

Naixament i caiguda d'Atari

Roger Fogueras Bayarri

UOC

PAC1 - *Els orígens de la cultura digital: surfejant la història.*

Timeline:

<https://rogerfo.site/atari> (enllaç alternatiu)

Universitat Oberta
de Catalunya



Any 1972, Sunnyvale, California. Principi de la dècada dels 70 i arribes a casa amb un col·lega de feina després de treballar. A la ràdio sona un recopilatori en recordatori a Jimmy Hendrix amb les seves millors cançons, després de la seva tràgica mort dos anys abans.

Així, en un garatge de Califòrnia podria haver començat la història d'Atari, o potser no. El fet és que **Nolan Bushnell** juntament amb **Ted Dabney** van crear, sense saber-ho, l'empresa que revolucionaria el que dècades més tard es coneix com a cultura digital i entreteniment interactiu.

Fundació de Syzygy:

El 1969 Nolan i Ted treballaven junts a Ampex (a Redwood City, Califòrnia) i uns anys més tard, el 1971, van fundar Syzygy. Aquest és el primer nom que van triar, tot i que el van haver de canviar anys més tard, ja que en aquell moment curiosament ja existia una empresa que l'utilitzava.

La necessitat de crear una empresa dedicada als videojocs no els va venir d'un dia per l'altre. **Nolan** ja havia pogut accedir al que podríem anomenar com un dels primers videojocs, anomenat **Spacewar**. Un videojoc creat pel professor **Steve Russell** juntament amb dos dels seus estudiants, a l'**Institut de Tecnologia de Massachusetts** el 1962. Com que el joc no estava registrat ni tenia patent, **Nolan** en va crear un clon anomenat **Computer Space**, i no content amb això, el novembre de 1971 el van incorporar a una caixa i van fer que funcionés amb monedes, en el que avui en dia coneixem com a una màquina recreativa. Podem dir, doncs, que la tardor del 1971 **Computer Space** va ser el primer videojoc en comercialitzar-se de la història.

Van crear unes 1500 màquines juntament amb l'empresa de salons recreatius **Nutting Associates**, i tot i que l'empresa ho va considerar un fracàs pèl fet que la gent no estava habituada aquells controls, - i era necessari llegir un manual per entendre com funcionava - a **Nolan i Ted** els va ser ajudar la venda d'aquelles 1500 màquines per, ara si, fundar Atari un 27 de juny del 1972.

Els inicis:

Durant els primers mesos d'existència d'**Atari**, **Nolan i Ted** van dedicar-se a pensar a desenvolupar un joc que fos més fàcil d'entendre, i que així qualsevol persona es pogués posar a jugar-hi de seguida sense haver de llegir instruccions. **Nolan** es va emmirallar amb un joc de la primera consola comercial per la llar que havia sortit al mercat el mateix any 1972, la **Magnavox Odyssey**. El joc es deia **Tennis**, i va acabar servint d'inspiració per desenvolupar el que més tard seria el **Pong**, joc estrella de la primera etapa d'**Atari**.

El 29 de novembre del mateix 1972, Atari publica **Pong** de la mà d'**Allan Acorn**, i tot que l'empresa s'endú una demana per part de **Magnavox Odyssey** per infracció de patents (i que aquesta última guanya), el joc acaba sent un èxit i a finals d'any ja havien venut 8500 màquines. A finals de l'any 1974 gairebé tots els bars dels **Estats Units** tenien una màquina on es podia jugar al **Pong**.

Aquest èxit va fer que **Ralph Bear** (president de **Magnavox Odyssey**, propietària de **Tennis**) reclamés una indemnització per ús de la seva patent. En veure's perdedor, **Nolan** no va ni assistir al judici i va acabar pagant 700 mil dòlars a l'empresa de **Ralph Bear**. Aquesta indemnització (sumada a un posterior acord extraoficial entre les empreses), li va sortir barata a **Atari**, ja que li permetia, a partir d'aquell moment, utilitzar jocs amb la tecnologia de **Magnavox Odyssey**.

Nolan encara va tenir una jugada mestra més, quan el 1973 li va sorgir un competidor per dur les llicències dels seus jocs als salons recreatius. L'empresa era **Kee Games**, presidida per **Joe Keenan**. Amb el temps es va saber que **Nolan** i **Keenan** eren amics, i l'empresa **Kee Games** era en realitat una empresa pantalla d'**Atari**. L'objectiu era obtenir totes les llicències possibles de les sales de recreatives apartant altres competidors.

