

Computer

Erbe verspielt

Die Pionierfirma Apple hat ihren Vorsprung eingebüßt. In der von Intel und Microsoft beherrschten Welt verpaßte sie das Multimediageschäft.

In graue Fetzen gehüllt, ziehen Menschen mit bleichen Gesichtern durch endlose Gänge. Unter den Augen von Sicherheitskräften versammeln sie sich vor dem gigantischen Monitor, den der Kopf des Großen Vorsitzenden ausfüllt. Doch da durchbricht eine athletische Frau mit wehenden Haaren die Absperungen und schleudert einen Vorschlaghammer mitten in das Gesicht auf der Mattscheibe.

Mit diesem Werbespot gab Apple am 23. Januar des Orwell-Jahres 1984 der gesamten Computerindustrie eine neue Richtung. Mit dem Sendungsbewußtsein eines Kreuzfahrers zog Firmengründer Steven Jobs gegen die vermeintliche Despoten der jungen Branche zu Felde. „Soll IBM das Informationszeitalter beherrschen?“ rief er ins Publikum. „Nein!“ brüllte es zurück, und Jobs stellte triumphierend ein knuffiges Kistchen mit ei-



Apple-Manager Sculley (M.)*
Aus dem Apfel wurde Fallobst

nem postkartengroßen Monitor neben sein Rednerpult: Der Apple Macintosh war geboren.

Genau ein Dutzend Jahre später ist der Mythos am Ende. Mit einem Verlust von 69 Millionen Dollar im letzten Quartal ist der Computerpionier zum Schmuttelkind der Boombranche geworden. „Sie haben diese wundervolle Firma auf die Knie gebracht“, mußte sich Apple-Chef Michael Spindler letzte Woche auf der Aktionärsversammlung vorhalten lassen. Der steckte mit versteinertter Miene ein und giftete nach dem Meeting Reporter an: „Was wollen Sie von mir hören? Mea culpa?“

Die Entwickler des „Mac“, wie Apple-Fans ihre Rechner zärtlich nennen, hatten sich in den Gründerjahren zu „Piraten“ ernannt. Eine selbstgenähte Totenkopfflagge hing seit

dem Frühjahr 1982 im Labor der Programmierer. Exotisches hatten sie im Sinn: einen Computer mit Grafiken und Symbolen auf dem Schirm, ein Hilfsgerät namens Maus, mit dem man einen kleinen Zeiger zwischen den Symbolen hin und her bewegen kann, statt mystische Befehlsfolgen auf grün leuchtende Bildschirme zu tippen, wie es der Rest der Computerwelt damals zu tun pflegte.

Steven Jobs spielte die Rolle des arroganten Genius. „Ihr wißt einfach nicht, was ihr tut“, herrschte der 27jährige die Forscher des Xerox-Parc Forschungszentrums an, in deren Denkfabrik das Konzept einer „Grafischen Benutzeroberfläche“ entstanden war. „Wir werden denen zeigen, wie man aus diesen Ideen ein Produkt macht“, nahm er sich vor. Er stellte seinen Bastlern zur Entspannung einen Konzertflügel ins Großraumbüro und ließ neben der Stereoanlage sämtliche CDs stapeln, die Anfang 1983 auf dem Markt zu haben waren.

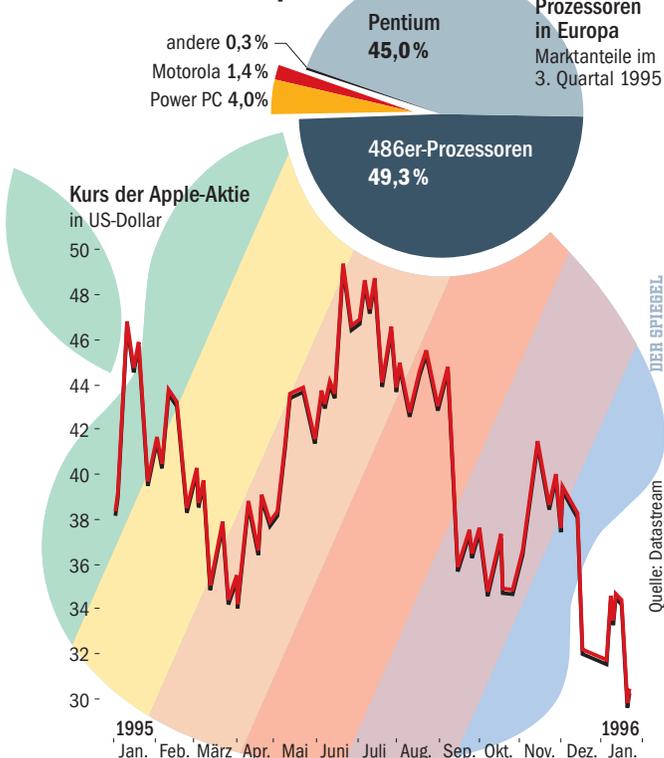
Mit überschwänglichem Lob und harter Kritik trieb Jobs sein Team zu Höchstleistungen, doch auch die Kunden wollte er erziehen. Er bestand darauf, daß die ersten Mac-Tastaturen keine Cursortasten besaßen – so sollte der Benutzer gezwungen werden, sich an das neue Eingabe-Hilfsmittel Maus zu gewöhnen.

