Mikrowelten – Geschichten der Computertechnik – Teil 8: Die Legende des Außerirdischen

Description

Bis 1983 war Atari der wohl klangvollste Name der jungen Computerindustrie. Während die meisten Hersteller elektronischer Geräte für ihre Nützlichkeit standen, wurde Atari zum Synonym für Spaß. Doch dieser Spaß nahm ein jähes Ende – und der Legende nach trug auch ein Außerirdischer seine Mitschuld.

Syzygy

Die Geschichte begann 1971. Nolan Bushnell und Ted Dabney gründeten ein kleines Ingenieurbüro, Syzygy Engineering (hat nichts mit den Endspieldatenbanken im Computerschach zu tun), das **Computer Space**, das erste kommerziell erhältliche Arcade-Videospiel der Welt entwickelte.

Nolan Bushnell wurde 1943 in Clearfield, Utah, geboren. Er schrieb sich 1961 an der Utah State University ein, um Ingenieurwesen und später Wirtschaft zu studieren. Im Jahr 1964 wechselte er an das College of Engineering der University of Utah, wo er einen Bachelor-Abschluss in Elektrotechnik erwarb. Er war einer von vielen Informatikstudenten der 1960er Jahre, die das historische Spiel Spacewar! auf DEC-Großrechnern spielten. Dabei handelt es sich um ein Weltraumkampf-Videospiel, das 1962 von Steve Russell in Zusammenarbeit mit Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner und anderen entwickelt wurde.

ROCKET
SAUCER
TIME

Computer Space (Foto: Wikipedia)

Ted Dabney wurde in San Francisco geboren. Seine Eltern ließen sich scheiden, als er noch klein war, und er wuchs bei seinem Vater auf. Eine von mehreren Schulen, die er besuchte, war die John A. O'Connell High School of Technology, an der er eine Ausbildung zum Technischen Zeichner absolvierte. Dies führte dazu, dass er schon als Teenager einen Job beim kalifornischen Verkehrsministerium bekam. Schließlich machte er seinen Highschool-Abschluss an der San Mateo High School. Er verdankte es einem Mathematiklehrer namens Walker, dass er sich für die Bereiche Elektronik und Computer interessierte.

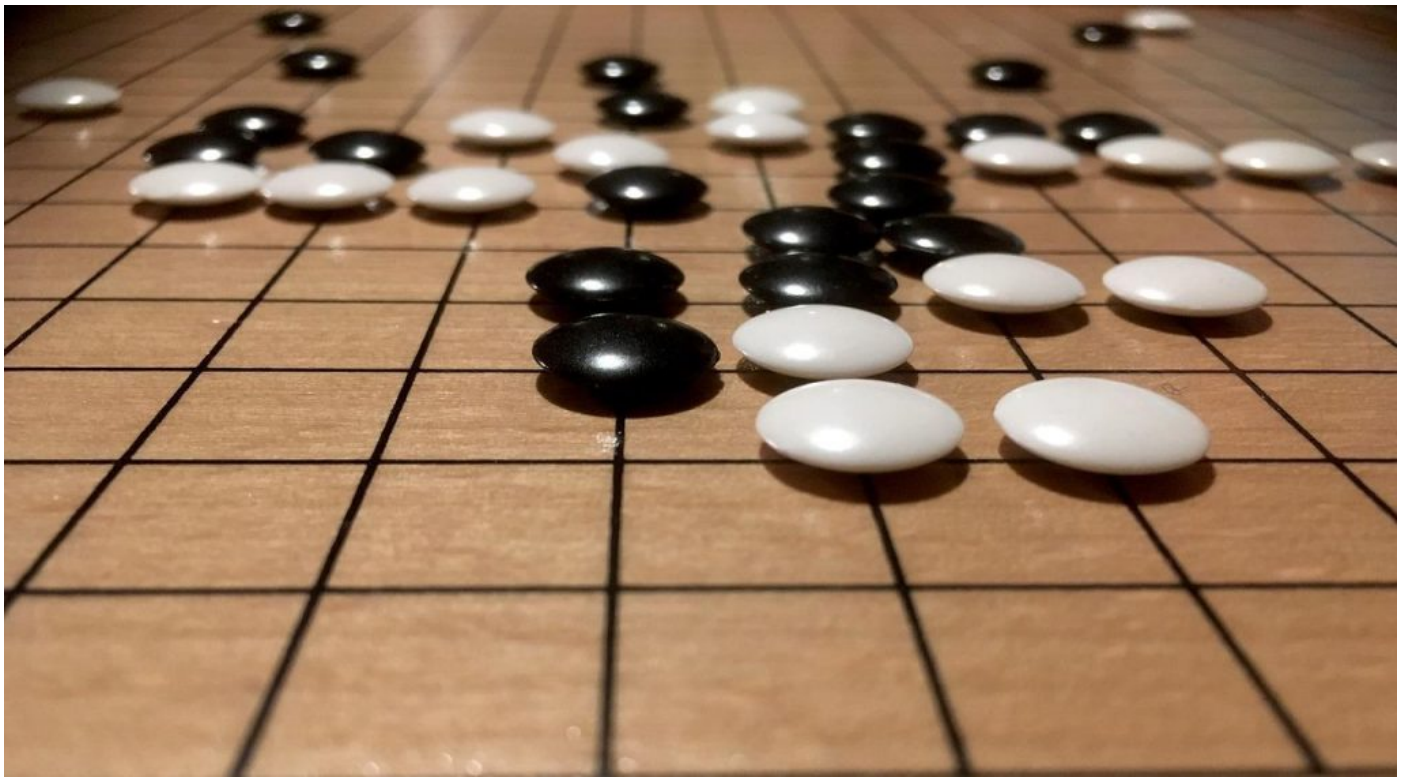
Als die Arbeit im Winter ausblieb, wurde Dabney entlassen und meldete sich zum United States Marine Corps. Während seiner dreijährigen Dienstzeit im Corps belegte er Kurse über Elektronik, die sein Interesse für diesen Bereich weckten. Er konnte das Corps verlassen, da er an der San Francisco State University zugelassen war, aber da er nicht über die finanziellen Mittel verfügte, um seine Ausbildung zu finanzieren, nahm er stattdessen eine Stelle bei der Bank of America an, die auf seiner Erfahrung im Elektronikbereich basierte. Dort hielt er die Electronic Recording Machine in Betrieb.

Computer Space war Nolan Bushnells Version des beliebten Computerspiels Spacewar. Er arbeitete das ganze Jahr 1970 hindurch im Schlafzimmer seiner Tochter daran und lizenzierte es dann an Bill Nutting Associates. Die Firma baute nur 1.500 Stück davon. Nutting wollte ein weiteres Spiel entwickeln und wandte sich an Bushnell, der zustimmte. Nutting wollte das Spiel besitzen, aber Bushnell hatte die Technologie und wollte die Kontrolle darüber behalten. Er und Nutting versuchten, sich auf einen Deal zu einigen, aber am Ende gingen Bushnell und sein Partner Ted Dabney weg und beschlossen, dass sie ihre Technologie nicht mehr an andere Firmen lizenzieren wollten, um sie herzustellen, sondern selbst Spiele entwickeln und verkaufen wollten.

