

THE ATARI BRANDBOOK

AN UNIQUE BOOK.

ATARI is the pioneer who gave people a new modern style of playing.

The worldwide leader in development, publishing and distribution of interactive entertainment software for all existing platforms and the international advertising agency DDB have developed a brand foundation to analyse and define the brand ATARI. That was the rational basis of this very emotional brandbook. The ATARI Brandbook.

THE IDEA.

The promise to the customers: Explore the enjoyment and fascination of playing over and over again.

The book was designed to experience this promise the right way.

WHAT ARE THE MAIN THEMES AND OBJECTIVES?

Through the topics

- Heritage and history
- Competence
- Differentiation
- Personality
- Values
- Ideal Client
- Mission

the brand ATARI is illuminated from all sides.

The chapters are laid out in such a way that they build up to the structure of a computer game:

ENTER, START GAME, LEVEL 1, LEVEL 2 LEVEL 3 etc. And at the end, of course: GAME OVER and HIGHSCORE

In addition to this content and design structure the graphic design plays with the Red-Yellow-Blue computer monitor colours. These colours are quoted quite ironically in print.

Also a running theme is the portrait line-up showing people wearing ATARI T-Shirts - an analogy of the solidarity to the brand and their own attitude.

CONTRIBUTES

Copy and design were developed by the graphic design department at DDB. The photos are from ATARI or were shot

specifically for the book. Some pictures are from the internet. Their availability and copyright have yet to be checked.

NUMBER OF PAGES:

approx. 170

FORMAT:

square, approx. 28 x 28 cm

MATERIAL:

plain white, dully stroked paper; Outside: white fake-leather material with cushion

Level 1:

HERKUNFT UND HISTORIE

Wo komme ich her?

Level 2:

KOMPETENZFELD

Was kann ich und was tue ich?

Level 3:

DIFFERENZIERUNGSPUNKT

Was macht mich einzigartig?

Level 4:

PERSÖNLICHKEIT

Wie bin ich als Person?

Level 5:

WERTE

Welche Werte bestimmen mein Denken und handeln?

Level 6:

IDEALER KUNDE

Für wen bin ich da?

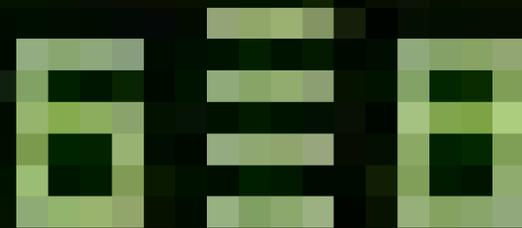
Level 7:

MISSION

Was treibt mich an?

Level 8:

DAS MARKENLEITBILD VON ATARI.



G E O

27.06.1972.

– EIN ELEKTROTECHNIKER UND EIN INGENIEUR, DIE GERADE IHR STUDIUM BEENDET HABEN UND VON COMPUTERN BEGEISTERT SIND, GRÜNDEN MIT EINEM STARTKAPITAL VON 500 \$ AM 27. JUNI IM SONNIGEN KALIFORNIEN IHRE EIGENE FIRMA.

DIE VISION IST SO SIMPEL WIE VERRÜCKT: SIE WOLLEN DIE WELT VERÄNDERN. BEI DER WAHL DES FIRMENNAMENS KOMMT IHNEN ZWAR EIN KLEINER DACHDECKERBETRIEB ZUVOR, ABER SEIEN WIR EHRlich: WER HÄTTE SICH GERNE EINEN SYZYGY 1040ST GEKAUFT? LETZTLICH ENTSCHEIDEN SICH NOLAN BUSHNELL UND TED DABNEY FÜR DEN NAMEN ATARI, DENN BEIDE SIND FASZINIERT VOM CHINESISCHEN SPIEL GO. DA BEDEUTET ATARI „ANGRIFF“.

IN EINER AUSRANGIERTEN LAGERHALLE IN SANTA CLARA FINDET DAS JUNGE UNTERNEHMEN UNTERSCHLUPF UND BEGINNT DAMIT, DIE WELT ZU VERÄNDERN. DER PROTOTYP EINES VÖLLIG NEUARTIGEN ARCADE-SPIELS MACHT DEN ANFANG. ZUSAMMEN MIT CHEFENTWICKLER AL ALCORN ENTSTEHT DER SPIELAUTOMAT PONG, DESSEN TESTLAUF IN DER BAR „ANDY CAPS“ STATTFINDET. DIE TESTPHASE ENDET DAMIT, DASS SCHON NACH WENIGEN STUNDEN DAS FASSUNGSVERMÖGEN DES MÜNZAUFFANGBEHÄLTERS ERSCHÖPFT IST. DIE VIERTELDOLLARMÜNZEN VERSTOPFEN DIE APPARATUR UND DER PROTOTYP VERWEIGERT DARAUFHIN SEINEN DIENST.

DAS TESTERGEBNIS ÜBERZEUGT UND VERANLASST BUSHNELL, DEN PONG AUTOMAT IN MAssEN HERZUSTELLEN. ATARI EXPANDIERT, UND NUR WENIGE ZEIT SPÄTER FESSELN TAUSENDEN VON PONG SPIELAUTOMATEN DIE MENSCHEN AUF DER GANZEN WELT.

ATARI WIRD VORREITER UND INNOVATOR AUF DEM GEBIET DER ENTWICKLUNG NEUER ARCADE-SPIELE.



