

# 1982

---

## LE MAGIE DI ACTIVISION

Nell'ultima burrascosa riunione a cui aveva partecipato Bushnell prima di essere messo "sulla spiaggia", il destino del VCS era stato uno dei nodi focali su cui si erano scontrate le diverse visioni sul futuro di Atari. Bushnell era convinto che la sua console avesse un ciclo di vita di due o tre anni e il mezzo flop della stagione natalizia del '77 era un chiaro segnale che la sua stima era valida. Per questo aveva sentito la necessità di mettere sul piatto della bilancia la dismissione dell'inventario del VCS a fronte del pieno supporto per la nuova linea di Personal Computer. Gerald, facendosi voce della linea conservatrice, non ne aveva voluto sentir parlare e lo scontro era diventato una lotta personale tra due manager dotati di punti di vista completamente opposti.

In realtà sin dal lancio del VCS Bushnell aveva prospettato un orizzonte operativo inferiore ai cinque anni e aveva dato mandato ai suoi tecnici della Cyan Engineering di iniziare già pensare al passo successivo, dando sostanzialmente carta bianca ai progettisti. Quello che era nato come un progetto per il successore del VCS, ovvero una nuova console, si era presto trasformato in un personal

computer, perché nel frattempo il successo di Apple II, TRS-80 e PET avevano mostrato che c'era la domanda per un mercato che poteva essere molto vasto, ma tutti e tre i computer che avevano fornito l'offerta avevano dei grossi limiti per prezzo, capacità grafiche e sonore.

In uno scenario di questo tipo, Atari aveva la solita arma segreta: un team di progettisti e ingegneri con un know how superiore a ogni altra compagnia. In particolare, Atari poteva schierare due uomini di talento e ormai veterani, avendo preso parte allo sviluppo del VCS. Si trattava di Jay Miner e Joe Decuir.

A capo di un team di progettisti, Miner, che era specializzato nella progettazione di chip, colse subito l'occasione per ripensare la tecnologia che aveva sviluppato per il VCS e migliorarla radicalmente, pur conservando la filosofia "on the fly". Le scelte che avevano portato allo sviluppo del chip grafico del VCS, il TIA, erano state dettate principalmente da questioni di economicità, in un periodo in cui la memoria aveva costi esorbitanti. I costi dei chip di memoria, però, erano in costante calo e il personal computer che Atari stava sviluppando poteva essere venduto a un prezzo maggiore. Pertanto Miner sentiva di avere l'opportunità di progettare una tecnologia radicalmente migliorata rispetto a quella del VCS.

Nel corso del 1978, il progetto evolvette e acquisì slancio. Oltre alla grafica rudimentale e la complessa gestione degli sprites, uno dei maggiori limiti della programmazione del VCS era che la CPU era occupata principalmente a riempire il minuscolo buffer del TIA, lasciando poche risorse all'esecuzione del gioco. Per liberare la CPU di tutto questo carico, Miner decise di creare una coppia di chip: il primo, Color Television Interface Adaptor (CTIA), migliorato rispetto al TIA del VCS, doveva gestire sprites e background dello schermo, mentre il secondo, a cui diede il nome di Alphanumeric Television Interface Controller (ANTIC), aveva la funzione di sollevare la CPU da buona parte del carico di lavoro necessario per realizzare grafica e sonore.

Rispetto alle capacità della terna di computer del '77, il prototipo di Atari, forte della tecnologia ideata dal team di Miner, era su un altro livello. Dotato di una grafica nettamente migliore e con una palette di ben 256 colori, gestione degli sprites via hardware e ottime capacità sonore, il computer che Atari stava preparando era superiore a qualsiasi altro prodotto in commercio o in via di sviluppo. Anche l'Apple II, pienamente aggiornato con ogni dispositivo custom in commercio, tra cui la scheda audio opzionale Mockingboard, non poteva reggere il confronto.

Il prototipo di Atari era così all'avanguardia, che lo stesso Chuck Peddle, quando ebbe modo di visionare la tecnologia di Miner durante una visita, fu estremamente sorpreso. Peddle: "Quella cosa che Jay ha fatto, ci ha presi tutti a calci nel sedere." Tornato in Commodore, dove era al lavoro con il difficile compito di creare un successore del PET, non potendo entrare nei dettagli di quello che aveva visto per via del contratto di non divulgazione che aveva sottoscritto, si limitò a dire ai colleghi di lasciar stare, perché che



**FOTO 48 - I magnifici cinque.** Da sinistra: Larry Kaplan, Alan Miller, David Crane, Steve Cartwright e Bob Whitehead. Dopo Activision, nel 1982, Kaplan andrà a fondare una compagnia di nome Hi-Toro, arruolando Jay Miner con lo scopo di realizzare una nuova piattaforma hardware che prenderà il nome di Amiga. David Crane lasciò Activision nel 1986 per raggiungere il collega Garry Kitchen nella sua Absolute Entertainment. Miller e Whitehead lasciarono Activision poco dopo la crisi dell'83, per fondare Accolate e specializzarsi nei giochi per computer. I due vennero raggiunti, nel 1988, anche da Cartwright. Con la sua partenza, se ne andava l'ultimo fondatore della compagnia.

non sarebbero stati in grado di competere con Atari. Fortunatamente per Commodore, non tutti lo ascoltarono.

