

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Activision, Imagic, CommaVid & Co. – Die Spielehersteller des Atari 2600

André Eymann am Donnerstag, dem 23. August 2018

Wenn man sich eingehend mit der Geschichte von Atari beschäftigt, kann man viele spannende Details entdecken. Ein besonderes Augenmerk sollte man dabei nicht nur auf die Spiele selbst, sondern auch auf ihre Hersteller legen. Welche Ideen, Unternehmen und Menschen steckten hinter den Klassikern der Videospielebranche?

Um ins Thema einzusteigen, fangen wir zunächst mit ein paar Fakten zum ehemaligen Branchenriesen Atari an. Die Firma Atari wurde am 27. Oktober 1972 im sonnigen US-Bundesstaat Kalifornien als Atari Inc. von [Nolan Bushnell](#) und [Ted Dabney](#) gegründet.

Atari, der Platzhirsch

ATARI[®]2600

Das Logo der Atari VCS 2600 Konsole in den 1980er Jahren. (Bild: René Achter)

In der ersten Hälfte des Jahres 1974 produzierte Atari verschiedene Videospiele. Darunter [Grand Track 10](#) und [World Cup Football](#), die allerdings beide wenig Interesse

weckten. Ein großes Marktinteresse konnte dann aber Tank verbuchen, das im gleichen Jahr entwickelt und sofort zu einem Hit in den Spielhallen wurde.

Da die Preise für Microchips 1974 dramatisch sanken, entschloss sich Atari parallel zum Spielhallengeschäft (engl. Arcades) auch in den Verbrauchermarkt der Videospielekonsolen für Zuhause einzusteigen. Zu diesem Zeitpunkt war Atari die einzige Firma, die in beiden Geschäftsfeldern gleichzeitig vertreten war.

Ataris erstes Spiel für den Heimgebrauch war Pong. Dank eines Exklusiv-Vertrages mit der amerikanischen Handelskette Sears, konnte Atari mit dem Videospiel Pong in 1975 einen beachtlichen Gesamtprofit von 3 Millionen US-Dollar erwirtschaften. Zu dieser Zeit hatten die Entwickler bei Atari bereits einen Prototyp für eine Videospielekonsole mit dem Codenamen „Stella“ entworfen.

CODENAME „STELLA“

Bei Atari (und später auch bei Amiga) war es Tradition, Prototypen den Namen von Ehefrauen oder Freundinnen zu verleihen. Ausgerechnet der Codename des VCS 2600 „Stella“ bildet hier eine kleine Ausnahme und war nach dem Fahrrad (!) von Joe Decuir benannt. Joe Decuir besitzt das Fahrrad auch heute noch und bringt es dann und wann zu Atari-Treffen mit. [Hier ein paar Bilder](#) von Stella, also dem Fahrrad.

An dieser Stelle herzlichen Dank an [Stephan Ricken](#) für die „Stella“-Erläuterungen!

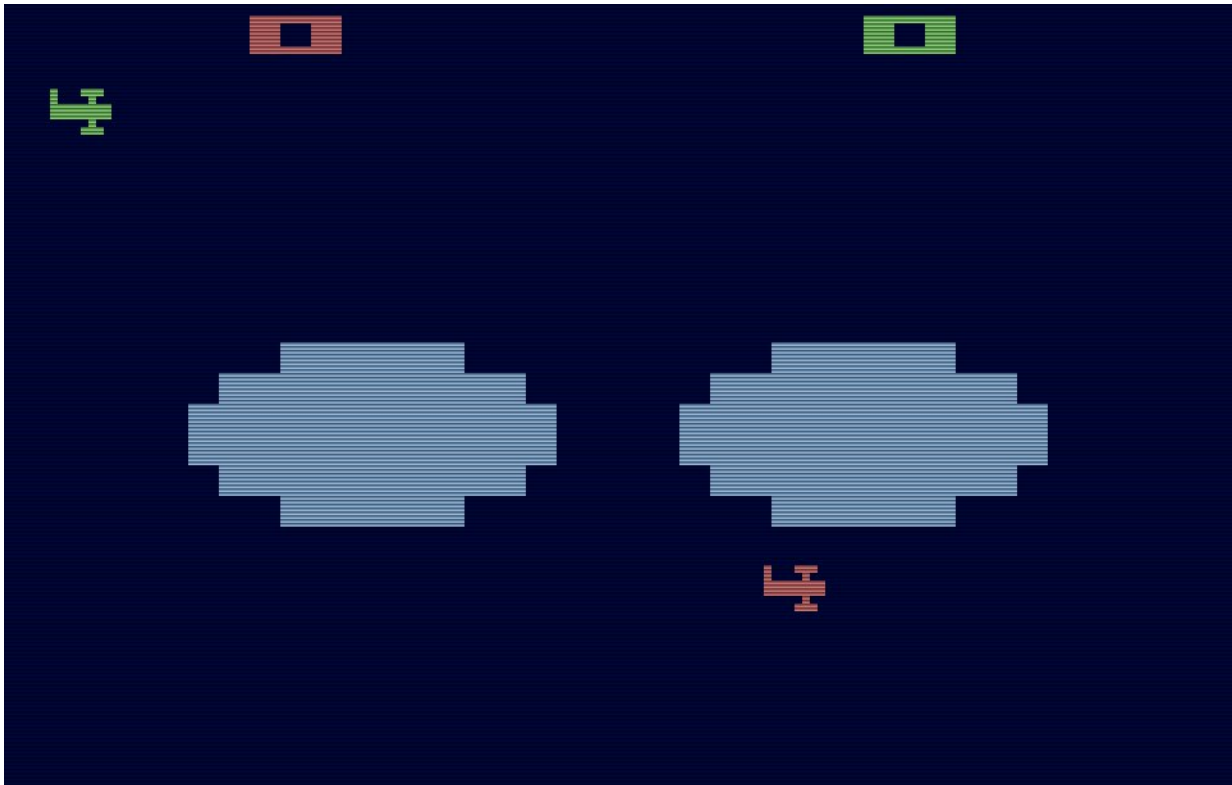
Um die finanziellen Mittel erreichen zu können, die für die Weiterentwicklung der Konsole notwendig waren, wurde Atari von Bushnell im Oktober 1976 für 28 Millionen US-Dollar an Warner Communications verkauft.

Warner investierte folgend ungefähr 100 Millionen US-Dollar in Atari. Im Oktober 1977 veröffentlichte Atari sein „Video Computer System“ (VCS) in den USA für 200 US-Dollar mit dem Steckmodul Combat, einem Satz Joysticks und einem Paar Paddles. Combat bot 27 Spielvariationen und war an Ataris Tank-Automaten angelehnt. Gegen Ende des Jahres 1978 verließ Bushnell Atari und wurde von [Ray Kassar](#) als Geschäftsführer ersetzt. Die Firmenkultur wandte sich mehr dem Profit zu und veränderte den ursprünglichen Geist von Atari. Dies war ein erster wesentlicher Wendepunkt in der wechselvollen Geschichte von Atari.

Die Spielmodule Basic Math, Video Olympics, Hunt & Score (später „A Game of Concentration“), Outlaw und Breakout wurden für das VCS verfügbar. In den Spielhallen löste Ataris Asteroids den Erfolg von Midways Space Invaders ab. Insgesamt wurden 12 neue Module im Jahre 1979 für das VCS entwickelt. Im Januar 1980 wurde Space Invaders für das VCS lizenziert und landete damit erneut einen Verkaufsrekord. Das Brutto-Einkommen von Atari schnellte 1980 auf 415 Millionen US-Dollar und verdoppelte sich zum Vorjahr.

Eines der neuen Spiele war Adventure. Es wurde zum Symbol der Unzufriedenheit der Atari-Entwickler mit ihrer Firma. [Warren Robinett](#), der Entwickler von Adventure, programmierte einen versteckten Raum, ein so genanntes „Easter Egg“, in das Spiel hinein, in dem sein Name zu lesen war.

Über diesen Weg wollten die Entwickler sich die Anerkennung holen, die ihnen die mittlerweile unpersönlich gewordene Firma Atari nicht mehr geben konnte. Die ungewünschte und unerhörte Anonymität der Entwickler führte am 25.04.1980 in Santa Monica zur Gründung der Firma Activision. Der Kampf der Spielehersteller für das VCS war nun offiziell eröffnet.



Combat für das Atari VCS von 1977 war ein perfekter Spielspaß für zwei Spieler. Der Screenshot zeigt die Biplanes-Variation, bei der die beiden Kontrahenten Flugzeuge fliegen, anstatt Panzer zu fahren. (Bild: Atari)

Activision greift an



Das ursprüngliche Logo von Activision wird bis heute fast unverändert eingesetzt. (Bild: René Achter)

Die unpersönliche Unternehmenskultur von Atari hatte Konsequenzen. Vier Atari-Mitarbeiter, die ähnlich wie Warren Robinett enttäuscht von den Arbeitsbedingungen waren, wollten ihre eigenen Wege gehen. Die vier waren: [David Crane](#), Alan Miller, Bob Whitehead und Larry Kaplan.

Activision entschloss sich, ausschließlich Spiele für das VCS zu entwickeln, da es zu diesem Zeitpunkt in mehr Haushalten vorhanden war, als alle übrigen Konsolen des Marktes zusammen. Die ersten vier Spiele der neuen Firma waren Dragster, Fishing Derby, Checkers und Boxing.



Das Gründungsteam von Activision im Jahre 1979. (Bild: Bill Lange)

Activisions Titel zeichneten sich durch pfiffige und schön gezeichnete Grafiken aus. Anders als bei den Atari-Spielen wurde das Activision-Logo regelmäßig im Spiel angezeigt. Die Verpackung enthielt eine ausführliche und bebilderte Anleitung mit Tipps, einen Hinweis des Entwicklers und ein Foto.

Zusätzlich boten sie die Teilnahme an Wettbewerben an, bei denen Spieler eigene Fotos ihrer Highscores zu Activision schicken konnten, um einen kleinen Preis zu gewinnen. Durch diese Ideen versuchte Activision seinen Spielen eine persönliche Note zu geben und sich mehr an den Spieler zu binden. Gegen Ende 1980 erwirtschaftete Activision so einen Profit von 12,9 Millionen US-Dollar.

Im Januar 1981 wurde dann Missile Command von Atari veröffentlicht. Das Spiel bot 34 Variationen, inklusive einer speziellen Version für Kinder an. Obwohl Activision eine Menge interessante Ideen für die Vermarktung ihrer Titel einbrachte, wurden verschiedene Variationen eines Spiels nur mit Atari-Spielen angeboten.

Activision war dennoch sehr erfolgreich im VCS-Markt und schuf nachhaltige Videospielklassiker wie River Raid, Enduro, Kaboom! oder das legendäre [Pitfall!](#) von David Crane. Viele dieser Titel wurden später auf Heimcomputer wie dem Commodore 64 und andere Plattformen portiert.



