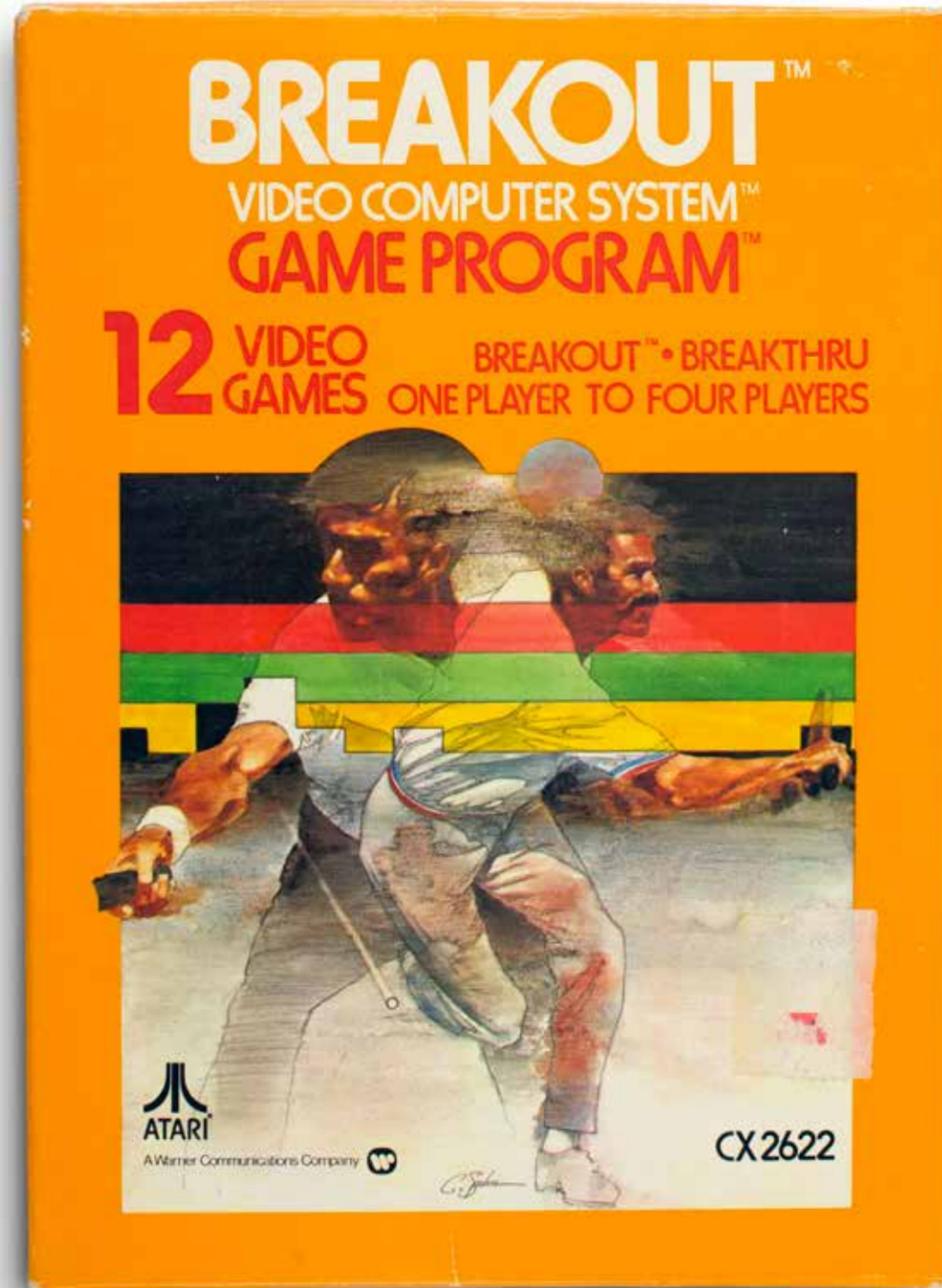


BREAKOUT

Die Heimversion des Arcade-Hits konfrontiert den Spieler mit Mauersteinen in Regenbogenfarben, die man auf der Highscore-Jagd mit Spielball und Schläger abträgt und durchbricht. *Breakout* macht Millionen süchtig, darunter den Guggenheim-Soziologen David Sudnow, der ein Buch über Spielprinzip, -taktik und -psychologie schreibt. "Endlich finde ich einen Rhythmus, eine Chance, den Ball zu dribbeln", notiert er nach tagelangem Training. "Ich spüre, wann ich den nächsten Ziegel erreiche, muss nicht mehr die Ankunft des Balls abwarten." Als erste geisteswissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Videospiele ist Sudnows *Pilgrim in the Microworld* faszinierende Lektüre.



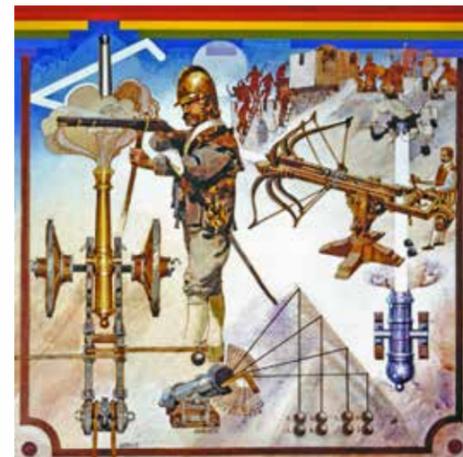
▲ Entwickler: Brad Stewart, 1978



Ich wollte Dynamik und Bewegung, wie beim Handball oder Squash, dachte an Vorschlaghämmer oder Typen, die durch Wände brechen. Ich wollte einfach eine bestimmte Stimmung erzeugen, und zeichnete letztlich zwei Tennisspieler, um das schnelle Hin und Her zu visualisieren."

CLIFF SPOHN

◀ Verpackung von *Breakout* (VCS)
Künstler: Cliff Spohn



▲ Cover-Artwork von *Breakaway* -
der Sears-Version von *Breakout*
Künstler: Rick Guidice



▲ Nicht verwendetes Konzeptbild für
Breakout (VCS) von Steve Hendricks

Mein Gedanke war, dem alten *Breakout*-Thema dank einer Figur wie Conan (der ich selbst Modell stand) einen Dreh zu verpassen: Mit dem Feuerball am Ende seiner Peitsche durchbricht der Held die Mauer."

STEVE HENDRICKS