David Kushner

Masters Of Doom

Sommario

Introduzione	pa,,f.. 7
UNO: La Rockstar	11
DUE: Lo Scienziato	24
TRE: Dangerous Dave in Copyright Infringement	34
QUATTRO: I Soldi per la Pizza	54
CINQUE: Più Divertente della Vita Reale	73
SEI: Verde e Arrabbiato	84
SETTE: La Lancia del Destino	100
OTTO: Invocare i Demoni	117
NOVE: Il Gioco più Bello	131
DIECI: Doom Generation	144
UNDICI: Terremoti	164
DODICI: Il Giorno del Giudizio	181
TREDICI: Deathmatch	203
QUATTORDICI: Silicon Alamo	222
QUINDICI: Oltre Doom	239
SEDICI: Mondi Persistenti	256
Epilogo	266
Epilogo di David Kushner	271
Epilogo di Fabio Cristi	273
Nota dell'autore	276
Ringraziamenti	278
Bibliografia	279
Note	281
Informazioni sull'autore	296

INTRODUZIONE

I Due John

I giochi erano due. Uno giocato in vita, l'altro vissuto giocando. Questi due mondi si scontrarono e così fecero anche i due John. Accadde tutto un pomeriggio dell'aprile 2000, nelle viscere del centro di Dallas. L'occasione fu un torneo, premio 100.000$, del videogioco Quake III Arena. Gestita dalla Cyberathlete Professional League, un'organizzazione che sperava di diventare la NFL di questo nuovo media, l'adunata prevedeva che ogni partecipante portasse il suo computer. Centinaia di macchine vennero collegate assieme nel seminterrato dell'hotel Hyatt per settantadue ore di azione non-stop. Su un gigantesco videowall che mostrava le partite in corso, i razzi venivano sparati da una parte all'altra delle arene digitali. Marines spaziali con il sigaro in bocca, pettorute guerriere sadomaso, clown maniaci zuppi di sangue, si davano la caccia l'un l'altro con lanciarazzi e fucili al plasma. L'obbiettivo non era complicato: il giocatore che ammazzava più nemici era il vincitore.

I giocatori presenti all'evento erano quanto di più hard-core potesse esistere. Più di un migliaio erano arrivati dalla Florida e, addirittura, dalla Finlandia, con i loro monitor, tastiere e mouse. La competizione durava finché qualcuno non crollava davanti al proprio computer o strisciava sotto il suo tavolo per dormire su cuscini di scatole porta-pizza. Una coppia orgogliosa aveva addirittura portato il proprio bambino appena nato, ed erano tutti vestiti con pigiama fatti in casa ed ispirati a Quake. Due ragazzi si erano fatti tagliare i capelli nella forma del logo di Quake, le loro ragazze, armate di rasoio, proponevano di fare lo stesso taglio, il segno definitivo di devozione verso il gioco, a tutti i ragazzi presenti all'evento.

Una tale passione era piuttosto inconsueta a Dallas, la capitale di videogiochi

ultra-violenti come Quake e Doom. Giochi simili a paintballl, ma con una visuale in prima persona, sono stati i primi di un genere chiamato "sparatutto in prima persona". Questi titoli sono tra quelli più venduti di questa industria da 10.8 miliardi di dollari *ed* uno dei motivi per cui gli americani spendono di più in videogiochi che in biglietti del cinema. Hanno guidato l'evoluzione dei computer, spingendo al limite la grafica 3D *e* creando uno standard per le comunità ed il gioco on-line. Hanno creato anche parecchie polemiche, tanto da essere proibiti in alcune nazioni e, negli Stati Uniti, sono stati considerati una delle cause del massacro della scuola superiore di Columbine del 1999.

Il risultato è stata la nascita di una comunità unica, ad alto rischio e ad alta tecnologia, composta da giovani videogiocatori capaci e appassionati. Al mondo non ci sono stati altri giocatori capaci ed appassionati quanto i due creatori di Doom e Quake. John Carmack e John Romero, conosciuti anche come i Due John.

Carmack e Romero hanno personificato, per una generazione, il sogno americano. Dei veri e propri self-made man che hanno trasformato la loro passione in un grosso business, in una nuova forma d'arte ed in un fenomeno culturale. La loro storia li ha resi degli improbabili antieroi, stimati sia dai manager più potenti sia dagli hacker, e li ha fatti diventare i Lennori e McCartney del videogioco (anche se, probabilmente, preferivano essere paragonati ai Metallica). I Due John sono fuggiti dai loro problemi familiari ed hanno creato alcuni dei giochi più importanti della storia, fino a quando gli stessi giochi li hanno separati. E in occasione dell'evento, anni dopo la loro separazione, si sarebbero incontrati nuovamente davanti ai loro fan.

Carmack e Romero hanno accettato di parlare ai loro seguaci dei progetti su cui stavano lavorando: il primo di Quake III Arena, programmato da lui stesso nella società di cui erano stati i fondatori, id Software; il secondo, invece, avrebbe parlato di Daikatana, l'attesissimo gioco che stava sviluppando nella sua nuova società, lon Storm. I giochi mostravano le differenze che avevano reso in passato i Due John un duo incredibilmente affiatato e che al momento li rendevano invece acerrimi rivali. La loro relazione sarebbe stata perfetta da studiare per gli psicologi.

Il 29-enne Carmack era un programmatore solitario e filantropico, che costruiva potenti razzi nel suo tempo libero (e che è entrato a far parte della breve lista di geni compilata da Bill Gates); i suoi giochi e la sua vita erano rigidi quanto il codice di un programma. Il 32-enne Romero era un designer la cui immagine da cattivo ragazzo lo ha reso la rock-star del settore; avrebbe rischiato tutto, anche la sua reputazione, per realizzare quello che aveva in mente, anche le cose più improbabili: Come disse Carmack poco dopo la loro separazione: "Romero vuole un impero, io voglio solo creare buoni programmi."

Qualche minuto primà dell'arrivo dei Due John all'hotel, i giocatori cominciarono a rivolgere la loro attenzione non più agli scontri di gioco, ma a quello reale tra i

due ex-compagni. Carmack e Romero entrarono nel parcheggio ed uscirono dalle loro Ferrari, quelle che avevano comprato all'apice della loro collaborazione, qualche istante l'uno dopo l'altro. Carmack si affrettò ad attraversare la folla; aveva capelli biondi e corti, occhiali quadrati. ed una maglietta sulla quale era disegnata una ciocca di capelli fluttuante, dotata di grandi occhi e gambe. Romero entrò con la sua fidanzata, la fortissima giocatrice e modella per *Playboy* Stevie Case; indossava jeans neri stretti ed una camicia dello stesso colore, con i suoi lunghi capelli scuri che arrivavano fino alla cintura. Quando si incrociarono nella hall, i Due John si salutarono per educazione, per poi procedere verso il posto loro assegnato.

Il gioco stava per cominciare.

UNO

La Rockstar

L'undicenne John Romero saltò sulla sua bici impolverata, pronto a cacciarsi ancora nei guai. Era un ragazzino magro, con occhiali spessi, che pedalava per la strada in mezzo alle modeste abitazioni di Rocklin, California, diretto verso il Roundtable Pizza Parlor. Sapeva che non sarebbe dovuto andare lì quel pomeriggio estivo del 1979, ma non riusciva a resistere, perché era lì che si trovavano i giochi.

Nello specifico, lì si trovava Asteroids, quello che Romero definiva "il gioco più bello che il pianeta Terra abbia mai visto!". Non si sentiva mai così bene come quando premeva freneticamente i comandi del gioco e le rocce cadevano a tutta velocità verso l'astronave triangolare, mentre sullo sfondo suonava una musichetta piena di suspense che ricordava quella del film Lo Squalo, *dum dum dum dum dum;* Romero imitava questi suoni come gli altri ragazzi facevano con le celebrità del grande schermo. Per divertirsi così era disposto a rischiare tutto: la distruzione delle meteore, il furto dei soldi guadagnati portando i giornali, l'ira del suo patrigno. Qualunque problema avesse, Romero si rifugiava sempre nei suoi giochi.

In quel momento, egli si aspettava di ricevere una sonora cinghiata. Il suo patrigno, John Schuneman, ex-sergente, aveva ordinato a Romero di stare lontano dalle sale giochi. Le sale giochi generavano giochi. I giochi generavano delinquenti. La delinquenza avrebbe portato al fallimento sia a scuola che nella vita di tutti i giorni. Quello che il suo patrigno premeva di ricordargli tutti i giorni è che sua madre aveva abbastanza problemi ad allevare Romero e suo fratello più giovane Ralph, da quando il suo primo marito aveva lasciato la famiglia cinque anni prima. Il suo patrigno era molto stressato, a causa del suo lavoro: egli lavorava per il governo ed era stato incaricato di ritrovare le scatole nere degli aerei spia americani caduti nelle varie zone del mondo. "Ehiey ragaz-

zo", gli aveva detto qualche giorno prima, "consideralo un avvertimento."

Romero aveva dato retta all'avvertimento, anche se non del tutto. Di solito giocava da Timothy, una piccola tavola calda in città; questa volta, lui e i suoi amici, avevano deciso di andare in un posto più vicino, il Roundtable. Anche lì riuscì a mettere le sue iniziali, AJR, il suo nome completo, Alfonso John Romero, a fianco del punteggio più alto, come già aveva fatto su tutti gli Asteroids presenti in città. A dire il vero, non aveva solo il punteggio più alto, ma aveva conquistato l'intera top ten. "Guardate qua". diceva Romero ai suoi amici, mentre inseriva un quarto di dollaro nella macchina e cominciava a giocare.

L'azione non durò molto. Mentre stava per completare una partita, sentì sulla sua spalla una presa piuttosto forte. "Che stai facendo?", disse, pensando che fosse uno dei suoi amici intenzionato a distrarlo. Dopodiché si ritrovò con la faccia sul vetro della macchina.

Il patrigno di Romero io trascinò via dai suoi amici, sul suo pick-up, e gettò la sua bici impolverata nel cassone posteriore. Romero aveva nascosto male la bicicletta ed il patrigno l'aveva notata tornando dal lavoro. "Ti sei proprio fregato questa volta. ragazzo.", gli disse l'uomo. Portò Romero a casa, dove c'erano sua madre e sua nonna. che stavano parlando in cucina. "Johnny era ancora in sala giochi", disse il patrigno. "Sai cosa hai fatto? E' come se avessi detto a tua madre `Vaffanculo.'"

Picchiò Romero finché il ragazzo non ebbe le labbra tumefatte ed un occhio nero. Romero fu castigato per due settimane. Il giorno successivo era fuggito di nuovo in sala giochi.

Romero era nato elastico, diceva sua madre, Ginny, che lo aveva partorito, prematuro di sei settimane, il 28 Ottobre 1967. I suoi genitori, che si erano sposati solo qualche mese prima, vivevano da tempo in condizioni difficili. Ginny, ragazza allegra e alla mano, incontrò Alfonso Antonio R_omero, a Tucson, in Arizona, quando entrambi erano adolescenti. Alfonso, figlio di un messicano ed un'americana, si occupava di manutenzione in una base dell'aeronautica e passava i suoi giorni riparando condizionatori d'aria e sistemi di riscaldamento. Dopo il loro matrimonio, Alfonso e Ginny si diressero. sulla loro Chrysler del 1948, in Colorado, con solo 300 dollari in tasca, sperando che la loro relazione interrazziale fosse più tollerata in quel posto.

Anche se la situazione migliorò, la coppia tornò a Tucson in seguito alla nascita di John, per far sì che il padre potesse accettare un lavoro nelle miniere di carbone. Il lavoro era duro, gli effetti ancora peggiori. Alfonso, se tornava a casa, era spesso ubriaco. Il secondo figlio, Ralph, arrivò presto. John Romero si godette quel bel periodo: le grigliate, vagabondare in giro. Una volta suo padre lo svegliò all'improvviso alle 10 di

sera. "Su," farfugliò, "andiamo in campeggio." I due risalirono le colline piene di cactus e dormirono sotto le stelle. Un pomeriggio suo padre se ne andò a fare la spesa. Romero non l'avrebbe più rivisto per due anni.

Durante quel periodo, sua madre si risposò. John Schuneman, di 14 anni più vecchio di lei, provò a farselo amico. Un pomeriggio trovò il bambino, che aveva sei anni al tempo. intento a disegnare una Lamborghini su un foglio. Il disegno era così bello che l'uomo pensò fosse ricalcato. Per testarlo, egli mise una Hot Wheels, un'automobilina, sul tavolo e osservò Romero disegnare. Il disegno era perfetto. Schuneman chiese a Johnny cosa voleva fare da grande. Il ragazzo rispose "Lo scapolo ricco."

La relazione migliorò per un po' di tempo. Il patrigno lo portava a tutte le gare di videogiochi che si tenevano in zona, che Romero vinceva senza problemi. Romero era così bravo a giocare a Pac Man che poteva muovere il rotondo personaggio giallo all'interno del labirinto, mangiando puntini e frutta, completamente ad occhi chiusi. Presto, però, l'uomo notò che il passatempo del figliastro stava diventando una vera e propria ossessione.

Cominciò tutto un giorno dell'estate del 1979, quando il fratello di Romero, Ralph, ed un amico, entrarono tutti agitati in casa dalla porta principale. Erano andati in bicicletta fino al Sierra College, gli dissero, ed avevano fatto una scoperta incredibile. "Ci sono dei giochi lassù!" dissero. "Giochi per cui non si deve pagare nulla!". Alcuni simpatici studenti li facevano giocare a questi giochi, che giravano su strani e giganteschi computer.

Romero inforcò la sua bici e raggiunse di corsa, assieme ai due, il laboratorio di computer del college. Non creavano alcun problema agli studenti che si trovavano nel laboratorio, potevano stare là quanto volevano. Capitava spesso in quel periodo, non c'era ancora la discriminante dell'età: un appassionato era un appassionato, qualunque età avesse. E visto che erano gli studenti ad avere le chiavi del laboratorio, non c'era alcun professore che poteva dire loro di filare via. Romero non aveva mai visto nulla di simile a quello che c'era all'interno della struttura. Aria fredda fuoriusciva dagli sfiati del condotto d'aerazione, mentre gli studenti lavoravano ai terminali. Tutti stavano giocando ad un gioco in cui delle parole apparivano sullo schermo del terminale: "Ti trovi in fondo ad una strada prima di un piccolo edificio di mattoni. Attorno a te c'è una foresta. Un ruscello scorre fuori dall'edificio da un fossato. In lontananza c'è una bianca torre luminosa."

Si chiamava Colossal Cave Adventure, ed era il videogioco più sensazionale dell'epoca. Romero sapeva il perché: era una specie di versione informatica di Dungeons & Dragons. D&D, acronimo con cui era comunemente conosciuto, era un gioco di ruolo da tavola, che faceva partecipare i giocatori ad un'avventura immagina-

ria stile *Signore degli Anelli.* Per molti adulti era qualcosa di ridicolo. Ma per capire un ragazzo come Romero, appassionato giocatore di D&D, è necessario capire cos'è il gioco.

Creato nel 1972 da Gary Gygax e Dave Arneson, due amici poco più che ventenni, Dungeons and Dragons è stato un fenomeno sotterraneo, specialmente nei college, grazie al passaparola e alle polemiche che generava. Entrò anche nelle leggende metropolitane quando uno studente, un certo James Dallas Egbert III, scomparì nelle fognature sotto alla Michigan State University mentre stava giocando; un film con Tom Hanks intitolato *Mazes and Monsters* era liberamente tratto da questo fatto. D&D sarebbe diventato una vera e propria industria, incamerando 25 milioni di dollari l'anno grazie alle vendite dei giochi, delle magliette, dei racconti e dei libri di regole.

C'era un'attrazione quasi primitiva verso il gioco. "In Dungeons and Dragons", disse Gygax, "l'uomo medio ha la possibilità di diventare un eroe, e per questo motivo subisce dei cambiamenti. Nel mondo reale, i bambini, in particolare, non hanno potere; devono rispondere a tutti, non possono decidere nulla delle loro vite, ma in questo gioco diventano incredibilmente potenti, influenzando qualunque cosa o persona sta attorno a loro." In D&D non c'era un vero e proprio vincitore. Si trattava di una specie di fiction interattiva. I partecipanti erano almeno due o tre giocatori ed un Dungeon Master, la persona che inventava e dirigeva le avventure. Per giocare bastavano un libro di regole, alcuni speciali dadi poliedrici, un foglio di carta ed una matita. Per cominciare, i giocatori sceglievano e sviluppavano i personaggi, da gnomi ad elfi, da nani ad umani, che avrebbero impersonato nel gioco.

Riuniti attorno ad un tavolo, i giocatori ascoltano il Dungeon Master mentre apre il libro delle regole, che contiene le descrizioni di mostri, magie e personaggi, e crea una scena: sulla riva di un fiume, magari, un castello nascosto della nebbia, il ruggito in lontananza di una bestia. *Che strada vuoi prendere?* Se i giocatori scelgono di inseguire le urla, il Dungeon Master sceglierà il tipo di orco o di chimera che dovranno affrontare. Il lancio del dado determina l'andamento delle cose; non importa quanto sia assurda la loro immaginazione, è il dado a gestire il loro destino. Non sorprende affatto che i programmatori di computer gradissero molto il gioco o che uno dei primi titoli da loro creati, Colossal Cave Adventure, fosse ispirato da D&D.

L'obbiettivo di Colossal Cave era quello di combattere mentre si cercava di recuperare alcuni tesori all'interno di una grotta magica. Inserendo una direzione, come "nord" o "sud, o un comando, "colpisci" o "attacca", Romero poteva esplorare il gioco come se fosse il protagonista di un racconto. Mentre sceglieva che azione eseguire, si addentrava sempre più nella foresta finché i muri del laboratorio sembravano diventare alberi, l'aria condizionata lo scorrere di un fiume. Era un altro mondo. E, grazie alla sua immaginazione, era reale.

La cosa più impressionante era proprio la possibilità di creare una realtà alternativa. Fin dagli anni '70 l'industria dei giochi elettronici era stata dominata da macchine da sala giochi come Asteroids e da console come l' Atari 2600. Scrivere software per queste piattaforme richiedeva costosi sistemi di sviluppo ed una copertura che solo le grosse aziende potevano dare. I giochi per computer erano diversi. Erano accessibili. Avevano i loro strumenti, i loro portali, cosa che permetteva di entrarvi all'interno. E le persone che possedevano le chiavi non erano mostri autoritari, ma persone normali. Romero era giovane, ma capì che poteva diventare una di queste persone. Poteva essere lui il Mago di questa Oz.

Ogni sabato, alle 7.30, Romero si sarebbe recato al college in bicicletta, dove gli studenti, affascinati dal suo senso pratico, gli avrebbero insegnato a programmare sui giganteschi cervelloni Hewlett-Packard, grossi quanto frigoriferi. Sviluppati negli anni '50, erano le prime macchine apparse nell'industria informatica, di dimensioni monolitiche, che venivano programmate inserendo una serie di nastri di carta bucherellati che permettevano di inserire il codice. IBM, che produceva sia i computer che i macchinari necessari a stampare i nastri, dominava il mercato, con vendite che avevano raggiunto i 7 miliardi di dollari negli anni '60. Entro la fine del decennio successivo, questi cervelloni ed i loro cugini più piccoli, i mini computer, si erano infiltrati nelle aziende, negli uffici del governo e nelle università, ma non ancora nelle case.

Per questo motivo, entusiastici appassionati come Romero passavano parecchio del loro tempo all'interno dei laboratori di computer, dove potevano mettere le mani su queste macchine. A tarda notte, dopo che i professori se ne erano andati a casa, gli studenti si riunivano per esplorare, giocare ed hackerare. Il computer sembrava uno strumento rivoluzionario, in grado di dare poteri e di soddisfare le proprie fantasie. I programmatori saltavano le lezioni, gli appuntamenti e, addirittura, non si lavavano. Appena acquisirono la conoscenza necessaria, si misero a programmare giochi.

Il primo fu disponibile nel 1958, e venne creato in un posto del tutto insolito: un laboratorio di ricerca nucleare del governo americano. Il responsabile della divisione strumenti del laboratorio nazionale di Brookhaven, un tizio chiamato Willy Higinbotham, stava organizzando un giro all'interno della struttura per i contadini del luogo, preoccupati per quello che sarebbe potuto succedere alle loro coltivazioni, ed aveva bisogno di qualcosa per convincerli. Così, con l'aiuto dei colleghi, programmò una rudimentale simulazione di tennis, usando un computer e lo schermo di un oscilloscopio, piccolo e tondo. Il gioco, che intitolò "Tennis per 2," non era altro che un piccolo puntino bianco che rimbalzava su e giù su una piccola linea bianca. La folla fu conquistata. Dopodiché il gioco fu smantellato e messo via.

Tre anni dopo, nel 1961, Steve "Slug" Russell ed un gruppo di altri studenti del MIT, il Massachusetts Institute of Technology, crearono Spacewar sul primo mini computer, il PDP-1. In questo gioco, due giocatori sparavano razzi contro le astronavi dell'altro, mentre viaggiavano attorno ad un buco nero. Dieci anni dopo, un programmatore appassionato di speleologia di Boston, Will Crowther, creò una simulazione speleologica testuale. Quando un hacker chiamato Don Woods, che studiava a Stanford, vide il gioco, contattò Crowther per sapere se poteva modificarlo inserendoci all'interno elementi fantasy. Il risultato finale fu Colossal Cave Adventure. Questo gioco diede il via al fenomeno delle avventure testuali, che venivano create dagli hacker e dagli studenti nei laboratori di computer dell'intera nazione, che modificavano quelle esistenti e ne realizzavano di nuove, spesso basate su Dungeons and Dragons o *Star Trek.*

Gli appassionati degli anni '80, quelli come Romero, erano hacker di quarta generazione: i primi erano gli studenti che avevano lavorato sui mini computer negli anni '50 e '60 al MIT; I secondi erano quelli che avevano preso il testimone nella Silicon Valley ed alla Stanford University negli anni '70; i terzi erano le prime software house videoludiche di inizio anni '80. Per appartenere alla categoria, Romero doveva solo imparare il linguaggio dei preti, gli sviluppatori: un linguaggio di programmazione chiamato HP-BASIC. Il ragazzo era uno studente testardo e rapido a imparare, che sapeva mettere in difficoltà chiunque riusciva a rispondere alle sue domande sempre più complesse.

I suoi genitori, invece, non gradivano molto la sua nuova passione. Il problema era causato dai suoi voti, scesi da A e B a C e D. Pensarono che il ragazzo fosse sì intelligente, ma che si distraeva troppo facilmente, a causa di videogiochi e computer. Anche se si trattava del periodo d'oro dei videogiochi, in cui le macchine da sala giochi portavano nelle casse dei produttori 5 miliardi di dollari l'anno e le console casalinghe ben 1 miliardo, il suo patrigno non pensava che lo sviluppo dei videogiochi fosse la strada che doveva prendere. "Non farai mai soldi realizzando giochi," diceva spesso. "Devi fare qualcosa di cui la gente abbia davvero bisogno, come programmi di calcolo."

Più era in conflitto con il patrigno, più la sua immaginazione si sviluppava. Egli cominciò ad esorcizzare le ripercussioni che avevano la violenza fisica ed emozionale perpetrate dall'uomo attraverso le sue illustrazioni. Per anni aveva letto fumetti, tra cui quelli horror, in stile B-movies della E.C. Comics, la satira escatologica di *MAD,* le eroiche avventure di Spider-Man e dei Fantastici Quattro. Ad undici anni egli disegnò i suoi. In uno, un cane chiamato Chewy veniva chiamato dal suo padrone per giocare a palla. Con un lancio fortissimo, il ragazzo colpiva l'occhio di Chewy, facendo aprire a metà la testa del cane che lasciava fuoriuscire delle cervella verdi. "Fine," scarabocchiò in fondo, aggiungendo anche l'epitaffio "Povero vecchio Chewy."

A scuola, Romero portò un fumetto fatto in casa, chiamato Weird (Strano) per un compito di educazione artistica. In una sezione, egli descrisse ed illustrò "10 modi diversi di torturare qualcuno", includendo tra gli altri "Inserire un ago all'interno del corpo della vittima ed attendere qualche giorno per vederlo pieno dì piaghe" e "Bruciare i piedi della vittima mentre è legata ad una sedia." Un altro, intitolato "Come far impazzire la babysitter!", illustrava suggerimenti come "Tira fuori un coltellino davvero affilato e fai finta di esserti accoltellato da solo" e "Infila un cavo elettrico nelle orecchie fingendo di essere una radio." L'insegnante gli ridiede indietro il compito con una nota su cui c'era scritto, "E' una cosa indecente. Non penso che debba essere fatto così." Romero ricevette un B+ per i suoi sforzi artistici. Egli risparmiava le forze per il suo codice.

Dopo poche settimane dal suo primo viaggio al Sierra College, egli aveva già programmato il suo primo gioco per computer: un'avventura testuale. Visto che i cervelloni non potevano salvare i dati, il codice programmato veniva inserito attraverso nastri di carta perforati; che rappresentavano ognuno una linea di codice. Un gioco normale ne richiedeva migliaia. Dopo ogni giorno di scuola, Romero legava i nastri con una cordicella alla parte posteriore della sua bicicletta e pedalava verso casa. Quando tornava al laboratorio, egli inseriva i nastri nel computer e faceva partire il gioco. Un giorno, mentre tornava a casa, la sua bici scivolò per strada, facendo volare in aria più di 200 nastri, che si inzupparono completamente a causa del fondo stradale bagnato. Romero decise che era venuto il momento di andare avanti.

Trovò presto un nuovo amore: il computer Apple II. Apple era diventata l'azienda preferita dagli hacker indipendenti fin dalla presentazione della sua macchina ad un incontro avvenuto all'Homebrew Computer Club, luogo per appassionati di tecnologia, nel 1976. Siccome erano i primi computer da casa accessibili ai più, gli Apple erano fatti apposta per realizzare giochi e poi giocarli. Una caratteristica dovuta alle radici dei due co-fondatori dell'azienda, Steve Jobs e Stephen Wozniak, conosciuti anche come i Due Steve.

Jobs, un appassionato di buddismo e filosofia che aveva lasciato il college, aveva ottenuto il suo primo lavoro a metà degli anni '70, in una neonata azienda di videogiochi, Atari. Atari era una vera e propria leggenda del settore, perché il suo fondatore, Nolan Bushnell, aveva prodotto nel 1972 il primo grande videogioco di massa, Pong, un gioco che ricordava molto il tennis, nel quale i giocatori dovevano muovere una striscia bianca su un lato dello schermo per colpire un puntino e mandarlo dall'altra parte. Jobs aveva la stessa fiducia nel mezzo del suo boss, che aveva modificato Spacewar per realizzare il suo primo videogioco, Computer Space. Jobs, però, aveva piani più ampi da realizzare con il suo amico d'infanzia Wozniak, detto Woz, un genio

della matematica che poteva passare ore a giocare videogiochi.

Woz era un genio della programmazione, ma era conosciuto anche per i suoi devastanti scherzi. Era infatti noto nella Bay Area di San Francisco per avere un servizio telefonico a cui si potevano chiedere questo genere di cose. Secondo Woz, i computer erano il luogo perfetto per combinare il suo umorismo e le sue capacità matematiche, creando un gioco che mostrava il messaggio "Oh Shit" sullo schermo quando il giocatore aveva perso una partita. Jobs reclutò Woz per creare Breakout; un nuovo gioco che uscì sotto etichetta Atari. L'alchimia tra la visione imprenditoriale di Jobs e le abilità di Woz fece nascere la loro azienda, Apple. Realizzato nel 1976, il primo computer Apple era praticamente un prototipo per appassionati, venduto al prezzo diabolico di 666.66 dollari. L'Apple II, uscito l'anno successivo, era invece la prima macchina per la massa, dotato di una tastiera, compatibile con il linguaggio BASIC ma, soprattutto , a colori. Non c'era un hard disk, ma erano forniti in dotazione due controller per giocare. Era fatto apposta per i giochi.

Romero aveva visto i primi fantastici Apple II al Sierra College. Mentre gli schermi dei giganteschi cervelloni erano in grado di mostrare, al massimo, linee e puntini bianchi, il monitor dell'Apple II scoppiava di colori e di puntini in alta risoluzione. Romero aveva passato il resto del giorno andando su e giù per il laboratorio cercando di scoprire tutto quello che poteva su questa nuova scatola magica. Quando era al College, Romero giocava a tutto quello che usciva su questa macchina.

Molti giochi erano conversioni non.ufficiali di titoli da sala giochi di incredibile popolarità come Asteroids e Space Invaders. Altri, invece, mostravano segni davvero innovativi, come per esempio, Ultima. Richard .Garriott, detto Lord British, figlio di un astronauta texano, parlava un Inglese ricercato e creò Ultima, serie di giochi di ruolo che ebbe un clamoroso successo. Come in Dungeons and Dragons, i giocatori dovevano scegliere se essere stregoni o elfi, combattere contro draghi e sviluppare i loro personaggi. La grafica, con paesaggi rappresentati da blocchetti quadrati colorati; gli alberi erano i blocchi verdi, le montagne quelli marroni. Chi giocava non vedeva mai la propria rappresentazione sullo schermo mentre attaccava i mostri.

Quando veniva il momento di scontrarsi con un drago, infatti, appariva poco dopo una spiegazione testuale dei risultati. Ma i giocatori erano interessati al coinvolgimento che il gioco offriva, al mondo virtuale che permetteva di immedesimarsi, non si curavano molto della grafica spartana.

Ultima mostrò anche la vena imprenditoriale latente di questa nuova generazione di hacker. Garriott si fece conoscere nei primi anni '80 grazie al suo spirito di iniziativa. Come molti altri programmatori su Apple II, distribuiva a mano, ai vari negozi del luogo, i suoi giochi su floppy disk contenuti all'interno di bustine di plastica. Ken e

Roberta Williams, una giovane coppia di sposi che vivevano nel nord della California, trasformarono le loro avventure grafiche fatte in casa in un'azienda da 10 milioni di dollari l'anno, chiamata Sierra On-Line. Silas Warner, un gigante alto e grosso, una vera e propria leggenda del settore, fondò la sua società, Muse Software, e fece uscire uno dei giochi preferiti da Romero, l'oscuro e avvincente Castle Wolfenstein, nel quale i giocatori combattevano all'interno di una serie di labirinti contro soldati nazisti e, alla fine, addirittura contro lo stesso Hitler.

Romero passava così tanto tempo sui giochi da convincere sua madre a comprargli un computer, cosicché i genitori potessero tenerlo meglio d'occhio a casa. Il giorno in cui arrivò l'Apple II, Schuneman trovò sua moglie sulla porta. "Prometti che non ti arrabbierai," disse supplicando. Nel salotto c'era la scatola vuota del computer. "Johnny l'ha già messo assieme", disse con molta cautela. Dalla camera si udiva qualche suono. Arrabbiato, l'uomo attraversò il corridoio ed aprì di botto la porta, aspettandosi di trovare un ammasso di plastica e cavi. Trovò invece Romero davanti alla macchina, intento a digitare qualcosa. Il patrigno rimase sulla porta per un minuto, senza farsi sentire, poi entrò e chiese al ragazzo di fargli vedere qualche gioco.

Per il Natale di quell'anno, il 1982, Romero voleva due cose: un libro chiamato *Apple Graphics Arcade Tutorial* ed un altro intitolato *Assembly Lines,* che spiegava l'assembly, più criptico e veloce degli altri linguaggi di programmazione. Questi libri divennero la linfa vitale del ragazzo, quando il patrigno portò con se la famiglia dopo aver accettato un lavoro nella base della Royal Air Force ad Alconbury, una piccola cittadina al centro dell'Inghilterra. In quel luogo Romero scriveva giochi che gli permettevano di sfruttare le sue abilità nell'uso del linguaggio assembly. Il ragazzo creava tutto, dal codice alla grafica, e vendeva i suoi giochi a scuola, dove divenne molto popolare per le sue capacità.

Il patrigno seppe che stava succedendo qualcosa quando un ufficiale che stava lavorando su un simulatore aereo segreto per conto dei Russi, chiese se il suo figliastro era interessato ad un lavoro part-time. Il giorno successivo l'ufficiale portò il ragazzo in una stanza fredda piena di giganteschi computer. Un tendaggio nero impediva a Romero di vedere le mappe, i documenti ed i macchinari segreti. Gli dissero che avevano bisogno di aiuto a tradurre un programma che girava su un cervellone per farlo andare su un mini computer. Sul monitor vide una simulazione di volo disegnata in modo piuttosto rozzo. "Nessun problema," disse. "So tutto di giochi."

Romero era pronto per il grande salto. Il computer era diventata una vera e propria icona culturale. La rivista *Time* mise un computer sulla sua copertina, al posto del tradizionale Uomo dell'Anno, indicando lo come "Macchina dell'Anno 1982". I giochi per computer stavano diventando molto attraenti e si scontrarono con i videogiochi, fatti

per sistemi detti "console" che venivano collegati allo schermo della TV, con effetti piuttosto disastrosi. Rimanenze di giochi e di hardware fecero perdere alla sola Atari, nel 1983, ben 536 milioni di dollari. Nel frattempo, i computer casalinghi stavano diventando sempre più diffusi. Il VIC-20 ed il 64, targati Commodore, sorpassarono Apple nelle vendite, incamerando nelle casse dell'azienda più di 1 miliardo di dollari. E questi computer avevano bisogno di giochi.

C'erano due modi, per un ragazzo che lavorava su Apple II, per essere pubblicati in questa nascente industria. I grossi publisher, come Sierra ed Electronic Arts, risultarono praticamente inaccessibili per Romero. Per il ragazzo erano perfetti gli entusiastici giornali del settore, i quali, per risparmiare, stampavano il codice dei giochi sulle loro pagine. Per giocare, il lettore avrebbe dovuto riscrivere tutto il programma al computer.

Mentre era in Inghilterra, Romero trascorse ogni momento libero di fronte all'Apple, lavorando sui giochi da spedire ai giornali per la pubblicazione. L'abbassamento dei voti scolastici fece arrabbiare ancora il suo patrigno, facendo tornare a galla vecchi conflitti, che ispirarono Romero nella creazione di un nuovo fumetto, intitolato "Melvin." La trama era sempre la stessa: Melvin, un ragazzo, faceva qualcosa che suo padre, un uomo pelato che portava occhiali da sole, come il suo patrigno, gli aveva detto di non fare, con conseguenze non proprio piacevoli. In una striscia, Melvin dice al padre che avrebbe lavato i piatti, ma scompare poco dopo per giocare al computer. Dopo averlo scoperto, il padre attende che Melvin si sia addormentato, corre nella sua camera urlando, "Tu, piccolo stronzetto!", tirandogli un pugno che gli fa saltare via un occhio. Romero non era l'unico che si sfogava con questi fumetti violenti. I ragazzi a scuola lo cercavano per fornirgli idee su quello che Melvin avrebbe dovuto subire. Romero disegnava tutto quello che gli dicevano, accentuando gli elementi più macabri. Il ragazzo era stupito.

Essere l'oggetto dell'attenzione degli altri fu la cosa che lo cambiò. Cominciò 'ad ascoltare musica heavy metal, di gruppi come Judas Priest, Metallica, Mótley Usci con una mezza dozzina di ragazze. Quella che gli piaceva di più, la figlia di un rispettato ufficiale, molto popolare, intelligente ed estroversa, divenne presto 'la sua ragazza fissa. Gli fece comprare camicie, indossare jeans senza strappi e lenti a contatto. Dopo essere stato picchiato da suo padre e dal suo patrigno per anni, Romero veniva finalmente considerato dagli altri.

A 16 anni, Romero desiderava solo una cosa, quella di avere successo con i suoi giochi. Dopo otto mesi di rifiuti, il 5 marzo 1984 arrivò la buona notizia, proveniente da una rivista dedicata ai computer Apple intitolata *InCider.* Il capo-redattore, appena tornato da un viaggio di piacere, scrisse che il giornale era intenzionato a pubblicare il codi-

ce di un gioco di Romero, chiamato Scout Search, in cui il giocatore, rappresentato da un singolo puntino, doveva riunire i suoi scout (rappresentati anch'essi da puntini) e scontrarsi con feroci orsi all'interno di labirinti. Non era molto bello da vedere, ma era divertente da giocare. Romero venne pagato 100 dollari. Ed il giornale sembrò essere interessato a pubblicare altri giochi tra quelli inviati dal ragazzo. "Ci darò un'occhiata non appena mi passerà la sbornia," scrisse l'uomo.

Romero mise tutte le sue forze nella realizzazione di altri giochi, per cui si occupava sia della programmazione che della parte grafica. Riusciva a programmare un gioco in mezz'ora. Quando dava un titolo ad un gioco, seguiva una convenzione che aveva deciso: doveva trattarsi di un'allitterazione di due parole, come Alien Attack o Cavern Crusader. Diventava sempre più spavaldo. "Quando vincerò il concorso [di programmazione] di questo mese," scrisse ad un giornale, "(Vincerò; il mio programina è fantastico!), invece di un premio di 500 dollari, posso prendere solo i soldi? Lo stesso per il premio annuale di 1000 dollari (che vincerò di nuovo io)." Firmò questa lettera, come tutte le altre, in questo modo: "John Romero, Asso della Programmazione". E si portò a casa i soldi.

Il successo lo spinse a riprendere i contatti con il suo padre biologico, che viveva nello Utah. Scrisse una lettera intestata con il nome della sua società improvvisata, Capitol Ideas Software, perché era desideroso di mostrare quanto era avanti, voleva riferirgli di tutti i concorsi e le pubblicazioni. "Sto studiando informatica da 4 anni e mezzo," scrisse Romero. "Il mio modo di programmare ha subito un'altra rivoluzione." Questa volta, la lettera fu firmata "John Romero, Asso della Programmazione, Vincitore di Concorsi, Futuro Riccone." Era già sulla sua strada, se lo sentiva. Ma per diventare un grande, un Futuro Riccone, doveva andarsene dall'Inghilterra e tornarsene in America.

Il desiderio di Romero si avverò nel 1986, quando tornò con la sua famiglia *in* California. Si iscrisse alle lezioni dello Sierra College, che cominciò a frequentare addirittura prima di finire il suo ultimo anno di superiori. Quasi tutti i suoi giochi venivano pubblicati dai giornali, e diventavano anche i titoli di copertina. E durante un turno di lavoro al Burger King, il ragazzo si innamorò. Kelly Mitchell entrò nel ristorante e attirò subito l'attenzione di Romero dietro al registratore di cassa. I due cominciarono ad uscire assieme. Kelly era la figlia di una famiglia di Mormoni della borghesia medio-alta, che viveva in una bellissima casa in città, che si trovava in cima ad una collina. Anche se Romero era uscito con altre ragazze, nessuna era così divertente e interessante quanto Kelly, anche se alla giovane non interessavano i giochi. Per il 19enne Romero sembrava l'occasione perfetta per mettere su la famiglia che non aveva mai avuto.

Chiese la sua mano, ed i due si sposarono nel 1987.

Decise così che era ora di dedicarsi al lavoro che aveva sempre sognato. Era riuscito a farsi pubblicare dieci giochi. Si stava per diplomare. Stava per mettere su famiglia. Aveva quindi bisogno di un lavoro. L'opportunità arrivò il 15 settembre 1987, ad un incontro tra appassionati di computer Apple chiamato Applefest. Romero aveva letto dell'evento su un giornale e sapeva che chiunque sarebbe passato di lì: sia i grossi publisher, Origin e Sierra, sia le riviste che pubblicavano i suoi giochi, *Uptime, Nibble,* e *InCider.* Arrivò al centro congressi di San Francisco mentre altri come lui stavano portando dentro monitor, listati e dischetti. Un tavolo era completamente ricoperto di un numero della rivista Nibble sulla cui copertina compariva uno dei giochi realizzati da Romero. Nello stand di Uptime, una rivista di computer pubblicata su floppy disk, sui monitor girava uno dei suoi giochi. "Oh sì," pensava Romero, "sento che andrà tutto benissimo."

Allo stand di *Uptime,* Romero incontrò Jay Wilbur, il capo-redattore che aveva acquistato tutti i suoi lavori. Jay, un 27-enne che aveva fatto per anni il barista, dava l'idea di un ragazzino ripieno d'aria con la faccia ricoperta di una barba che sembrava sparata con la cerbottana. Jay aveva un debole per Romero: un irriverente, ma affidabile programmatore che aveva capito la formula magica di un gran gioco, facile da imparare, difficile da padroneggiare. Jay gli offrì un lavoro. Con la sua tipica spavalderia, Romero gli disse che ci avrebbe pensato su.

Esaltato da questo incontro, Romero si diresse verso lo stand di Origin, all'interno del quale c'era un grosso striscione con su scritto "Ultima V: In uscita il 31 ottobre!" Oh mio Dio, pensò Romero, il prossimo Ultima! Si sedette davanti ad un computer ed inserì il dischetto. "Cosa pensi di fare?" gli chiese la responsabile marketing di Origin. "Stai tirando via il nostro gioco dal computer! Non puoi farlo!" Romero spinse un paio di tasti. "Guarda qui", disse. Sullo schermo comparve un inseguimento all'interno di un labirinto. Lo aveva scritto usando un complicato programma che raddoppiava la risoluzione della grafica, rendendola più colorata e luminosa. Questa grafica, che veniva definita "a risoluzione doppia" era considerata il top della programmazione, ed il ragazzo stava mostrando un gioco che sembrava addirittura migliore di Ultima. La donna gli fece un'unica domanda: "Stai cercando lavoro?"

Due mesi più tardi, nel novembre 1987, Romero stava attraversando in macchina la nazione, diretto verso il suo primo giorno di lavoro agli uffici di Origin nel New Hampshire. Contento ma senza un soldo, firmò delle cambiali per pagare il pedaggio ai caselli. In macchina con lui c'era Kelly, incinta di qualche mese; il loro primo figlio sarebbe dovuto nascere a febbraio. Kelly era tutt'altro che felice di andare ad abitare in

un posto così freddo, ma Romero era riuscito a convincerla con i suoi modi affascinanti ed entusiastici. Promise che la sua vita da Asso della Programmazione e Riccone era ormai sulla rampa di lancio.

La promessa non venne mantenuta. Pur riscuotendo un notevole successo, Romero prese poco dopo un grosso rischio. Seguì infatti il suo capo, che aveva deciso di andarsene per fondare una nuova società. La scommessa ebbe un esito negativo. La società durò pochi mesi. Romero, ora 21-enne con una moglie, un figlio, Michael, ed un altro bambino in arrivo, era senza lavoro. La tensione cominciava a distruggere il rapporto con Kelly, che tornò in California per stare con i genitori e partorire. Romero dovette chiamarla e dirle che non c'era più nulla: né un lavoro, né un appartamento. L'uomo dormiva sul divano di un amico. Egli però non si voleva dare per vinto. Aveva un sogno da inseguire, una famiglia che amava. Voleva essere il padre che non aveva mai avuto, quello che avrebbe condiviso con i suoi figli la passione per i videogiochi. Romero telefonò a Jay Wilbur per cercare lavoro alla rivista *Uptime.* Jay gli disse che stava lasciando la società per accettare un'offerta alla concorrente Softdisk, a Shreveport in Louisiana. Magari, suggerì Jay, anche Romero avrebbe potuto trovare un posto di lavoro. Il ragazzo non esitò, sarebbe andato a Shreveport. Era lì che si trovavano i giochi e, cosa che sperava, anche i giocatori più appassionati.

DUE

Lo Scienziato

John Carmack cominciò a parlare tardi. I suoi genitori furono molto preoccupati, finché, un giorno del 1971, il piccolo, che allora aveva 15 mesi, arrivò a gattoni nel soggiorno tenendo in mano una spugna e pronunciò non una singola parola, ma una frase completa: "Eccoti il tuo guanto, Papà." Era come se non volesse sprecare fiato finché non avesse avuto qualcosa di sensato da dire. "Inga," disse a sua moglie Stan, il padre del ragazzo, "forse abbiamo qualcosa di straordinario tra le nostre mani."

I Carmack erano una famiglia auto-didatta. Il nonno di John Carmack, quello paterno, era un'elettricista che si era fermato al secondo anno di scuola, ed aveva imparato a leggere e scrivere grazie alla moglie, una casalinga che invece era arrivata all'ottavo. I due avevano cresciuto loro figlio Stan nella parte più povera del Kentucky orientale; Stan aveva studiato duramente per ottenere una borsa di studio che gli consentisse di entrare all'università, dove eccelleva in ingegneria e matematica. Dopo essere stato il primo della famiglia ad ottenere una laurea, egli decise però di diventare giornalista. Sua moglie era la figlia di un farmacista e di una fisioterapista, che aveva ereditato dai genitori la passione per la scienza, che la portò a perseguire vari dottorati, tra cui quelli in medicina nucleare ed in microbiologia. Inga e Stan, che si erano conosciuti al college, avrebbero trasmesso l'amore per l'apprendimento al loro primo figlio.

Nato il 20 agosto 1970, John D. Carmack II, o Jondi come veniva soprannominato, crebbe tra i frutti del duro lavoro dei suoi genitori. Dopo che suo padre divenne il mezzobusto dell'edizione notturna del telegiornale di una delle tre grandi emittenti televisive di Kansas City, nel Missouri, la famiglia si trasferì in un quartiere ricco, luogo in cui nacque suo fratello, Peter. Carmack ebbe la migliore educazione disponibile in città, frequentando una scuola elementare cattolica chiamata Notre Dame. Magro, basso, con

i capelli biondi sempre scompigliati ed un grosso paio di occhiali che aveva cominciato a portare prima di compiere un anno, Carmack si fece notare rapidamente. Al secondo anno, a solo sette anni, passò perfettamente quasi tutti i test attitudinali, ottenendo gli stessi risultati di una persona al nono anno. Parlava anche in modo caratteristico, visto che aggiungeva un breve suono, quasi robotico, alla fine di ogni sua frase, come se fosse un computer che stava elaborando dei dati: "12 per 12 uguale 144. . . mmm."

A casa, passava molto del suo tempo a leggere, come i suoi genitori, ed i suoi libri preferiti erano quelli fantasy, come Il *Signore degli Anelli* di Tolkien. Leggeva dozzine di fumetti, guardava film di fantascienza e si divertiva come un matto con Dungeons and Dragons. Carmack, che era più interessato a creare avventure anziché giocarle, assunse rapidamente il ruolo del Dungeon Master. Dimostrò subito a sé stesso di essere un inventore formidabile e unico. Mentre molti Dungeon Master si affidavano agli stili di gioco presenti sul libro delle regole, Carmack invece si disinteressava del volume, ed elaborava le campagne per conto suo. Dopo una giornata scolastica, egli scompariva nella sua camera per progettare il suo mondo alternativo su una pila di fogli di carta. In quel periodo egli era solo al terzo anno.

C'erano però delle cose a cui Carmack non poteva sfuggire. Quando gli venne chiesto di scrivere quali erano i cinque maggiori problemi della sua vita, egli inserì nell'elenco, per ben due volte, le elevate aspettative dei genitori. Non andava molto d'accordo con sua madre, per la quale la disciplina era estremamente importante. In un altro tema, egli scrisse che un giorno, dopo essersi rifiutato di svolgere compiti extra per migliorare i suoi voti, la donna gli aveva chiuso la sua collezione di fumetti all'interno di un armadio; non essendo in grado di aprire il lucchetto, Carmack aveva scardinato la porta.

Il bambino sopportava sempre meno la scuola, perchè ne odiava la struttura e le regole. Pensava che la religione fosse qualcosa di irrazionale. Cominciò a sfidare le credenze dei suoi compagni di classe dopo la messa del Mercoledì. Gli altri bambini si allontanavano da lui quasi sempre in lacrime. Carmack trovò un modo più produttivo di esercitare le sue capacità analitiche nel momento in cui un insegnante portò in classe un Apple II. Non aveva mai lavorato su un computer prima di allora, ma considerò da subito il macchinario come un estensione del suo corpo. Parlava un linguaggio matematico, rispondeva ai suoi comandi e, cosa più importante, conteneva mondi, cosa che egli capì dopo aver visto qualche gioco sul monitor.

A Carmack piacevano i videogiochi. Certo, non era tra i giocatori più bravi, ma amava la frenetica azione di titoli come Space Invaders, Asteroids, e Battlezone. Battlezone era in prima persona, una cosa del tutto unica per l'epoca. Invece che osservare l'azione dall'alto o da un lato, Carmack si trovava immerso nell'azione, guardan-

do fuori dall'interno di un carro armato. Anche se la grafica non era granché, perché composta solo da linee verdi, c'era comunque l'illusione della tridimensionalità. Il gioco era così convincente che il governo americano ne richiese una versione personalizzata per l'addestramento dei militari. Non ci volle molto per far spuntare a Carmack il desiderio di personalizzare i giochi per conto suo. E con un computer, ciò era possibile.