Eine Art Volkscomputer sollte der Mac werden: Einstöpseln und loslegen, ohne sich um die Technik zu kümmern. Lange Zeit wurden die Gehäuse sogar mit Spezialschrauben verschlossen, damit die Besitzer gar nicht erst in Versuchung kämen, sich mit den Innereien zu beschäftigen.

Heute sind die einstigen Trendsetter Gejagte auf einem immer härter werdenden Markt. Aus dem frech angebissenen Apfel im Firmenlogo ist Fallobst geworden. Die verhängnisvolle Tendenz erkannte John Sculley, den Jobs von seinem hochdotierten Posten als Präsident von Pepsi-Cola zu Apple geholt hatte, schon im zweiten Jahr der Mac-Ära. Sculley, ein pragmatischer Marketingspezialist, zwang seinen visionären Freund Jobs, den Chefessel zu räumen. Gekränkt verließ der Gründer 1985 die Firma.

Sculley verstand es, Apples Symbiose von Kreativität und Technik zum Kult zu machen. Unter dem Slogan „The Power to be your best“ wurde die Maschine, die vermeintlich das Beste im Menschen mo-

Absturz des Kultcomputers



* Mit Firmengründern Steven Jobs und Steve Wozniak.

bilisiert, zum Standardwerkzeug von Künstlern und Medienschaffenden.

Doch der technische Vorsprung schmolz dahin. Die hohe Kunst der Apple-Ingenieure, mit speziellen Schaltungen dem Computer überragende Grafikfähigkeiten zu verleihen und die gesamte Systemarchitektur auf das problemlose Zusammenspiel der Komponenten auszulegen, spielt heute kaum noch eine Rolle. Der Ur-Mac, mit kümmerlichen 128 Kilobyte Speicherkapazität ausgestattet, brillierte zu seiner Zeit mit Leistungen, die PC-Konstrukteuren der IBM-Welt die Sprache verschlugen. Heute jedoch, wo Arbeitsspeicher nach Megabyte gemessen werden und selbst Textverarbeitungsprogramme mehr Rechenpower verschlingen, als die Computer zu bieten hatten, die einst Apollo-Raketen zum Mond steuerten, ist gegen fast jedes PC-Gebilde irgendein Programm oder eine Steckkarte gewachsen.

Das „Plug-and-Play“-System, das der Chipriese Intel und der Softwaregigant Microsoft aus der Taufe hoben, entkräftet ein weiteres Mac-Argument: Bei Komponenten dieses neuen Standards braucht sich der PC-Besitzer, wenn er seinen Rechner aufmotzen will, zumeist nicht mehr um die Konfiguration von Minischaltern oder Technogebrabbel wie „Interruptadressen“ zu kümmern. Da hilft es nichts, daß die Mac-Gemeinde mitleidig lächelnd darauf verweist, daß Apples zukunftsweisende „NuBus“-Architektur das automatische Erkennen von Steckkarten schon vor Jahren beherrschte.

„Wir sind sehr zufrieden mit Windows 95“, höhnten die Apple-Leute in einer Anzeige, „zeigt es doch einmal mehr, daß ein Windows-PC nie ein Mac sein wird.“ Jeder Mac-Fan wird aus vollem Herzen zustimmen, doch bisherige Windows-User dürften mit diesem arroganten Selbstlob nicht zu bekehren sein.

Das Visionärvirus infizierte schließlich auch Sculley. Mit großem Pathos versprach er der Welt den „Persönlichen Digitalen Assistenten“: Ein handflächengroßer Hochleistungscomputer sollte zum Lotsen durch die Infowelt von morgen werden. „Newton“ hieß das Wunderwerk, doch die Zauberei wurde zur Lachnummer. Erst jetzt, zwei Jahre und mehrere Hard- und Softwareversionen später, erreicht seine automatische Handschrifterkennung halbwegs befriedigende Resultate.

Das Newton-Debakel kostete Sculley den Job. Sein Nachfolger, der bullige

Michael Spindler mit dem Spitznamen „Diesel“, schien endgültig immun gegen Visionen zu sein. Er verordnete der Firma ein striktes Sparprogramm. Brachial wurde die Rechnerpalette auf den PowerPC-Chip umgestellt und gewann damit, zumindest vorübergehend, wieder einen kleinen Leistungsvorsprung gegenüber dem gegnerischen Lager, das Intel gnadenlos mit Pentium-Prozessoren aufrüstet.

Die „Power-Macs“ wurden zum Verkaufrenner und lösten damit prompt die nächste Krise aus. Da sich Apple

gemessen an den verkauften Stückzahlen, die „Nummer eins bei den Desktop-Computern“. – Schön, aber völlig belanglos.

Denn Apples Konkurrenten sind nicht einzelne PC-Hersteller wie Compaq oder IBM. Die Apfelmacher kämpfen gegen den gesamten Rest der Computerwelt. Die Verkaufsanteile der Prozessoren korrigieren das Bild: Rund 95 Prozent aller dieser Zentralorgane werden nach Intel-Muster gebaut und ticken später in potentiellen Windows-Rechnern.

Einerseits scheint die Krise Dauerzustand bei Apple zu sein. Schon vor elf Jahren prophezeite das *Manager Magazin*: „Die goldenen Jahre sind vorbei.“ Mit schöner Regelmäßigkeit schien die Firma kurz vor dem Verkauf zu stehen. Doch diesmal liegen die Probleme tiefer, als es sich in Umsatzzahlen oder Marktanteilen ausdrücken ließe.

„Wir reden hier von einer Firma, die ihr Erbe verspielt hat“, giftet Intel-Chef Andy Grove gern, wenn die Rede auf Apple kommt. Wahr ist, daß die Pioniere den Anschluß an die Computerbewegung verpaßt haben:

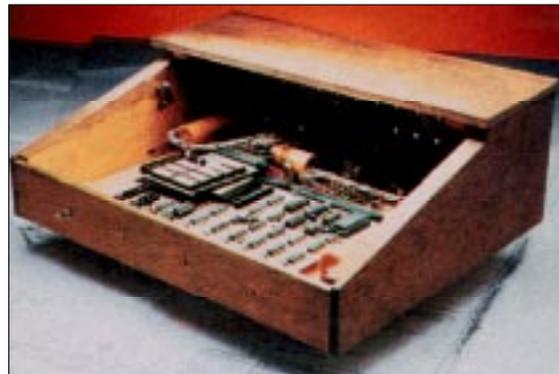
Der Boom der Multimediaindustrie hätte eine Goldader für das Unternehmen bedeuten können. Bei der Darstellung von Videos und Grafiken hatte die Mac-Plattform klare Startvorteile. Während auf Windows-Rechnern jede CD-Rom vor dem Start zahlreiche, oftmals untereinander unverträgliche Treiberprogramme zusätzlich installieren muß, war das Starten der Datenscheiben bei Apple stets so einfach wie Disketteneinlegen.

Doch erst Ende 1994 quälten sich die Apple-Entwickler das „Pippin“-Konzept ab. Der japanische Spiele-

hersteller Bandai soll nach den Plänen dieses Jahr ein preiswertes Gerät, die Rede ist von 500 Dollar, auf den Markt bringen, in dem ein abgespeckter Power-Mac schlummert. Statt eines aufwendigen Computermonitors braucht Pippin nur eine Verbindung zum heimischen Fernseher, um CD-Roms vorzuspielen. Der Zeitpunkt, damit einen „Standard“ zu setzen, ist jedoch längst verpaßt. Zudem wurde letztes Jahr in den USA schon mehr Geld für PCs als für Fernseher ausgegeben. Die meisten Multimediaproduzenten basteln ihre



