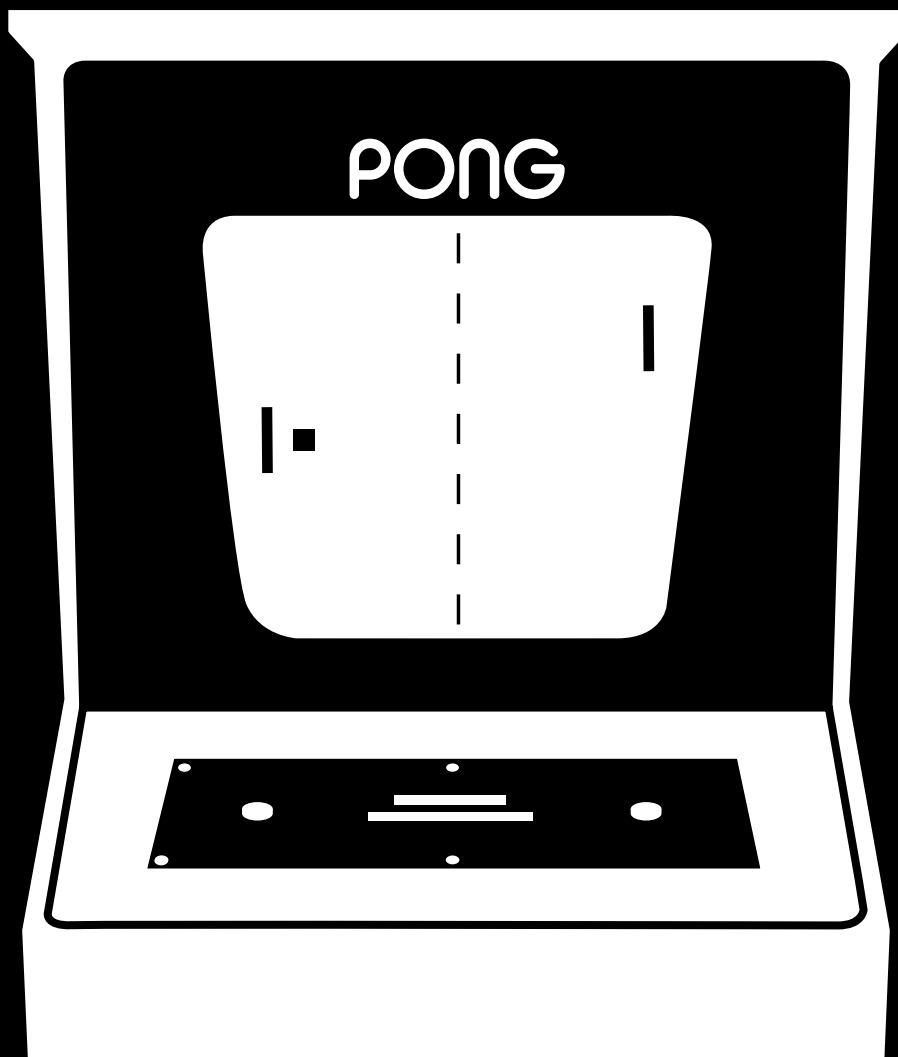


PONG

und seine Freunde

Atari avancierte im Kalifornien der 1970er Jahre zum ARBEITGEBER MIT KULTSTATUS. Die Erfolgsgeschichte zeigt, warum es bei einem Videospiel nicht nur auf die Umsetzung ankommt – sondern vor allem auf die gute Idee.





Können – berechnen, wann ein Spieler Erfolgserlebnisse braucht, um weiterzumachen. Die klassische Einteilung in Levels wäre damit aufgehoben. In Zukunft hieße es: Jedem Spieler sein Spiel.

Zwei Striche, ein Quadrat, das ist Pong: Urvater aller Videospiele, veröffentlicht von Atari im Jahr 1972. Ein Welterfolg. Die Striche sind die Schläger, das Quadrat ist der Ball. Die einzige Instruktion zu Ataris Pong-Spiel lautete: »Verfehle nicht den Ball für einen Highscore.«

Bevor Atari mit Pong die Videospielebranche begründete, war die Firma mit einem anderen Spiel auf dem Markt gescheitert. Atari-Gründer Nolan Bushnell sprach in einem Interview mit dem Magazin Telepolis über die Gründe: »»Computerspace« war zu kompliziert für ein größeres Publikum, das bisher nur Flipper kannte. Als wir ein zweites Spiel entwickelten, haben wir uns überlegt, wie man das Ganze so einfach wie möglich machen könnte.« Der Plan ging auf. Mit Pong gab es erstmals ein Videospiel, das ein Massenpublikum begeisterte. Es war das erste erfolgreiche Videospiel der Welt und der bescheidene Beginn einer streitbaren Branche.

Heute setzt die Videospielebranche weltweit fast 90 Milliarden Dollar um. Mit 2,7 Milliarden Euro erzielt sie in Deutschland mehr Umsatz als die Fußball-Bundesliga. Aber sie tickt mittlerweile ganz anders als ihre Pioniere: Man setzt auf Protz und Prunk statt auf Askese. Während die ersten Pong-Automaten für 500 Dollar pro Stück (erst später kam die Heimkonsole) in einer angemieteten Rollschuhbahnhalle zusammengebastelt wurden, kosten erfolgreiche Computerspiele heute so viel wie Hollywood-Produktionen. Destiny, veröffentlicht im Jahr 2014, ist mit über 500 Millionen Dollar Gesamtkosten das teuerste Computerspiel der Welt, auf Platz zwei rangiert Grand Theft Auto V mit über 250 Millionen Dollar. Bis zu 150 Spezialisten arbeiten bis zu vier Jahre an einem Computerspiel. Pong hingegen wurde in wenigen Nächten im Schlafzimmer der Tochter des Atari-Gründers von nur einem Programmierer entwickelt. »Heute haben sich Computerspiele zum Motor für Hochleistungstechnik gemausert«, sagt Allan Alcorn, der Pong-Chefingenieur, in einem Interview mit Focus Online. Dabei denkt er wohl an hochaufgelöste 3D-Welten, durch die sich Avatare bewegen, an vernetztes Spielen mit Gegnern rund um den Globus, an Konsolen, die die Emotionen ihrer Spieler lesen, an Grafik und Soundeffekte, die eher einem Kinoerlebnis als einem Spielenachmittag gleichen. Er spricht über eine Branche, die ihm selbst entwachsen ist – die immer mehr, immer bessere Technik in ihre Produkte integriert. Da ist die Rede von künstlicher Intelligenz, die ein Game künftig genau auf seine Spieler abstimmen soll: Auf der Branchenmesse »Quo Vadis 16« in Berlin wurde Deep Learning als Neuheit diskutiert. Hierbei könnten Algorithmen – gefüttert mit Daten über Alter, Geschlecht und

Große Hoffnungen steckt die Branche auch in Virtual-Reality-Spiele, die seit Frühjahr dieses Jahres auf dem Markt sind. Dabei sind die Spieler durch eine Virtual-Reality-Brille und Kopfhörer von der Außenwelt isoliert. Man verspricht sich nie dagewesene Spielerlebnisse. Durch das Bewegen des Kopfes blickt der Spieler in alle Richtungen, er klettert Felswände hinauf oder fliegt als Drache durch verwunschene Welten. Problem bislang: Den Spielern von Virtual-Reality-Spielen wird häufig schlecht.

Diese Kritik musste Pong nie einstecken. Und der Erfolg des Vorreiters ist aufwendig entwickelten Computerspielen heutiger Zeit nicht sicher. Denn die Branche kämpft mit Kritik. Man gebe viel Geld für die Entwicklung aus – und trotzdem seien die Spiele weniger spannend und innovativ als früher. Kommerz verdränge Kreativität. Aus dieser Kritik ist eine Bewegung hervorgegangen, die sich »Retro-Gaming« nennt: Spieler, die sich treffen und simple Klassiker zocken: Pong, Tetris, Frogger, Super Mario. »Retro-Games zeigen, dass es bei einem Spiel nicht auf tolle Umsetzung ankommt, sondern auf gute Spielideen«, sagt der Pong-Entwickler Alcorn. »Es liegt an ihrer Einfachheit, die die Phantasie der Spieler anregt. Retrospiele sind wie Bücher im Vergleich zum Film. Die Nutzer ergänzen die Details im Kopf. Gute Spiele brauchen keine tolle Grafik, die alles vorgibt.« Eins der kommerziell erfolgreichsten Spiele der vergangenen Jahre, Minecraft, belegt diese Aussage.

Die Spielindustrie hat ebenfalls auf die Bewegung reagiert: Immer mehr klassische Spiele werden auf aktuellen Konsolen veröffentlicht. Auch von Pong gibt es unzählige Remakes. »A Tiny Game of Pong« gibt es beispielsweise für die Apple Watch – nicht die einzige Verbindung zwischen den Unternehmen: Als Atari mit Pong im Kalifornien der 1970er Jahre zum Arbeitgeber mit Kultstatus avancierte, bewarb sich auch Steve Jobs. Er war damals 18 Jahre alt, ein ungepflegter Sonderling – und wurde für fünf Dollar in der Stunde eingestellt. Er lernte viel bei Atari. Insbesondere die Schlichtheit der Spiele beeindruckte ihn. Als Jobs Atari verließ, gründete er die Firma Apple – der Atari-Geist »Einfach, aber erfolgreich« machte sein Unternehmen zu einem der einflussreichsten der Welt. //



Pong für die Apple Watch:
atinygame.com

Pong auf dem Computer:
ponggame.org

Retro-Gamer-Magazin:
bit.ly/2cHanax