Al quinto anno di scuola, Carmack veniva portato spesso da sua madre in un Radio Shack del luogo, per imparare ad usare un computer TRS-80. Egli tornava a scuola con il libro di programmazione tra le mani ed imparava da solo tutto quello che era necessario sapere. Lesse almeno una dozzina di volte i passaggi riguardanti i computer che trovava sull'enciclopedia. In seguito al miglioramento dei suoi voti, il ragazzino scrisse una lettera al suo insegnante, spiegando che "la cosa logica da fare era quella di promuoverlo all'anno successivo," dove avrebbe potuto imparare di più. L'anno seguente Carmack fu trasferito alla sezione "bambini prodigio" della scuola pubblica Shawnee Mission East, tra le prime della zona a possedere un laboratorio di computer.

Durante e dopo la scuola, Carmack trovò altri bambini prodigio che condividevano con lui l'entusiasmo per l'Apple II. Impararono da soli a programmare in BASIC e giocavano. Non ci volle molto per vederli cominciare a modificare i giochi. Quando Carmack capì in quale segmento del codice si trovava il suo personaggio di Ultima, egli riprogrammò il gioco per aggiungere abilità extra al suo avatar. Si affidò a questa abilità di creare cose dal nulla. Come tutti i programmatori, non doveva più affidarsi ad altri. Se il suo codice avesse seguito la progressione logica delle regole stabilite, tutto avrebbe funzionato e sarebbe andato a posto.

Tutto, tranne il rapporto con i suoi genitori. I due divorziarono improvvisamente quando Carmack aveva dodici anni. Stan ed Inga erano spesso in conflitto sui modi di crescere i loro figli. Le conseguenze furono traumatiche per il ragazzo, che dovette lasciare la scuola e fu separato dal fratello. Ognuno dei due passava un anno da un genitore ed un anno dall'altro, cambiando scuola a turno. Carmack non aveva gradito affatto la separazione dal padre. Quando doveva stare con sua madre, le cose erano ancora peggiori, perchè era costretto a difendersi da solo.

Anche se l'interesse del ragazzo per i computer era sempre maggiore, Inga non vedeva niente di buono in quei giochi. Nella sua testa, i ragazzi interessati ai computer, non stavano davanti al monitor a giocare ad Ultima, ma lavoravano duro a scuola, prendevano bei voti e poi andavano al Massachusetts Institute of Technology, per poi entrare in IBM. La donna amava il figlio e desiderava il meglio per lui. Carmack, però, non voleva nulla di tutto ciò. Gli bastava un computer con cui poter creare i suoi mondi. Divenne sempre più ostinato, tanto che sua madre decise di portarlo da alcuni psicologi per capire i motivi che avevano fatto diventare il ragazzo, una volta ubbidiente, così

incontrollabile e cupo.

Carmack ebbe un periodo di tregua quando sua madre decise di trasferirsi a Seattle in seguito alla nascita di una relazione con un uomo. Suo padre portò i due ragazzini a vivere con lui, la sua nuova moglie, e la sua coppia di figli. Anche se Stan guadagnava abbastanza come mezzobusto, l'improvviso raddoppiamento delle dimensioni della famiglia non gli consentiva di mantenere Io stesso stile di vita. Per questo motivo, decise di trasferirsi nella vicina cittadina operaia di Raytown, dove comprò una vecchia fattoria con due acri di terreno. Durante le notti, Carmack pensava a quanto si sentisse solo, in una casa strana, con una famiglia strana, e frequentando una scuola strana, senza computer e ragazzi che condividessero le sue passioni. Un giorno, egli comprese che non era affatto solo.

Il libro *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* fu una rivelazione per lui. Carmack aveva sentito parlare spesso di questi personaggi. Nel 1982 era uscito un film chiamato Tron, prodotto dalla Disney, che raccontava la storia di un progettista di videogiochi, interpretato da Jeff Bridges, che si era inserito all'interno del mondo virtuale da lui creato; nel film *Wargames: Giochi di Guerra,* uscito nel 1983, Matthew Broderick interpretava un giovane videogiocatore che era entrato abusivamente all'interno di un sistema informatico del governo, rischiando di scatenare una guerra nucleare. La storia di questo libro, però, era diversa, perché era realmente accaduta. Scritto da Steven Levy nel 1984, il volume esplorava la storia e la cultura dei "Bambini prodigio che avevano cambiato il mondo." Il libro raccontava dei pionieri che avevano fatto parte della storia dei primi decenni dell'informatica, dagli scienziati che avevano svolto esperimenti al MIT negli anni '50 e '60 alle neonate compagnie videoludiche dei primi anni '80, passando per l'epoca della Homebrew[2] nella Silicon Valley dei '70.

Queste persone non potevano essere considerate né dei fuorilegge né dei nerd. Provenivano da tutti gli ambiti sociali: Bill Gates se ne era andato da Harvard per ideare il linguaggio di programmazione BASIC e fondare la più potente azienda informatica del mondo; creatori di giochi come Slug Russell, Ken e Roberta Williams, Richard "Ultima" Garriott; i Due Steve, Jobs e Wozniak, che avevano trasformato la loro passione per il videogioco nell'Apple II. Potevano essere considerati tutti degli hacker.

"Anche se nel settore il termine hacker veniva usato spesso per deridere le persone," scrisse Levy nell'introduzione, "siccome erano considerati tali sia gli asociali che i programmatori che scrivevano codice 'sporco', io ho un altro modo di vedere le cose. Anche se esteriormente erano insignificanti, rimanevano comunque degli avventurieri, dei visionari, delle persone che si sono presi grossi rischi. . . ed avevano capito che i computer sono uno strumento davvero rivoluzionario."

Questo pezzo poteva essere considerato un vero e proprio manifesto, tant'è che

quando Carmack terminò la lettura del libro, aveva in testa un solo pensiero. Si considerava uno di loro, uno di questi Bambini Prodigio. Ma si trovava in un posto nullo, in una scuola nulla, senza computer, senza una cultura di questo tipo. Trovò presto degli altri ragazzi che simpatizzarono con la sua rabbia.

I giovani di Raytown erano diversi da quelli di Kansas City, erano più attivi e ribelli. Carmack entrò in un gruppo che condivideva il suo entusiasmo per i videogiochi ed i computer. Assieme a queste altre persone, egli scoprì un mondo sotterraneo, quello delle BBS, le prime comunità on-line che si affacciarono sulla scena. Internet, una rete internazionale di computer, esisteva già dagli anni '70, ma era usata praticamente solo dagli scienziati del governo e dai ricercatori universitari. Le BBS, invece, erano dei locali virtuali per la gente come Carmack.

I primi sistemi di questo tipo fecero la loro comparsa intorno al 1978, quando due hacker, chiamati Ward Christensen e Randy Seuss scrissero il primo programma che permetteva di trasmettere dati da un computer all'altro tramite una linea telefonica. Questo permetteva alle persone di "chiamare" gli altri computer e di scambiare così informazioni. Negli anni '80 questi sistemi divennero le prime comunità on-line, luoghi in cui le persone con le capacità necessarie potevano scambiarsi programmi e "parlare" postando messaggi testuali nei forum di discussione. Chiunque possedesse un computer abbastanza potente, un modem ed una linea telefonica poteva creare una BBS. Si diffusero in tutto il mondo, cominciando dalle camere dei dormitori, dagli appartamenti e dai laboratori di computer. Sistemi come Whole Earth 'Lectronic Link, detto "the WELL" (pozzo) , a -San Francisco e Software Creations, che aveva sede nel Massachusetts, divennero i luoghi di ritrovo per gli hacker ed i videogiocatori.

Carmack non andava sulle BBS solo per i giochi, ma anche per apprendere gli elementi più interessanti ed illegali della cultura hacker. Non gli ci volle molto ad imparare le tecniche di phreaking, che consentivano di effettuare chiamate telefoniche interurbane e internazionali senza pagare. Si fece una cultura anche sui MUD, i multi-user dungeon, giochi di ruolo testuali che permettevano ai giocatori di creare personaggi in stile D&D ed impiegarli in avventure che sembravano in tempo reale.

Dalle BBS Carmack apprese molto anche sulle bombe, che divennero presto una delle sue passioni. Per il ragazzo rappresentavano un modo per sentirsi scienziato e, soprattutto, per far saltare in aria le cose. Ci volle poco tempo a Carmack ed i suoi amici per cominciare a preparare le "ricette" che trovavano on-line. Prendevano dei fiammiferi, rimuovevano la capocchia e la miscelavano con del nitrato di ammonio, realizzavano bombe con nitrato di potassio e zucchero. Con gli ingredienti che avevano trovato nel laboratorio di scienze della loro scuola prepararono un esplosivo malleabile e potente chiamato thermite. Dopo la scuola, facevano esplodere dei blocchi di cemento sotto un

ponte. Un giorno, essi decisero di usare gli esplosivi per un altro scopo, quello di prendersi dei computer.

Una notte, Carmack ed i suoi amici raggiunsero una scuola vicina dentro alla quale c'erano parecchi Apple II. Carmack aveva imparato come far sciogliere il vetro usando della thermite, peccato che per ottenere risultati concreti gli servisse una sostanza adesiva, come la vasellina. Quando la trovò, miscelò il composto e lo applicò alla finestra, facendo sciogliere il vetro per entrare nella scuola. Uno degli amici, un po' più grasso degli altri, non riuscì a passare dal buco che era stato aperto, e fu costretto ad entrare dalla finestra, facendo così suonare l'allarme. Ai poliziotti fu necessario solo qualche minuto per arrivare sul luogo.

La sentenza avrebbe dovuto essere decisa dopo un controllo psichiatrico. Il quattordicenne Carmack entrò nella stanza con un chip sulla sua spalla. Il colloquio non andò molto bene, ed il ragazzo seppe solo più tardi in cosa consisteva questo controllo: "Il ragazzo si comporta come un cervello mobile con le gambe. . . non prova nulla per gli altri esseri umani." L'uomo chiese poi a Carmack, "Se non ti avessero preso, credi che avresti fatto di nuovo una cosa del genere?"

"Se non mi avessero preso," rispose onestamente Carmack, "sì, probabilmente l'avrei fatto di nuovo."

Poco dopo parlò con lo psichiatra, che gli disse "Sai, non è una cosa furba dire a qualcuno che avresti commesso di nuovo un crimine."

"Ho detto, se non mi avessero preso, cazzo!" rispose Carmack. Il ragazzo avrebbe dovuto trascorrere un anno in un piccolo riformatorio della cittadina. La maggior parte di quelli dentro erano lì per droga. Carmack era dentro per un Apple II.

Se **la vita con sua madre gli sembrava schematica e improduttiva,** non era nulla al confronto di quella all'interno del riformatorio. Doveva fare tutto nel momento in cui qualcuno glielo ordinava: mangiare, fare la doccia, divertirsi, dormire. Quando completava un lavoro, riceveva un punto di buona condotta. Ogni mattino veniva fatto salire su un furgoncino assieme agli altri ragazzi e portato a scuola per seguire le lezioni, al termine delle quali, il mezzo ripassava per portarlo al riformatorio.

Quell'anno trasformò Carmack in una persona ancora più spigolosa e cinica, desiderosa di diventare un hacker. I suoi genitori decisero di comprargli. un Apple II (anche se non sapevano che aveva usato i soldi per acquistarne uno da un ragazzo che aveva incontrato al riformatorio). Gli piaceva programmare la parte grafica, creare codice binario che prendesse vita sullo schermo del computer. Era una cosa che gli dava un senso di gratificazione, elemento che mancava a tutti gli altri tipi di programmazione.

Carmack imparò molto sulla grafica tridimensionale e realizzò una versione wire-frame del logo di MTV, che riuscì a far ruotare sul suo monitor. Capì che il modo migliore per esplorare questo nuovo mondo era quello di realizzare un gioco. Il ragazzo non era intenzionato ad attendere l'ispirazione. Era molto più fruttuoso usare le idee degli altri. Shadowforge, il suo primo gioco, ricordava decisamente Ultima, ma presentava una serie di interessanti novità, tra cui personaggi che attaccavano in altre direzioni rispetto a quelle consuete, quelle dei punti cardinali. Un'azienda chiamata Nite Owl Productions, che traeva la maggior parte dei suoi introiti dalla realizzazione di batterie per macchine fotografiche, acquistò il gioco per un migliaio di dollari. Carmack utilizzò il denaro per comprarsi un Apple II GS, il modello più avanzato della linea Apple.

Il ragazzo decise *di* rafforzare il suo corpo per tenerlo al passo con la mente. Cominciò a sollevare pesi, e a frequentare lezioni di judo e wrestling. Un giorno, dopo la scuola, un bulletto tentò di fare del male ad uno dei vicini di casa di Carmack, ma divenne la vittima della bravura in combattimento del ragazzo. Altre volte, Carmack combatteva con l'intelligenza. Egli avrebbe dovuto svolgere, assieme ad un altro ragazzo, un progetto scolastico. Quest'ultimo gli chiese di fare tutto il lavoro. Carmack disse di sì, ottenendo come voto finale una F. "Come hai fatto a prendere F?" disse il ragazzo. "Sei il più intelligente della classe." Carmack aveva commesso gli errori intenzionalmente, sacrificando un ottimo voto per non far vincere l'altro.

L'atteggiamento di Carmack rendeva la situazione casalinga ancora più difficile. I crescenti conflitti con la matrigna, donna credente e vegetariana, costrinsero il padre ad affittare un appartamento in cui Carmack e il fratello Peter potessero vivere fino alla fine delle superiori. Il ragazzo, al primo giorno nella nuova casa, attaccò il suo Apple II alla corrente, appese al muro una pagina di giornale sulla quale era pubblicizzato un hard disk, e si mise a lavorare. C'erano dei giochi da realizzare.

Una notte, nel 1987, Carmack vide il gioco definitivo. In TV trasmettevano il primo episodio di una nuova serie, *Star Trek: The Next Generation,* nella quale il capitano visitava l'Holodeck, un macchinario futuristico in grado di simulare ambienti molto simili a quelli reali. In questo caso, la porta si aprì per mostrare al suo interno un paradiso tropicale. Era questo il mondo virtuale che cercava il ragazzo. L'unico ostacolo era la mancanza di una tecnologia per realizzarlo.

Nel frattempo, Carmack continuava a lavorare sui suoi giochi. Dopo il diploma, era pronto per incassare il fondo fiduciario che il padre gli aveva messo da parte anni prima, assicurandogli che al compimento del diciottesimo anno di età avrebbe potuto metterci le mani sopra. Quando andò in banca per ritirare i soldi, scoprì che nel fondo non era rimasto nulla, perché sua madre aveva trasferito tutto nel suo conto a Seattle. Non aveva alcuna intenzione di far usare quei soldi al ragazzo per entrare nel business

dei giochi per computer. La sua filosofia non era cambiata: se vuoi occuparti di informatica, devi andare al college, preferibilmente il MIT, laurearti ed ottenere un posto di lavoro in una grossa azienda come IBM.

Carmack scrisse alla madre una lettera al vetriolo: "Perché non riesci a capire [sic] che non è più compito tuo prendere decisioni sulla mia vita?" Non c'era però alcun modo di scuotere sua madre, la quale riteneva che suo figlio non fosse ancora in grado di gestire le proprie finanze. Se Carmack voleva quei soldi, avrebbe dovuto iscriversi al college, pagarsi i corsi da solo e poi, se i voti ottenuti fossero stati quelli che voleva sua madre, sarebbe stato rimborsato.

Nell'autunno del 1988, il diciottenne Carmack entrò contro la sua volontà alla Kansas University, iscrivendosi a tutti i corsi di informatica. Al ragazzo non piaceva quell'ambiente, non gli interessava nulla degli altri studenti, delle feste e delle confraternite. Egli odiava poi il modo in cui venivano tenuti i corsi, che potevano essere superati semplicemente imparando a memoria le informazioni contenute nei libri di testo. Non c'era creatività, non c'erano sfide per lui. Gli esami non erano solo stupidi, ma anche veri e propri insulti nei suoi confronti. "Perché non ci fate svolgere dei progetti?" scrisse Carmack sul retro di uno degli esami. "Posso svolgere qualunque cosa vogliate!" La permanenza al college durò solamente due semestri.

Per mettere da parte qualche soldo, Carmack accettò un lavoro part-time in una locale tavola calda, immergendosi per il resto del tempo nel suo secondo gioco, Wraith. Per salvare i dati era costretto a togliere e mettere in continuazione i dischetti nel suo Apple II GS, sprovvisto di hard disk. Una cosa davvero snervante. Il gioco aveva anche una storia, che egli incluse nel file informativo allegato al programma:

WRAITH
"LA SCONFITTA DEL DEMONIO"

La pace ha regnato per lungo tempo sull'isola di Arathia. La vita del protettore del tempio di Metiria a Tarot è stata semplice e tranquilla. Ma le cose sono cambiate. Un'influenza sconosciuta ha fatto vacillare la fede di quelli che erano i devoti seguaci del dio Metiria.
Sull'isola si è diffusa la corruzione, e la voce della presenza di un immortale in grado di garantire poteri speciali a coloro che lo avrebbero servito. I signori dei vari regni caddero uno ad uno, consentendo a tremendi mostri di invadere questa terra. Il tempio a Tarot è l'ultimo avamposto della vera fede, e voi potreste essere l'ultima speranza di redenzione per Arathia.
La scorsa notte, mentre pregavate per ricevere forza ed essere guidati, Metiria vi è

apparsa in una visione, assegnandovi il compito di distruggere la Bestia. Nel suo discorso solenne vi ha avvertiti dei pericoli che dovrete affrontare. L'unico modo di raggiungere l'inferno governato dalla Bestia è quello di passare dalla cancellata interdimensionale che si trova a Castle Strafire, fortezza sorvegliata dai suoi schiavi più potenti.
Anche se il castello non è molto distante da Tarot, un'imprevedibile marea impedisce di raggiungerlo usando modi convenzionali. Diversi mostri provenienti dal castello sono arrivati sulla terra ferma. Ricordate, anche se molti sono stati sedotti dal potere della Bestia, l'avidità regna ancora sovrana nei loro cuori, e qualcuno potrebbe anche aiutarvi se pagato a dovere. Al termine della visione, Metiria sorride e dice "Non avere paura, ti proteggerò."
Avete cominciato a prepararvi per la vostra missione, ma anche i vostri concittadini non sono intenzionati ad aiutarvi. Vogliono oro per preparare incantesimi e l'equipaggiamento necessario. Oro che non avete. Oro posseduto dai servi della Bestia.. .

Carmack inviò il gioco alla Nite Owl, il publisher di Shadowforge, che lo acquistò. Anche se la grafica non era granché, il gioco era davvero lungo rispetto agli altri titoli, e teneva impegnati per molte ore. Wraith gli fu pagato il doppio, due mila dollari, anche se Shadowforge non aveva venduto molto. Carmack usò i soldi per finanziare il suo altro hobby, quello di modificare la sua macchina, una MGB marrone.

Anche se i soldi gli erano appena sufficienti, Carmack adorava il suo stile di vita. Aveva il pieno controllo del suo tempo, dormiva quanto voleva e, ancora Meglio, non doveva rispondere a nessuno. Per essere felice gli bastava programmare, sistemare la sua macchina e giocare a D&D. Per questo motivo, era intenzionato a realizzare altri giochi. Non gli ci volle molto per trovare un altro compratore. Sul retro di una rivista di computer trovò l'indirizzo di una piccola azienda di Shreveport, in Louisiana, chiamata Softdisk. Dopo aver comprato il suo primo gioco, una simulazione di tennis con la pallina che attraversava e cadeva dalla rete in modo molto realistico, l'azienda richiese a Carmack qualcosa di nuovo. Pensando alla serie Ultima, il ragazzo propose a Softdisk di realizzare non un singolo gioco, ma una trilogia, per triplicare i suoi guadagni. La proposta fu accettata, e Carmack si mise al lavoro su una trilogia di giochi di ruolo intitolata Dark Designs.

Carmack imparò un altro modo per guadagnare soldi, quello di convertire i suoi giochi per Apple II su una nuova generazione di computer, chiamata PC IBM. Non sapeva nulla di questo nuovo sistema, ma egli non era di certo la persona che avrebbe rifiutato una sfida simile. Per questo motivo, egli noleggiò un PC. Entro un mese. inviò a Softdisk non solo la versione Apple II di Dark Designs, ma anche la conversione del gioco per PC. Nelle lunghe notti di lavoro, Carmack elaborò una procedura che gli con-

sentiva di creare un gioco e convertirlo in tre versioni, per Apple, Apple II GS e PC. Softdisk le avrebbe acquistate tutte.

Ad ogni gioco, l'azienda chiedeva a Carmack di effettuare un colloquio di lavoro. *Chi era questo ragazzo che aveva imparato completamente da solo un nuovo linguaggio di programmazione nella metà del tempo richiesto ad una persona normale?* Carmack rifiutò inizialmente, perchè non aveva intenzione di rovinarsi la vita lavorando per un'azienda. La loro perseveranza, dopo un po', riuscì a vincere la sua riluttanza. Aveva appena montato dei nuovi pezzi sulla sua MGB e questa poteva essere la scusa per provarli. Dopo tutti quegli anni da solo, difficilmente si sarebbe aspettato di incontrare qualcuno che aveva qualcosa da insegnargli.

TRE

Dangerous Davo in Copyright Infringement

Shreveport era conosciuta per l'arte della simulazione da molto tempo prima dell'arrivo dei videogiocatori. I soldati confederati di stanza a Fort Turnbull ingannavano gli invasori disponendo tronchi d'albero carbonizzati su vagoni mobili come se fossero cannoni. Quando vedevano questa artiglieria, credendo fosse vera, i soldati dell'unione scappavano impauriti. Quando un generale confederato venne ad ispezionare il forte, disse al comandante della struttura che le sue difese "erano il nulla più assoluto."

Centoventisette anni dopo, erano altre le armi simulate in città, quelle all'interno dei giochi realizzati da Softdisk. L'azienda era guidata da Al Vekovius, ex-professore di matematica alla Louisiana State University di Shreveport. Anche se era solo poco più che quarantenne, Al aveva una capigliatura piuttosto particolare, che dava l'impressione che l'uomo si fosse staccato da poco da una di quelle sfere per l'elettricità statica che si trovano alle fiere di paese. Vestiva sempre in maglione e cravatta, ma aveva la stessa vena eccentrica degli studenti degli anni '70 della sua facoltà, soprattutto di quelli che frequentavano il laboratorio di informatica. In quel periodo, l'Etica Hacker si sentiva sia al **MIT** che nella Silicon Valley. In quanto direttore della sezione informatica dell'università, sia per vocazione che per passione, si inserì subito in questo mondo. Non era né alto né grasso, ma i ragazzi lo chiamavano affettuosamente Big Al.

Resi pieni di energie da questo spirito emergente, Al ed un altro matematico dell'università, Jim Mangham, ebbero un'idea geniale, quella di far nascere un club informatico a cui si poteva partecipare solo con una sottoscrizione. Dopo aver pagato una

piccola quota, ogni abbonato avrebbe ricevuto mensilmente un disco contenente software delle più svariate tipologie, da programmi per la gestione finanziaria a giochi come il solitario. Il piano ideato dai due era perfetto per coprire una nicchia di mercato non ancora appannaggio delle grosse aziende, quella degli appassionati di computer.

In quel periodo le grosse aziende si disinteressavano del singolo consumatore, perchè concentrate soprattutto sulla vendita all'ingrosso. Anche se gli appassionati si ritrovavano sulle BBS, che offrivano anche delle vere e proprie bacheche on-line, i modem di allora risultavano troppo lenti per essere'considerati un sistema di distribuzione. Con un disco mensile sarebbe stato invece possibile distribuire programmi a tutte queste persone. Era anche un modo ottimo per dare visibilità ai giovani programmatori, che non avevano altri mezzi per distribuire le loro creazioni; l'azienda si sarebbe comportata come un'etichetta discografica indipendente, che inseriva nelle sue compilation i gruppi senza contratto.

Il 1981 vide l'uscita del primo disco targato Softdisk, realizzato per gli utenti dell'Apple II. Gli affari andavano bene, e l'azienda cominciò a realizzare programmi anche per i computer di marca Commodore. Nel 1986 fu invece lanciato il servizio dedicato ai personal computer IBM ed a quelli compatibili, macchine che potevano far girare gli stessi sistemi operativi. I personal computer stavano diventano sempre più alla portata di tutti, un fatto che apri un vero e proprio nuovo modo, quello dei cosiddetti "newbies". Nel 1987, Softdisk aveva 100000 abbonati che pagavano 9.95 dollari al mese per ricevere i dischi. Ad Al fu consegnato un premio come uomo d'affari di Shreveport dell'anno.

C'erano anche parecchie sfide da affrontare, però. L'azienda di Al si espanse rapidamente, arrivando ad impiegare 120 persone, con un fatturato annuo di 12 milioni di dollari. Dopo un po', la concorrenza cominciò a farsi sentire. Nell'inverno del 1989, Al telefonò a Jay Wilbur, capo-redattore della rivista Uptime, che aveva sede nel New Hampshire, dopo averlo incontrato ad una convention di videogiocatori, per chiedergli se voleva andare a dare una mano. Jay, che si stava stufando del freddo e della scarsa considerazione dei proprietari dell'azienda, accettò l'incarico e si ritrovò a dirigere la divisione Apple II di Softdisk. Disse anche che conosceva due programmatori di videogiochi, John Romero e Lane Roathe, che lavoravano per Uptime, alla ricerca di un'occupazione.

Al non stava più nella pelle. Anche se aveva inserito qualche volta dei videogiochi all'interno dei dischi, capì che c'era l'opportunità di espandersi nell'emergente mercato dei giochi per PC. C'erano società di notevole successo come Sierra On-Line, Broderbund e Origin che se la stavano cavando molto bene in questo campo. E secondo lui, anche Softdisk avrebbe dovuto partecipare alla spartizione di questa grossa torta. Disse quindi a Jay di portare con lui i due ragazzi.

Per Romero, la posta era davvero alta. Era appena uscito da una serie di cocenti delusioni, dal freddo inverno del New Hampshire all'errore di lasciare il lavoro ***che*** aveva sempre sognato alla Origin per seguire il suo capo nella sua nuova società_ Sua moglie ed i suoi figli erano dall'altra parte della nazione, in attesa del miglioramento della situazione. Anche se inizialmente c'erano stati dei successi, la vita familiare rischiava di sfuggirgli di mano un'altra volta. Sperava che il trasferimento nella parte meridionale degli Stati Uniti cambiasse finalmente le cose.

Il viaggio dal New Hampshire a Shreveport quell'estate del 1989 era semplicemente la ricetta del cambiamento. Durante il tragitto, Romero si legò sempre di più ai °suoi compagni di viaggio, Lane e Jay. Il primo, con cui Romero aveva vissuto per un mese, era uno spirito libero. Cinque anni più vecchio di Romero, Lane proveniva comunque da uno sfondo sociale simile. Era cresciuto in Colorado, non lontano da dove Romero era nato, ed era cresciuto ascoltando musica heavy-metal, leggendo fumetti e giocando e programmando videogiochi. Molto amichevole, con lunghi capelli raccolti in una bandana, Lane andava completamente d'accordo cori Romero. Anche se non condivideva le sue incredibili ambizioni, era comunque attratto dalle sfumature, dai trucchi e dalle sfide della programmazione su Apple **II.** E, come Romero, l'unica cosa che avrebbe voluto fare nella sua vita, era quella di programmare giochi. Durante la loro convivenza in New Hampshire, i due avevano deciso di fondere le loro "società -. la Capitol Ideas di Romero e la Blue Mountain Micro di Lane, che diedero cosi luogo ad una nuova compagnia, chiamata Ideas from the Deep.

Anche Jay era un appassionato di Apple II, ma diverso dagli altri due. Egli stesso non si definiva un programmatore, ma aveva un paio di importanti qualità rispettate da Romero: la genuina comprensione del codice su Apple **II** e l'intensa passione per i videogiochi. Sette anni più vecchio di Romero, il trentenne Jay, figlio di un liquidatore di assicurazioni e di una commerciante di biglietti d'auguri, era cresciuto nel Rhode Island. Alle superiori, pur essendo un ragazzo molto alto, Jay non dimostrava di essere un grande sportivo. Era appassionato di macchine, infatti passava le sue giornate a giocare ad Asteroids, ottenendo i punteggi più alti, e a smontare la sua moto. Utilizzò i soldi ricevuti dall'assicurazione in seguito ad un incidente motociclistico per acquistare. a poco più di 20 anni, il suo primo Apple **II.**

Non gli ci volle molto per capire che non era tagliato per lo stile di vita solitario sancito dalla programmazione. Preferiva la socializzazione ed il divertimento. tarit e che il ragazzo era diventato un barista davvero abile, e venne pure scelto per insegnare a Tom Cruise come miscelare i drink in preparazione al celebre film ***Cocktail.*** in cui l'attore interpretava un personaggio simile. La sua abilità con le persone lo fece entrare rapidamente nel settore della ristorazione. In seguito andò a lavorare per Cptime. do', e

poteva mettere insieme le sue notevoli abilità manageriali con la passione per i videogiochi. Sperava in un grosso salto di qualità accettando la proposta di lavoro in Softdisk.

Al loro arrivo a Shreveport, Lane, Romero, e Jay sembravano essere amici di lungo corso. Durante il viaggio si erano pure fermati per qualche giorno a Disney World. Arrivati in città, tuttavia, non avevano alcuna idea di cosa avrebbe riservato loro il futuro e, addirittura, non sapevano nemmeno se erano giunti nel posto giusto. Situata nell'angolo nord-occidentale della Louisiana, ad uno sputo dal Texas, Shreveport non era in gran forma nel 1989. Lo stallo del settore petrolifero aveva reso la zona spenta e depressa. L'aria era pesante, a causa dell'umidità, e la presenza di svariate paludi la rendeva ancora più difficile da sopportare. Il centro della città era pieno di persone senza fissa dimora che cercavano di scappare dalla calura nascondendosi sotto le ombre degli edifici più grossi, come quello di Softdisk.

La società occupava ben due costruzioni nella zona del centro. Gli uffici amministrativi si trovavano sotto ad un parcheggio sopraelevato, con la strada che correva a pochi metri dalla porta d'ingresso. Sembrava di trovarsi di fronte ad un formicaio. Al loro arrivo, Al aprì la porta con gli occhi lucidi, parlando della rapida crescita della compagnia e di quanto desiderava il loro aiuto. Romero e Lane gli mostrarono un gioco molto simile ad Asteroids. chiamato Zappa Roids, che avevano realizzato. Al fu impressionato non solo dalle loro capacità di programmazione, ma anche dal loro ardore giovanile.

Romero rese chiare le cose fin dall'inizio: non era interessato a lavorare su programmi ed applicazioni, perché voleva esclusivamente realizzare videogiochi di successo. La cosa andava bene ad Al, che gli spiegò quanto era contento di entrare nel mondo videoludico. Romero e Lane sarebbero stati i primi due impiegati della nuova divisione videogiochi della società. Mentre se ne stavano andando, Al diede una pacca sulla schiena a Romero e disse, "Ragazzi, fatemi sapere se avete bisogno di un appartamento da affittare. Ne ho diversi in città."

Romero, Lane e Jay lasciarono l'ufficio amministrativo per dirigersi in quello "abitato" dai programmatori. L'aspetto del luogo era piuttosto triste. Ogni impiegato lavorava infatti in un piccolo ufficio, tranquillo ed illuminato da luci fluorescenti. Non c'era musica, non c'era divertimento, non c'erano giochi. La vita alla Softdisk era diventata piuttosto stressante, a causa della necessità di rilasciare diversi programmi al mese.

Romero si presentò ad un gruppo di programmatori che gli chiesero se Big Al gli aveva offerto un appartamento in affitto. Quando Romero disse di sì, essi risposero ridacchiando. "Non farlo,", disse uno dei ragazzi, che gli spiegò di aver accettato l'offerta quando era stato assunto, per trovare l'appartamento in uno stato di squallore indescrivibile, una capanna di legno nella parte più brutta della città. Quando il tizio si stese

sul divano, vide un lungo verme che metteva la testa fuori da un mucchietto di pol‘ ere sul pavimento.

Ma non c'era nulla che potesse deprimere Romero. Era di nuovo in pista. Il sole splendeva. Aveva di nuovo il lavoro dei suoi sogni. Sua moglie, Kelly, ed i suoi bambini, Michael e Steven, sarebbero stati felicissimi nel nuovo ambiente. Le cose potevano ricominciare da capo. Cosi chiamo Kelly per dirle di fare i bagagli e di arrivare a Shreveport.

Romero e Lane passarono le loro prime settimane vivendo il loro sogno, lavorando ai giochi per la nuova divisione di Softdisk. Romero aveva anche un altro progetto, quello di allontanarsi dall'Apple **II** per convertirsi al PC. Inizialmente, aveva detto ad Al che riteneva il vecchio computer Apple ormai sul viale del tramonto, a causa del deciso aumento dei PC IBM compatibili. Rifiutando di incorporare il nuovo standard software introdotto da IBM, Apple stava rapidamente perdendo quote di mercato. Quello che Romero non disse ad Al è che si sentiva un po' fuori dal giro. La sua incredibile devozione verso l'Apple II, pensava, non lo faceva essere al passo coi tempi. Per diventare un Futuro Riccone ed un Asso della Programmazione, avrebbe dovuto padroneggiare il PC prima che fosse troppo tardi.

"Non si potrà continuare a programmare in futuro sulle stesse macchine." Romero disse ad Al. "Voglio che tu sappia che non conosco il PC, ma posso imparare a programmarci sopra molto velocemente."

"Per me va bene," disse Al. "Fai quello che vuoi."

Romero voleva imparare un nuovo linguaggio di programmazione chiamato C. ma gli venne detto che non poteva farlo perché gli altri programmatori della divisione non lo conoscevano. Romero si sentiva limitato dalla mancanza di capacità degli altri. Mentre migliorava il suo gioco Zappa Roids, si mise sui libri, divorando avidamente tutto ciò che era disponibile riguardo a Pascal ed assembly 8086, due linguaggi di programmazione per PC. Gli bastarono poéhe settimane per convertire Pyramids of Ea.ypt. uno dei suoi vecchi giochi per Apple II, su PC. Entro il primo mese era già riuscito a pubblicare qualcosa sul prodotto principale per PC di Softdisk, il Big Blue Disk.

Il suo lavoro su questo disco, però, cominciava ad andare troppo bene. La di‘ isione PC, stressata e senza più energia, cominciò ad affidarsi sempre più alle capacità dE Romero. Al termine del suo primo mese di lavoro, passava più tempo a riscrivere i programmi degli altri che sui suoi giochi.

La nuova divisione di Softdisk durò poco, perché Al voleva che Romero la‘ orasse su applicativi da inserire nel disco per PC. Anche se Lane aveva la possibilità dl

unirsi al suo amico, egli rimase nella divisione Apple II. Romero pensava che Lane non condividesse la sua visione per il futuro dei videogiochi, da realizzare su PC e non su Apple II. Siccome Romero desiderava imparare ad usare il PC, accettò di unirsi al gruppo per il tempo necessario. Il ragazzo aveva comunicato ad Al che, al momento opportuno, si sarebbe messo a realizzare i suoi giochi.

Quel momento, però, sembrava non arrivare mai, e ciò rese Romero piuttosto infelice. Passò quasi un anno a lavorare su applicativi, mentre perfezionava le sue capacità di programmazione su PC, convertendo i suoi vecchi giochi sulla nuova piattaforma. I PC, in quel periodo, erano considerati computer adatti solo a lavorare. D'altronde, erano molto limitati sia nella parte grafica, che sfruttava una manciata di colori, che in quella sonora, visto che il suono usciva da piccolissimi altoparlanti. Il sogno di vivere realizzando giochi si allontanava sempre di più.

Anche la situazione familiare cominciò nuovamente a peggiorare. Per risparmiare, si era trasferito con la moglie ed i figli in una casa di Haughton, cittadina della Louisiana, assieme a Jay e Lane. La tensione aumentava di giorno in giorno, con i bambini che correvano in giro, e Kelly frustrata a causa della mancanza di una vita sociale e dei lunghi orari di lavoro a cui era sottoposto suo marito. Romero tentava di rassicurarla, ma la donna si metteva sul divano a piangere. Cominciava a perdere le speranze sul fatto che ci fosse qualcosa di più importante dei suoi giochi per lui.

La situazione peggiorava anche al lavoro. La considerazione di Romero per gli ***altri*** programmatori di Softdisk era sempre minore, ed Al sentiva su di sé una certa pressione, visto che il volume d'affari era sempre maggiore. Per questo motivo, egli decise che era ora di dare un giro di vite. Romero e Lane furono sgridati per aver spento le luci fluorescenti in ufficio, cosa che avevano fatto perché erano infastiditi dai riflessi sui loro monitor. Romero fu anche rimproverato severamente a causa della musica troppo alta. Fu così costretto a mettersi le cuffie.

Anche gli altri impiegati cominciarono ad innervosirsi. Nessuno sembrava avere motivazioni. Uno dei responsabili del supporto tecnico, narcolessico, si addormentava sul lavoro, anche mentre qualcuno gli stava facendo una domanda. Romero cercava di svegliarlo alzando improvvisamente la musica heavy-metal che ascoltava. Poi c'era Mountain Man, l'uomo che dirigeva la divisione Apple II. Il tizio aveva lavorato come ingegnere alla Hewlett-Packard prima di soffrire di esaurimento nervoso e trasferirsi a vivere sulle montagne per un anno. Tornò in città, vestito in jeans, con una lunghissima barba, e prese il controllo della divisione Apple II di Softdisk. Ma la sua filosofia Zen non aveva fatto crescere per niente la divisione, pensò Romero.

Romero affrontò Al. "Mi avevi detto che avrei potuto realizzare videogiochi e non sto facendo altro che aiutare gli altri a sistemare i loro programmi. Se le cose non

cambieranno, me ne andrò a lavorare alla Lucasarts," disse, riferendosi alla nuova compagnia fondata da George Lucas, il creatore di ***Guerre Stellari.*** A Big Al non piacevano le parole che aveva appena sentito, perché Romero si era dimostrato una delle persone più valide tra quelle al suo servizio. Ammirava le capacità di concentrazione del ragazzo. Quando Al passava a controllare, Romero era sempre seduto di fronte al monitor, con i suoi occhialoni quadrati premuti contro lo schermo, intento a lavorare da diverse ore. Disse a Romero che non lo voleva lasciare andar via.

Romero gli rispose che aveva passato l'intero anno a studiare come realizzare giochi per PC e che la situazione non era delle più incoraggianti. I PC non erano potenti quanto gli Apple II, e per questo motivo i giochi risultavano deludenti. Erano piccole schermate statiche, la grafica era terribile, e non c'era nulla che si avvicinasse alle sofisticazioni raggiunte dai titoli realizzati per Apple II. Era il momento di reagire, e per questo motivo Al gli propose di realizzare un disco mensile dedicato solo ai giochi.

"Mensile?" disse Romero. "Non si può, un mese non mi basterà."

"Beh, i nostri abbonati sono abituati ad un disco mensile," disse Al.

Dopo un po' Romero gli rispose: "Penso che potremo farcela. Un mese non è molto, ma sono sicuro che riusciremo a cavare fuori qualcosa di decente. Ma ho bisogno di un team: un grafico, un paio di programmatori e qualcuno che coordini le operazioni, perché non ho alcuna intenzione di perdere tempo ad organizzare le cose. Voglio programmare."

Al disse a Romero che avrebbe dovuto fare a meno di un nuovo grafico; le uniche persone con questa qualifica che gli poteva offrire erano quelle che già lavoravano in Softdisk. Gli concesse invece i programmatori ed il manager, ma sarebbe stato lui a doverli trovare.

Romero raggiunse di corsa la divisione Apple II e comunicò a Lane e Jay la buona notizia:

"Ragazzi, finalmente ci metteremo a fare giochi!" Lane sarebbe diventato il capo-redattore di Gamer's Edge, il nuovo disco bimestrale dedicato ai giochi per PC di Softdisk. Bisognava però trovare un altro programmatore, qualcuno che conoscesse il PC e. cosa importante, riuscisse ad andare d'accordo con Romero e Lane. Jay disse che conosceva qualcuno molto abile, un ragazzo che stava realizzando giochi favolosi, e che sapeN a anche convertirli da Apple II a PC. Romero fu impressionato dalle apparenti somiglianze tra lui e il ragazzo. C'era però un problema, disse Jay. Il Bambino Prodigio aveva **già** rifiutato tre offerte di lavoro perché preferiva lavorare come freelance. Romero supplicò Jay di riprovarci. L'uomo non era ottimista, ma chiamò comunque John Carmack al telefono per un ultimo tentativo.

Quando Carmack arrivò in Softdisk sulla sua MGB marrone, non aveva nessuna intenzione di accettare il lavoro. Egli adorava il suo stile di vita, ma i tempi si stavano facendo duri, c'erano spesso problemi con l'affitto ed era necessario rompere le scatole sempre più frequentemente a personaggi come Jay, per ricevere gli assegni utili a comprarsi da mangiare. Non sarebbe stata una cosa malvagia avere un po' di stabilità, ma Carmack non era assolutamente intenzionato ad andare contro ai suoi ideali. Ci voleva qualcosa di significativo per convincerlo.

Quando Al incontrò Carmack, fu decisamente sorpreso. Era questo il Bambino Prodigio di cui aveva tanto sentito parlare? Un 19enne che vestiva jeans strappati ed una T-shirt straccia che, pur essendo abbastanza muscoloso, sembrava non aver raggiunto ancora la pubertà? Carmack era una persona dotata di un notevole carattere. Al gli spiegò i piani che aveva in mente per Gamer's Edge, ed il ragazzo rispose che non c'erano problemi a lavorare in tempi così stretti. Le sue critiche ai giochi del periodo, anche quelli realizzati da Softdisk, erano oneste e sincere. Al portò Carmack nell'altro edificio, dove Romero e Lane lo stavano aspettando con ansia. Il ragazzo fu sorpreso di vedere nell'ufficio una pila di *Di: Dobb's Journal,* rivista di programmazione che era nata ai tempi per opera dell'Homebrew Computer Club. La sorpresa maggiore, però, Carmack la ebbe nel momento dell'incontro con Lane e Romero.

Dopo qualche secondo, i tre programmatori stavano già discutendo sulla situazione della programmazione di videogiochi. dalle difficoltà nella realizzazione di grafica a I6-bit ed a risoluzione doppia per l'Apple ll alle sfumature del linguaggio Assembly. Parlarono assieme per diverse ore, sia di computer che dei loro interessi comuni: Dungeons and Dragons, Asteroids, *Il Signore degli Anelli.* Carrnack disse loro che non aveva mai avuto i computer che desiderava e Romero rispose, "Amico, te li avrei comprati io."

Carmack non era preparato ad incontrare qualcuno che potesse competere con lui intellettualmente, soprattutto relativamente alla programmazione. Non solo questi ragazzi erano in grado di tenere una conversazione, ma ne sapevano **più** di lui. Non erano solo bravi, erano migliori di lui. Romero dava l'ispirazione, non solo per la sua conoscenza della programmazione, ma anche per le altre sue capacità, soprattutto quelle artistiche. Carmack era testardo, ma se qualcuno avesse potuto insegnargli qualcosa di nuovo, non avrebbe avuto problemi a mettere da parte il suo ego. Era pronto a stare ad ascoltare e ad accettare l'offerta di lavoro.

Prima di cominciare però, il team di Gamer's Edge necessitava di una macchina vitale: un frigo. La realizzazione di giochi per computer richiedeva il libero accesso a snack, bibite e pizza. Per mangiare, era necessario trovare qualcosa in cui mettere den-

tro quella roba. Romero, Carmack e Lane tirarono fuori 180 dollari dalle loro tasche per comprare un frigorifero usato da mettere nel loro nuovo ufficio, una piccola stanza nella parte posteriore dell'edificio di Softdisk.

Ma nel momento in cui stavano portando dentro l'elettrodomestico, capirono che gli altri impiegati erano alquànto invidiosi dei loro privilegi. Durante la settimana. i ragazzi avevano portato di tutto nella stanza: un microonde, uno stereo e persino un Nintendo. Romero aveva comprato una console per scopi di ricerca, a quanto diceva. Gli altri impiegati, ovviamente, non credevano alle sue parole. Il momento peggiore fu quello in seguito all'arrivo di nuovi fiammanti PC 386, i più veloci PC sulla piazza, comprati esclusivamente per il team. Tutti gli altri programmatori che lavoravano per la società erano costretti ad usare macchine con un quarto della potenza.

Dopo aver messo tutto a posto, i ragazzi di Gamer's Edge inserirono la spina del microonde e misero dentro un pezzo di pizza. Ma nel momento in cui fu premuto il pulsante per accenderlo, le luci nell'ufficio si spensero tutte. Gli altri impiegati decisero che c'erano tutte le basi per una rivolta ed andarono così a parlare con Big Al. Ad Al non ci volle molto a calmare le acque. Il gruppo di Gamer's Edge non era lì per divertirsi, ma per salvare l'azienda. Il boom degli ultimi anni, disse, era giunto ormai al termine. La compagnia aveva perso ingenti risorse continuando ad occuparsi del sempre più morente Apple II ed Al era stato costretto a licenziare ben 25 persone in un solo giorno.

- Guardate," disse agli impiegati che si stavano lamentando del progetto Gamer's Edge, "non lamentatevi. Se questi ragazzi faranno centro, ne trarremo tutti beneficio. Non preoccupatevi." Al, in verità, era molto preoccupato. Si incamminò verso l'ufficio di Gamer's Edge ed aprì la porta. C'era un buio pesto, interrotto solo dalla luce emessa dai monitor. Cercò di accendere la luce, ma non successe nulla.

"Oh," disse Romero, "abbiamo tolto le luci. Non ci piacevano."

"Le luci fluorescenti," spiegò Lane, "ci danno fastidio agli occhi." Al guardò in alto. Le lampadine erano state tolte. Il team aveva personalizzato l'ufficio e l'aveva reso una specie di seconda casa. Egli vide il microonde, il frigo, il cibo, uno stereo da cui fuoriusciva musica dei Metallica. C'era anche un poster del gruppo metal Warrant appeso al muro. Carmack, Lane e Romero erano tutti seduti davanti alle loro nuove fiammanti macchine. "Sentite," disse Al, "non possiamo metterci due mesi a preparare il primo disco. Dobbiamo averlo pronto in quattro settimane. E ci dovranno essere due giochi sopra, perchè la gente dovrà essere incentivata ad abbonarsi."

"Un mese!" dissero i tre quasi piangendo. La deadline originale, quella dei due mesi, era già stretta di suo. Non si potevano realizzare due giochi partendo da zero in un mese. L'unica cosa possibile era convertire un paio dei loro vecchi giochi per Apple II

su PC, una cosa che sia Romero che Carmack erano in grado di fare. Avrebbero convertito Dangerous Dave, programmato da Romero su Apple II e The Catacomb, una delle vecchie produzioni di Carmack. Romero aveva realizzato il suo primo Dangerous Dave nel 1988 per la rivista liptime. Si trattava di un'avventura piuttosto lineare, in cui il personaggio principale era un tizio che vestiva una tuta viola ed un cappello verde. Lo scopo del gioco era quello di attraversare vari labirinti, senza essere uccisi, e recuperare i tesori al loro interno. Donkey Kong, gioco targato Nintendo, aveva una struttura simile, che piaceva molto a Romero.

Catacomb era stata l'ultima produzione di Carmack appartenente al genere dei giochi di ruolo, che già aveva esplorato con Shadowforge e Wraith. Quest'ultimo gioco era fortemente influenzato da Gauntlet, il popolare coin-op in cui i personaggi dovevano superare vari livelli, sparando ai mostri sul percorso e lanciando incantesimi. Era la versione action di Dungeons and Dragons. I Due John avevano altri elementi in comune: ammiravano i giochi frenetici, desideravano emularli e, cosa più importante, si fidavano ciecamente delle loro abilità. Il volume dello stereo fu alzato. C'era del lavoro da fare.

Romero definì "crunch mode" questa parte di lavoro, che consisteva nel programmare ininterrottamente per giorni, senza dormire, ingurgitando quantità impressionanti di caffè e ascoltando musica a tutto volume. Per rendere le cose più eccitanti, Carmack e Romero si erano sfidati per vedere chi sarebbe stato in grado di effettuare più rapidamente la conversione. All'Asso della Programmazione non ci volle molto per capire che il Bambino Prodigio era incredibilmente veloce. I due si divertivano, programmavano fino a tardi la notte, e Romero era pieno di ammirazione per il suo nuovo amico e collega.

Ma tutta questa libertà aveva un prezzo. Romero stava infatti divorziando. Non era facile, anche senza una famiglia, essere un 22enne Futuro Riccone. Sua moglie non amava i giochi quanto lui e, nella sua mente, la donna era sempre più depressa. Voleva passare più tempo con suo marito, le grigliate del sabato, la chiesa, tutte cose che Romero non si sentiva in grado di poter dare alla sua compagna.

Per un po' di tempo aveva provato a far funzionare le cose, andando via dall'ufficio prima degli altri. Ma questo non bastava. In verità, Romero non era sicuro di poter dare abbastanza. Anche se parte di lui voleva avere la famiglia che non aveva mai avuto quando era bambino, a volte egli pensava che non era stato programmato per essere quel tipo di padre e marito. La separazione sarebbe stata la cosa migliore per tutti. Ma a Kelly questo non era sufficiente; voleva tornare in California per stare vicina alla sua famiglia. Romero si sentiva distrutto e, allo stesso tempo, sapeva che non sarebbe stato in grado di tenere i ragazzi assieme a lui. Si convinse, quindi, che avrebbe comunque portato avanti il suo ruolo di padre, pure con tutti quegli stati che lo separavano dai figli.

Anziché pensare alla vita familiare, Romero si immerse totalmente nel progetto Gamer's Edge. Lavorare sulle conversioni aveva aiutato Carmack e Romero a capire quale era il miglior modo di collaborare tra loro. Il primo era più interessato a programmare le viscere del gioco, ciò che veniva definito motore. Si trattava del codice che diceva al computer come mostrare la grafica sullo schermo. Romero si divertiva a creare gli strumenti, la tavolozza che avrebbero usato per realizzare personaggi ed ambientazioni o "mappe" del gioco, oltre ad essere il responsabile del game design, che consisteva nel decidere il dipanarsi della trama, la struttura di gioco, le azioni da eseguire, i momenti diVertenti. I due erano come lo yin e lo yang. Se Carmack era incredibilmente abile nella programmazione, Romero aveva capacità interdisciplinari, e se la cavava molto bene a grafica, sonoro e design. Ed anche se Carmack aveva giocato parecchio quando era bambino, nessuno era così esperto del settore come Romero. Il re dei programmatori ed il re dei videogiocatori, assieme, erano la coppia perfetta.

Era Lane a non sentirsi bene tra i due; il ragazzo continuava a lavorare come capo-redattore di Gamer's Edge, ma si sentiva sempre più lontano dai suoi compagni di avventura. Diversamente da Romero, Lane non era molto convinto dei PC. Romero capì che il suo amico non era in grado di portare avanti il lavoro e, per questo motivo, decise di dirglielo a chiare lettere. Agli occhi di Romero, Lane non sarebbe stato in grado di rispettare le terribili deadline a cui erano sottoposti. Una volta, dopo che Lane uscì dalla stanza, Romero si alzò dalla sua sedia e disse a Carmack , "Mandiamolo via di qui. ¯

I due desideravano ardentemente una persona nel loro team*: Tom Hall. Tom era un programmatore venticinquenne che lavorava nella divisione Apple II da prima dell'arrivo di Romero. E Romero pensava che fosse una persona incredibilmente divertente. Alto e brillante, Tom disponeva di una creatività incredibile, tanto che nessuno riusciva a stare dietro alle sue fantasiose uscite. Il suo ufficio era ricoperto di Post-it gialli su cui erano scritti appunti e scarabocchi. Ogni giorno sul suo monitor apparivano nuovi messaggi come "Le Avventure di Squishy dell'Incredibile Blopmeister." Quando Romero passava davanti a lui, Tom alzava il sopracciglio ed emetteva uno strano suono. una specie di squittio, poi continuava per la sua strada. Cosa più importante. Tom era un videogiocatore.

Nato e cresciuto nel Wisconsin, Tom non aveva dovuto impegnarsi cosi tanto come Romero e Carmack per la sua passione. Suo padre, un ingegnere. e sua madre. una giornalista che Tom descrisse come la "Erma Bombeck di Milwaukee. ¯ fornirono al loro figlio più piccolo tutte le cose necessarie a soddisfare la sua prima ossessione: un Atari 2600 e, poco dopo, un Apple II.

Tom era strano, ma la sua stranezza aveva un certo fascino. Girava ner casa c.y:

addosso un casco dei Green Bay Packers ed ai piedi un paio di Converse rosse. A scuola, si portava sempre dietro un sacco di carta marrone che aveva riempito con i suoi disegni ed alcune pellicole da otto millimetri. Lo aveva con sé anche durante le lezioni, dietro al banco. Negli anni successivi, il bambino passò prima alla cartella e poi ad un piccolo zaino. Grandissimo fan di *Guerre Stellari,* che aveva visto trentatre volte, era anche appassionato di sport, quelli più strani. Era il campione di Frisbee Golf dello stato. Gli piacevano moltissimo anche gli origami ed i pezzettini del domino, con cui realizzava elaborati labirinti a casa sua. Mentre gli altri bambini adoravano le pop star e gli atleti, Tom aveva un altro eroe, Bob Speca, campione mondiale di domino.

Quando Tom ricevette il suo Apple II, si trovò davanti ad infinite possibilità da esplorare. Come Carmack e Romero, Tom aveva imparato da solo a realizzare giochi. Prima di entrare all'Università del Wisconsin per studiare informatica, aveva già realizzato quasi un centinaio di giochi, la maggior parte dei quali erano imitazioni di successi da sala giochi come Donkey Kong. A Tom però, diversamente da Carmack e Romero, piaceva fare lo studente. Il ragazzo si immerse infatti in studi interdisciplinari, che andavano dai linguaggi alla fisica e all'antropologia. I giochi per computer erano, secondo lui, un media in cui avrebbe potuto incorporare tutte quelle discipline. Poteva inventare un linguaggio con cui far parlare gli alieni in un gioco, avrebbe potuto utilizzare le nozioni fisiche che aveva imparato. avrebbe potuto scrivere storie, inventare personaggi.

Cominciò così a fare volontariato all'interno del campus, realizzando anche giochi per i ragazzi che avevano problemi con l'apprendimento. Tom era felicissimo quando vedeva la contentezza sulle facce dei piccoli davanti ai mondi che aveva creato. Non stava realizzando giochi solo per sé stesso, li stava facendo per il suo pubblico. Anche se all'epoca i giochi non erano considerati né una forma espressiva, men che meno una forma artistica, Tom era convinto che fossero una forma di comunicazione allo stesso livellò dei film o dei libri.

Dopo essersi laureato, i sogni di Tom si infransero in poche settimane. Aveva inviato il suo curriculum a diverse software house videolùdiche, ma nessuna aveva risposto. Per questo motivo, decise di mettere da parte i suoi sogni e cercò un "vero lavoro." Ogni volta che si vestiva bene ed andava ad un colloquio, la persona dall'altra parte della scrivania gli faceva sempre la stessa domanda: "E' questo il lavoro che vuoi fare?" Tom capì che doveva rispondere quello che pensava realmente e disse di no. Non gli ci volle molto a farsi assumere da Softdisk.

Tom apprezzò Romero fin dal suo arrivo, avvenuto a poco più di un anno dalla sua assunzione. A Romero piaceva uno dei giochi realizzati da Tom, intitolato Legend of the Star Axe. Si vedeva chiaramente che era ispirato al libro preferito di Hall, *La*

Guida Galattica per Autostoppisti, uno strano mix tra una comicità in stile Monte Python e Guerre Stellari, scritto dall'autore britannico Douglas Adams. Nel gioco si poteva guidare una Chevy del '57 intergalattica, e controllare personaggi come i Bleh. creature verdi che andavano in giro a spaventare la gente gridando, "Bleh! Bleh! Bleh!"

Se Carmack e Romero andavano molto d'accordo come programmatori. con Tom il rapporto era più incentrato sulla comicità. I due erano sempre a prendersi in giro. a dire battute, a trasformare gli squittii alieni di Tom in un elaborato linguaggio per comunicare. Entrambi impazzivano per lo humor nero in stile britannico. Tom diceva cose del tipo "vai ad infilare il tuo segno di virilità dentro una pecora" e Romero rispondeva dicendo a Tom di "andare ad aprire una capra e legare i suoi caldi e umidi intestini attorno a lui come un cock ring[3]. "Battute di questo genere erano all'ordine del giorno.

Mentre Carmack e Romero lavoravano su Catacomb e Dangerous Dave, Tom era lì spesso per aiutare. Con l'uscita di Lane dal team, Romero decise di reclutare ufficialmente il suo amico per farlo diventare il nuovo capo-redattore di Gamer's Edge. Tom era entusiasta di lavorare sui videogiochi a tempo pieno come gli altri ragazzi. Inoltre, sentiva che i giorni dell'Apple II erano contati. I giochi per PC erano il futuro, il suo futuro. Ma Al Vekovius non voleva sentirne parlare. Tom era già il responsabile del disco per Apple II e lì sarebbe dovuto stare.

Anche se rimasero delusi dalla decisione di Al, Romero e Carmack sapevano che comunque sarebbero riusciti a sopravvivere anche senza Tom; l'unico elemento di cui avevano davvero bisogno era un grafico. Fino ad allora il programmatore era anche il responsabile della grafica. La necessità di realizzare giochi sempre più complessi ed ambizioni, richiedeva la presenza di qualcuno che fosse concentrato e capace nel suo lavoro di grafico, quanto loro due erano in quello di programmatore e designer. Anche se Romero era un grafico più che competente, visto che si era occupato della parte erafica di tutti i suoi vecchi giochi per Apple **II,** bisognava trovare qualcuno a cui affidare tutte le responsabilità relative alla parte visiva. E il personaggio in questione era un 21enne chiamato Adrian Carmack, che lavorava anche lui per Softdisk.

Adrian aveva lo stesso cognome di John Carmack, ma tra i due non c'era nessuna parentela. Il ragazzo, che portava i suoi lunghissimi capelli scuri fino alla cinta. si distinse nel terribile reparto grafico della società fin dal momento del suo arrivo. Quel reparto, come il resto della compagnia era, secondo Romero, stanco e poco motivato. Non erano giocatori, non sapevano nemmeno cosa fossero. Tutto quello che dovevano fare era realizzare piccoli elementi grafici per le utility finanziarie e tirare alla fine della giornata di lavoro. Adrian non era come gli 'altri e, in più, possedeva una fantastica col-

lezione di magliette heavy metal.

Ma il ragazzo, contrariamente a quanto pensava Romero, non era un gran giocatore, almeno non più, perchè erano stati comunque i videogiochi ad appassionarlo al suo lavoro. Cresciuto a Shreveport, Adrian passava i pomeriggi a giocare ad Asteroids e Pac-Man con i suoi amici. Gli piacevano i disegni all'esterno dei cassoni, e cominciò a copiarli sul suo quaderno, durante le ore di lezione, assieme alle copertine degli album di Molly Hatchet. Arrivato all'adolescenza, Adrian si trovò sempre più invischiato nella sua passione, cosa che lo convinse a mettere da parte i videogiochi del suo passato. Erano altre le cose che gli passavano per la testa.

Suo padre, che vendeva salsicce per una società del posto, morì improvvisamente per un attacco di cuore quando lui aveva tredici anni. Il ragazzo, persona molto tranquilla e sensibile, si lasciò andare. Mentre sua madre, che si occupava di recupero crediti, e le sue due sorelle più giovani cercarono di combattere il dolore, Adrian passava più tempo a disegnare. Un ragazzo come lui, che aveva uno scorpione come animale domestico, era attratto dalle cose più oscure e tenebrose, che diventarono il soggetto dei suoi disegni. Al college, l'ispirazione gli venne dalla realtà.

Per guadagnare soldi con cui pagarsi gli studi, Adrian lavorava come assistente nel dipartimento comunicazioni mediche di un ospedale del luogo. Il suo lavoro era quello di fotocopiare le immagini dei pazienti del pronto soccorso, gli esempi più crudi di fatalità e malanni. Vedeva gente in condizioni terribili, con la pelle che cadeva dalle ossa, ferita da proiettili, con gli arti spezzati. Una volta, al pronto soccorso arrivò un contadino con un palo di legno conficcato nell'inguine. Le foto erano diventate quasi un feticcio per lui, tant'è che le scambiava con i suoi amici.

I suoi disegni diventavano non solo più tenebrosi, ma anche più ricchi di particolari. Il suo insegnante al college, Lemoins Batan, riconobbe il talento di Adrian, la sua abilità nel disegnare con precisione ed in modo dettagliato. Quando chiese ad Adrian cosa voleva fare, il suo studente gli rispose che gli sarebbe piaciuto fare l'artista. Nel frattempo, però, voleva fare esperienza. L'uomo aveva un posto dà consigliargli: Softdisk.

Quando Adrian scoprì che la società era alla ricerca di personale che si occupasse della grafica di programmi per computer, era tutt'altro che entusiasta. Il ragazzo era abile nell'uso di matita e carta, non di tastiere e stampanti. Ma il lavoro in Softdisk rendeva di più di quello ospedaliero, per cui lo accettò, mettendosi d'impegno finché un giorno trovò il suo capo a discutere rumorosamente con due giovani programmatori. Uno degli altri grafici andò da Adrian e gli chiese, "Sai cosa sta succedendo?"

"No," rispose Adrian a bassa voce, "Non ne ho idea."

"Parlano di te."

"Oh merda, amico, sono fregato." Adrian pensò che c'era qualcosa che non andava, che era vicino al licenziamento. I due giovani programmatori si avvicinarono a lui e si presentarono come Carmack e Romero, responsabili di Gamer's Edge.

Per il numero successivo, avrebbero realizzato un solo gioco. Al fu d'accordo con i »due, lasciandoli perseguire la loro visione creativa, quella di produrre un gran gioco ogni due mesi. Con il team al completo, Carmack al motore grafico; Romero responsabile degli strumenti di lavoro e del game design; Adrian della grafica e Lane dell'organizzazione e del resto della programmazione, tutto sembrava meno difficile.

L'idea per il gioco seguente venne da Carmack, che stava facendo esperimenti su una nuova tecnica di programmazione che creava l'illusione del movimento tra i bordi dello schermo, chiamata scrolling, che era già stata utilizzata nei coin-op da sala giochi. Inizialmente, l'azione di questi giochi era limitata ad una schermata statica: in Pong, si controllavano due "racchette" che si muovevano solo su e giù colpendo una pallina che andava da una parte all'altra dello schermo; in Pac-Man, il personaggio mangiava palline viaggiando all'interno di un labirinto dai confini precisi; in Space Invaders si controllava un'astronave nella parte inferiore dello schermo che sparava alle navi aliene dirette dall'alto verso il basso. **Il** movimento era molto limitato, anche se i protagonisti ed i nemici avanzavano idealmente fuori dallo scatolone elettronico.

Tutto cambiò nel 1980 quando Williams Electronics rilasciò Defender, il primo gioco a rendere popolare lo scrolling. In questo sparatutto fantascientifico si controllava un'astronave che si muoveva orizzontalmente sulla superficie di un pianeta, sparando agli alieni e salvando le persone incontrate sul percorso. Una piccola mappa sullo schermo mostrava l'intero mondo virtuale che, se fosse stato esteso, avrebbe occupato l'equivalente di tre schermate e mezzo. Confrontato con gli altri titoli da sala giochi, Defender era un incredibile salto in avanti, perché dava la possibilità di vivere e sentire lo spazio virtuale come se fosse più reale. **Il** gioco divenne un successo incredibile, riempiendo le sale giochi come o più di Space Invaders e battendo Pac-Man al premio di Gioco dell'Anno. Negli anni a venire sarebbero usciti un numero quasi infinito di giochi simili. Nel 1989, lo scrolling era la tecnologia più avanzata, ed era alla base di uno dei giochi più venduti del periodo: Super Mario Bros. 3 per Nintendo.

Nel settembre del 1990, però, nessuno aveva ancora capito come realizzare lo scrolling nei giochi per PC; si utilizzavano trucchetti piuttosto ridicoli per dare l'impressione che l'azione si svolgesse anche oltre lo schermo. **Il** personaggio doveva raggiungere il bordo destro dello schermo e, dopo un breve caricamento, la nuova schermata andava al suo posto. La ragione era da ricercare, in parte, nella lentezza dei PC, che erano ancora molto indietro rispetto alle macchine da sala giochi, l'Apple II o le conso-

le casalinghe come il Nintendo. Carmack era determinato a trovare un modo per creare uno scrolling fluido, come quello di Defender o Super Mario.

Il numero successivo di Gamer's Edge sarebbe stato un passo avanti in quella direzione. Durante la discussione con il team di sviluppo, Carmack dimostrò una tecnologia sulla quale stava lavorando, che faceva scorrere l'azione dall'alto in basso. Diversamente dai giochi più sofisticati che utilizzavano lo scrolling, qui la struttura era molto più simile a quella di un mulino, con gli elementi grafici che scendevano sullo schermo su un percorso preciso e predefinito. Non si aveva, però, l'idea che il personaggio si stesse muovendo in mezzo all'azione. La sensazione era quella di stare su un palcoscenico con un paesaggio in movimento dietro all'attore.

Romero, l'esperto videogiocatore che si era cimentato praticamente con tutti i titoli usciti per PC, non aveva mai visto nulla di simile. C'era la possibilità di essere i primi ad usare questa tecnologia. Il gioco, che fu intitolato Slordax, era uno sparatutto spaziale a scorrimento verticale, discendente da successi da sala giochi come Asteroids e Galaga. Avevano quattro settimane per lavorarci su.

I ragazzi si divisero i compiti fin dall'inizio: Carmack si sarebbe occupato della programmazione del motore grafico mentre Romero lavorava sugli strumenti per creare i personaggi e le varie sezioni del gioco. Il primo metteva insieme qualcosa di rivoluzionario, il secondo progettava una struttura di gioco che avrebbe tenuto incollati allo schermo. Anche Tom Hall diede una mano ogni tanto, lavorando sulle creature e sugli sfondi. Adrian, nel frattempo, era impegnato a schizzare le astronavi e gli asteroidi sul suo computer.

Romero capì subito che il taciturno nuovo arrivato aveva molto talento. Anche se non era abituato a lavorare con un computer, Adrian assimilò rapidamente la tavolozza di colori sullo schermo. La grafica su computer, al tempo, era piuttosto limitata, a causa della scarsità di colori visualizzabili. La maggior parte dei PC disponeva solo di quattro colori, mostrati tramite ciò che era conosciuto come Computer Graphics Adapter, o CGA; nei mesi precedenti si era affacciata una nuova tecnologia, quella relativa agli Enhanced Graphics Adapter, o EGA, che permetteva di visualizzare sedici colori. Ma era ancora poco per un artista. Adrian disponeva di una manciata di colori, che non riusciva nemmeno a mettere insieme, a miscelare, ed era costretto a dare la vita a nuovi mondi con quei pochi che aveva. Fortunatamente, il ragazzo era molto abile in questa attività.

Adrian preferiva poi mantenere un basso profilo per diverse ragioni. L'entrata in un mondo a lui quasi completamente ignoto era una di queste. Carmack si comportava come un robot, che formulava frasi e le terminava tutte con il suo caratteristico "mmm". Poteva stare lì tutto il giorno a programmare, senza dire una parola, ma tiran-

do fuori cose sempre impressionanti. Romero era davvero bizzarro, sempre a fare battute piuttosto cruente su sgozzamenti e smembramenti, argomento a lui congeniale dai tempi delle strisce di Melvin. Adrian lo riteneva molto simpatico.

Tom Hall era un'altra cosa. La prima volta che Adrian lo incontrò fu quando Tom entrò nell'ufficio con una calzamaglia blu, una canottiera bianca, un cappello ed una grossa spada di plastica. Si mise lì, immobile, alzando il sopracciglio ed emettendo uno strano suono, al quale Romero rispose con una fragorosa risata. Era il costume che aveva preparato per Halloween. Tom rimase lì, comunque, ad aiutare con la progettazione del gioco e degli strumenti. Adrian sperava di vederlo andare via rapidamente.

Una notte dopo quella volta, Tom invece restò nell'ufficio a lungo dopo che Adrian, Romero ed il resto degli impiegati di Softdisk se ne erano andati a casa. Le uniche persone rimaste erano lui e Carmack. Slordax stava venendo su bene, e Carmack si stava occupando di altro. Da vero e proprio gufo notturno, egli restava in ufficio fino alla prime ore del mattino. Gli piacevano la solitudine, la tranquillità e la possibilità di immergersi maggiormente nel suo lavoro. Stava facendo quello che aveva sempre voluto fare: progiammare giochi. Ed era felice, in quel momento come sempre, senza pensare a quello che sarebbe venuto dopo. Se poteva creare videogiochi, e ricevere in cambio quanto gli bastava per pagarsi vitto e alloggio, era contento. Egli disse ai ragazzi, in uno dei suoi primi giorni di lavoro, che se lo avessero messo in un armadio con un computer, una pizza ed una Diet Coke, lui non avrebbe avuto problemi.

Quando Tom si sedette a fianco a lui in ufficio, Carmack gli fece vedere che aveva trovato un modo per animare gli elementi grafici sullo schermo. Lo schermo era composto da migliaia di pixel, ed ogni elemento visualizzato risulta formato da un gruppo di essi. Nella creazione di un gioco, il grafico doveva mettere insieme i pixel per disegnare i vari elementi, e poi usare questi ultimi per creare l'intera ambientazione. Era come mettere delle piastrelle in cucina. Con il trucchetto escogitato da Carmack, questi elementi si potevano animare. "E," egli spiegò, "sarò in grado di far saltare il tuo personaggio su uno di essi e far succedere qualcosa."

"E' una cosa facile da fare?" chiese Tom.

"Certo, mmm," rispose Carmack. Bastava sapere quale azione il programma doveva mostrare dopo che il personaggio aveva colpito un elemento animato. Tom capì che si trattava di qualcosa di fantastico, perchè tutti i giochi come Super Mario Brothers 3 sfruttavano una tecnica simile; per esempio, quando il personaggio saltava sopra un blocco intermittente, dall'alto scendeva una pioggia di gettoni d'oro. Tom era affascinato. Ma c'era di più.

Carmack spinse un paio di tasti sulla sua tastiera e mostrò a Tom l'altra cosa a cui stava lavorando: lo scrolling laterale. L'effetto, reso popolare da Defender e Mario

faceva sembrare che il mondo virtuale continuasse quando un personaggio si muoveva verso uno dei due bordi dello schermo. Dopo aver fatto esperimenti per qualche notte, Carmack aveva capito come simulare questo movimento su PC. Aveva approcciato il problema, come sempre, alla sua maniera. Troppa gente, pensava, ha cercato di utilizzare scorciatoie per sistemare le cose, ma secondo lui si trattava di scelte insensate. Per prima cosa, quindi, Carmack scrisse un programma che avrebbe dovuto disegnare la grafica fluidamente, ma la cosa non era possibile, perché i PC erano troppo lenti. A quel punto, avanzò al passo successivo, quello dell'ottimizzazione. C'era modo di sfruttare la memoria del computer in modo da far disegnare più rapidamente le immagini sullo schermo? Dopo qualche tentativo, non era ancora riuscito a venire a capo di nulla.

Egli si fermò e cominciò a pensare su cosa stava cercando di ottenere. Voleva che la schermata si muovesse fluidamente da una parte o dall'altra quando il personaggio avanzava. Si ricordò quindi di uno dei suoi primi giochi, The Catacomb, nel quale aveva creato un effetto che faceva scorrere la schermata una striscia di blocchi alla volta quando il personaggio raggiungeva uno dei bordi del dungeon. Era un trucchetto piuttosto usato al tempo, quello di dare l'illusione del movimento spostando un gruppo di blocchi per volta. In quel momento, Carmack desiderava creare un effetto molto più subdolo, ma a causa della lentezza del sistema, ci volevano troppo tempo e troppa potenza di calcolo per ridisegnare lo schermo ad ogni movimento. Ed è qui che gli venne l'idea geniale.

Cosa sarebbe successo se invece di ridisegnare tutto, avesse trovato un modo per ricreare solo gli elementi che subivano effettivamente qualche cambiamento? In quel modo, lo scrolling avrebbe richiesto molte meno risorse. Immaginò di essere di fronte ad uno schermo che mostrava un personaggio intento a correre verso destra sotto un immenso cielo azzurro. Se il personaggio fosse andato molto in là, ad un certo punto sarebbe passata una nuvoletta sopra la sua testa. Il computer ricreava questo effetto in modo tutt'altro che ottimale, ridisegnando ogni pixel sullo schermo, partendo dall'angolo in alto a sinistra per arrivare a quello opposto, anche se l'unica cosa a cambiare nel cielo era la nuvoletta. Il computer non poteva intuire da solo cosa fare, per cui fu Carmack a programmarlo in modo che venisse fuori ciò che aveva in mente. Egli scrisse così del codice che faceva pensare alla macchina che, per esempio, il settimo blocco a sinistra fosse in realtà il primo della schermata. In questo modo, il computer avrebbe disegnato a partire dal punto in cui voleva Carmack. Invece di sprecare dozzine di pixel prima di arrivare alla nuvola, la macchina avrebbe cominciato il suo lavoro con quell'elemento. Per assicurarsi che l'effetto di movimento fosse fluido, Carmack ebbe un'altra idea: il computer avrebbe disegnato una striscia di cielo extra e l'avrebbe messa in memoria per utilizzarla e farla comparire nel momento in cui il personaggio si sarebbe

mosso in quella direzione. Carmack chiamò il processo "aggiornamento adattabile dei blocchi."

Grazie a quello che il Bambino Prodigio aveva appena realizzato, Tom pensò, avrebbero potuto ricreare Super Mario Brothers 3 su un PC! Nessuno era mai riuscito a far fare nulla di simile ad un PC, ma loro sì ed in quel momento avrebbero potuto prendere il gioco che amavano di più e realizzarne una versione da far funzionare sul computer. Era quasi un atto sovversivo, considerando che Nintendo aveva costruito una specie di fortezza con la sua piattaforma, e nessuno avrebbe potuto copiare un gioco della casa giapponese su PC come si faceva passando un album su nastro. Con la loro nuova tecnologia avrebbero potuto replicarlo pixel per pixel.

"Facciamolo!" disse Tom. "Rifacciamo il primo livello di Super Mario!"

Accese la console e cominciò a giocare Super Mario sulla TV che avevano nell'ufficio di Gamer's Edge. Dopodiché aprì l'editor grafico sul suo PC e, come un'artista intento a copiare un famoso dipinto, egli ricreò ogni elemento del primo livello di Super Mario su PC, premendo il pulsante paUsa sulla console Nintendo per fermare l'azione. Incluse tutto, i gettoni d'oro, le nuvolette bianche; l'unica cosa che era cambiata era il personaggio. Anziché ricreare Mario, Tom aveva usato la grafica che avevano preparato per Dangerous Dave. Nel frattempo, Carmack ottimizzava il codice del suo scrolling laterale, implementando gli elementi del gioco che Tom stava sfornando in continuazione. Dozzine di Diet Coke più tardi, il primo livello venne terminato. Erano le 5.30. Carmack e Tom salvarono il livello su un dischetto, lo misero sulla scrivania di Romero e se andarono a casa a dormire.

Romero arrivò il mattino dopo alle 10 e trovò il floppy sulla sua tastiera, con attaccato un Post-it su cui c'era scritto semplicemente, "Digita DAVE2." La calligrafia era quella di Tom.

Romero inserì il dischetto all'interno del PC e digitò il comando. La prima schermata nera fu seguita rapidamente da una seconda con le parole

DANGEROUS
DAVE
IN
"COPYRIGHT INFRINGEMENT"
(VIOLAZIONE DEL COPYRIGHT)

Da una parte c'era un disegno di Dangerous Dave con il suo cappellino da baseball rosso e la maglietta verde. Dall'altra c'era un giudice dallo sguardo severo, con il suo parruccone bianco, che teneva in mano un martelletto. Romero premette spazio per

vedere cosa sarebbe arrivato dopo. Sullo schermo comparve la familiare ambientazione di Super Mario Brothers 3, che lui conosceva bene: cielo blu, nuvolette bianche, cespugli verdi, i blocchi animati con i punti interrogativi sulle facce e, stranamente, il suo personaggio Dangerous Dave pronto a muoversi nella parte inferiore della schermata. Con la freccia, Romero fece muovere Dave, vedendolo scorrere fluidamente da una parte all'altra dello schermo. Fu quello il momento in cui l'uomo perse la testa.

Romero faticava a respirare. Stava lì, seduto sulla sua sedia, con le dita sui tasti, facendo scorrere Dave avanti e indietro lungo il paesaggio, cercando di capire se c'era qualcosa che non andava, se tutto quello che passava di fronte ai suoi occhi era realtà, se Carmack era riuscito a fare quella cosa che avrebbe permesso ai giochi PC di sfondare, come Mario aveva fatto per le console. Grazie alle vendite di Mario, Nintendo stava per diventare la società con i maggiori guadagni in Giappone, superando l'allora leader della categoria Toyota. La casa nipponica vedeva entrare nelle sue casse più di 1 miliardo di dollari l'anno. Shigeru Miyamoto, il creatore della serie, da povero ragazzino di campagna era diventato il Walt Disney dell'industria dei videogiochi. Super Mario Brothers 3 vendette 17 milioni di copie, l'equivalente di diciassette dischi platino, impresa riuscita solo ad artisti come Michael Jackson.

Romero vide il suo futuro, il loro futuro, passare davanti ai propri occhi sotto forma di sogni luminosi e colorati che scorrevano da una parte all'altra della stanza. Il PC stava entrando in un numero maggiore di case ogni giorno. Non sarebbe più stato, molto presto, un articolo di lusso, ma un vero e proprio elettrodomestico. E quale era il modo migliore per farlo diventare parte della vita di tutti i giorni? Quello di realizzare un grande gioco. In quel modo, secondo Romero, la gente non avrebbe più dovuto comprare console come il Nintendo, investendo soldi sui PC. Dalla sua sedia in quello sgangherato ufficio, l'uomo stava visualizzando il futuro dei videogiochi, la tecnologia che gli avrebbe permesso il grande salto, che avrebbe permesso a tutti di diventare Futuri Ricconi. La cosa aveva avuto un effetto così devastante su di lui, tanto da bloccarlo sulla sedia. Solo all'arrivo di Carmack, qualche ora dopo, Romero riuscì a trovare le energie per parlare con il suo amico, il genio, il suo compagno perfetto nel mondo dei videogiochi. Aveva solo una cosa da dirgli.

"Ce l'abbiamo fatta!," disse. "Possiamo andarcene!"

QUATTRO

I Soldi per la Pizza

Una delle differenze tra i motori interni dei Due John era relativa al modo in cui consideravano il tempo. Si trattava di un tipo di differenza che li rendeva perfettamente complementari, ma che avrebbe potuto causare anche conflitti irreparabili. Carmack era per il presente. La forza che lo mandava avanti era la sua incredibile concentrazione. Per lui non esistevano né un futuro promettente, né i ricordi del passato. Ciò che gli importava era i] presente, l'intricata ragnatela di problemi e soluzioni, immaginazione e codice. Non conservava nulla del suo passato, nessuna foto, nessun gioco, nessun dischetto. Non possedeva nemmeno le copie dei suoi primi giochi, Wraith e Shadowforge. Non possedeva nemmeno gli annuari scolastici o le riviste che avevano pubblicato i suoi giochi. Le uniche cose che possedeva erano quelle che gli servivano in quel determinato momento. Nella sua camera da letto c'erano solo una lampada, un cuscino, una coperta ed una pila di libri, ma non, ad esempio, un materasso. Da casa si era portato solo un gatto chiamato Mitzi, regalo della sua seconda famiglia, dal carattere molto difficile e dalla vescica implacabile.

Romero, invece, era sempre immerso in tutti i momenti della sua vita, dal pas-, sato al futuro, passando per il presente. Si entusiasmava quando si presentavano nuove opportunità, viveva in pieno il presente e ricordava con molto trasporto i momenti felici del suo passato. Non viveva in un sogno, inseguiva semplicemente le sue ambizioni, partendo dal passato ed immergendosi nel dinamismo del momento, pensando a quello che avrebbe potuto fare negli anni a venire. Ricordava ogni appuntamento, ogni nome, ogni gioco. Per ricordare il passato, aveva conservato lettere, riviste, dischetti, buste paga del Burger King, fotografie, giochi e ricevute. Per rendere più piacevole il presente, sfruttava tutte le occasioni in cui poteva raccontare barzellette e storie divertenti o

fare facce strane. Aveva un modo tutto suo di concentrarsi. Quando stava bene, lo si vedeva, perche amava qualunque cosa fosse attorno a lui, dalle persone agli oggetti. Se era depresso, invece, diventava freddo, si distraeva spesso e perdeva la sua proverbiale verve. Tom Hall diede un soprannome a questo comportamento. Nei computer l'informazione e rappresentata in bit, ed un bit puo essere acceso o spento. Tom defini i cambiamenti d'umore di Romero "bit flip" (accensione/spegnimento di un bit).

Quella mattina del 20 settembre 1990, it bit di Romero si accese immediatamente. Era una data che avrebbe ricordato per sempre nella sua memoria, al contrario di Carmack, anche se era di uguale importanza per entrambi. Carmack aveva usato la sua incredibile concentrazione per risolvere it problema dello scrolling nei giochi per PC. Romero utilizzo la soluzione elaborata dall'amico, Dangerous Dave in Copyright Infringement, per dare un'occhiata a cio che sarebbe stato it futuro. Carmack aveva creato una tavolozza che Romero aveva usato per dipingere it futuro. Un futuro che, chiaramente, non aveva nulla a che fare con Softdisk.

Dopo aver visto Carmack, Romero non poteva contenere la sua eccitazione. Comincie a correre per l'ufficio, tirando gli altri impiegati nella stanza per mostrare loro it gioco. mio Dio. guardate qui," disse ad un paio di colleghi che stavano guardando la demo. "None la cosa piu bella che si sia mai vista sul pianeta Terra?"

- Oh," rispose uno dei due con molta flemma, "none male."

"None male?" rispose Romero. "Cosa stai dicendo: questa e la cosa piu gran: de di sempre. Non riesci a capirlo?"

I due tipi ridacchiarono e dissero, "Vabbe," poi tornarono nei loro uffici.

"Che idioti!" dichiare Romero. Quando arrivarono gli altri, Romero stava per esplodere. Tom. Jay. Lane ed Adrian erano tutti nell'ufficio di Gamer's Edge, a guardare divertiti Romero che giocava al demo. "Oh mio Dio," disse Romero, "questa a la cosa piu bella che abbia mai visto! Ce ne andiamo di qui! Dobbiamo fare un gioco di questo tipo! Dobbiamo avviare una nostra societa ed andarcene di qui, perch& Softdisk non ci fara nulla con questo gioco! Nessuno dovra vederlo! Dobbiamo farlo per conto nostro! Non possiamo sprecare un'occasione simile rimanendo qui!"

Jay era sulla porta, con le mani sugli infissi. "Suvvia," disse ridacchiando. Aveva gia visto Romero comportarsi in questo modo. It suo entusiasmo sfociava spesso in dichiarazioni iperboliche. Romero si era eccitato cosi tanto una volta dopo aver vinto una partita a Pac-Man. Sembrava un punto esclamativo umano.

Egli si fermo, con le mani alzate. "Amico," disse con tono piU profondo, "sto parlando seriamente."

Jay entro e chiuse la porta dietro di lui. Romero gli spieg6 cosa stava passando per la sua testa. Per prima cosa, questo era un gioco con grafica a sedici colori; Softdisk

era interessata solo ai titoli a quattro colori, quelli che potevano essere giocati anche dagli utenti meno esigenti. Secondo, questo era un gioco in stile Nintendo, ma per PC. ed era valido quanto it titolo console piu venduto del mondo: Mario. Con questo intendeva che it gioco avrebbe venduto milioni di copie, perch& tutti stavano comprando un PC, e chiunque non si sarebbe fatto mancare qualcosa di divertente da giocare. Era it gioco perfetto.

Il team di sviluppo, poi, era gia Carmack, guru della grafica e Bambino Prodigio; Romero, abile programmatore e cheerleader della societa; Adrian, artista e gran visionario; e Tom, progettista e creatore di fumetti surreali. Anche se Romero ce l'aveva ancora con Lane, non gli avrebbe negato una chance per rimettersi in carreggiata. Nel gruppo, gli opposti si compensavano. La risolutezza di Carmack equilibrava l'incredibile passione di Romero, i gusti macabri di Adrian contrastavano perfettamente lo spirito da cartone animato di Tom. Gli serviva solo qualcuno che si occupasse della parte gestionale e finanziaria. Tutti si girarono verso Jay. "Amico," gli disse Romero, "anche to devi fare parte di tutto cia."

Jay sorrise e accetto I'offerta. "Ecco cosa dovremmo fare," disse. "Dobbiamo mandarlo a Nintendo. Subito!" Se fossero riusciti a stringere un accordo per realizzare una conversione per PC di Super Mario Brothers 3, sarebbero entrati tra quelli che contano dalla porta principale. Decisero quindi di passare it fine settimana a realizzare una demo completa del gioco, aggiungendo alcuni livelli e, ovviamente, it personaggio di Mario. Dopodiche, Jay si sarebbe preoccupato di inviarla a chi di dovere.

C'era solo un problema, e non di piccole dimensioni. Softdisk non avrebbe dovuto sapere nulla del gioco, motivo per cui non avrebbero potuto restare 11 in ufficio a realizzarlo. Avrebbero dovuto lavorarci a casa. Purtroppo, pere, nessuno possedeva i computer necessari per svolgere un lavoro simile. I cinque, seduti nell'ufficio di Gamer's Edge, cominciarono a pensare a vari modi di risolvere it problema, mentre Dangerous Dave andava avanti e indietro sul monitor.

Carmack e Romero, negli anni dell'infanzia e dell'adolescenza, non erano mai riusciti ad avere i computer che desideravano. Questa non sarebbe stata la prima \ olta in cui avrebbero usato modi alternativi per prenderli.

Arrivarono quindi con le loro macchine nel parcheggio, con it baule aperto. in atm:sa che arrivasse la notte. Era Venerdi, tutti gli altri impiegati erano tornati a casa dalle To7o famiglie e nessuno avrebbe usato i PC dell'ufficio di sabato e di domenica. per CUi sarebbe stato un problema se lo avessero fatto loro. Non li stavano rubando. semplicemente prendendo in prestito.

Dopo aver caricato i computer nelle loro automobi 1 i, Romero, Jay, Carmack, Tom e Lane si allontanarono dalla zona come in una carovana, uno dietro l'altro. Raggiunsero l'autostrada, ed andarono avanti finche -lo scenario non, comincio a cambiare, passando da quello della citta a quello verde e paludoso della campagna. I pescatori notturni avevano creato una specie di ponte immaginario con le loro luci nel buio pesto della notte, che permise ai cinque di giungere sulla South Lakeshore Drive, zona ai confini di Shreveport, e poi sulla principale fonte d'acqua della citta, it lago Cross.

Carmack, Lane, Jay, ed un programmatore Apple II di Softdisk, Jason Blochowiak avevano trovato una casa da affittare, con quattro camere da letto, sulle rive del bacino acquatico. Jay aveva comprato una barca piuttosto economica, che fu ancorata li e poi usata per le frequenti sessioni di sci d'acqua. Nell'ampio cortile, poi, c'erano una piscina ed un barbecue, con cui Jay, appassionato di cucina, cuoceva pezzi di came che sembravano quelli del cartone animato Gli Antenati. La casa disponeva di una marea di finestre, un gigantesco soggiorno. ed un bagno con una Jacuzzi di colore scuro. Jay aveva instal lato uno spinatore di birra nel frigo. Era it posto perfetto per sviluppare giochi.

Nel torso del weekend, mentre i cinque si davano da fare sul demo di Super Mario, it luogo fu messo alla prova. Due dei computer furono posizionati su un grosso tavolo che Carmack aveva usato per tenere sessioni di Dungeons and Dragons che duravano una notte intera. Romero e Carmack si sedettero ai lati del tavolo e cominciarono a programmare, mentre Tom si occupava della grafica e Lane di animare la popolare tartarughina. 1 ragazzi avevano registrato su videocassetta un'intera partita a Super Mario Brothers 3. Per inserire tutti gli elementi necessari, Tom continuava a mandarla avanti e indietro, premendo pausa sul videoregistratore quando voleva ricopiare le scene.

Quelle settantadue ore furono passate lavorando in "crunch mode." Nessuno aveva dormito. I ragazzi avevano consumato ingenti quantity di bibite con caffeina e mangiato chili di pizza, mentre Jay cucinava hamburger e hot dog, che spesso non venivano consumati. II gioco stava diventando sempre piu simile ed identico alla sua controparte: avevano riprodotto la celebre camminata di Mario, it modo in cui saltava sui blocchi animati, la maniera in cui i gettoni scendevano da essi, it modo it cui it protagonista saltava su una tartaruga calciando via it loro guscio, le nuvole, gli ostacoli, i tubi, lo scrolling fluido. 11 risultato finale sembrava davvero it gioco piu venduto del mondo. L'unica differenza che si poteva notare era quella relativa alla schermata del titolo, sotto copyright di Nintendo, che accreditava invece i nuovi sviluppatori, con un nome che i ragazzi avevano preso in prestito da Romero e Lane, quello di Ideas from the Deep.

Con it gioco finito, Jay si mise a scrivere una lettera in cui spiegava chi erano ed i I motivo per cui volevano che Nintendo facesse una cosa che non aveva precedenti,

quella di dare loro la licenza di realizzare Super Mario per PC. Fu preparata una busta, in cui fu inserito anche it dischetto del gioco, che venne inviata a Nintendo. La risposta, breve e concisa, arrive qualche settimana dopo. La society disse che si trattava di un buon lavoro, ma Nintendo non era affatto interessata al mercato PC, perche si accontentava di essere it leader mondiale nel settore delle console. II gruppo rimase ancora piu deluso dalla decisione della society nipponica, perch& l'eccitazione in seguito alla maratona di programmazione nella casa sul lago non si era ancora chetata. Ma non era affatto la fine. Ci sarebbe stato sicuramente qualcuno al mondo che avrebbe apprezzato quello che avevano realizzato, e Romero conosceva questa persona.

Poco tempo prima, Romero aveva ricevuto una lettera, la sua prima, da un fan. Cordiale e scritta a macchina, diceva "Caro John, it tuo gioco mi a piaciuto un sacco. VOlevo solo farti sapere che era un gran gioco, e che penso tu abbia molto talento. Hai mai giocato a The Greatest Pyramid? Assomiglia molto al tuo gioco. Mi chiedevo se eri stato tu a realizzarlo o se era stato una tua fonte di ispirazione. Posso mandartene una copia se vuoi. E poi, qual & it punteggio piit alto che hai fatto al tuo gioco? Da quanto programmi e che linguaggio hai usato? Sto pensando di scrivere un gioco ed ogni consiglio e ben accetto. Grazie da un grande fan! Saluti, Byron Muller."

Romero, quello che teneva tutto, attacco subito la lettera al muro per mostrarla a Carmack, Tom, Lane e Adrian. Un paio di settimane dopo gli arrive un'altra lettera, scritta a mano, ed un po' piu insistente. "Caro John," diceva, "Il tuo gioco (Pyramids of Egypt) mi e piaciuto molto, e sicuramente migliore di un altro gioco di piramidi che era apparso qualche uscita fa. Sono stato sveglio fino alle 2 di mattina per finirlo la scorsa notte! Mi sono divertito un sacco! Qual e it tuo punteggio pia alto al gioco? C'e una chiave segreta che permetta di andare automaticamente al livello successivo? Conosci altri giochi simili? Per favore, chiamami se puoi. . . o almeno rispondi. Grazie mille, Scott Mulliere. P.S. Penso di aver trovato un piccolo bug nel gioco!"

"Wow," penso Romero, "un altro fan!". Attacce anche questa lettera sul muro, a fianco dell'altra, per farla vedere agli altri ragazzi dell'ufficio, che non credevano ai loro occhi. Poco tempo dopo, Romero trove un articolo sulla rivista *PC Games Magazine* che parlava di Scott Miller, un programmatore 29enne che stava avendo un grande successo distribuendo i suoi giochi. Molto interessato, Romero diede un'occhiata alla fine all'articolo, per trovare l'indirizzo di Scott: 4206 Mayflower Drive, Garland, Texas 75043.

Egli si ferme per un attimo. Garland, Texas. Garland, Garland, Texas? Chi conosceva a Garland, nel Texas, su Mayflower Drive? Pose it giornale e guar& sul

muro. Le lettere! Ne aveva ricevute diverse e si arrabbio terribilmente quando scopri che provenivano tutte dallo stesso indirizzo, Mayflower Drive, Garland, anche se erano intestate a pift persone.

Si era vantato tanto con i suoi amici di avere un sacco di fan, e la scoperta che ci fosse una persona che si stesse divertendo alle sue spalle gli fete perdere la pazienza. *Ma chi si crede di essere questo Scott Miller?* Romero si sedette davanti al suo computer e comincia a scrivere, arrabbiatissimo, una lettera. "Scott: Mio caro, hai davvero dei problemi. . . Perche mi hai mandato tutte quelle lettere firmate con 15 milioni di nomi diversi? Come Byron Muilliere, Brian Allen, Byron Muller? Ma quanti anni hai realmente? 15?" Romero scrisse di getto un paio di pagine, poi lascio la lettera sulla sua scrivania. II giorno dopo tome un po' pia calmo e scrisse un'altra nota. "Caro Sig. Miller, ho impiegato parecchio tempo a rispondere alla sua ultima lettera. La ragione per cui mi sono comportato cosi 6 da ricercarsi nella reazione che ho avuto dopo aver scoperto di aver ricevuto altre lettere da lei, firmate da nomi diversi, senza capire cosa stava succedendo. La mia precedente risposta era molto aspra, per questo non gliel'ho inviata prima. Ho comunquc deciso di inviargliela cosi da farle vedere quanto ero arrabbiato in quel momento. Ho scritto questa seconda lettera per ammorbidire la prima risposta e per dine che sono in qualche modo incuriosito dal suo comportamento." Chiuse le lettere in un'unica busta per inviarle a Garland una volta per tutte.

Qualche giorno dopo, it telefono di casa di Romero squillo. Era Scott Miller. Romero se la prese con lui per tutte quelle finte lettere, ma Scott aveva altre cose per la testa. "Che si fottano quelle lettere!" disse veemente Scott. "Mi sono comportato cosi perche l'unico modo per contattarti era quello di passare dalla porta di servizio."

Le software house videoludiche dell'epoca avevano un atteggiamento molto particolare riguardo ai loro programmatori. Durante l'adolescenza di Romero, programmatori come Richard Garriott o Ken e Roberta Williams erano sempre menzionati sulla scatola, con i loro nomi scritti a caratteri cubitali. Nei primi anni•'90, pen), le cose erano cambiate. Le societa non volevano farsi soffiare le loro idee. A scopo precauzionale, gran parte dei publisher teneva sotto stretto controllo it proprio staff, monitorando le loro chiamate per assicurarsi che nessuno stesse provando a rubare qualche idea. Scott, invece, era intenzionato a far si che fosse Romero a chiamarlo, non lui a fare it contrario. II piano aveva funzionato anche se, ironia della sorte, non come avrebbe voluto lui. Non voleva far arrabbiare Romero. Ma adesso che aveva la sua attenzione, non voleva farselo scappare.

"Dobbiamo parlare," continuo Scott entusiasta. "Ho giocato al tuo Pyramids of Egypt. Che gioco fantastico! Riusciresti a preparare degli altri livelli? Possiamo fare un sacco di soldi."

"Di cosa stai parlando?"

"Voglio pubblicare it tuo gioco," disse Scott, "come shareware."

Shareware. Romero conosceva it significato della parola. L'idea del termine era stata di un tizio chiamato..Andrew Fluegelman, fondatore della rivista *PC World.* Nel 1980, Fluegelman aveva realizzato un programma chiamato PC-Talk e lo aveva rilasciato on-line, includendo una nota in cui chiedeva a chi aveva gradito it software di inviargli, se volevano, qualche dollaro per dimostrargli di aver apprezzato it suo lavoro. Poco tempo dopo fu costretto ad assumere diverse persone che contassero gli assegni arrivati. Fluegelman aveva chiamato questa pratica "shareware," "un esperimento economico." Nel corso degli anni '80, altri programmatori avevano cercato di cogliere l'occasione, realizzando software per computer Apple, PC e compatibili, basandosi sullo stesso codice d'onore: "Provalo e, se ti piace, pagami". Il pagamento avrebbe permesso al cliente di ricevere supporto tecnico e tutti gli aggiornamenti disponibili.

.L'Associazione dei Liberi Professionisti dello Shareware aveva un giro d'affari annuo, in gran parte limitato agli USA, tra i 10 ed i 20 milioni di dollari, anche se c'era solo un 10 percento dei clienti interessato a registrare un programma shareware. La rivista Forbes si stupi di questo trend, scrivendo nel 1988 che "chi aveva pensato che questa attivita non fosse un business avrebbe dovuto ricredersi." Lo shareware non si fondava su costose campagne pubblicitarie, ma sul passaparola o, come qualcuno disse, sul "passadisco." Robert Wallace, programmatore di alto livello che lavorava per Microsoft, ha fatto diventare un programma shareware scritto da lui e chiamato PC-Write la base per un impero multi-milionario. Molti autori, comunque, si accontentavano dei 25 mila dollari l'anno incassati da alcuni programmi. Vendere un migliaio di copie in un anno era considerato un grande successo. Quello di shareware era un concetto piuttosto radicale, che finora, era stato utilizzato solo per applicativi finanziari e di videoscrittura. Non era mai stato sfruttato per i videogiochi. A cosa stava pensando Scott?

A mano a mano che parlavano, fu sempre piu chiaro a Romero che Scott sapeva esattamente quello che faceva. Scott, come Romero, giocava da una vita. Figlio di un dirigente della NASA, era un ragazzo dal look piuttosto classico, con i capelli corti e neri, che aveva passato i giorni delle scuole superiori a Garland a trafficare nel laboratorio di informatica durante it giorno e in sala giochi dopo la scuola. Aveva anche scritto una guida strategica intitolata *Shootout: Zap the Video Games,* che illustrava tutti i modi per terminare i giochi piu celebri del 1982, da Pac-Man a Missile Command. Non ci volle molto perche Scott decidesse di cominciare a realizzare giochi per conto suo.

Quando venne it momento di pensare a come distribuire i giochi, Scott concentro la sua attenzione sul mercato shareware. Gli piaceva it concetto, it fatto di poter fare tutto da se senza dover passare da rivenditori e publisher. Fece una prova con un paio di

giochi, due avventure testuali, e rimase ad attendere l'arrivo dei soldi. Purtroppo, per°, non arrive, nemmeno un nichelino. Scott capi che i videogiocatori erano diversi da quei consumatori che pagavano per registrare gli applicativi shareware. Erano persone che preferivano evitare di pagare, se potevano. Scott fece qualche ricerca, che gli premise di scoprire che non era solo; c'erano altri programmatori che avevano rilasciato giochi completi come shareware e non avevano avuto entrate. La gente e sicuramente onesta, pens?), ma 6 anche pigra. Ha bisogno di incentivi.

Fu allora che ebbe l'idea. *Invece di rilasciare it gioco completo, perche non far uscire solo la prima parte, per poi far acquistare it resto direttamente da lui?* Nessuno aveva provato prima un approccio simile, e Scott era sicuro che avrebbe funzionato. I giochi che Scott realizzava erano perfetti per essere venduti in questo modo, visto che erano divisi in brevi episodi o "livelli" di gioco. Poteva rilasciare quindici livelli di un gioco e poi dire ai videogiocatori che, se avessero voluto gli altri trenta, avrebbero dovuto mandargli un assegno della cifra richiesta.

Nel 1986, mentre lavorava per una societa di consulenza informatica, Scott si era auto-pubblicato it suo primo gioco shareware, Kingdom of Kroz, un'avventura in stile Indiana Jones, rendendo i primi livelli disponibili tramite le BBS ed i cataloghi shareware. Non c'era alcun tipo di pubblicita o marketing, praticamente non c'erano spese, che erano limitate al costo dei floppy e dei sacchetti di plastica che facevano da confezione. Visto che non doveva pagare altre persone, Scott poteva vendere i suoi giochi a prezzi inferiori rispetto a quelli che si trovavano nei negozi: 15 o 20 dollari anziche 30 o 40. Per ogni dollar() incassato, it guadagno di Scott era di 90 centesimi. Prima di contattare Romero, egli aveva gia guadagnato la bellezza di 150 mila dollari semplicemente tramite passaparola.

Gli affari andavano cosi bene, spiego Scott, che aveva deciso di lasciare it suo lavoro per avviare una sua societa, che avrebbe pubblicato giochi shareware, che aveva chiamato Apogee. Ed era alla ricerca di altri giochi da pubblicare. Romero stava realizzando giochi perfetti per it mercato shareware e non lo sapeva nemmeno, disse Scott. Un videogioco di questo tipo doveva appartenere al genere action, doveva essere di piccole dimensioni e suddiviso in livelli. Visto che questi giochi venivano distribuiti tramite le BBS, era necessario che fossero piccoli per far si che le persone potessero downloadarli con i loro modem. I titoli piu importanti, quelli che facevano della grafica it loro punto di forza, quelli commerciali, erano troppo grossi per essere distribuiti con le BBS. Questi giochi dovevano essere piccoli, ma frenetici, divertenti ed adrenalinici, per indurre it videogiocatore a volerne sempre di pin. Se Romero gli avesse dato Pyramids of Egypt, Scott si sarebbe occupato di tutto it marketing e della gestione degli ordini, facendo ricevere al programmatore un anticipo oltre ad una royalty del 35 percento, molto piu

alta di quella che avrebbe ottenuto da qualunque grosso publisher.

Romero era alquanto interessato, ma c'era un problema. "Non possiamo farlo con Pyramids of Egypt," spiego, "perche appartiene a Softdisk." I1 sospiro di Scott era un chiaro segno di delusione. "Ehi," aggiunse subito. "Fanculo quel gioco! E' una schifezza in confronto a quello che stiamo facendo adesso."

Qualche giorno dopo, Scott ricevette un pacchetto contenente it demo di Super Mario Brothers 3 della Ideas from the Deep. Quando lancia it gioco, rimase senza parole. Sembrava la versione console, con it suo scrolling fluido e tutto ii resto. L'uomo alzo subito la cornetta e si mise a parlare con Carmack per ore. Questo tizio a un genio, pense Scott. E' piu furbo di chiunque altro. Scott propose ai ragazzi un accordo, che i cinque accettarono. I1 gruppo avrebbe dovuto usare questa nuova tecnologia per realizzare un gioco in esclusiva per Apogee, che lo avrebbe rilasciato come shareware.

A questo punto, pere, bisognava tirare fuori qualche idea per realizzare it gioco.

Dopo la loro prima conversazione, Romero chiese a Scott di dimostrare loro la sua serieta, inviandogli un anticipo. Scott rispose con un assegno da duemila dollari, la meta dei suoi risparmi. Voleva solo una cosa in cambio: un gioco per Natale, due mesi dopo.

Romero, Carmack, Adrian, Lane, Tom e Jay si riunirono nell'ufficio di Gamer's Edge per pensare al gioco. Tom fu it primo a dire che, utilizzando una tecnologia che ricordava molto i titoli per console, bisognava fare un gioco di quel tipo, qualcosa di simile a Mario, ma diverso allo stesso tempo. Carburato dall'immensa energia creata dalla buona notizia, si rese subito disponibile a lavorare, con la sfacciataggine che contraddistingueva sempre piu i membri del clan.

"Forza, cosa vogliamo fare?" disse Tom. "Parlatemi. Posso fare qualunque cosa. Che ne dite di fare qualcosa di fantascientifico?"

L'idea riscosse un certo successo. "Perche non facciamo qualcosa," disse Carmack, "in cui un piccolo genio salva it mondo o una cosa simile? Mmm."

"Ok, certo!" disse Tom. "Ho una grande idea per qualcosa del genere." Usci di corsa dalla stanza per rinchiudersi all'interno del suo ufficio nella divisione Apple II. Poteva sentire le idee che uscivano dalla sua testa, e gli parlavano con una voce che sembrava quella di Walter Winchell. Tom era stato per lungo tempo un grandissimo fan dei cartoni della Warner Bros.; Chuck Jones, l'animatore dei Looney Tunes, era un dio per lui. Un'altra cosa che gli piaceva tantissimo, da piccolo, era l'imitazione di Eliot Ness di Gli Intoccabili fatta da Dan Aykroyd. Egli pens6 a tutte queste cose, a Mario ed anche ad una battuta del comico George Carlin sulle persone che usano le foglie di alloro come deodorante e vanno in giro con una puzza che ricorda quella dei fagioli nella zuppa di pancetta.

Tom scrisse di getto tre paragrafi, li stamp() su un foglio di carta, lo tiro via dalla stampante, per correre di nuovo nell'ufficio di Gamer's Edge, in cui si mise a leggere queste parole imitando al meglio la voce di Winchell:

Billy Blaze, un piccolo genio, lavorando diligentemente nella sua casetta giocattolo, ha creato un'astronave interstellare usando barattoli di zuppa, cemento e tubi di plastica. Con i suoi fuori citta e la babysitter addormentata, Billy esce di nascosto per raggiungere it suo laboratorio nel cortile, indossa it casco da football del fratello, e si trasforma in... Commander Keen, difensore della giustizia! Nella sua astronave, it Fagiolo con it Megarazzo di Pancetta, Keen dispensa giustizia senza pieth!
In questa episodio, gli alieni provenienti dal pianeta Vorticon VI scoprono it ragazzino e preparano un piano per distruggerlo. Mentre Keen sta esplorando le montagne di Marte, i Vorticon rubano la sua astronave per spargerne i pezzi in giro per la galassia! Riuscira Keen a recuperare tutti i pezzi della sua astronave e respingere l'invasione dei Vorticon? Ce la faro a tornare a casa prima dei genitori? Restate sintonizzati!

Tom si guard() un attimo attorno. C'era silenzio. Bastarono pochi secondi per tutti cominciassero a ridere, anche lo stoico John Carmack, che oltre a ridere a crepapelle, stava pure applaudendo. Commander Keen era pronto a partire. Non sapevano nemmeno loro dove li avrebbe portati.

I ragazzi non erano piu impiegati di Softdisk, erano diventati quelli della T M, i co-proprietari della Ideas from the Deep. Il lavoro per Softdisk, ovviamente, era sempre pia un peso. Ma era necessario perche non c'erano altre entrate e non c'erano garanzie che i soldi, in seguito, sarebbero arrivati. Decisero quindi di continuare a lavorare sui titoli per Gamer's Edge durante la giornata, occupandosi di Commander Keen di notte nella casa al lago.

Il gruppo fu sempre piu efficiente a "prendere in prestito" i computer di Softdisk. Ogni sera, dopo it lavoro, le macchine venivano caricate sulle loro automobili, ed it mattino successivo, i ragazzi tornavano prima degli altri impiegati, in modo che nessuno notasse cosa avevano fatto. Diventarono anche un po' arroganti per nascondere it loro secondo lavoro. Anche se le macchine erano le phi potenti sulla piazza, it gruppo voleva qualche miglioria. Jay comincio a tempestare di richieste l'ufficio amministrativo di Softdisk per richiedere dei nuovi pezzi, ed Al Vekovius non ebbe alcun problema ad accontentarli, perche voleva sfondare a tutti i costi nel mercato PC, ed era pronto ad esaudire tutte le richieste dei suoi uomini. Se volevano qualcosa, l'avrebbero avuto.

Il gruppo lavoro praticamente senza sosta da ottobre a dicembre 1990, per terminare Keen entro Natale. E non si trattava di un solo gioco, ma di una trilogia, intitolata Invasion of the Vorticons. Le trilogie erano una cosa piuttosto consueta nell'industria videoludica, come nei libri e nel cinema; erano it modo migliore per costruire, espandere e sfruttare un determinato brand. Tom, che assunse it ruolo di direttore creativo, stese i piani per it gioco.

Questo non era Mario. It personaggio che aveva ideato Tom, un bambino di 8 anni che ruba 1'Everclear del padre per trovare carburante per it suo razzo, era molto piu identificabile come eroe dell'idraulico italiano. Egli aveva seguito la regola d'oro, quella di scrivere ispirandosi a fatti o cose conosciute. Tom, da bambino, andava in giro in casa indossando un casco dei Green Bay Packers ed un paio di scarpe da tennis Converse rosse, proprio come Billy Blaze. In un certo senso, erano tutti dei Billy Blaze, ragazzini svitati che avevano modificato la tecnologia esistente per creare elaborati mezzi per fuggire. Keen era un ribelle, un hacker. E stava salvando la galassia, proprio come gli hacker in stile Carmack e Romero, che usavano la tecnologia come ancora di salvezza.

I ragazzi decisero i ruoli che avrebbero avuto nel team: Carmack e Romero erano i programmatori, e Tom it lead designer, la persona incaricata di creare tutti gli elementi che avrebbero composto la struttura di gioco, dalla storia all'ambientazione, passando per i personaggi e le armi. Carmack e Romero erano contenti di lasciare la parte creativa del lavoro a Tom, perche erano troppo occupati a programmare. Carmack stava rifinendo it suo motore grafico, facendo si che lo scrolling fosse fluido anche quando Keen saltava in alto o ad un'altezza inferiore, non solo in caso di movimento a destra e sinistra. Romero, nel frattempo, stava lavorando sull'editor, it programma che permetteva agli sviluppatori di mettere insieme la grafica del gioco, dai personaggi alle stanze, dai mostri all'ambientazione, lo strumento che sarebbe stato utilizzato dal game designer. Carmack e Romero erano in sintonia, come buona parte del team.

Qualcuno pen:), non andava piu cosi d'accordo con gli altri: Lane, infatti, fu messo alla porta. Pur essendogli molto amico, Romero senti che Lane non era cosi entusiasta del progetto come lo era lui. Anche Adrian aveva qualche problema. Pur non facendo parte del team fin dall'inizio, it ragazzo odiava it progetto, perch& lo riteneva troppo da bambini. Quello dei bambini, pere, era it target che aveva in mente Tom, esteso a tutti quelli con una mentality da bimbi come loro. Adrian odiava questo genere di cose, ed era costretto a passare le notti a disegnare fette di pizza, dolciumi e lattine di bibite. A Tom venne in mente di realizzare un personaggio chiamato Yorp, grasso, dal corpo verde, e con un periscopic) al posto dell'occhio sopra la sua testa. Nellamaggior parte dei giochi, in seguito alla morte, i personaggi scomparivano semplicemente. Tom,

per?), aveva altre idee per la testa, perch& voleva incorporare "qualcosa di filosofico", come disse parecchie volte. Aveva creato i personaggi ispirandosi liberamente alle cose che aveva letto in *II Disagio della Civilta* di Freud; i soldati dovevano avere un'identita. Egli voleva insegnare ai bambini che quando le persone o anche gli alieni muoiono, lo fanno per davvero, lasciando una salma. Voleva che le creature morte del gioco rimanessero li, non voleva nulla di truculento o sanguinario, gli bastava semplicemente mostrare degli Yorp morti.

L'aspetto grazioso dei personaggi non era l'unica cosa che dava fastidio ad Adrian. Era it loro creatore ad infastidirlo ancora di piu. Tom lo faceva innervosire molto nei momenti in cui andava su e giu per la casa, muovendo la testa e facendo strani suoni, per mostrargli come avrebbero dovuto essere le creature nel gioco. Romero si schiantava dal ridere in questi casi. Adrian apprezzava Romero, sia per i gusti musicali in comune che per l'attrazione verso it macabro, ma Tom, nella mente di Adrian, era quanto di piu seccante potesse esistere. I due furono addirittura costretti a condividere una scrivania, e Tom era cosi pieno di energia che continuava a muovere it suo ginocchio su e giU, urtando inavvertitamente it tavolo mentre Adrian stava disegnando. Era comunque un posto migliore per lavorare rispetto all'ultimo in cui aveva provato a stare, uno spazio aperto a fianco della vaschetta con lettiera usata da Mitzi, it gatt6 di John Carmack. Tom non si rendeva conto di quello che stava passando Adrian.

I ragazzi passavano la maggior parte di quelle notti nella casa sul lago a programmare. Accompagnato dai pezzi di Iggy Pop o dei Dokken, it team lavorava fino alle prime ore del mattino. A volte, qualcuno si prendeva una pausa per giocare a Super Mario sul Nintendo o per fare una partita a Dungeons and Dragons. Carmack aveva creato una campagna di notevoli dimensioni, ed it sabato notte i ragazzi si riunivano attorno a un tavolo per giocare fino al mattino successivo. Con Carmack nel ruolo di Dungeon Master, la partita si faceva sempre piu profonda e complessa, avviandosi a diventare la pia lunga che avesse mai creato. E nessuno voleva mollare.

Altre volte, it gruppo saliva sulla barca per farsi un giretto nel lago. Alla guida del mezzo c'era quasi sempre Jay, rapido e provetto pilota. Romero aveva provato a mettersi ai comandi un paio di volte, ma la guida non faceva al caso suo, visto che la barca rischiava spesso di andare fuori rotta. Jay si sentiva sempre pid immerso nel suo ruolo di manager che, in tal caso, era pid quello del presidente di una confraternita. Mentre i ragazzi lavoravano, lui si occupava di cuocere came sul barbecue e di andare a comprare le bibite se mancavano. Erano tutti sotto pressione, ed avevano bisogno di tutto l'aiuto possibile. Le motivazioni non mancavano a nessuno, comunque, soprattutto a Carmack, che sembrava praticamente immune alle distrazioni. Una volta, Jay prove a distrarlo inserendo un video porno nel videoregistratore ed alzando it volume al massi-

mo. Romero e gli altri, non appena sentirono gli "ooh" ed "aah," si voltarono e si miserd a ridere. Carmack, invece, se ne stava incollato al monitor. Solo dopo un minuto o poco pin, egli si mise a guardare cosa stava succedendo. Qualche istante pin tardi, dopo it suo consueto "Mmm" era gia tomato a lavorare.

Nel frattempo, per?), Al Vekovius stava cominciando ad avere sospetti sui suoi programmatori. Jay richiedeva in continuazione pezzi per i computer, ed it resto dei ragazzi si comportava in modo piuttosto strano. Al inizi6 a sospettare qualcosa a pochi giorni dal termine dei lavori sul loro nuovo gioco per Softdisk, un action game intitolato Shadow Knights, in cui si impersonava un guerriero ninja. L'uomo non aveva mai visto uno scrolling laterale come quello su PC. "Wow," disse a Carmack, "dovresti brevettare questa tecnologia."

Carmack divenne rosso dalla rabbia. "Se mi chiederai un'altra volta di brevettare qualcosa," sbotto, "me ne andro." Al credette che Carmack stesse semplicemente cercando di proteggere i suoi interessi finanziari, ma in realty aveva colpito un nervo scoperto del giovane programmatore pieno di ideali. Questa cosa si era radicata in lui fin dalla prima lettura dell'Etica Hacker, ed era una delle poche in grado di farlo davvero arrabbiare.

Carmack pensava che tutto quello che riguardava scienza, tecnologia, cultura ed apprendimento, si costruisse basandosi sul lavoro fatto in precedenza dagli altri. Brevettando un'idea, quella diventa di propriety di qualcuno, e non la si puo espandere in alcun modo. Queste erano le ragioni per cui pensava che questo approccio fosse completamente en ato. I brevetti stavano mettendo in pericolo it nucleo centrale della sua vita, quello di scrivere codice per risolvere i problemi. Se it mondo fosse diventato un luogo in cui non avrebbe potuto risolvere problemi senza infrangere un brevetto, egli sarebbe diventato alquanto infelice.

Carmack stava diventando sempre pin schietto anche in altri argomenti, soprattutto quelli relativi al resto dello staff di Softdisk. "Hai un sacco di programmatori terribili," disse. "Non valgono nulla." Era come se a Carmack non interessasse di essere isolato dal resto dei dipendenti.

Al cominci6 a passare dall'ufficio di Gamer's Edge motto pin spesso, cosa che gli fece notare comportamenti sempre pin strani. Una volta, trove Carmack, Tom e Romero attomo al computer di quest'ultimo, spalle rivolte alla porta. Quando Al entre), i ragazzi tomarono alle loro postazioni, e l'uomo chiese loro cosa stava succedendo. stavamo raccontando delle barzellette sporche, Al," rispose Romero ridendo. Al guard() it monitor su cui, stranamente, non c'era nulla. Pin tardi, egli comment() con Carmack

che Romero si stava comportando in modo bizzarro, cosa che lo aveva molto colpito. Romero infatti, era sempre gentile. Carmack ci penso un attimo poi, come sempre, rispose nel modo piu schietto possibile: "Romero stava solo cercando di essere amichevole," disse Carmack. "Quando giri le spalle, lui comincia ad odiarti."

Arrivarono al giorno del Ringraziamento completamente immersi nel lavoro sul loro nuovo gioco. I1 sonno non era un problema, e nemmeno lavarsi. Per quanto riguarda it mangiare, era semplicemente una cosa che dovevano ricordarsi di fare. Per tenerli ben nutriti durante lo sviluppo di Keen, Scott aveva cominciato a mandare al team, settimanalmente, assegni da un centinaio di dollari che aveva chiamato "bonus per la pizza", ispirandosi all'icona della pizza che appariva nel gioco. La pizza era it carburante per i ragazzi di id. Era, come a Carmack piaceva far notare, l'invenzione perfetta: calda, rapida da mangiare, e ricca di tipi di alimenti diversi. Quando Jay apriva la busta inviata da Scott ed agitava l'assegno in aria, tutti urlavano "i soldi per la pizza!"

Scott era fiducioso, perch& era convinto che it suo investimento avrebbe avuto un notevole ritorno. Per questo motivo, aveva cominciato a pianificare una specie di campagna pubblicitaria, sulle BBS e sulle riviste dedicate allo shareware della nazione, con cui era in contatto, grazie al suo successo, da divers() tempo. Chiame ogni amministratore e capo-redattore, dicendogli di prepararsi ad un gioco che avrebbe rivoluzionato l'industria. Dopo qualche tempo, tutti coloro che si loggavano ad una BBS, avrebbero visto una schermata che diceva "Prossimamente da Apogee: Commander Keen." Scott stava rischiando la sua reputazione, ma non aveva mai avuto dubbi sul fatto che Keen avrebbe sicuramente fatto centro.

Tom era pieno di idee, che tirava fuori scambiandole come una pallina da ping-pong con Romero. Quando Romero rideva it doppio, egli sapeva di essere sulla strada giusta. Anche Scott offri i suoi consigli per it gioco. "Una delle ragioni della popolarita di Mario Bros.," scrisse loro in una lettera, "6 la possibility di continuare a giocare alla ricerca di segreti o bonus nascosti, eccetera. Mi piacerebbe vedere implementato qualcosa di simile in Keen, perche penso proprio che aggiungerebbe qualcosa al gioco."

"Sara fatto!" I ragazzi risposero. Quando giocavano, cercare i segreti era una delle loro passioni. La loro creazione era diventata una specie di sottocultura tra i programmatori. A volte si trovavano livelli segreti, citazioni, prese in giro, o trucchetti che non avevano nessun effetto sul gioco, che venivano chiamati Easter Eggs (Uova di Pasqua). La madre di tutte le uova fu quella che apparve nel 1980, all'intemo di un gioco di ruolo per Atari 2600 chiamato Adventure, in cui diversi giocatori trovarono una stanza segreta. Dentro ad essa lampeggiavano le parole "Warren Robinett." Molti non sapevano affatto chi era quella persona. Robinett era uno dei programmatori del gioco, che desiderava un riconoscimento in seguito ad un'acquisizione di una society.

A Tom vennero in mente alcuni trucchi per Keen. Nel primp episodio, chi giocava avrebbe potuto trovare una citta segreta dopo aver eseguito una serie di mosse, come quella di lanciarsi spavaldamente di fronte ad un cannone congelante intento a sparare. Nei vari livelli comparivano simboli criptici, scritti in quello che avrebbe dovuto essere l'alfabeto Vorticon. Accedendo ad un'area segreta, quelle scritte venivano tradotte. I ragazzi erano cosi entusiasti del loro lavoro, che decisero di scrivere una piccola anteprima sui loro giochi futuri che, al momento, erano solo nelle loro menti. Descrissero nuovi episodi di Keen oltre ad un nuovo gioco basato sui personaggi e gli elementi del mondo di Dungeons and Dragons creato da Carmack, che era sempre in evoluzione. *"The Fight for Justice,"* scrissero. "Un approccio completamente nuovo nel genere fantasy. 11 vostro ruolo non sara quello di una creatura debole, che non ha cibo per mangiare, ma impersonerete Quake, la persona pia forte e pericolosa sul continente. Comincerete it gioco con it martello saettante, l'anello rigenerante ed un oggetto trans-dimensionale. . .e tutti quelli che incontrerete avranno le loro personality, le loro vite ed i loro oggetti... *The Fight for Justice* sara ii miglior gioco per PC mai uscito."

Le idee dei ragazzi rendevano le possibility per it futuro quasi illimitate, ed ii legame tra Carmack e Romero si faceva sempre pit:t forte giomo per giomo. Era come se fossero due giocatori di tennis che, dopo anni in cui si erano combattuti l'un l'altro, avevano finalmente la possibility di giocare alla pari. Romero spingeva Carmack a diventare piti bravo come programmatore. Carmack spingeva Romero a diventare piu bravo come designer. La passione era l'elemento che ii legava di ph:J..

La cosa divenne molto chiara a Carmack a tarda notte in un fine settimana. Egli stava lavorando in casa al suo PC quando un fulmine apparve in cielo. Mitzi si piego pigramente sopra al suo monitor, con le gambe a penzoloni sullo schermo. 11 calore del suo corpo interferiva con it monitor sensibile alla temperatura di Carmack, che fu cosi costretto a mandare via gentilmente la gatta, ricevendo come risposta un sibilo di disapprovazione.

Fuori imperversava una tempesta davvero furiosa. 11 lago Cross allago i1 cortile della casa, come nel prologo di un film horror. Il lago era cosi alto da portare la barca sopra la rimessa, lunghi serpenti d'acqua neri scivolavano verso la terra ferma. II ponte che portava a Lakeshore Drive era stato completamente distrutto. Quando Jay arrive dopo essere stato via per tutta la giornata, scopri che non c'era piu modo di accedere alla casa. La tempesta aveva rivoltato tutto, portando le cose in fondo al lago in superficie.

L'uomo decise di aspettare qualche decina di minuti, ma all'arrivo di Romero, assieme ad un amico, qualche tempo dopo, la situazione era addirittura peggiorata. Non c'era alcun modo di riuscire ad attraversare la zona dell'alluvione con l'automobile e, probabilmente, alligatori e serpenti erano gia diretti verso la loro casa.

All'interno dell'edificio, Carmack si rassegno a dover lavorare da solo quella none. Dopo tune quelle ore passate assieme a Romero, era arrivato ad apprezzare la sua bravura in molti campi, dovuta agli anni in cui aveva sviluppato i suoi giochi per Apple II. Romero non era stato solo un programmatore, ma anche un grafico, un designer ed un uomo d'affari, oltre ad essere una persona divertentissima. Romero non era semplicemente un appassionato di videogiochi, era lui stesso uno di essi. Era un videogame umano. che parlava, camminava, faceva strani suoni e movimenti, e non lasciava che nulla lo deprimesse. Come i personaggi dei videogiochi, riusciva sempre a trovare una vita extra.

Improvvisamente, la porta dietro Carmack si apri. Mitzi si nascose sotto i suoi piedi, e Carmack si giro per veder arrivare Romero, con i suoi occhialoni spessi, zuppo fino al petto, con i fulmini che balenavano in cielo dietro di lui, ed un grande sorriso sulla sua faccia. Carmack rimase colpito da quel momento, tanto da salvarlo nel piccolo file delle sue memorie. Desiderava ricordarsi, in futuro, di quella notte in cui Romero aveva guadato un flume in tempesta per lavorare.

Il **pomeriggio** del 14 dicembre 1990, Scott Miller spinse un tasto sul suo PC per uploadare la versione shareware di Commander Keen, contenente it primo episodio, Marooned on Mars (Abbandonati su Marte), sulla prima BBS. Gli altri due episodi erano in vendita a 30 dollari. Scott li avrebbe inviati agli acquirenti mettendo i floppy all'intemo di sacchetti di plastica. Prima di Keen, la vendita di giochi shareware portava a Scott 7000 dollari al mese. Nei dieci giorni successivi, Keen ne incasso quasi 30 mila.

Scott disse ai numerosi capo-redattori ed amministratori che lo chiamavano in continuazione che it gioco era "una piccola bomba atomica." Nessuno aveva mai visto una cosa simile su PC. L'umorismo, la grafica, lo scrolling laterale in stile Mario erano inediti su queste macchine. "Superlativo!" affermo un recensore. "Non ci siamo mai divertiti cosi tanto." Keen "segna un nuovo standard per i giochi shareware,". dichiare un altro. "Se volete divertirvi su PC con un gioco avvincente e bello da vedere," scrisse un terzo, "non c'e nulla di meglio di Commander Keen, di Apogee Software. Nulla. " 11 gioco non era semplicemente alla pari con quelli,Nintendo, concluse, era meglio.

I fan non potevano che essere d'accordo. Apogee riceveva una marea di lettere con complimenti e richieste sui giochi successivi **della** serie Keen. In tune le BBS principali Keen era oggetto di conversazione tra gli utenti, che si scambiavano trucchi. segreti e strategie. Chi stava giocando voleva assolutamente sapere come decodificare l'alfabeto Vorticon. Scott fu sommerso da cosi tante richieste che assunse sua madre ed it suo primo impiegato, un programmatore adolescente chiamato Shawn Green, perche

lo aiutassero. Quando Shawn si present() al suo primo giorno di lavoro, venne accolto dalla madre di Scott, vestita in accappatoio, che aveva in mano due telefoni cordless. La donna gliene diede subito uno, che dopo qualche istante comincio a squillare.

Romero, Carmack ed it resto del gruppo organizzarono una grande festa per Capodanno nella casa sul lago. Dallo stereo, la musica di Prince si diffondeva nell'abitazione. 11 barbecue era sempre in funzione. I partecipanti alla festa arrivavano dal lago. Romero, che beveva raramente, si prese una deroga per quella notte. Era stato un anno stupendo, anche se molto difficile, per lui, che gli aveva fatto perdere moglie e figli. Davanti alla scelta, aveva deciso di dedicarsi ai videogiochi e non alla famiglia Anche se parlava spesso con i suoi piccoli e li vedeva non appena ne aveva la possibility, stava vivendo con un'altra famiglia in quel momento, quella dei videogiocatori. E desiderava che quel momento durasse a lungo.

Lui, Tom e Jay si ubriacarono bevendo vino bianco e champagne. Romero vide Carmack che se ne stava tutto solo in un angolo, completamente sobrio. "Dai, Carmack," farfuglie, "devi bere, non fare it bambino! Sta arrivando it 1991!"

Di solito, in queste situazioni, Carmack preferiva sparire. Fare festa e socializzare erano cose che non amava particolarmente, perche preferiva leggere o programmare. Ma, contrariamente a quello che gli altri pensavano, era umano anche lui. Si stava divertendo, ma a suo modo. Era contentissimo di fare quello che stava facendo, creare giochi, collaborare con persone che ammirava e rispettava. Non ci voile molto per Romero a far unire Carmack al loro gruppo di bevitori. La cosa pin forte che it ragazzo aveva bevuto finora era stata la Diet Coke.

Qualche minuto dopo, Romero trove Carmack piegato contro it muro della cucina. "Ehi, amico," disse Romero, "come ti senti? Ti stai ubriacando, Carmack?"

"Sto perdendo it controllo delle mie facolta," rispose Carmack. "Mmm," e se ne and() via incespicando di continuo. A Romero rimase impressa quella risposta, tanto da fargliela ripetere in modo quasi robotico a chiunque incontrasse durante la notte. Era bello vedere Carmack che si lasciava andare.

Due settimane dopo, Jay apri la cassetta della posta, tiro fuori ii contenuto, e tome dai ragazzi con in mano una busta. Era it primo pagamento da parte di Apogee. "I soldi per la pizza!" dissero tutti mentre la apriva. L'assegno era da 10500 dollari. Era quasi tutto guadagno, visto che non c'erano praticamente state spese. A questa velocity avrebbero incassato pia di 100 mila dollari in un anno, una cifra che avrebbe permesso loro di lasciare it lavoro alla Softdisk.

Al Vekovius non sapeva ancora ne quello che avevano fatto, ne come lo aveva-

no facto. Gamer's Edge stava andando abbastanza bene, e gli ultimi giochi usciti, Catacomb II e Shadow Knights, avevano riscosso un discreto successo. Softdisk aveva all'incirca tremila abbonati, che pagavano 69.95 dollari l'anno per ricevere Gamer's Edge ogni mese. I ragazzi sapevano che Al contava su di loro, ma non erano sicuri di quale sarebbe stata la sua reazione dopo l'eventuale partenza dell'intero gruppo.

Carmack e Romero chiarirono subito it loro pensiero. Non erano interessati alla reazione di Al, volevano solo andarsene perche avevano avuto successo. Tom, invece, aveva paura di lasciare la societa. 11 suo timore era quello di essere denunciato da Softdisk, cosa che avrebbe rovinato sia tutte le loro chance di successo che i frutti del lavoro su Keen. Romero si mise a ridere sentendo le, sue motivazioni. "Amico, cosa fard Al se ti denuncia? Non possiedi nulla. Non puo prenderti nulla. Tutto quello che hai un merdoso divano," disse, indicando it divano mezzo rotto nel soggiorno. "Voglio dire, - cosa cazzo ti frega? Sei preoccupato di perdere qualcosa?"

Anche Jay espresse preoccupazione, chiedendo ai ragazzi di gestire delicatamente la faccenda con il loro boss.

"Non ti preoccupare," disse Romero con l'ottimismo che lo contraddistingueva sempre. "Andra tutto bene."

Purtroppo, i sospetti di Al aumentarono dopo aver sentito un impiegato che parlava dei nuovi giochi del gruppo di Gamer's Edge. Al ande subito da Carmack, perche sapeva che per il ragazzo era quasi impossibile mentire. Era come inserire delle domande in un computer o delle cifre in un calcolatore, visto che la risposta che usciva era sempre quella corretta. "Lo ammetto," disse Carmack. "Abbiamo usato i tuoi computer. Abbiamo realizzato i nostri giochi nelle ore di lavoro." Qualche giorno dopo, Romero e Carmack gli dissero che avevano intenzione di andarsene, e che avrebbero portato con loro Adrian Carmack, it grafico.

Al si senti come se qualcuno fosse entrato a casa sua, rubandogli la televisione e rompendogli le finestre. L'uomo cerce di non deprimersi troppo e di riportare subito la situazione a suo favore. "Sentite," disse, "cerchiamo di salvare qualcosa in questo rapporto. Mettiamoci in affari tutti insieme! Formiamo una nuova societal Vi dare una mano. Voi potrete fare tutti i giochi che volete ed io mi occupere delle vendite. Faremo a meta, e non adiro azione legale contro di voi."

La proposta li sorprese. Pensavano che Big Al li avrebbe denunciati, non che avrebbe dato loro una- mano a finanziandoli. L'opportunita era interessante, perche la cosa gli avrebbe permesso di occuparsi dei loro giochi, senza perdere tempo con il pagamento delle tasse e la distribuzione. Accettarono cosi l'offerta di Al.

Ma quando l'uomo tome negli uffici della sua societa, trove un ammutinamento. Tutti gli impiegati si erano riuniti per chiedere spiegazioni. "Carmack e Romero sono

tornati dal pranzo ed hanno cominciato a vantarsi di un accordo speciale con loro," disse uno degli impiegati. "Di che accordo si tratta? Questi buffoni hanno fregato la societa, usato i suoi computer e adesso gli staff dando la meta di una nuova societa? Perche li vuoi premiare?"

"Perche ci sanno fare!" disse Al, "perche permetteranno alla societa di incassare soldi! Le cose andranno meglio per tutti." Nessuno gli credeva. Se it gruppo di Gamer's Edge non se ne fosse andato, dissero, l'avrebbero fatto loro. Al sospire pesantemente e torn?) nell'ufficio dei ragazzi. "Ne avete parlato con tutti e mi avete immerso in un incubo," disse.

"Vi rendete conto di cosa avete fatto?"

"Beh," rispose Carmack, "volevamo dire la verita."

"Certo, ma avreste potuto nascondere qualche dettaglio," disse. "Non posso permettermi di perdere it mio staff. Mi spiace, ma non posso confermare l'accordo."

Dopo settimane di negoziati e minacce di denuncia, it gruppo firmo un nuovo contratto con Softdisk, per cui avrebbe realizzato un nuovo gioco, sempre per Gamer's Edge, ma ogni due mesi. La cosa era demoralizzante, non solo per lo staff di Softdisk, ma anche per Al. Egli vide che i ragazzi, a dispetto del talento che possedevano, vivevano secondo le loro regole e non si facevano problemi a barare se necessario, senza soffrire di sensi di colpa. Ci ridevano sopra. Non avevano mai considerato le altre persone che lavoravano per Softdisk. Prima che Carmack se ne andasse, Al lo prese da parte e gli chiese, "Hai mai pensato alle persone che hanno lavorato duro e ti hanno supportato in questi anni?"

Carmack ascolte, ma le parole di Al non lo toccavano minimamente. Si era messo a guardare al passato, alle opportunity che non era riuscito a concretizzare, a tutte le figure autoritarie che gli avevano messo i bastoni fra le ruote. Come sempre, fu molto schietto. "Non mi interessa nulla di loro," gli disse Carmack. "Preferirei tornare a fare pizze per non stare in questo postaccio."

Il 1° febbraio del 1991 nacque cosi id Software.

CINQUE

Phu Divertente della Vita Reale

Romero voleva invocare demoni o, almeno, capire come fare. Erano le quattro del mattino nella casa sul lago. Il pavimento era pieno zeppo di lattine vuote. Mitzi dormiva sopra al monitor di Carmack. L'aria era pervasa da un odore di salame piccante. I ragazzi si erano seduti attorno al grande tavolo del soggiorno, impegnati ormai da ore in un'altra partita a Dungeons and Dragons. Da quando se ne erano andati da Softdisk, avevano molto pin tempo da dedicare alla loro campagna di D&D. Avevano creato un mondo alternativo che, pur essendo pura finzione, rifletteva profondamente- it loro. Non era pin un gioco, era diventato qualcosa di molto importante; un'estensione della loro immaginazione, delle loro speranze e dei loro sogni.

La profondita della loro avventura di Dungeons and Dragons era dovuta in gran parte a Carmack. Mentre it maggior numero dei Dungeon Masters creava piccole campagne che duravano per poche ore, it mondo di Carmack era persistente; tutte le volte che ci si riuniva si tornava a giocare all'interno della sua creazione. La partita a cui stavano giocando era quella che aveva cominciato a scrivere da bambino, quando viveva a Kansas City. Era come se un musicista fosse rimasto a comporre la stessa opera per diversi anni. I ragazzi, di notte, passavano davanti alla stanza di Carmack, diretti verso it bagno, e lo vedevano piegato su pagine e pagine di appunti, intent() ad aggiungere sempre nuovi elementi alla loro partita.

Il mondo D&D di Carmack era un capolavoro, in cui magic e foreste, mostri e tunnel temporali si mischiavano alla perfezione. Egli aveva scritto un glossario di cinquanta pagine relativo ai personaggi ed agli oggetti come "Quake," guerriero dotato di

un magico "Cubo Infemale" sospeso copra la sua testa, it "Calice della Pazzia. . . un calice in cui si possono trovare le Gelatine della Pazzia che, se ingerite, portano alla pazzia e costringono a combattere contro chi sta attorno." e la potente spada Daikatana. Si rilassava creando luoghi che gli altri potevano esplorare e gli piaceva tantissimo fare it Dungeon Master, inventando e descrivendo l'ambientazione, mentre gli altri decidevano come procedere.

gruppo di avventurieri protagonista della loro partita si chiamava Popular Demand (A grande richiesta): Romero chiam6 it suo personaggio Armand Hammer, guerriero che adorava cimentarsi con la magia; Tom era un guerriero chiamato Buddy; Jay, un ladro-acrobata chiamato Rif; Adrian, un gigantesco guerriero chiamato Stonebreaker. Ad ogni avventura Popular Demand guadagnava potere e prestigio. Erano la metafora vivente di id. Come aveva detto Carmack, it gioco era in grado di tirare fuori le vere personality di chiunque. E quella notte, Romero voleva fare un patto con it diavolo.

C'erano due dimensioni nella partita creata da Carmack: una materiale (quella abitata dai Popular Demand) ed una demoniaca. Dopo mesi passati ad attraversare la dimensione materiale, Romero si stava annoiando. Per rendere it tutto pia avvincente, voleva recuperare it potente e pericoloso Demonicron, un libro magico che forniva le conoscenze ed it potere necessario ad invocare i demoni nella dimensione materiale. Carmack consulto it libro delle regole. Se usato saggiamente, disse loro, it Demonicron avrebbe reso fortissimo it gruppo, garantendo a tutti immense ricchezze. Romero pens6 che con quello avrebbe finalmente potuto mettere le mani sull'arma definitiva, la Daikatana. Ma c'erano dei rischi da correre. Se it Demonicron, per esempio, fosse caduto nelle mani di un demone, l'intero mondo sarebbe stato rapidamente dominio del male. Pur avendo creato la partita, Carmack rispettava le varie limitazioni, le regole, la scienza alla base di tutto. Se uno dei giocatori avesse fatto qualcosa che avrebbe portato alla distruzione del mondo, questo mondo sarebbe morto realmente.

I ragazzi si misero a discutere delle varie opzioni. L'entusiasmo di Romero vinse, come sempre, l'esitazione degli altri. "Dai," disse. "Non possiamo perdere!" Decisero quindi di impadronirsi del Demonicron, che era rinchiuso in un palazzo difeso da bestie soprannaturali. Carmack tiro it dado per determinare i risultati del combattimento: Popular Demand era riuscita a vincere..I1 Demonicron era finalmente nelle loro mani. Non sapevano cosa ci avrebbero fatto, anche perche avevano altre cose, terrene e materiali a cui pensare. Si stava facendo tardi, ed erano altri i giochi di cui si dovevano occupare: i loro, quelli di id Software.

Quando i ragazzi battezzarono la society, accorciarono it nome Ideas from the Deep mantenendone le iniziali, e chiamandosi semplicemente id, che stava per "in

demand." (a richiesta). Tom fece notare che id aveva anche un altro significato: "la parte del cervello che entra in funzione quando si prova piacere." Nei primi anni del 1991 c'era una grande richiesta per i loro piacevoli e divertenti giochi. Keen era it numero uno delle classifiche shareware, incontrastato leader della bramata top ten. La prima trilogia di Keen portava nelle loro casse dai quindici ai ventimila dollari al mese. Non erano pin soldi per la pizza, ma per acquistare computer. Li usarono per equipaggiare la casa al lago con una serie di PC 386, i pia potenti sulla piazza. Carmack aveva solo ventidue anni, Romero ventitre, ed erano in affari.

A dispetto del successo e del fatto che Romero, Carmack ed Adrian avessero deciso di lasciare immediatamente Softdisk, Tom e Jay preferirono attendere prima di fare it grande passo. Nel caso di Tom, si trattava di una soluzione temporanea. Egli non trovava giusto lasciare la societa in quel modo, e decise di aspettare finche non avessero trovato qualcuno per sostituirlo. Jay si senti obbligato a completare le sue mansioni in Softdisk, che prevedevano it completamento di un importante prodotto per Apple II. Sarebbe rimasto comunque parte del gruppo id, campagna di D&D inclusa, per diverso tempo.

Mentre si avvicinava la primavera del 1991 id, grazie alla liberta appena acquisita, si sentiva sempre meglio. Anche se c'era un contratto con Softdisk da soddisfare, i ragazzi potevano comunque lavorare sui loro giochi nel comfort della casa al lago. Carmack si immerse nella programmazione, per realizzare un motore grafico di nuova generazione. II primo motore aveva reso possibile lo scrolling laterale; la sua seconda creazione avrebbe dovuto mostrare effetti molto piu elaborati. Mentre faceva ricerche metodiche ed approfondite, it resto del gruppo utilizzava la tecnologia esistente per realizzare i giochi per Softdisk.

La liberta da Softdisk ed it successo di Keen davano loro l'ispirazione per nuovi tipi di giochi. Rescue Rover aveva come protagonista un ragazzino che doveva salvare it suo cane, Rover, dopo che l'animale era stato rapito dagli alieni. Un gioco difficile e coinvolgente, che costringeva i videogiocatori a muoversi attentamente in labirinti pieni di specchi che riflettevano i laser mortali sparati dai robot alieni. Combinava quella che stava emergendo come la formula tipica dei giochi id: umorismo mischiato a violenza, e pia quest'ultima era sopra le righe, meglio era. La schermata iniziale di Rescue Rover mostrava it cagnolino che scodinzolava la coda, circondato da minacciosi alieni con le armi puntate sulla sua testa.

Se Rover stava portando verso giochi conditi da un umorismo decisamente nero, it loro titolo successivo, sul quale avrebbero cominciato a lavorare a marzo, Dangerous Dave in the Haunted Mansion, sarebbe stato molto piu macabro. Per questo gioco, Romero voleva tirare nuovamente fuori ii suo personaggio phi amato, immergendolo in situazioni molto pia sinistre. Dave, innanzitutto, usando it motore grafico di

Keen, avrebbe dovuto mostrare un aspetto piu realistico. Questa volta, lo volevano diretto su un furgoncino pick-up verso una casa in condizioni terribili, simile a quelle di Shreveport, armato di fucile e vestito con un paio di jeans ed un cappellino da caccia. L'arma sarebbe servita per sbarazzarsi di fantasmi e zombi.

Era Adrian il pia felice del gruppo in quel momento. Poteva finalmente lavorare su qualcosa di macabro, ed era un'occasione per esorcizzare tutto it sangue che aveva visto quando era all'ospedale. Anche se non l'aveva detto agli altri, odiava ancora Commander Keen. 11 gioco per bambini che avrebbero dovuto fare, secondo lui, avrebbe dovuto essere volgare e divertente, nello spirito di una popolare serie TV di quel periodo, *Ren e Stimpy.* Con Dangerous Dave in the Haunted Mansion, Adrian aveva finalmente trovato un modo per sfogarsi. Mentre Tom e Romero lavoravano alle loro macchine, Adrian, senza farglielo sapere, comincio a creare quelle che aveva chiamato "animazioni di morte": tre o quattro fotogrammi riprodotti uno dietro l'altro dopo la morte di Dave. Nella maggior parte dei giochi, i personaggi semplicemente sparivano o, come aveva deciso Tom per Keen, si alzavano da terra e volavano verso it paradiso. Adrian aveva altre idee.

Una notte, Romero spinse un tasto per vedere l'animazione creata da Adrian: Dave si prendeva un pugno da uno zombie, che gli faceva saltare via gli occhi con abbondanti quantity di sangue. Romero era talmente divertito che ande quasi in iperventilazione. "Sangue!" disse ridacchiando. "In un gioco! Ma quanto e bello?"

La violenza Pinta, ovviamente, aveva una storia antica. La storia di Beowulf, che girava ormai da un millennio, aveva affascinato una marea di lettori nel corso dei secoli ("Il demone afferre it nobile dormiente con un rapido assalto, facendolo a pezzi, mordendogli le ossa, mandando gin it suo sangue, e trangugiando la sua came"). I bambini giocavano a guardie e ladri, con le pistole in mano, sparando ed immaginando di cadere su pozze di sangue. Mentre i ragazzi della id crescevano, negli anni '80, it genere dei film d'azione, con pellicole come Rambo, Terminator ed Arma Letale, aveva conquistato it botteghino, nel modo in cui gli horror come Non Aprite Quella Porta e Venerdi 13 avevano fatto nel recente passato. La violenza nei giochi non era comunque nulla di nuovo, visto che anche nel primo titolo realizzato per computer, Spacewar, bisognava distruggere a pia non posso. Erano it sangue, le budella e le ossa che non si erano mai viste. Net passato, la violenza di questo tipo era piuttosto limitata, sia per l'impossibilita di mostrare i particolari con le tecnologie esistenti , che, soprattutto, per la decisions degli sviluppatori di evitarla. Un successo da sala giochi del 1976, intitolato Death Race, aveva causato polemiche a non finire. Lo scopo del gioco era quello di investire delle persone, rappresentate da una manciata di pixel. Quando venivano colpiti, i personaggi urlanti erano sostituiti da crocifissi. C'erano teschi e mietitori oscuri sul cassone di questo coin-op. Era un gioco completamente diverso dal piu grande hit dell'epoca,

Pong, e fu anche it primo videogioco ad essere proibito.

Le creazioni macabre di Adrian erano troppo ben fatte per essere scartate. Alimentato dall'entusiasmo di Romero, it ragazzo aggiunse particolari sempre piu truculenti, come i pezzi di came insanguinata che saltavano via dagli zombi quando venivano colpiti. Dopo aver visto tutto quel sangue, i responsabili di Softdisk chiesero ad id di ridisegnare le animazioni di morte, ma senza liquido ematico. "Forse un giomo," disse Adrian, "riusciremo a mettere tutto it sangue che vogliamo."

Carmack, come gli altri ragazzi, si stava impegnando al massimo, ed aveva concentrato it suo interesse sul 3-D. Da buon creatore di mondi, le tre dimensioni, it Santo Graal per buona parte dei programmatori, gli sembravano it passo piit ovvio da compiere. I giochi, allora, non erano davvero tridimensionali nel senso cinematografico del termine, visto che usare it 3-D significava dare un senso di realismo e di solidity all'ambientazione. Spesso, per far sentire pia immersi i giocatori, si realizzavano titoli con la visuale in prima persona.

Anche se non lo sapeva, