Atari Entertainment System: storia di un accordo andato a male

A molti giocatori ormai è nota, grazie ad articoli e documentari, la storia del **crollo del mercato dei videogiochi del 1983** in Nord America: troppe console da gioco, "deflazione" di software videoludici, molti dei quali di bassissima qualità e l'abbassamento dei prezzi dei primi computer per uso casalingo furono le cause per cui le console dedicate ai videogiochi stavano per diventare una meteora nella storia dei prodotti di consumo. La crisi portò anche alla chiusura di **Atari Inc.**, fautrice della diffusione del medium, che avrebbe potuto scongiurare forse lo sfacelo uscendo dall'imminente fallimento a testa alta. Reduce da un buon successo in Giappone, **Nintendo** voleva che **Atari** diffondesse in Occidente (a cominciare dagli USA) la propria nuovissima console, il **Famicom**, ma ciò che poteva essere una storia a lieto fine si concluse con l'abbandono del progetto, portando quasi a una battaglia legale fra tre compagnie. Questa è la storia del mai uscito **Atari Nintendo Entertainment System**.



Un buon affare

Negli Stati Uniti, **Atari** era semplicemente sinonimo di videogioco. Nonostante la crisi che stava per prendere piede, la società fondata da Nolan Bushnell (e poi acquisita da Warner Communications) era ancora tra i leader indiscussi e il loro brand era una vera e propria garanzia in termini di qualità. Nel frattempo **Nintendo** dominava nell'arcade con ***Donkey Kong*** ma era intenta a entrare nelle case dei giocatori con una console proprietaria che svilupparono dall'inizio degli anni '80; il solo insuccesso di ***Radar Scope*** del 1979 nelle sale giochi americane (di cui abbiamo parlato nel nostro articolo **Super Mario History**) portò **Nintendo** a essere cauta, capendo che il successo arcade

dovuto a ***Donkey Kong*** non era sufficiente per lanciare una console in quel territorio. Avevano bisogno di una figura oltreoceano in grado di vendere la loro nuova macchina che il visionario **Hiroshi Yamauchi** vedeva come la migliore console mai creata (ricordiamo che la console era pronta ma non ancora in vendita) e che sarebbe rimasta immune alla crisi del 1983. **Nintendo** considerò prima una partnership con **Coleco**, alla quale cedettero la licenza per sviluppare ***Donkey Kong*** per le console, ma **Yamauchi** si ricredette presto chiedendo a **Howard Lincoln**, già a l'epoca **chairman** di **Nintendo of America**, di contattare **Atari** per stipulare un accordo. Il CEO della compagnia di Kyoto, nonostante conoscesse la situazione del mercato in Nord America, credeva nel brand **Atari** in quanto, nonostante la concorrenza spietata nel settore, la storica società spiccava ancora all'interno del mercato videoludico, e una partnership avrebbe significato sfruttare il loro canale di distribuzione e la notorietà del marchio, sia negli Stati Uniti che nel resto del mondo. Nell'aprile del 1983, dopo una chiamata telefonica, **Howard Lincoln** e **Minoru Arakawa** andarono al quartier generale di **Atari** per parlare con **Ray Kassar**, allora presidente, e con avvocati e programmatori per rispondere a tutte le domande riguardanti il **Famicom**. L'occasione sembrava essere una manna dal cielo per la compagnia americana che, nel frattempo, si trovava in cattive acque: la grafica e le potenzialità dell'**Atari 2600** erano datate, l'**Atari 5200** rimaneva in magazzino, le vendite di ***E.T. the Extra-Terrestrial*** avevano comportato gravi perdite e nel frattempo si avviavano i progetti (insieme alla **General Computer**) dell'**Atari 7800** con le poche risorse finanziarie rimaste. L'accordo con **Nintendo**, permetteva ad **Atari** di avere ben due console per cui, se una falliva potevano rifarsi con l'altra. Non avendo nulla da perdere **Skip Paul**, vice presidente della compagnia americana e altri legali di **Atari** volarono a Kyoto insieme a **Howard Lincoln** e **Minoru Arakawa** nel maggio 1983 per incontrare **Hiroshi Yamauchi**, parlare degli accordi commerciali e provare il **Famicom**.
Una volta lì scoprirono l'offerta di **Nintendo** che per **Atari** risultava abbastanza vantaggiosa:

- **Nintendo** avrebbe costruito, assemblato, testato le schede madri del **Famicom** per poi venderle ad **Atari** per 5.300 Yen a pezzo.
- **Nintendo** avrebbe prodotto i giochi su richiesta di **Atari** per poi cederglieli assemblati e senza etichetta per 1.500 Yen a cartuccia (con un ordine minimo di 100.000 unità).
- **Atari** avrebbe dovuto iniziare con un ordine di due milioni di schede madri per **Famicom**: un milione sarebbero state destinate ai territori NTSC, 700.000 nei territori PAL e 300.000 in quelli SECAM.
- **Atari** si sarebbe impegnata a dare a **Nintendo**, alla firma del contratto, 5 milioni di dollari per pagamenti futuri e altri 3.5 milioni per avviare lo sviluppo del primi prototipi PAL e SECAM.
- Per venire incontro alle richieste del **FCC** (**Federal Communications Commission**) negli Stati Uniti, **Nintendo** avrebbe dovuto apportare delle modifiche tecniche alle schede madri originali per soddisfare requisiti di potenza elettrica; per questi motivi le schede per il mercato americano sarebbero state fisicamente diverse da quelle del **Famicom**. **Atari** si doveva impegnare a creare un nuovo design estetico per accomodare la forma delle nuove schede madri.
- Il contratto avrebbe avuto una durata di quattro anni, al termine dei quali sarebbe potuto essere rinnovato.

Con questi termini, **Nintendo** contava di piazzare 100.000 unità nei negozi con l'aiuto di **Atari** per il 31 agosto di quell'anno insieme a quattro giochi, in modo che la console potesse diventare popolare entro **Natale**. D'altro canto Atari, pur introducendo un concorrente sul proprio mercato di riferimento, avrebbe beneficiato delle vendite dal lato publisher: la strategia si sarebbe rivelata un win-win in ogni caso. In tutto questo, durante le negoziazioni, **Hiroshi Yamauchi** entrava e usciva continuamente dalla sala del meeting; **Howard Lincoln** spiegò ai rappresentanti **Atari** che il CEO giapponese era una persona molto impaziente e che, se avessero esitato, avrebbero potuto perdere l'occasione per collaborare con **Nintendo** (in realtà pare fosse una tattica che **Yamauchi** metteva

spesso in atto per mettere pressione agli investitori). **Skip Paul** andò in un'altra stanza per chiamare **Ray Kassar** e riferirgli i termini degli accordi. Al suo ritorno chiese a Lincoln di preparare i contratti: l'accordo era quasi concluso. La firma sarebbe avvenuta il mese successivo al **Consumers Electronic Show** di Chicago, dove **Nintendo** e **Atari** avrebbero tenuto il loro prossimo meeting.



La disastrosa fine

Hiroshi Yamauchi, **Minoru Arakawa** e **Howard Lincoln** arrivarono al **CES**, ma furono accolti con ostilità. I responsabili **Atari** avevano infatti visto nello stand di **Coleco** una nuova versione di ***Donkey Kong*** da commercializzare sul computer **Adam**. Secondo un accordo precedente, **Atari** aveva la licenza esclusiva per sviluppare il popolare gioco arcade per i computer, mentre a **Coleco** spettava la produzione per le console. **Atari** accusò **Nintendo** di tradimento ed erano pronti a far causa tirandosi fuori dall'accordo del **Famicom**. Quel pomeriggio il CEO di **Coleco**, **Arnold Greenberg**, fu invitato nella suite dell'albergo del CEO di **Nintendo** per trovare uno **Yamauchi** furioso che lo accusava di aver distrutto un accordo da milioni di dollari con **Atari**.
Il libro ***Game Over*** di **David Sheff** (dalla quale sono state prese buona parte delle fonti per questo articolo) racconta che il CEO americano si difese dicendo che l'**Adam** era un'espansione del **Colecovision** e che la versione mostrata nel loro stand girava anche sulla console base. Al presidente giapponese non bastarono le scuse di **Arnold Greenberg** e lo invitò a non vendere quella specifica versione o altrimenti avrebbero fatto causa fino a farli chiudere. Dal lato Atari, si preparava un altro terremoto, con **Ray Kassar** costretto a dare le dimissioni dalla posizione di presidente il mese successivo anche per la cattiva gestione di questo caso, che si sommava alle perdite derivanti dai progetti di *E.T.* e *Pac-Man*, il cui porting su console era stato sovrastimato: a dar il colpo finale ai rapporti fra Kassar e Steve Ross, presidente di Warner Communications, fu una pesante accusa di insider trading derivante da una vendita di 5.000 delle azioni in suo possesso avvenuta 20 minuti prima che Atari annunciasse il bilancio annuale, che registrava perdite per 536 milioni di dollari. A settembre, dunque, **Nintendo**, **Atari** e **Coleco** si riunirono per rivedere gli accordi sulla

distribuzione di ***Donkey Kong***, ma nonostante i progressi fatti col meeting, l'accordo fra **Nintendo** e **Atari** saltò definitivamente. Tuttavia, fra i mesi del **CES** e della riunione a settembre, per **Atari Inc.** cominciò la spirale di eventi che portò alla sua chiusura: nell'arco di un anno erano stati **persi, come detto, più di 500 milioni di dollari**, un quarto dei dipendenti si ritrovò senza lavoro, i giochi vennero venduti per un decimo del loro prezzo originale; **Warner Communications**, proprietaria di **Atari**, prese un duro colpo in borsa, molti progetti furono cancellati e altrettanti uffici chiusi. In seguito **Atari Inc.** chiuse i battenti e gli *asset* hardware furono comprati da **Jack Tramiel**, fondatore della **Commodore**, che la riorganizzò in **Atari Corporation**; come conseguenza, la divisione software, **Atari Games**, fu venduta e gestita da **Namco** e l'**Atari 7800** uscì nei negozi solamente nel 1986, con un anno di ritardo rispetto al **Nintendo Entertainment System**.
Col tempo si fecero avanti diversi rumor riguardanti l'accordo fra le due compagnie: un avvocato della **Warner Communications** informò alcuni dirigenti **Nintendo** che **Atari** non aveva abbastanza soldi per comprare la licenza del **Famicom** e che i loro veri obiettivi nei negoziati erano tenerli fuori dai mercati al di fuori del Giappone e imparare qualcosa di nuovo in termini di tecnologia e marketing; sarebbe per questo motivo che l'**Atari 7800** risultò la console più potente fra le due. Per quanto una tale affermazione possa avere delle basi, è difficile sostenere che **Atari** non volesse fare affari con **Nintendo**: di recente è stato ritrovato un prototipo di ***Joust***, il primo gioco programmato da **Satoru Iwata** per **NES**, risalente al 1983, titolo che non arrivò sulla console nipponica prima del **1987**.
A ogni modo, il mancato accordo fra le due compagnie è stato decisamente un bene per la compagnia giapponese: **Nintendo**, col tempo, ha potuto studiare meglio il mercato americano e nel 1985 ha rilasciato il suo **NES** con risultati strabilianti. La chiave per entrare sul mercato fu trovata con un semplice stratagemma: passare dai negozi di elettronica a quelli di giocattoli. Ma questa è una storia a parte, che racconteremo magari un'altra volta. Per ricordare però il successo del NES basta guardare i numeri: la console giapponese raggiunse il milione (e cento) di unità in un solo anno, l'**Atari 7800** in un arco di tempo che va dal 1986 al 1988. **Atari** invece rimase sola e, nonostante una buona linea di computer e console *hit or miss*, non riuscì più a conquistare la fiducia dei consumatori, non la stessa dei tempi dell'**Atari 2600**. Probabilmente l'accordo non avrebbe beneficiato nessuno dei due.



(La curiosa immaginazione di un utente su internet)