

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Mit einem Schlag erhielten wir Atari für Kleingeld“ – Interview mit Frank Fay

Guido Frank am Freitag, dem 25. April 2003

Das folgende Interview entstand im März 2000, nachdem Hasbro Interactive die verbleibenden Rechte der in Konkurs gegangenen Firma Atari erwarb, um das berühmte Label erneut am Markt einzuführen. Hasbro versuchte zuerst aktuelle Adaptionen alter Spieleklassiker wie Pong, Centipede oder Missile Command für den PC und die PlayStation zu vermarkten.



Centipede von Hasbro Interactive. Nie sah der Hunderfüßler verärgerter aus. (Bild: Atari)

Die Qualität und das Design der neu entwickelten Retrogames war insgesamt relativ gut, konnte aber mit den aktuellen Spielehits jener Zeit nicht mehr mithalten. Demzufolge hatten die Adaptionen eigentlich nur im Bereich der Budgetsoftware einen gewissen Erfolg. Noch im Jahr 2000 trennte sich Hasbro Interactive wieder von Atari. Somit zählt auch diese zuerst vielversprechende Übernahme durch Hasbro inzwischen zu den vielen traurigen Kapiteln in der Atari Firmengeschichte.

Als Nachfolger von Hasbro hat der französische Softwareanbieter Infogrames die Atari Lizenzrechte erworben. Durch die weitere Übernahme sind die im Interview enthaltenen

Informationen und Internetadressen natürlich heute nicht mehr aktuell. Trotzdem wollen wir euch die teilweise recht interessanten Ausführungen von Frank Fay, dem damaligen Senior Product Manager von Atari Hasbro Interactive, nicht vorenthalten.

Es bleibt jetzt abzuwarten ob es wenigstens Infogrames gelingt, Atari wieder jenen Glanz zu verleihen den dieser legendäre Firmenname eigentlich verdient hätte.

Interview aus dem März 2000

Guido Frank: Hallo Frank, erst einmal vielen Dank, daß Du Dich bereit erklärt hast, mit mir dieses Interview zu führen. Alle Atari-Fans wird es sicherlich freuen, endlich wieder Neuigkeiten aus dem Hause Atari zu hören! Es wäre nett, wenn Du uns erst einmal ein paar Informationen zu Deiner Person geben könntest. Zum Beispiel der Werdegang zu Deiner jetzigen Position bei Atari, private Interessen und natürlich nicht zuletzt Deine eigenen Favoriten der Computer- und Videospiele.



Frank Fay, Product Manager von Atari Hasbro Interactive. (Bild: Frank Fay)

Frank Fay: In die Industrie kam ich mehr per Zufall. Eines Tages sah ich ein Jobangebot einer Firma namens Bomico (nun Infogrames Deutschland) in der Zeitung. Angefangen habe ich dort als fest angestellter Mitarbeiter der Hotline. Später wurde ich dann zum Product Manager Quality Assurance/Evaluation und später dann Jr. Product Manager im Marketing. Danach wechselte ich als Product Manager zu Psygnosis Deutschland.

Und zu guter letzt bewarb ich mich bei Microprose als Product Manager für Team17. Im Zuge der Übernahme von Microprose durch Hasbro Interactive bin ich dann bei Hasbro Interactive gelandet, bei der ich heute noch bin. Seit ca. einem 3/4 Jahr bin ich in der Position des Sr. Product Managers und für Atari, Hasbro Interactive und Team17 verantwortlich.