Activisions Autorennspiel Enduro von 1983 wurde von Larry Miller geschaffen. Beim Fahren in der Nacht konnte der Spieler nur die Rücklichter der zu überholenden Autos sehen. (Bild:

Activision)

Der smarte New Yorker Bill Grubb war damals 38 Jahre alt und der derzeitige Marketing-Vize-Präsident bei Atari. Er entschied sich, die Firma zu verlassen. Inspiriert von Activisions Erfolg traf er mit dem 32-jährigen Dennis Koble, einem Atari-Entwickler, zusammen. Koble hatte 1976 Sprint 2 und 1978 Avalanche für Atari entwickelt.

Nachdem sich beide über Pläne, eine eigene Firma aufzubauen, ausgetauscht hatten, kamen die beiden Intellivision-Entwickler Jim Goldberger (28 Jahre alt) und Brian Dougherty (26 Jahre alt) von Mattel hinzu. Grubb stellte noch zwei weitere Atari-Entwickler und insgesamt drei Hardware-Spezialisten ein. So wurde am 17.07.1981 die Firma Imagic geboren.

Imagic – Spiele aus Los Gatos



Die ehemalige kalifornische Firma Imagic würde man heute als Startup bezeichnen. (Bild: René Achter)

Die Firma Imagic aus Los Gatos in Kalifornien hatte sich, ähnlich wie Activision, vorgenommen, ausschließlich Software zu produzieren. Ihr Ziel war es aber, die Spiele parallel zum VCS auch für Mattels Intellivision-System zu verkaufen. Sie glaubten daran, dass sich das Intellivision möglicherweise als Marktführer etablieren würde.

Die ersten drei Titel, die Imagic 1982 präsentierte, waren Trick Shot, Star Voyager und **Demon Attack**. Um die Spiele bei den Händlern von der Masse abzuheben, lieferte Imagic jedes Modul in einer leuchtenden, silberfarbenen Verpackung aus. Besonders Demon Attack wurde ein großer Erfolg. Im Grunde war dieses Spiel eine Kopie von Centuris Automatenspiel Phoenix, die aufgrund ihrer guten Grafik und der unberechenbaren Bewegungsmuster der Vögel eine Menge Spielspaß garantierte.

Interessanterweise wurde Demon Attack selbst unter dem Titel Condor Attack für das VAS (Video Arcade System) von Ultravision geklont. Weitere bekannte Titel von Imagic waren Atlantis, Riddle of the Sphinx oder Fire Fighter.



Der Alien-Shooter Demon Attack war 1982 so erfolgreich, dass er den gesamten Jahresumsatz von Imagic erwirtschaftete. (Bild: Imagic)

Games by Apollo

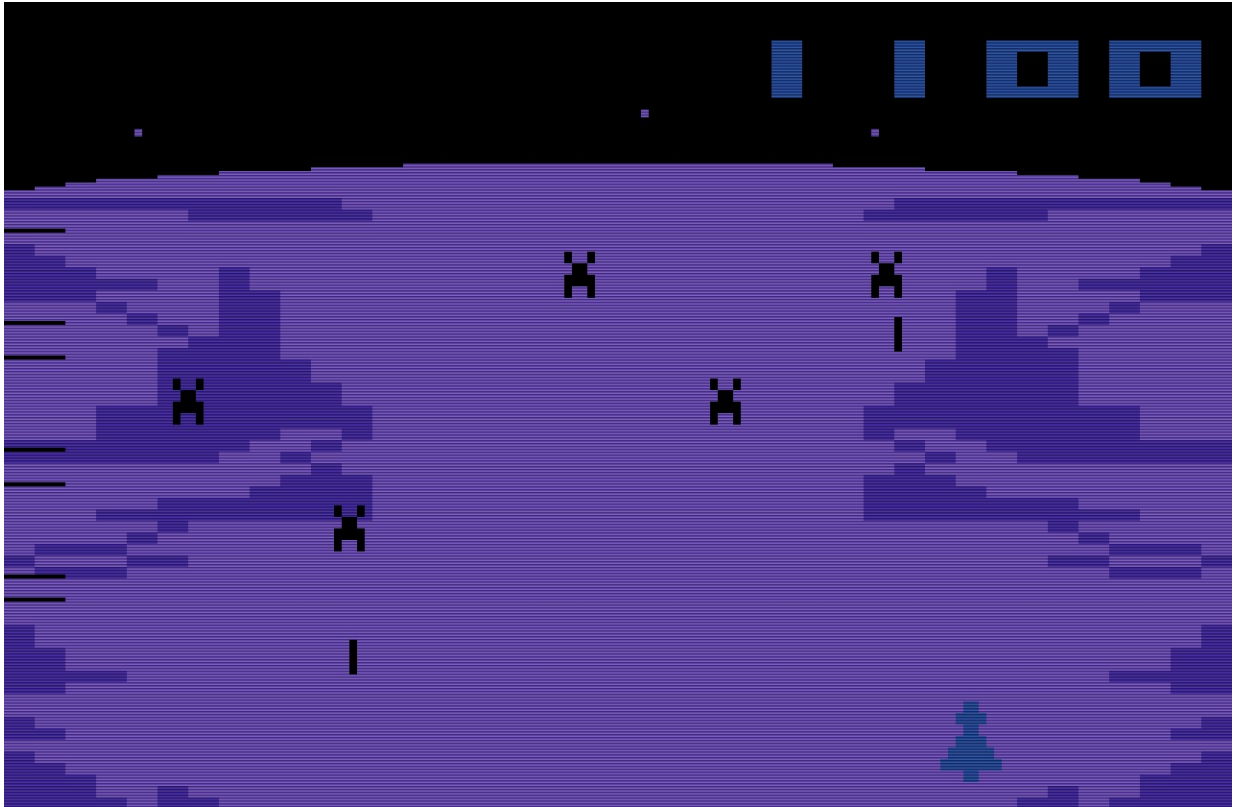


Das Logo von Games By Apollo lehnt sich an die altgriechische Mythologie an. Laut Ed Salvo sollte das Logo ein Symbol der Jugend und der Aktivität widerspiegeln. (Bild: René Achter)

Ebenfalls 1981 gründete sich in Texas die Firma Games by Apollo. Sie bestand aus nur zwei Mitarbeitern: Pat Rope als Geschäftsführer und Ed Salvo als Programmierer.