Der Schläger und der Ball

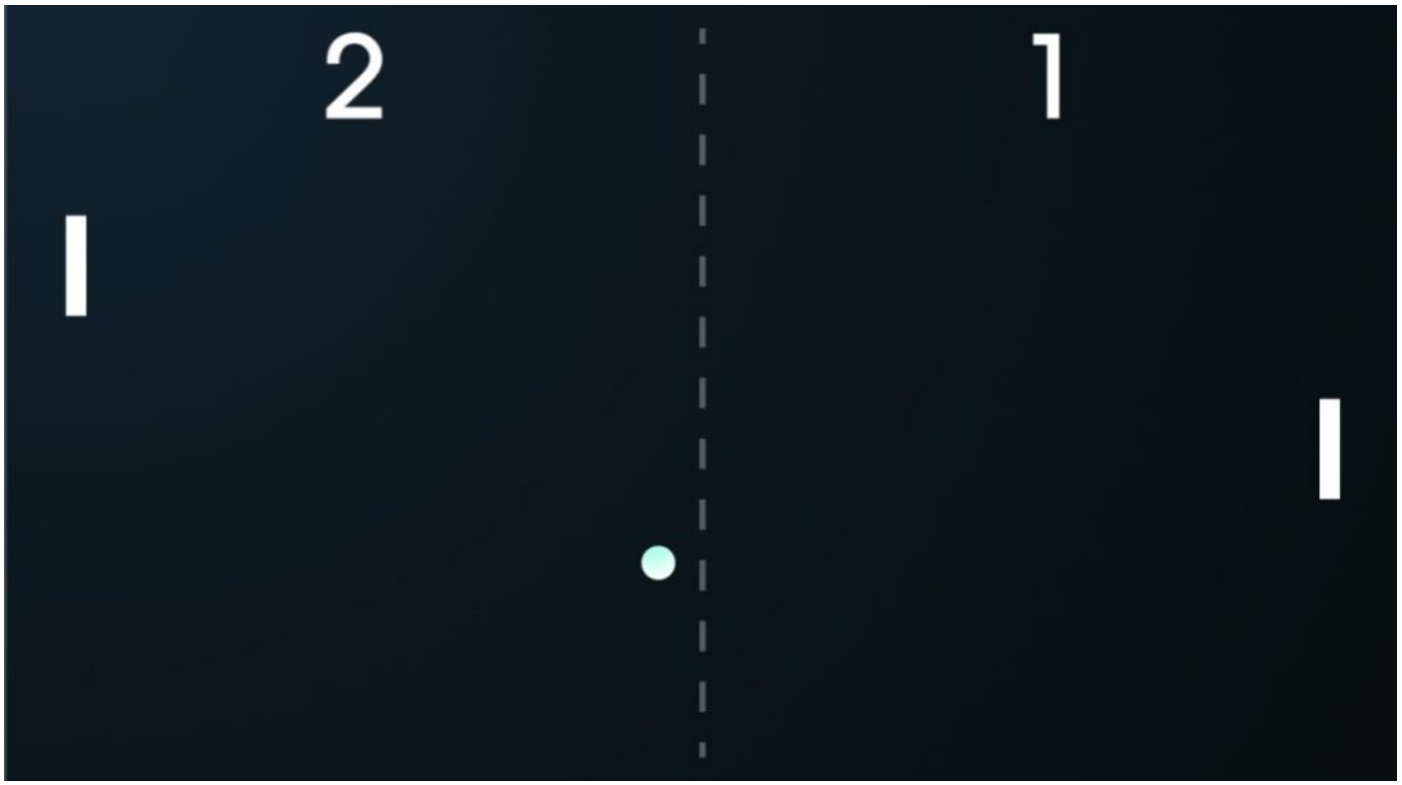
Am 27. Juni 1972 gründeten die beiden die Atari, Inc. und stellten bald darauf Al Alcorn als ihren ersten Entwicklungsingenieur ein. Bushnell bat Alcorn, **Pong** zu entwickeln.

Der Name Atari leitet sich von dem japanischen Begriff *atari* ab, der beim Brettspiel **Go** verwendet wird. Das Wort *ataru* bedeutet im Japanischen „ein Ziel treffen" und wird mit Glück in Verbindung gebracht. Im Go-Spiel bezeichnet es eine Situation, in der ein Spieler in der Lage sein wird, im nächsten Zug einen oder mehrere Steine des Gegners zu schlagen.



Go (Brettspiel)

Pong ist ein Spielhallen-Sportvideospiel mit einfachen zweidimensionalen Grafiken. Es war eines der ersten Arcade-Videospiele überhaupt. Bushnell basierte das Konzept des Spiels auf einem elektronischen Tischtennisspiel, das in der Magnavox Odyssey, der ersten Heimvideospielkonsole, enthalten war. Daraufhin verklagte Magnavox später Atari wegen Patentverletzung.



Atari Pong (Foto: Wikipedia)

Pong war das erste kommerziell erfolgreiche Videospiel und trug zur Etablierung der Videospielindustrie bei. Schon bald nach seiner Veröffentlichung begannen mehrere Unternehmen mit der Produktion von Spielen, die sich eng an das Spielprinzip anlehnten. Schließlich brachten die Konkurrenten von Atari neue Arten von Videospielen auf den Markt, die in unterschiedlichem Maße vom ursprünglichen Format von Pong abwichen, was Atari wiederum dazu veranlasste, seine Mitarbeiter zu ermutigen, über Pong hinauszugehen und innovativere Spiele zu entwickeln.

Atari brachte mehrere Fortsetzungen von Pong heraus, die auf dem Spielprinzip des Originals aufbauten und neue Funktionen hinzufügten. In der Weihnachtssaison 1975 erschien eine Heimversion von Pong, die exklusiv über Sears-Filialen vertrieben wurde. Diese Version war ebenfalls ein kommerzieller Erfolg und führte zu zahlreichen Nachahmungen. Das Spiel wurde nach seiner Veröffentlichung für viele Heim- und tragbare Plattformen neu aufgelegt.

Pong Konsole

Das Spiel taucht über die Jahre in Episoden von Fernsehserien auf. Im Jahr 2006 zeigte eine American-Express-Werbung Andy Roddick in einem Tennismatch gegen das weiße Paddel aus dem Spiel. Auch andere Videospiele haben auf Pong Bezug genommen und es parodiert. Das Konzertereignis Video Games Live hat Audio aus Pong als Teil eines speziellen Retro-„Classic Arcade Medley“ aufgeführt. Frank Blacks Song „Whatever Happened to Pong?“ auf dem Album Teenager of the Year bezieht sich auf die Elemente des Spiels.

Kunst und Popkultur nehmen auf Pong bis heute Bezug. Das 1972 erschaffene Spiel wurde Kult und ist auch 50 Jahre später noch nahezu allen Menschen bekannt.

Trickreicher Unternehmer

Nolan Bushnell galt als ausgezeichneter Verkäufer, der einige Tricks auf Lager hatte. Midway Manufacturing (später Midway Games Inc.) und Bally Manufacturing wollten beide Pong haben. Als Bushnell erkannte, dass das Spiel ein riesen Erfolg werden würde, begann er damit, die Firmen auszuspielen. Doch wie kam es dazu?

Nolan Bushnell 2009 (Foto: Wikipedia)

Im August 1972 stellten Bushnell und Alcorn den Pong-Prototyp in einer örtlichen Bar, Andy Capp's Tavern, auf. Sie wählten die Bar aufgrund ihrer guten Zusammenarbeit mit dem Besitzer und Manager der Bar, Bill Gaddis, aus. Atari belieferte Gaddis mit Flipperautomaten. Bushnell und Alcorn platzierten den Prototyp auf einem der Tische in der Nähe der anderen Unterhaltungsgeräte: einer Jukebox, Flipperautomaten und Computer Space. Das Spiel wurde in der ersten Nacht gut aufgenommen und seine Beliebtheit wuchs in den nächsten anderthalb Wochen weiter an. Bushnell begab sich daraufhin auf eine Geschäftsreise nach Chicago, um den Führungskräften von Bally und Midway Manufacturing Pong vorzuführen. Einige Tage später begann der Prototyp technische Probleme aufzuweisen, und Gaddis wandte sich an Alcorn, um ihn zu reparieren. Bei der Inspektion des Geräts stellte Alcorn fest, dass das Problem darin bestand, dass der Münzmechanismus mit Vierteldollarmünzen überfüllt war.

Nachdem er vom Erfolg des Spiels gehört hatte, entschied Bushnell, dass es für Atari profitabler wäre, das Spiel zu produzieren als es zu lizenzieren, aber das Interesse von Bally und Midway war bereits geweckt. Bushnell beschloss, jede der beiden Gruppen darüber zu informieren, dass die andere nicht interessiert war. Er sagte den Bally-Führungskräften, dass die Midway-Führungskräfte das Spiel nicht wollten und umgekehrt – um die Beziehungen für zukünftige Geschäfte zu erhalten. Als die beiden Konzerne Bushnells Kommentar hörten, lehnten sie sein Angebot, wie gewünscht, ab.