1973

Wo Erfolg ist, sind Neider nicht fern. Ralph Baer und die Firma Magnavox behaupten, Pong schon Jahre zuvor entwickelt zu haben. Bevor es endgültig vor Gericht geht, können sich die beiden Parteien aber doch noch einigen, wenn auch erst Jahre später. Atari beteiligt Magnavox an den Einnahmen durch Pong. Mitbegründer Dabney jedoch wird die Sache zu heiß. Er lässt sich von Partner Busbnell ausbezahlen und verlässt Atari, um fortan wieder Spielautomaten zu warten.

Um vercil et am nit venibb euisit lor sequatie core eugait autetumsan erit dolobore ming esse dolore tat laortis delenim dolobor si. Iquat iuscipit, quipsum quisim autpating ea conum dolor aliquis aliqui blam iniam, vullan eros nullummod tinibb eugait utatis eniamet irit aliquip euis num alit atuero duisim alit in essequis am eriore commy nulputatin benim vulput lum iusto con elis dolesectem.

1974

Für die Entwicklung immer neuer Arcade-Spiele werden mehr Mitarbeiter gebraucht. Auch wenn Atari nicht die höchsten Löhne zahlt, arbeiten nur die kreativsten Entwickler für das Unternehmen, denn Busbnell beschäftigt die hübschesten Empfangsdamen und Technikerinnen. In den sagenumwobenen Whirlpools der Büros wird nicht nur ausgiebig gefeiert und entspannt, sondern es entstehen auch neue Ideen, die vor Ort heiß diskutiert werden. Zum Beispiel die Idee einer Pong Heimkonsole, mit der Atari das Zeitalter der Heimvideospiele einläutet.

Um vercil et am nit venibb euisit lor sequatie core eugait autetumsan erit dolobore ming esse dolore tat laortis delenim dolobor si. Iquat iuscipit, quipsum quisim autpating ea conum dolor aliquis aliqui blam iniam, vullan eros nullummod tinibb eugait utatis eniamet irit aliquip euis num alit atuero duisim alit in essequis am eriore commy nulputatin.

1975

In die strenge Schule der von Nolan Busbnell selbst als „Partyunternehmen“ bezeichneten Firma geben auch so prominente Eleven wie Steve Jobs und Steve Wozniak, die später Apple Computer mitbegründen. In ihren Verantwortungsbereich fallen unter anderem die endgültige Entwicklung der Videospielekonsole Home Pong und das heute legendäre Arcade-Spiel Breakout. Der Vertrieb der Home Pong funktioniert zunächst über die Einkaufszentrenkette Sears. Diese ordert für das Weihnachtsgeschäft gleich 150.000 Konsolen und sichert die Finanzierung des ehrgeizigen Projekts durch die hauseigene Bank. Entgegen allen anfänglichen Bedenken ist die Home Pong sehr schnell vergriffen und Tausende von Konsolen müssen nachproduziert werden. Um vercil et am nit venibb euisit lor sequatie core eugait autetumsan erit irit anullam velenim dolorem in ex ex eu faccum andrem nullum incidolut alisl iusto esequi tat, velis dio od eu faccummo.

WHY ATARI IS #1.

The most games, the best games are only from Atari. You mean you're a game addict? Well, you're not alone. Millions of people are. And they're all in the ATARI game library. You mean you're a game addict? Well, you're not alone. Millions of people are. And they're all in the ATARI game library.

Simple, straightforward controllers. AT&A's joystick and joystick controller are the most popular and most reliable in the industry. They're easy to use, and they're built to last.

All for about \$100 less. You can't find a better deal. AT&A's joystick and joystick controller are the most popular and most reliable in the industry. They're easy to use, and they're built to last.

A Warner Communications Company

Which player is eating twice as much?

Think fast. Here comes MS. PAC-MAN™ from Atari.

Now the same basic version of MS. PAC-MAN™ has been adapted to play on the Atari 2600. The game is now available on the Atari 2600. The game is now available on the Atari 2600.

PLAY BALL OR SPACE INVADERS* OR MISSILE COMMAND™ OR SUPER BREAKOUT® OR NIGHTDRIVER® OR ASTEROIDS™ OR PAC-MAN†

ATARI MAKES MORE HOME VIDEO GAMES THAN ANYONE. HAVE YOU PLAYED ATARI™ TODAY?

A Warner Communications Company ©1982 ATARI, INC.

* Space Invaders is a trademark of Taito America Corp. † PAC-MAN is a trademark of Midway Manufacturing Co. Licensed by Namco America, Inc.

1976. Breakout wird ein Riesenerfolg und füllt die Kassen von Spielhallenbetreibern und Atari gleichermaßen. Jugendschützer und Eltern schauen besorgt auf die regen Spielaktivitäten der Jugend. Doch die Atari-Entwickler arbeiten schon intensiv an einem Projekt mit dem Decknamen „Stella“. Dahinter verbirgt sich die Entwicklung einer neuartigen Spielkonsole für zu Hause. Mit ihr soll es möglich sein, mittels einer Konsole unterschiedliche Spiele am heimischen Fernseher zu spielen. Damit kann Atari den Vorwürfen entgegenzutreten, die Jugend in die Spielhallen und damit in zuweilichtige Milieus zu locken. Im November wechselt Atari den Besitzer. Warner Communications kauft sich mit 28 Millionen US-Dollar in den jungen Markt der Spielautomaten und des digitalen Home Entertainment ein. Der potente neue Kapitalgeber ermöglicht die Intensivierung der Arbeit am Projekt „Stella“, das auf Grund begrenzter Geldmittel zwischenzeitlich ins Stocken geraten ist. Warner investiert alleine in der Entwicklungsphase über 100 Mio. \$ in „Stella“ – gut angelegtes Geld, wie sich zeigen sollte.

1977. Die „Stella“ kommt auf den Markt – als VCS 2600. Einmal mehr ist es den Atari Entwicklern gelungen, neue Standards auf dem Gebiet des digitalen Home Entertainment zu setzen. Das sieht die Kundschaft ähnlich. Im Weihnachtsgeschäft kommt es zu Tumulten und Rangeleien. Schließlich soll eine VCS 2600 unter jedem Weihnachtsbaum liegen. Inklusive neun Spielen kostet sie auch gerade einmal 200 \$. Schon zu diesem Zeitpunkt ist den findigen Entwicklern um Bushnell klar, dass die Zukunft der Branche in der Entwicklung immer neuer Spiele liegt. Auf diesem Sektor ist Atari weltweit das führende Unternehmen, denn es bringt ein erfolgreiches Spiel nach dem anderen auf den Markt.

HERE'S WHAT MAKES THE ATARI 5200 SUPERSYSTEM SO SUPER

More than 10 million people are playing Atari 5200. And you can be one of them. The Atari 5200 SuperSystem is the most powerful and most versatile home video game system ever. It's the only system that can play all the games you love to play. And it's the only system that can play all the games you love to play.

ONLY FROM ATARI

No other video game stacks up to Atari™

ATARI INTRODUCES THE 5200 SUPERSYSTEM.

TO BE CONTINUED.

SCORE < 1 >

0000

HI-SCORE

0045

SCORE < 2 >

0000



E

5



CREDIT 00

1979 – DAS ERSTE MAL WIRD EIN SPIEL EINER ANDEREN HEIMKONSOLE FÜR DIE VCS 2600 LIZENZIERT. ATARI KAUFTE DEM KONKURRENTEN TAITO DIE RECHTE AN SPACE INVADERS AB, WORAUFHIN DAS SPIEL ZUM BIS DATO MEISTYERKAUFTEN FÜR DIE VCS 2600 WIRD.

