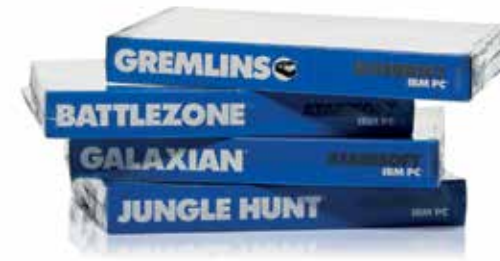


ATARISOFT

SPIELE FÜR ALLE



NACHDEM ATARI FREMDHERSTELLER wie Activision zulässt, widerwillig, doch letztlich zum Vorteil aller (Seite 16), wird die Firma selbst zur „Third Party“ und versorgt fremde Hardware mit Spielen: Das neue Label Atarisoft unter Führung des Kinderpsychologen Steve Arnold gibt die Exklusivität von Atari-Titeln auf, und damit den stärksten Trumpf gegen Mitbewerber ohne zugkräftige Marken.

Der Versuch, aus eigenen Automaten-Hits und Lizenzen den letzten Dollar herauszupressen, ist nicht unumstritten.

Zu dieser Zeit buhlen zig Geräte um Kunden und um Software. Da im „Plattform-Krieg“ eh keiner durchblickt, hält sich Atarisoft mit der Zielsuche nicht lange auf, sondern verspricht *Centipede* und andere Arcade-Promis einfach für alle Computer und Konsolen! Die ersten kommen für Apple II, Ti99a, C64, VC-20 und PC im Herbst 1983 auf den Markt – in nur fünf Monaten verkauft Atarisoft 70 Millionen Spiele! Das Label erwirbt und vermarktet die besten Spiele des Mitbewerbers Williams (*Joust*, *Defender*, *Robotron: 2048*) und bedient sogar die Konkurrenzkonsolen Mattel Intellivision und CBS Colecovision sowie in Europa die englischen Volkscomputer von Sinclair und Acorn; letztere erhalten Umsetzungen nicht auf Modul oder Floppy, sondern billiger Audio-Kassette. Mit der Filmumsetzung *Gremlins* konvertiert Atarisoft außerdem ein 5200-Modul und setzt für den Texas-Instruments-Computer drei 8-Bit-Computerspiele von Synapse um – das anfangs klare Arcade-Angebot wird zum Software-Gemischtwarenladen.

Für Spieler ohne Atari-Gerät ist das Label ein Segen, ebenso für Nachwuchsentwickler und Start-Ups wie Designer Software und Synergistic, die sich mit der Programmierung

▲ Von unterschiedlichen Datenträgern und Packungsformaten abgesehen, erscheinen alle Atarisoft-Spiele im gleichen Design: weißer Titel schräg übers Cover, in der Ecke rechts oben das Arcade-Artwork. Den Rest bedeckt eine knallige Cover-Farbe, an der man das Zielsystem erkennt. Apple-Packungen sind rot, C64 grün, PC-Titel hellblau.

von 100 Umsetzungen in nur zwei Jahren eine goldene Nase verdienen. Für Warner dagegen rechnet sich das ehrgeizigste Cross-Plattform-Unternehmen der Game-Geschichte nicht. Als Atari in den Verlust rutscht und der Konzern den Geldhahn zudreht, bleiben viele angekündigte, teils schon programmierte Spiele unveröffentlicht, *Missile Command* und *Crystal Castles*, die Japan-Titel *Vanguard*, *Donkey Kong Jr.* und *Mario Bros.*, viele Colecovision- und Texas-Instruments- sowie fast alle Intellivision-Module.

100 Millionen Dollar verliert Atari zu dieser Zeit, schätzen Insider – nicht pro Jahr, sondern jeden Monat! Steigende Lizenz- und Entwicklungskosten, sinkender Absatz über alle Produktparten, Verschwendung: Arnold glaubt nicht an die Rückkehr der schwarzen Zahlen und hört deshalb zu, als ihn ein Personalvermittler anruft, im Auftrag des *Star Wars*-Erfinders George Lucas. Der Atarisoft-Boss kündigt und leitet ab Januar 1984 die junge Games-Abteilung von Lucasfilm. „Bleibt klein, bleibt die Besten und verliert kein Geld!“²¹ Während Arnold der Lucas-Kurzanleitung mit einem Team handverlesener Talente folgt, verliert der Koloss Atari die Marktführung und wird zerschlagen. ■

► Als der Konsolenmarkt zusammenbricht und Computer in Mode kommen, verschwinden Atarisofts VCS-Anzeigen aus englischen und deutschen Fachmagazinen. Stattdessen wirbt Atarisoft mit Spielen für alle Systeme oder ganz spezifisch „für Deinen Computer.“



Anschlappen, Commodore- und Texas Instruments-Freaks: ATARI POLE POSITION jagt Euch jetzt mit 280 km/h durchs Wohnzimmer.

Im Formel-1-Tempo erobert Superstars von ATARI jetzt mehr Commodore- und TI-Mit ATARISOFT, dem Programm das die erfolgreichsten Arcade-Hits als Heimversion ins Wohnzimmer bringt. So können Sie jetzt Ihren Commodore 64, Ihren Commodore V und Ihren TI 99/4A von Texas Instruments mit den spannenden Superhits von ATARI auf Hochrechnen bringen. Pole Position: Vorneweg POLE POSITION! Schweltpendelnde Rennstrecke, heißer Asphalt, und CIPED: JUNGLEHUNT, PAC-MAN, DEFENDER, DONKEY KONG, MS. PAC-MAN, JOUST, DUG, MOON PATROL, ROBOTRON 2048 und GALAXIAN. Allesamt voller Action. Allesamt erhältlich, wo es auch ATARI gibt. Allesamt zum Verrücktwort.

VON APPLE II BIS ZX SPECTRUM: ALLE ATARISOFT-VERÖFFENTLICHUNGEN

	IBM PC	Apple II	VC20	C64	TI-99	Colecovision	Intellivision	ZX-Spectrum	BBC B
Battlezone	■								
Centipede		■					■		
Crystal Castles									
Defender		■					■		
Dig Dug									
Donkey Kong		■							
Galaxian						■		■	
Gremlins									
Joust									
Jungle Hunt						■			
Moon Patrol									
Ms. Pac-Man		■							
Pac-Man		■					■		
Pole Position		■						■	
Robotron: 2048		■							■
Stargate									
Track & Field									
Picnic Paranoia									
Protector II									
Shamus									



◀ Nicht alle Arcade-Umsetzungen, die Atarisoft für amerikanische und englische Computer und Konsolen verspricht, bewirbt und entwickelt, schaffen es wirklich in den Handel. Diese Tabelle zeigt, welche Titel für welche Plattform letztendlich offiziell erscheinen. Weitere tauchen in den folgenden Jahrzehnten als Prototypen auf, z.T. von Retro-Aktivist in Kleinauflagen verbreitet.