Private Interessen? Gute Frage. Spielen tue ich privat überhaupt nicht mehr, da ich den ganzen Tag mit Spielen zu tun habe. Okay, okay ist nicht ganz die Wahrheit. Ich spiele gerne ältere „Software-Perlen“ auf meinen alten Konsolen und Ausnahmespiele. Ich bin außerdem noch leidenschaftlicher Cineast, bevorzugtes Genre sind Sci-Fi, Horrorfilme und Cartoons. Ich interessiere mich außerdem noch sehr für Musik, Internet und Design von Spielen. Aber mein größtes Hobby ist meine Freundin. Spiele-Favoriten habe ich viele, unmöglich alle aufzuzählen, aber spontan aufgelistet sind es Bomberman (SNES), Syndicate (Amiga), Pirates (C64), Archon (C64), Diablo, Ultima Online und Jagged Alliance 2.

Guido Frank: Als es zur Übernahme von Atari durch Hasbro Interactive kam, ging es da nur um Lizenzen oder gab es da noch andere wichtige Kriterien?

Frank Fay: In erster Linie ging es um die noch verbliebenen Lizenzen und Rechte, aber auch um den Namen Atari selbst. Firmen sind immer auf der Suche nach Brands oder Namen für Labels und mit der Übernahme von Atari erhielten wir einen der bekanntesten Namen überhaupt. Ich denke, daß man behaupten kann, daß man Atari im gleichen Atemzug wie Coca-Cola, Tempo, Walkman oder Game Boy nennen kann. Einzige Einschränkung, man hat von Atari beinahe über 14 Jahre nichts mehr gehört.



Missile Command auf der PlayStation 1. Raketen im Anflug auf die Erde. (Bild: Atari)

Guido Frank: Zu welchen Zeitpunkt fand die Übernahme denn genau statt und wie muß man sich so etwas vorstellen?

Frank Fay: Die Übernahme fand Anfang 1998 statt. Es gibt mehrere Gerüchte, hier ist die glaubwürdigste Version: JTS fragte bei Hasbro Interactive an, ob wir nicht Interesse an Atari, sämtlichen Patenten und den Rechten an über 70 Video- und Computerspiel-Klassikern hätten. Die Forderung lag bei unglaublichen 5 Millionen US\$. Unglaublich deshalb, da mittlerweile kein Spiel mehr unter 1 Million US\$ kostet. Mit einem Schlag erhielten wir ein Stück Videospiegelgeschichte für „Kleingeld“.

Im Klartext heißt es, daß wir weder Mitarbeiter oder Firmengebäude übernahmen, sondern nur Namen und Lizenzen. Zu diesem Zeitpunkt existierte die Firma Atari schon lange nicht mehr.

Guido Frank: Wie strukturiert sich die Firma Atari jetzt im Hause Hasbro Interactive in Bezug auf die Mitarbeitern und Abteilungen?

Frank Fay: Hasbro Interactive verfügt über vier Core-Labels. Microprose, Hasbro Interactive Kids, Hasbro Interactive Family und als letztes dann noch Atari. Es gibt eine eigene Atari R&D Gruppe, Atari Interactive. Im Moment arbeiten wir nur mit externen Teams, z. B. Supersonic oder King of the Jungle. In Deutschland arbeiten ca. 20 Leute im Publishingbereich.

Guido Frank: Habt Ihr durch die Anbindung an den Marktriesen Hasbro Interactive Vorteile, die Ihr auch für Atari nutzen könnt?



Pong von Hasbro Interactive. Pinguine schlittern über das Eis. (Bild: Atari)

Frank Fay: Ja klar. Uns werden viele Spiele angeboten und so kann es vorkommen, daß ein Spiel zwar nicht unter Microprose passen würden, aber zu Atari. Wir positionieren Atari ganz klar als unser Action-Label für den Zeitgeist des neuen Jahrtausends. In der Vermarktung ist es für uns einfacher, mit anderen Marken zu kooperieren, z. B. Musiklabels. Außerdem haben wir erfolgreich Atari-Merchandise mit Napo (<http://www.napo.de>) eingeführt, die exklusiv nur in Deutschland zu haben ist. Umgekehrt vermarktet die zu Hasbro Inc. gehörende Tiger Electronics Atari-Handhelds.

