

Jeśli pragniesz dowiedzieć się, dlaczego warto poświęcić tyle stron na marudzenie o firmie, której świetność minęła już lata temu, a także co ma wspólnego układ trzech ciał niebieskich z grą 'go' (o której to grze chyba warto kiedyś dłużej ponudzić), no i w ogóle chcesz stracić odrobinę czasu zamiast poświęcić go na "przydatną" edukację, to zapraszam do lektury.



ATARI. Wzór przedsiębiorstwa sukcesu wczesnych lat osiemdziesiątych. Jedna z najszybciej rozwijających się firm w historii, jedna z najlepiej rozpoznawalnych marek, z niewyczerpanym zapotrzebowaniem na fachowców, posiadająca najbardziej pożądane produkty. Firma zaliczająca najbardziej efektywne i niedorzeczne wręcz klapy. I co tu owijać w bawełnę - firma, która według ludzi z branży, bezpośrednio i pośrednio w wielkim stopniu przyczyniła się do załamania rynku domowych platform gdzieś w połowie lat osiemdziesiątych, tak samo zresztą jak przyczyniła się do jego rozwoju. Ta historia skupia się w znacznej mierze właśnie na okresie od momentu powstania firmy, aż do wspomnianego kryzysu. Najważniejsze lata z życia ATARI, kluczowe dla rozwoju branży, pionierskie. Później ciężko doszukiwać się szczególnie przełomowych doniesień, choć naturalnie i o tym napiszemy.

7 maja 2003 INFOGRAMES oficjalnie zapowiedziało adopcję firmy. Ciekawe co się z tego urodzi? Z jednej strony ATARI to faktycznie marka o przeszło 30 letniej renomie, niemal legenda. Tyle, że osoby, które z racji wieku i doświadczenia miały okazję śledzić poczynania firmy, dobrze zdają sobie sprawę z niejednej schrzanionej inwestycji, niejednym zaprzepaszczonej pomysłu, jaki zaliczyła. I pozwolą sobie na dozę nieufności. Dla reszty będzie to w najlepszym razie kolejna nazwa, o której od czasu do czasu marudzą stare przyki. Zobaczymy - tymczasem ATARI w pewnym sensie wskrzeszono, co jest całkiem dobrym pretekstem do przybliżenia jego historii.

Stop. W tym momencie zrobimy sobie krótką przerwę i...zapraszam na słówko. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że historia zawarta w tym tekście zainteresuje właśnie Ciebie. Możesz potraktować ją jak kolejny zapis z dziejów branży. Tym zresztą jest. Jednak o wiele przyjemniejsza może się okazać lektura, jeśli uzmysłowimy sobie jakiego okresu dotyczy. To nie opowieść o high-endowych technologiach, ani potężnych maszynach następnej generacji. Zrobimy więc krótki wdech, zamoczmy wyschnięte gardła i zamknijmy oczy. Od razu lepiej, co nie? Tak, właśnie o takich czasach zaraz przeczytasz. Ani lepszych, ani gorszych, lecz zdecydowanie innych... Zajechańczy z kilkudniowym zarostem w niedopasowanych swetrach, gnieźdzący się po garażach i własnymi siłami budujący osobiste komputery. Totalni pasjonaci z wywieszonym językiem, siedzący na źle wietrzonym poddaszu i mozolnie wpisujący setki, tysiące linii kodu maszynowego. Tony sprzętu, który w teorii wcale nie powinien działać, a jednak działał, i mnóstwo nowych, świeżych pomysłów, koncepcji, które później rzadko pojawiały się aż w takim zagęszczeniu.

W takim klimaciku dorastał bohater naszej historii, młody Nolan Bushnell. Syn przedsiębiorcy budowlanego mieszkał w nieciekawej okolicy niedaleko Great Salt Lake. Niewiele się tam działo i chłopak miał okazję w krótkim czasie stać się wzorcowym przykładem pasjonata, opętanego obsesją nowinek technicznych. Cokolwiek pojawiało się na rynku, powodowało u takiego delikwenta nerwową wysypkę. Bushnell nie był wyjątkiem. Czytając literaturę science-fiction marzył o życiu w innych światach odrzucając ograniczenia naszego. Zamiast bawić się jak inne grzeczne dzieci, godziny spędzał w garażu próbując zmaistrować to, o czym właśnie przeczytał. Miał 6 lat kiedy skonstruował panel sterujący statku kosmicznego z pudła po pomarańczach. Był najmłodszym radio-amatorem w stanie Utah. Ogólnie dobrze się bawił, zwłaszcza kiedy odpałi własnoręcznie skonstruowane UFO. Stu watore "światółko" przyczepione do wielkiego latawca prawie przekonało sporą grupę lokalnych mieszkańców o najeździe ufołok na naszą planetę. Innym razem wziął kilka naboju do strzelby, usunął śrut i ubrany w maskę naciarską podjechał pożyczonym samochodem do miejsca, gdzie na placu szkolnym w otoczeniu grupy znajomych stał jego wtajemniczony kumpel. Bushnell wypalił z obu luf wprost w jego klatkę piersiową, a ten wylał na siebie trochę ketchupu wzmacniając efekt i wywalił się jak długi na ziemię. No cóż, niektórzy genialni ludzie mają coś z głową.

Na Uniwersytecie Utah Bushnell studiował inżynierię, ekonomię, biznes i filozofię. Kiedyś przegrał w pokera kasę na czesne i musiał pracować, zgadzając wagę i wiek klientów w parku rozrywki. Koniec końców rozpoczął tam pracę w salonie z automatami do gier. Była to dla niego wielka gratka, gdyż już będąc w szkole średniej często blokował komputer w szkolnym laboratorium, spędzając godziny na graniu w jedną z pierwszych

stworzonych gier komputerowych - 'Spacewar' (dla komputera PDM-11).