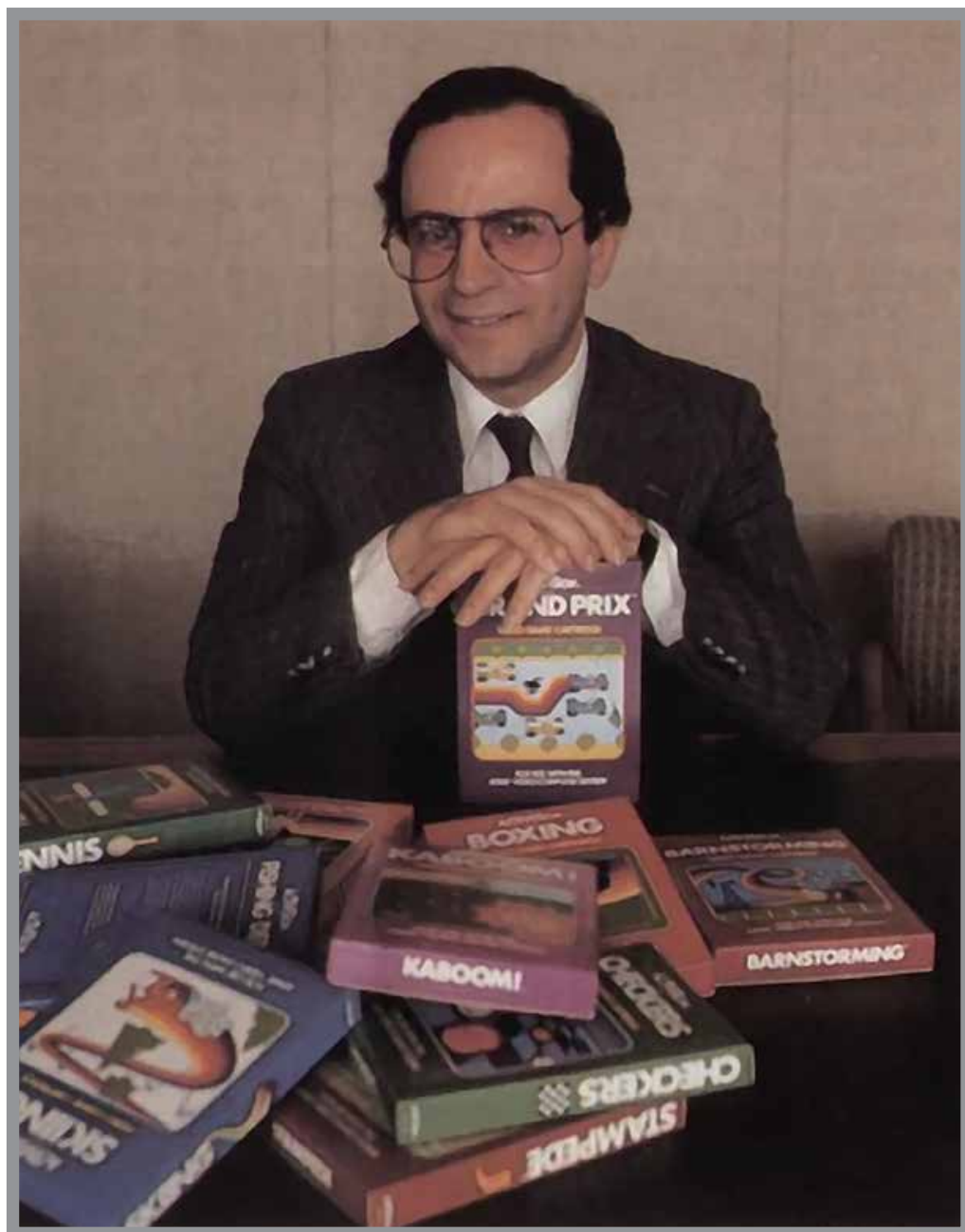
Pronta la tecnologia alla base del personal computer, il prodotto iniziò a prendere forma. Secondo i commerciali il personal computer di Atari poteva essere realizzato e venduto in due versioni differenti per prezzo e caratteristiche. La prima, che prese il nome di Atari 400, aveva 4K di RAM, un solo slot per cartuccia e una scomoda tastiera a membrane. La seconda, nominata Atari 800 per via degli 8K di RAM, aveva due slot per cartuccia, era dotata di un comodo accesso agli slot per l'espansione della memoria e aveva una tastiera completa, molto più comoda di quella del modello inferiore.

Entrambe le versioni erano concepite come ibridi tra console e computer e avrebbero dovuto usare le cartucce come sistema principale per la conservazione e il caricamento del software, anche se, sin dal lancio, era disponibile anche un lettore di nastro magnetico ed entro un anno Atari aveva in programma di commercializzare anche un floppy drive. L'Atari 400 doveva essere l'alternativa economica, con meno RAM, meno espandibile e la scomoda tastiera, usata principalmente per giocare, mentre il modello superiore, l'Atari 800, era pensato per un pubblico più esigente, interessato a usare il prodotto più come un personal computer che come una console di gioco.

Per il resto, le due macchine erano uguali e, a parte la RAM, il software era perfettamente compatibile tra i due modelli. La superiore espandibilità dell'Atari 800 avrebbe giocato un ruolo molto marginale sulle vendite dell'hardware, dal momento che il secondo slot per la cartuccia non sarebbe mai stato sfruttato completamente e il repentino abbassamento dei costi della RAM portò presto Atari a commercializzare entrambe le macchine con la memoria massimizzata.

L'esperienza accumulata nel mercato consumer servì ad Atari per non fare il passo falso di lanciare sul mercato una macchina priva di un interessante e vario catalogo di software. Apple, Commodore e TRS-80 si erano limitate a commercializzare le loro apparecchiature delegando agli acquirenti l'onere di creare i propri programmi, ma Atari doveva recuperare il tempo perso ed entrare in un mercato in cui c'erano già centinaia di migliaia di computer prodotti da altre compagnie. Per penetrare in profondità, c'era bisogno di una buona macchina, un buon marketing e un buon sistema operativo su cui costruire un catalogo competitivo e interessante di giochi e programmi

Sfortunatamente però, il team al lavoro sui due computer non aveva le risorse



e le conoscenze sufficienti per creare velocemente il software necessario. Dal momento che i personal computer condividevano con il VCS la filosofia di progettazione e avevano al loro centro la stessa CPU della console, il MOS 6502, di fronte alla prospettiva di ritardare ulteriormente il lancio della linea di computer, il management di Atari corse ai ripari radunando i migliori programmatori del VCS, dando loro l'incarico di creare il sistema operativo della nuova macchina.

Era la fine del 1978 e frettolosamente vennero chiamati a raccolta David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller, con la consulenza esterna di Harry B. Stewart, oltre a Fary Palmer, Ian Shepard e R. Scott Scheiman. I primi tre, però, erano i programmatori di punta del VCS, responsabili di buona parte dei giochi disponibili per la console e di quasi tutti i maggiori successi.

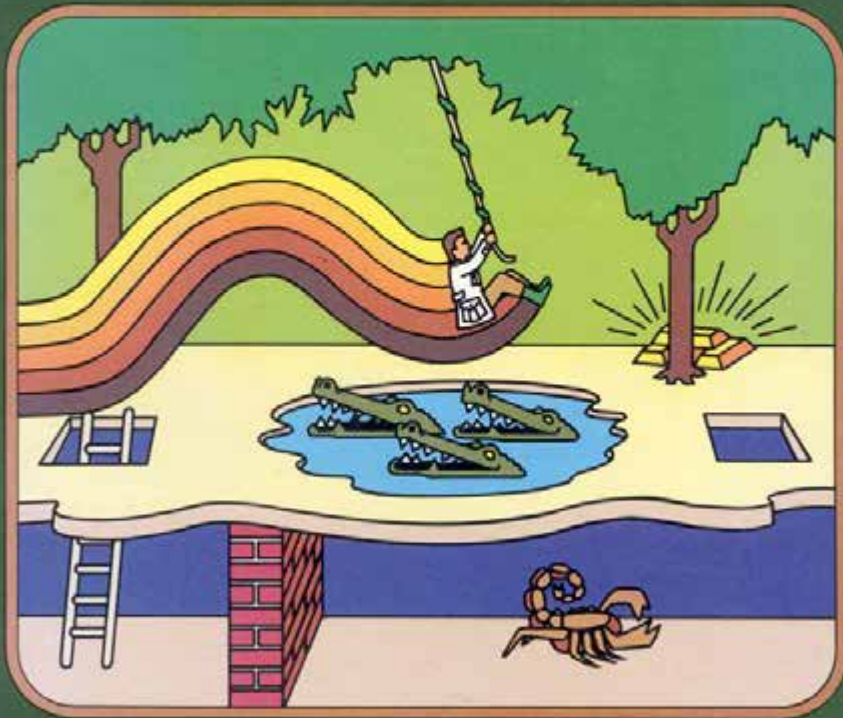
Alan Miller si era laureato in ingegneria elettrica e computer science a Berkeley nel 1973 e il suo primo impegno lavorativo era stato proprio per Atari, a febbraio del 1977, dove era stato incaricato di sviluppare i primi giochi per il VCS. Nel corso del biennio 1977-78 aveva realizzato ben tre cartucce molto popolari: Surround, Hangman e Basketball.

David Crane era nato nel 1953 a Nappanee, nell'Indiana, e si era laureato nel 1975 con un Bachelor of Science in Electrical Engineering Technology alla DeVry Institute of Technology a Phoenix, in Arizona. Terminati gli studi era stato assunto in National Semiconductor come ingegnere e aveva lavorato alla progettazione di circuiti analogici e di trasformazione da analogico a digitale, oltre che alla realizzazione di strumenti diagnostici. Con Miller, Crane condivideva la passione per lo sport del tennis e i due si frequentavano durante gli allenamenti. A settembre del 1977, dopo una partita di tennis, Miller aveva mostrato a Crane un annuncio lavorativo che aveva scritto per conto di Atari, chiedendogli di verificarne il testo e aiutarlo a scovare eventuali refusi.

**FOTO 49 - Jim Levy, cofondatore e CEO di Activision**, in posa davanti ai numerosi successi della sua compagnia. Nonostante la crisi del 1983, Activision riuscì a sopravvivere e Levy rimase al comando fino al 1986. Il crescere della complessità del software e il progressivo declino del numero di giochi creati da una sola persona misero in crisi il suo modello produttivo e di marketing basato sulla figura dello sviluppatore superstar. Nel 1986 diede le dimissioni e fu sostituito da Bruce Davis.

ACTIVISION  
PRESENTS  
**PITFALL!**<sup>TM</sup>

**VIDEO GAME CARTRIDGE**



**FOR USE WITH THE  
ATARI<sup>®</sup> VIDEO COMPUTER SYSTEM<sup>TM</sup>**

L'episodio fu per Crane una sorta di epifania.

Crane: "Quella sera andai nel mio laboratorio alla National, dove avevo uno dei miei sistemi informatici personalizzati, e lo usai per scrivere un curriculum con un programma di elaborazione testi di mia ideazione. Feci un colloquio con Atari alle 10:00 del mattino successivo e ricevetti un'offerta entro le 14.00. Ho dato il mio preavviso alla National meno di 24 ore dopo aver letto l'annuncio."<sup>123</sup>

Assunto in Atari, anche Crane venne messo a lavorare sul software per il VCS e il suo primo incarico fu di creare una versione su cartuccia dell'arcade Outlaw, il quale non era altro che un clone di Gun Fight.

Il terzo programmatore era Larry Kaplan.

Anche Kaplan era laureato in computer science all'Università di Berkeley, un anno prima di Miller, nel 1974, e anche Kaplan, da poco giunto in Atari, alla fine del 1976, era stato messo a lavorare sul VCS e aveva realizzato due delle nove cartucce con cui la macchina era stata lanciata sul mercato: Air-Sea Battle e Street Racer. L'anno successivo, Kaplan aveva programmato Brain Games, una collezione di sei giochi di memoria per uno o due giocatori.

Il team non deluse le aspettative e riuscì a consegnare un sistema operativo nei tempi previsti, consentendo la commercializzazione della linea di computer di Atari per la stagione natalizia del '79.

Terminato l'incarico, Crane e Kaplan tornarono a lavorare sui giochi del VCS e consegnarono altri programmi di successo. Crane si distinse per la programmazione della versione console di Canyon Bomber, l'arcade disegnato da Howard Delman, mentre Kaplan completò lo sviluppo del gioco sportivo Bowling. Solo Miller non completò altri giochi nel corso del 1979, ma le tre cartucce che aveva preparato l'anno precedente continuarono a vendere parecchio, fruttando grandi introiti per Atari.

---

123 Ward, Peter. Interview with David Crane (Retrogamesmaster)

**FOTO 50 - Copertina della scatola di Pitfall!** per VCS. Le confezioni dei giochi di Activision erano molto vivaci e colorate e avevano bene in evidenza il nome della compagnia, il titolo del gioco e un artwork che mostrava una schermata di gioco. Sul retro era indicato il nome dello sviluppatore (informazione generalmente non reperibile con i prodotti della concorrenza) e descritto brevemente il gioco.



Mentre gli equilibri della sussidiaria di Warner si spostavano dalla divisione arcade a quella consumer e il VCS diventava, a partire dalla fine del 1978, il cuore pulsante di Atari, la direzione autocratica di Kassar e il suo modo di gestire la compagnia stavano iniziando a mostrare le prime conseguenze. Sotto la gestione Bushnell, i programmatori erano il livello più alto del personale di Atari ed erano tenuti in grande considerazione, lasciati liberi di distrarsi giocando ai videogiochi della concorrenza o i prototipi dei colleghi, oltre che di indulgere anche in comportamenti non appropriati, come consumo di bevande alcoliche e stupefacenti, a patto che continuassero a consegnare prodotti di successo.

Sotto la direzione di Kassar, la politica era cambiata. Il consumo di alcol e droga continuava ad avvenire, ma su scala ridotta, di nascosto. Persino



**FOTO 51 - Schermata di gioco di Pitfall!** Harry sta scavalcando un lago pieno di alligatori usando una liana, mentre nel livello sotterraneo uno scorpione lo segue. Grazie all'algoritmo di Crane, le singole schermate erano uniche e differenti tra loro per qualche particolare nella loro combinazione tra ostacoli presenti, foresta nello sfondo, presenza o meno di scale, muri sotterranei e di tesori.

l'abbigliamento dei programmatori era cambiato spontaneamente. Pur senza la presenza di un vero e proprio dress code, parte del personale aveva abbandonato per propria scelta t-shirt e pantaloni, per presentarsi a lavoro con abiti più sobri, seguendo l'esempio dei manager, primo tra tutti Kassar.

Con il boom del fatturato delle cartucce per VCS, uno dei problemi già esistenti durante la parte finale della gestione di Bushnell finì per diventare prioritario. I programmatori di Atari erano ben pagati, ma per completare i loro giochi in tempo erano spesso costretti a fare turni massacranti e gli straordinari spesso non erano adeguatamente retribuiti. Inoltre, non esisteva una politica aziendale di premi in base al successo commerciale dei giochi, i quali spesso erano frutto di lavoro individuale. Questa circostanza aveva creato molto malumore già nel 1977 e Joe Keenan, prima di essere "mandato sulla spiaggia", aveva messo mano i libri contabili e ai contratti insieme a Bob Brown, responsabile del dipartimento R&D, per cercare una soluzione per incentivare i programmatori migliori con un piano di royalties.

L'arrivo di Kassar, però, aveva congelato tutto, tanto più che persino Brown era stato licenziato, poco dopo l'allontanamento di Keenan e Bushnell. Per il nuovo CEO, i programmatori non erano più l'anello più alto della compagnia, ma semplici impiegati, sostituibili e spendibili e, pertanto, non meritavano considerazione e premi speciali per svolgere un incarico che il manager reputava secondario, alla portata di chiunque. Gli equilibri aziendali erano cambiati: Atari non era più una compagnia solo R&D, ma era diventata più simile a Warner, e il marketing e le vendite erano prioritari rispetto ad altri reparti.

Il malcontento era aumentato e il successo del VCS aveva peggiorato la situazione. I programmatori migliori facevano fatica ad accettare di essere pagati con il solo salario (mediamente attorno ai 30.000 dollari l'anno, pari a circa 123.000 dollari del 2022), mentre la compagnia guadagnava milioni di dollari con i loro giochi. I tagli al R&D e il cambio di regime avevano già comportato una prima forte fuoriuscita di specialisti e le perdite erano state molto dolorose per Atari. Se ne era andato Jay Miner, frustrato dalla cancellazione del suo sistema informatico a 16 bit che avrebbe dovuto essere il passo successivo all'Atari 400/800, e poco dopo se ne era andato anche Joe Decuir, per formare la propria start-up.

Nel 1979 Kassar non era ancora particolarmente impressionato dalle defezioni, tanto più che i suoi tagli continuavano ad abbattersi sui progetti già avviati e nemmeno un VIP come Allan Alcorn era completamente al riparo.

Alla fine del 1978, per aiutare i programmatori di giochi per VCS a dirigere i propri sforzi creativi sui generi di maggior successo, qualcuno del reparto vendite decise di elaborare una classifica dei migliori successi commerciali. L'elenco venne affisso nei locali comuni della compagnia, per dare modo a tutti di visionare la classifica e riorientare i propri sforzi per creare prodotti più appetibili.

Il risultato ottenuto, però, fu decisamente differente da quello desiderato.

Analizzando la classifica, i programmatori del VCS si accorsero che i quattro migliori sviluppatori di giochi erano responsabili di più della metà delle vendite, eppure non percepivano un solo dollaro in più rispetto ai colleghi per gli incassi che Atari realizzava con le loro cartucce.

Il malcontento divenne esplosivo.

Miller, Kaplan, Cran e Whitehead, l'inventore del sistema delle tendine veneziane per Video Chess, si incontrarono e decisero di passare all'azione. I "Fantastic Four", come vennero chiamati scherzosamente dai colleghi, facendo il verso al più famoso quartetto dei Beatles, iniziarono a premere sulla questione delle royalties per ottenere un riconoscimento economico per i risultati straordinari del loro lavoro.

Miller: "Ho messo insieme un contratto basato su quelli che avevo letto, per scrittori e musicisti [famosi]. Lo presentai al management e dissi loro che volevo negoziare per ottenere un compenso maggiore, e ne discutemmo per un bel po'. A un certo punto, Larry [Kaplan], Dave [Crane] e Bob [Whitehead], che erano i miei migliori amici ad Atari, si accorsero di quello che stavo facendo e vollero provare a negoziare anche loro su quella base. Noi quattro diventammo un gruppo. Abbiamo fatto tutta la scala, parlando con il nostro capo, George Simcock, poi con John Ellis, che era il primo responsabile dell'ingegneria consumer, e infine direttamente con Ray [Kassar]. A un certo punto dissero a George Simcock che avrebbero raggiunto un qualche tipo di accordo, ma alla fine si impuntarono e dissero di no. Ricordo che uno ci disse: 'Per la cifra che volete posso assumere sei persone'. La mia reazione fu: 'Puoi assumerli, ma non credo che possano fare il tipo di lavoro che stiamo facendo'. Non credo di averglielo detto davvero."<sup>124</sup>

Di fronte al no secco di Kassar, i quattro iniziarono a discutere il da farsi.

---

124 Kent, Steve (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*.

Miller, tra tutti il più intraprendente, si mise in contatto con Decuir, il quale lo indirizzò allo studio legale che aveva curato i suoi affari, il Wilson, Sonsini, Goodrich & Rosati. Si trattava di uno studio specializzato in start-up e nuove tecnologie e quando Miller li contattò, i consulenti legali fecero molto di più che curare solamente gli aspetti burocratici della creazione della nuova compagnia, ma indicarono ai programmatori un uomo in particolare da contattare per farli partire con il piede giusto.

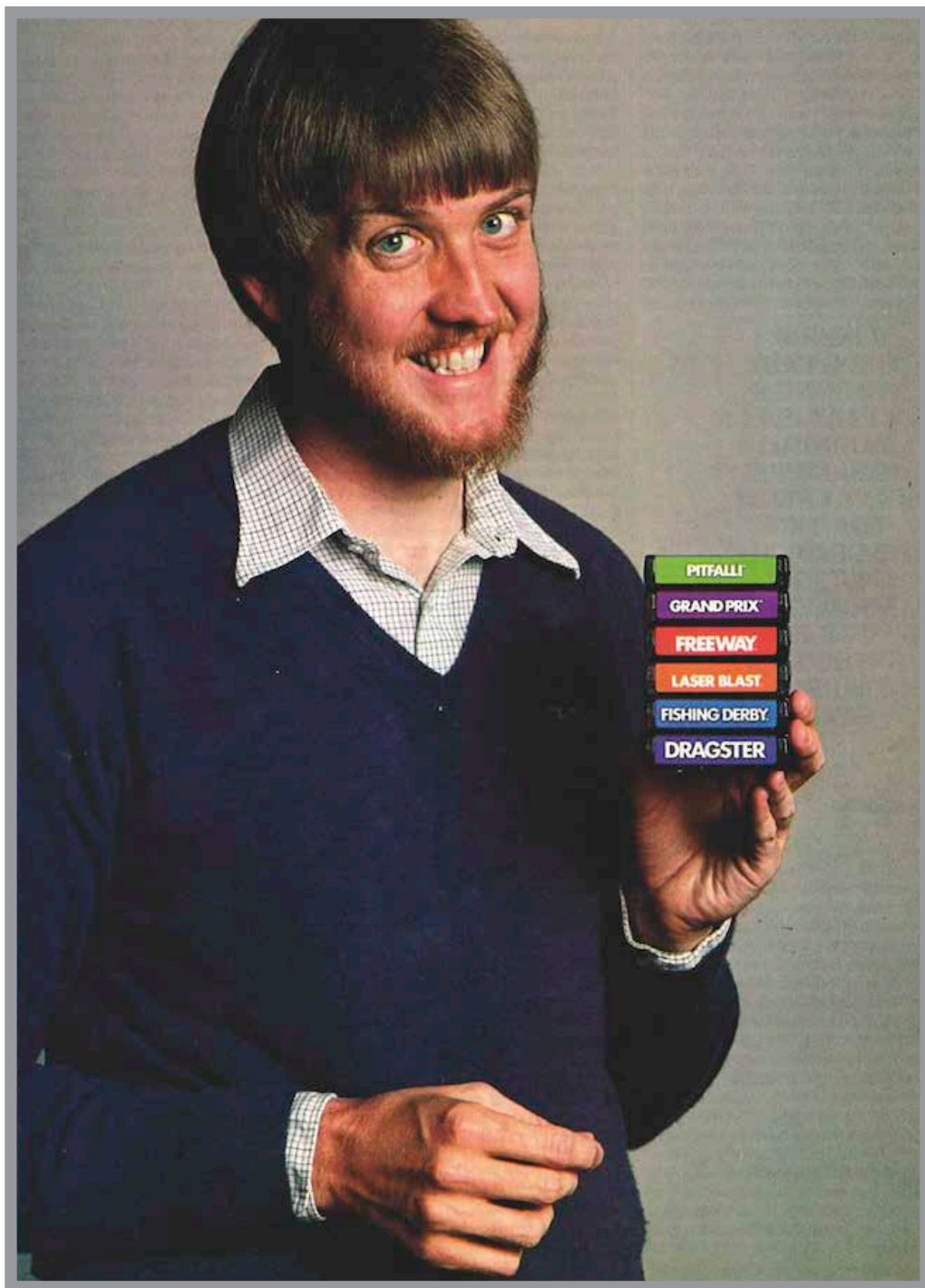
L'imprenditore che lo studio legale consigliò si chiamava Jim Levy ed era un uomo d'affari specializzato nell'industria musicale.

Nato nel 1933 in Louisiana, Levy aveva conseguito una laurea in industrial administration alla Carnegie-Mellon University, dopo di che aveva lavorato per la Time Inc., per poi entrare a far parte di una grossa compagnia musicale, la General Recording Tape, proprio nel biennio immediatamente successivo al lancio dei primi computer. Nel corso degli anni '70 la GRT era cresciuta con diverse acquisizioni, non sempre fortunate. Gli affari stavano andando molto male per la GRT, che aveva cercato di entrare anche nel campo del software per computer, allora principalmente distribuito via nastro magnetico, ma il mercato era ancora molto piccolo e l'iniziativa non era in grado di salvare la compagnia.

Levy: "Lavoravo in un'azienda da tempo sull'orlo del fallimento, ma che aveva una piccola divisione startup che si occupava di pubblicazione di software per personal computer. Agli albori dei personal computer. Quella divisione dell'azienda faceva capo a me. Ero il vicepresidente dell'azienda. Iniziai a proporre alla comunità degli investitori l'idea di creare una società che si occupasse di software per personal computer. Intorno alla seconda settimana di giugno di quell'anno (1979 ndA), ricevetti una telefonata da un amico avvocato con cui lavoravo da un paio d'anni. Era stato coinvolto con me nell'acquisto di software per personal computer. Mi chiamò e mi disse: 'Ho il tuo team di progettazione nel mio ufficio'. Erano i quattro ragazzi di Atari."

Miller, Kaplan, Crane e Whitehead si incontrarono a casa dell'imprenditore ed ebbero una serie di colloqui lunga un paio di settimane, durante la quale parlarono a Levy della loro intenzione di creare un team di sviluppo indipendente per creare software per le altre compagnie. Dopo averli sentiti, Levy si fece un'idea ben diversa.

Levy: "Li convinsi che la cosa da fare era avviare una società che producesse cartucce di gioco per l'Atari VCS. Loro sarebbero stati il team di progettazione



e io avrei gestito l'attività. In pratica, ho preso il nucleo del piano aziendale su cui avevo lavorato e l'ho riscritto per adattarlo al profilo dei videogiochi. Allo stesso tempo, ho parlato con un venture capitalist che era molto interessato a sostenere l'idea del software per personal computer. Era pronto a farlo quando tornai da lui e gli dissi: 'Penso che abbiamo un'idea migliore'. E sono diventati i principali finanziatori di Activision.<sup>125»126</sup>

Per Levy, che proveniva dall'industria musicale, e i suoi investitori l'idea di produrre cartucce per la console di Atari era un'opportunità molto interessante. Miller, Crane, Kaplan e Whitehead avevano un'opinione molto diversa sul business plan di Levy. Come ex programmatori di Atari e operatori dell'industria dei videogiochi, davano per scontato che ogni compagnia dovesse produrre i giochi della propria console e, infatti, la loro prima idea era di lavorare come sviluppatori indipendenti, ma sotto contratto, per i principali competitor dell'industria: Atari, Mattel, Magnavox e Bally. La strategia del loro futuro socio era spregiudicata e senza precedenti e non convinse subito tutti, anche perché per creare la start-up i programmatori avrebbero dovuto accettare un notevole taglio dello stipendio.

Miller, Crane e Kaplan lasciarono Atari e andarono a fondare Activision con Levy e i suoi venture capitalist. Whitehead ebbe però un ripensamento: lasciò comunque Atari, ma per raggiungere Chuck Peddle presso Commodore. L'esperienza durò poco e Kaplan tornò presto sui suoi passi, raggiungendo gli ex colleghi, ma per via del fatto che era arrivato dopo, dovette accettare

---

125 Il nome venne scelto dallo stesso Levy, come fusione delle parole Active e Television. Secondo le regole del marketing del periodo, era un buon nome - migliore di Atari - per via del suo piazzamento sull'elenco del telefono, trovandosi avanti rispetto a quello della concorrente per via dell'ordine alfabetico. Curiosamente, uno dei nomi che Levy aveva considerato e poi scartato era Video Computer Arts, molto simile al nome della console di Atari, ma con il riferimento alle arti, elemento che sarebbe poi diventato cardine della strategia di Activision di pubblicizzare i suoi programmatori come rock-star.

126 Weiss, Brett. Interview with Activision Co-Founder Jim Levy (Old School Gamer Magazine)

**FOTO 52 - David Crane in una foto pubblicitaria, 1983 circa.** In mano le cartucce dei suoi giochi: Dragster, Fishing Derby, Laser Blast, Freeway, Grand Prix e, ovviamente, Pitfall! Coerentemente con la politica di Levy e con il successo strepitoso dei suoi giochi, Crane divenne la superstar di tutti gli sviluppatori di Activision, un volto molto noto e amato dai giocatori del VCS.

un pacchetto azionario inferiore.

In ogni caso, finchè la compagnia non avesse iniziato a guadagnare, il trattamento economico peggiore non avrebbe fatto alcuna differenza.

Con un approccio molto concreto, Levy sin dall'inizio diede per scontato lo scontro con Atari e iniziò a mettere a bilancio le spese legali che, presto o tardi, pensava sarebbe stato necessario affrontare per difendersi dal contrattacco di Kassar. In verità, almeno inizialmente, il CEO di Atari non prese molto sul serio le mosse dei suoi ex dipendenti. Sottostimando le potenzialità dei programmatori che aveva perso e il danno che la sua compagnia aveva subito con la loro partenza, Kassar si limitò a una controffensiva basata sulla pubblicità, screditando l'operato dei fuoriusciti, mostrandoli alla stampa e al pubblico come personale scorretto, pronto a sfruttare i segreti industriali carpiri durante la permanenza in Atari.

Crane: "Atari comprò una pagina pubblicitaria sulle riviste per cercare di dipingerci come criminali, quando invece non facevamo altro che portare avanti il mestiere che avevamo scelto."

Per il momento, alla campagna pubblicitaria negativa, Atari non fece seguire alcuna azione legale.

Levy, invece, si preparò sin dall'inizio a combattere la guerra legale e agì con molta cautela, reclutando due tecnici di Fairchild, Ron Smith e Nick Talesfore, che si erano occupati di disegnare le cartucce del Channel F e Howard Mullin, un esperto di fusione della plastica che aveva lavorato sulle prime cartucce di Atari, dando loro mandato di studiare il sistema a cartucce del VCS e preparare dei prodotti compatibili e che potessero resistere agli attacchi legali di Kassar. Smith e Talesfore rintracciarono due brevetti registrati da Atari per il cassetto apribile che doveva proteggere la cartuccia dalla polvere, giungendo alla conclusione che, in mancanza dello sportelletto, la cartuccia avrebbe funzionato comunque, ma Atari avrebbe perso un importante appiglio legale.

Parallelamente, Crane si mise al lavoro sul reverse engineering del VCS. I quattro ex programmatori di Atari, quando avevano lasciato la compagnia, erano stati ben attenti a non portare con sé nulla che potesse aiutare Kassar in un'azione legale. Dovevano quindi partire da zero, senza documentazione, senza alcuno strumento per programmare i loro giochi. Crane acquistò un VCS e si mise a smontarlo e studiarlo, scoprendo una porta a 24-pin inutilizzata dalla macchina e che probabilmente era una delle vestigia lasciate nel corso della progettazione dell'apparecchiatura, quando, almeno inizialmente, si era

pensato di lanciare la console sul mercato con qualche gioco memorizzato internamente. Sfruttando la porta, Crane costruì un sistema informatico per collegare la console al mainframe aziendale, un PDP-11, e creare del codice da testare immediatamente.

Con la documentazione e gli strumenti prodotti internamente da Crane, i programmatori si misero al lavoro per creare la prima serie di giochi. Crane stesso contribuì con due titoli, *Dragster* e *Fishing Derby*, mentre Miller si occupò di un gioco di dama dal nome *Checkers* e *Whitehead* di un gioco sportivo, *Boxing*. Benché non avessero un gameplay particolarmente innovativo, erano dotati di una grafica superiore alla media, mostrando la perizia con cui i programmatori erano in grado di sfruttare pienamente le risorse della console di Atari.

Dopo una prima comparsa di Activision al CES a inizio 1980, durante la quale non era stato fatto alcun annuncio ufficiale dei giochi su cui la compagnia era al lavoro, era seguita una lettera scritta personalmente da Kassar nella quale si ammoniva a non violare i segreti industriali di Atari. Activision non aveva risposto e aveva poi annunciato finalmente i quattro giochi a marzo dello stesso anno.

A questo punto Atari iniziò a fare sul serio e il dipartimento legale della compagnia avanzò una causa per 20 milioni di dollari, a cui poi aggiunse una richiesta di 1 milione di dollari di danni. Era quello per cui Levy si era preparato: la compagnia era pronta a sostenere i costi legali, mentre gli avvocati difensori avevano già preparato tutta la documentazione per difendere Activision.

Grazie alla strategia di Levy e ai buoni consigli legali ricevuti, gli avvocati di Atari si resero conto alla svelta che la battaglia legale poteva avere un esito tutt'altro che scontato e lo scontro si risolse entro la fine dell'anno con un accordo stragiudiziale: Atari avrebbe riconosciuto ad Activision il diritto di pubblicare giochi su cartuccia per la sua console e in cambio avrebbe ricevuto delle royalties.

Per Kassar poteva sembrare una sconfitta vittoriosa. I fuoriusciti avevano ottenuto la possibilità di rimanere sul mercato, ma avrebbero dovuto pagare Atari per ogni cartuccia venduta. La prima line-up di Activision aveva dei giochi interessanti, ma la compagnia di Kassar aveva più programmatori e poteva mettere in linea un numero nettamente superiore di giochi e disponeva inoltre delle risorse e la forza contrattuale per acquistare altre licenze di successo come quella di *Space Invaders*. All'inizio del 1981, che



si presentava come un anno eccezionale, Atari non sembrava aver nulla da temere da Activision e la piccola scaramuccia legale vinta da Crane, Kaplan, Miller, Whitehead e Levy sembrava essere cosa da poco.



**FOTO 53 - Badge di Pitfall!** ottenibile inviando ad Activision la prova fotografica del conseguimento di almeno 20.000 punti. Jim Levy: “Non ricordo esattamente chi abbia avuto l’idea della toppa. O sono stato io o è stato uno degli altri addetti al marketing delle relazioni con i clienti. L’idea era di formare un club, un club di giocatori di Dragster. Non credo che fosse necessaria una soglia. Se ci inviavi una foto del tuo miglior tempo, ti avremmo inviato una patch. Eri un membro del club Dragster. Alla fine, nel corso del tempo - il primo anno in cui abbiamo rilasciato il prodotto - non tutti i giochi erano competitivi come Dragster. Ma se si comunicava con noi in merito al gioco e ai risultati ottenuti, si riceveva una patch. In definitiva, ogni gioco finiva per avere il suo club. C’era un club di tennis e uno di sci. Il gioco di sci di Bob Whitehead aveva dei risultati a tempo. Questo si è sviluppato nel tempo, quindi ogni volta che abbiamo rilasciato un gioco, abbiamo creato una patch, ed è stato un modo per premiare il feedback dei giocatori.”

In realtà le conseguenze sarebbero state enormemente superiori a quanto si poteva pensare e una prima avvisaglia non tardò ad arrivare. Quando si sparse in Atari la notizia della vittoria di Activision - e del successo commerciale dei suoi giochi - altri programmatori iniziarono a pensare di avere prospettive migliori fuori da Atari, magari creando la propria start-up o entrando a far parte di software house già avviate, piuttosto che rimanendo al loro posto. Non si trattava solo di soldi: diversamente da Atari, dove i programmatori erano trattati come “disegnatori di asciugamani”, in Activision gli sviluppatori erano importanti, elogiati pubblicamente e premiati economicamente.

Levy: “Il paradigma era che l’artista era in realtà il marchio. Non so quante persone saprebbero dire quale sia l’etichetta degli Eagles e se sia importante o meno. La mia visione del game design prevedeva che i programmatori fossero le star. Erano i creatori, erano gli autori, erano i musicisti. E alla fine avrebbero avuto il loro marchio. David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead, Larry Kaplan: avrebbero creato la propria identità per i giochi che progettavano. Activision stessa era un marchio all’interno del settore, era il nome sopra il titolo ed era un’organizzazione di presentazione e produzione, ma il lavoro era creato dai ragazzi. [...] È stato come lavorare con artisti discografici, come il prossimo album degli Eagles.”

Uno dei primi a porsi il dilemma se andarsene o rimanere fu Rob Fulop.

Dal suo ingresso in Atari, nel 1978 con un programma di apprendistato alla fine degli studi universitari, Fulop era stato impegnato prima nello sfortunato dipartimento dei flipper, per creare gli effetti sonori dei giochi, e poi, ottenuta la laurea, era stato assunto per lavorare ai giochi per VCS e per i computer 400/800. Si era occupato principalmente di porting degli arcade di maggior successo del momento, come Space Invaders e Missile Command, e i suoi giochi avevano venduto molto.

Missile Command, in particolare, aveva fruttato ad Atari enormi guadagni, arrivando a vendere quasi 2 milioni e mezzo di cartucce. In mancanza di un riconoscimento in royalties e una politica di premi e incentivi per i programmatori di successo, a Natale del 1980 Fulop aveva ricevuto dalla compagnia un dono che lo aveva lasciato completamente esterrefatto.

Fulop: “Pochi mesi dopo la spedizione di Missile Command, ricevemmo dei bonus natalizi e pensai che forse avrei ricevuto 5.000 dollari o qualcosa del genere - e pensavo che probabilmente avrei acquistato un’auto usata migliore della vecchia Dodge Dart di mia nonna. Invece ricevetti un buono

per un tacchino gratis da Safeway - ricordo di aver pensato: ‘Questi sono stupidi - ho 23 anni - sarei entusiasta di 5.000 dollari e sarei felice di fare altri tre giochi qui.’”<sup>127</sup>

Atari stava perdendo letteralmente i pezzi, soprattutto la divisione consumer e Fulop non era il solo ad aver deciso di andarsene. Anche il suo responsabile, Dennis Koble, aveva in mente di lasciare, insieme a William Grubb del marketing e Mark Drabley, delle vendite. Fulop chiese ai suoi colleghi di unirsi a loro e tutti insieme andarono a fondare Imagic, insieme ad altri fuoriusciti di Mattel. Ancora furente per l'affronto e lo scarso riconoscimento ricevuto da Atari, Fulop si mise al lavoro su un *Demon Attack*, uno sparattutto verticale derivativo di *Galaxian*, ma con molte somiglianze con *Phoenix* di Taito. Il gioco di Fulop ebbe un enorme successo commerciale e Atari, che intanto aveva acquistato i diritti da Taito per commercializzare la versione console di *Phoenix*, non tardò a far causa a Imagic.<sup>128</sup>

Era in atto un vero e proprio esodo e persino Kassar iniziava a essere preoccupato dalla continua emorragia di personale, ma la situazione economica di Atari era comunque straordinariamente positiva, con dati di vendita in continua e vertiginosa crescita. Nonostante ormai la sussidiaria di Warner fosse letteralmente accerchiata e sotto attacco da tutti i lati da parte di nuove compagnie che entravano prepotentemente nel mercato delle cartucce producendo giochi per il VCS, Kassar aveva troppi problemi a cui badare e la soluzione con cui provò a risolvere il problema del personale fu un piano estremamente generoso di royalties.

Il 1981 si era concluso in modo molto positivo per Activision, con 6,5 milioni di dollari di fatturato e un profitto di 744.000 dollari. Con solo una manciata di titoli, la compagnia di Levy aveva conquistato il 5% del mercato dei videogiochi. Gli sviluppatori di Activision, rinforzati da una nuova leva di sviluppatori uscita da Atari o reclutata direttamente dalle università, erano già al lavoro su una serie di programmi e tra questi c'era il gioco che avrebbe cambiato tutto.

Diversamente da buona parte dei programmatori di Atari, che dopo il successo di *Space Invaders* aveva seguito con molto entusiasmo la strategia del portare

---

127 An Interview with Atari 2600 developer and Imagic Co-Founder Rob Fulop (Paleotronic)

128 La contesa venne poi risolta in via stragiudiziale.

su console gli arcade di maggior successo, gli sviluppatori di Activision avevano un *modus operandi* completamente opposto. Invece di scendere a patti con quello che la macchina era in grado di fare e cercare di riprodurre il gioco al meglio delle possibilità offerte dall'hardware - come con Zaxxon, che nella versione per VCS aveva persino la visuale cambiata da prospettiva isometrica a prospettiva con punto visita centrale - gli sviluppatori di Activision erano al lavoro per inventare dei gameplay interessanti con quello che la macchina era in grado di fare.

