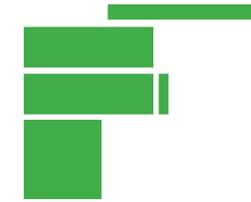


FIRMEN- GESCHICHTE



► Obwohl der erste TV-Automat kein durchschlagender Erfolg ist, bringt die kalifornische Firma Nutting Associates im selben Jahr einen Nachfolger für Zwei, mit Joysticks statt Drehreglern: *Computer Space*, 1971

DIE GEBURT VON ATARI

EIN TRAUM WIRD TECHNIK

ZWEI INGENIEURE, NOLAN Bushnell, frisch von der University of Utah, und der ältere, zurückhaltende Ted Dabney, teilen sich 1968 beim Tonbandgeräte-Hersteller Ampex ein Büro, das eigentlich nur für einen gedacht ist. Ihre Freundschaft vertiefen sie in den Mittagspausen mit dem japanischen Strategiespiel Go auf einem von Dabney gefertigten Holzbrett. Ampex ist damals ein Silicon-Valley-Gigant, berühmt für seine bahnbrechenden Ton- und Videorekorder. In der Videofilie-Abteilung arbeiten Dabney, Bushnell und weitere Elektroniktalente auf dem neuesten Stand der Technik – die Erfahrungen nutzen sie später, um das Medium der TV-Spiele zu erfinden und zu formen. Bushnell gilt hier als vielversprechender Nachwuchs, doch nachdem er das erste Computerspiel sieht, gehen seine Vision und sein Ehrgeiz weit über konventionelle AV-Technik hinaus.

Das Raumschiff-Duell *Spacewar!* wird 1962 von Studenten der Elite-Uni Massachusetts Institute of Technology (MIT) auf der modernsten Rechenmaschine installiert, einem DEC PDP-1 mit Grafikbildschirm. Der gilt als erster „Minicomputer“, ist in Wirklichkeit aber Raum-füllend und sündhaft teuer, seine kostbare Rechenzeit auserwählten Akademikern und Forschern vorbehalten. Zum Spaß oder Zeitvertreib ist der PDP-1 bestimmt nicht gemacht, aber hervorragend dafür geeignet, nicht zuletzt dank seiner „aktiven“ Bildschirmdarstellung. Von den Physik-Nerds des MIT programmiert, simuliert und zeichnet er eine galaktische Arena auf die Röhre, durch die sich Raumpiloten mit Drehregler und Feuerknöpfen jagen. Ziel ist es, das gegnerische Vehikel mit einem Plasma-Torpedo zu zerstören. Trotz einer Prise Newton-Physik ist das Spiel schlicht, macht Studenten US-weit süchtig und lässt auch Bushnell nicht mehr los. Sein Ferien-Job im Lagoon Amusement Park in Salt Lake City, wo sich der 20-Jährige um Münzautomaten, elektromagnetische Geschicklichkeitsspiele, Flipper und „Hau den Lukas!“ kümmert, bringt ihn auf die Idee - ein *Spacewar*-Gerät nicht für Akademiker, sondern die breite, zahlende Masse!

Dazu müsste die Technik einfacher, billiger und robuster werden. Bushnell vertraut auf den TV- und IT-Fortschritt und weiht, weil ihm das nötige Ingenieurs-Know-How fehlt, seinen Kollegen Dabney in das Nebenprojekt ein. „Nolan hatte die Idee für ein elektronisches Spiel“, erinnert sich Steve Bristow, der als Berkeley-Student ein paar Monate in

Bushnells Abteilung bei Ampex jobbt. „Ich wusste zwar nicht genau, woran er arbeitete, aber auch, dass es nicht das war, womit sich der Rest von uns beschäftigte.“ 1970 ziehen Bushnell und Dabney mit dem Programmierer Larry Bryan einen weiteren Ampex-Mann ins Vertrauen und nennen ihre Partnerschaft „Syzygy“, was drei Himmelskörper in Reihe bedeutet. Als Startkapital soll jeder 350 Dollar einbringen, doch die Idee eines Minicomputer-basierten Automaten wird als zu teuer verworfen, Bryans Expertise damit überflüssig. So machen Bushnell und Dabney zu zweit weiter und stehen im Herbst des Jahres vor der Grundsatzfrage: Gelingt es, auf einem handelsüblichen Fernseher freie Bildpunkte zu erzeugen und in Echtzeit zu bewegen, beispielsweise über dessen horizontale und vertikale Synchronisation? Da Syzygy noch keine Adresse hat, macht Dabney das Zimmer seiner Tochter zur Werkstatt, nimmt die Entwicklung eines geeigneten Schaltkreises in Angriff und braucht nicht lange, um einen funktionsfähigen Prototyp zu basteln. Währenddessen findet Bushnell einen Partner, der das TV-Spiel lizenziert und die finanziellen Mittel für die Fertigung auf den Tisch legt. Nutting Associates, eine der wenigen Münzspielfirmen an der Westküste, ist durch ihre *Computer Quiz*-Automaten bekannt und titelt die Ballerei um, damit sie ins Programm passt: 1971 läuft *Computer Space* als erstes kommerzielles Videospiel in Kalifornien vom Fließband. Es wird ein bestenfalls durchschnittlicher Erfolg, mit 1.500 verkauften Einheiten und knapp drei Millionen Dollar Umsatz², nicht der erhoffte Durchbruch. Ob daran Nuttings knausrige Vermarktungspolitik schuld ist? Dabney und Bushnell sind durch die Reaktion des Marktes in ihrer Vision bestärkt, nun aber auch überzeugt, dass sie weiter müssen, um mit zukünftigen Spielen besser zu fahren. *Computer Space* bringt