Bushnell hatte Schwierigkeiten, finanzielle Unterstützung für Pong zu finden. Die Banken betrachteten es als eine Variante von Flipper, die damals von der breiten Öffentlichkeit mit der Mafia in Verbindung gebracht wurde. Atari erhielt schließlich eine Kreditlinie von Wells Fargo, mit der das Unternehmen

seine Einrichtungen erweiterte, um eine Montagelinie einzurichten. Das Management suchte beim örtlichen Arbeitsamt nach Montagearbeitern, konnte aber mit der Nachfrage nicht Schritt halten. Die ersten produzierten Arcade-Kabinette wurden sehr langsam zusammengebaut, etwa zehn Maschinen pro Tag, von denen viele die Qualitätstests nicht bestanden. Atari straffte schließlich den Prozess und begann, das Spiel in größeren Mengen zu produzieren.

1973 gründete Atari heimlich einen Konkurrenten namens Kee Games, der von Nolans Nachbarn Joe Keenan geleitet wurde, um das Beharren der Flipperhändler auf exklusiven Vertriebsverträgen zu umgehen. Sowohl Atari als auch Kee konnten fast das gleiche Spiel an verschiedene Händler vermarkten, wobei jeder einen „exklusiven“ Vertrag erhielt. Joe Keenans Management der Tochtergesellschaft führte dazu, dass er noch im selben Jahr zum Präsidenten von Atari befördert wurde.

Eine andere Anekdote spielte sich 1975 ab. Atari wollte eine Konsole bauen, doch sie bauten nicht eine, sondern drei. MOS, Motorola und Intel wurden jeweils mit einem ihrer Prozessoren beauftragt. Keines der Teams wusste von den anderen. „Jedes Team dachte, es wäre das echte Design-Team, bis sie die Architektur für die Chips fertig hatten. Auch das Motorola-Management dachte, man habe das Atari-Geschäft in der Tasche“, erklärte Peddle (MOS). Nachdem alle drei fertig waren, entschied sich Atari für das MOS-Design, woraufhin Motorola MOS verklagte.

Atari Video Computer System

Ausgehend vom MOS-Design begann 1975 die Atari-Tochter Cyan Engineering in Grass Valley, Kalifornien, mit der Entwicklung einer flexiblen Konsole, die zunächst vier bestehenden Atari-Spiele abspielen konnte. Das Ergebnis war das Atari Video Computer System, kurz VCS (später umbenannt in 2600). Der Einführungspreis von 199 $ (heute wären das rund 1000 $) umfasste eine Konsole, zwei Joysticks, ein Paar Paddles und die Combat-Spielkassette. Bushnell wusste, dass er einen weiteren potenziellen Hit in den Händen hielt, aber die Markteinführung des Geräts würde extrem teuer werden. Auf der Suche nach externen Investoren verkaufte Bushnell Atari 1976 für geschätzte 28-32 Millionen Dollar an Warner Communications.

Atari 2600 (Foto: Wikipedia)

Dies brachte nicht nur Geld, sondern auch Schwierigkeiten mit sich. Nolan hatte Meinungsverschiedenheiten mit dem Warner Management über die Ausrichtung des Unternehmens, die Einstellung der Flipperabteilung und vor allem über die Einstellung des VCS. Im Jahr 1978 wurde Kee Games aufgelöst. Im Dezember desselben Jahres wurde Bushnell nach einem Streit mit Manny Gerard (ein Mitglied des Office of the President von Warner) gefeuert. „Wir fingen an, zu streiten wie Hund und Katz. […] Warner behauptete, sie hätten mich gefeuert“, erinnerte sich Bushnell. „Ich sage, ich habe gekündigt. Es war eine gegenseitige Trennung.“

Der Atari VCS wurde im September 1977 auf den Markt gebracht und machte mikroprozessorbasierte Hardware und Spiele auf austauschbaren ROM-Kassetten populär. Atari war mit der Entwicklung von Arcade-Videospielen erfolgreich, aber die Entwicklungskosten und die begrenzte Lebensdauer veranlassten Nolan Bushnell, ein programmierbares Heimsystem zu entwickeln.

Man muss sich in die Zeit hineinversetzen. Der Atari VCS wurde an einen Fernseher angeschlossen. Davor waren diese Geräte nur zum passiven Konsum von wenigen Fernsehprogrammen gedacht. Nun konnte man auf den Röhrenfernsehern etwas interaktives tun, nämlich spielen. Nicht nur auf Kinder wirkte dies wie pure Magie. Atari war Vorreiter und beeinflusste eine ganze Generation von Kindern und Jugendlichen, die irgendwann selbst Spiele entwickeln wollten.

Atari 5200

Die erste „Killer-Applikation“ des Systems war die Heimkonvertierung des Spielhallenspiels **Space Invaders** von Taito im Jahr 1980. Das VCS wurde ein großer Erfolg und führte zur Gründung von Activision und anderen Spieleentwicklern und zur Konkurrenz durch die Konsolenhersteller Mattel und Coleco. Am Ende des ersten Lebenszyklus in den Jahren 1983-84 beanspruchten die Spiele für das VCS mehr als das Vierfache des Speicherplatzes der Einführungsspiele, die nur 2 Kilobyte hatten, und wiesen eine wesentlich fortschrittlichere Grafik und Spielweise auf, als für das System vorgesehen war, wie z. B. **Pitfall** von Activision.

Atari 800

1979 veröffentliche das Unternehmen den Atari 800 und 400. Dabei handelte es sich um 8-Bit-Heimcomputern, die auf den 6502 von MOS Technology basierten und eine Taktfrequenz von 1,79 MHz hatten. Sie waren die ersten Heimcomputer, die mit speziellen Coprozessor-Chips ausgestattet waren. Diese Architektur ermöglichte eine fortschrittlichere Grafik und einen besseren Sound als bei zeitgenössischen Computern, und Spiele waren eine große Attraktion. Der First-Person-Weltraumkampfsimulator Star Raiders gilt als die „Killer-App“ der Plattform. Die Systeme kamen mit Plug-and-Play-Peripheriegeräten auf den Markt, die den seriellen Atari SIO-Bus nutzten, ein frühes Analogon von USB.

Atari 800

Der Atari 400 und der 800 unterscheiden sich in erster Linie durch die Verpackung. Der 400 hat eine druckempfindliche, spritzwassergeschützte Membrantastatur und wurde ursprünglich mit 8 KB RAM ausgeliefert. Der 800 verfügt über eine herkömmliche Tastatur, einen zweiten Kassettensteckplatz und Steckplätze, die eine einfache Aufrüstung des RAM auf 48 KB ermöglichen. Beide Modelle wurden 1983 durch die XL-Serie und 1985 durch die XE-Modelle ersetzt. Die XL- und XE-Modelle sind leichter gebaut, haben zwei statt vier Joystick-Anschlüsse und Atari BASIC ist eingebaut. Der 130XE verfügt über 128 KB bank-switched RAM.

Nach Angaben von Atari gab es 1984 vier Millionen Besitzer von Atari-Heimcomputern und der Konsole Atari 5200 (1982). Laut Jeremy Reimer wurden während der Hauptproduktionsphase zwischen Ende 1979 und Mitte 1985 zwei Millionen Atari 8-Bit-Computer verkauft, die über spezielle Computerhändler und Kaufhäuser wie Sears vertrieben wurden, wobei eine Vorführung im Geschäft die Kunden anlockte.

Die Entwicklung der 8-Bit-Reihe begann 1977 nach dem VCS. Während der Entwicklung der Konsole war das Ingenieurteam des Atari Grass Valley Research Center (ursprünglich Cyan Engineering) der Meinung, dass das System nur eine Lebensdauer von drei Jahren haben würde, bevor es veraltet wäre. Sie begannen, eine neue Konsole zu entwerfen, die das System um 1979 herum ersetzen sollte.

