude und noch mehr Erfolg zu haben. Um zu Hause und in den Spielhallen die High Scores zu setzen. Um neue Spiele und Varianten vorzustellen. Um und diese nicht zuletzt, neue Freunde, begeisterte Mitspieler zu gewinnen. Soviel vorweg.

Nie zuvor gab es so viele Elektronik-Spiele wie jetzt. Im Herbst 1982. Und täglich kommen neue dazu. Die Juli-Video '82' in Düsseldorf besuchte uns im Heim-Telespielbereich ein neues System. Neue Anbieter präsentierten eine stattliche Fülle spannender und witziger neuer Spielideen.

Ähnlich sieht's in den Spielhallen aus. Spaß und Komik sind gefragt. Zum Jahresanfang werden neue Geräte aus den USA und Japan verfügbar sein.

Der Mini-Elektronik-Spiel-Markt bietet ständig Neues. Und schließlich: Fast unbemerkt und bisher nur von einigen wenigen Eingeweihten gespielt, gewinnen die fantasiehaften Computer-Spiele immer mehr Freunde. Grenzlose Spielspaß also mit der Elektronik. Darum TeleMatch. Denn wir spielen überall mit. Nicht erst seit gestern und weiß's gerade in!

TeleMatch stellt Ihnen Neuheiten aus allen Bereichen vor. Prüft kritisch. Testet. Kommentiert und glossiert. TeleMatch bringt informative Geschichten und Hintergrundberichte aus der Szene, dazu spannende und witzige Unterhaltung. Stellt die Leute vor, die Spiele machen. In Wort und Bild. Im Interview. TeleMatch gibt Erfahrungen weiter. Vermittelt die Tricks der Köpfe. TeleMatch führt Aktionen. Für Sie. Und mit Ihnen. Aber TeleMatch bringt weit mehr: Reports über Filme, Punklisten und Videospiel-Hitparaden, elektronische Musik, Sprechende Computer, Natürliche Computerschach. Und jede Menge Überraschungen! So. Nun wissen Sie, wo's langgeht. Darum ran an „Defenders“ und „Pac Man“. Holen wir noch mehr Punkte beim „Satan of Saturn“, beim „Donkey Kong“ und „Lady Bug“. Gönnen wir uns gemeinsam den Spaß, besser als alle anderen zu sein. Im Spiel und im Wachen! Das wünschen wir Ihnen, für Ihr nächstes „Tele-Match“. Ganz herzlich Ihre TeleMatch Redaktion.





zwei  
vern  
t ein  
Au  
n ihn  
zen,  
Sek-  
stin-  
Luft,  
lich  
das  
nde  
sse  
von  
ten  
Blas-  
sen

se-  
17  
die  
nri-

ist  
en-  
eis  
öl-  
ch  
in-  
eil  
pt  
to-  
ist  
el-  
nd  
s  
es

r-  
s  
in  
ur  
ts  
n  
s  
t,  
f-  
i-

i-  
e  
n  
-  
5  
e

t  
t  
t



Das hier sind Meisterwerke des Playboy-Fotografen Jacques Schumacher. So sollen unsere TeleMates natürlich nicht aussehen. Aber wir dachten, zum Start erfreut's die TeleMatch-Leser.

# AKTION

## Schicken Sie uns das nächste TeleMate!

**A**uf der folgenden Doppelseite finden Sie das erste TeleMate von TeleMatch. TeleMate? - Genau! Das ist die Frau oder das Mädchen, die Freundin oder Verlobte, die mindestens ebensoviel Spaß am elektronischen Spiel hat, wie Sie und wir. Die attraktiv ist und Punkte sammelt. Gibt's eigentlich einen Grund, ein solch weibliches Wesen den anderen TeleMatch-Lesern vorzuenthalten?

Wir sind sicher: Sie haben das TeleMate Ihrer Träume und Wünsche ganz in Ihrer Nähe. Also schicken Sie uns Ihre Vorschläge. Mit der Einschränkung, daß die Dame Ihrer Wahl von vornherein mit einer Veröffentlichung einverstanden ist. Diese Auflage müssen wir nun mal machen.

Das haben Sie zu tun: Senden Sie uns ein Foto (Amateurfoto genügt) und Namen und Anschrift Ihres Wunsch-TeleMates. Wir setzen uns dann mit ihr in Verbindung und laden sie zu einem Fototermin hier in Hamburg ein, wo sie von einem Top-Fotografen im passenden Umfeld fotografiert wird. Dafür gibt's selbstverständlich ein angemessenes Honorar. Und die Kosten für Reise und Unterbringung tragen natürlich auch wir. Machen Sie mit? Dann her mit Ihren Vorschlägen, die Sie an folgende Adresse schicken sollten:

TeleMatch Verlag  
Redaktion  
- Stichwort: TeleMate -  
Steindamm 63  
2000 Hamburg 1

Übrigens: Zum Vorschlags-Spaß gibt's auch noch was zu gewinnen. Unter allen Einsendern verlosen wir 20 Telespiel-Cassetten fürs Atari VCS-System. Und zwar die ganz neuen „E.T.“-Cassetten. Auf Ihre Vorschläge freut sich Ihre TeleMatch-Redaktion

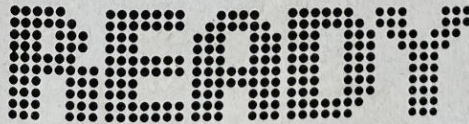
## KLEINANZEIGEN

### ATARI PRIVAT-COMPUTER

Heiße Super-Angebote für  
Telespiel-Fans:

ATARI 400 - 16K RAM	DM 995,-
ATARI 400 - 48K RAM	DM 1350,-
ATARI 800 - 16K RAM	DM 1995,-
ATARI 800 - 80K RAM	DM 2350,-
ATARI 410 Cass.-Recorder	DM 289,-
ATARI 810 Disk.-Station	DM 1550,-
ATARI Steuerknüppel (2)	DM 79,-
ATARI BASIC-Modul	DM 222,-
VOICE BOX m. Programm	DM 535,-
Protector (Disk/Cass.)	DM 95,-
Chicken (Disk/Cass.)	DM 95,-
Nautilus (Disk/Cass.)	DM 95,-
Shamus (Disk/Cass.)	DM 95,-
Dodge Race (Disk/Cass.)	DM 95,-

Sofort Gesamt-Liste anfordern. Wir  
liefern per Nachnahme zzgl. Postgeb.



Innocentiastr. 31 2000 Hamburg 13  
Telefon (040) 410 60 02

## COMPUTER-SPIELE

machen mehr aus Ihrer Freizeit! Bei uns finden Sie zu absoluten  
Sparpreisen vom ATARI-Telespiel-Programm über die neuen Spie-  
le-Cassetten von Imagic, Parker und Activision alles, was Ihre Frei-  
zeit zum Vergnügen werden läßt.

Testen Sie uns. Fordern Sie unseren Gratiskatalog KV an.  
**Video- und Computerspiele Spezialversand**  
Hannoversche Straße 26, 3200 Hildesheim.

Die Zeitsch  
Meiers lehr  
und das sag

«Erst seit ku  
Ihrer Zeitsch  
möchte Ihre  
zu Ihrem sch  
werten FOTO  
die man son  
sind kein Ve  
**Mircea Dima**



Aus dem Inha

**Kaufberatung**  
Kunstlichtaufn  
Ausrüstung

**Thema des Mo**  
Gesamtaufn



Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 10. März 2002 um 20:24 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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.videospielgeschichten.de>