I és que l'èxit de **Pong** va suposar el boom de les màquines recreatives, i eren desenes les diferents màquines que cada any apareixien al mercat. Així és, doncs, com neix la veritable febre de l'indústria del videojoc.

El Nadal del 1975, **Atari** llança la **Sears Tele-Games**, una consola que era la versió reduïda de la recreativa **Pong**, i que permetia a tothom que pogués comprar-la, tenir-la a casa connectada a una tele. A partir d'aquell any, en plena ebullició i creixement a **Sillycon Valley**, es comencen a popularitzar els microprocessadors, i per tant en facilita la comercialització a gran escala.

De seguida es va veure, però, el problema d'aquesta consola. Només tenia un joc i la gent començava a estar avorrida de només poder jugar al **Pong**. **Nolan** volia que la vida de la consola fos més llarga, i la idea va ser que existissin diferents jocs intercanviables, mantenint el mateix maquinari. **Atari** tenia tot per aconseguir-ho menys el capital que feia falta per fer una inversió com aquella, així que el 1976 va vendre la companyia a Warner Communications (ara Warner Media) per una suma d'entre 28 i 32 milions de dòlars, amb el compromís de desenvolupar un hardware que permetés l'intercanvi de videojocs.

Així doncs, el 1977, **Atari** publica la primera consola amb intercanvi de jocs a través de cartutxos. Neix la revolucionària Atari Video Computer System (Atari VCS), posteriorment coneguda com Atari 2600, que incloïa el seu característic **JoyStick** (en el futur seria la senya d'identitat de la marca), i un cartutx amb el joc **Combat**. Abans de tancar l'any, s'havien venut unes 400.000 unitats, i a partir de l'any següent la consola es va popularitzar als **Estats Units**, i progressivament a la resta del món.

El seu gran èxit va fer que altres fabricants se sumessin a aquesta tendència, i durant els següents anys van aparèixer nombroses consoles, entre elles la **Intellivision** de la mà de – ja en aquell moment – la gran casa fabricant de joguines, **Mattel**.

Primers canvis:



*“Vaig pensar que havíem de començar immediatament a treballar en la **VCS-2**, de la qual Warner no volia sentir-ne a parlar.” (Nolan, 2016, citat per Perry, 2016).*

L'any 1978, després que Atari canviés de propietaris, Nolan abandona la companyia per culpa de diferents desacords amb el rumb que pren la nova direcció. Entre d'altres, l'estratègia de software tancat i la vida útil de l'**Atari 2600**. Ens podem fer una idea dels tipus de desacords que podien tenir, llegint les paraules del mateix **Nolan** en una conferència l'any 2016 que recull **Tekla S. Perry**, redactora del portal **IEEE Spectrum**: *“Vaig pensar que havíem de començar immediatament a treballar en la **VCS-2**, de la qual Warner no volia ni sentir-ne a parlar.” (Nolan, 2016, citat per Perry, 2016).*

Punt àlgid:

Tot i així **Atari** ja era reconeguda a tot el món, i tenia un carisma amb el qual altres marques no podien competir. Tenia un logo reconeixible (fins al punt d'aparèixer la pel·lícula **Blade Runner** com a logo d'una hipotètica futura gran corporació) i el seu **JoyStick** ja formava part de la cultura popular. A més, era qui tenia el catàleg de jocs més gran.

Atari entra al món dels ordinadors personals l'any 1979 distribuint massivament l'Atari 400 i 800 (Rivera, 2021), per competir amb Apple i Commodore, en el que personalment crec que va ser un moviment per diversificar la seva oferta en un mercat cada cop més exigent i saturat. Ho va fer amb nombroses innovacions, com la incorporació de microxips coprocessadors per millorar els gràfics i àudio del maquinari. Va aprofitar la seva experiència en els videojocs i en els nous coprocessadors per començar a desenvolupar jocs per ordinador. Anys més tard també va ser la primera companyia a incorporar connectors d'entrada i sortida MIDI, cosa que va atraure també un públic entusiasta de la música.

El 1980 publiquen Space Invaders, que no només va tenir un gran èxit a escala mundial, sinó que va servir per col·locar-se al mercat japonès, on tradicionalment era complicat entrar amb productes occidentals.

