

„Ich lehne es ab, alt zu werden“



Mit der Zeit gegangen: Atari wurde bunter und komplexer. Hier das aktuelle Spiel „Asterix bei den Olympischen Spielen“

Der Vater der Videospiele lacht gerne – am liebsten über sich selbst. Nolan Bushnell, 67 Jahre alt, hat 1972 die Computerfirma Atari gegründet, er entwickelte das legendäre Spiel „Pong“: ein simples, aber sehr erfolgreiches Tennisspiel für den heimischen Fernseher.

Drei Jahre, nachdem er seine Anteile an Atari für einen zweistelligen Millionenbetrag an den Medienkonzern Time Warner verkauft hatte, stieg Bushnell 1979 aus dem damals noch sehr erfolgreichen Unternehmen aus. Er gründete seine eigene Fastfoodkette, nannte sie „Chuck E. Cheese's Pizza Time Theater“, wollte mit Videospiele vor allem Kinder an den Tisch locken – dann kaufte die Konkurrenz das Unternehmen auf.

Bushnell ließ sich nicht unterkriegen, entwickelte Heimroboter, die im Haushalt helfen sollten. Die Presse jubelte, doch der kommerzielle Erfolg blieb aus. Es wurde ruhig um den Mann aus dem US-Bundesstaat Utah.

Zuletzt machte vor allem die Tatsache Schlagzeilen, dass sein Leben verfilmt werden soll. Der junge Bushnell soll von Leonardo DiCaprio gespielt werden. In Köln wurde der 67-Jährige nun für sein Lebenswerk geehrt: mit dem „Lara of Honor“, einem jährlich in Deutschland vergebenen Preis für Video- und Computerspiele.

DIE WELT: Wann haben Sie das letzte Mal mit Leonardo DiCaprio gesprochen?

Nolan Bushnell: Ich habe bislang noch gar nicht mit ihm gesprochen.

Aber er wird Sie in einem Film über

Ein Milliardenmarkt

Zu den Marktführern bei Online-Spielen gehört Activision Blizzard. Die Firma bringt das mit offiziell elf Millionen Mitgliedern am weitesten verbreitete Online-Spiel „World of Warcraft“ heraus und setzt damit etwa eine Milliarde Dollar pro Jahr um. Zu den Großen der Branche gehört zudem EA Entertainment, das zwar eher mit Sportspielen bekannt geworden ist, aber auch das erfolgreiche „Warhammer Online: Age of Reckoning“ herausgibt.

Neben den großen Konzernen haben sich Nischenanbieter wie die südkoreanische NCsoft etabliert. Die Firma hat es mit „Aion“ und den beiden „Lineage“-Teilen unter die Top Ten der umsatzstärksten Online-Spiele geschafft. Konkurrenz erwächst den bisherigen Anbietern durch die weltweit größte Online-Community Facebook: An dem von der Firma Zynga entwickelten Online-Spiel „Farmville“, das über Facebook läuft, nehmen mehr als 65 Millionen registrierte Mitglieder teil.

Ihr Leben spielen.

Bushnell: Das stimmt. Der Film ist aber noch in der Vorproduktion. Wenn es ernst wird, werden wir uns unterhalten.

Schon vor dem Film haben Sie jetzt den „Lara-Of-Honor“, einen Preis für Ihr Lebenswerk, erhalten. Überwiegt da der Stolz oder die Erkenntnis: Ich werde alt?

Bushnell: Ich lehne es ab, alt zu werden. Ich glaube, ich werde für immer leben.

Mit dem Videospiel „Pong“ wurde Atari einst groß, dann kam der Absturz. Heute spielt das Unternehmen wieder mit. Firmengründer Nolan Bushnell gilt als Computer-Legende – er erhielt jetzt von der Branche einen Ehrenpreis

Sie meinen das im übertragenen Sinn: In Ihren Spielen, die Sie erfunden haben?

Bushnell: Nö. Ich plane, einfach nicht zu sterben. Und zwar für eine sehr, sehr lange Zeit.

Da wünschen wir Ihnen viel Glück. Einen unsterblichen Titel haben Sie schon sicher: Vater der Videospiele. Sehen Sie sich selbst so?