Guido Frank: Wer über die Geschichte der Computer- und Videospiele spricht, muß im selben Atemzug den Namen Atari nennen. Seid Ihr Euch bewußt, welches Erbe ihr damit antretet?

Frank Fay: Das waren wir von Anfang an, sonst hätten wir Atari niemals gekauft. In unserer Company gibt es viele, die mit Atari aufgewachsen sind. Ich kann zwar nicht für meine US-Kollegen sprechen, aber wir hier wissen genau, was Atari war, ist und sein wird.

Guido Frank: Wie ist Euer Verhältnis zu den alten Produkten der Firma Atari wie

beispielsweise dem Lynx, der Jaguar-Konsole oder der Computer-Hardware. Ist da von euch überhaupt noch ein Support vorgesehen?

Frank Fay: Da muß ich Dich leider enttäuschen. Aus kommerzieller Sicht macht es keinen Sinn mehr, diese Systeme zu unterstützen. Wir werden unter dem Atari-Label aber jedes marktrelevante System unterstützen.

Guido Frank: Die ersten neuen Atari-Spiele sind inzwischen auf dem Markt erschienen, wie seid Ihr selbst mit diesen Produkten zufrieden?



Der Klassiker Q*Bert für den PC im Jahre 1999. (Bild: Atari)

Frank Fay: Berücksichtigt man den Zeitpunkt der Markteinführung und die kurze Zeit, die uns zur Verfügung stand, ein neues Label zu etablieren, sind wir sehr zufrieden. Über die Qualität der Produkte läßt sich streiten. Mein persönlicher Favorit ist Pong. Das Ding macht gerade auf der PlayStation mit vier Spielern so unglaublich viel Spaß. Die Qualität der Produkte wird sich aber in diesem Jahr erheblich steigern. Den Anfang macht Nerf Arena, welches teilweise mit über 80% in den Fachmagazinen bewertet wurde.

Guido Frank: Alle Atari-Fans sind natürlich besonders daran interessiert, was in der Zukunft von Atari noch zu erwarten ist. Welche Pläne und Projekte gibt es in der nächsten Zeit?



Nerf Arena von Hasbro für Windows 95. (Bild: Atari)

Frank Fay: Der Plan besteht darin, Spiele mit komplett neuen Inhalten zu veröffentlichen, zum Beispiel Nerf Arena und Stunt GP. Wir planen weniger, aber dafür stärkere Titel zu entwickeln.

Guido Frank: Kannst Du uns zu den neuen Spielen schon Einzelheiten verraten?

Frank Fay: Teilweise ja. Im Moment arbeiten Team17 an der Fertigstellung von Stunt GP, einem auf ferngesteuerten Autos basierendes Rennspiel, bei dem es in erster Linie darum geht, die kuriosesten Stunts zu zaubern, bei denen selbst Evel Knievel oder Colt Seavers blaß werden würden. Das Spiel erscheint sowohl auf SEGA Dreamcast als auch auf PC. An der Physik der Engine wurde alleine zwei Jahre gewerkelt. Mehr will ich aber nicht verraten. Im Herbst erscheinen dann zusätzlich noch vier Spiele für PC und PSX.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Guido Frank: Daß es keine neue Hardware von Atari mehr geben wird, ist inzwischen ja schon bekannt, aber warum kam es eigentlich zu dieser Entscheidung? Der Name Atari wäre doch auf jeden Fall ein gutes Markenzeichen für Computer oder Konsolen!

Frank Fay: Das Konsolengeschäft wird mittlerweile von Sony, Nintendo und SEGA dominiert. Wir konzentrieren uns lieber auf das Kerngeschäft, das sind nun einmal Spiele.



Centipede von Hasbro unter Windows 95. (Bild: Atari)

Guido Frank: Die meisten Atari-Fans sammeln neben den Spielen natürlich auch Merchandising-Produkte wie T-Shirts, Poster usw. Gibt es hierzu neue Artikel von euch und wie lautet die Adresse, über die man diese Produkte kaufen oder beziehen kann?

