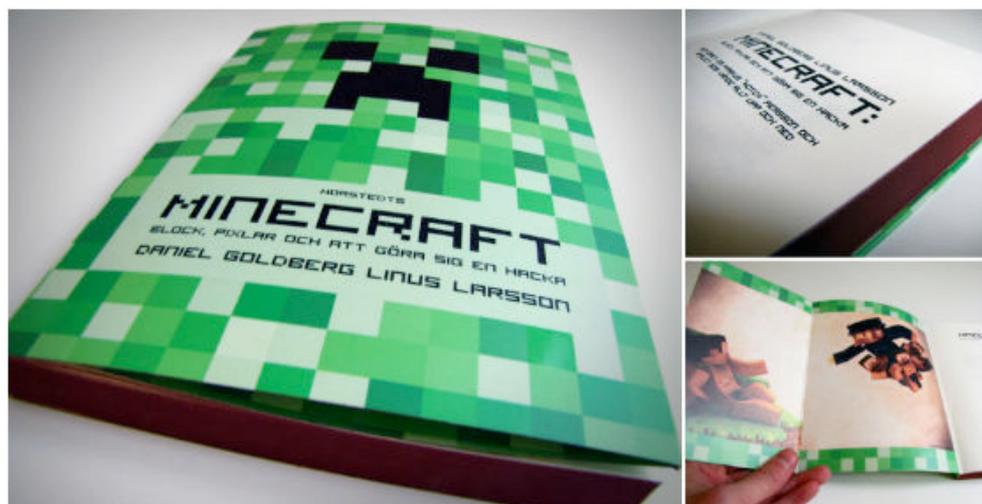


## MINECRAFT

### LA STORIA DI MARKUS "NOTCH" E DEL GIOCO CHE HA CAMBIATO TUTTO



*"In questo libro si apre una finestra sulla storia dell'uomo dietro il gioco, sulla sua infanzia e sulla sua famiglia, sul successo della sua compagnia e sulla vita delle persone che lavorano per lui. Non si limita semplicemente a quegli scorci teatrali che riempiono i tabloid di Internet: racconta ogni pixel, ogni dettaglio". Book Riot*

Markus Persson, noto ai suoi fan soprattutto come "Notch", è diventato una leggenda, un'ispirazione e un esempio per migliaia di piccoli sviluppatori in tutto il mondo. Tuttavia, al di fuori dell'industria videoludica non lo conosce praticamente nessuno.

Tre anni fa, Markus Persson era semplicemente un annoiato programmatore di Stoccolma che trascorrevava le proprie giornate in una comunissima società per lo sviluppo di software. Di sera, però, si dedicava a un altro hobby: un gioco segretissimo da giocare online. Quel gioco si chiamava Minecraft. Markus lo rivelò al mondo all'inizio del 2009. All'inizio non gliene importò nulla a nessuno, ma la fama di quel gioco tanto geniale quanto semplice si diffuse a macchia d'olio.

Oggi, Minecraft (eletto da Time Magazine come una delle 50 più grandi invenzioni del 2011) è un fenomeno globale e Markus Persson è un multimiliardario nonché una vera e propria superstar dei videogiochi, seguita su Twitter da più cinquecentomila persone.

Titolo  
Minecraft

Autori  
Daniel Goldberg e  
Linus Larsson

Collana  
Cultura Videoludica

Prezzo al pubblico  
€16.00

Genere  
Saggistica

Argomento  
Business Story

Formato  
Paperback

EAN  
9788863552966

ISBN  
8863552967

Data di uscita  
Marzo 2015

Minecraft è più di un gioco: è come costruire qualcosa insieme agli altri, non dissimile da una scatola LEGO digitale e, infatti, LEGO sta producendo una serie di prodotti ispirati a Minecraft. Nel mondo di blocchi e di pixel del gioco si può costruire di tutto e l'obiettivo è proprio riempirlo di costruzioni insieme agli altri giocatori.

Minecraft è un successo senza precedenti, giocato da oltre venti milioni di utenti registrati e migliaia di fan che si incontrano regolarmente ai raduni di Minecraft, indossando costumi che ritraggono i loro personaggi preferiti del gioco. In centinaia di scuole europee e americane si comincia ad usare Minecraft per insegnare ai bambini concetti come il lavoro di squadra, i codici di comportamento sociali, l'architettura e l'informatica.

Minecraft è uno dei fenomeni culturali che più velocemente si sono diffusi nell'era di Internet. Per scrivere questo romanzo gli autori hanno intervistato proprio il suo creatore, il leggendario "Notch". È una storia avvincente e commovente al tempo stesso che non è mai stata raccontata prima e che parla dell'imprevedibile successo di un uomo come tanti altri. Ma è anche uno studio approfondito del fenomeno che sta cambiando la cultura globale dei giovani e che sta sfidando i più importanti modelli di business miliardari soltanto attraverso il devastante potere di Internet.

*"Questo libro offre un interessante approfondimento non solo sul mercato videoludico ma anche sulla vita di Marcus e di come abbia creato un successo globale che ha superato i propri stessi limiti. Per farla breve, Minecraft si potrebbe descrivere come la perfetta scatola di costruzioni LEGO: il giocatore si cala in un mondo cubettoso dove, con un po' di immaginazione, si può creare di tutto". Östgöta Correspondenten*

## DANIEL GOLDBERG

Daniel Goldberg è un giornalista freelance che scrive per le riviste svedesi Svenska Dagbladet e Dagens Nyheter. Insieme a Linus Larsson ha scritto una lunghissima serie di articoli incentrati su Internet e sugli hacker che hanno avuto grande successo sia in Svezia che all'estero. Sono stati pubblicati da alcune tra le più importanti riviste internazionali, tra cui il Washington Post e l'American Computer World, e citati da BBC News, il New York Times e il Sydney Morning Herald.

## LINUS LARSSON

Linus Larsson è un giornalista freelance che scrive per le riviste svedesi Svenska Dagbladet e Dagens Nyheter. Insieme a Daniel Goldberg ha scritto una lunghissima serie di articoli incentrati su Internet e sugli hacker che hanno avuto grande successo sia in Svezia che all'estero. Sono stati pubblicati da alcune tra le più importanti riviste internazionali, tra cui il Washington Post e l'American Computer World, e citati da BBC News, il New York Times e il Sydney Morning Herald.