Bushnell: Ich persönlich glaube, dass Steve Russell der Vater der Videospiele ist. Ich selbst habe sein „Spacewar!“ gespielt und war beeindruckt, lange bevor ich selbst irgendetwas in dieser Richtung gemacht hatte. Warum man mich trotzdem so nennt, kommt wahrscheinlich daher, dass Atari so erfolgreich war. Wir haben mit „Computer Space“ ganz klar das erste kommerzielle Videospiel herausgebracht – zwei Jahre, bevor irgendetwas in dieser Art auf den Markt kam.

Wie kam es zu „Computer Space“ und „Pong“?

Bushnell: Ich habe damals Elektrotechnik studiert und Spiele wie „Spacewar!“ auf einem Großrechner gespielt, dem PDP-1. Das fand ich klasse. Nebenbei habe ich in einem Freizeitpark gearbeitet. Dort habe ich gelernt, dass ein Spielgerät, das 1000 Dollar kostet, pro Woche 1500 bis 2000 Dollar Umsatz bringen kann und auch

muss. Das hat mir die Augen geöffnet.

Und dann haben Sie Atari gegründet?

Bushnell: Das erste Büro war eins der Zimmer meiner Töchter. Wir lebten damals in einem Haus mit drei Schlafzimmern: eins für uns, zwei für die Kinder. Sie mussten also zusammenziehen, damit ich ein Arbeitszimmer hatte. Danach mieteten wir einen etwa 100 Quadratmeter großen „Garagen-Shop“ in Silicon Valley. Vorne die Rezeption, hinten eine Art Garagentor, daher auch der Name. In solchen Dingen sind alle großen Firmen einmal gegründet worden.

War Ihnen damals schon klar, dass sich die Spiele-Industrie später zu etwas heute so Großem entwickeln wird?

Bushnell: Ich wusste schon früher, dass die Branche der Videospieleautomaten ein Multi-Millionen-Dollar-Markt sein wird. Und ich wusste, dass Atari dann ganz vorne mit dabei ist. Dass allerdings der Spielmarkt für den Endverbraucher zu einem Multi-Milliarden-Dollar-Geschäft wachsen würde, das hätte ich nicht erwartet.

Sind Sie als Vater der Videospiele stolz darauf, wie sich der Markt entwickelt hat?

Bushnell: Klar. Die Spiele-Industrie

ist heute größer als die Film-Industrie. Das ist total cool. Sie hat sich von „Pong“ über dem ersten 3-D-Shooter „Doom“ bis heute weiterentwickelt.

Was waren in Ihren Augen die wichtigsten Schritte?

Bushnell: „Doom“ war wahrscheinlich wichtig für die Spiele-Entwicklung. Ein wirklich gutes Spiel. Ebenfalls wichtig für die Evolution der Spiele ist Miyamotos „Zelda – Adventures of Link“. Außerdem „The Sims“. Ein weiterer Meilenstein ist die Entwicklung der Wii-Konsole.

Werden solche Spiele nicht irgendwann zu kompliziert? Beispielsweise „World of Warcraft“?

Bushnell: Komplexe Spiele werden in Amerika von rund zehn Millionen Menschen gespielt – aber 120 bis 150 Millionen Amerikaner spielen die einfacheren Games. Facebook-Spiele oder Solitär. Ich glaube, World of Warcraft ist ein wichtiges Spiel, vor allem kommerziell gesehen. Aber es ist nicht das populärste.

Was spielen Sie momentan?

Bushnell: Ich spiele „Space Station Frontier“ auf dem iPad. Das ist so ein Ressourcen-Game. Ich muss etwas auf Asteroiden abbauen und so. Das ist kein Online-Spiel. Ich mag Games, die ich auch im Flugzeug spielen kann.

Wie werden Computerspiele in 20 Jahren aussehen?

Bushnell: Ich weiß es nicht. Aber ich glaube, dass wir keine Bildschirme mehr haben werden, sondern Brillen, die einen dreidimensionalen Raum simulieren. Das funktioniert dann auch in einem Flugzeug. Außerdem wird alles per Gestik, per Handbewegung gesteuert. Nicht nur im Computerbereich. Auch Fernbedienungen für TV-Geräte werden verschwinden. Sehr bald schon. Man wird alles mit der Hand steuern. Daumen hoch, schon wechselt das Gerät den Sender. Schnipsen, und es schaltet sich aus.

Zurück zu Atari: Das Unternehmen dominierte lange die Spielszene, dann stiegen Sie aus, danach ging in der Firma irgendetwas schief, so dass 1996 sogar die letzten Abteilungen aufgelöst wurden. Atari war tot. Wie haben Sie diese Zeit erlebt?

Bushnell: Das war für mich so, als ob eins meiner Kinder ein Massenmörder wird: Ich war sehr enttäuscht. Der Verkauf war auch mein größter Fehler. Ich hatte nie erwartet, dass das Unternehmen so heruntergewirtschaftet werden würde. Ich dachte, dass die Macher in den Chefetagen großer Firmen ziemlich kluge Menschen wären, sonst wären sie nicht so weit gekommen. Aber es stellte sich heraus, dass es genau andersherum ist: Je größer das Unternehmen, je dämlicher ist das Management. Große Konzerne werden irgendwann wie Regierungen. Und wir wissen alle, dass Regierungen ziemlich inkompetent sind.

Seit einigen Jahren gibt es Atari wieder – und Sie sind seit kurzem wieder an Bord. Wie fühlt sich das an?

Bushnell: Das macht Spaß. Ich bin zwar nicht mehr der Chef, aber als Berater bekomme ich die verrücktesten Projekte auf den Tisch, die ich dann bewerten soll. Ich muss gestehen, dass ich dabei besonders gerne mit deutschen Entwicklern spreche. In Deutschland arbeiten einige der weltweit bes-

ten Game-Designer. Ich bin ein Fan von deutschen Spielen, und das schon seit vielen Jahren. „Siedler von Catan“ ist zum Beispiel ein großartiges Spiel.

Kommen wir noch kurz zum Internet. Wie wichtig war diese Erfindung?

Bushnell: Eine der wichtigsten der Menschheit. Viel, viel wichtiger als die Erfindung des Rads. Wenn man ernsthaft darüber nachdenkt: Es ist die Macht – wie bei „Star Wars“. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis wir alle selbst ans Internet angeschlossen werden. In 20 Jahren haben wir dünne Kabel im Körper implantiert, so dass wir alle miteinander verbunden sind.

Sind sie bei Facebook und Twitter?

Bushnell: Oh ja. Bei Facebook treffe ich viele ehemalige Mitarbeiter. Manchmal schicken sie mir auch Fotos aus der Zeit, als wir zusammengearbeitet haben. Das ist oft richtig witzig.

Wie lange geben Sie Facebook?

Bushnell: Facebook wird noch lange bestehen. Es wird sich verändern, aber es wird bleiben. Dieses ganze Privatsphäre-Zeugs wird absolut überbewertet. Ich sage den Leuten immer: Privatsphäre gibt es schon lange nicht mehr, vor allem nicht im Internet. Kommt damit klar.

Sie haben eben vom iPad gesprochen, Sie telefonieren mit einem iPhone. Der Erfinder dieser Gegenstände, Apple-Chef Steve Jobs, hat einmal für Sie gearbeitet. Stehen Sie noch in Kontakt?

Bushnell: Natürlich.

Was dachten Sie, als Sie Steve Jobs zum ersten Mal sahen?

Bushnell: Das ist ein kluger, aber seltsamer Junge.

Und was denken Sie, wenn Sie ihn heute sehen?

Bushnell: Das ist ein kluger, aber seltsamer Mann

Das Gespräch führte Tobias Dupke

Pionier der Computerspiele

Nolan Bushnell gründete am 27. Juni 1972 gemeinsam mit Ted Dabney die Firma Atari. Anfangs entwickelte Atari Spiele für Spielautomaten in Freizeitparks. Mit der an den Fernseher anschließbaren Konsole Atari 2600 wurden jedoch bald schon weltweit die Wohnzimmer erobert. Und noch heute markiert die Konsole den Beginn der kommerziellen Videospiele-Ära.

