

# INHALT

4	<b>VORWORT</b> VON ERNEST CLINE
6	<b>EINLEITUNG</b> VON TIM LAPETINO
8	<b>FIRMENGESCHICHTE</b>
18	<b>GRAFIK UND DESIGN</b>
26	<b>GEORGE OPPERMAN</b>
34	<b>DAS LOGO</b>
36	<b>AUTOMATEN</b>
38	<b>ELEKTRONISCHES SPIELDESIGN</b>
48	<b>HEIMKONSOLEN</b>
56	<b>PACKUNGS- UND COVER-KUNST</b>
70	<b>PROFIL</b> CLIFF SPOHN
106	<b>PROFIL</b> RICK GUIDICE
120	<b>PROFIL</b> SUSAN JAEKEL
134	<b>PROFIL</b> STEVE HENDRICKS
156	<b>E.T.</b> AUS DEM SAND DER ZEIT GEBORGEN
170	<b>PAC-MAN</b> LIZENZ AUF EINE LEGENDE
180	<b>DIE LUCASFILM-CONNECTION</b>
198	<b>COMPUTERSPIELE</b>
208	<b>PROFIL</b> TERRY HOFF
214	<b>PROFIL</b> HIRO KIMURA
236	<b>ATARI-SOFT</b> SPIELE FÜR ALLE
248	<b>PROFIL</b> JAMES KELLY
268	<b>PROFIL</b> WARREN CHANG
282	<b>PROFIL</b> MARC ERICKSEN
292	<b>INDUSTRIE-DESIGN</b>
310	<b>DIE ANALOGE WERTSCHÖPFUNG</b>
316	<b>PROFIL</b> EVELYN SETO
318	<b>PROTOTYPEN</b>
332	<b>REKLAME UND WERBUNG</b>
344	<b>AUTOR UND DANKSAGUNG</b>
345	<b>NACHWORT</b> ZUR DEUTSCHEN AUFLAGE
347	<b>INDEX</b>
350	<b>QUELLEN</b>
351	<b>BILDNACHWEISE</b>

## TABELLEN

46	<b>ATARI-AUTOMATEN</b> 1972 - 2000
198	<b>ATARI-COMPUTERSPIELE</b> 1979 - 1988
237	<b>ATARI-SOFT</b> 1983 - 1984
288	<b>TENGEN</b> 1988 - 1994
346	<b>ATARI-VIDEOSPIELE</b> 1977 - 1990