

HANSER

iWoz

Steve Wozniak, Gina Smith

Wie ich den Personal Computer erfand und Apple
mitgründete

ISBN 3-446-40406-6

Leseprobe

Weitere Informationen oder Bestellungen unter
<http://www.hanser.de/3-446-40406-6> sowie im Buchhandel

13

Der Apple II

Bis Anfang 1976 hatten wir etwa 150 Computer verkauft. Nicht bloß über den Byte Shop, sondern auch über andere kleine Läden, die im ganzen Land aufmachten. Wir fuhren einfach durch Kalifornien, gingen in einen Laden und fragten dort, ob sie den Apple I anbieten wollten. So konnten wir einige an den Mann bringen.

Aber das war im Grunde gar nichts, denn wir beobachteten andere Firmen, die zu jener Zeit im Silicon Valley auftauchten. Eine dieser Firmen mit dem Namen Processor Technology sollte angeblich pro Monat mehr als eintausend Stück ihres SOL-20-Computers verkaufen. Der war der Hit in der Welt der Hobbycomputer. Dieser Hobbycomputer war auch mit einer Tastatur ausgestattet, die sie erst entwickelt hatten, nachdem ich den Apple I bei einem der regelmäßigen Treffen des Homebrew vorgestellt hatte. Der Apple I war der Auslöser für diesen Trend.

Dieser SOL wurde von Lee Felsenstein konstruiert, dem Leiter der Homebrew-Meetings. Und da Gordon French dort arbeitete, kriegten wir so einiges mit.

Ich hielt den SOL-Computer von Processor Technology nicht für sonderlich beeindruckend. Steve und ich waren deshalb sicher, dass wir mehr verkaufen könnten als die anderen. Aber mittlerweile hatten wir bereits einen Prototyp des nächsten Apple, des Apple II, der zehnmal besser war als der Apple I.

Wir waren sicher, dass wir mit diesem Computer ohne Probleme genauso viele Rechner wie Processor Technology verkaufen könnten, wenn wir nur das Geld hätten, um ihn bauen zu können.

Der Apple II, an dem ich gleich nach der Fertigstellung des Apple I weitergearbeitet hatte, war im Vergleich zu seiner Vorgängerversion eine phänomenale Weiterentwicklung. Ich wollte beispielsweise auf jeden Fall einen Computer mit Farbdisplay haben. Schon den Apple I hatte ich von Anfang an mit solchen Chips ge-

baut, die mit den für die Farbausgabe auf einem amerikanischen Fernseher erforderlichen Frequenzen arbeiteten. Denn die Farbausgabe hatte ich von Anfang an beabsichtigt. Doch obwohl ich den Apple I schon entsprechend entworfen hatte, war ich der Ansicht, dass es besser sei, einen ganz neuen Computer zu entwerfen.

Denn bei einer Ergänzung in Richtung Farbe ging es nicht einfach nur darum, mehr Chips einzusetzen. Es war eine Frage der Effizienz und der Eleganz des Designs. Ich wollte die Farbausgabe von Grund auf neu gestalten, nicht einfach als Add-on eines vorhandenen Computers. Auf diese Weise wurde der Apple II von Anfang an unter Berücksichtigung der Farbfähigkeit auf diesen Chips entworfen.

Für den Apple II hatte ich mir noch eine andere Verbesserung überlegt, und zwar sollte der neue Computer gänzlich bezogen auf Text und Grafik entworfen werden, wobei alles aus dem eigenen Speicher des Systems kommen sollte.

Anstatt dass sich also ein separates Terminal um die Vorgänge auf dem Bildschirm kümmert und anderer Speicher um die restlichen Berechnungen, beschloss ich, den gesamten Speicher in einem einzigen Element zusammenzufassen – eine Speicherbank mit DRAM. Ein Bereich des vom Mikroprozessor verwendeten DRAM diente als Bildwiederholungspeicher. Die Hardware für die Monitoransteuerung holte sich kontinuierlich die Information für die Bildschirmausgabe aus diesem Bereich des Speichers.

Auf diese Weise konnte ich ein paar Chips einsparen. Am Schluss waren im Apple II nur noch halb so viel Chips verbaut wie im Apple I.

Er war auch ein ganzes Stück schneller. Erinnern Sie sich noch daran, dass der Apple I die Inhalte seines DRAM-Speichers nur durch ständiges Auffrischen erhalten konnte. In der Zwischenzeit standen mir schnellere DRAM-Chips zur Verfügung. Der alte Mikroprozessor griff einmal pro Mikrosekunde (der Millionste Teil einer Sekunde) auf das RAM zu (um daraus zu lesen oder dort hineinzuschreiben), doch diese neuen Chips vertrugen das zweimal in jeder Mikrosekunde.

Tatsächlich funktionierte es sogar, dass der Mikroprozessor auf das RAM in der ersten halben Mikrosekunde zugriff, während der für das Auffrischen des RAM zuständige Schaltkreis in der zweiten halben Mikrosekunde zugreifen konnte. Darum war der von mir konstruierte neue Computer, der Apple II, wirklich schneller. Er war auch kleiner und billiger, was ich ja immer anstrebte.

Der Apple II wies gegenüber dem Apple I zahllose Verbesserungen auf. Manche halten den Apple II für einen zweiten Entwurf, der auf dem Apple I aufbaut, aber ich möchte wirklich betonen, dass dem nicht so ist – absolut nicht!

Der Apple I war kein Computer, der von Grund auf neu konzipiert war. Bei ihm handelte es sich um eine schnelle Erweiterung meines Arpanet-Terminals auf einen Mikroprozessor, praktisch ohne elektronische Innovationen außer dem DRAM.

Der Apple II dagegen war von Grund auf völlig neu entworfen und konstruiert worden, und ebenfalls einzig und allein von mir.

Wenn ich so zurückschaue, hätte ich auch gleich den Apple II entwickeln können – mit Farbe und den andern Dingen –, doch ich hatte mich damals für das Design entschieden, das für mich am schnellsten machbar war.

Es ist wahr: Beide Geräte verhalfen der Welt der Computer zu verblüffenden Fortschritten. Der Apple I schrieb Geschichte, weil er der erste Personal Computer war, der mit einem Keyboard und einem Display arbeitete. Aber der Apple II brachte Farbe, hochauflösende Grafiken, Sound und die Fähigkeit, eine Spielsteuerung namens *Game Paddle* anzuschließen, mit sich. (Die *Game Paddles* waren einfache Drehwiderstände mit Knöpfen, deren Drehwinkel in einen digitalen Wert umgesetzt wurde.) Er war der erste Computer, mit dem man unmittelbar nach dem Einschalten arbeiten konnte, denn das BASIC war bereits im ROM eingebaut.

Andere Computer holten schließlich auf, brauchten aber Jahre, bis sie dem nahegekommen waren, was ich vorgelegt hatte. Am Ende musste jeder von ihnen die gleichen Eigenschaften anbieten.

Der Apple II war der erste preisgünstige Computer, für den man kein Computerfreak sein musste, um gleich nach dem Auspacken mit ihm arbeiten zu können.



Aber bisher hatte noch niemand den Apple II gesehen. Meine Abschlussarbeiten dauerten an, und wir arbeiteten immer noch bei uns zu Hause – ich werkelt in meinem Apartment, und Steve führte von seinem Zimmer aus alle möglichen Telefonate. Die Tests der Computer liefen weiter in seiner Garage, ich konstruierte meine Taschenrechner bei HP und hielt den Apple weiter für ein Hobby. Ich hatte immer noch vor, zeit meines Lebens bei HP zu arbeiten.

Aber schon sehr bald, nachdem ich die Boards für den Apple I bei Terrell abgeliefert hatte, hatte ich einen funktionierenden Apple II. Und wie schon gesagt, war er nicht bloß doppelt so gut, sondern zehn Mal so gut.

Im August 1976 hatte ich es fertiggestellt – damit meine ich das Board, den Kern des Apple II. Ich weiß das deshalb noch so genau, weil es der Monat war, in dem Steve und ich zur PC '76 Show in Atlantic City geflogen sind.



Wir bestiegen das Flugzeug in San Jose. Steve und ich saßen nebeneinander und hatten den Apple I und II mit an Bord. Und lustigerweise saßen im gleichen Flugzeug ein paar Leute in unserer Nähe, die wir vom Homebrew kannten und die jetzt bei all diesen kleinen, miteinander konkurrierenden Computerfirmen arbeiteten. Wir konnten hören, wie sie in diesem abgehobenen Business Talk miteinander sprachen – sie redeten über Ausschreibungen und benutzten geschäftsmäßige Abkürzungen, von denen wir noch nie gehört hatten. Bei diesen Gesprächen fühlten wir uns ganz schön außen vor.

Aber insgeheim wussten wir, dass wir ein Geheimnis besaßen – ein großes Geheimnis. Vielleicht waren wir nicht solche Business-Typen, aber wir wussten, dass wir einen besseren Computer hatten. Tatsächlich hatten wir zwei bessere Computer: den Apple I und den Apple II. Und bisher hatte absolut niemand eine Ahnung vom Apple II.

Als die Messe in Atlantic City begann, hatte ich Glück, weil nicht ich am Messestand den Apple I anpreisen musste. Ich bin kein Verkaufstyp. Darum kümmerten sich Steve Jobs und Dan Kottke. Ich hatte mich zurückgezogen, um die allerletzten BASIC-Sequenzen fertig zu schreiben.

Die Messe war voller neuer, finanziell kaum abgesicherter Firmen wie Apple. Die Geschäftsinhaber sahen alle aus wie wir. Ich will damit sagen, dass es nicht die schick angezogenen Vorstandsmitglieder, Firmeneigentümer oder Manager waren, die an dieser Messe teilnahmen. Wenn ich es mir so recht überlege, war es eine ziemlich schlampige Truppe.

Sie waren alle aus unserer Branche, und die meisten waren Konkurrenten. Wir waren alle miteinander befreundet, standen aber doch im Wettbewerb.

Zwar ließen wir den Apple II auf dieser Messe nicht aus dem Sack, doch wir zeigten ihn einem Typen, der nichts mit irgendeinem dieser Unternehmen oder Geschäfte zu tun hatte. Er gehörte zum Messeaufbau und richtete eine Fernsehprojektion für die Messebesucher ein. Steve und ich gingen am ersten Abend hin, als alle anderen verschwunden waren, um uns so gegen 21 Uhr mit diesem Projektionstechniker zu treffen, den wir zu bleiben gebeten hatten. Ich hatte mir ja diese andere Methode ausgedacht, um die Farbausgabe zu generieren, und ich war immer noch sehr verblüfft darüber, mit wie vielen Fernsehgeräten das funktionierte. Genauer gesagt fand ich keinen einzigen Fernseher, mit dem das nicht funktionierte. Aber ich ging davon aus, dass ein Projektor wohl mit einem anderen Farbschaltkreis arbeitete, dem meine Farbmethode nicht schmecken würde. Ich wollte sehen, ob der Apple damit zurechtkäme.

Also schloss ich den Prototyp des Apple II an diesem Projektor an, und es funktionierte perfekt. Dieser Techniker, der im Laufe seiner Arbeit schon alle preiswerten Computer der Welt gesehen hatte, sagte zu mir, dass von all diesen Geräten meiner der einzige Computer sei, den er sich kaufen würde.

Ich lächelte nur. Der Apple II war noch nicht einmal angekündigt.



Nach der Messe war der größte Heureka-Moment überhaupt der Tag, an dem ich das Atari-Spiel Breakout auf dem Apple II zum Laufen bekam.

Ich hatte beim BASIC genug Kapazitäten eingebaut, sodass man auslesen konnte, welche Stellung die Drehknöpfe der Game Paddles hatten. Der Sound kam wie gewünscht aus den Lautsprechern, und das Monitorbild erschien farbig. Also war ich bereit.

Eines Tages nahm ich mir die Zeit, mich mit einer kleinen Musterplatine hinzusetzen, die Chips oben drauf hatte und kleine rote und blaue Drähte, die per Wire Wrap darunter befestigt waren, verkabelte das Board mit einem Transformator und verband anschließend alles mit meinem Farbfernseher.

Ich gab die für die Mauersteinreihe erforderlichen BASIC-Befehle ein, so wie bei dem Spielhallenspiel von Atari – und es funktionierte: Auf dem Bildschirm erschienen eine Reihe Mauersteine! Ich spielte ein wenig mit verschiedenen Farbkombinationen herum, bis ich eine gute Farbe für die Steine hatte.

Dann ordnete ich acht Reihen Steine hintereinander an. Ich fand die richtigen Farben heraus und ließ die Steine etwas versetzt erscheinen, damit es durch den Wechsel von geraden und ungeraden Reihen realistischer aussah. Und dann fing ich mit dem Programmieren des Paddles an. Ich richtete es so ein, dass auf dem Bildschirm dem Drehen des Steuerknopfes entsprechend das Paddle nach oben und unten ging. Dann brachte ich den Ball ins Spiel und gab die Anweisungen für seine Bewegung hinzu. Über weitere Instruktionen ließ ich die Steine mal zerbrechen und verschwinden, wenn der Ball darauf traf, und ein anderes Mal ließ ich den Ball von den Steinen abprallen. Und wenn der Ball das Paddle traf, dann sollte er auf eine bestimmte Weise abprallen und vertikal und horizontal die Richtung wechseln.

Dann spielte ich mit all diesen Parametern herum, wofür ich insgesamt nur eine halbe Stunde brauchte. Ich probierte Dutzende verschiedener Variationen der Sachen aus, bis schließlich das Breakout-Spiel auf dem Apple II lief – komplett mit Zählerstand und allem Drum und Dran.

Ich konnte nicht glauben, dass mir das gelungen war, es war einfach erstaunlich. Ich rief Steve Jobs. Ich bat ihn sich hinzusetzen und zeigte ihm auf dem Monitor das Spiel mit dem Paddle und den Steinen. Dann sagte ich: „Schau dir das mal an.“ Ich tippte ein paar BASIC-Anweisungen ein, änderte die Farbe des Paddles und der Steine und den Darstellungsort des Zählerstands.

Ich sagte: „Wenn ich all diese verschiedenen Möglichkeiten so wie üblich in Hardware gemacht hätte, dann hätte mich das zehn Jahre gekostet. Jetzt, wo es Spiele als Software gibt, wird sich die ganze Welt ändern.“

Das war genau der Moment, in dem es uns klar wurde: Softwarespiele waren verglichen mit Hardwarespielen unglaublich fortschrittlich, denn Letztere waren fest in der Hardware verdrahtet.

Heutzutage gibt es ganz fantastische Spielegrafiken. Sie sind unwahrscheinlich kompliziert und riesengroß geworden. Wenn man das alles in Hardware machen müsste, dann gäbe es im Universum nicht genug Zeit, um das konstruktionstechnisch zu lösen.

Ich dachte: Wow! Keiner aus dem Club wird glauben, dass man ein Spielhallenspiel in BASIC schreiben kann. Das war ein weltweites Novum! Ich versteckte auch ein kleines Geheimnis in meinem Breakout-Spiel für den Apple II: Wenn man die Tasten STRG und Z drückte, wurde das Spiel in einen Modus versetzt, bei dem das Paddle immer wackelte, den Ball aber nie verfehlte.

Eine ganz großartige Sache! Denn so glaubten alle, dass sie wirklich immer Glück hatten und ständig den Ball treffen konnten. Das Paddle schwankte und wackelte so sehr, dass niemand mit Bestimmtheit sagen konnte, ob es am eigenen Geschick und den gesteuerten Bewegungen lag, dass sie den Ball trafen.

Eines Tages traf ich mich mit John Draper (alias Captain Crunch) beim Homebrew, der Hauptteil des Meetings war zu Ende, und nun konnten die Leute ihre Sachen vorführen.

John hatte noch nie vorher so ein Spielhallenspiel gespielt.

Ich forderte ihn auf: „Hier, versuch das mal“, und zeigte ihm, wie man über den Drehregler das Paddle nach oben und unten bewegt. Und dann saß er da und spielte damit. Alle schauten ihm eine Viertelstunde lang einfach zu. Der Ball war blitzschnell, und er traf ihn immer wieder, obwohl er gar nicht so recht wusste, was er da mit der Steuerung machte. Die Leute hielten ihn für einen ausgezeichneten Spieler.

Nach etwa einer Viertelstunde hatte er das Spiel schließlich gewonnen und alle gratulierten wir ihm, als wäre er der beste Spieler der Welt. Ich glaube nicht, dass er je erfahren hat, was für eine abgekartete Sache das war.



Als ich im Frühling 1976 am Apple II arbeitete, hatten Steve und ich unsere erste Auseinandersetzung. Er fand, dass der Apple II keine acht Slots haben sollte. Slots sind Verbindungen, über die man zusätzliche Platinen einstecken konnte, falls man die Funktionalität des Computers erweitern wollte – wie sie die PCs heute noch haben. Steve wollte nur zwei Slots – einen für den Drucker und einen fürs Modem. Er war der Ansicht, dass man auf diese Weise eine preisgünstigere, kleinere Maschine bauen konnte, die für die damaligen Aufgaben gut genug sei.

Aber ich wollte mehr Slots, insgesamt acht Stück.

Ich war der Meinung, dass die Leute zukünftig noch viel mehr mit dem Computer machen würden, und wir das auf keinen Fall einschränken sollten.

Normalerweise kommt man mit mir gut aus, aber dieses Mal sagte ich zu ihm: „Wenn du es so haben willst, dann besorg dir einen anderen Computer.“ Ich hätte keinen einzigen Chip einsparen können, wenn ich die Zahl der Slots von acht auf zwei reduziert hät-

te, und ich war sicher, dass Leuten wie mir bestimmt irgendwelche neue Sachen einfallen würden, die man noch an einen Computer anschließen könnte.

Damals konnte ich mich durchsetzen, doch das sollte nicht immer so bleiben. Ein paar Jahre später brachte Apple den Apple III heraus, der einfach eine Katastrophe war, und dieser Computer hatte weniger Slots.

Aber 1976 gewann ich diese Auseinandersetzung, und der Apple II wurde so konstruiert und schließlich in der Form ausgeliefert, wie ich es für richtig hielt.



Ich erinnere mich, wie ich eines Tages den anderen Ingenieuren bei HP den Apple II vorführte. Dafür wählte ich eine Demonstration mit Farbstrudeln. Die Ingenieure kamen zu mir und meinten, dass sei das beste Produkt, das sie jemals gesehen hätten. Und HP schaffte es einfach nicht, ein solches Projekt auf die Beine zu stellen.

Eines Tages informierte mein Chef Pete Dickinson mich, dass einige Leute aus meiner Taschenrechnerabteilung ein neues Projekt aus der Taufe gehoben hätten, das schon die verschiedenen Ebenen der firmeninternen Zustimmung durchlaufen hatte. Dabei sollte es um die Konstruktion eines Desktop-Rechners mit einem Mikroprozessor, DRAM, einem kleinen Bildschirm und einer Tastatur gehen. Es waren sogar schon fünf Leute beauftragt, dafür das BASIC zu schreiben.

Das Schreckliche dabei war, dass allen bereits bekannt war, was ich mit dem Apple I und sogar dem Apple II geschaffen hatte. Und doch hatten sie dieses Projekt ohne mich begonnen! Warum hatten sie das getan? Das konnte ich mir nicht erklären. Ich glaube, ihnen war im Grunde klar, dass ihre Projektidee genau das war, was ich bereits realisiert hatte.

Doch ich wandte mich trotzdem an den Projektmanager Kent Stockwell. Obwohl ich mit dem Apple I und Apple II schon all diese Computersachen gemacht hatte, wollte ich so unbedingt bei einem Computer von HP mitarbeiten, dass ich alles auf mich genommen hätte. Ich hätte auch den Job übernommen, eine mickrige Druckerschnittstelle zu entwerfen – irgendetwas Unbedeutendes.

Ich sagte zu ihm: „Mein ganzes Leben lang habe ich mich immer schon für Computer interessiert, nicht für Taschenrechner.“

Doch nach ein paar Tagen erhielt ich erneut eine Absage.

Ich glaube immer noch, dass HP einen Riesenfehler gemacht hat, mich nicht in dieses Computerprojekt einsteigen zu lassen. Ich war HP gegenüber so loyal, dass ich mein ganzes Leben dort hatte arbeiten wollen. Wenn ein Mitarbeiter schon sagt, dass er von Taschenrechnern genug hat, und er bei Computern wirklich produktiv ist, dann sollte man ihn dorthin versetzen, wo er produktiv ist – wo er zufrieden ist. Als einzige Begründung fällt mir nur ein, dass es bei diesem Computerprojekt möglicherweise Manager und andere Mitarbeiter gab, die sich bedroht fühlten. Ich hatte bereits einen kompletten Computer konstruiert. Vielleicht mussten sie mich übergehen, weil ich das ganz auf mich allein gestellt fertiggebracht hatte. Ich habe wirklich keine Ahnung, was sie sich dabei gedacht haben.

Aber sie hätten ja auch sagen können: „Wie kriegen wir den Wozniak ins Boot? Ach, der kann ja die Druckerschnittstelle konstruieren.“ Damit wäre ich wirklich zufrieden gewesen, aber ich sollte wohl nicht den Platz bekommen, an dem ich am glücklichsten gewesen wäre.



Wie schon einmal erwähnt – wir brauchten Geld. Steve wusste das und ich auch.

Also begannen wir in diesem Sommer des Jahres 1976 damit, mit potenziellen Finanziers über Apple zu sprechen, und zeigten ihnen in Steves Garage den Apple II und wie er funktionierte.

Einer der ersten, dem wir den Computer vorführten, war Chuck Peddle. Er war ja derjenige, der bei MOS Technologies gearbeitet und mir den 6502-Prozessor verkauft hatte, auf den ich den Apple I aufgebaut hatte.

Zu jener Zeit war Chuck bei Commodore angestellt, einer Firma für Endverbraucherelektronik, der nachgesagt wurde, dass sie für ihre Angebotspalette einen Personal Computer suchte. Ich erinnere mich, dass ich ganz beeindruckt davon war, ihn zu treffen, hatte doch sein Chip beim Apple I eine besondere Rolle gespielt. Wir machten an jenem Tag die Garagentür auf, um die Sonne hereinzulassen, und er kam herein im Anzug und mit Cowboyhut. Ich war ganz aufgeregt, als ich ihn sah, und konnte es kaum erwarten, ihm den Apple II zu zeigen, denn meines Erachtens war er eine sehr wichtige Person.

Ich tippte einige BASIC-Programme ein, ließ ein paar Farbspiralen auf dem Bildschirm erscheinen, zeigte ihm die Anzahl der Chips, wie sie funktionierten usw. – einfach um ihn darüber zu informieren, was wir machten. Chuck war während des ganzen Treffens in sehr guter Stimmung und lachte viel. Er meinte, wir sollten mal eine Präsentation bei den hohen Tieren seiner Firma machen, und genau das taten wir ein paar Wochen später auch.

Ich werde nie vergessen, wie Steve Jobs in diesem Konferenzraum etwas sagte, was ich für vollkommen lächerlich hielt. Er meinte: „Wenn Sie wollen, können Sie unser Produkt für ein paar Hunderttausend Dollar kaufen.“

Das war mir richtig peinlich. Ich meine, da standen wir, hatten kein Geld und mussten allen erst noch einmal beweisen, dass man mit diesem Ding auch Geld verdienen konnte. Steve fügte hinzu: „Ein paar Hunderttausend Dollar – und außerdem müssen Sie uns beide für dieses Projekt einstellen.“

Tja, wir sind dann gegangen und hörten ein paar Tage später, dass sie sich dafür entschieden hatten, ihre eigene Maschine zu bauen, die sei billiger. Sie waren an all unseren coolen Spielereien wie Farbe, Sound und Grafiken nicht interessiert. Chuck Peddle hatte uns in der Garage erzählt, dass es für sie seiner Meinung nach möglich sei, in vier Monaten einen eigenen Computer zu konstruieren. Ich konnte nicht erkennen, wie jemand das schaffen sollte, aber ich glaube, nachdem er sich erst einmal den Apple II angeschaut hatte, war es für ihn viel leichter, ein Gerät nach seinen Vorstellungen zu konstruieren.

Übrigens schaute ich mir den Commodore PET, den Computer, den sie so schnell herausgebracht hatten, ein paar Monate später auf der West Coast Computer Faire an. Irgendwie nervte mich das: Sie wollten so etwas hinkriegen wie das, was wir ihnen damals in der Garage gezeigt hatten, mit Monitor und Programmierung und Tastatur, aber weil es mit so heißer Nadel gestrickt wurde, ist es ein beschissenes Produkt geworden. Sie hätten den Apple haben können, verstehen Sie? Sie hätten ihn ganz und gar haben können, wenn sie nur die richtige Vision gehabt hätten – aber sie haben eine schlechte Entscheidung getroffen.

Es ist schon seltsam – mir geht so durch den Kopf, dass der Apple II sich schließlich als eins der erfolgreichsten Produkte aller Zeiten herausstellen sollte. Doch damals hatten wir weder Copyrights noch irgendwelche Patente. Alles lief ohne Geheimniskrämerei – wir zeigten ihn einfach überall herum.



Nachdem Commodore uns abgesagt hatte, gingen wir zu Al Alcorns Haus. Er war gemeinsam mit Nolan Bushnell einer der Gründer von Atari und derjenige, der Steve vor zwei Jahren eingestellt hatte, damit dieser Videospiele entwickelte.

Mir war klar, dass Al mich kannte. Er wusste, dass ich Break-out, die Einzelspielerversion von Pong, konstruiert hatte. Ich erinnere mich daran, wie beeindruckt ich war, als ich in seinem Haus eines der ersten Farbprojektionsfernsehgeräte sah. Meine Güte, er gehörte 1976 zu den allerersten Leuten, die so ein Teil besaßen! Das war cool.

Aber später erzählte er uns, dass Atari viel zu sehr mit dem Videospiegelmarkt zu tun habe, um sich um ein Computerprojekt zu kümmern.

Ein paar Tage danach erschienen die ersten Risikokapitalgeber, mit denen Steve Kontakt aufgenommen hatte. Einer von ihnen war Don Valentine von Sequoia. Er ging recht geringschätzig über unsere Art der Präsentation hinweg.

Er sagte: „Von was für einem Markt reden wir hier?“

„Etwa eine Million“, gab ich zurück.

„Woher wissen Sie das?“

Ich antwortete, dass die Zielgruppe für den Amateurfunkmarkt ungefähr eine Million betrage, und dieser könne mindestens so groß sein.

Tja, von ihm bekamen wir auch eine Absage, doch er brachte uns mit einem Typ namens Mike Markkula in Kontakt. Der sei gerade erst dreißig, erzählte er uns, doch bereits bei Intel ausgeschieden. Er mache in technischen Spielereien, sagte er zu uns. Vielleicht hätte Mike eine Idee, was er mit uns anfangen könnte.



