



**MINECRAFT**

*Titolo originale: MINECRAFT  
The Unlikely Tale of Markus “Notch” Persson  
and the Game That Changed Everything*

*MINECRAFT: BLOCK, PIXLAR OCH ATT GÖRA SIG  
EN HACKA © Daniel Goldberg & Linus Larsson,  
first published by Norstedts, Sweden, in 2012.  
Published by agreement with Norstedts Agency.  
All rights reserved.*

*Edizione italiana a cura di: Multiplayer Edizioni  
Coordinamento: Alessandro Cardinali, Francesco Giannotta  
Traduzione a cura di: Christian La Via Colli  
Revisione: Valentina La Via Colli, Vincenzo Lettera  
Impaginazione e Cover Design: Andrea Turrini*

ISBN-13: 9788863552966

*Stampato in Italia  
presso Grafiche DIEMME s.r.l. (PG)  
Prima edizione italiana: Ottobre 2015  
Finito di stampare nell'Ottobre 2015*

*Multiplayer Edizioni is a registered trademark of NetAddiction S.r.l.*

*<http://edizioni.multiplayer.it>*

## RINGRAZIAMENTI

Vorremmo ringraziare tutti coloro che ci hanno gentilmente concesso il tempo di un'intervista, aiutandoci a ricostruire l'intera storia. Senza il vostro aiuto non avremmo mai potuto scrivere questo libro. Ringraziamo anche Stefan Skog della Norstedts per la sua infinita pazienza e il suo grande entusiasmo; John Hagström per la sua brutale quanto importante sincerità; Dan Simon e Jesse Lichtenstein della Seven Stories; Jennifer Hawkins per la traduzione; Thomas Arnroth per le sue argute riflessioni; Mikael Hall per averci concesso lo spazio lavorativo e Deniz Kaya e Anna Silberstein perché non ci hanno ancora mollati.







MINECRAFT





Lo staff della Mojang sul palco del MineCon 2011 di Las Vegas.  
Foto gentilmente concessa dalla Mojang.



## CAPITOLO UNO

### TRE, DUE, UNO...

È il 18 novembre 2011. Un vecchio col maglione grigio sfumato solleva lo sguardo dalla sua slot machine. Una fiumana di bambini, adolescenti e adulti sta entrando nel casinò; indossano abiti stravaganti persino per quel luogo. E a Las Vegas capita proprio di vedere di tutto: sosia di Elvis in fila sui marciapiedi, giganteschi leoni finti tutti d'oro, ubriacconi del fine settimana e fontane che spruzzano l'acqua verso il cielo al ritmo dell'inno nazionale.

I visitatori che stanno attraversando l'hotel Mandalay Bay hanno delle scatole di cartone in testa. Alcuni di loro indossano proprio degli scatoloni con dei fori per le braccia; hanno l'aria scomodissima e mettono in risalto i loro avambracci come fossero i personaggi di un fumetto cubista che si atteggiavano a culturisti. Gli scatoloni in questione sono tappezzati di quadretti colorati: alcuni azzurri, altri marroni, altri ancora sono rosa. L'uomo della slot machine, perplesso, torna a concentrarsi sulla sua partita, la sigaretta in bocca ed il cocktail del mattino in mano.

La gente degli scatoloni non è venuta per vincere dei soldi: il gruppo supera il casinò, diretto alle sale conferenze accanto ad esso, dove nel giro di pochi minuti esulteranno alla vista di uno svedese di trentadue anni che tira una leva e svela l'ultima versione del loro gioco preferito.

*Minecraft*. Un videogioco tanto incomprensibile per chi non lo conosce quanto adorato da decine di milioni di persone. Quelli che si trovano a Las Vegas sono tra i suoi fan più fedeli. Non solo si sono pagati il viaggio ma, prima di imbarcarsi,

hanno anche fabbricato i loro costumi modellandoli secondo le primitive forme a blocchi del gioco.

E sono in migliaia, a rappresentare ben ventitré paesi. Il più piccolo ha quattro anni e il più grande settantasette. Molti dei genitori sono venuti solo per i loro figli e stanno osservando a bocca spalancata un mondo che i bambini adorano e che loro non riescono a capire. Alcuni di quei genitori, invece, sono fan del gioco tanto quanto i loro pargoli.

“Giochiamo sempre insieme”, dice un papà coi capelli tinti di verde, un costume verde e il viso a strisce nere che sta posando per una foto insieme a suo figlio, un ragazzino agghindato esattamente come lui.

Sono passati pochi minuti. La sala conferenze in cui ci troviamo è la più grande del Mandalay Bay. È piena fino al tetto e le luci sono spente. Tutti gli occhi sono puntati verso il palco e Lydia Winters, la quale - impossibile non riconoscerla con quei capelli cortissimi rosa - sta incitando il pubblico.

“Questo weekend sarà fantastico!”

Hanno montato degli schermi giganti ai lati della sala in modo che anche i più lontani dal palco possano assistere allo spettacolo: inquadrano una Lydia felice, raggianti, il sorriso che ricorda il personaggio di un cartone animato.

“Questo gioco ha cambiato le... vite di talmente tante persone!”

Accanto al palco, proprio a sinistra, il grande protagonista di quel fine settimana aspetta un segnale per salire sul palco: Markus Persson indossa un paio di jeans, scarpe da ginnastica alla moda e una polo nera aderente sulla vita. In testa porta un cappello nero, come al solito. Markus non sa cosa fare nell'attesa. Giocherella distrattamente con l'orlo della maglia prima di infilarsi le mani nelle tasche, i pollici fuori.

Davanti a lui c'è un oceano di cinquemila persone e molte di loro non hanno fatto in tempo a sedersi che il primo dei colleghi di Markus è appena salito sul palco. Lydia Winters li presenta uno per uno mentre salutano timidamente il pubblico e prendono posto accanto a lei. Jens Bergensten il programmatore, alto e magro, la rossa coda di cavallo che pende dalla nuca. Carl Manneh, l'amministratore delegato, al quale sta benissimo che sia Lydia a gestire il microfono. Jakob Porser, il vecchio amico di Markus, col quale ha fondato la compagnia.

Il tipo che si occupa della grafica, Junkboy - no, nessuno conosce il suo vero nome - balza sul palco con una scatola di cartone in testa e rivolge al pubblico un gesto di vittoria. Sono tutti svedesi, sulla trentina o sulla quarantina, e lavorano tutti alla Mojang, la compagnia che produce *Minecraft*. Trascorrono la maggior parte delle giornate davanti ai loro computer in un modesto appartamento nell'Asögatan di Stoccolma. Oggi, però, è una giornata speciale.

È arrivato il momento di presentare l'ultima versione di *Minecraft*. Questo significa che, fino ad oggi, i cinquemila presenti in sala - e gli altri milioni di giocatori in giro per il mondo - hanno giocato un titolo incompleto. Una specie di prototipo che ha fatto guadagnare a Markus quasi settanta milioni di dollari e che ha trasformato la Mojang in una delle compagnie più ammirate del mondo.

Siamo al MineCon, la prima convention interamente dedicata a *Minecraft*. L'idea è nata quasi per caso nella sede principale della Mojang nel Södermalm, a sud di Stoccolma. Markus Persson aveva chiesto dal suo blog se ci fosse qualcuno disposto a pagare novanta dollari per una convention su *Minecraft* a Las Vegas. Nel giro di poche settimane avevano risposto positivamente ben quarantatremila persone, portando alla prenotazione del Mandalay Bay. L'albergo è un mastodontico edificio di quarantaquattro piani in vetro dorato. Grazie ai suoi ventidue ristoranti, alle sale da poker piene di fumo e al suo immenso centro commerciale, si potrebbero trascorrere intere giornate senza mettere piede all'esterno... e non è affatto un caso. Come da regolamento, i casinò di Las Vegas non hanno né finestre né orologi, in modo che gli avventori possano continuare a riempire le macchinette di gettoni per tutta la notte. La Mecca del gioco d'azzardo non è posto per i normali ritmi circadiani.

I prossimi giorni saranno uno spettacolo senza precedenti, bizzarro per chiunque non abbia familiarità con le convention sui videogiochi e, in special modo, per chi non conosce affatto *Minecraft*. I partecipanti trascorreranno ore e ore in fila pur di farsi firmare un autografo da Markus. La gara in costume degenererà in una rissa. Due inglesi, ben noti dai milioni di fan che seguono il loro canale su YouTube, saranno accolti

come celebrità quando riprodurranno dei video, sul palco, che mostrano il funzionamento di alcuni dispositivi elettronici costruiti interamente tramite *Minecraft*.

Non c'è da stupirsi. *Minecraft* aveva già sfondato ben prima del MineCon. Lo avevano scaricato sedici milioni di persone, e più di quattro milioni avevano pagato per giocarlo. *Minecraft* era stato elogiato da praticamente qualunque rivista o sito web sui videogiochi. E dopotutto si tratta di un gioco talmente coinvolgente da spingere migliaia di fedeli fan a raggiungere Las Vegas per festeggiarne il completamento.

Noi siamo venuti a Las Vegas per scoprire perché. Vogliamo chiedere a tutti gli uomini e le donne in costume cosa abbia *Minecraft* di così speciale rispetto agli altri giochi. E poi vogliamo capire come abbia fatto Markus a guadagnare tutti quei soldi con la sua bizzarra creazione. Del resto sono stati i soldi, ovviamente, a farci notare Markus Persson, un umile programmatore che aveva cominciato a rilasciare interviste alla fine del 2010, descrivendo il modo in cui aveva fatto centro col suo gioco. Ne aveva parlato sempre in tono modesto, quasi sorpreso quanto gli altri dal suo straordinario successo. Sembrava quasi che non sapesse cosa far di tutti i milioni che aveva guadagnato.