Das erste Spiel, das Games by Apollo (später wurde die Firma in Apollo umbenannt) veröffentlichte, war Skeet Shot. Kurz danach wurde der Titel Spacechase produziert. Spacechase war Ataris Space Invaders sehr ähnlich, setzte aber durch seine gute Grafik und dem scrollenden Spielfeld einen neuen Maßstab.

Ein weiteres Spiel war Lochjaw, welches später aufgrund einer drohenden Klage der MCA in urheberrechtlichen Bezug auf den Film Jaws in Shark Attack umbenannt wurde. Games by Apollo produzierte noch weitere Spiele, musste aber Anfang 1983 aufgrund des zu starken Wettbewerbs seine Geschäfte einstellen.



Spacechase von Games By Apollo aus dem Jahr 1981 war ein klassischer Weltraumshooter und wurde zum größten Hit für Games by Apollo. (Bild: Games by Apollo)

SpectraVision, Telesys und CBS Electronics

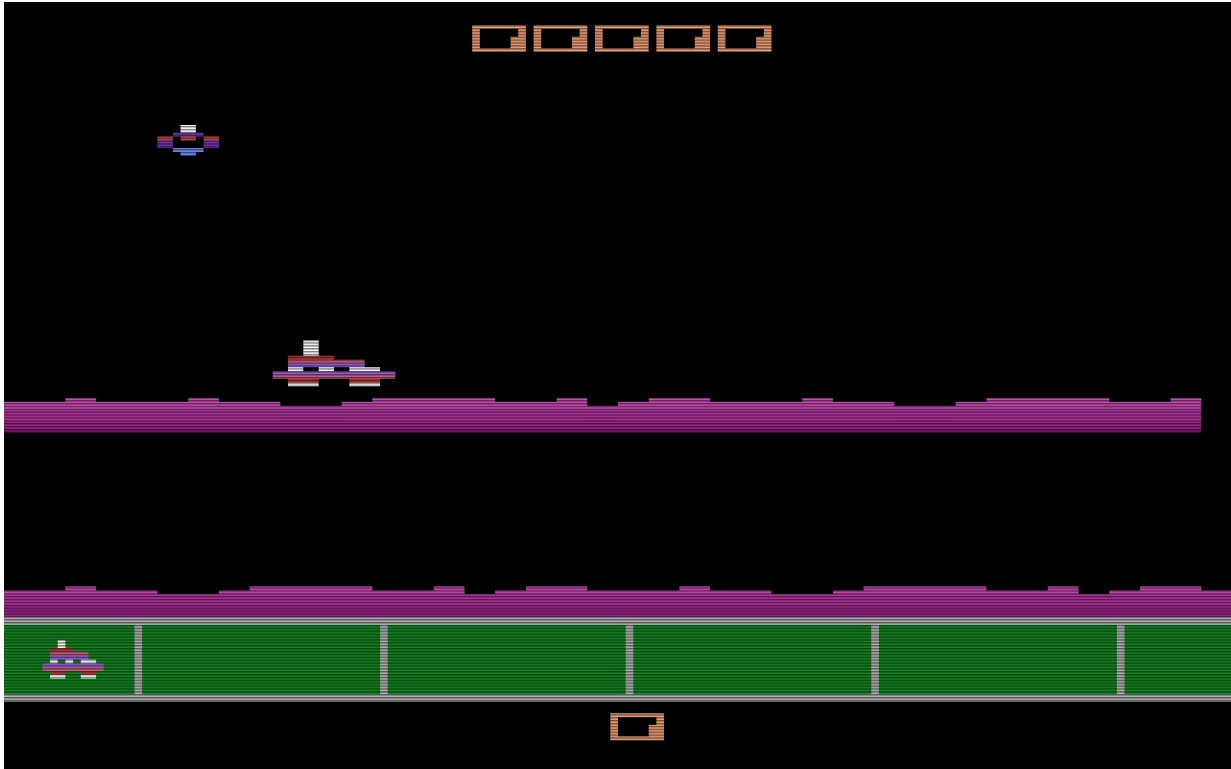


SpectraVision wurde 1981 gegründet und 1982 in Spectravideo umbenannt. Von Spectravideo stammt der legendäre Quickshot-Joystick. (Bild: René Achter)

Weitere Firmen wie SpectraVision (später Spectravideo) oder Telesys begannen Software für das VCS herzustellen. SpectraVision bot zusätzlich als einziger Lieferant im Markt eine Tastatur für das Atari VCS mit dem Namen [CompuMate](#) an.

Das kleine Unternehmen Telesys veröffentlichte 1982 insgesamt sechs Spiele für Ataris VCS. Darunter Cosmic Creeps, Fast Food und Stargunner. Prototypen wie der Titel Bouncin' Baby Bunnies (1983) konnten nicht mehr fertiggestellt werden, da Telesys nicht länger profitabel war und den Betrieb einstellen musste.

Aber auch große Unternehmen sahen das Spiele-Potential des VCS-Marktes. 1982 lizenzierte zum Beispiel CBS Electronics die Arcade-Hits Wizard of Wor und Gorf für die Atari-Konsole.



Gas Hog von Spectravision kam 1984 in den Verkauf. Bei diesem Spiel handelt es sich um einen Klon des Spielhallenhits Moon Patrol. Im Unterschied zum Vorbild kann der Spieler hier in eine Höhle fallen, in der er dann eine Zeit lang in die entgegengesetzte Richtung fahren muss. (Bild: SpectraVision)

Parker Brothers

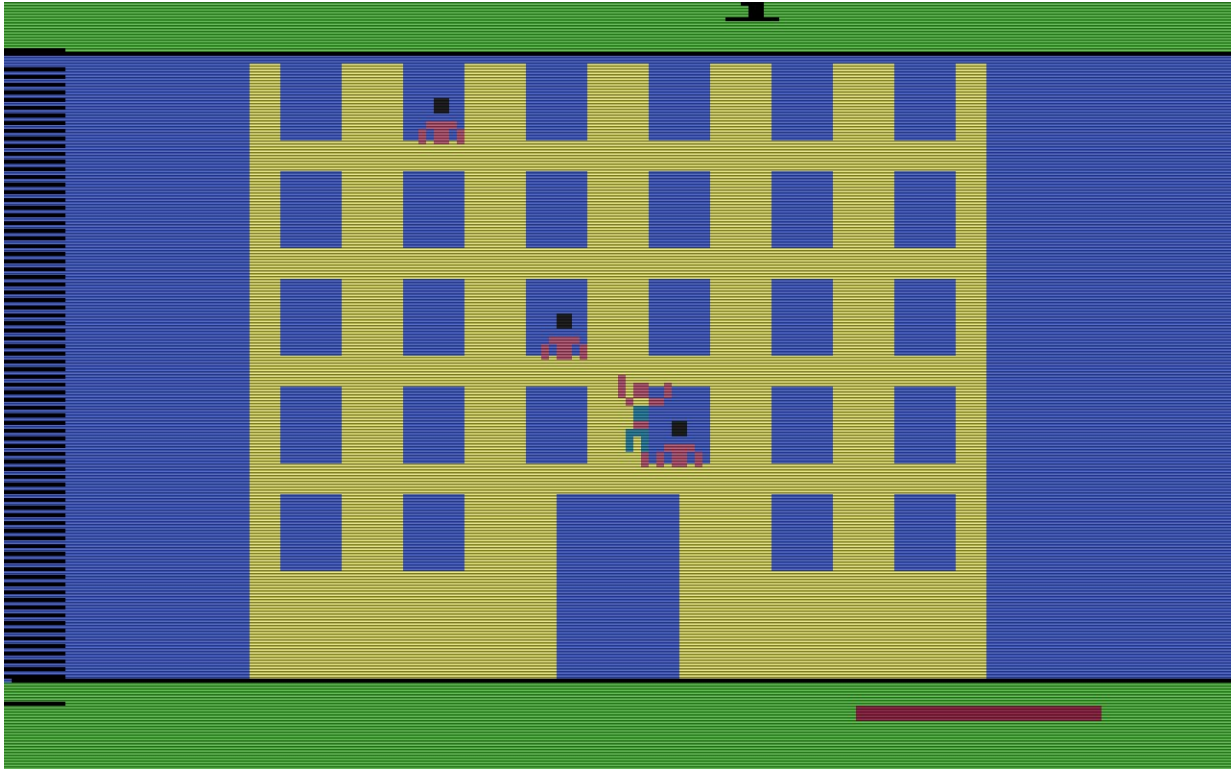


Das Logo der Firma Parker Brothers, die bereits 1883 gegründet wurde. (Bild: René Achter)

Eine weitere große Firma, die in das Videospiegelgeschäft einstieg, war Parker Brothers. Die Firma lizenzierte SEGAs Frogger und entwickelte mit Titeln wie dem Star Wars-Videospiel The Empire Strikes Back auch eigene Spiele.

Parker Brothers war eine der ersten Firmen, die Videospiele an Filmtitel und Comics anlehnte. So wurden 1982 die beiden Titel Spiderman und The Incredible Hulk von Marvel Comics lizenziert.

Die Verpackungen der Spiele von Parker konnte man ähnlich wie bei einem Buch aufklappen und dann Spielmodul und Anleitung entnehmen. Parker produzierte sehr erfolgreiche Titel für das VCS, darunter weitere Teile der Star Wars-Serie sowie Popeye, Q*Bert, Astro Chase und das Höhlen-Abenteuerspiel Montezuma's Revenge.



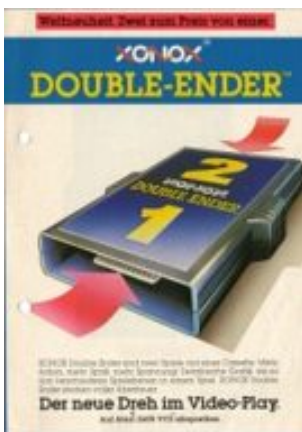
Spiderman von Parker Brothers 1982 war ein Kletter- und Bombenentschärfungsspiel, das recht einfach gehalten war. (Bild: Parker Brothers)

XONOX – Doppelt hält besser



Das Logo von XONOX kann von jeder Seite gleich gelesen werden. (Bild: René Achter)

Etwas gänzlich Neues wurde 1983 von der Firma XONOX geschaffen. XONOX gehörte zur K-Tel Schallplattenfirma und verkaufte seine Spiele als so genannte „Double-Ender“. Der ungewöhnliche Firmenname wurde gewählt, weil er sich von jeder Richtung gleich liest und somit unverwechselbar in Bezug auf die Produkte des Herstellers sein sollte. Ein sogenannter Double-Ender enthielt immer zwei Spiele, die je nach Einsteckrichtung des Moduls gespielt werden konnten. XONOX hatte sich vorgenommen, Spiele für die ganze Familie zu produzieren und veröffentlichte die Titel Spike's Peak / Ghost Manor und Super Kung-Fu / Artillery Duel.