Moderner Macintosh: „Alle lieben diese Rechner“

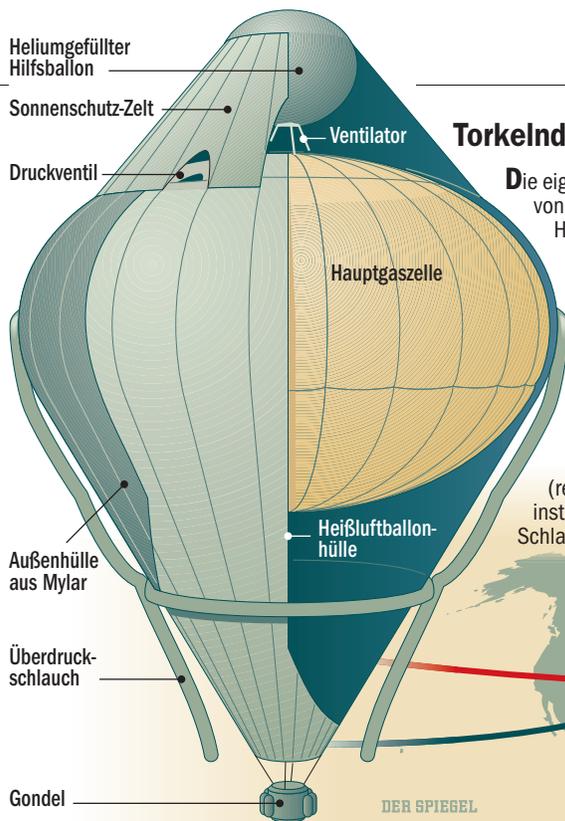


Prototyp des „Apple I“ (1977)

„Wir werden es denen zeigen“

viel zu spät und nur halbherzig dazu durchgerungen hatte, Lizenzen für das in zahlreichen Rechtsstreitigkeiten eifersüchtig gehegte Hard-und-Software-Know-how zu vergeben, wurden die Fertigungskapazitäten in den eigenen Werken knapp. Mitte letzten Jahres füllten sich so die Auftragsbücher mit unerledigten Bestellungen im Wert von einer Milliarde Dollar.

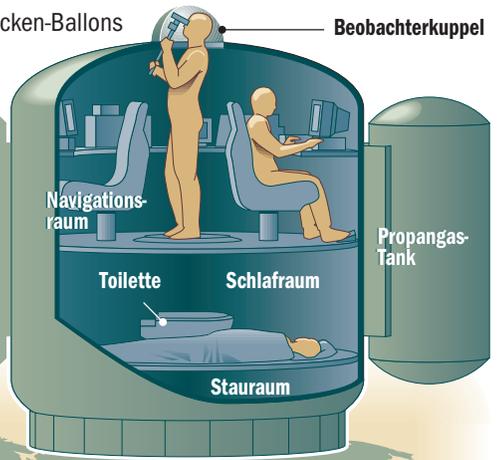
Selbst als der Preiskampf im letzten Weihnachtsgeschäft die verbliebenen Gewinne vernichtete, verbreitete Apple noch stolz die Meldung, man sei nun,



Torkelndes Treibgut Aufbau moderner Langstrecken-Ballons

Die eigens für die Erdumrundung konzipierten Ballons von Fossett, Brink und Branson sind sogenannte Hybridkonstruktionen: Für den Auftrieb sorgt eine Helium-Gaszelle, für die Höhen-Feinregulierung während des Fluges ein darunter angebrachter Heißluftteil, der mit Propangasbrennern beheizt wird. Der Fossett-Ballon (links) ist an der Spitze zusätzlich mit einem Helium-Hilfsballon ausgestattet, der ein Sonnenschutz-Zelt spannt; es soll den Ballon vor Überhitzung bewahren.

In der zweigeschossigen Branson-Gondel (rechts) finden im Oberdeck die Navigationsinstrumente Platz, unten sind die Toilette, der Schlafraum und die Vorratskammern untergebracht.



Software zwar auf Macs, wandeln die Daten dann jedoch ins Windows-Format um, denn nur so finden sich Käufer.