Frank Fay: Die Firma Napo ist der offizielle Merchandise Lizenznehmer. Dort kann man T-Shirts, Caps und Bags bestellen.

Guido Frank: Wie ist Eure genaue Homepage-Adresse und welche Informationen sind dort abrufbar?

Frank Fay: Im Moment haben wir nur eine reine Support-Page unter <http://www.hide.de>. Im Aufbau befindet sich aber die offizielle Atari-Seite unter <http://www.atari-net.de>. Wie der Name schon vermuten lässt, wird sie sich nicht nur mit Spielen befassen. Mehr dazu in den kommenden Monaten.

Guido Frank: Hast Du sonst noch neue Geheimnisse die Du uns noch verraten kannst?

Frank Fay: In den nächsten Monaten werden noch mehr Announcements bezüglich des LineUps für 2000 und 2001 folgen. Haltet die Augen und Ohren offen, denn es werden bestimmt einige Überraschungen dabei sein!

Guido Frank: Vielen Dank für dieses interessante Interview! Ich wünsche Dir und der Firma Atari weiterhin viel Erfolg!

Atari Hasbro Interactive – Produkte von 1998 bis 2000

Überarbeitete Atari Klassiker von Hasbro Interactive für PC und PlayStation: Pong, Q-Bert, Centipede und Missile Command. Die Hasbro-Neuaufgaben sind für echte Retrofans nur bedingt empfehlenswert. Da neben Sound und Grafik auch das Spieldesign verändert wurde, bleibt es reine Geschmackssache wie gut oder wie schlecht der einzelne Spieler diese Adaptionen empfindet. In der Produktpalette befinden sich jedoch noch zwei weitere Titel, die Hasbro speziell für die Freunde alter Atarispiele konzipierte. Sicher bekommt man ROMs alter Automatenklassiker ebenso gut über PC-Emulatoren im Internet, aber die beiden Sammlungen der Atari Arcade Hits sind wirklich mit Liebe zusammengestellt und enthalten neben den einzelnen Emulatoren viele weitere Features.



Die Spielesammlung Atari Arcade Hits von Hasbro Interactive. (Bild: Guido Frank)

Darunter befinden zum Beispiel verschiedene Desktop Themes mit Screen Saver und ein kleines Atari Museum mit tollen Infos und Bildern aus der Atari Zeitgeschichte. Für Sammler ist natürlich auch die Originalverpackung interessant, eine große Pappschachtel mit Hochglanzdruck.



Nolan Bushnell spricht im Videointerview über Pong. (Bild: Hasbro)

Tipp: Die CD-ROM Atari Arcade Hits Vol. 1 von 1999 beinhaltet ein 20 minütiges Videointerview mit dem Atari Firmengründer Nolan Bushnell. Dort erzählt der „Godfather of Videogames“ viele spannende Geschichten aus den Atari Gründertagen. Hier sind viele exklusive Informationen über Atari und die legendären Spiele zu erfahren. Eine echte Perle für Atarifans! Atari Merchandising Artikel erlebten unter Hasbro Interactive ebenfalls eine Renaissance.

Neben diversen T-Shirts, Sweatshirts, Caps und Aufklebern vertrieb Hasbro sogar einen kleinen Atari Rucksack. Alle Fanartikel bestanden aus sehr hochwertigem Material und waren mit dem neuen Hasbro Atari Logo versehen, das neben den altbekannten Schriftzug noch eine zusätzliche Umrandung enthielt.

Auch wenn die Atari- Ära von Hasbo Interactive nicht allzulange hielt, so haben sich in dieser Zeit zumindest einige Liebhaberobjekte entwickelt, die für die Fans von Atari sicher ihren Wert haben werden.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 25. April 2003 um 18:38 Uhr in der Kategorie: [Medien & Events](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>