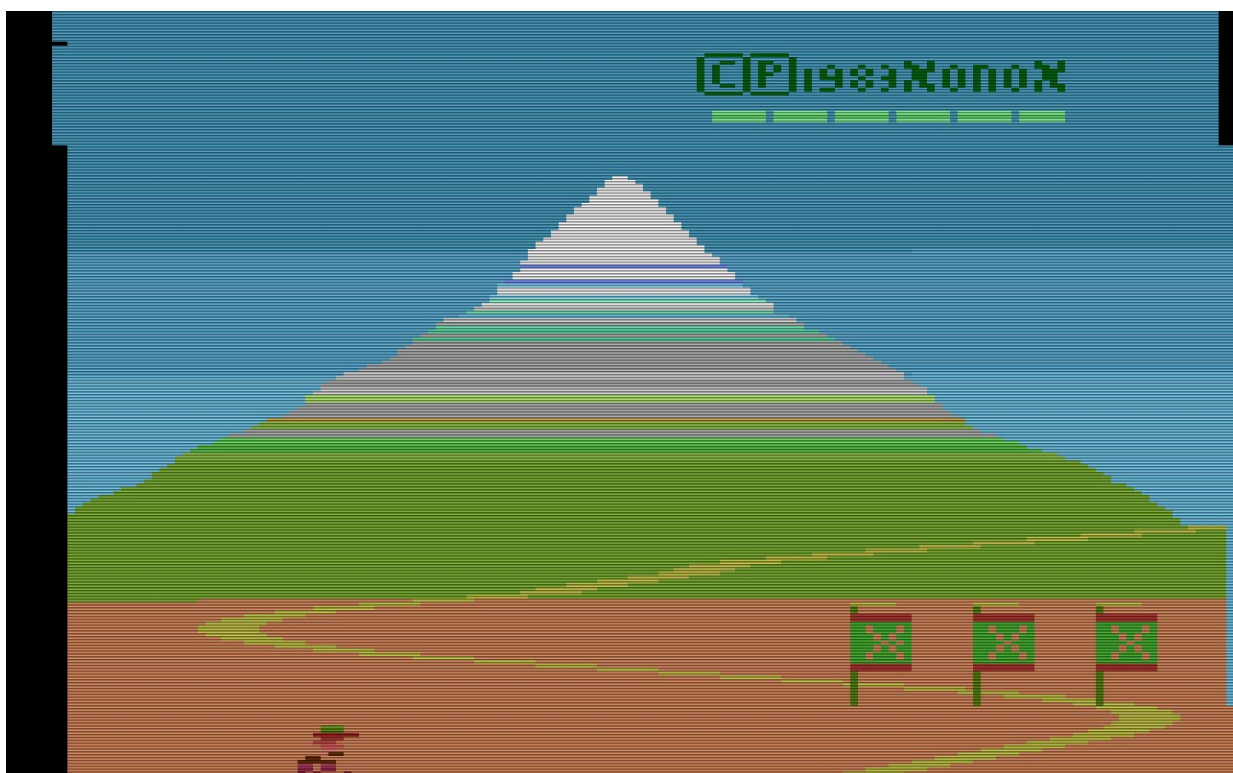


Deutsche Werbung für XONOX Double-Ender. (Bild: XONOX)

Artillery Duel wurde später sehr erfolgreich auf den Commodore 64 portiert und konnte auch dort mit seiner simplen und unvergänglichen Spielidee viele Stunden fesseln. Ziel

von Artillery Duel war es, mit möglichst wenigen Schüssen eine gegnerische Kanone zu zerstören. Dazu konnten Winkel des Kanonenrohres und Schusskraft festgelegt werden. Außerdem wurde die Windstärke (variabel vom Computer vorgegeben) berücksichtigt. Wenn man daneben traf, war der Gegner am Zug und man betete, nicht getroffen zu werden.

Hier ein Original-Werbetext zu dem XONOX-Spiel Spike's Peak: „Du bist Spike und Du kletterst gegen die Zeit. Statt den langen und sicheren Weg zu nehmen, kannst Du auch die Abkürzung wählen ... wenn Du Dir das zutraust. Du brauchst eine ausgefeilte Klettertechnik. In fünf verschiedenen Spielebenen kommst Du zum Gipfel. Aber: Raubvögel machen Jagd auf Dich und ein hungriger Bär lauert Dir in einer Höhle auf. Achte auf Steinschlag und pass' auf, dass Du nicht ausrutscht – sonst fällst Du in einen giftigen Bergkaktus. Je höher Du steigst, desto kälter wird es. Also schnell, bevor Du erfrierst.“



Bei Spikes Peak von 1983 handelt es sich um ein Abenteuerspiel. Es galt auf dem Weg zum Berggipfel viele Gefahren zu überwinden. (Bild: XONOX)

CommaVid



Die Firma CommaVid warb damit, VCS-Titel mit einer hohen Qualität anzubieten und sich nicht nur hinter einen schönen Spieloptik zu verstecken. (Bild: CommaVid)

Im Jahre 1983 wurde die durch Irwin Gaines, John Bronstein and Joseph Biel gegründete Firma CommaVid aus Chicago exklusiv in den deutschen Ariola-Vertrieb aufgenommen. Die ersten Titel waren Cosmic Swarm, Mines of Minos und Room of Doom.