Als ich Mike zum ersten Mal traf, hielt ich ihn für den allernettesten Menschen, wirklich! Er war noch recht jung. Ihm gehörte ein schönes Haus in den Hügeln, von wo man über die Lichter von Cupertino schauen konnte – eine atemberaubende Aussicht, eine tolle Frau, alles passte.

Und es kam noch besser – ihm gefiel wirklich, was wir anzubieten hatten! Er redete nicht wie jemand, der irgendwas verbirgt oder insgeheim etwas gegen einen ausheckt. Er war sehr authentisch, und es war gleich von Anfang an klar, was für eine großartige Sache dies werden könnte.

Er war ernsthaft interessiert und wollte genau wissen, wer wir seien, welchen Hintergrund wir hätten, was unsere Ziele mit Apple wären und was unserer Ansicht nach daraus werden könne. Dann deutete er an, er könne sich einen finanziellen Einstieg bei uns vorstellen. Er sprach von einem Rahmen von etwa 250.000 Dollar, um 1.000 Maschinen zu bauen.

Mike redete einfach in ganz normalen Ausdrücken und mit gesundem Menschenverstand darüber, wie die Zukunft der neu entstehenden Heimcomputerindustrie aussehen könnte. Ich hatte den Apple-Computer stets als ein Gerät für einen Bastler betrachtet, der eine Arbeitssimulation lösen oder ein Spiel machen will.

Aber Mike redete über etwas anderes. Er sprach davon, den Computer für ganz normale Leute in normalen Wohnungen einzusetzen, die damit zu Hause so etwas wie Lieblingsrezepte verwalten oder Scheckabrechnungen erledigen würden. So etwas wird kommen, meinte er. Er hatte die Vision des Apple II als eines echten Homecomputers.

Wir hatten natürlich auch schon selbst eine Weile mit dieser Idee herumgespielt. Denn auch Paul Terrell vom Byte Shop hatte etwas haben wollen, das gleich nach dem Auspacken zu benutzen war. Das hatten wir bereits geplant, genau wie ein Kunststoffgehäuse. Wir hatten sogar schon beabsichtigt, Rod Holt, einen Freund von Steve, für den Bau eines Schaltnetzteils einzustellen. Diese Art Netzteil war so viel effizienter als alles, was vorher erhältlich gewesen war – wir wussten, dass es weniger Wärme abstrahlen würde. Das war erforderlich, wenn man Board und Stromversorgung zusammen in einem Kunststoffgehäuse unterbringen wollte.

Als Mike einwilligte, bei uns einzusteigen, sagte er: „In zwei Jahren werden wir zu den Fortune 500 gehören. Dies ist der Beginn einer Industrie, und so was passiert nur alle zehn Jahre einmal.“

Ich glaubte ihm nur wegen seiner Reputation und Position im Leben, wissen Sie. Er war ein Mensch, der nur etwas sagte, wenn er wirklich selbst daran glaubte – und das merkt man, wenn jemand etwas ganz aufrichtig meint. Ich fand, dass Fortune 500 schon nicht mehr unsere Liga war. Ich will damit sagen, der Gedanke an eine 5-Millionen-Dollar-Firma war einfach ungeheuerlich und unglaublich.

Aber wenn sich jemand bei bestimmten Einschätzungen besser auskennt als ich, dann führe ich nicht meine eigene Logik und Argumentation gegen ihn ins Feld. Ich kann skeptisch sein, aber wenn jemand wirklich weiß, wovon er spricht, dann sollte man ihm vertrauen.

Es stellte sich heraus, dass sogar Mike unseren Erfolg unterschätzt hatte. Aber ich will nicht vorgreifen.



Nachdem Mike also eingewilligt hatte, bei uns einzusteigen, bat er mich um ein Gespräch, nachdem er mit der Arbeit am Business Plan begonnen hatte. Er meinte: „Okay, Steve, du weißt, dass du Hewlett-Packard verlassen musst.“

Ich sagte: „Wieso das?“ Ich war die ganze Zeit bei HP gewesen, als ich den Apple I und den Apple II konstruierte. Und die ganze Zeit hatte ich das als Nebenjob gemacht – die Schnittstellen eingerichtet, mich um Farbe und Grafiken gekümmert, das BASIC geschrieben, einfach das ganze komplette Ding. Ich fragte: „Warum kann ich das nicht weiterhin nebenbei laufen lassen und HP als sicheren Job fürs Leben haben?“

Aber er meinte: „Nein, du musst HP verlassen.“ Gründe nannte er mir keine. Er sagte mir, ich müsse mich bis Dienstag entscheiden.

Und ich setzte mich hin und ließ mir alles immer wieder durch den Kopf gehen. Ich wusste, dass ich eine Menge Spaß dabei hatte, Computer zu konstruieren und mit ihnen beim Homebrew anzugeben. Mir machte es Freude, Software zu schreiben, und ich fand es klasse, mit dem Computer herumzuspielen. Mir war klar, dass ich das alles für den Rest meines Lebens machen wollte. Ich brauchte keine eigene Firma.

Und obendrein fühlte ich mich sehr unsicher bei der Vorstellung, eine Firma zu gründen, wo von mir erwartet wurde, dass ich Leute herumscheuchte und mich um deren Angelegenheiten kümmern und ihre Arbeit kontrollieren müsste. Ich bin weiß Gott kein Managertyp. Ich habe es schon mal gesagt: Ich hatte vor langer Zeit schon beschlossen, dass ich niemals ein Mensch werden wollte, der autoritär auftritt.

Also beschloss ich, dass Apple für mich überhaupt nicht in Frage käme. Ich würde bei HP bleiben und meinen Vollzeitjob machen und aus Spaß an der Freud Computer entwerfen.

Am Stichtag ging ich zu der Hütte, die Mike auf seinem Anwesen hatte, und teilte ihm und Steve mit, zu welchem Entschluss ich gekommen sei: Ich lehnte dankend ab. Ich hätte darüber nachgedacht und sei zu dem Schluss gekommen, HP nicht zu verlassen.

Ich weiß noch, wie gelassen Mike dabei blieb. Er zuckte nur mit den Schultern und meinte: „Okay, in Ordnung.“ Er machte dazu nicht viele Worte. Es schien, als ob er dächte, okay, prima, ich hol mir das, was Apple braucht, irgendwo anders.

Doch Steve war ärgerlich. Er war felsenfest davon überzeugt, dass der Apple II der Computer sei, auf den wir setzen sollten.



Nach einigen Tagen begann mein Telefon dauernd zu klingeln. Ich bekam Anrufe im Büro und zu Hause von meinem Dad, meiner Mom, meinem Bruder und verschiedenen Freunden – ein Telefonat nach dem anderen. Jeder einzelne von ihnen meinte, ich hätte die falsche Entscheidung getroffen. Ich sollte bei Apple bleiben, denn 250.000 Dollar seien immerhin eine ganze Menge Geld.