Bushnell ukończył studia ze stopniem inżynierskim w roku 1968 i przeniósł się do Kalifornii, gdzie krótko pracował jako inżynier w komputerowo-graficznej sekcji firmy Ampex. W międzyczasie w domu zrobił sobie laboratorium. Nie było by w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że do tego celu wykorzystał sypialnię malutkiej córki, a ona sama została "wygnana" na kanapę do pokoju gościnnego. Jak widać rodzice-zapaleńcy czasem mogą się okazać prawdziwym utrapieniem. Tatuś w laboratorium opracował uproszczoną wersję 'Spacewar'. Właściwa 'Spacewar' zdobywała coraz większą popularność i do tego czasu można ją było znaleźć na komputerach większości uniwersytetów w kraju. Gra została stworzona w roku 1962 przez absolwenta MIT (Massachusetts Institute of Technology) Steva Russella. Interpretacja Bushnella - 'Computer Space' składała się z obwodów scalonych, podłączonych do dziewiętnasto-calowego, czarno-białego telewizora. W przeciwieństwie do komputera, urządzenie nie było w stanie realizować jakiegokolwiek innego zadania - przeznaczone było tylko i wyłącznie do jednej jedynej gry, prościutkiej "symulacji" kosmicznych starć. Takie rozwiązanie mogło początkowo wydawać się bzdurne, lecz były to tylko pozory. Kluczowym był fakt, że gra nie wymagała pełnoprawnego komputera i jako taka mogła być relatywnie tanio wyprodukowana. Bushnell - wizjoner, zarażony swą własną ideą wyobrażał sobie gry wideo, jako maszyny zapęnlające wnętrza salonów arcade i kregielni.

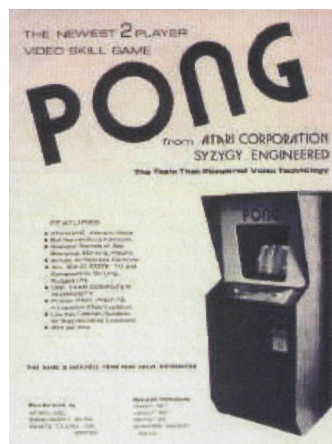
Z nadzieją, że jego patent trafi do produkcji, Bushnell opuścił Ampex i rozpoczął współpracę z niewielką firmą produkującą automatyczne maszyny bilardowe ("pinballe"). Wyprodukowano 1500 sztuk 'Computer Space', lecz niestety nigdy nie udało się żadnej sprzedać i dwudziesto-siedmio letni Bushnell postanowił zmienić taktykę działania. Doszedł do wniosku, że gra jest zbyt złożona, gdyż wymaga od początkującego gracza przeczytania pełno-stronkowej instrukcji obsługi przed rozpoczęciem zabawy. Ustalił, że stworzy prostszą grę i zajmie się jej sprzedażą na własną rękę. Do spółki z kumplem założył firmę pod nazwą SYZGY i każdy z nich włożył do interesu około 250\$ na dobry początek. Niestety okazało się, że nazwa jest już zarezerwowana, więc Bushnell wybrał japońskie słowo, będące odpowiednikiem szacha w tradycyjnej grze 'go'. Tym słowem było ATARI.

W domowym laboratorium (pamiętajcie - tym z pokoju dzieciennego;) Bushnell wymyślił nową grę, jak mu się wydawało - najprostszą z możliwych (prostszej

nie mógł sobie wyobrazić). Istotne okazały się dwie rzeczy: zasady gry ludzie łapali w locie oraz można było grać jedną ręką - co miało kolosalne znaczenie...nie, no nie o to chodzi. Ludzie, po prostu już wtedy doceniano możliwość trzymania w wolnej ręce zimnego, bezalkoholowego piwa. Imitowana przez kwadrat światła piłka była odbijana przez prostokątne "paletki" na krawędziach ekranu. Paletki ruszały się góra-dół, gdy gracz kręcił gałką na obudowie maszyny. Bushnell sprzeciwił koncepcję i wytyczne przekazał Alowi Alcornowi, który skonstruował urządzenie znacznie je udoskonalając.

Jesienią 1972 Bushnell opatrzył automat pojemnikiem na monety i umieścił go w tawernie Andy'ego Capps - bardzo popularnym w Sunnyvale barze z bilardem. Lokacja ta pozornie jest mało znana, jednak w opowieściach rodem z Silicon Valley może z nią konkurować jedynie garaż, w którym Steve Jobs i Steve Wozniak zbudowali komputer Apple. W ten sposób 'Pong' został pierwszą komercyjną, automatową grą wideo.

Umieszczenie w pobliżu jakiegos pinballa 'Pong' prezentował się co najmniej niezwykle. Na tyle niezwykle, że jeden ze stałych klientów lokalu podszedł do niego z zainteresowaniem. Szafka z ciemnego drewna z umieszczonym wewnątrz czarno-



białym telewizorem, na którym pobłyskiwały jasne świetne punkty, wzbudziła jego ciekawość. Na automacie zauważył jedną, jedyłą, lakoniczną linijkę instrukcji: "Nie strać piłki, aby uzyskać najwyższy wynik" (kolosalna różnica w porównaniu z manuałem do 'Computer Space'). Zdecydował się zagrać, sięgnął więc do kieszeni po ćwierć dolara i zawołał kumpla. Pierwsze kilka strzałów przepuścił, bo automat po wypiczeniu swojej nazwy, bez ostrzeżenia rozpoczął grę. Dwa dobre i kilka ruchów treningowych, później gość radził już sobie nie najgorzej, mając wokół kibicujący tłum zaintrygowanych klientów. Automat był oblegany przez cały dzień, co zresztą powtórzyło się nazajutrz. Niestety drugiego dnia