L'any 1982 **Atari** ja comptava les vendes de la **2600** per milions d'unitats, (10 milions aproximadament), però va ser gràcies a jocs com **Space Invaders** o el mític **Pac-Man**, que el negoci estigués en la venda de cartutxos de videojocs i no tant en el maquinari.

Decadència:

El principi de la dècada dels 80 va suposar el gran boom dels videojocs arreu, i el mercat dels Estats Units va arribar a col·lapsar-se l'any 83. Aquest fet es va batejar com el **"Video Game crash del 83"**. Hi ha diferents motius que van provocar aquesta situació. A principis dels anys 80 els **Estats Units** va entrar en una crisi econòmica, fet que va provocar una reducció del poder adquisitiu dels consumidors. A més, cada cop eren més les empreses que es dedicaven al desenvolupament de videojocs, i van proliferar les còpies de jocs amb falta de controls de qualitat i de regulació.

Es pot dir que tot això va propiciar l'inici de la caiguda d'**Atari**, però encara hi ha un fet que molta gent posa al capdavant de la llista dels motius del **Video Game crash del 83**, i que, per tant, també es considera uns dels motius de pes de la fallida de la companyia uns anys després.

La companyia va fer una gran aposta de marketing per la publicació del joc **"ET: Extra-terrestre"**, i una gran inversió de 125 milions de dòlars per desenvolupar el joc d'ET, dels quals 21 milions van ser per disposar de la llicència de la pel·lícula de **Steven Spielberg**. El joc prometia ser fidel a la pel·lícula, que sí que havia tingut un gran èxit aquell mateix any, però finalment va ser un absolut fracàs. Es va desenvolupar en tan sols 5 setmanes per poder arribar a la campanya de Nadal d'aquell any.

Es podrien escriure centenars de línies sobre aquest esdeveniment. Es diu que els milers de còpies que **Atari** no va poder vendre es van enterrar a un abocador de **Nou Mèxic** abans d'acabar l'any. Amb els anys aquest fet s'havia convertit en una llegenda urbana, fins que el 2014 es van fer unes excavacions per mirar de trobar-los. El desenllaç d'aquesta cerca es pot veure al documental **Atari: Game Over** (Penn, 2014).

Per si no n'hi hagués prou, la dècada dels 90 va estar marcada pel naixement d'empreses com **Nintendo**, **Sega**, o l'entrada al mercat dels videojocs per part de **Sony**. Si **Atari** ja estava tocada, la forta entrada al mercat d'aquests competidors va acabar per deixar-la en una situació crítica.

Tot i això, **Atari** va continuar fabricant l'**Atari 2600** fins al 1990, i en paral·lel també va fabricar la nova **Atari 7800** o la primera consola portàtil amb pantalla color, l'**Atari Lynx** (1989). Cap de les dues va tenir l'èxit de les primeres consoles de la marca. A principis de la dècada dels 90 ho van tornar a intentar amb l'**Atari Jaguar** (primer consola en anunciar-se per oferir 64 bits, el 1993) i aquesta va arribar a competir amb la **Super Nintendo** i **Sega Genesi (Mega Drive a Europa)**. El fet de tenir molt pocs desenvolupadors externs per videojocs d'aquesta consola, la va portar a un nou fracàs. Es parla que, amb unes 20.000 còpies venudes, va ser el pitjor fracàs en vendes de la marca.

Dos anys després i amb la sortida de **PlayStation** de Sony el 1995, Atari va anunciar que s'acomiadava del món de les consoles, i aquell mateix any es va fusionar amb **JTS Corporation**, una empresa dedicada a la fabricació de discs durs.

En l'actualitat:

Després de la fusió d'**Atari** amb **JTS**, aquesta última va vendre els drets de la marca i la propietat intel·lectual a **Hasbro Interactive** per 5 milions de dòlars. **Hasbro** va publicar alguns dels jocs clàssics d'**Atari** per PC i consoles, fins que l'any 2000 va ser adquirida per **Infogrames Entertainment**. Després de fusions i vendes de filials, aquesta empresa va canviar de nom el 2003 i va passar a dir-se **Atari SA**, tal com es coneix en l'actualitat.

Avui en dia l'empresa publica nous jocs i versions dels clàssics per les noves plataformes, i fins i tot ha tret productes retros com una col·lecció en miniatura de diferents consoles clàssiques d'**Atari (Atari Flashbacks)**. L'anunci més recent i ambiciós de la companyia en aquesta nova etapa (fet el 2017), va ser el llançament d'un nou maquinari híbrid a mig camí de consola i ordinador personal, l'**Atari VCS** (recuperant el nom original de la seva consola més prestigiosa).