Ein Spiel kostete ca. 100 DM. CommaVids Spiele hatten oft einen deutschen Untertitel, sodass aus Mines of Minos Im Labyrinth des Roboters und aus Room of Doom nach der

Übersetzung Raum ohne Ausweg wurde.

Die VCS-Spiele von CommaVid sind sehr selten zu finden und haben einen entsprechenden Sammlerwert. Besonders erwähnenswert ist der CommaVid Titel Video Life (eine Lebenssimulatoren) von dem angeblich nur 20 Module weltweit produziert worden sind.



Das 1982 veröffentlichte Mines of Minos war ein Labyrinth-Titel, bei dem der Spieler einen Roboter in einer verlassenen Mine steuerte. (Bild: CommaVid)

Quelle International



Quelle International gehörte sicher zu den skurrilsten Anbietern von Spielen für das VCS. Viele der Titel waren Kopien bekannter Originale, bei denen lediglich die Grafiken ausgetauscht wurden. (Bild: René Achter)

Ebenfalls Spiele mit deutschen Titeln, hatte die [Quelle International](#) unter dem Vertrieb der Firma Universum zu bieten. Die Spiele von Quelle waren simple Kopien meist bekannter Atari-, Activision- oder Imagic-Titel. Die Anleitung war lediglich ein Beipackzettel und die Titel der Spiele sollten vor allen Dingen die jüngeren Spieler ansprechen.

So wurde aus Activisions Keystone Kapers einfach Wachroboter jagt Jupy oder aus Imagics Atlantis der Titel Strahlen der Teufelvögel. Weitere Spiele waren Invasion aus der Galaxis, Weltraumtunnel oder Bobby geht Heim.

Obwohl die Spiele vergleichsweise einfach waren, haben die Quelle-Module einen gewissen Sammlerwert. Das mag daran liegen, dass es einige Variationen bei den Abbildungen auf den Modulen gibt.



Quelles Angriff der Luftflotten von 1983 war ein Klon von M.A.D. das bereits 1982 von U.S. Games in Nordamerika veröffentlicht wurde. Vom grundsätzlichen Spielprinzip handelt es sich um eine Missile Command Variante. (Bild: Quelle International)

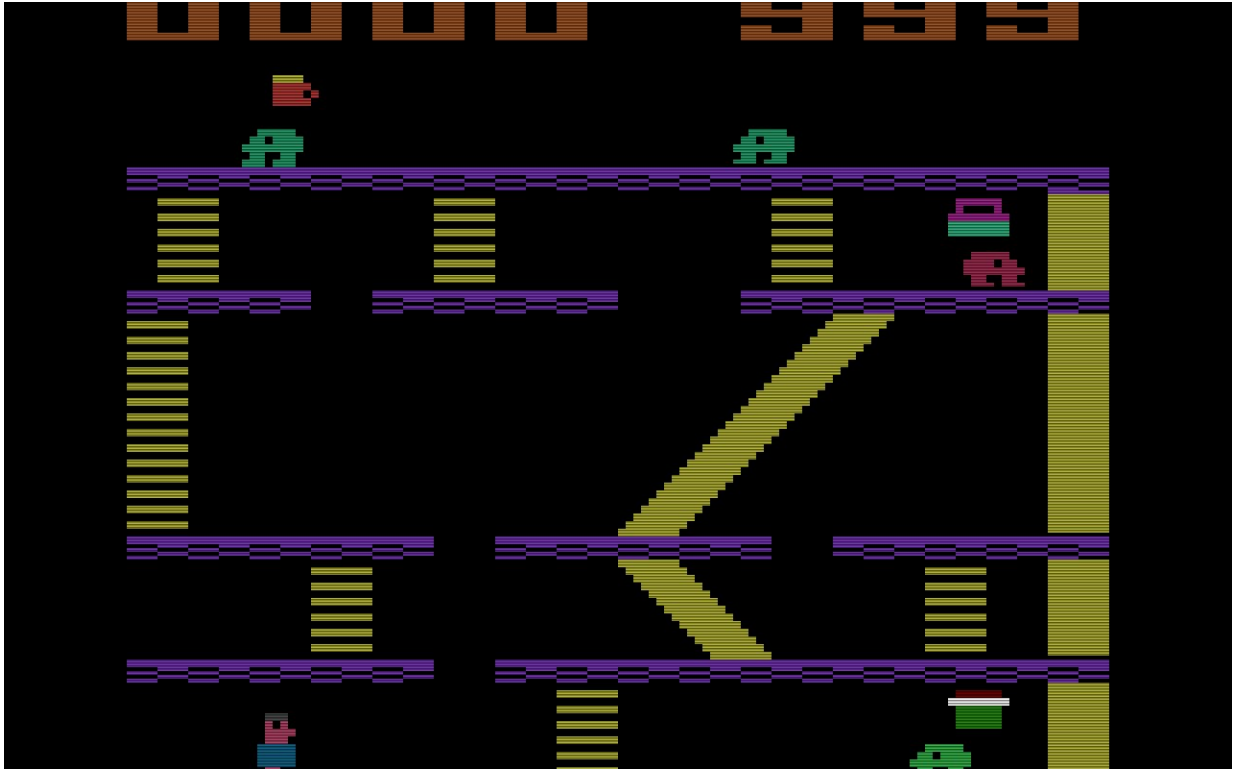
Tigervision **TIGERVISION**[®]

Tigervision war zeitgleich in den USA (Chicago) und in China (Hong Kong) vertreten. (Bild: René Achter)

Die Firma Tigervision wurde aus einer Abteilung der amerikanischen Spielzeugfirma Tiger Electronics gegründet, die unter anderem als Produzent von Handheld-Spielen bekannt wurde. Der erste Erfolg von Tigervision war King Kong, das von MCA lizenziert wurde und eine Kopie des Spielhallenerfolgs Donkey Kong war.