maszyna padła, a przynajmniej tak się wydawało - faktycznie zaś monety, zapychające pojemnik, spowodowały zwarcie. Skrzyneczka godnie zastąpił zamontowany tym razem wewnątrz automatu zgrabny rondel, którego pojemność wystarczyła na około tydzień, znosząc ciężar 1200 monet. Tym samym Bushnell w ciągu tygodnia zarobił na swej do bólu prostej grze 300\$. Stojący obok "fliper" trząsał w tym czasie 30-40\$. Chłopak poczuł dobyro interes, brakowało mu jednak środków, aby ruszyć na większą skalę z produkcją "Ponga". Złożył stosowną propozycję uznanemu weteranowi gier, firmie Bally's Midway, jednak został chamsko sapywany. Został mu dwa wyjścia: zaryzykować finansowanie przedsięwzięcia na własną rękę lub po prostu o nim zapomnieć.

Pragnę teraz zwrócić uwagę, że następne akapity nie stanowią wymysłów autora, a są z życia wziętymi faktami, chociaż momentami fakty te brzmią co najmniej zaskakująco i niecodziennie. Jak na dzisiejsze standardy oczywiście. A że nie przytaczam tu historii dnia dzisiejszego to i zostawmy na później dochodzenie prawdziwości wydarzeń!)

Pan Nolan Bushnell potrzebował szybkiej gotówki, podjął więc prace konsultanta w firmach związanych z przemysłem elektronicznym. Udało mu się też w lokalnym banku zaciągnąć kredyt na 50 000 dolarów. Zatrudnił bandę długowłosych, nieogolonych maniaków techniki, którym niemal nic nie płać. Z taką obsadą uruchomił linię montażową na terenie opuszczonego toru do jazdy na wrotkach. Ekipa obdartusów, z których ówczesnie niejedną zażyłyby na miano chuligana, składała automaty pracując w pocie czoła przez 12-16 godzin dziennie, słuchając wydzierających się kawałków Rolling Stones i Led Zeppelin. Z jakiegoś urzędzenia odtwarzającego ma się rozumieć. Na ile pionierskie było to przedsięwzięcie, niech świadczy słowa młodego absolwenta elektroniki, Dana Van Elderena, który wspominał, że "w tamtym okresie nie istniał nawet przemysł profesjonalnych monitorów. Pierwotnie wszystkie "Pongi" opierały się na odbiornikach TV Motoroli. Odrzucaliśmy plastikowe obudowy, tuner i większość układów, wykorzystując gołe lampy elektroniczne i moduły sterujące obrazem."

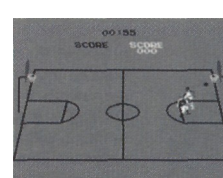
Bushnell znalazł potencjalnych odbiorców, przeważnie dystrybutorów automatycznych bilardów i szaf grających i udało mu się sprzedawać produkowane automaty w ilości dziesięciu sztuk dziennie. I to było ok. Zdawał sobie jednak sprawę, że aby zacząć trząsać jakąś prawdziwą kasę, musi firmę rozwinąć. Tu natrafił na problem przedziwnej maści. Banki i ledwo pozyskani inwestorzy odmówili dalszych pożyczek. Powodem były pogłoski o rzekomych powiązaniach ATARI z mafią. To raz. A dwa, że po poczynieniu odpowiednich badań zaczęto obawiać się o pewien nieodłączny staby punkt koncepcji gier - klienci mogli kraść odbiorniki TV z automatów. Inwestorzy, których Bushnellowi udało się sprytnie nakręcić pomimo obaw, zrezygnowali po pierwszej wizycie w siedzibie firmy. Oto co tam ujrzeli. Pracownicy w podartych dżinsach i

sporadycznie noszonych trampkach "pracowali", kiedy im się zachciało. Zebrania personelu? Zapomnijcie! Sam założyciel paradował zwykle w T-shirtach lub kwiecistych, sznurowanych koszulach. Na swobodny klimat spory wpływ musiały mieć szubujące swobodnie w klimatyzacji opary marii... Potwierdza to jeden z pierwszych pracowników ATARI, Steve Jobs, dodając również, iż "niektórzy zatrudnieni mieli tak obfite brody, że ani razu nie zobaczyłem ich twarzy".



Bushnell, jako urodzony sprzedawca, był nieznośnie wytrwały. Był też bezczelnym, pompacyjnym wizjonerem, przewidującym setki milionów dolarów zysku. Kombinacja ta okazała się jednak dość skuteczna, gdyż w końcu Bushnell przekonał do swego pomysłu jednego z najbardziej śmiałych, przebiegłych, lecz i wiarygodnych przedsiębiorców w Dolinie Krzemowej - Dona Valentine. Zdecydował się on wesprzeć ATARI, fundując firmie potrzebny zastrzyk gotówki i umożliwiając rozwój. Bushnell najął nowych pracowników i zdecydowany na wszystko motywował ekipę wszelkimi sposobami - dobrym humorem, urokiem osobistym i naturalnie najbardziej skutecznym - kłamstwem. Jednego z pracowników siedzącego nad układem kontrolnym "Ponga" przekonał do podwojenia godzin pracy, wciskając mu kit, jakoby General Electric z niecierpliwością oczekiwało na porcję układów. Kitowany nieborak żył sobie wypruwał, a prawda była taka, że GE nie dość, że nie czekało, to jeszcze odmawiało odpowiedzi na telefony szefa ATARI. Trzeba jednak przyznać, że i tak dobrze, że cokolwiek się kręciło, bo bajzel, jaki w firmie panował, raczej nie sprzyjał zrobieniu na nim interesu. Szef ATARI - dwudziesto-parolatek. Wiceprezydent - tak samo. Wśród pracowników również roilo się od nastolatków. Firma miała nawet fundusz na okazję "niepożądanych cięży" i drugi na wykupywanie członków personelu z więzienia. Średnia wieku zatrudnionych była tak niska, że gdy zdecydowano się na wykupienie grupowego ubezpieczenia zdrowotnego, stawki okazały się śmiesznie niskie.

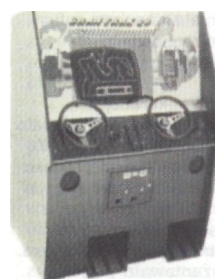
Wspomniany wcześniej Steve Jobs był jednym z takich właśnie młodzików. W ATARI znalazł zatrudnienie w wieku 17 lat. Na początku 1974 roku opuścił uczelnię i poszukując pracy zobaczył w gazecie ogłoszenie: "Baw się i rób pieniądze". Poszedł na spotkanie i na starcie został sklasyfikowany przez sekretarkę jako "dzieciak, który albo zwariował, albo faktycznie coś potrafi". Wypełnił formularz, w którym jego umiejętności okazały się niezbyt istotne, a jednak następnego dnia poprzez telefon oznajmiono mu, że został czterdziestym pracownikiem ATARI. Zatrudniony jako technik miał



zarabiać 5\$ za godzinę. Jego pierwszym zadaniem była pomoc w pracach nad nową grą - "Video Basketball". ATARI

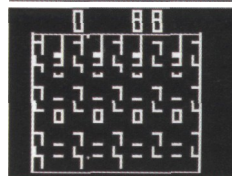
planowało wzorować swoje gry na sportach drużynowych, gdyż układy "Ponga" można było łatwo do ich założeń dostosować.

Gry ATARI sprzedawały się dobrze, a jednak przetrwanie firmy stało nadal pod znakiem zapytania. Ciężko było sobie uświadomić, że dochodowe i odnoszące sukcesy przedsięwzięcie nie ma pieniędzy. Taka była jednak cena rozwoju - młoda firma pożerała naprawdę ogromne kwoty. Firma nie mogła sobie nawet pozwolić na wypłaty dwa razy w miesiącu. Pieniądzy Dona Valentine'a wspomogły produkcję, ale zwrot pożyczki się odwlekał. W krytycznym momencie



ATARI odniosło sukces, który pozwolił odbić się od dna. Kołem ratunkowym była pierwsza wyscigowa gra wideo, obsługiwana kierownicą przymocowaną do obudowy - "Gran Trak". Gra zżerała monety jeszcze skuteczniej od "Ponga".

Kumpel Jobsa, Steve Wozniak, inżynier w Hewlett Packard był czlowiekiem uzależnionym od "Gran Trak". Każdego wieczora po pracy uderzał do pubu i wydawał mnóstwo kasy na szpilanie w ulubiony tytuł. Widząc, że kolega doprowadza się do bankructwa, Jobs często przemyczał go nocą do warsztatów produkcyjnych ATARI, gdzie mógł grać za friko. W zamian Wozniak, będący niezrównanym mistrzem w kwestiach komputerów, pomagał Jobsowi, gdy ten nie radził sobie z jakimś zakreconym elektronicznym układem. Bushnell nakrył Jobsa na gorącym uczynku ale, że polubił chłopaka, postanowił zabrać go pod swoje skrzydła. Jobs zamierzał odbyć podróż do Indii, Bushnell postanowił pokryć koszty jego podróży do Europy, gdzie Jobs miał przy okazji załatwić sprawy firmy. Po powrocie z Indii został przydzielony do prac nad jedną z najbardziej osobiwych gier ATARI. Mianowicie podczas jednej z burzy mózgów - sympatycznych cyklicznie urządzanych zebrań, ktoś w żartach zauważył, że większość kontrolerów w automatach do gier (po ludzku mówiąc - joysticków) przypomina kształty falliczne (po ludzku mówiąc i prosząc co wrażliwsze osoby o wybaczenie - symbol męskiego członka). Młody technik rzucił propozycję, aby dla odmiany zaprojektować grę "żeńską", i tak powstała "Gotcha" - labiryntówka z umieszczonymi na obudowie dwoma krągłymi, gumowymi wypukłościami w miejscu standardowych kontrolerów, które to wypukłości należało podczas gry ścisnąć (po ludzku mówiąc, jak nazywali grę wtajemniczeni - "cycko-gra" - boob game).



W istocie pomysł założenia firmy wysunęły trzy osoby: Ted Dabney, Larry Bryan i Nolan Bushnell. Jednak Bryan dosyć szybko zrezygnował z przedsięwzięcia, a Dabney odsprzedał Bushnellowi swoją część w 1973 r.

Szyzyg oznacza układ linii prostych pomiędzy trzema ciałami niebieskimi w układzie grawitacyjnym np. pomiędzy słońcem, księżycem i ziemią.

Szukając nazwy firmy Bushnell i Dabney wybrali kilka terminów pochodzących z 'go': sente, atari oraz hanne. Nie zastrzeżone okazało się tylko: atari.

Pierwotne logo firmy Stanowilo stylizowane połączenie liter "S" oraz "A". Jakiś czas później logo



zmieniono na obecne, czyli stylizowaną literę "A". Wśród miłośników Atari jest ono jednak charakterystyczne, jako symbol góry Fuji.

Bushnell po opuszczeniu Atari założył własną firmę - Axlon - zajmując się produkcją elektronicznych zabawek, robotów i gadżetów, jak



również akcesoriów dla komputerów Atari.