Es stellte sich heraus, dass Steve alle dazu überredet hatte, mich anzurufen. Offensichtlich war er der Ansicht, dass bei mir eine Intervention nötig sei.

Aber es nützte nichts; ich wollte weiterhin bei HP bleiben.

Dann rief Allen Baum an.

Er meinte: „Hör mal, Steve, gib dir mal einen Ruck und steig da mit ein. Überlege es dir: Du kannst Ingenieur sein und zum Manager aufsteigen und reich werden oder du kannst Ingenieur sein und bleiben und genauso reich werden.“ Er sagte zu mir, dass er es für absolut möglich hielt, dass ich eine Firma gründe und selber Ingenieur bliebe. Er meinte, so könne ich das anpacken und bräuchte mich nicht ums Management kümmern.

Das war genau das, was ich hören wollte. Ich musste von jemandem gesagt bekommen, dass ich auf der unteren Ebene im Organisationsschema als Ingenieur bleiben könne und kein Manager werden müsse. Mit diesen Nachrichten rief ich sofort Steve Jobs an. Er freute sich riesig.

Gleich am nächsten Tag kam ich ganz früh ins Büro, ging zu einigen Freunden und eröffnete ihnen: „Das war’s, ich werde HP verlassen und mache bei Apple weiter.“

Dann fiel mir ein, dass man immer zuerst dem Boss Bescheid sagen sollte. Also versuchte ich schnell, ihn zu finden, doch er war nicht am Platz. Ich wartete und wartete, bis es irgendwann vier Uhr nachmittags war und er immer noch nicht zurück war. Alle sprachen mich an, während ich wartete, und meinten: „Hey, ich habe gehört, du wirst uns verlassen“, doch ich wollte nicht, dass mein Chef das von jemand anderem erfährt.

Gegen Ende des Tages erschien mein Chef dann endlich. Ich sagte zu ihm, dass ich den Betrieb verlasse, um meine eigene Firma zu gründen. Er fragte, wann ich gehen wolle, und ich gab zurück: „Jetzt gleich.“ Also ging er mit mir zur Personalabteilung, wo man mich befragte, und plötzlich war es vorbei: So schnell ging das.

Doch meine Entscheidung habe ich nie in Frage gestellt. Von diesem Punkt an war Apple für mich die Hauptsache.



Kurz bevor wir uns mit Mike trafen, besprachen Steve und ich, dass wir mit Apple von seinem Elternhaus und meinem Apartment in ein richtiges Büro umziehen wollten. Aus den Verkäufen des Apple I hatten wir etwa 10.000 Dollar auf der Bank, also konnten wir uns das leisten. Das Büro befand sich in Cupertino auf dem Stevens Creek Boulevard, nur wenige Häuserblocks von dem Ort entfernt, an dem später das riesige Apple-Gelände am Bandle Drive stehen würde.

Als Mike dann zu uns stieß, hatten wir sogar noch mehr Geld auf dem Konto. Wir zogen in unser kleines Büro um. Dort gab es fünf oder sechs Schreibtische und einen kleinen Raum, wo wir einen Arbeitstisch für Tests und Debuggings einrichten konnten. Es war ein richtig langer Labortisch. Und wir hatten die Schlüsselpersonen zusammen: Steve, ich, Mike Markkula, Rod Holt und dann noch jemand namens Mike Scott.

Wir hatten Mike Scott als Präsident eingestellt, kurz bevor Mike Markkula zu uns kam, und so gab es zwei Steves und zwei Mikes. Mike (wir nannten ihn „Scotty“) hatte einige Erfahrung in Unternehmensorganisation; er kam von National Semiconductor, wo er Direktor gewesen war.

Ich glaube, dass sich heute kaum noch jemand an ihn erinnert, aber Mike war vier Jahre lang Präsident und Leiter von Apple – gemeinsam mit ihm sind wir vier Jahre später an die Öffentlichkeit gegangen.

Wir hatten vor, den Apple II bei der West Coast Computer Faire anzukündigen und vorzustellen – bis dahin waren es noch etwa vier Monate. Diese Messe, die von einem anderen Homebrew-Mitglied namens Jim Warren initiiert wurde, sollte im Januar 1977 in San Francisco stattfinden.

Also blieben mir noch vier Monate, um alles fertigzustellen. Ich beendete die 8 KB Code, die wir für Synertek freigeben mussten, die Firma, die die ROMs für den Apple II machen sollte. Das waren die ROMs, durch die es möglich war, dass auf dem Apple II BASIC laufen konnte.

Dann war da noch das Projekt mit dem Kunststoffgehäuse: Wir wollten den ersten Computer haben, der mit einem Gehäuse aus Kunststoff ausgeliefert wurde. Das fiel glücklicherweise nicht in meinen Aufgabenbereich – Gott sei Dank. Das Ganze lief ziemlich unrund: Steve Jobs, Rod Holt und Mike Scott kümmerten sich darum. Sie beauftragten jemanden in Palo Alto, diese Gehäuse für uns zu produzieren. Der Vorgang war zeitraubend und arbeitsintensiv, und es stellte sich heraus, dass der dortige Hersteller nur begrenzte Kapazitäten hatte. Er fertigte die Gehäuse zwar in Serie, aber er konnte pro Tag nur eine ziemlich kleine Stückzahl liefern konnte.

Erst drei Tage vor der West Coast Computer Faire bekamen wir unsere ersten drei Kunststoffgehäuse als Warenmuster. Nachdem sie bei uns eingetroffen waren, bauten wir den kompletten Computer inklusive Board ein. Das Ganze sah nun aus, wie der Apple II werden sollte, und so konnten wir ihn auf der Messe vorstellen.

Kurz vor Eröffnung der Messe erklärte Mike Markkula, dass wir uns alle in Schale werfen sollten und wie unser Auftreten und Verhalten sein sollte. Er stimmte mit uns ab, wie wir mit den Besuchern reden und ihnen die Sachen präsentieren sollten.

Natürlich überlegte ich mir insgeheim, wie ich auf der Messe einen Schabernack hinkriegen könnte. Zuerst schrieb ich ein kleines Programm mit Witzen über ethnische Zugehörigkeit. Dann versuchte ich einen ziemlich großen Streich, der deutlich mehr Aufwand erforderte als ein einfacher Scherz. Und ich nahm mir vor, diesen Streich der großen Firma zu spielen, mit der für mich alles angefangen hatte. Ich rede von dem Unternehmen, das den Altair gebaut hatte: der MITS Corporation.



Wir hatten eine Liste aller Aussteller, die mit Computern oder Zubehör auf der West Coast Computer Faire vertreten sein sollten, und ich fand es sehr merkwürdig, dass MITS nicht da sein würde.

Ich dachte: Was wäre es für eine großartige Gelegenheit, sie durch den Kakao zu ziehen!

Etwas, das ich in den *Pentagon Papers* gelesen hatte, brachte mich auf eine Idee: In einem Artikel ging es um politische Gaunereien und jemanden namens Dick Tuck, der mit schmutzigen kleinen psychologischen Tricks wie der Herausgabe von gefälschten Aktennotizen oder erfundenen Warnhinweisen arbeitete, die so formuliert waren, dass man sie nicht einfach als Lügen dementieren konnte. Also beschloss ich, selbst ein gefälschtes Memo zu schreiben – eine Broschüre über ein nicht existentes Produkt von MITS als erfundene Werbeanzeige. Nachdem ich von Mike Markkula hörte, dass wir 20.000 Broschüren für den Apple II verteilen würden, kam ich auf die Idee, Tausende von gefälschten Anzeigen zu veröffentlichen.

Zuerst rief ich Adam Schoolski an: Er war ein Phone Phreak, den ich vor einigen Jahren kennen gelernt hatte, als er 13 Jahre alt war, bekannt unter dem Spitznamen Johnny Bagel. Jedenfalls meinte ich zu ihm, dass ich einen Streich vorhätte, aber ihn nicht in der Nähe der San Francisco Bay Area machen wollte. Ich hatte mittlerweile mit solchen Streichen eine Menge Erfahrungen und wusste, dass man nicht erwischt wird, wenn man nicht zu viele Leute einweiht, den Streich nicht in der näheren Umgebung spielen lässt und auf Geheimhaltung achtet. Und dies sollte ein sehr großer Possenstreich werden, erzählte ich Adam, denn ich wollte zur Auslage auf der Messe 8.000 Broschüren drucken lassen. Für die 8.000 Kopien auf verschiedenfarbigem Papier, um sie besser bei den anderen unterzuschmuggeln, konnte ich die erforderlichen 400 Dollar aufbringen.

Adam und ich arbeiteten zusammen daran. Das von uns erfundene Produkt sollte den Namen Zaltair tragen. Damals gab es eine neue Firma, die sich Zilog nannte, und die produzierte einen Chip, der mit dem Intel 8080 kompatibel war. Er trug den Namen Z-80, und seinerzeit erschienen eine Menge Hobbycomputer, die darauf aufbauten. Die nannten sich Z-sowieso oder Z-diesunddas. Alle diese Firmen benutzten dauernd mit Z beginnende Worte. Also kam ich auf den Zaltair, einen erfundenen Computer, der auf dem Z-80 basierte.

Mir fielen auch noch eine Menge blöder computerischer Z-Wörter wie *Bazic* oder *Perzonality* ein. Dann brauchte ich noch eine Vorlage für die Broschüre. Ich suchte in einem Computermagazin

namens *Byte* nach einer grottig schlechten Werbung. Und ich wurde auch fündig – in der Anzeige eines Unternehmens namens *Sphere*. Und darin standen so stoffelige Sachen wie „Stellen Sie sich doch mal dies vor. Oder das. Oder stellen Sie sich was völlig anderes vor.“ Also schrieb ich in meine Vorlage: „Stellen Sie sich einen Rennwagen mit fünf Rädern vor.“ Ich dachte mir die dümmsten Sachen aus, über die die letzten Deppen lachen würden, aber wenn sie das in einer Broschüre gut präsentiert in schöner Schrift sähen, dann hielten sie es für echt und seriös. „Stellen Sie sich etwas vor, was schneller als das Licht ist. Stellen Sie sich ein Banjo mit sechs Saiten vor.“ Mir war nichts zu blöde.

Dann machte ich auch Anspielungen auf den so genannten *S-100 Bus*, über den im Altair Peripheriegeräte eingesteckt werden konnten. Ich gab dem entsprechenden Teil beim Zaltair den Namen *Z-150 Bus*. Ich schrieb: „Wir bieten Ihnen 150 Slots – den *Z-150 Bus*!“ Ich fügte sogar hinzu, dass er mit dem *S-100 Bus* kompatibel sei, aber noch 50 weitere Pins habe. Denkt man genauer darüber nach, sind das alles völlig idiotische Aussagen, aber ich wusste, dass die Leute das für bare Münze nehmen würden, als wären es fantastische Fortschritte, einfach weil unsere Broschüre so professionell gestaltet aussah.

Dann beschloss ich, diesen Schabernack mit der MITS Corporation so aussehen zu lassen, als ob er von Processor Technology stamme. Immerhin hatten sie einen konkurrierenden Computer im Angebot: den SOL. Darauf war ich nach dem Erlebnis bei der University of Colorado gekommen, als ich die Störungen der Fernseher im Seminarraum einem anderen in die Schuhe schieben konnte. Zwei Streiche für den Preis von einem! In diesem Fall ließ ich mir ein Schwindelzitat einfallen, bei dem alle die Augenbrauen hochziehen würden. Sie würden denken: Holla – was zum Teufel meint er damit? Ich schrieb es Ed Roberts zu, dem Präsidenten von MITS, und stellte es in kursiver Schrift gleich an den Anfang.

Das Zitat war kompletter Blödsinn: „Predictable refinement of computer equipment should suggest online reliability. The elite computer hobbyist needs one logical optionless guarantee, yet¹.“ Haben Sie’s bemerkt? Der erste Buchstabe eines jeden Worts in diesen beiden Sätzen ergibt zusammen genommen *Processor Technology*!

¹ Sinngemäß: „Die prognostizierbare Veredelung des Computerzubehörs soll eine Online-Verlässlichkeit ermöglichen. Der Elite-Computerbastler braucht überdies eine logische optionslose Garantie.“ (A.d.Ü.)

Auf die andere Seite des Zettels stellte ich eine Vergleichstabelle. Das war der übliche Weg, mit dem solche Magazine wie *Byte* verschiedene Computer verglichen. Wie schnell sind sie? Wie groß sind sie? Wie viel RAM haben sie? Mit welchem Prozessor arbeiten sie? In meiner Tabelle kamen nun die albernsten Kategorien vor. Da gab es beispielsweise eine Kategorie, die einfach „Hardware“ hieß. Ein Computer konnte Punkte von 1 bis 10 erhalten. Dann Software: Ich stufte diese Computer bezüglich ihrer Einzigartigkeit oder ihrer Persönlichkeit ein – einfach völlig nichtssagende und blöde Begriffe, nach denen nie ein Computer beurteilt wird. Ich gab dem Zaltair natürlich in jeder Kategorie eine 1 und ließ den Altair stets als zweiten folgen. Dann folgten alle Computer, die eigentlich besser als der Altair waren. Auf diese Weise wirkten sie im Vergleich wertlos, auch wenn wahrscheinlich jeder Messebesucher wusste, dass die Mitbewerber deutlich besser waren. Natürlich vergaß ich auch den Apple II nicht.

