

Weltruhm mit 500 Dollar

Nolan Bushnell ist Vater der Videospieleindustrie und wünscht sich dosierten Spaß am PC

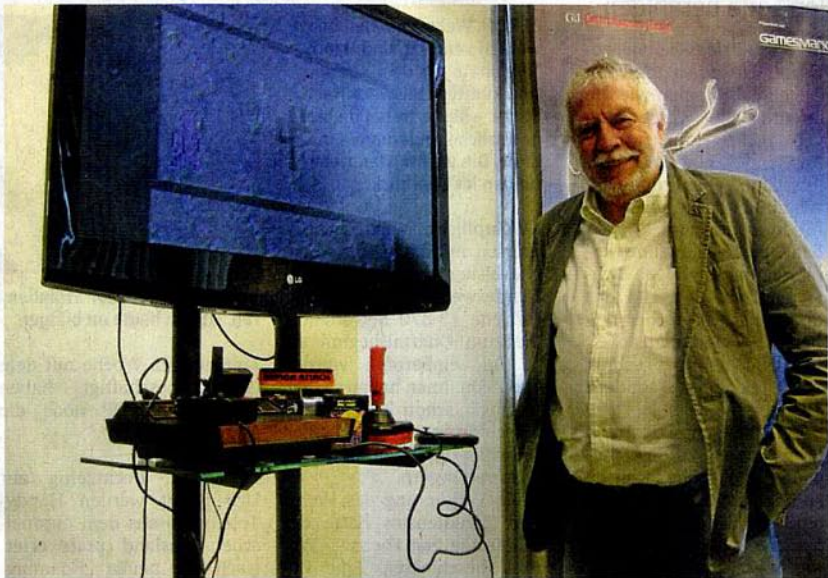
KÖLN. Nolan Bushnell schaut auf den Boden des eher kargen Konferenzraums in einem Kölner Hotel: „Stellen Sie sich vor“, sagt er, „hier könnte bald ein Baum wachsen.“

Der 67-Jährige meint das durchaus ernst. Er lebt von solchen Visionen. Seinen Namen kennt vielleicht nicht jeder, seine Erfindungen schon. Unter anderem das Computerspiel „Pong“. Die beiden senkrechten Balken auf dem Fernsehschirm, die einen weißen Ball hin und her kicken, sind Kult. Mit 500 Dollar Eigenkapital gründete Bushnell 1972 seine Computerfirma „Atari“. Und Pong, Pacman, Space Invaders sowie viele andere Spiele sorgten dafür, dass Atari schnell zum Synonym für Computerunterhaltung wurde. In Spielhallen weltweit gab's in den 80er-Jahren fast nur Atari.

Briefe von Eltern

Bushnell wurde Millionär. Und bekam viele Briefe. Von besorgten Eltern, die wissen wollten, wie sie ihre Kinder vom Bildschirm losbekommen sollten: „Erstmal habe ich geantwortet, dass es für Kinder unglaublich wichtig ist, am Computer zu spielen. Es bringt ihnen die Geräte näher, ohne die sie im Leben halt nicht auskommen“, erklärt der Erfinder. Mehr sollte zwei Stunden am Tag sollte der Spaß aber nicht dauern: „Dann kann es gefährlich werden“, sagt Bushnell.

Der jüngste seiner Söhne, 16 Jahre alt, habe viel zu viel „World of Warcraft“ gespielt, bei dem man eine virtuelle Gestalt annimmt und gegen andere kämpft: „Wir haben seine Zeit über ein Programm begrenzt, das den Computer nach einer Zeit abschaltet. Aber er hat den Code geknackt“, lacht Nolan Bushnell. „Dann haben wir gedroht, ihm das Gerät wegzunehmen. Und das ist genau das, was ich allen Eltern rate.



Nolan Bushnell mit der Atari-Spielekonsole, die heute antikiert wirkt.

Foto Becker

Es wirkt.“ Allerdings solle man die Kirche im Dorf lassen: „Früher hat man Menschen, die viel lesen, als Bücherwürmer beschimpft. Heute freut man sich, wenn jemand ein Buch liest. Wir sollten es beim Computer ähnlich handhaben.“

Dass er selbst mit Spielen Geld verdiene, habe er einem Zufall zu verdanken: „Während meines Elektrotechnik-Studiums in Stanford durfte ich bereits mit Computern arbeiten. In den Ferien habe ich dann in Freizeitparks gearbeitet und gelernt, wie man mit Automaten Geld verdient. Genau das wussten die Leute, die nur an den Programmen

gearbeitet haben, nicht. Dann galt es nur noch, beides zusammenzubringen: „An Spiele für Heimcomputer war allerdings noch nicht zu denken. Ein einfacher Bildschirm kostete ja 25 000 Dollar. Nichts für Privathaushalte“, grinst der Ex-Atari-Chef. Also sei er auf die Idee gekommen, den heimischen Fernseher zu nutzen. Mit „Pong“ klappte das. „Mein erstes Videospiele, das ich schon zuvor für Spielhallen entwickelt hatte, scheiterte daran, dass die Benutzer es viel zu kompliziert fanden. Pong hat jeder verstanden“, sagt Bushnell.

Dann greift er wieder nach dem Tablet-Computer iPad

vor sich. „Das ist die Zukunft“, sagt der Mann, der zwischendurch mit einer Pizzeria-Kette Pleite ging und gerade erst in den Aufsichtsrat seiner Firma zurückkehrte, die er einst an Time Warner verkauft hatte.

Kinder entwickeln Spiele

Mehrere seiner Kinder sind ebenfalls Spiele-Entwickler: „Im Juli erscheint ihre neueste Erfindung. Das Spiel, mit dem man in jedem Raum, in dem man war, virtuell etwas hinterlassen kann. Einen Baum, den jemand anders, der dasselbe Programm hat, dann gießen kann, virtuelle Feinde oder ein Erdbeerfeld“, beschreibt Nolan Bushnell. Zunächst wird das Ganze allerdings nur in Los Angeles getestet. Aber an den weltweiten Erfolg fürs iPad und die Smartphones glaubt der Erfinder fest. Obwohl: „Ihr Deutschen seid die weltbesten Entwickler für Computerspiele. Ihr habt diesen analytischen Verstand. Nehmen wir die Siedler von Catan. Einfach genial.“ Uwe Becker

Lara Award überreicht

Gestern Abend bekam Nolan Bushnell in Köln den angesehenen Lara Award für sein Lebenswerk. Der deutsche Spiele-Award wurde zum vierten Mal verliehen. Den Preis für Bushnell überreichte Professor Horst Zuse, Sohn des Computerpioniers Konrad Zuse. In seiner Laudatio skizzierte er Berührungspunkte zwischen seinem Vater und dem Vater der Videospieleindustrie. Mit Preisen ausgezeichnet wurden unter anderem die Computerspiele „New Super Mario Bros.“ für die Wii und das Denkspiel „Scribbleonauts“ für Familien. Den Teen Award bekam „Final Fantasy XIII“.