Einen großen Hit konnte Tigervision 1982 mit ihrem Miner 2049er landen. Tigervision produzierte verschiedene Spiele für das VCS. Darunter auch das bekanntere Polaris. Allerdings blieb Miner 2049er mit seinem Spielcharakter Bounty Bob der größte Erfolg. Das Spielprinzip von Miner 2049er ähnelte stark den klassischen Cave Jump-and-Run-Spielen wie Pitfall! oder dem Klassiker Montezuma's Revenge (Parker Brothers, 1984, programmiert von Robert Jaeger).

Der Charakter Bounty Bob war so erfolgreich, dass er später auf verschiedene Heimcomputer portiert wurde. In Deutschland wurden die Tigervision-Spiele über die Firma Teldec vertrieben. Unter dem Motto „Jetzt ist der Tiger los“ bekamen Mitglieder des Tigervision-Clubs, genau wie bei Activision, Sticker, die gesammelt werden konnten.



Miner 2049er, das 1982 von Tigervision produziert wurde, war ein klassisches Plattform-Spiel. Bounty Bob musste gegen den Sauerstoffverlust anlaufen, um alle 10 Minen vollständig zu inspizieren. (Bild: Tigervision)

Weitere Hersteller

Zweifelloos hat die große Nachfrage nach VCS-Spielen unterschiedlichste Wettbewerber mit unvergesslichen Videospiele erschaffen. Selbst heute werden immer wieder Titel aufgelegt, die für das VCS entwickelt wurden. So gibt es beispielsweise Montezumas's Return für den PC, Gauntlet Dark Legacy für Nintendo GameCube, PlayStation 2 und Xbox, sowie regelmäßig Arcade-Packs für verschiedene aktuelle Konsolen.

Neben den hier erwähnten Unternehmen gab es noch viele kleinere Firmen, die ebenfalls Spiele für das VCS vertrieben.

Dazu gehören zum Beispiel:

- 20th Century Fox
- Arcadia
- Bit Corp
- Coleco
- Data Age
- Epyx
- HES
- INTV
- M Network
- Polygram
- Sears
- Starpath
- Technovision
- U.S. Games

- VentureVision

Von allen damaligen Anbietern hatten jedoch Atari und Activision die umfangreichsten Spielekataloge. So konnten Bezerk, Centipede oder Commando immer wieder auf anderen Plattformen eine Wiedergeburt erleben. Spiele wie Summer Games oder Winter Games von Epyx haben den Sportspielen auf den Konsolen zum Durchbruch verholfen.

Durch die Vielfalt, Kreativität und Einzigartigkeit der Spiele hat das Atari VCS, dank seiner Spielehersteller, die Videospieleindustrie nachhaltig geprägt.

Überblick der wichtigsten Spielehersteller

- Activision wurde am 25. April 1980 von David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead und Larry Kaplan gegründet.
- Atari wurde am 27. Oktober 1972 von Nolan Bushnell und Ted Dabney gegründet.
- CBS Electronics war von 1982-1984 aktiv und konnte durch seine große Finanzkraft Spiele des Automatenherstellers Bally lizenzieren.
- CommaVid existierte von 1981-1983 und produzierte in Deutschland exklusiv für Ariola.
- Games By Apollo existierte von 1981-1983 und wurde von Pat Rope und Ed Salvo gegründet.
- Imagic wurde am 17. Juli 1981 von Bill Grubb, Dennis Koble, Jim Goldberger und Brian Dougherty gegründet.
- Parker Brothers agierte von 1982-1983 in der Videospielebranche und war einer der ersten Anbieter von sogenannten „Filmversionen“.
- Quelle International firmierte von 1983-1983 und vermarktete seine Spiele für ein jüngeres Publikum.
- SpectraVision war von 1981-1988 im Geschäft und lieferte die einzige VCS-Tastatur am Markt mit dem Namen CompuMate.
- Telesys gab es von 1983-1983 und galt als Hersteller für kreativere und etwas verrücktere Spiele.
- Tigervision gab es von 1982-1983 und hatte seinen größten Hit mit Miner 2049er.
- XONOX bestand von 1983-1983 und war der zweite Anbieter neben Playaround, der zwei Spiele in einem Modul anbot.

Quellen

- Taschenbuch Phoenix: The Fall & Rise of Videogames (Second Edition) von Leonard Herman, Rolenta Press 1999, ISBN 0-9643848-2-5
- Videodokumentation: Imagic documentary – The Making of Atlantis Lou de Costa für PBS Show Enterprise
- Interview mit Ed Salvo von Games by Apollo

Die Originalfassung dieses Beitrags wurde am 5. September 2002 auf atari-spielanleitungen.de veröffentlicht.

Herzlichen Dank an René Achter von 3DPeek für das Aufmacherbild zum Beitrag!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 23. August 2018 um 15:45 Uhr in der Kategorie: [Videospielegeschichten](#). 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>