Auch den Trend zum globalen Internet haben die Apple-Leute offenbar nicht verstanden – ausgerechnet sie, die einst mit „Apple Talk“ die preiswerte Vernetzung von PC-Arbeitsplätzen erfunden haben. Zwar kündigte Sculley 1987 prophetisch den „Knowledge Navigator“ an, einen digitalen Butler, der die Wünsche seines Herrn errät und als Agent mit Lizenz zum Stöbern die Datenbanken der Welt durchforstet. Doch außer einem netten Werbespot ist nichts passiert.

Glücklos errichtete Apple ein eigenes Online-System, großspurig „E-World“ genannt. Trotz liebevoll gestalteter Grafik kümmert es als Datentrampelpfad mit 140 000 Benutzern dahin, während die nach Millionen zählenden Bewohner der elektronischen Welt im hippen Internet surfen.

Dort setzten andere die Maßstäbe: aggressive Neulinge wie Netscape, das dem Datenvolk als Köder kostenlose Software für das World Wide Web zuwarf, oder der Workstation-Hersteller Sun Microsystems, der sogar den Riesen Microsoft zwang, die neue Programmiersprache „Java“ als zukünftigen Standard der Online-Welt zu akzeptieren.

Prompt avancierte Sun in der Gerüchteküche der Wall Street zum heißesten Kandidaten für die Übernahme des angeknabberten Apfels. Ist der Mythos zu retten? Andere Firmen haben Kunden, Apple hat Jünger. „Was soll man sagen“, murmelt betroffen ein Grafiker, „wir lieben doch alle diese Maschinen.“

Ballonfahren

Jagd im Sturmwind

Zwei Ballonfahrer-Mannschaften konkurrieren beim Versuch, nonstop den Erdball zu umrunden – ein bislang stets mißglücktes Abenteuer.

Selbstzweifel passen nicht ins Charakterbild des Unternehmers und Sportmanns Richard Branson. „Ich bin ganz sicher, wir schaffen es“, verkündet er beschwörend, „das wird ein großartiges Rennen.“ In der Gondel eines heliumgefüllten High-Tech-Ballons will der Brite so bald wie möglich zu einer Nonstop-Reise rund um den Erdball aufbrechen. Doch am Startplatz im marokkanischen Marrakesch herrscht seit Tagen schlechtes Wetter. Branson und seine beiden Kopiloten müssen sich gedulden.

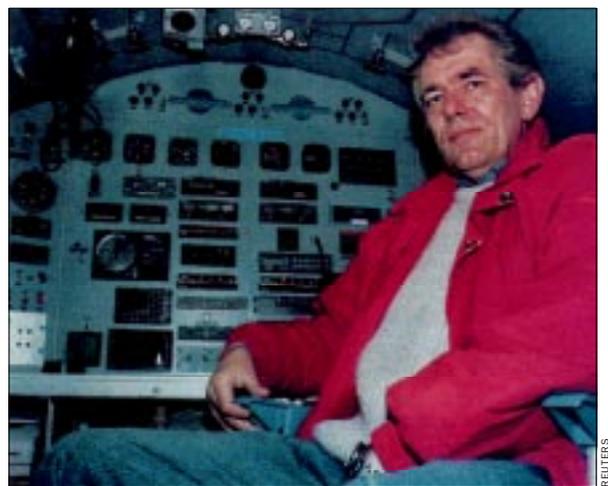
Das fällt ihnen schwer. 2500 Kilometer weiter nördlich, im niederländi-

* Im Cockpit seiner Ballonkabine.

schen Nijmegen, lauert ein Konkurrenzteam auf die Chance, den britischen Ballonfahrern vorzuzukommen. Henk Brink, 52, Chef der fliegenden Holländer, ist wild entschlossen, die Branson-Mannschaft abzuhängen: „Ich werde kämpfen wie ein Löwe.“

An die 200 Jahre alt ist der Traum, mit einem Luftballon ohne Zwischenlandung um die Welt zu gondeln; erfüllt hat er sich bislang nicht. Sechs Versuche wurden seit 1980 unternommen, alle scheiterten. Drei Ballonkapitäne brachen sich dabei den Hals.

Den aktuellen Wettstreit der Ballonpiloten hatte kurz nach Jahresbeginn der Amerikaner Steve Fossett eröffnet, ein steinreicher Börsenmakler, der sich ganz allein auf die Weltreise machte. Unter den Hochrufen begeisterter Zuschauer war er am 8. Januar aus einem windgeschützten Tal in South Dakota



Ballonfahrer Brink*: „Kämpfen wie ein Löwe“