Ich hoffte, dass es so aussah, als ob MITS in ihrer Vergleichstabelle sowieso lügen würde.

Mir war klar, dass das eine ganz große Nummer war und dass ich auf gar keinen Fall dabei erwischt werden dürfte. Das durfte ich nicht zulassen. Chris Espinoza und Randy Wiggington wussten Bescheid – damals waren sie noch Teenager – und ich habe beiden klar gemacht, dass sie niemandem etwas davon erzählen dürften, egal was passieren würde. „Auch wenn ihr von der Polizei geschnappt werdet und sie euch sagen, der Partner habe ‚gesungen‘, dann müsst ihr auf jeden Fall alles abstreiten. Wir müssen bei dieser Sache absolut mauern“, schärfte ich ihnen ein, „und es keiner Menschenseele gegenüber zugeben.“

Adam Schoolski lebte in Los Angeles, kam aber zu der Messe. Und als wir vier mit unseren achttausend Broschüren dort eintrafen, sahen wir all diese riesigen Tische, wo die ganzen Firmen ihre Unterlagen und Infos ausgelegt hatten. Wir brachten zuerst einmal zweitausend Stück in Umlauf und legten sie auf den Tisch zum Mitnehmen hin, als wäre es das Normalste der Welt. Und dann schauten wir uns die Messe an und lachten uns immer wieder ins Fäustchen.

Doch eine Stunde später sprach Adam mich an und meinte, dass der ganze Karton weg sei. Der ganze Kasten mit allem drin – einfach weg.

Also holten wir aus unserem Hotel den nächsten Karton mit zweitausend Stück und nahmen ihn mit aufs Gelände. Wir hielten

uns in der Nähe auf und beobachteten, bis schließlich einer kam, sich die Handouts anschaute, den Karton anhub und alles mitnahm. Also war klar, dass da doch ein Vertreter von MITS sein müsse, der unsere Broschüren abfangen wollte.

Wir machten uns erneut auf ins Hotel und holten noch einmal Nachschub. Dieses Mal stellten wir den Karton mit den Broschüren nicht einfach dort hin, sondern trugen sie in der Hand, unter der Jacke oder in unseren Rucksäcken und legten sie überall hin: an die Münztelefone, in Ecken, auf Tische – auf der ganzen Messe. Wir schoben sie auch einfach unter die Werbestapel anderer Firmen. Wenn also jemand darauf stieß, dann hätte er nicht gleich angenommen, dass wir es gewesen waren, die da schlimme Sachen untergemogelt hatten – also mal hier, dann mal da, immer jeweils ein paar, doch erwischt wurden wir nicht.

Zum Glück fanden Steve und Mike nicht heraus, dass ich hinter der Sache steckte. Mike hätte zumindest gesagt: „Spiel bloß keine Streiche und mach keine Witze. Das lässt die Firma in falschem Licht erscheinen.“ Das hätte jeder Profi gesagt. Aber sie hatten es hier mit Steve Wozniak zu tun! Meine Arbeit nahm ich sehr ernst – ich hatte ein fantastisches Produkt konstruiert, und das war jedem klar – und es war mir sehr ernst damit, ein Unternehmen zu beginnen und ein neues Produkt einzuführen. Aber für mich steht das in keinem Widerspruch dazu, Scherze zu machen und Streiche zu spielen. Mein ganzes Leben habe ich das so gehalten. Wenn man es sich genau anschaut, dann geht es sogar bei der Persönlichkeit des Apple-Computers nicht unerheblich um Spaß. Und das kam wirklich einfach dadurch zustande, weil es zu meiner Art gehörte, Spaß zu haben. Scherze machen alles doch erst lebenswert.

Ich kriegte mich nicht mehr ein, als Steve am nächsten Tag im Apple-Büro die Vergleichstabelle sah und recht förmlich darüber zu reden anfang, wir seien in diesem Vergleich doch tatsächlich gar nicht so schlecht weggekommen. Wir waren natürlich wie alle anderen außer dem erfundenen Zaltair ziemlich mies, doch er meinte: „Hey, wir haben es gar nicht so schlecht getroffen, immerhin stehen wir immer noch besser da als ein paar von den anderen.“ Oh mein Gott! Randy Wigginton musste fluchtartig den Raum verlassen, weil wir Tränen gelacht haben.

Am nächsten Abend, dem regulären Homebrew-Meeting am Mittwoch, war ich sehr gespannt darauf, ob uns auch andere auf den Leim gegangen waren. Und in der Tat hielt jemand meine Broschüre hoch, fing an, über den Zaltair zu reden, und meinte, dass er bei der

Firma angerufen und erfahren habe, dass es eine Fälschung sei – ein Jux.

Es stellte sich heraus, dass etwa ein Drittel der Anwesenden, also ungefähr Hundert, das Handout tatsächlich in die Finger bekommen hatten. Also war es im Umlauf gewesen.

Etwa eine Woche später bekamen wir bei Apple Besuch von Gordon French. Er war der Gründer des Homebrew Computer Clubs und hatte mittlerweile seinen Job bei Processor Technology gekündigt. Nun wollte er schauen, ob er für uns als Berater tätig sein könnte. Ich erinnere mich noch, dass ich dachte, was für ein netter, angenehmer, lockerer Typ er doch sei.

Ich ergriff die Gelegenheit und meinte zu ihm: „Ach, hast du schon von diesem Zaltair gehört? Der ist gerade vorgestellt worden.“ Ich konnte kaum mein Lachen unterdrücken, als ich ihn fragte.

„Na sicher“, gab er zurück. „Dieser Jux – und ich weiß auch, wer das angestellt hat.“

Randy und ich spitzten beide die Ohren, als wir das hörten. Ich fragte: „Und wer war das?“

Er antwortete: „Das war Gary Ingram von Processor Technology. Der hat vielleicht einen merkwürdigen Sinn für Humor.“

Genau darauf hatte ich gesetzt! Dass jemand anderes die Schuld dafür bekommt – und dass dieser andere zu unseren Rivalen gehört: Processor Technology. Also war es ein voller Erfolg.

Ich sagte: „Weißt du eigentlich, dass ich gehört habe, da stecke so ein Code in der Broschüre.“ Und ich zog die Broschüre hervor und schaute mir die Buchstaben an, als entdeckte ich es zum ersten Mal. „P ... R ... O ... C ...“

Ich bin sicher, dass die ganzen späteren Jahre alle dachten, dass Processor Technology dahinterstecke. Ich gab es niemals irgendwem gegenüber zu, bis ich viele Jahre später auf einer Geburtstagsparty für Steve Jobs war.

Dort überreichte ich ihm eine gerahmte Kopie der Broschüre. Als er sie erkannte, brach Steve in schallendes Gelächter aus. Er hatte mich niemals auch nur im Geringsten dahinter vermutet!