Va ser finançada a partir de micromecenatge i es va anunciar que el seu llançament seria el 2019. Es tracta d'un aparell que pretén ser un ordinador personal on poder fer córrer jocs d'ordinador, i alhora una consola on executar una col·lecció de jocs clàssics de la consola original.

No va veure la llum fins al 2020, i una vegada més (i personalment puc afegir que malauradament), aquest llançament no ha tingut l'èxit que els seus desenvolupadors podien esperar, i és que un preu elevat (entre 300 i 400 dòlars segons el model) i el retard del seu llançament, sumat a la poca innovació i el mal record que en tenen molts usuaris de la marca, fa que sigui un producte gairebé exclusiu pels col·leccionistes més entusiastes i nostàlgics de l'època daurada d'**Atari**.

Atari també ha entrat recentment en el món de les criptomònades amb la seva pròpia marca **Atari Token (ATRI)**, prevista per operar dins el món dels videojocs. Paral·lelament, han anunciat plans de futur per crear un casino online i que funcioni també amb aquestes criptomònades. Un moviment que sembla allunyar a la marca definitivament dels seus orígens, que durant els últims anys ha passat de ma en ma, i perdent la seva identitat original.

Futur:

Qui sap què li té preparat el futur a la marca d'origen californià (avui en mans d'una multinacional francesa), però el fet és que **Atari** va ser, sens dubte, culpable directe de l'origen del qual avui és part del nostre entreteniment. Ja no només parlem de consoles o videojocs, sinó que pel camí es van crear centenars de patents i millores en tecnologia que sense elles, avui ens costaria entendre el present i futur de la multimèdia.

Bibliografia i webgrafia:

Current, M. [Michael]. (2019, 10 de setembre). *A History of Syzygy / Atari*.

<https://mcurrent.name/atarihistory/syzygy.html>

Diferents contribuïdors. (2022, 13 de gener). *Video game crash of 1983*. Wikipedia

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Video_game_crash_of_1983&oldid=1056577759

Estrada, R. [Raúl]. (2021, 6 de juny). *La consola Atari VCS finalmente sale a la venta*.

Digitaltrends. <https://es.digitaltrends.com/videojuego/atari-vcs-venta/>

EOB Videogames industry & productions. (2023). *EOB Videogames & Technology*

<https://videojuegos.enriqueortegaburgos.com/atari-su-historia-parte-1/>

Ferzzola, M. [Max]. (2019, 18 de juny). *La historia de Atari*. Neo Teo.

<https://www.neoteo.com/la-historia-de-atari/>

Manlleus. (2022, 12 de febrer). *Pong*. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pong>

MB, F. [Frankie]. (2021, 5 de gener). *Quién mató a Atari? El fascinante auge y la brutal caída del primer titán de la industria de los videojuegos*. Vida Extra.

<https://www.vidaextra.com/cultura/quien-mato-a-atari-fascinante-auge-brutal-caida-primer-titan-industria-videojuegos/>

Penn, Z. [Zak]. (Director). (2014). *Atari: Game Over*. [Documental] Xbox Entertainment Studios, Fuel Entertainment, Lightbox.

Perry, T. [Tekla]. (2016, 13 de setembre). Atari Alumni Talk About the Tall Tales They Told to Launch an Industry. *IEEE Spectrum*. <https://spectrum.ieee.org/atari-alumni-talk-about-the-tall-tales-the-told>

Rivera, J. G. [Juan Guillermo]. (2021). *Atari: la historia continúa (Interactivo)*. Fondo Editorial Pascual Bravo.

http://prometeo.matem.unam.mx/recursos/VariosNiveles/iCartesiLibri/recursos/Atari_Retro/index.html

Rus, C. [Cristian]. (2021, 9 de març). *Atari prepara un casino basado en sus videojuegos: será online y operará con criptomonedas*. Xataka.

<https://www.xataka.com/criptomonedas/atari-prepara-casino-basado-sus-videojuegos-sera-online-operara-criptomonedas>

Tremaine, K. [Kate]. (2022, 29 de juny). *10 Factors That Caused The Video Game Crash Of 1983*. CBR. <https://www.cbr.com/causes-of-video-game-crash-1983/>