In particolare, David Crane era da tempo al lavoro sull'immagine di un uomo che correva. Insoddisfatto da come, fino a quel momento, erano stati rappresentati i personaggi dei videogiochi, con pochi dettagli e movimenti innaturali, aveva a lungo lavorato su questo progetto senza ben sapere che farsene una volta completato.

Crane: "Nei primi anni '80 i giochi utilizzavano principalmente oggetti inanimati come personaggi principali. Raramente c'era una persona, ma anche quelle non erano completamente articolate. Volevo creare un gioco con un personaggio che potesse correre, saltare, arrampicarsi e interagire con il mondo sullo schermo. In realtà avevo creato quello che chiamavo il mio "omino che corre" circa due anni prima di Pitfall!, ma ogni volta che cercavo di incorporarlo in un gioco non trovavo l'ispirazione. Un giorno, dopo aver terminato un gioco, decisi che ci avrei riprovato. Questa volta, dopo soli 10 minuti avevo uno schizzo di un uomo che correva su un sentiero nella giungla raccogliendo tesori. Poi, dopo 'solo' 1.000 ore di disegno e programmazione in pixel, Pitfall Harry ha preso vita."<sup>129</sup>

L'idea iniziale era di disegnare un percorso a singole schermate, in una giungla, con ostacoli fissi e mobili, trappole e tesori da raccogliere. Man mano che il progetto prendeva corpo, Crane si sforzò di rendere il gioco divertente, stimolante, abbastanza difficile da impegnare il giocatore e divertente. Come ostacoli mobili scelse tronchi in moto, in un certo senso simili ai barili di Donkey Kong, e scorpioni, mentre come trappole fisse, disegnò paludi e stagni con coccodrilli su cui era possibile saltare, con il giusto tempismo, ripetendo

---

129 Donovan, Tristan. The Replay Interviews: David Crane (Game Developer)

una scena divertente che aveva visto in cartone animato in gioventù.<sup>130</sup> Rendendosi conto che un percorso lineare sarebbe stato presto memorizzato e sarebbe diventato noioso, decise di dividere il mondo di gioco in due parti, una in superficie e una sotterranea, e di non collegarle direttamente in modo sequenziale, per cui, quando un giocatore si spostava sotto terra di una schermata verso sinistra e poi risaliva in superficie e si spostava verso sinistra, non tornava direttamente alla zona di partenza.

Con questo piccolo accorgimento, Crane si rese conto di aver creato una serie di piccoli paradossi spaziali che obbligavano il giocatore a memorizzare le schermate, ricordando che la successione delle stesse era diversa se lo spostamento del personaggio avveniva in superficie o nel sottosuolo. Per rendere il tutto ancora più complicato e stimolante, Crane aggiunse degli ostacoli insormontabili (dei muri) che costringevano il giocatore a cercare la strada giusta per arrivare a delle zone non facilmente raggiungibili e per raccogliere dei tesori e un timer per costringere i giocatori a trovare la via più veloce per prendere tutti i tesori prima della fine del tempo a disposizione.

Ancora una volta, il problema principale era alloggiare tutto il codice e i dati necessari per l'esecuzione del gioco in una cartuccia da pochi KB. Per fare economia di memoria, Crane dovette ricorrere a un algoritmo di creazione procedurale: invece di memorizzare sulla cartuccia i dati delle singole schermate della giungla, con la forma degli alberi (che Crane voleva cambiare di volta in volta per dare varietà dello sfondo di gioco), gli ostacoli e i tesori, il programmatore creò una funzione matematica che, dato un numero restituiva un polinomio con cui il motore del gioco ricostruiva la schermata, popolandola con gli ostacoli desiderati e disegnando lo sfondo voluto.

Il sistema di Crane, per altro già usato molte altre volte in precedenza sempre con lo scopo di fare economia di memoria o di creare al volo mappe casuali, era molto efficiente, ma non sempre creava schermate interessanti. Il programmatore si accorse che delle 255 schermate che la funzione era in grado di generare, solo 160 meritavano di essere giocate. Selezionandole una a una, escluse quelle meno interessanti o ingiocabili, e, come lui stesso ebbe modo di raccontare scherzosamente, dopo solo 1.000 ore di programmazione si trovò con il gioco pronto per la commercializzazione.

---

130 Durante la sequenza iniziale del cartone animato *The Heckle and Jeckle* di Paul Terry, è possibile vedere per qualche istante i due protagonisti scappare da un leone camminando su una fila di coccodrilli con le fauci spalancate.

Pitfall!, così venne chiamato, venne lanciato ad Agosto del 1982 e fu un successo istantaneo e senza precedenti, arrivando a vendere un milione di cartucce entro la fine dell'anno e 4 milioni in totale, superando ogni altro gioco per VCS, tranne Space Invaders, Donkey Kong e Pac-Man. Questi tre giochi, però, erano stati prodotti su licenza partendo da arcade famosi e potendo quindi godere della fama del gioco da cui erano tratti. Pitfall!, invece, era un gioco originale, pensato e realizzato appositamente per il VCS e per sfruttare completamente la macchina, con una resa grafica superiore a ogni altro gioco precedente.

Il successo di Pitfall! ebbe un impatto notevole su Activision e sul mercato in generale. Con la vittoria in tribunale, Activision aveva aperto le porte agli sviluppatori esterni; con Pitfall! aveva mostrato che i giochi sviluppati da terze parti potevano essere persino migliori di quelli prodotti internamente dalla compagnia che aveva creato la console, e potevano fruttare guadagni impensabili. La compagnia creata dai fuoriusciti di Atari, quelli che Kassar aveva liquidato come personale spendibile, non prioritario e comunque rimpiazzabile, aveva mosso guerra al gigante dell'industria e aveva vinto due volte, prima in tribunale e poi sugli scaffali dei negozi. Con Pitfall! e i numerosi altri giochi di ottimo livello, come River Raid di Carol Shaw, Kaboom! di Kaplan e Megamania di Steve Cartwright, Activision era arrivata a controllare una percentuale vicina al 30% del mercato dei videogiochi, progettando il passo successivo, ovvero produrre cartucce anche per le altre console che si stavano affacciando sul mercato, come l'Intellivision e il Colecovision.

Il futuro sembrava radioso per Activision, che, come Imagic, già si preparava a quotarsi sul mercato azionario. La magia, però, stava per avere un inaspettato contraccolpo.