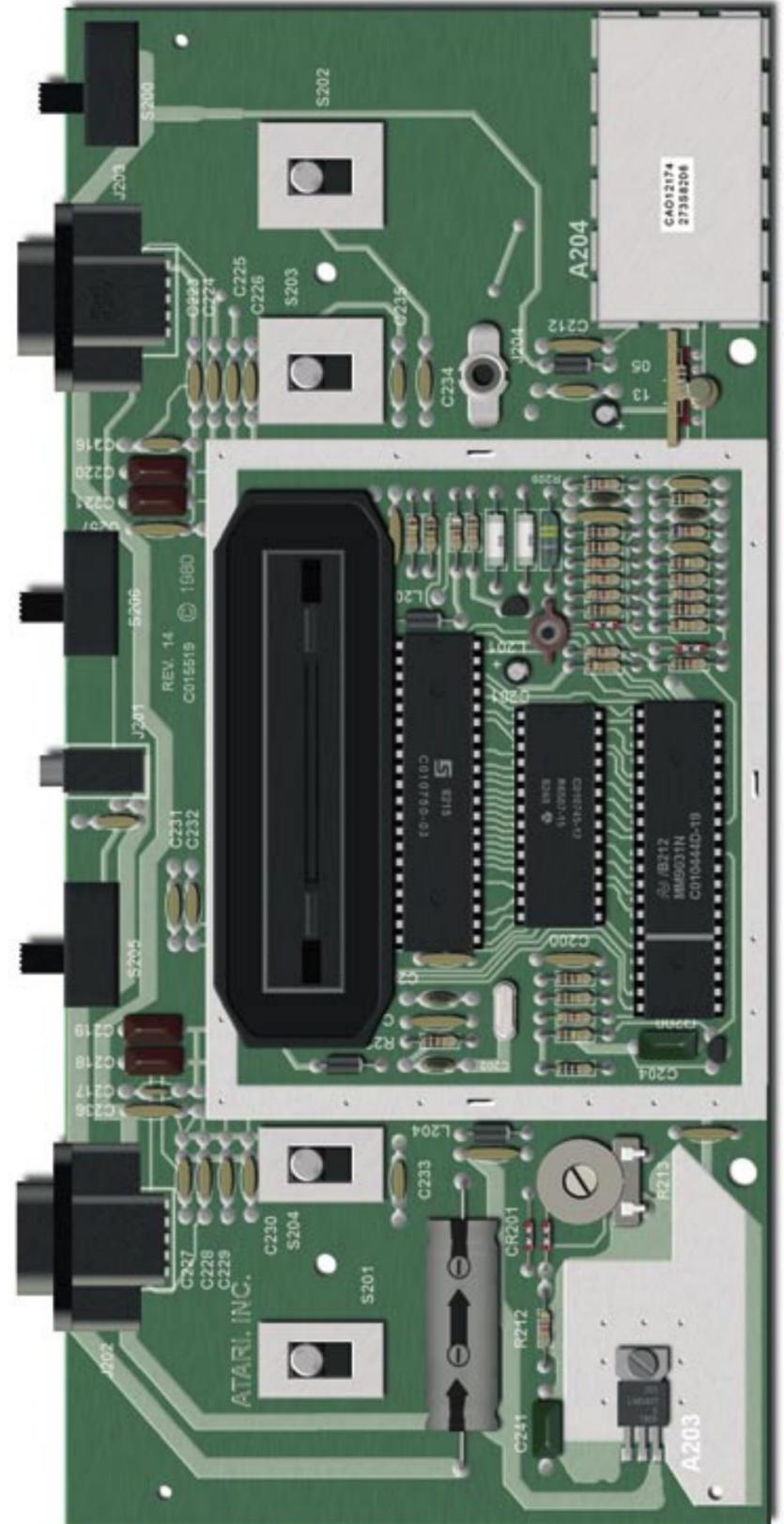
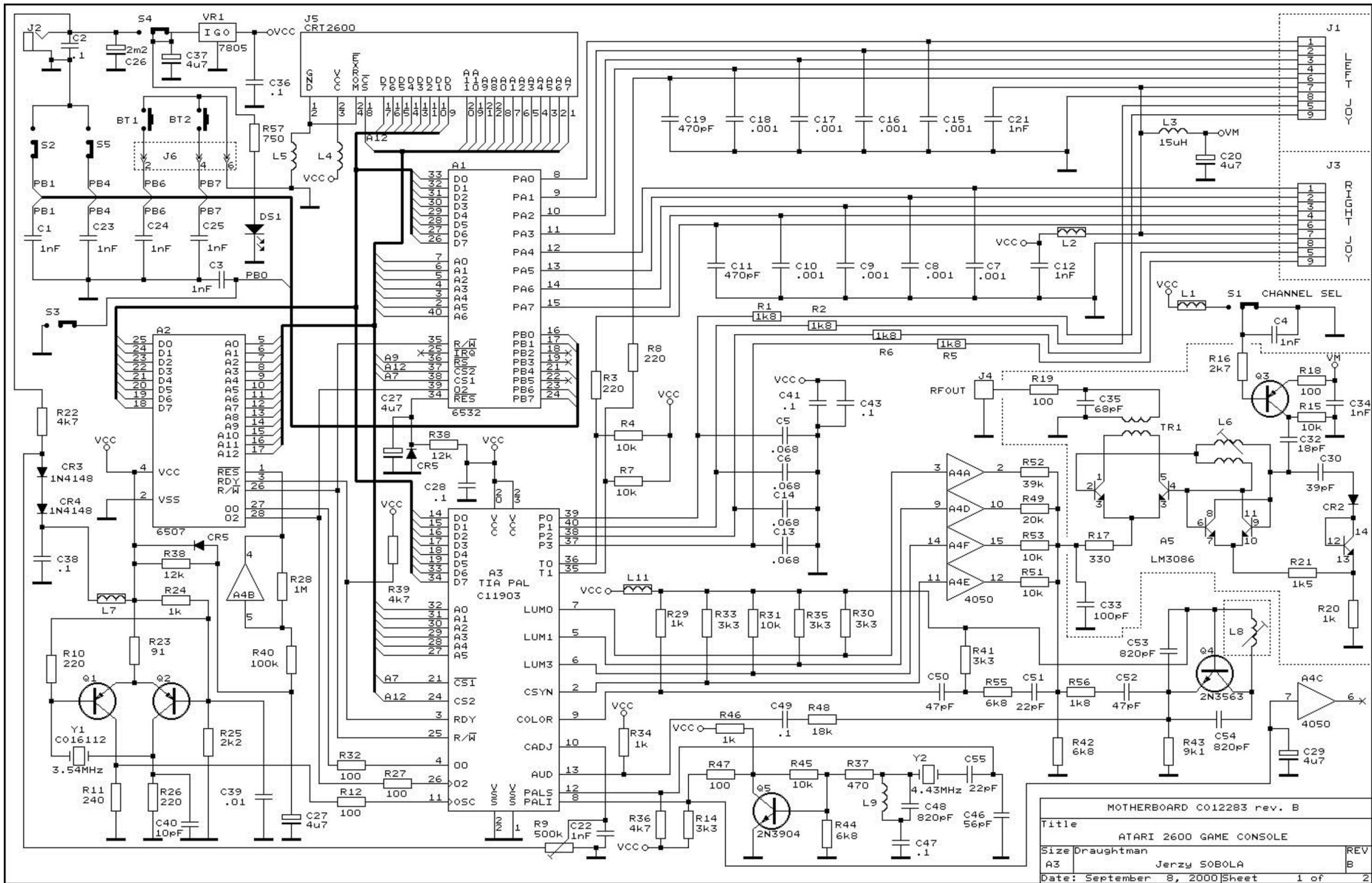
DIE NAMEN DER SPIELENTWICKLER WERDEN VON ATARI NIE KOMMUNIZIERT, WAS WARREN ROBINETT AUF DIE IDEE BRINGT, IM SPIEL ADVENTURE EINEN VERSTECKTEN RAUM EINZUBAUEN. WER DIESEN RAUM FINDET, ERFÄHRT DARIN: „CREATED BY WARREN ROBINETT“ – ER PROGRAMMIERT DAMIT DAS ERSTE „OSTEREI“. VON DA AN WERDEN IN NEUEN ATARI SPIELEN IMMER WIEDER „OSTEREIER“, SPRICH VERSTECKTE RÄUME, AUFTAUCHEN.

MIT DEM KLASSIKER ASTEROIDS LANDET ATARI WIEDER EINEN COUP. TROTZ DES STÄTLICHEN PREISES VON 2700 \$ VERKAUFEN SICH IN KÜRZESTER ZEIT 70.000 DER ARCADE-SPIELAUTOMATEN. FAST ZEITGLEICH STARTET AUCH DER VERKAUF DER ERSTEN ATARI HEIMCOMPUTER. SOWOHL DAS MODELL 400, CODENAME „CANDY“, ALS AUCH DER „COLEEN“-GENANNT 800ER SIND MIT 8BIT PROZESSOREN AUSGESTATTET.

