

KULTUR



Ein Preis für „Mister Atari“

Nolan Bushnell ist der Vater des modernen Daddelns. **Gesellschaft**

»Im diesem Museum kann man auch Fußball gucken, sogar klimatisiert«

Hausherr Kaspar König bei der Vorstellung der Lichtenstein-Ausstellung im Kölner Museum Ludwig

Ein Lehrstück über die zerstörerische Kraft des Rock

Tom DiCillo Dokumentation über „The Doors“. **Kultur 2**



GESELLSCHAFT

Der Vater des Videospieles

Nolan Bushnell schrieb mit seiner Computer-Firma Atari Geschichte – jetzt erhielt er einen Preis fürs Lebenswerk

Andreas Böhme

Köln. Da steht er, hat die Hände in den Taschen seiner Jeans und lächelt unter seinem ergrauten Bart. Keine Spur von Schuldbewusstsein ist auf Nolan Bushnells Gesicht zu erkennen. Obwohl er es doch war, der eine ganze Generation von Eltern beinahe in den Wahnsinn getrieben hat. Mit seiner Firma Atari. Und diesem Video-Spiel, das „Pong“ hieß und auch immer so machte, wenn es auf dem Fernseher lief. In den 1970ern haben ihn Väter und Mütter dafür verflucht. Gestern hat Bushnell in Köln dafür einen Preis bekommen, den „Lara of Honour“ der deutschen Videospiele-Industrie.

»Komm vorbei, das Ding ist kaputt«

Auf dem Tisch liegt sein iPad, in der Tasche steckt sein iPhone. „Great“, findet Nolan Bushnell beides, großartig. Um auf dem Laufenden zu bleiben, Zeitung zu lesen, aber auch um zu spielen. Vielleicht auch, weil er den Erfinder kennt. Apple-Chef Steve Jobs hat mal für Bushnell gearbeitet. Damals, in den 1970ern.

Eine verrückte Zeit war das, in der der Spross einer Mormonen-Familie eigentlich ein Pizza-Restaurant aufmachen wollte, mangels Startkapital aber erst einmal eine Computerspielfirma gründete. „Syzygy“ soll sie ursprünglich heißen. Doch leider heißt schon ein Dachdecker aus der Umgebung so. Deshalb nennt sie Bushnell nach einem Begriff aus dem Brettspiel „Go“, nennt sie „Atari“.

Das erste Spiel, das „Atari“ herausbringt, lässt Teenager des 21. Jahrhunderts lachen. Zwei leuchtende Striche spielen sich bei „Pong“ auf dem Monitor ein Klötzchen zu. Mehr gibt es nicht.

Reicht aber auch. Nach nur zwei Tagen ruft der Ladenbesitzer an, bei dem Bushnell den ersten Pong-Automaten aufgestellt hat. „Komm vorbei, das Ding ist kaputt“, mault er. Bushnell kommt und hat den Fehler schnell gefunden. „Der Geldspeicher lief über.“ Nach nur 48 Stunden. Es ist die



Und es hat „Pong“ gemacht: Nolan Bushnell ist der geistige Vater der Daddel-Generation.

Foto: Christopher Adolph

Geburtsstunde des Videospieles, wie wir es heute kennen.

Atari wächst und wächst.

Aber es wächst nicht schnell genug. „Wir brauchten Kapital für die Entwicklung neuer Produkte“, erinnert sich der 67-

Jährige. Deshalb verkauft er Atari-Anteile an den Time-Warner-Konzern. Doch mit den „suits“, den Anzuträgern, wird Bushnell nicht glücklich.

Im Jahr 1979 steigt er ganz aus und gründet eine Fastfood-Kette mit dem ebenso kurzen wie einprägsamen Namen „Chuck E. Cheese's Pizza Time Theater“.

Filmreifes Leben

„Ein Fehler“, sagt Bushnell heute. Denn nach großen Erfolgen in den frühen 1980er Jahren verpasst es Atari ohne ihn immer wieder, auf den Zug der Zeit aufzuspringen. Ideen werden nicht erkannt, Möglichkeiten nicht genutzt. Nintendo und Sony lenken die Loks, stellen die Weichen. Atari steht am Bahnsteig, ohne Fahrkarte.

Und Bushnell verkauft Pizza, verliert aber nie den Kontakt zur Branche.

Vor wenigen Wochen ist er zurückgekehrt zu Atari, das

längst einen neuen Besitzer hat. „Als Berater“, sagt der Grau-Bart Bushnell. Ein Job, in dem er einiges bewegen will. Weil so viele Dinge in Bewegung sind. „Videospiele werden immer mehr ins tägliche Leben integriert“, glaubt Bushnell. Auf dem Fernseher, dem Telefon oder modernen Tablet PC wie dem iPad. „Überall.“

Und zu Recht. Richtig eingesetzt, auch das glaubt Bushnell, „können sie selbst beim Lernen hilfreich sein“.

Viele Auszeichnungen hat Bushnell inzwischen für sein Lebenswerk bekommen. Die größte Ehrung steht ihm allerdings noch bevor. Hollywood-Star Leonardo Di Caprio („Titanic“) hat angekündigt, Bushnells Leben zu verfilmen. Mit Di Caprio in der Hauptrolle. „Die Vorbereitungen laufen“, bestätigt Bushnell und kann sich dabei ein Lachen nicht verkneifen. Kann nichts werden, fürchtet er. „Di Caprio ist zu klein, um mich zu spielen.“

PREISE UND PREISTRÄGER

Es geht auch ums Lernen

Der Verband der deutschen Videospiele-Industrie vergab gestern in Köln den Deutschen Games Award – die „Lara“-Preise – in verschiedenen Kategorien.

„Kids Award“ (bestes Spiel ohne Altersbeschränkung); „New Super Mario Bros. Wii“ (Nintendo); „Family Award“ (bestes Spiel ab sechs Jahren); „Scribblenauts“ (5th Cell/Warner Bros. Interactive Entertainment); „Teen Award“ (bestes Spiel ab zwölf Jahren); Final Fantasy XIII“ (Square Enix); „Youth Award“ (bestes Spiel ab 16 Jahren); „Heavy Rain“ (Quantic Dream/Sony Computer Entertainment);

„Action Award“ (bestes Spiel ab 18 Jahren); Call Of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward/Activision Blizzard).

„Publikumspreis“: „Red Dead Redemption“ (Rockstar Games).

„Online Award“: „Farmerama“ (Bigpoint).

„Education Award“: „Winterfest – Das Lernspiel“ (Alphabit-Projekt) (Daedalic Entertainment, Deutscher Volkshochschul-Verband, Deutsches Institut für Erwachsenenbildung, Fraunhofer IGD, Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern).