

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Atari History, Teil 3 – Erinnerungen von Klaus Ollmann

Klaus Ollmann am Sonntag, dem 14. November 2004

**Seit dem vergangenem Frühjahr warten viele Besucher unserer Internetseite schon gespannt auf einen weiteren Beitrag des ehemaligen Atari-Geschäftsführers Klaus Ollmann. Jetzt ist es endlich wieder soweit. Bereits zum dritten Mal können wir euch mit der freundlichen Unterstützung von Klaus Ollmann neue Geschichten und Anekdoten aus der guten alten Atari-Zeit präsentieren.**

Diesmal haben wir verschiedene Fragen zum Thema gestellt, im Interesse unsere Leser und stellvertretend für alle Atari-Fans. Neben seinen Erzählungen hat Herr Ollmann nun aber auch zum ersten Mal sein privates Fotoalbum für uns geöffnet.

Einige der nun folgenden Bilder wurden bisher noch nie in der Öffentlichkeit gezeigt. Deshalb erleben wir hier gleich eine doppelte Premiere. Freuen wir uns jetzt auf viele spannende Details deutscher Atari-Geschichte, zusammen mit exklusiven Fotos aus der Zeit, als wir mit der VCS-Spielkonsole eine völlig neue und aufregende Welt erlebten: „Die Welt der Atari-Videospiele!“

### Interview mit Klaus Ollmann, November 2004



Klaus Ollmann war Managing Director der Atari Vertriebsgesellschaft. (Bild: Atari)

Klaus Ollmann: Hallo Herr Frank, ich habe mich in den letzten Tagen hingesetzt und bemüht, Antworten und Kommentare zu den von Ihnen aufgeworfenen Fragen zu erarbeiten. Zwischenzeitlich schreiben mich jetzt aber auch andere Atari-Fans direkt an, da sie wohl über meine Internet-Aktivitäten in der letzten Zeit auf mich gestoßen sind. Auch denen soll ich nun schreiben, möchte aber die Kontakte doch auf Sie beschränken und bitte dafür um das Verständnis aller Atari-Fans.

Ich habe mal meine alten Terminkalender der Jahre 1979 bis 1985 durchgeblättert, musste aber zu meinem Leidwesen feststellen, dass sie zur Verifizierung von Daten wenig hergeben. Leider habe ich damals nicht daran gedacht, außer Terminen weitere Hintergrundinformationen, ja, noch nicht einmal Daten zur Meisterschaften etc. einzutragen. Letztere lagen in der Verantwortung unseres damaligen Marketingdirektors, Herrn Hans-Ueli Hasler.

**Hallo Herr Ollmann, vielen Dank für Ihre Mühe unseren Fragenkatalog so umfangreich zu beantworten. Selbst wer sich bereits ausgiebig mit der Atari-History beschäftigt hat, dürfte von einigen ihrer Antworten sehr überrascht werden. Hier nun also das ganze Interview, das wir kurz zuvor an Sie gerichtet hatten.**

**Wie empfanden Sie damals die Konkurrenz von Commodore im Computerbereich oder die neuen VCS-Anbieter Activision und Imagic? Was war Ihre Strategie gegen diese aufkommende Konkurrenz?**

Zuerst zur Konkurrenz im Videospielebereich. Als Atari auf den Markt kam, war einziger ernstzunehmender Anbieter die Firma Philips. Die Händler mochten Videospiele eigentlich nicht, denn das Philips G7000 lag wie Blei in den Verkaufsregalen – sagte man uns wenigstens.

Als die Nachfrage nach Atari, gepusht durch die Fernsehwerbung, massiv einsetzte, wurde das Philips-Produkt stark retourniert. Ich errechnete mir damals Marktanteile zwischen 85 % bis 90 %. Daran konnte auch Intellivision nichts ändern. Es wurden zwar immer Herr Ollmann von Atari und Herr Schmidt von Intellivision nebeneinander gezeigt, aber was sollte die Presse denn machen? Unser Marktanteil in der Hardware lag bis in das Jahr 1984 bei ca. 85 %.



Die neuen Bosse. Ein Artikel über Atari und Intellivision in der Telematch Erstausgabe Januar von 1983. (Bild: Marshall Cavendish)

## **Die Lager wachsen**

In der Software war das anders. Wir hatten am Anfang den Kunstgriff gemacht, aus allen uns zugesandten VCS-Paketen die beigelegte Spielepackung Space Invaders herauszunehmen und sie separat zu verkaufen.



Karriere-Stationen von Klaus Ollmann. (Bild: Marshall Cavendish)

Damit konnten wir die Konsole etwas billiger auf den Markt bringen. Bereits ca. 9 Monate nach Markteintritt wurden die ersten Activision-Spiele angeboten. Diese Konkurrenz im Spielebereich hat mich nie gestört.

Unsere Umsatzentwicklung war derart dynamisch, dass wir genug damit zu tun hatten, Logistik und Organisation dieser Entwicklung anzupassen. Dazu gehörte auch die Verlagerung des Versands von einem obskuren Kleinlager in Hamburg-Langenhorn hin zu dem vorher von mir mitgegründeten Schallplattenpresswerk Record Service in Alsdorf bei Aachen, das geleitet wurde von meinem leider inzwischen verstorbenen Freund Fritz Coch. Außerdem halfen diese zusätzlichen Softwareangebote, unsere VCS-Hardware im Markt fest zu etablieren. Schon die Tatsache, dass es heute noch so viele Atari-Fans gibt und fast keine Intellivision Fans, spricht für die Richtigkeit unserer damaligen Annahme.

Ganz anders war es bei Raubkopien. Es gab einen Anbieter aus Wiesbaden, einen US-Bürger mit Namen Steve Finta, der Ende 1983 mit einem Gerät auf den Markt kam, mit dem man den Inhalt der VCS-Spielekassetten auf einen Rohling kopieren konnte. Diesen Herrn haben wir per Gericht ganz schnell diesen Geschäftszweig verdorben, denn, wie wir heute bei CD und DVD sehen, die Möglichkeit solcher Kopien hätte uns das Geschäft erheblich zerstört.

Anders war es mit dem Home-Computer-Geschäft. Mit der Ankündigung dieses Geschäftes – ich glaube, das war 1981, aber korrigieren Sie mich gerne – mussten wir erheblich investieren in zusätzliche Aktivitäten im Vertrieb, im Produktmanagement, in Marketing und Promotion sowie in Serviceaktivitäten. Das war teuer, aber wir glaubten an das Produkt. Zusammen mit unseren Atari Computern brachte Jack Tramiel seinen Commodore 64 heraus und setzte von allem Anfang an auf den Preis als einziges Marketinginstrument.



Der Atari 400: direkter Konkurrent des Commodore 64. (Bild: Atari)

Ich hatte geplant, in den ersten zwei Jahren die Preise hochzuhalten und mit den Erlösen der ersten noch geringen Absatzzahlen die Investitionen zu amortisieren. Das war uns nun nicht möglich, wir hechelten ständig Commodore hinterher, verdienten nie Geld. Wir machten alle Atari-User glücklich, aber wir selbst und auch ich, der am Erfolg beteiligt war, wurde mit den Computern nicht glücklich. Viel Arbeit für nichts. Ich muss gestehen, dass ich Jack Tramiel und seine Vertriebs- und Preispolitik nicht verstand. Als ich dann seinen Abgesandten Mr. Harris kennen lernte, veränderte sich das Unverständnis in Abneigung und spätestens nachdem mir Detlev Driemeier (damals Atari Marketing Director) vom Auftreten des Jack Tramiel berichtete, wurde er mir extrem unsympathisch.

Mein Ausscheiden bei Atari aufgrund der Übernahme von Jack Tramiel habe ich bedauert, war es doch das Ende einer großartigen Epoche meines Berufslebens sowie des Berufslebens einer Vielzahl unserer Mitarbeiter, die sich heute zum Teil noch kennen und treffen. Wenn auch Warner Monate brauchte, um die Trennung für mich zufriedenstellend abzuwickeln, freute ich mich dennoch, mit den Tramiels dieser Welt nicht weiter verbunden zu sein. Sein Geschäftsführer späterer Jahre, vorher bei Commodore tätig, war dann ja auch nicht mehr so grandios und heute ist Atari, zumindest in alter Form, leider Geschichte.



Gesamtprogramm im Herbst 1981: Atari: Das Super-Videospiel. (Bild: Atari)

**Gab es Spiele für das VCS, die ihre Erwartungen nicht erfüllten oder sich vielleicht**

## **sogar völlig unerwartet zum Bestseller entwickelten?**

Ich habe keine Unterlagen mehr über verkaufte Stückzahlen je Titel. Die einzigen ersehen Sie aus dem VideoMarkt neben meinem Interview. Auch Ausreißer in den Stückzahlen gab es nicht unerwartet. Wir wussten vorher, dass Space Invaders oder Pac-Man Knallerprodukte waren und das Snoopy and the Red Baron oder Superman nur begrenztes Potential hatten. Wir wussten das, weil diese Produkte immer erst Monate nach der Veröffentlichung in den USA in Europa veröffentlicht wurden; wegen der notwendigen Vorarbeiten in Gebrauchsanweisungen oder Verpackung.

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bei uns lagen dann die Ergebnisse aus den USA vor und der typische Atari-Fan in den USA unterschied sich um keinen Deut von dem in Deutschland. Er war männlich, zwischen 12 und 24 Jahre alt und ein Fan von allem, was aus den USA kam. Insofern konnten wir unsere Einkaufsplanung direkt an den US-Charts ausrichten.

## **Wie kam es zu den beiden VCS Spielen Asterix und Obelix, die speziell nur für den europäischen Markt konzipiert waren?**



Obelix für die Atari-VCS-Konsole. Die Idee hierzu kam aus Frankreich. (Bild: Atari)

Ich kann diese Frage nur sehr rudimentär beantworten. Wir bekamen unsere Produktvorgaben beinahe ausschließlich aus den USA, aus Sunnyvale und setzten sie dann 1:1 auf dem deutschen Markt um. Unsere Arbeit bestand im Übersetzen der Bedienungsanleitungen und der Produktverpackungen. Im Übrigen war für Verkaufsstatistiken und Produktmanagement Hans-Ueli Hasler zuständig.

Ich erinnere mich, dass die beiden VCS-Titel Asterix und Obelix sich entwickelten aus einem Treffen der Geschäftsführer und Marketingmanager in Montreux am Genfer See. Auf diesem Treffen sollte hauptsächlich im Brainstorming über die Erweiterung der Nutzenpalette für den Homecomputer nachgedacht werden. Lange vor der Einführung des Internets war es uns und den Produktentwicklern nicht klar, wofür der Homecomputer denn nun zu gebrauchen sei.

Uns waren lediglich drei Einsatzgebiete vorstellbar:

1. Die Spiele, abgeleitet aus den VCS-2600-Spielen und neue Entwicklungen nicht nur durch Atari, sondern die Vielzahl von Softwarehäusern wie Activision, Parker usw.
2. Die Textverarbeitung als Todesurteil der Schreibmaschine.
3. Die Tabellenkalkulation, damals vor allem VisiCalc.



Der Struwwelpeter als VCS-Modul? Die Konzepte für diese Umsetzung verblieben in der Schublade. (Bild: Guido Frank)

Letzteres hatte ich einige Jahre vorher selbst erfahren als Finanzchef der WEA Musik Hamburg bei der Erstellung des Jahresbudgets. Hatte ich Jahre vorher dieses Budget auf hunderten von Seiten aufschreiben und rechnen müssen mit allen Risiken der Änderungen von Vorgaben durch den Geschäftsführer Siegfried Loch und alle sich daraus ergebenden manuellen Neukalkulationen, genügte jetzt mit VisiCalc – und später

mit Excel – die Veränderung einer Zahl, um das gesamte Zahlengerüst zu updaten. Ich erinnere mich noch heute mit Vergnügen an den Frust des Geschäftsführers, dem plötzlich sein Lieblingsspielzeug, die jährliche Budgetsitzung mit der Möglichkeit die Finanzleute zu ärgern, aus der Hand genommen war.

Aber zurück zu Asterix und Obelix. Wir sollten uns also zusammensetzen und weitere Anwendungsgebiete für den Homecomputer ausdenken. Es kamen die absonderlichsten Vorschläge von der Rezeptsammlung über die Schminkschule bis hin zu Wörterbüchern und anderem. Es wurde auch über neue Spielideen diskutiert. Mickey-und-Donald-Spiele waren gerade angekündigt oder herausgebracht worden und in diesen Diskussionen schlug mein Freund Guy Millant, Geschäftsführer der Atari Frankreich vor, doch Spiele auf der Basis Asterix und Obelix herauszubringen.

Mir fielen für den deutschen Markt nur der Struwwelpeter oder die Grimm'schen Märchenfiguren ein. Ich hoffe, der deutsche Atari-Fan ist mir nicht böse, dass ich diese Ideen für mich behielt. Ich glaube, mich zu erinnern, dass diese Asterix-Spiele kein großer Hit waren. In den USA erschien das Spiel Asterix in leicht abgewandelter Form als TAZ – Der tasmanische Teufel, einer bekannten Comicfigur (*Bugs Bunny*) aus dem Hause Warner.

## **Spiele mit Gedanken steuern?**

**Sie sind eine der wenigen Personen, die jemals das legendäre Atari-Mindlink gesehen haben und ausprobieren konnten, auch wenn es nach ihrer Ansicht ein glatter Reifall war.**



Das Atari-Mindlink sollte Videospiele durch Gedanken steuern können. (Bild: Atari)

Mein Kontakt zu dem Mindlink-Produkt ergab sich nach dem Rücktritt von Ray Kassar als Chief Executive Officer der Atari Inc. Als Nachfolger wurde uns durch Warner Communication vorgestellt ein Herr Jim Morgan, der von Philip Morris kam und als energisch und dynamisch dargestellt wurde.

Jim Morgan lud kurz danach alle Geschäftsführer weltweit zu einem Meeting nach New York ein und im Laufe dieses Meetings wurde auch über neues Produkt gesprochen, da die Konkurrenz der Softwareanbieter (Activision, Imagic usw.) drückend wurde und das Geschäft mit den Homecomputern durch die extrem aggressive Preispolitik von Commodore völlig unrentabel war. Diese Preispolitik war für mich im übrigen völlig unverständlich, der Markt war gerade erschlossen und saugte alles, was angeboten wurde, ab. Aggressive Preise zu einem solchen Zeitpunkt ermöglichen es Anbietern nicht, Anfangsinvestitionen zu erwirtschaften und einen soliden Unterbau und Vertrieb, Kundenservice etc. zu etablieren.

Damals wurde als neues Produkt noch nicht vorgestellt, aber doch schon angekündigt das Atari Mindlink System, das mit den folgenden Worten angepriesen wurde: „Ein Durchbruch in der Steuerung von Videospiele. Das Mindlink wird wie ein Stirnband angelegt, Elektroden nehmen Gehirnströme und Augenbewegungen ab und übertragen diese Impulse auf den Bildschirm. Damit wird das Paddle oder Joystick ersetzt, man steuert das Spiel durch Augenbewegungen“.

Es wurde auch ein Atari-Telefon vorgestellt, das in die Steckdose gesteckt und Telefonieren über das elektrische Stromnetz ermöglicht. Tolle Idee, aber man hat es nie wieder gesehen.



Atari-Werbung mit Space Invaders-Motiv: „Wir sind kaum zu schlagen“. (Bild: Atari)

Neben diesen und einigen anderen für mich extrem phantastischen Produkten war kein für mich erkennbar vermarktbare Produkt in der Planung. Ich flog damals sehr enttäuscht nach Hause, denn – es muss im Jahr 1984 gewesen – wir hatten im Vorjahr um die 140 Mio. DM Umsatz gemacht und die sollten wir im nächsten Jahr natürlich toppen, so wie man es von uns in den Vorjahren gewohnt war.

Jim Morgan besuchte uns dann auch noch mal Mitte April 1984 in Hamburg, aber dieses Treffen ist mir nur deshalb in Erinnerung geblieben, weil wir in einem der besten Lokale der Stadt, bei Restaurant Scherrer an der Elbchaussee, aßen und weil wir extra für diesen Abend einen Mercedes 600 gemietet hatten, um Mr. Morgan und seine Frau im US-Stil durch die Gegend zu kutschieren. Als Topmanager hat sich Herr Morgan nicht profiliert und er wurde dann mit Übernahme durch Jack Tramiel als erster gefeuert.



Das Mindlink-Headband sah ich im Winter 1983/1984 auf der Electronic Messe (CES) in Las Vegas. Wie üblich war der Atari-Stand riesig und umlagert von den Fans, im oberen Stockwerk des Standes hatten nur Mitarbeiter und VIPs Zutritt. Dort hatte ich Gelegenheit, den Mindlink selbst anzulegen.

Die Erfahrung war für mich niederschmetternd, der Cursor auf dem Bildschirm folgte meinen Augenbewegungen nur sehr erratisch, das Spiel Pong – wohl eines der simpelsten – war unmöglich zu spielen, weil auch bei den kontrolliertesten Augenbewegungen der Cursor nicht zu steuern war, sondern unkontrolliert hin- und herzuckte. Das Schlimmste aber war, dass man sich derart konzentrieren musste, dass man schon nach Minuten schlimmste Kopfschmerzen bekam. Für mich war klar: dieses Produkt ist nicht nur unbrauchbar, sondern vor allem aber als neue Wunderwaffe im Markt maßlos überschätzt. Und ganz folgerichtig wurde es auch nie veröffentlicht. Herr Tramiel jedenfalls hat sich nicht mehr darum gekümmert.

**Über das Atari 5200 wird überall berichtet, dass es in Europa nicht auf dem Markt erschien, weil es in den USA so schlecht verkauft wurde. Gab es jemals 5200er PAL Geräte für Europa?**

Keine Ahnung. Ich habe das Atari 5200 Super System in Erinnerung als ein Produkt, das angekündigt wurde, aber mein Ausscheiden nicht erlebte. Näheres kann ich für Deutschland nicht sagen, ich erinnere nicht, es je gesehen oder angefasst zu haben. Vielleicht hat ja Jack Tramiel damit noch am US-Markt rumgespielt.

**Welche Eindrücke hatten Sie von anderen berühmten Personen aus der Atari-ArÄ, denen sie dort über den Weg gelaufen sind? Können sie uns dazu etwas schildern?**

Oh, da gibt es einige. Franz Beckenbauer, Pelé, Fürstin Gracia Patricia von Monaco

(Grace Kelly), Steven Spielberg, Alan Alda, Mario Andretti, Claude Nobs (Gründer des Montreux Jazz Festivals), Günther Netzer und weitere. Auch den Chairman von Warner Communications, Steven Ross lernte ich kennen und bewunderte ihn weniger wegen seiner professionellen Fähigkeiten, sondern wegen seines Lebensstils.



Steven Spielberg (rechts im Bild) unterhält sich mit Steve Jay Ross. (Bild: Atari)



Steve Jay Ross (rechts im Bild) hat 1972 die Firma Warner Communications gegründet. (Bild: Atari)

Er hielt sich seinen Privatjet, den ich allerdings nie genießen durfte. Seinen Hubschrauber, den ich einmal benutzte, und seine Warner-Villa hoch über Acapulco, die wir einmal gleich nach der Electronic-Messe in Las Vegas für eine Woche benutzen durften, nach Clint Eastwood und vor Mick Jagger. Wir waren: Guy Millant mit Frau, Klaus Ollmann mit Freundin, Atari International Vizepräsident Anton Bruehl mit Frau, Claude Nobs vom Montreux Jazz Festival und einige andere.

Ich erinnere mich, dass ich beim Sales Meeting 1982 in Monte Carlo einmal einen Nachmittag neben ihm am Pool des Hotel de Paris rumhängen durfte. Am Abend beim Galadinner lief eine italienische Kapelle durch die Gänge und spielte italienische Volkslieder und ich muss gestehen, dass ich schon einiges intus hatte. Als die Band an unseren Tisch kam, spielten sie Luna Caprese, ein Lied von der Insel Capri, das ich als Musiker während meiner Studentenzeit oft selbst gespielt und gesungen hatte. Ich stand also auf und sang mit und alle Gäste an diesem Tisch inklusive meiner Lebensgefährtin gingen in Deckung, weil sie dachten, die Katastrophe ist da.

Stattdessen kam Steve Ross an unseren Tisch und bat gut gelaunt um ein Autogramm und wir haben danach noch viel gelacht. Dennoch war er als CEO des damals weltgrößten Unterhaltungskonzerns natürlich um Galaxien von einem kleinen deutschen Geschäftsführer entfernt.



Ein Foto vom Atari International Meeting in Zermatt. Aufgenommen im Winter 1984. (Bild: Klaus Ollmann)



Atari Sales Meeting in Montreux 1982 (Foto 1). (Bild: Klaus Ollmann)



Atari Sales Meeting in Montreux 1982 (Foto 2). (Bild: Klaus Ollmann)

## Von Sportlern und Sponsoren

Franz Beckenbauer spielte zu meiner Zeit als Geschäftsführer der WEA Musik GmbH bei Cosmos New York, dem Soccerclub der Warner Communication. Warner hatte diesen Club dem Präsidenten von Atlantic Records bei der Übernahme seines Labels als Teil des Deals abgekauft mit der Maßgabe, in die Zukunft des Soccer in den USA zu investieren.

Ich erinnere mich, dass Siggy Loch und ich einmal Ende der Siebziger in New York saßen, um dem damaligen Chief Controller Bert Wassermann unsere Idee eines Schallplatten-Presswerkes in Alsdorf bei Aachen per Feasibility Studie nahe zu bringen.

Mitten in diesen Gesprächen und nur einige Seiten vor einem von mir kurz vorher erkannten Fehler in der Analyse steckte mit einemal Marvin Payson, der Anwalt der WCI, den Kopf in die Tür und rief: „He has signed“. Woraufhin uns innerhalb von Sekunden das „Go ahead“ gegeben wurde und alles aus dem Raum stürzte. Was war geschehen?

Pelé hatte ebenfalls bei Cosmos unterzeichnet. Wir fuhren nach Hause und trotz des unentdeckten Fehlers in der Analyse wurde das neue Presswerk Record Service in Alsdorf unter Leitung von Fritz Coch zu einem Riesenerfolg. Heute versorgt es die Welt außerhalb der USA mit Tonträgern. Alsdorf wurde übrigens der Standort, weil ein anderes Verlagsunternehmen der WCI dort kurz vorher Pleite gemacht hatte und das Grundstück und die Gebäude irgendwie genutzt werden mussten. Und wer konnte das besser als das größte WCI-Unternehmen in Deutschland, die WEA Musik in Hamburg?

Pelé und Franz wurden mit dem Erfolg der Atari weltweit zu Sonderbotschaftern der Atari ernannt und Pelé besuchte uns vom **4. bis 7. Mai 1981 in Hamburg** zur Veröffentlichung des Spiels Pelés Soccer.

Er besichtigte ein Kinderkrankenhaus in Hamburg-Altona, gab eine Autogrammstunde beim Technik-Warenhaus Brinkmann in der Hamburger Mönckebergstraße und hatte verschiedene Fernseh- und Presseauftritte. Und am letzten Abend verbrachte er einige ruhige Stunden in meinem Privathaus in Jork im Alten Land.

Pelé hat mich sehr beeindruckt, stets freundlich, hochprofessionell und niemals zickig.

Franz lief mir ein Jahr später noch einmal zufällig in San José in Kalifornien über den Weg. Er logierte bei einem Atari-Besuch in Sunnyvale im gleichen Hotel. Zu seinem Abschiedsspiel beim HSV wollten auch die WCI-Granden aus New York per Privatjet einschweben und ich wurde gebeten, die Tickets und das Umfeld zu arrangieren. Ich wurde derzeit aber leider krank und anstatt meiner Person hat dann Siggy Loch diese Aufgabe mit der ihm eigenen Bravour gemeistert und heimste den Lorbeer ein. Es war ihm von Herzen gegönnt.

In diesem Zusammenhang aß ich einmal mit Günther Netzer im Mühlenkamper Fährhaus. Er war damals Manager des HSV und als solcher suchte er immer Sponsoren. Ich war interessiert, wir einigten uns auch, aber dann wurde die Zusage von Atari Inc. zurückgezogen, weil zum damaligen Zeitpunkt schon die Gelder knapp wurden.



Der Automat Battlezone wurde 1980 von Atari veröffentlicht. (Bild: Atari)

Steven Spielberg traf ich bei einer Elektronikmesse in Chicago. Er war mit Steven Ross zu Besuch auf dem Atari-Stand und ich hatte Gelegenheit, mich einige Zeit mit ihm zu unterhalten. Unser Gespräch drehte sich unerklärlicherweise nicht um seinen damaligen Film-Hit E.T., sondern um den Film Blues Brothers von John Landis, in dem er seine erste und einzige Rolle spielte. Guido Frank meinte, er sei Bankkassierer gewesen, was aber nicht stimmt. Er war der Angestellte im Landvermessungsamt gegen Ende des Films, er taucht nur kurz auf und ist schwer zu erkennen.

Fürstin Gracia Patricia von Monaco lernte ich kennen anlässlich des Atari Domestic Sales

Meeting im Mai 1982 in Monte Carlo. Wir wurden eingeladen zu einem Empfang am Fürstenhof und ich durfte der Fürstin die Hand schütteln, wenn man das Schütteln nennen darf. Sie sagte etwas zu mir, aber ich muss gestehen, dass ich diese Frau schon immer grandios fand, wohl nicht ganz bei Sinnen war und den Inhalt völlig vergessen habe. Bei Sophia Loren wäre es mir damals genauso gegangen. Ihr Lächeln allerdings ist mir unvergesslich. Leider starb Fürstin Gracia dann wenig später bei ihrem Autounfall.

**Eine Frage, die mich persönlich sehr interessiert, ist, wie weit Sie auch den Bereich der Atari-Arcade-Automaten unter Kontrolle hatten?**



Überhaupt nicht. Die Vermarktung der Atari-Arcade-Games lag bei der Firma NOVA Apparate in Hamburg. Das heißt aber nicht, dass mich Arcade Games nicht interessierten. Dazu zwei Anekdoten.

In unserer Küche in der Hamburger Bebelallee standen zwei Arcade Games: Battlezone und Tempest mit der ausdrücklichen Aufforderung an die Mitarbeiter, dort zu spielen zu jeder Zeit des Tages, wenn man eine Pause brauchte. Diese Geräte waren ständig besetzt und es entwickelten sich heiße Duelle, wobei ich ganz stolz war, dass ich ständig in den vordersten Reihen kämpfte. Im Keller des Hauses in der Bebelallee hatten wir nach dem Vorbild des Personal Stores bei Warner Communication in New York folgend einen Personalverkaufsraum mit allen Warner- und Atari-Produkten aus Deutschland eingerichtet, der allen Warner-Mitarbeitern aus ganz Deutschland offen stand.



Die Regeln des Atari Game Room im Headquarter in Sunnyvale. (Bild: Atari)

Jedes Produkt war dort mit einem Abschlag von 50 % vom Listenpreis zu erhalten und als sich das in der Stadt herumsprach, gab es immer wieder Versuche von Fans, sich einzuschleichen und billig an Produkte zu kommen. Manchmal haben wir alle Augen zugeedrückt. Mich würde mal interessieren, ob sich heute noch ein Atari-Fan daran erinnert.

Viel imposanter für mich war der Game Room im Atari-Hauptquartier in Sunnyvale. Das war ein Raum, ca. 200 Quadratmeter groß und völlig dunkel, in dem alle, aber wirklich alle Atari-Arcade Games zum Gebrauch bereitstanden. Vor der Tür saß ein weiblicher Zerberus und man musste sich umständlich ausweisen, bevor man in dieses Shangri-La des Spielefans eingelassen wurde. Ich weiß nicht mehr, wie viele Stunden ich dort verbracht habe.

Mein Lieblingsspiel war eine Art Star-Raiders-Spiel, bei dem man über eine stilisierte Marsoberfläche raste, sich zwischen Gebäuden durchnavigieren musste und laufend Angriffe abwehren musste. Ganz zum Schluss tauchte man dann tief in ein Raumschiff ein, um den Central Core zu zerstören und damit das Spiel für sich zu entscheiden. Ich kann mich nicht mehr an den Namen des Spiels erinnern, aber es war einfach galaktisch.

Fragen Sie mich doch einmal nach meinem Lieblingsspiel bei Atari. Für mich ganz eindeutig ein Spiel, das gar nicht so viele richtig kennen werden: Warlords. Nicht nur, weil ich darin unschlagbar war und später meinem angeheirateten Stiefsohn Thilo Respekt

und Bewunderung vor seinem neuen Stiefvater abnötigte.

Für mich war dieses Spiel immer Hauptargument gegen das ständig wieder vorgebrachte Schwachsinnargument der Kritiker, dass Videospiele den Menschen vereinsamen ließen. Wer jemals spielte, weiß, dass das wirklich kompletter Blödsinn ist.



Das VCS-Spiel Warlords von Atari: Long Live The King! (Bild: Atari)

**Interessant ist natürlich auch die Geschichte über das Ende von Atari im Herbst 1984 und dem Verkauf von Warner Communication an Jack Tramiel. Eine gute Möglichkeit, einmal alles richtig darzustellen. Was ist Ihrer Meinung nach damals alles falsch gelaufen?**



Die erste deutsche Atari 2600 Jr. Konsole. Ein persönliches Dankeschön von Anton Bruehl an Klaus Ollmann im Dezember 1984. (Bild: Klaus Ollmann)

Ich habe zur Entwicklung von Atari und seinem Ende durch Tramiel meine ganz eigene Meinung, die fundiert ist auf 40-jähriger Berufserfahrung im Entertainmentgeschäft, in Vertrieb und Marketing und in der späteren Erfahrung mit Videospiele bis heute.

Von Beginn der Atari-Aktivitäten bei Warner wurde dieses Produktsegment gegenüber den Aktivitäten in Musik, Film und Cable Network als unsolid erachtet. Man hatte es Nolan Bushnell für kleines Geld abgekauft und die Verantwortung nicht den höchstqualifizierten Mitarbeitern im Haus übertragen.

Als es Ray Kassar dann gelang, dieses Unternehmen zu einer Geldmaschine zu machen, wurde auf allen Bereichen in der USA Hierarchie abgezockt. Dies ging von Privatjet, Hubschrauber und Warner-Villa über Stretchlimousinen für das Management bis hin zur persönlichen Bereicherung durch „Kickbacks“ auf die Privatkonten. Auch gab es riesige Abfindungen beim Ausscheiden, die es zum Beispiel Dennis Groth, dem Finanzchef bei Atari Inc. erlaubten, sich ein Weingut im Napa Valley zu kaufen – und die gibt es nicht für kleines Geld. Das galt leider nicht für die Verantwortlichen der Internationalen Gesellschaften, die zwar auch First Class nach Sunnyvale fliegen durften.

Deren Gewinnbeteiligungen allerdings schon ab 1982 durch die Entwicklung in den USA kleiner und kleiner wurden und deren versprochene Beteiligungen an Atari durch sogenannte „Phantom Stock Options“ nie realisiert werden konnten. Siehe Abbildung: 10.000 Stück Aktie gedacht als Geschäftsführerbonus für Herrn Ollmann. Mit dem Crash von 1984 verlor dieses Papier jedoch seinen Gesamtwert von insgesamt 92.300 US Dollar.



Diese 10.000 Stück Atari-Aktie für Herrn Klaus Olmann hatte mit dem Konsolencrash von 1984 leider dramatisch an Wert verloren. (Bild: Klaus Ollmann)

## **Der langsame Abstieg**



Bei einer Preisübergabe im Jahre 1983 durch die Zeitschrift Telematch. Auf dem Foto zu sehen (von links): Hartmut Huff, Elke Leibinger, Renate Knüfer und Klaus Ollmann. (Bild:

Marshall Cavendish)

Das reduzierte die finanzielle Basis, war aber noch nicht Grund für die Malaise. Diese lag eindeutig in Managementfehlern.

Ich habe an anderer Stelle bereits geschrieben, dass – ich glaube im Winter 1983 – auf einem Vortrag von Manny Gerard, dem Verantwortlichen für Atari bei WCI, stolz darauf hingewiesen wurde, dass der Marktsättigung für Atari in den USA bei über 30 % liege. Statt das als Warnung und Menetekel zu sehen, glaubte man unbeirrt an weitere exorbitante Steigerungen und lieferte massive Stückzahlen voll retourenfähig an die Lager des Handels. Nach dem Weihnachtsgeschäft 1983 kam ein Großteil dieser Ware zurück und der unaufhaltsame Abstieg war eingeläutet.

Ich fragte meinen Marketing-Direktor Herrn Hasler bei diesem Vortrag, ob denn irgendeiner wüsste, dass bei 100 % Schluss sei. Wohl eher als Gag gemeint, aber ich wusste nicht, dass dies ernste Wahrheit war. Und statt sich rechtzeitig auf die Abdeckung einer Zielgruppe einzustellen, rechtzeitig die Aktivitäten im Hardwarebereich herunterzufahren, nur mehr an Spielekassetten zur Versorgung des Marktpotentials zu arbeiten, gleichzeitig die Technologie in Richtung Graphik voranzutreiben, um dann 4 bis 5 Jahre später die nächste Kundengeneration mit dem Namen Atari erneut anzugehen, versäumte man diese Entwicklung und verschleuderte Atari und alles Goodwill-Potential bei den Fans für einen Dollar an Jack Tramiel, den Videospiele überhaupt nicht interessierten.

Dessen Motivation für diesen Kauf ausschließlich in der persönlichen Rache an Commodore lag und der im Übrigen von der Faszination der Produkte und des Namens soviel verstand wie ... na ja, vergessen Sie es. Und er hat dann Atari ja auch grandios in den Abgrund gefahren. Schade, ein Meilenstein an Image, an Faszination und an Kult für eine ganze Generation wurde leichtfertig verschleudert.



Klaus Ollmann und Rolf Rehfeld zu Zeiten der VideoMarkt 1988. (Bild: Klaus Ollmann)

1988 hatte ich in Hamburg mit meinem Partner Hans-Hermann Pein den größten Videothekenring Hamburg, die vfs Videofilm Supermarkt GmbH aufgebaut und war Mitherausgeber des VideoMarkt, der Fachzeitschrift für Videothekare. Ich wurde damals gebeten, eine Bewertung des Potentials der neu aufkommenden Videospiele-Generation von Nintendo und SEGA zu schreiben.

Ich entsinne mich, dass viele mich als total bekloppt apostrophierten, als ich vorhersagte, dass diese Spiele den Erfolg von Atari nicht nur erreichen, sondern sogar in den Schatten stellen würden. Der Rest ist Geschichte. Für einige Jahre war ich dann Spezialberater der SEGA Games und habe mir etwas nebenbei verdient.

Bis heute allerdings ist für mich unbestritten, dass der Reiz eines Spieles nie ausschließlich in der perfekten Graphik, sondern im Spielwitz liegt und ein Warlords wäre auch heute noch immer hitverdächtig.

*Dieser Beitrag gehört zur [Atari-History-Reihe](#) bei Videospiegelgeschichten.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 14. November 2004 um 20:04 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>