

Mit Apple werden Computer gesellschaftsfähig: Der zweite Streich der jungen Hardware-Tüftler Steve Jobs und Steve Wozniak ist ein legendärer Heim-Computer – und die neben dem Atari VCS wichtigste Spielmaschine der späten 70er-Jahre.

Apple II

USA, 1977

Verkaufte Geräte:	5 Millionen
Spiele:	1.000
Spiele auf:	Kassette, Diskette
Entwicklung bis:	1991
Q & A:	XXXX



Deutschland-Debüt Ende 1978:
Apple II europus



Unter Computer-Historikern genießt der Apple II einen einzigartigen Ruf, klassische Apple-Programme wie die erste Tabellenkalkulation „Visicalc“ gelten als Fundament der Software-Branche. Mit 4 KByte RAM, Basic-Betriebssystem und (ab Mitte 1978) externem Disketten-Laufwerk erfinden die jungen Hardware-Bastler Steve Wozniak und Steve Jobs den ersten „Personal Computer“ – kein Bausatz wie andere Geräte dieser Zeit, sondern eine „fertige“ Hardware im schicken Gehäuse. Der Preis von 1300 \$ (ohne Monitor und Laufwerk) macht den Apple II für Jugendliche unerschwinglich und nur für ehrgeizige Anwender interessant. Trotzdem prägt der Apple II die Industrie der Computer-Spiele.

Kein Zufall: Der Apple II ist auf Spiele ausgelegt, zwei „Game Paddles“ liegen bei. Sowohl Jobs, als auch Wozniak arbeiteten vorher bei Atari. In seiner Geschichte der Apple-Computer („...And Then There Was Apple“) zitiert Jack Connick den Hardware-Designer Wozniak: „Viele der Features wurden eingebaut, weil ich davor Breakout entwickelt hatte. (...) Farben, damit Spiele programmiert werden konnten. (...) Ich lies einen Ball herumhüpfen und dachte „Das braucht noch Sound“. Deshalb baute ich einen Lautsprecher ein. Das war nicht geplant, sondern eher ein Unfall. Ich musste auch einen Schaltkreis für den Paddle-Controller entwickeln (...) Die Fähigkeiten, die den Apple II so hervorragend machten, kamen alle von einem Spiel.“ Der Spieltrieb von Wozniak und seinen frühen Kunden wirkt als Innovations-Motor für die Branche, der Apple II wie ein Magnet auf die erste Generation der Heim-Computer-Kreativen.



Duell unter Deck: Swashbuckler erfindet 1982 das Prügelspiel. Rechts Sierras Filmumsetzung Dark Crystal (1983).

Viele Spieldesigner starten auf dem Apple II ihre Karriere: Als frühe Apple-Spiele erscheinen 1978 **Wheeler's Dealers**, Debütspiel von Dan Bunten, sowie **Dungeon Campaign**, ein Rollenspiel von Robert Clardy. Zur Vermarktung von Strategie- und Rollenspielen gründet Joel Billings 1979 Strategy Simulations Incorporated (SSI), der Jurist und Hobby-Programmierer Doug Carlston die Firma Bröderbund, die schnell Kontakt mit der japanischen Szene aufnimmt. Das Ehepaar Ken und Roberta Williams (sie fabuliert, er coded) erfindet 1980 mit **Mystery House** das Grafikadventure. Ihr Feierabend-Unternehmen Sierra bauen die beiden zum größten Computer-Spiele-Hersteller Amerikas auf.

Noch einflussreicher sind Apple-Rollenspiele: 1979 legt Richard Garriott mit **Akalabeth** den Grundstein zur Ultima-Serie, die sich von simpler Dungeon-Reise zur Rollenspielwelt im Geist von J.R.R. Tolkien entwickelt. Mit viel Fantasie und technischem Talent bevölkert Garriott seinen Kontinent Britannia, erschafft Städte, die beim Eintritt in einen neuen Maßstab wechseln, legt geheime Passagen und lässt schwatzende Zauberer und Monsterhorden aufmarschieren. In der Mitte thront der Schöpfer selbst als Erfahrungslevel-spendender Lord British. Robert Woodhead und Andrew Greenberg gehen exakt den anderen Weg: In ihren **Wizardy**-Spielen schrumpft die Oberwelt auf Kneipe und Waffengeschäft zusammen, der Rest ist knüppelhartes Überleben im Dungeon. Eine sechsköpfige Party kämpft, hext und grübelt für den stetigen Anstieg der Erfahrungsstufe.



BEFORE JEN CAN ACT, A MYSTIC APPROACHES AND SAYS, "URSU, WISEST OF OUR RACE, IS DYING. HE HAS SENT FOR YOU. COME QUICKLY!" THEN THE MYSTIC WALKS AWAY.