Atari 400

Das Ergebnis war im Wesentlichen eine stark aktualisierte Version des VCS, bei der die wichtigsten Mängel behoben wurden, die aber eine ähnliche Designphilosophie verfolgte. Das neue System sollte schneller sein und über bessere Grafik- und Soundhardware verfügen. Die Arbeit an den Chips für das neue System wurde 1978 fortgesetzt und konzentrierte sich auf den stark verbesserten Video-Coprozessor, der als CTIA bekannt war (die VCS-Version war der TIA).

Während der frühen Entwicklungsphase begann die Ära der Heimcomputer mit dem TRS-80, dem Commodore PET und dem Apple II. Warner hatte kurz vor dem Kauf von Atari Ray Kassar als CEO des Unternehmens eingestellt. Kassar war der Meinung, dass der Chipsatz in einem Heimcomputer verwendet werden sollte, um Apple herauszufordern. Um das Gerät an diese Rolle anzupassen, musste es Zeichengrafik unterstützen, eine Form der Erweiterung für Peripheriegeräte bieten und die damals universelle Programmiersprache BASIC ausführen.

Das VCS verfügt nicht über Bitmap-Grafiken und einen Zeichengenerator. Alle Bildschirmgrafiken werden mit Hilfe von Sprites und einem einfachen Hintergrund erstellt, der durch Daten erzeugt wird, die von der CPU in Single-Scan-Line-Videoregister geladen werden. Der damalige Atari-Ingenieur Jay Miner entwickelte die Multimedia-Chips für die Atari 8-Bit-Familie. Der CTIA-Display-Chip wurde nach dem gleichen Prinzip entwickelt, einschließlich Sprites und Hintergrundgrafiken (Spielfeld), aber um die Haupt-CPU zu entlasten, wurde die Aufgabe des Ladens von Videoregistern/Puffern an einen neu entwickelten Grafik-Mikroprozessor, den Alphanumeric Television Interface Controller (ANTIC), delegiert. CTIA und ANTIC arbeiten zusammen, um eine vollständige Anzeige zu erzeugen, wobei ANTIC die Videodaten pro Bildzeile aus dem Videobildpuffer und dem Sprite-Speicher im RAM sowie aus dem Zeichensatzspeicher (für Zeichenmodi) abruft und zwischenspeichert und diese Daten on-the-fly an den CTIA weiterleitet, der die Sprite- und Spielfelddaten anhand seiner eigenen Farb-, Sprite-

und Grafikregister verarbeitet, um die endgültige Farbvideoausgabe zu erzeugen.

Das daraus resultierende System war allem, was damals auf dem Markt erhältlich war, weit voraus. Commodore entwickelte zu dieser Zeit seinen eigenen Videotreiber, aber Chuck Peddle, der Chefdesigner des 6502, sah die Arbeit von Atari bei einem Besuch in Grass Valley. Er erkannte, dass das Commodore-Design nicht konkurrenzfähig sein würde, aber er unterlag einer strikten Geheimhaltungsvereinbarung mit Atari und konnte niemandem bei Commodore sagen, dass er sein eigenes Design aufgeben sollte. Peddle kommentierte später, dass „das Ding, das Jay gemacht hat, einfach jeden in den Hintern getreten hat“. Die Genialität von Jay Miner zeigte sich dann später auch beim Amiga.

Der Atari 130XE verfügt über 128 KB bank-switched RAM.

Nachdem Atari im Dezember 1978 seine Absicht bekannt gegeben hatte, in den Heimcomputermarkt einzusteigen, wurden der Atari 400 und der Atari 800 auf der Winter CES im Januar 1979 vorgestellt und im November desselben Jahres ausgeliefert. Die Namen bezogen sich ursprünglich auf die Größe des Speichers: 4 KB RAM für den 400 und 8 KB für den 800. Als sie auf den Markt kamen, waren die Preise für den Arbeitsspeicher bereits gefallen, so dass beide Geräte mit 8 KB auf den Markt kamen.

Der Atari 400 verkaufte sich trotz seiner Membrantastatur und eines einzigen internen ROM-Steckplatzes im Verhältnis 2:1 besser als der Atari 800.

Der große Crash

1982 war der Atari 2600 das dominierende Spielsystem. In seiner Blütezeit erwirtschaftete Atari ein Drittel des Jahreseinkommens von Warner und war zu dieser Zeit das am schnellsten wachsende

Unternehmen in der Geschichte der USA. Inmitten der Konkurrenz durch neue Konsolen und Spieleentwickler gab es eine Reihe von Fehlentscheidungen des Atari-Managements, die das Unternehmen und die gesamte Branche beeinträchtigten.

Pac-Man kennt heute auch noch jeder

Die öffentlichkeitswirksamste Entscheidung war die extreme Investition in lizenzierte Spiele für das 2600, darunter **Pac-Man** und **E.T. the Extra-Terrestrial**. Pac-Man wurde das meistverkaufte Spiel des Systems, aber die schlechte Qualität der Umsetzung untergrub das Vertrauen der Verbraucher in die Konsole.

Das Spiel E.T. basierte auf den gleichnamigen Film von Steven Spielberg von 1982. Obwohl die genauen Einzelheiten der Transaktion in der Ankündigung des Spiels nicht bekannt gegeben wurden, wurde später berichtet, dass Atari 20 bis 25 Millionen US-Dollar (inflationsbereinigt bis 2022 56 bis 70 Millionen US-Dollar) für die Rechte gezahlt hatte, eine hohe Summe für Videospiellizenzen zu dieser Zeit.

E.T. the Extra-Terrestrial Atari 2600 (Screenshot: Wikipedia)

Atari beauftragte Howard Scott Warshaw mit der Programmierung des Spiels. E.T. wurde innerhalb von fünf Wochen entwickelt und zum Weihnachtsgeschäft 1982 auf den Markt gebracht. Das Konzept bestand aus vier Ideen: Welt, Ziel, Weg zum Ziel und Hindernisse. Warshaw stellte sich eine sechseckige Welt vor, in der die Spieler umherschweben konnten, und adaptierte einen Teil der Filmhandlung, nämlich E.T., der nach Hause telefoniert, als Ziel. Der Spieler musste Teile für ein Telefon sammeln, um sein Schiff anzurufen, und an einem speziellen Landeplatz ankommen, um dieses Ziel zu erreichen. Warshaw betrachtete Hindernisse als ein Element, das den Erfolg eines Spiels bestimmen würde, und hatte Schwierigkeiten, wenn er die zeitlichen und technischen Beschränkungen der Konsole berücksichtigte. In Anlehnung an den Film wurden Erwachsene als Antagonisten eingesetzt, die den Außerirdischen jagen sollten. Es wurden Gruben entwickelt, um die Teile des Telefons zu verstecken und die Spielwelt zu erweitern.

Warshaw und andere Atari-Führungskräfte präsentierten diesen Entwurf Spielberg, der sich nicht begeistert zeigte. Laut Warshaw fragte Spielberg ihn: „Könnten Sie nicht etwas machen, das mehr wie Pac-Man ist?“ Da Warshaw der Meinung war, dass das Konzept zu sehr von einem gewöhnlichen Spieldesign abgeleitet war, fuhr er mit seinem Konzept fort, von dem er glaubte, dass es die

Sentimentalität einfangen würde, die er im Originalfilm gesehen hatte. Im Nachhinein stellte Warshaw jedoch fest, dass Spielbergs Idee durchaus ihre Berechtigung gehabt haben könnte. Die restliche Zeit verbrachte er mit der Programmierung. Atari erwartete aufgrund der Popularität des Films und der Stabilität der Videospielindustrie zu dieser Zeit enorme Verkaufszahlen. Aus Zeitgründen verzichtete Atari auf Publikumstests. Emanual Gerard, der damalige Co-Chief Operating Officer von Warner, meinte später, das Unternehmen habe sich durch den Erfolg seiner früheren Veröffentlichungen in falscher Sicherheit wiegen lassen, insbesondere durch die Konsolenversion von Pac-Man, die trotz schlechter Kritiken kommerziell erfolgreich war.

E.T. the Extra-Terrestrial Atari 2600 (Screenshot: Wikipedia)

Doch E.T. war ein kommerzieller Misserfolg und wurde von der Kritik verrissen. Viele Spieler hassten es und gaben die Module an die Händler zurück. Es gilt seitdem als eines der schlechtesten Videospiele aller Zeiten. E.T. wurde als einer der Hauptfaktoren für den Absturz der Videospielindustrie im Jahr 1983 genannt und wurde in der Populärkultur häufig als warnendes Beispiel für die Gefahren einer überstürzten Spielentwicklung und der Einmischung von Studios zitiert und verspottet. In Berichten aus dem Jahr 1983, die zunächst für eine urbane Legende gehalten wurden, hieß es, dass aufgrund von Überproduktion und Rücksendungen Millionen von unverkauften Cartridges heimlich in einer Mülldeponie in Alamogordo, New Mexico, vergraben und mit einer Betonschicht bedeckt wurden. Im April 2014 bestätigten Ausgrabungen, dass die Deponie in Alamogordo neben anderen Spielen auch viele E.T.-Cartridges enthielt.

Beide Spiele und eine Flut von Drittanbietern trugen dazu bei, dass Atari auf dem Konsolenmarkt keine Rolle mehr spielte. Hinzu kam natürlich der enorme Preisdruck durch Commodore. Der Niedergang von Atari wirkte sich auf die gesamte Branche aus und mündete in den Videospiel-Crash von 1983. Atari erlitt in dem Jahr einen Verlust von mehr als 500 Millionen Dollar. Der Aktienkurs von Warner rutschte von 60 auf 20 Dollar ab, und das Unternehmen begann, einen Käufer für seine angeschlagene Sparte zu suchen. 1983 war Ray Kassar zurückgetreten, und die an der Famicom-Fusion beteiligten Führungskräfte verloren den Überblick über die Verhandlungen, so dass das Geschäft schließlich scheiterte. Angesichts der finanziellen Probleme von Atari und des durchschlagenden Erfolgs des Famicom in Japan nach dessen Veröffentlichung am 16. Juli 1983 beschloss Nintendo, unabhängig zu bleiben.

Atari 800XL

Warner verkaufte im Juli 1984 die Heimspielabteilung von Atari an den ehemaligen Commodore-Chef Jack Tramiel. Zu dieser Zeit machte Atari noch immer rund eine Million Dollar pro Tag Verlust. 1986 brachte die neue Atari Corporation unter Tramiel eine preisgünstigere Version des 2600 und den abwärtskompatiblen Atari 7800 auf den Markt, aber es war Nintendo, das 1985 mit der Einführung des

Nintendo Entertainment System die Erholung der Branche anführte. Die Produktion des Atari 2600 endete am 1. Januar 1992, und es wurden schätzungsweise 30 Millionen Exemplare während seiner Lebensdauer verkauft.

Die Rückkehr des Imperators

Jack Tramiel war zurück und bereit, den Kampf mit seiner ehemaligen Firma Commodore aufzunehmen. Commodore war zu dieser Zeit besser aufgestellt und hatte mit dem C64 ein Produkt, welches nach allen Regeln der Kunst gemolken wurde. Doch beide Firmen hatten viele Gemeinsamkeiten. Es waren Orte, an denen sich sehr kreative Köpfe, vorwiegend Ingenieure, versammelten und ihre Visionen zur Technik der Zukunft ausleben konnten. Außerdem hatten beide Unternehmen die Herausforderung zu meistern, den Sprung von 8-Bit auf 16-Bit-Systeme zu schaffen.

Unter Tramiels Leitung nutzte die Atari Corp. den verbleibenden Bestand an Spielkonsolen, um das Unternehmen über Wasser zu halten, während sie die Entwicklung eines 16/32-Bit-Computersystems, des Atari ST, abschloss. („ST“ steht für „sixteen/thirty-two“ und bezieht sich auf den 16-Bit-Bus und den 32-Bit-Prozessorkern der Maschinen.) Im April 1985 wurde das erste Update der 8-Bit-Computerlinie veröffentlicht – der Atari 65XE, die Atari XE-Serie.

Trotz der Erfolge, vor allem mit dem Atari ST, schadete Tramiels schlechter Ruf der Firma. Ein Einzelhändler sagte 1985 über den ST, dass aufgrund seiner früheren Erfahrungen mit Tramiel „unser Interesse an Atari gleich Null ist“. Ein leitender Angestellter einer Softwarefirma sagte: „Mit Commodore zu verhandeln war wie mit Attila dem Hunnen. Ich weiß nicht, ob Tramiel seinen alten Gewohnheiten folgen wird […] Ich sehe nicht viele Leute, die sich beeilen, um Software auf die Maschine zu bekommen.“

Ein ehemaliger Commodore-Mitarbeiter sagte, dass für Tramiel „Software nicht greifbar war – man konnte sie nicht halten, fühlen oder berühren – also war sie es nicht wert, Geld dafür auszugeben“.

Steve Arnold von LucasArts sagte nach einem Treffen mit Tramiel, dass er ihn an Jabba the Hutt erinnerte, während bei Atari oft Darth Vader als Vergleich herangezogen wurde. Ein anderer Manager war positiver und sagte: „Jack Tramiel ist ein Gewinner. Ich würde nicht gegen ihn wetten.“ 1988 bezeichnete Stewart Alsop II Tramiel und Alan Sugar (britischer Unternehmer) als „die beiden führenden Unternehmer der Welt“.

Atari ST

Jay Miner versuchte, das Atari-Management davon zu überzeugen, einen neuen Chipsatz für eine Videospielkonsole und einen Computer zu entwickeln. Als seine Idee abgelehnt wurde, verließ er Atari und gründete 1982 eine kleine Ideenschmiede namens Hi-Toro und begann mit der Entwicklung des neuen „Lorraine“-Chipsatzes.

Die Tramels kauften die Mitarbeiterverträge nicht mit, als sie die Vermögenswerte von Atari Inc. erwarben, so dass eine ihrer ersten Handlungen darin bestand, Mitarbeiter von Atari Inc. zu befragen, um zu entscheiden, wen sie in dem im Grunde brandneuen Unternehmen einstellen wollten. Zum Zeitpunkt des Kaufs der Vermögenswerte von Atari Inc. waren von den ursprünglich 10.000

Mitarbeitern noch etwa 900 übrig. Nach den Vorstellungsgesprächen wurden etwa 100 Mitarbeiter bei Tramel Technology eingestellt, das bald darauf seinen Namen in Atari Corporation änderte.

Atari 520ST (Foto: Wikipedia)

Zu einem bestimmten Zeitpunkt war ein spezieller Soundprozessor namens AMY als Komponente für den neuen ST-Computer geplant, aber die Fertigstellung des Chips benötigte mehr Zeit, so dass AMY zugunsten eines handelsüblichen Yamaha-Soundchips fallengelassen wurde.

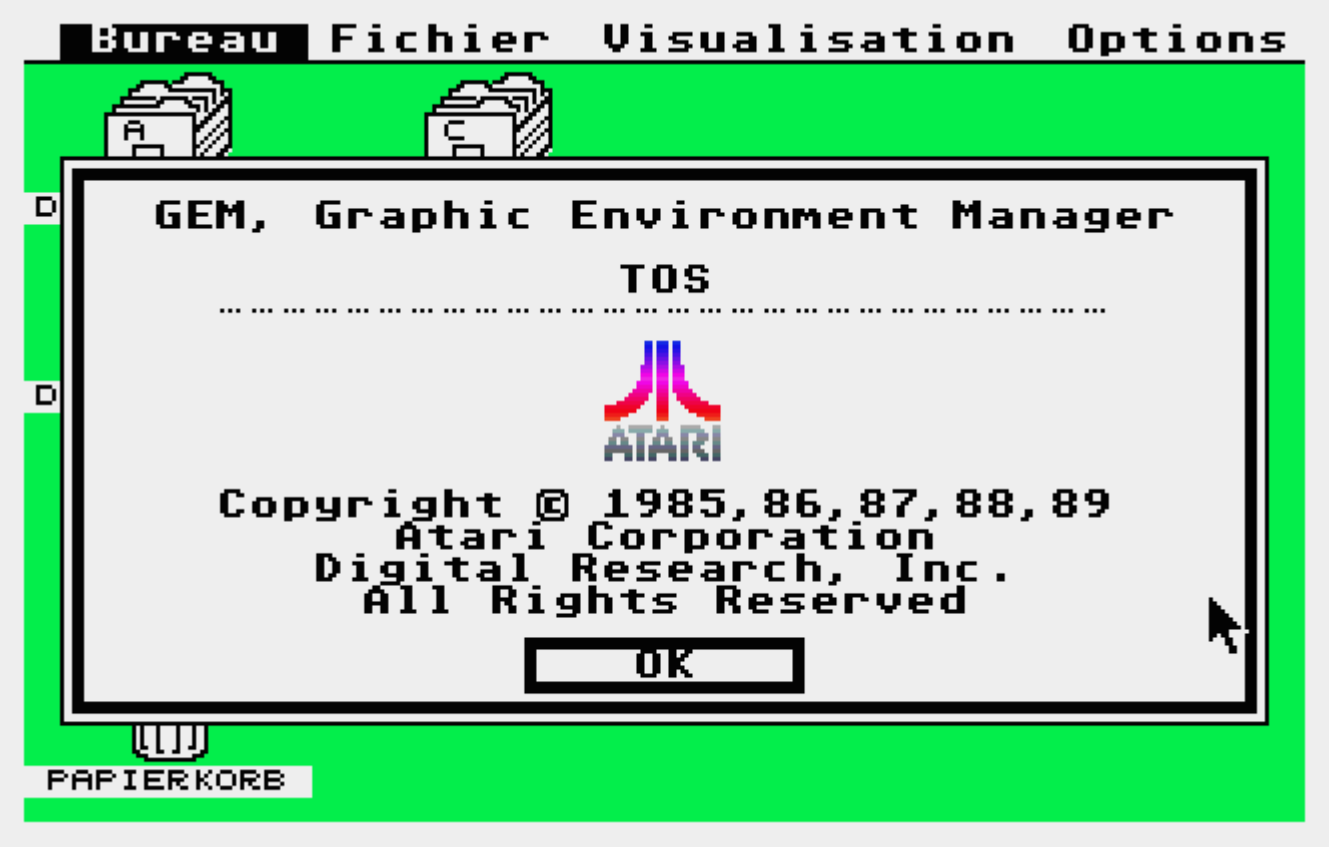
Als die Hardwareentwicklung fast abgeschlossen war, begann das Atari-Team, sich mit dem Betriebssystem zu befassen. Kurz nach der Übernahme von Atari trat Microsoft an Tramiel mit dem Vorschlag heran, Windows auf die Plattform zu portieren, aber der Liefertermin lag zwei Jahre in der Zukunft, viel zu lang für ihre Bedürfnisse. Eine andere Möglichkeit war Digital Research, die an einem neuen, auf einer grafischen Benutzeroberfläche basierenden System arbeiteten, das damals Crystal hieß und bald zu GEM wurde. Eine weitere Möglichkeit war, ein neues Betriebssystem im eigenen Haus zu schreiben, was jedoch verworfen wurde, da das Atari-Management nicht sicher war, ob das Unternehmen über die erforderliche Kompetenz verfügte.

Digital Research hatte sich voll und ganz der Intel-Plattform verschrieben, und so wurde ein Team von Atari zum Hauptsitz von Digital Research geschickt, um mit dem „Monterey Team“ zu arbeiten, das aus einer Mischung von Atari- und Digital Research-Ingenieuren bestand. Leonard Tramiel von Atari beaufsichtigte das „Project Jason“ für die Atari ST-Reihe, benannt nach dem Designer und Entwickler Jason Loveman.

Atari 1040ST (Foto: Wikipedia)

GEM basierte auf CP/M-68K, im Wesentlichen eine direkte Portierung von CP/M auf den 68000. Im Jahr 1985 war CP/M zunehmend veraltet und unterstützte zum Beispiel keine Unterverzeichnisse. Digital Research war außerdem dabei, GEMDOS, ein neues DOS-ähnliches Betriebssystem für GEM, zu entwickeln, und es wurde diskutiert, ob eine Portierung rechtzeitig zur Produktauslieferung im Juni fertiggestellt werden könnte oder nicht. Schließlich wurde die Entscheidung getroffen, es zu portieren, was zu einem GEMDOS-Dateisystem führte, das Teil des Atari TOS (für „The Operating System“, umgangssprachlich bekannt als „Tramiel Operating System“) wurde. Damit verfügte der ST über ein schnelles, hierarchisches Dateisystem, das für Festplatten unerlässlich war, und bot Programmierern Funktionsaufrufe ähnlich dem IBM PC-DOS.

Neben dem ursprünglichen TOS-Betriebssystem wurde eine Reihe von Drittanbieter-Betriebssystemen für den Atari ST entwickelt oder auf ihn portiert. Unter den Unix-Klonen Idris und Minix gab es eine Atari ST-Portierung, und das Betriebssystem Mint wurde speziell für den Atari ST entwickelt.



TOS 1.04 (Foto: Wikipedia)

In den Printanzeigen für den Atari ST hieß es „America, We Built It For You“, und Atari-Präsident Sam Tramiel wurde zitiert: „Wir haben es versprochen. Wir haben geliefert. Mit Stolz, Entschlossenheit und dem guten alten ATARI-Know-how.“ Aber Atari hatte kein Geld mehr, Jack Tramiel gab zu, dass die Verkäufe seiner 8-Bit-Computer „sehr, sehr langsam“ waren, und die Mitarbeiter befürchteten, dass er die Firma schließen würde.

Im Frühjahr 1985 wurde der 520ST an die Presse, Entwickler und Benutzergruppen ausgeliefert, und Anfang Juli 1985 für den allgemeinen Einzelhandel. Er rettete das Unternehmen. Im November gab Atari an, mehr als fünfzigtausend 520STs verkauft zu haben. Das Gerät war in etwas weniger als einem Jahr vom Konzept in die Regale der Geschäfte gelangt. Somit schaffte man es sogar, noch vor dem ersten Amiga auf den Markt zu kommen, welcher am 23. Juli 1985 vorgestellt wurde und wenig später in den Handel kam.

Das ursprüngliche Design des 520ST-Gehäuses wurde von Ira Velinsky, Ataris Chef-Industriedesigner, entworfen. Es ist keilförmig, mit kühnen, kantigen Linien und einer Reihe von Gittern, die auf der Rückseite für die Luftzirkulation angebracht sind. Die Tastatur hat ein weiches taktiles Feedback und rautenförmige Funktionstasten auf der Oberseite. Es handelt sich um ein All-in-One-Gerät, ähnlich wie bei früheren Heimcomputern wie dem Commodore 64, jedoch mit einer größeren Tastatur mit Cursortasten und einem Ziffernblock. Er wurde mit einem externen Netzteil betrieben.

Die inneren Werte, auch in Anbetracht der kurzen Entwicklungszeit, waren für 1985 sehr beeindruckend. Der 520ST verfügt über eine große Anzahl von Anschlüssen an der Rückseite des Geräts, die im Laufe seiner Geschichte weitgehend unverändert geblieben sind. Er war der erste Personal Computer mit einer Bitmap-Farb-GUI. Der 1040ST, der 1986 mit 1 MB Arbeitsspeicher auf

den Markt kam, war der erste Heimcomputer mit einem Preis pro Kilobyte von weniger als 1 US-Dollar. Er gehört zu einer Generation von Computern mit 16- oder 32-Bit-Prozessoren, 256 KB oder mehr Arbeitsspeicher und mausgesteuerten grafischen Benutzeroberflächen Mitte der 1980er Jahre. Als Prozessor kam ein 68000 von Motorola mit 8 MHz zum Einsatz. Der Arbeitsspeicher ließ sich auf bis zu 4 MB erweitern. Der Atari ST besaß die Möglichkeit, entweder einen hochauflösenden Schwarzweiß-Monitor oder einen Farbmonitor mit geringerer Auflösung anzuschließen. Die Farbauflösung betrug 320×200 Pixel bei 16 Farben und 640×200 bei vier Farben, jeweils aus einer Palette von 512 Farben.

Mit seinen eingebauten MIDI-Anschlüssen war er bei Amateuren und professionellen Musikern für die Musiksequenzierung und als Controller für Musikinstrumente beliebt. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein technischer Standard, der ein Kommunikationsprotokoll, eine digitale Schnittstelle und elektrische Anschlüsse beschreibt, die eine Vielzahl von elektronischen Musikinstrumenten, Computern und verwandten Audiogeräten zum Abspielen, Bearbeiten und Aufnehmen von Musik miteinander verbinden.

Wie auch der Amiga, so war auch der Atari ST besonders in Europa und hier in Deutschland und Frankreich sehr beliebt. Für beide Systeme gibt es bis heute eine sehr lebendige Szene.

Zwischen Nintendo, Commodore und Wintel

Das Unternehmen saß oft zwischen den Stühlen. Einerseits wollte es den Konsolenmarkt bedienen, konnte aber trotz teils guter Geräte, etwa dem Atari Lynx, nicht mit Nintendo und Sega mithalten. Konsolen wie der Atari Jaguar floppten vollständig. Ähnlich wie Commodore versuchte auch Atari, mit immer neuen Geräten Fuß zu fassen, ohne eine klare, für Kunden erkennbare Strategie zu verfolgen.

Atari Lynx

Neben der von Tramiel geführten Atari Corporation gab es noch Atari Games. Im Jahr 1985 wurde eine Mehrheitsbeteiligung an der Münzspielabteilung an Namco verkauft, das auch den Namen Atari Games übernahm. Warner benannte Atari Games in Atari Holdings um, welche bis 1992 als nicht-operative Tochtergesellschaft weitergeführt wurde. Später verlor Namco das Interesse am Betrieb von Atari Games. Im Jahr 1987 verkaufte Namco 33 % seiner Anteile an eine Gruppe von Mitarbeitern unter der Leitung des damaligen Präsidenten Hideyuki Nakajima, der seit 1985 Präsident von Atari Games war.

Atari Games stellte weiterhin Arcade-Spiele und -Geräte her und verkaufte ab 1988 auch Cartridges für das Nintendo Entertainment System unter dem Markennamen Tengen, darunter eine Version von **Tetris**. In den späten 1980er Jahren tauschten die Unternehmen eine Reihe von Rechtsstreitigkeiten über die Rechte an Tetris und Tengens Umgehung von Nintendos Sperrchip aus, der Dritte daran hinderte, nicht autorisierte Spiele zu entwickeln. Der Rechtsstreit wurde schließlich 1994 beigelegt, wobei Atari Games an Nintendo Schadensersatz und die Nutzung mehrerer Patentlizenzen zahlte.

1987 erwarb die Atari Corporation die Federated Group für 67,3 Millionen Dollar und sicherte sich damit Regalflächen in mehr als 60 Geschäften in Kalifornien, Arizona, Texas und Kansas, und das zu einer Zeit, als die großen amerikanischen Elektronikmärkte zögerten, Computer der Marke Atari zu führen, und zwei Drittel der PC-Produktion von Atari in Europa verkauft wurden. Die Federated Group wurde 1989 an Silo verkauft.

Das 1989 veröffentlichte Lynx, eine Handheld-Konsole mit Farbgrafik, die viel Aufsehen erregte, stand unter keinem guten Stern. Ein Mangel an Teilen verhinderte, dass das System zum Weihnachtsgeschäft desselben Jahres landesweit auf den Markt kam, und der Lynx verlor Marktanteile

an Nintendos Game Boy, der zwar nur ein Schwarz-Weiß-Display besaß, aber billiger war, eine bessere Akkulaufzeit hatte und viel häufiger erhältlich war. Tramiel stellte Computer gegenüber Spielkonsolen in den Vordergrund, doch Ataris proprietäre Computerarchitektur und das Betriebssystem fielen dem Erfolg der Wintel-Plattform (Windows-Intel PCs) zum Opfer, während sich der Spielemarkt erholte. 1989 verklagte die Atari Corp. Nintendo auf 250 Millionen Dollar und behauptete, das Unternehmen habe ein illegales Monopol. Atari verlor den Fall schließlich, als er 1992 von einem US-Bezirksgericht abgewiesen wurde.

1993 positionierte Atari seinen Jaguar als einziges interaktives 64-Bit-Media-Entertainment-System auf dem Markt, aber er verkaufte sich schlecht. Der Jaguar wurde von den Mitgliedern von Flare Technology entwickelt, einem von Martin Brennan und John Mathieson gegründeten Unternehmen. Das Team hatte behauptet, sie könnten nicht nur eine Konsole entwickeln, die dem Genesis oder dem Super NES überlegen war, sondern auch kosteneffizient sein.

Atari Jaguar

Beeindruckt von ihrer Arbeit am Konix Multisystem überredete Atari sie, Flare zu schließen und ein neues Unternehmen namens Flare II zu gründen, wobei Atari die Finanzierung übernahm. Flare II machte sich zunächst an die Arbeit, zwei Konsolen für Atari zu entwickeln. Die eine war eine 32-Bit-Architektur (Codename Panther), die andere ein 64-Bit-System (Codename Jaguar). Die Arbeit am Jaguar-Design ging schneller voran als erwartet, so dass Atari das Panther-Projekt abbrach, um sich auf den vielversprechenderen Jaguar zu konzentrieren. Der Jaguar wurde im August 1993 auf der Chicago Consumer Entertainment Show vorgestellt. Zur Vorbereitung der Markteinführung wurde die Atari ST-Computerreihe eingestellt, und die Unterstützung für frühere Systeme wie den Atari 2600 und die Atari 8-Bit-Familie war bereits am 1. Januar 1992 eingestellt worden. Der Jaguar sollte die letzte Heimkonsole sein, die von Atari produziert wurde, und die letzte, die ein amerikanischer Hersteller bis zur Einführung der Xbox durch Microsoft im Jahr 2001 produzierte.

Atari Falcon 030 (Foto: Wikipedia)

Der Atari Falcon (Atari Falcon030) wurde 1992 veröffentlicht und war zugleich der letzte Computer der ST-Reihe. Das High-End-Modell der Reihe basiert auf einer Motorola 68030-CPU und einem Motorola 56001-Digitalsignalprozessor, ein Merkmal, das ihn von den meisten anderen Mikrocomputern dieser Zeit unterscheidet. Er enthält ein neues programmierbares VIDEL-Grafiksystem, das die Grafikfähigkeiten erheblich verbessert. Der Falcon wurde Ende 1993 – ein Jahr nach seiner Einführung – eingestellt, als Atari sich umstrukturierte, um sich ganz auf die Veröffentlichung und den Support der Videospielkonsole Atari Jaguar zu konzentrieren. Der Falcon wurde in relativ geringen Stückzahlen verkauft.

Bis 1996 hatte Atari durch eine Reihe erfolgreicher Gerichtsverfahren Millionen von Dollar auf der Bank, aber durch den Misserfolg des Lynx und des Jaguars stand Atari ohne ein Produkt da, das man verkaufen konnte. Tramiel und seine Familie wollten ebenfalls aus dem Geschäft aussteigen. Die Folge war eine rasche Abfolge von Eigentümerwechseln. Im Juli 1996 fusionierte Atari mit JTS Inc., einem kurzlebigen Hersteller von Festplattenlaufwerken, zur JTS Corp. Ataris Rolle in dem neuen Unternehmen wurde weitgehend die eines Besitzers der Atari-Eigenschaften und eines kleinen Supports, und folglich verschwand der Name weitgehend vom Markt.

Atari Jaguar Gamepad

Am 13. März 1998 verkaufte JTS den Namen und die Vermögenswerte von Atari an Hasbro Interactive für 5 Millionen Dollar, weniger als ein Fünftel dessen, was Warner Communications 22 Jahre zuvor gezahlt hatte. Bei dieser Transaktion ging es in erster Linie um die Marke und das geistige Eigentum, das nun unter die Abteilung Atari Interactive von Hasbro Interactive fiel. Der Markenname wechselte im Dezember 2000 erneut den Besitzer, als der französische Softwarehersteller Infogrames Hasbro Interactive übernahm.

Im Oktober 2001 kündigte Infogrames (jetzt Atari SA) an, die Marke Atari „neu zu erfinden“, indem es drei neue Spiele mit einem auffälligen Atari-Branding auf der Verpackung auf den Markt brachte: **Splashdown**, **MX Rider** und **TransWorld Surf**. Mittlerweile hatte die Marke „Atari“ nichts mehr mit ihren Ursprüngen zu tun. Infogrames verwendete Atari als Markenname für Spiele, die sich an die 18- bis 34-Jährigen richteten. Seitdem muss der Markenname für alles Mögliche hinhalten.

Fanboys

Aus heutiger Sicht war Atari ein Pionier, der in zwei Phasen dem jeweiligen Markt seinen Stempel aufdrückte. Die Konsolen 2600 und 5200 begeisterten Gamer der ersten Stunde. Dabei ging es nicht nur um die Hardware, sondern generell um Interaktion und die vielen Standards, die bis heute in der

Spieleentwicklung vorherrschen. Dass man beim Spielstart drei Leben hat, wie sich ein Raumschiff steuert und andere Game Design Elemente wurden u. a. bei Atari erfunden.

Diese Zielgruppe wird bis heute gemolken, indem 80er Jahre Klone unter dem Namen Atari vertrieben werden. Dies betrifft verschiedene Emulatoren in Soft- und Hardware.

Die zweite Phase betrifft zweifelsohne die ST-Reihe. Sie ist bis heute tief in der Demoszene verwurzelt. Wie auch für die Commodore-Hardware werden auch heute noch für STs Demos und Spiele programmiert.

Atari 7800 ProSystem

Atari fühlt sich, wie der Apple II, Commodore 64 oder Amiga, für viele Menschen heute noch an, wie der erste Kuss im Leben. Der Gedanke daran lässt Herzen höherschlagen, auch wenn nicht alles gut war. Meine persönlichen Erinnerungen betreffen vor allem den Atari 7800. Den besaßen die Kinder eines Kollegen meines Vaters. Da er zum Atari 2600 kompatibel war, spielten wir fast ausschließlich **River Raide** darauf. Mich musste man dabei regelrecht vom Controller wegzerren.

Woran scheitern Unternehmen?

Dafür gibt es zahlreiche Gründe, die meistens können darauf zurückgeführt werden, dass in relativ kurzer Zeit viele schlechte Entscheidungen gefällt wurden. Diese wiederum haben ebenfalls zahlreiche Ursachen.

1. Geldmangel
2. Zeitmangel
3. Kompetenzmangel
4. interne Rivalitäten und Egoismen
5. zu schnelles Wachstum

Dies, um nur ein paar zu nennen. In der ersten Phase lassen sich bei Atari die Punkte 1, 2 und 5 ausmachen. Aufgrund von Geldmangel musste das Unternehmen verkauft werden, um wachsen zu können. Dies führte u. a. zu Zeitmangel, da Geldgeber bzw. neue Eigentümer in kurzer Zeit Erfolge sehen wollen. So produzierte Atari neben tollen Konsolen auch viel Schrott.

Bei den ganzen Erfolgen fing das Unternehme an zu wuchern. Aus zwei Mitarbeitern wurden in rund zehn Jahren 10.000. Das hatte zur Folge, dass Chaos entstand und dabei sehr viel Geld verbrannt wurde. Bei einer solchen Anzahl von Mitarbeitern ist auch zu befürchten, dass in den Büros immer mehr Kompetenzmangel herrscht. Hierfür war Tramiels Vorgehen, von 900 Leuten nur noch 100 zu behalten, ein Indiz.

Der vierte Punkt, interne Rivalitäten und Egoismen, war sicherlich ein Problem zwischen Warner und Atari. Ein weiterer Punkt ist die Strategie. Als positives Beispiel kann man hier Nintendo heranziehen. Ein Unternehmen, welches sich seit Jahrzehnten mit wenigen, positiven Worten beschreiben lässt: „Hersteller von familienfreundlichen Spielekonsolen und Games“. Ihrer Strategie blieben sie in den letzten 40 Jahren fast ausnahmslos treu. Jeder hat ein Bild im Kopf, wenn er „Nintendo“ hört. Jeder kennt Super Mario, Zelda und andere Marken, selbst wenn er es noch nie gehört hat. Wer keine Ahnung hat, seinen Kindern aber eine Freude machen will, kauft irgendwas von Nintendo und macht dabei fast nie einen Fehler.

Firmen wie Commodore und Atari wollten hingegen in zu kurzer Zeit zu viele Bereiche abdecken, ohne eine langfristige Strategie, etwa Abwärtskompatibilität oder Erweiterbarkeit, konsequent zu verfolgen. Die bereits aufgeführten Probleme kamen noch hinzu. Tramiels Strategie, Hardware in kurzer Zeit zusammen zu schrauben und günstig zu verkaufen, ist erfolgreiche, aber eine sehr kurzfristige Strategie. Auch der Atari ST hatte seine Probleme und war bspw. dem Amiga nur im Bereich Sound dank der MIDI-Schnittstelle überlegen. Im Detail aber wirkte das System weniger ausgereift.

Eine zentrale Frage lässt sich aber nicht abschließend und voll umfänglich beantworten: Hatten Unternehmen wie Atari und Commodore je eine Chance, bis in die heutige Zeit zu überleben? Ich denke, dass Commodore die Chance hatte, Atari nicht. Das hat mit zwei Faktoren zu tun: Jack Tramiel und die Marktposition. Durch den VIC-20 und C64 bekam Commodore einen ausgezeichneten Ruf und viel Geld. Doch die kurzfristige Strategie machte einen Führungswechsel notwendig. Das Problem war, dass Commodore anschließend niemanden mehr hatte, der den Markt und die Technologie verstand. Jemand, der auf gute Ingenieure hört und eine langfristige Strategie ausarbeitet, hätte wesentlich mehr bewirken können, zumal Commodore die Amiga-Technologie förmlich in den Schoß fiel. Damit hätte sich das Unternehmen konsequent aus der 8-Bit-Zeit und dem Konsolenmarkt verabschieden müssen, um sich auf Computer für Amateure und Profis zu konzentrieren. Stattdessen versuchten sie, möglichst viele Zielgruppen halbherzig zu bedienen.

Atari hingegen erlebte durch Jack Tramiel einen kurzfristigen Schub, der durch Jacks Rachegelüste mit Energie befeuert wurde. Doch die persönlichen Probleme mit Tramiel sind bekannt und auch hier

fehlte die langfristige Strategie. Wenn du als Firma mit finanziellen Problemen und ohne ein solides Fundament alles Mögliche sein willst, bist du am Ende nichts.

Links

1: Von Adam bis Zuse
2: Die drei großen Buchstaben
3: Kalifornien und Texas erobern die Welt
4: Gleiche Geschwindigkeit bei doppelter Bit-Zahl
5: Die Billig-CPU
6: Computer für die Massen
7: Der Zukunftsprozessor
8: Die Legende des Außerirdischen
9: Eine Freundin für den Geek
10: Siegeszug der 8086er
11: Der elektronische Apfel
12: Der reduzierte Befehlssatz
13: Made in Germany

Date Created
27. Mai 2022
Author
sven