Żółty automat "Computer Space" można zauważyć w filmie "Szczęśliwy" z 1975 r. podczas sceny na plaży, mniej więcej w 40 minucie filmu. Ta sama gra pojawiła się również w filmie "Soylent Green" z 1973 r.

Tworząc "Spacewar" Steve Russell opierał się na serii s-f "Lensman", autorstwa Edwarda Elmera Smitha.

W 1973 r. Bushnell tworzy Kee Games jako "konkurencję" dla Atari, dzięki czemu uzyskuje korzystniejsze warunki dystrybucji i sprzedaje więcej gier.

Jack Tramiel urodził się w Łodzi.



Duet Wozniak-Jobs (na zdjęciu) stworzył w 1976 r. dla ATARI inną, opartą na 'Pongu' grę - 'Breakout'. Paletka odbijająca piłkę o ścianę z cegiełek znikających po trafieniu bardzo spodobała się Bushnellowi, lecz niestety układ składał się ze zbyt dużej ilości drogich części, co wykluczało masową produkcję. Bushnell zaproponował Jobsowi premię 100\$ za każdy układ, jaki uda mu się wyeliminować. No i chłopak się uwiązał, zarabiając tym samym dodatkowo 5000\$ (z pomocą Wozniaka, któremu odpalił "aż" 300\$). Obaj panowie zrobili dla firmy sporo dobrego, ale na tym zakończyli ich temat, pozwalając im na podążenie własną drogą i założenie Apple Computer (ale to już inna historia, na inny artykuł).

ATARI tymczasem się rozwija. W roku 1973, po sprzedaniu około 6000 automatów 'Ponga' (ponad 1000\$ za sztukę), Bushnell otrzymał poważną ofertę od Bally's Midway - kupna praw do gry. Zgodził się i dzięki temu kolejne 9 tysięcy maszyn znalazło nabywców. ATARI w tym czasie zatrudnia aż 80 pracowników - przepisowych dziwaków. Różne źródła podają, że w samym tylko roku 1974 wyprodukowano 100 000 automatów "pongo-podobnych". Chociaż tylko dziesiątą część zrobiło ATARI i tak firma zarobiła 3,2 mln \$ w roku fiskalny. Podczas trzech kolejnych lat ATARI sprzedała gry warte łącznie 13 mln dolarów, w tym wariacje - 'Quadrapong' dla czterech graczy, czy 'Puppy Pong' z obudową w kształcie psiej budy.



Po sukcesie 'Gran Trak' w roku 1974 Bushnell powziął decyzję o przygotowaniu domowej wersji 'Ponga'. Sztuka polegała na skompresowaniu oryginalnego układu do postaci kilku niedrogich elementów. Założenie jak najbardziej do zrealizowania. W tym czasie na rynku funkcjonowała od dwóch lat koncepcyjnie podobna, a w kwestii rozgrywki niemal identyczna maszyna Magnavox Odyssey. Domowy 'Pong' ATARI miał bardziej

precyzyjne sterowanie, ostrzejszy obraz i znacznie niższą cenę, a jednak po kilku prezentacjach spotkał się z zerowym zainteresowaniem. Z nieoczekiwaną pomocą przyszła Bushnellowi firma Sears Roebuck oferując pieniądze, reklamę i dystrybucję w zamian za prawa do domowej wersji gry - z takim wsparciem Bushnell mógł zwiększyć produkcję. Gra okazała się ogromnym sukcesem, przynosząc w 1975 r. ATARI obroty w wysokości 40 mln \$ - aż 3 mln czystego zysku. 150 000 maszyn znalazło nabywców. Bushnell sobie nie żałował, imprezując ile wlezie i wydając kasę na eleganckie bryki i drogie ciuchy.

Wraz z rozwojem mikroprocesorów gry arcade stawały się coraz bardziej złożone i stopniowo zyskiwały przewagę nad systemami domowymi. Pierwszą opartą o mikroprocesory grą ATARI był wyścigowy 'Sprint'. Do tej pory firma zasadniczo zajmowała się rozwiązaniami sprzętowymi, teraz zaś koniecznością stało się opracowywanie złożonego softu i wzrosło zapotrzebowanie na programistów.

Aby sprostać konkurencji i wymaganiom rynku, ATARI musiało się rozwijać. Do końca roku 1976 dwadzieścia różnych firm produkowało domowe platformy do gier. W odpowiedzi na pierwszy w pełni kolorowy system z wymiennymi kartridżami firmy Fairchild Camera, ATARI zaprezentowało prototyp konsoli o kodowej nazwie 'Stella' (od imienia kobiety z działu kadry). Była to stosunkowo niedroga i potężna maszyna, lecz jej produkcja na szeroką skalę była poza możliwościami ATARI i Bushnell postanowił znaleźć inwestora. Ten jednak odnalazł go sam. Manny Gerard z firmy Warner Communications złożył Bushnellowi ofertę, jednak nie inwestycji, a po prostu kupna firmy. Mimo początkowej niechęci dla takiego rozwiązania, ekipa ATARI przystała na oferowane warunki. Tak więc w roku 1976 ATARI Inc. zostało sprzedane firmie Warner za 28 mln dolarów. Bushnell, nadal sprawujący funkcję prezesa, w końcu mógł o sobie powiedzieć, że jest milionerem, a 250\$ inwestycji zwróciło się z nawiązką.

W roku 1977 ATARI (bazując na prototypie 'Stelli') wypuszcza pierwszy programowalny system do gier - Atari 2600 VCS (Video Computer System). Sprzęt umożliwił



zabawę wieloma grami w wymiennych kartridżach i okazał się ogromnym sukcesem - w ciągu roku wartość sprzedaży wyniosła 120 mln \$. Patent był na tyle przełomowy, że stworzył nową gałąź przemysłu i model dystrybucji oprogramowania. Do 1979 r. ATARI stało się największym odbiorcą pamięci ROM. Prawdopodobnie łączna ilość sprzedanych nośników z grami dla Atari 2600 wyniosła około 150 mln sztuk.

Mimo sukcesu, dwuletnia współpraca Bushnella z Gerardem nie układała się najlepiej. Bushnell stracił wpływy i jak sam przyznał - nie pracowało mu się już tak dobrze, jak u siebie.



Gerard twierdził, że tamten olewa kierowanie firmą, zajmując się własnymi interesami. W rzeczywistości plany Bushnella stały w opozycji do zamierzeń zarządu. Jednym z jego celów było zdetronizowanie z pomocą nowego komputera, Atari 800 - konkurencyjnej maszyny Apple II. Mocno bolała go świadomość, że na własne życzenie stracił sposobność zostania jednym z założycieli. ATARI jednak stosowało niemądrą politykę, grożąc procesami każdej firmie, która planowała tworzyć programy dla A800 i zmuszając klientów do zakupu własnych produktów. W tym czasie Apple na lewo i prawo zachęcało wszystkich zainteresowanych współpracą.

Podjęcie firmy do gier wideo również nie dawało Bushnellowi spokoju. Radził on pozbycia się ogromnych zapasów Atari 2600 po cenach dumpingowych, tłumacząc, że prawdziwy zysk pochodzić będzie z oprogramowania, lecz zarząd Warner ostro się sprzeciwił. "Przepychanki" trwały ciągle, Bushnell nie respektował żadnych obcych założeń dotyczących "jego" firmy. Manny Gerard zaczął go naciskać, ale w rezultacie Bushnell przesłał nawet odpowiadać na telefony. Gerard postanowił znaleźć kogoś na jego miejsce. Podczas nieobecności Bushnella wybór padł na Raya Kassara, który po latach często przywoływany będzie jako człowiek, który wykończył ATARI. Był rok 1978. Konfrontacja zarządu, nowego szefa i Bushnella odbyła się na corocznym zebraniu w siedzibie głównej Warner. Zapytany o plany na przyszły rok (firma miała obroty rzędu 250 mln, ale zero zysków), Bushnell nie pozostawił na ATARI suchej nitki, negując każdą decyzję. Według niego firma powinna zrezygnować z podpadającej branży pinballi, obniżyć ceny A2600 i zmienić politykę dotyczącą A800. Zarzącał (stusnie reszta) ATARI całkowity brak strategicznego myślenia i długoterminowego planowania na rzecz chwilowych zysków. Gerarda omal zszlag nie trafił, po zebraniu zasugerował więc Bushnellowi odejście z ATARI. Ten tak właśnie zrobił zabierając 1 mln w gotówce, 12 mln w akcjach (które Warner później odkupił), roczną pensję w wysokości 100 tysięcy i premie. Przez następne 7 lat nie mógł robić ATARI konkurencji.

W okolicach roku 1978 Amerykanie wydają na gry wideo ponad 200 mln \$ rocznie. W roku 1981 kwota ta wynosi już 1 bilion \$! ATARI zdominowało rynek gier w około 80% i jest najszybciej rozwijającą się firmą elektroniczną w Stanach.

W 1982 sprzedaż gier zawrotnie wzrosła. Obliczono, że ATARI generuje około połowę dochodu Warnera. Nic jeszcze nie zapowiadało katastrofy. Sprzedano 20 mln Atari 2600, dostępne było ponad 1500 gier. Firmy takie jak Activision czy Epyx zbijają fortuny produkując kartridże dla 2600. Rynek gwałtownie się rozrasta, przynosząc rocznie 3 biliony dolarów. Rynek maszyn arcade ma się jeszcze



lepiej: 5-6 bln rocznie. Fascynacja grami przestała wszelkie wyobrażenia - artykuł w "Time" z 82 r. podaje, że: "gry takie jak Asteroids, Defender, Missile Command, Pac-Man czy Donkey Kong pochłonęły już 75 000 "człowieko-godzin" w samych Stanach". ATARI nadal odnosi sukcesy, pomimo ogromnej ilości kretyńskich decyzji kierownictwa - bazując tylko na historycznej produkcji nowych kartridży i zalewaniu nimi rynku.

W 1983 wrostać się posypało - z 3 bln obrotów całej branży zrobiło się nagle 100 mln. ATARI mając "klapki na oczach" nadal produkuje miliony kartridży, doprowadzając do wykończenia Warner - firma ogłosiła 283,4 mln strat w drugim kwartale 1983 (największa strata w historii firmy i trzecia wśród najbardziej pesymistycznych przewidywań na Wall Street). Jednocześnie w upadkiem ATARI zaczyna się potworne załamanie branży. Decyzje firmy są absurdalne. Wyprodukowano, a następnie zniszczono (bo gra okazała się straszyną crapem) prawie 6 mln kopii 'ET'. Po zakupie od Namco licencji do 'Pac-Man' ATARI wyprodukowało więcej kartridży, niż było graczy. Zapasy w magazynach były przeogromne, powodując obniżenie cen gier - te warte 40\$ schodziły w cenie 4\$. Ilość sprzedanych egzemplarzy wzrosła, ale obroty stanowiły jedną dziesiątą tego jakie mogły być. Firma pogrążyła się coraz bardziej. Rynek został zdruzgotany. Nowe tytuły dla platform domowych zasysają na całej linii, działając na korzyść maszyn arcade. Nic nie pozostało z dawnej świetności ATARI, firma tylko redukowała wydatki, kopiowała pomysły i nie proponowała żadnych nowych rozwiązań. W końcu stanęła na skraju bankructwa. W ciągu pierwszych dziewięciu miesięcy 1983 r. zanotowano straty 536 mln \$. W lipcu 1983 roku Ray Kassara został wylany. Na jego miejsce przyjęto Jima Morgana, nie znającego kompletnie branży dystrybutora papierosów. Z czterdziestu biur w Silicon Valley zrobiono 28. Przerwaną większość projektów z wyjątkiem dziewięciu. Zwolniono 1/4 pracowników. W lipcu 1984 ze stanowiska wyleciał Morgan.

Nolan Bushnell obserwował upadek założonej przez siebie firmy z bólem w sercu - jego wizje dotyczące przyszłości ATARI rozsypany się w pył. Prawdę powiedział w tym miejscu kończy się pewien rozdział w historii ATARI. Rozdział, w którym firma na trwałe zapisała się w dziejach

branży, potwierdzając swój nieoceniony wkład w jej rozwój. Choć nie schodzi zupełnie ze sceny, to z perspektywy czasu przekonał się, że wtedy właśnie ATARI odstąpiło rynek gier wideo na rzecz Nintendo, rynek komputerów zaś "przekazało" firmom Apple i IBM.

W roku 1984 oddział ATARI Inc., zajmujący się domowymi komputerami i grami wideo, wykupił Jack Tramiel, założyciel Commodore, za kwotę 240 mln \$ w papierach wartościowych. Firma przyjęła nazwę ATARI Corporation. Tramiel nie był zainteresowany rynekami automatów coin-op, Warner odsprzedał więc Atari Games (oddział przynoszący zyski!) firmie Namco. Za porozumieniem, Atari Games mogło korzystając z marki robić wszystko z wyjątkiem sprzętu i programów bezpośrednio konkurujących z firmą Tramiela. Rezygnacja z Atari Games to poważny błąd Tramiela, gdyż odebrał możliwość łatwych konwersji z automatów na domowe konsole.

Rozpoczyna się kolejna seria wzlotów i upadków - pod inną nazwą i kierownictwem. Rok 1985 to okres ekspansji komputerów domowych. ATARI wypuszcza modele 65XE/130XE na miejsce 600XL/800XL. Pojawia się linia ST, a w niej Atari 520ST, rewolucja wśród komputerów domowych. Znakiem szczególnym ATARI pod rządami Tramiela stają się nagminne zapowiedzi i promowanie produktów, które nigdy nie ujrzały światła dziennego.

Po roku 1985 ATARI funkcjonuje jako firma komputerowa, lecz w końcu decyduje się podjąć walkę o odzyskanie części rynku, który już podniósł się po upadku m.in. dzięki ogromnemu sukcesowi, jakim był start konsoli NES. Firma ma spore



▲ Za stworzenie tej niepozornie obecnie wyglądającej, domowej wersji Ponga odpowiedzialni: Harold Lee, Bob Brown oraz Al Alcorn.



▲ Pierwszy i ostatni produkt 'Atari Electronics Games' pojawił się w 1978 r. Gra polegała na dokładnym powtarzaniu sekwencji świateł i dźwięków.



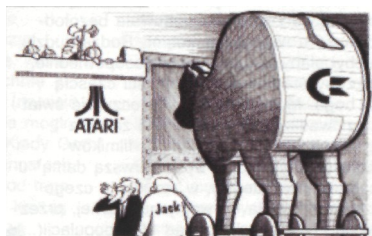
▲ Atari nie wypuściło pierwszego domowego systemu, ale za to zapoczątkowało ich masową produkcję. W takich warunkach produkowano Atari 2600 aż do 1991 r.

zaległości, gdyż skupiając się na komputerach domowych, zupełnie pominięta gra wideo. Większość projektów skasowano lub odłożono w momencie przejścia firmy przez Tramiela.

Pod koniec 1986 r., obawiając się większej zwałki, odkurzono i przywrócono do łask modele 2600Jr., oraz 7800ProSystem. Sprzęt przepakowano i rozpoczęto produkcję jak największej ilości sztuk. Na święta sprzedano cały zapas. Nie tędy jednak wiodła droga do zwycięstwa - 7800 był w stanie konkurować z NESem i Megadrive, a dodatkowo miał żałosną bibliotekę tytułów proponowanych przez ATARI. Kluczowym problemem był właśnie fakt braku wsparcia ze strony developerów, którzy skupili się na lepszych platformach.

Nie pomógł wypuszczony w 1987 r. XE Game System - przepaść między ATARI i liderami rynku zwiększała się. Do roku 1989 firma nie była żadnym zagrożeniem dla Segi i Nintendo. Nie pozostało nic innego, jak poświęcić uwagę komputerom linii ST/TT. W tym samym roku podczas Consumer Electronics Show, członek rodziny - Sam Tramiel (ciężki jak mały kto na Nintendo), zaszkokował branżę, prezentując przenośną konsolę z kolorowym, podświetlanym wyświetlaczem LCD - Lynx. Nawet Nintendo nie ukrywało zachwytu.

W 1993 roku na rynku pojawił się ostatni oficjalny produkt ATARI - Jaguar, 64-bitowa konsola będąca ostatnią nadzieją na ponowne wejście na rynek i godne wkroczenie w nowy wiek. Do premiery solidnie się przygotowano, nie tylko poprzez zakup nowych technologii, ale również poprzez modernizację struktur firmy. Zapowiedziano wsparcie 150 developerów. Niestety mimo potencjału Jaguar nie okazał się tajną bronią ATARI. Zawiodły gry - głównie ich ilość i poza wyjątkami - zbyt niska jakość. Obiecani



▲ "Mówi, że przynosi prezenty". Opinia na temat Jacka Tramiela była często niepochebna. Wszystko w interesach Tramiela było czarne albo białe. Nie tolerował kompromisów a biznes traktował jak wojnę - tak przynajmniej sam przyznawał.



▲ Atari Video System X (został ostatecznie wypuszczony jako model 5200) był drugą domową platformą firmy. W 1982 r. był to najbardziej zaawansowany tego typu system na rynku - przynajmniej w myśl zasady "większe znaczy lepsze". Nie spotkał się jednak z pozytywnym przyjęciem.



▲ Jaguar Duo (Combo), pokazany w 1995 r. to obiekt wielu spekulacji. Jedni widzieli w nim ściemę na konto Jaguara 2, inni - prototyp Jaga z wbudowanym CD.

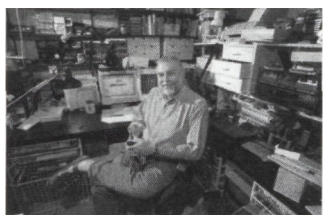
developerzy rozpuścili się w powietrze.

W 1996 roku ATARI łączy się z JTS - producentem stacji dysków, który wnosi 50 mln \$, ufając w zapewniane wsparcie dla Jaga i siłę marki. JTS zrezygnowało z układu w 1998 r. odsprzedając Hasbro Interactive za 5 mln wszelkie prawa i patenty ATARI.

W 1999 r. Hasbro zapowiada odświeżenie klasycznych tytułów ATARI (Pong, Missile Command) na konsole PSX oraz N64. Również odstępuje wszelkie prawa do Jaguara, umożliwiając działanie hobbystom i niezależnym twórcom gier. Będący w posiadaniu Midway oddział Atari Games zmienia nazwę na Midway West.

W 2001 Midway zamyka wszystkie projekty arcade oraz likwiduje Midway West, a tym samym ostatni oryginalny oddział ATARI (29 lat w trzech różnych firmach). Hasbro sprzedaje Hasbro Interactive firmie Infogrames, wraz z nazwą ATARI. Infogrames zapowiada użycie marki w promocji własnych tytułów na domowe platformy.

Z ATARI pozostało niewiele - logo i jakieś resztki praw własności. Logo promuje zresztą produkty innej firmy. Nie ma już siedziby przedsiębiorstwa, ani jego pracowników. Marka pewnie nawet szczególnie się nie kojarzy nowym pokoleniom Graczy. Nie ma zresztą co rozpaczac - zwyczajna kolej rzeczy. ATARI dało początek przemysłowi, który obecnie wart jest grube biliony dolarów rocznie, i definitywnie zeszło ze sceny. Tamto ATARI jest dzisiaj historią.D [torba]



▲ Nolan Bushnell - założyciel Atari nabrał trochę lat, lecz nadal lubi się otaczać przedmiotami rodem z "prehistorycznych" garaży.



▲ Linia komputerów osobistych ST miała być gwarantem sukcesu firmy i faktycznie pomogła Atari stanąć na nogach.



▲ System VR dla Jaguara stworzony przez Virtuality Inc. nigdy nie ujrzał światła dziennego. Ambitne plany Atari dotyczące tego produktu zakończyły się na przystosowaniu jednej gry (Missile Command 2000) i produkt odłożono na półkę.

## Kalendarium:

- 1972**  
Narodziny Atari
- 1973**  
Pong  
Powstaje Kee Games
- 1974**  
Al Alcorn tworzy 'Home Pong'  
Kee Games wypuszcza 'Tank'  
Atari łączy się z Kee Games
- 1975**  
Prezentacja 'Home Pong'
- 1976**  
Atari wchodzi w biznes pinballi  
Stella  
Jobs i Wozniak tworzą 'Breakout'  
Atari kupione przez Warner  
Communications
- 1977**  
Premiera Atari VCS, 200\$, 9 gier na startcie
- 1978**  
'Football' - arcade  
Nolan Bushnell odchodzi z Atari  
Ray Kassar obejmuje szefostwo
- 1979**  
Atari 400  
Atari 800  
Atari rezygnuje z pinballi  
'Lunar Lander' - arcade  
'Asteroids' - arcade
- 1980**  
'Space Invaders' - Atari VCS  
'Adventure' - VCS, pierwszy "Easter Egg"  
'Battlezone' - arcade
- 1981**  
'Asteroids' - VCS  
'Tempest' - arcade
- 1982**  
Licencja 'Pac-Man' od Namco  
'Pac-Man' - VCS  
'E.T.' - VCS  
'Earthworld' - VCS  
Komputery: Atari 1200XL, Atari 5200  
Zmiana nazwy Atari VCS na Atari 2600
- 1983**  
"Crash"  
Ray Kassar opuszcza Atari  
Komputery: 600XL, 800XL
- 1984**  
Jack Tramiel kupuje Atari
- 1985**  
Komputery: 65XE, 130XE  
Linia Atari ST
- 1986**  
Atari 7800 z grami: 'Joust', 'Ms. Pac-Man', 'Asteroids Deluxe'
- 1987**  
XE Game System
- 1988**  
Atari Corp. oznajmia, że Nolan Bushnell będzie dostarczał gry dla VCS
- 1989**  
Atari Lynx
- 1990**  
Światowa premiera Lynxa
- 1991**  
Plotki o konsoli Panther
- 1992**  
Zapowiedź Jaguara
- 1993**  
Premiera Jaguara
- 1994**  
'Tempest 2000' - Jaguar
- 1995**  
CD-ROM dla Jaga
- 1996**  
Atari łączy się z JTS
- 1998**  
Hasbro Interactive wykupuje Atari
- 1999**  
Upublicznienie Jaga
- 2001**  
Infogrames wykupuje Atari