Era la storia di un successo inaspettato e repentino, come un fulmine a ciel sereno, un esempio brillante del modo in cui Internet può scuotere le fondamenta di un'industria, costruendo veri e propri imperi nel giro di pochi mesi. Osservandolo meglio, però, lo sviluppo di *Minecraft* diventa sempre più difficile da inquadrare. Alle spalle del suo trionfo non vi erano particolari strategie di marketing. C'era solo un tizio con un'idea piuttosto stravagante riguardo a quello di cui aveva bisogno il mondo dei videogiochi. La storia di *Minecraft* non ha nulla a che fare con uomini in completi eleganti e accordi chiusi in fretta e furia. Abbiamo scoperto un'idea che risale a quando Markus era ancora un bambino, sbocciata al di fuori dei normali confini entro i quali si erge l'industria dei videogiochi.

E a dirla tutta siamo riusciti a capire che tipo di stella sia diventato Markus solo ora che siamo seduti a pochi metri dal palco. Lydia Winters prosegue nella sua esuberante presentazione mentre ci giriamo a osservare il pubblico.

C'è una donna che piange nella fila davanti alla nostra, quella riservata agli ospiti speciali. Ha il piercing alle guance, i capelli ramati e un complicato intreccio di cicatrici rosse sulle braccia. C'è anche una ragazzina di bassa statura che riprende tutto con una videocamera. Accanto a lei sono seduti un anziano gentiluomo svedese e una donna dai capelli bianchissimi che le scivolano sulle spalle.

“Tutto questo è cominciato grazie a una sola persona”, dice Lydia. Se qualcuno fosse entrato in quel momento, senza sapere cosa stesse succedendo, avrebbe certamente pensato che Lydia si riferisse a un profeta. Il pubblico prorompe in acclamazioni.

“Credo ci voglia qualcosa di più. Dovremo *cantare* per convincerlo a salire sul palco”.

Il pubblico risponde al suggerimento di Lydia. Il ruggito è assordante. “Notch! Notch! Notch!” Pochissimi tra i presenti sanno che si chiama Markus.

Accanto al palco, un turbine di pensieri attraversa la mente di Markus. Che cosa dovrebbe dire? Ha sempre detestato parlare in pubblico. Su Twitter di solito si rivolge a mezzo milione di persone, ma è una cosa completamente diversa. Sul palco non può fare marcia indietro, non può cancellare quello che ha detto. È tutto in diretta, sia per i presenti sia per quelli che seguono l'evento via Internet.

Quaranta minuti prima aveva chiesto qualcosa da bere per calmare i nervi, e qualcuno gli aveva offerto un bicchiere di vodka. Ora Markus sta cercando di capire se si è ubriacato oppure no. Non dovrebbe essere più nervoso di così? E poi ci sono gli scalini... qualcuno gli ha detto che non deve guardare il pubblico mentre sale gli scalini del palco, altrimenti potrebbe inciampare.

Markus sale attentamente sul palco. Ha l'aria decisa, ma sorride timidamente mentre saluta il pubblico con la mano. Sembra che i riflettori lo stiano accecando completamente. Lydia, i capelli color neon in risalto sopra il vestito nero, cerca di strappargli qualche parola. Markus farfuglia qualcosa a proposito dell'essere “grato” e di quanto sia “forte” tutto quello che sta succedendo.

“Ti amo, Notch!”, grida qualcuno dal pubblico. Markus è imbarazzatissimo.

Il palco è decorato con modelli di carta che ricordano quelli del gioco. Uno di essi, alto come un essere umano, è

identico a Steve, il protagonista di *Minecraft*. Ci sono anche un mostro verde, delle scatole e una colonna di blocchi dalla quale sporge una leva. Quest'ultima in effetti non è collegata a niente, ma l'euforia del pubblico aumenta non appena Markus si avvicina ad essa.

“Siete pronti al lancio ufficiale di *Minecraaaaaaift?*”, ruggisce Lydia.

Il pubblico ruggisce in risposta. Comincia a rimbombare una musica techno. Markus però esita, afferra la leva, poi molla di nuovo la presa. I flash delle macchine fotografiche e il fragore nel salone cominciano a superare le soglie della sopportazione umana. La musica si fa sempre più forte e i programmatori sul palco cominciano a ballare, mentre *Minecraft 1.0* esce finalmente in tutto il mondo. Markus, dal canto suo, si limita a scuotere la testa al ritmo della musica. In quel momento, un tecnico, da dietro le quinte, ci dice che quattromila persone si sono appena collegate per giocare a *Minecraft*. Quattromila persone al secondo, per la precisione.

Il buon vecchio Jakob si avvicina a Markus a passo di danza e lo abbraccia così forte da sollevarlo dal pavimento.