1980 – MIT DEM NEU ENTWICKELTEN ARCADE-SPIELAUTOMATEN BATTLEZONE SCHAFFT ATARI EIN GANZ NEUES SPIELGENRE: DEN

SO GENANTEN FIRST-PERSON-SHOOTER. SOGAR DAS AMERIKANISCHE MILITÄR IST FASZINIERT. MAJOR DAVE

ROBINSON, ZUSTÄNDIG FÜR DIE AUSBILDUNG VON PANZERFAHRERN, KOMMT PERSÖNLICH ZU ATARI UND GIBT EINE SPEZIELLE VERSION FÜR DAS TRAINING VON SOLDATEN IN AUFTRAG. DIE KULTSPIELE SPACE INVADERS UND ASTEROIDS, BIS ZU DIESEM ZEITPUNKT ARCADE-SPIELERN VORBEHALTEN, KÖNNEN JETZT AUCH ZU HAUSE AUF DER VCS 2600 GESPIELT WERDEN.





1989

Atari bringt den Lynx auf den Markt – die weltweit erste tragbare Spielkonsole, die über Farbdisplay und 3D-Grafikchip verfügt. Im Multiplayermodus ist es sogar möglich, dass acht Spieler gegeneinander antreten. Die Spiele, oft Umsetzungen der bekannten Atari Arcade- und Heimkonsolenklassiker, werden auf Gamecards gespeichert. Die große Atari-Fangemeinde muss von nun an auch unterwegs nicht mehr auf das gewohnte Spielvergnügen verzichten.

Auch auf dem Sektor der tragbaren Computer beschreitet Atari neue Wege: auf der Computermesse CeBIT wird der Stacy vorgestellt. Darauf haben viele Musiker lange gewartet. Mit dem immerhin 7 kg schweren Notebook sind sie in ihren Produktionsmitteln von nun an wesentlich flexibler.



1991

Das ST Book löst den Stacy ab und überzeugt durch erstaunliche Handlichkeit und hohe Leistung. Im Verhältnis zum Vorgänger hat das ST Book ordentlich abgespeckt, immerhin wiegt es nicht einmal mehr 2 kg. Leider scheint es für den Markt zu teuer und nur relativ wenige ST Books werden verkauft.

Die neuerliche MIDI Unterstützung der ST Modelle festigt Ataris Position als Standard professioneller digitaler Musikproduktion. Das scheint auch die Konkurrenz so zu sehen. Selbst Apple verwendet auf der CeBIT zur Steuerung seiner Musikshow einen 1040ST. Zum Glück sind auf der Messe auch Atari Mitarbeiter vor Ort, denn diese müssen die Probleme mit dem von Apple unsachgemäß umgebauten Computer beheben und so die Show retten.



1992

Der Portfolio, ein kleiner Organizer aus dem Hause Atari, sorgt für großes Aufsehen. Das kleine Gerät passt in jede Jackentasche und ist dabei ein vollwertigen DOS Computer. Besonders praktisch ist der eingesetzte statische Speicher, der dafür sorgt, dass man nach dem Einschalten wieder direkt an dem Punkt weiterarbeiten kann, an dem man den Computer ausgeschaltet hat.

Ende des Jahres beginnt Atari mit dem Rückzug aus dem Computergeschäft. Die Konzentration auf die Kernkompetenzen im Spiele- und Konsolensektor soll vorangetrieben werden. Der klassischen Spiele sind ebenso weit verbreitet wie Atari Best Of Spiele Editionen. Atari-typische MIDI Sounds beschallen weltweit die Tanzflächen in Clubs und Discobekken. Die Welt hat sich durch Atari verändert – zum Besseren.



1998: Hasbro Interactive kauft für 5 Mio. \$ die Rechte an der Marke Atari von der JTS Corporation. Diese hatte die Rechte zwei Jahre zuvor selbst erworben.

2001: Der französische Computerspielhersteller Infogrames übernimmt die Marke und benennt sich zwei Jahre später selbst in Atari um. Der Kreis schließt sich. Wie schon vor knapp 30 Jahren in Santa Clara, Kalifornien, konzentriert sich Atari wieder ganz auf die Entwicklung neuer Spiele für den PC und alle gängigen Konsolen.

2002: Zum 30. Geburtstag erscheint eine nicht lizenzierte Retro-Version der VCS 2600. Auf der Konsole sind 20 klassische Spiele vorinstalliert.

Heute: Die Begeisterung für die Marke ist nach wie vor ungebrochen. Fans auf der ganzen Welt pflegen den Kult als Spielautomatensammler, Atari Computerbastler, Spieler der legendären Konsolen und Atari T-Shirtträger. PC Emulatoren der klassischen Spiele sind ebenso weit verbreitet wie Atari Best Of Spiele Editionen. Atari-typische MIDI Sounds beschallen weltweit die Tanzflächen in Clubs und Discotheken. Die Welt hat sich durch Atari verändert – zum Besseren.



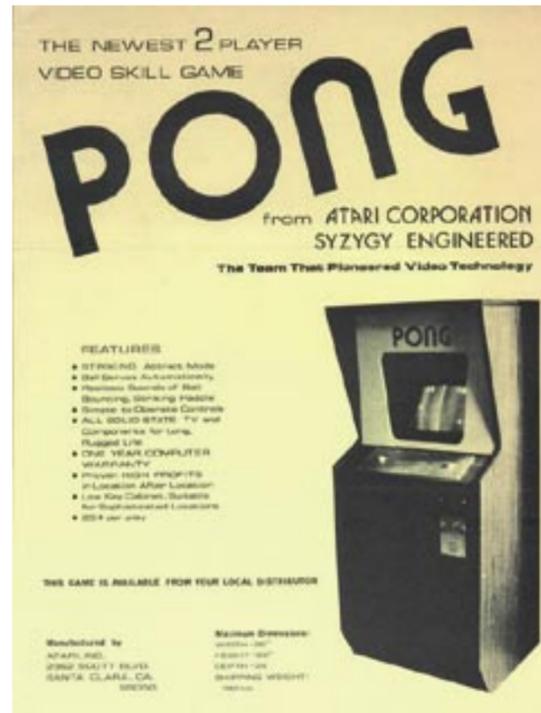
ARCADE GOTCHA

Diesmal war Guaredisch ihr Erwählter, weil seine Laufweite einem vollgetankten Bodoni entsprach und seine ungezügelte Unterlänge ihre Serifen so serafisch streifte, daß sie trotz Techtelmechtelei die magere Futura, jene zuverlässige und gern eingesetzte Langstreckenläuferin, rechtsbündig überholen konnten. Leute, giftelte Tiffany, macht endlich maln Punkt. Und das Komma soll sich gefällixt an die richtige Stelle setzen. Und keine Trennungen. Und nicht zu viele Anschläge heut nacht!

Die Goudy war vorbei. Aus einem üblen Geviert tauchte eine Horde Gemeiner auf, angeführt von einem Versalen. Als sie des Grauwerts anblickig wurden, machten sie auf dem Absatz kehrt — ohne Einzug. Die in der letzten Reihe warfen noch schnell eine Handvoll Buchstabenend. Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpte der Fox leise over the Buhl. Leute, giftelte Tiffany, macht endlich maln Punkt. Und das Komma soll sich gefällixt an die richtige Stelle setzen. Und keine Trennungen.

Spector

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln. Oxmox ließ nicht locker. Ich fleh euch an, rettet meine Copy, gebt meinem Body nochn Durchschuß! Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! (Zeidank nichts Ernstes – nur bißchen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpte der Fox leise over the Buhl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Diesmal war Guaredisch ihr Erwählter, weil seine Laufweite einem vollgetankten Bodoni entsprach und seine



PONG

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln. Oxmox ließ nicht locker. Ich fleh euch an, rettet meine Copy, gebt meinem Body nochn Durchschuß! Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! (Zeidank nichts Ernstes – nur bißchen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpte der Fox leise over the Buhl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Und nicht zu viele Anschläge heut nacht! Die Goudy war vorbei. Aus einem üblen Geviert tauchte eine Horde Gemeiner auf, angeführt von einem Versalen.

Als sie des Grauwerts anblickig wurden, machten sie auf dem Absatz kehrt — ohne Einzug. Die in der letzten Reihe warfen noch schnell eine Handvoll Buchstaben in die Luft, blind darauf vertrauend, daß Diesmal war Guaredisch ihr Erwählter,

2600

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln. Oxmox ließ nicht locker. Ich fleh euch an, rettet meine Copy, gebt meinem Body nochn Durchschuß! Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! (Zeidank nichts Ernstes – nur bißchen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpte der Fox leise over the Buhl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Und nicht zu viele Anschläge heut nacht! Die Goudy war vorbei. Aus einem üblen Geviert tauchte eine Horde Gemeiner auf, angeführt von einem Versalen. Als sie des Grauwerts anblickig wurden, machten sie auf dem Absatz kehrt — ohne Einzug. Die in der letzten Reihe warfen noch schnell eine Handvoll Buchstaben in die Luft, blind darauf vertrauend, daß Diesmal war Guaredisch ihr Erwählter, weil seine Laufweite einem vollgetankten Bodoni entsprach und seine ungezügelte Unterlänge ihre Serifen so serafisch streifte, daß sie trotz Techtelmechtelei die magere Futura, jene zuverlässige und gern eingesetzte Langstreckenläuferin, rechtsbündig überholen konnten. Leute, giftelte Tiffany, macht endlich maln Punkt. Und das Komma soll sich. Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann.



Touch me!

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln. Oxmox ließ nicht locker. Ich fleh euch an, rettet meine Copy, gebt meinem Body nochn Durchschuß! Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! (Zeidank nichts Ernstes – nur bißchen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpte der Fox leise over the Buhl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Und nicht zu viele Anschläge heut nacht! Die Goudy war vorbei. Aus einem üblen Geviert tauchte eine Horde Gemeiner auf, angeführt von einem Versalen.

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln. Oxmox ließ nicht locker. Ich fleh euch an, rettet meine Copy, gebt meinem Body nochn Durchschuß! Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! (Zeidank nichts Ernstes – nur bißchen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpte meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er wader Fox leise over the Buhl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Und nicht zu viele Anschläge heut nacht! Die Goudy war vorbei. Aus einem üblen Geviert tauchte eine Horde Gemeiner auf, angeführt von einem Versalen.

JOY



1UP
000600

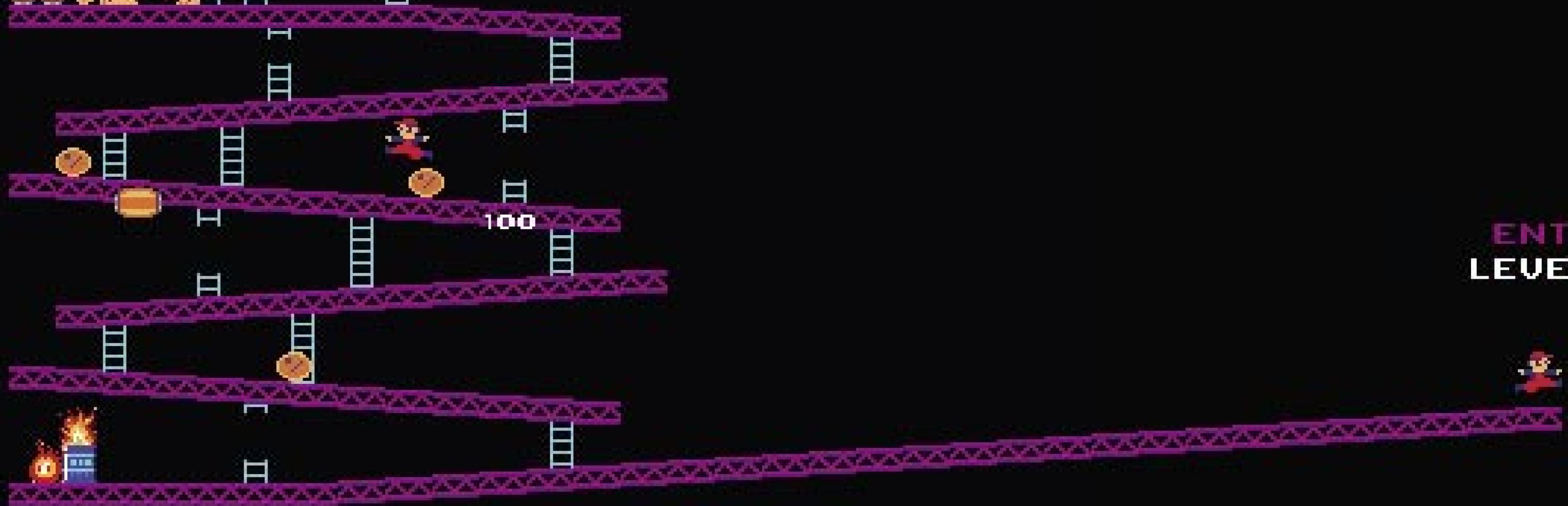
HIGH SCORE

2UP



L=01

BONUS
[]



ENTER
LEVEL 2





DRIVER



MARC ECKŌ'S

getting UP

CONTENTS UNDER PRESSURE





Eckõ,

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitalchen in Kapital umzuwandeln. Oxmox ließ nicht locker. Ich fleh euch an, rettet meine Copy, gebt meinem Body nochn Durchschuß! Kein Problem, erbarmte sich Old Face Baskerville, streichelte seinen Hund, zog seine einspaltige Poppl, legte an und traf! (Zeidank nichts Ernstes – nurn bißchen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpete der Fox leise over the Buhl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Diesmal war Guaredisch ihr Erwählter, weil seine Laufweite einem vollgetankten Bodoni

entsprach und seine ungezügelte Unterlänge ihre Serifen so serafisch streifte, daß sie trotz Techtelmechtelei die magere Futura, jene zuverlässige und gern eingesetzte Langstreckenläuferin, rechtsbündig überholen konnten. Leute, giftelte Tiffany, macht endlich maln Punkt. Und das Komma soll sich gefällixt an die richtige Stelle setzen. Und keine Trennungen. Und nicht zu viele Anschläge heut nacht! Die Goudy war vorbei. Aus einem üblen Geviert tauchte. Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitalchen in Kapital umzuwandeln.

Liebe

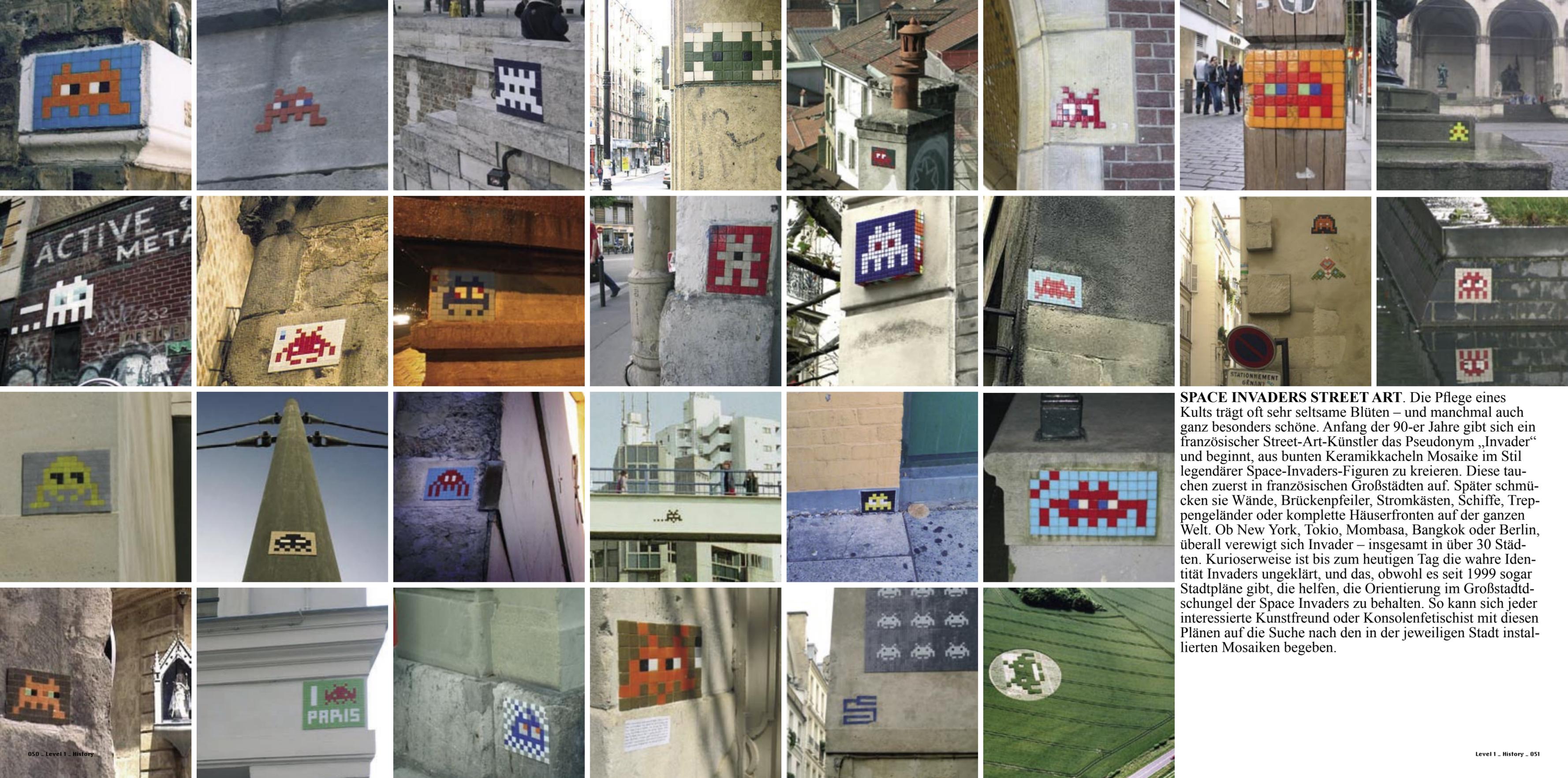
NGC 281 ist sein offizieller Name und wurde 1881 von Edward Emerson Barnard entdeckt, aber bekannt ist er unter dem Namen „Pacman Nebel“, der sich Anfang der 80er Jahre im englischen Sprachraum etablierte. Pac Man selbst war zwar wahrscheinlich nie selbst dort, dafür sieht die etwa 10.000 Lichtjahre entfernte Gas- und Plasmawolke der Atari Kultfigur verblüffend ähnlich. Der Sterncluster IC 1590 im Zentrum des Nebels sorgt dafür, dass die Ionen das Gas aufladen und Pac Man in einem warmen Rotton erstrahlt. Die typischen Konturen von Mund und Auge bilden dicke Staubwolken, die sich vor den leuchtenden Gasnebel legen. In diesen Wolken entstehen ständig neue Sterne, NGC 281 wächst also immer weiter. Mit einem Teleskop können auch Amateure Pac Man am

Himmel sehen – vorausgesetzt, sie befinden sich an einem ausreichend dunklen Ort.

(Zeidank nichts Ernstes – nurn bisschen Fraktur.) Oxmox: Danke, ist jetzt mit Abstand besser. Derweil jumpt der Fox leise over the Bubl, die sich mal wieder immerdar wie jedes Jahr gesellte. Diesmal war Guaredisch ihr Erwählter, weil seine Laufweite einem vollgetankten Bodoni entsprach und seine ungezügelte Unterlänge ihre Serifen so serafisch streifte, daß sie trotz Techtelmechtelei die magere meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln.

Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöhnte Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Panther Weidemann in Memphis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälchen in Kapital umzuwandeln.

PLAY!



SPACE INVADERS STREET ART. Die Pflege eines Kults trägt oft sehr seltsame Blüten – und manchmal auch ganz besonders schöne. Anfang der 90-er Jahre gibt sich ein französischer Street-Art-Künstler das Pseudonym „Invader“ und beginnt, aus bunten Keramikkacheln Mosaik im Stil legendärer Space-Invaders-Figuren zu kreieren. Diese tauchen zuerst in französischen Großstädten auf. Später schmücken sie Wände, Brückenpfeiler, Stromkästen, Schiffe, Trep-pengeländer oder komplette Häuserfronten auf der ganzen Welt. Ob New York, Tokio, Mombasa, Bangkok oder Berlin, überall verewigt sich Invader – insgesamt in über 30 Städ-ten. Kurioserweise ist bis zum heutigen Tag die wahre Identität Invaders ungeklärt, und das, obwohl es seit 1999 sogar Stadtpläne gibt, die helfen, die Orientierung im Großstadtd-schungel der Space Invaders zu behalten. So kann sich jeder interessierte Kunstfreund oder Konsolenfetschist mit diesen Plänen auf die Suche nach den in der jeweiligen Stadt instal-lierten Mosaiken begeben.





Nein, meine Texte les ich nicht, so nicht, stöbnste Oxmox. Er war mit Franklin, Rockwell und dem halbtaxgrauen Pantber Weidemann in Mempbis (Heartbreak Hotel) zugange. Sie warteten auf die fette Gill, um bei der Bank of Helvetica die Kapitälichen in Kapital umzuwandeln.



激安

DVD

DVD

ATARI

生活必需品

High Score

Impressum:

Herausgeber:

Atari Deutschland

www.atari.de

Projektleitung:

Max Mustermix

Beispielweg 12, 34567 Ortschaft

Konzeption und Gestaltung:

DDB Berlin

THE ATARI BRANDBOOK

The ideas and design shown in this resume are the property of DDB Berlin GmbH.

There are providing a basis for demonstrating an idea. Any kind of usage and transmission to others is strictly forbidden.

© 2007  Berlin GmbH