Bald trat der PC in den Haushalten als direkte Konkurrenz zu den Spielkonsolen auf. Nachdem Bushnell sein Anteile verkauft hatte, begann der neue Eigentümer Warner Communication, die Abteilungen von Atari nach und nach zu verkaufen. Als 1993 die Konsole Jaguar flopte, wurde der Konsolen- und Computerbereich vom Festplattenhersteller JTS Corporation aufgekauft. Das war das Ende von Atari.

Die Namensrechte erwarb 2001 der Computerhersteller Infogrames, der seit 2003 diesen Namen führt. Heute werden unter dem Namen Atari Unterhaltungsspiele für Spielkonsolen, PCs und Smartphones angeboten. jm



INTERNATE & PRIVATSCHULEN

Starke Wirtschaftsschulen - Perspektiven fürs Leben

Jeder Schulabschluss staatlich anerkannt:

- Hauptschulabschluss
- Fachoberschulreife
- Fachabitur
- Abitur

Vorsprung durch Bildung

KRÜGER INTERNAT UND SCHULEN

Beratungen täglich nach Terminvereinbarung

- Hausaufgabenbetreuung
- Individuelle Förderung
- Psychologische Unterstützung

Westerkappelner Straße 66
49504 Lotte-Wersen
Fon 05404 9627-0
www.internat-krueger.de • info@internat-krueger.de

www.internat-krueger.de

Jeder Schulabschluss staatlich anerkannt:

- Hauptschulabschluss
- Fachoberschulreife
- Fachabitur
- Abitur

Vorsprung durch Bildung

KRÜGER INTERNAT UND SCHULEN

Starke Wirtschaftsschulen - Perspektiven fürs Leben

- Hausaufgabenbetreuung
- Individuelle Förderung
- Psychologische Unterstützung

Westerkappelner Straße 66
49504 Lotte-Wersen
Fon 05404 9627-0
info@internat-krueger.de

INTERNAT GYMNASIUM BAD SACHSA

Mehr als ein Internat! das Pädagogium Bad Sachsa

www.internat-gymnasium.de

SIB Schul- und Internats-Beratung für D + CH

Tel. (089) 54 55 81 14 • www.schule-internat.de

Mit qualifizierter Weiterbildung an die WELT-Spitze.

DIE WELT WELT am SONNTAG

Wenn intelligente Kinder eine schulische Krise haben...

...helfen wir ihnen erfolgreich zu werden. In Klassen mit höchstens 8 Schülern werden sie individuell gefördert und holen ihre Lücken systematisch auf. Auch nicht versetzte Schüler können in die nächste Klasse vorrücken, ohne ein Schuljahr zu verlieren. Mit uns wird Ihre Tochter oder Ihr Sohn erfolgreich das Abitur oder den Realschulabschluss erwerben.

Summer School 2010
Kleingruppen-Unterricht in Problemfeldern:
Englisch, Deutsch, Französisch, Latein und Mathematik
Leistungsprogramme am Nachmittag mit Tennis, Golf, Badminton etc.

KURPFALZ INTERNAT
private Ergänzungsschule nach §§ 13ff. PDSchG
Diersteinstraße 45 • 69245 Bammental
Tel. 0180/5001766 • Fax 0180/5001767
www.kurpfalz-internat.de

INTERNAT SCHLOSS ROHLSTORF
Leitung: Annette von Bartsau

Internat Schloss Rohlstorf
Die erste private Gemeinschaftsschule in Schleswig Holstein, bietet zum neuen Schuljahr individualisiertes Lernen in kleinen Gruppen und optimale Betreuung in landschaftlich reizvoller Lage.

In Klassenstufe 5 bis 8 noch wenige Plätze frei

Tag der offenen Tür:
10. Juli 2010 von 11.00 bis 16.00 Uhr

Ansprechpartner Michael Roelofs
23821 Rohlstorf / Wardersee
Tel. 04559/1056
www.schloss-rohlstorf.de
Info@schloss-rohlstorf.de

- kleine Klassen
- hoher Betreuungsschlüssel
- direkt am See gelegen
- großes Freizeitangebot
- intensive Betreuung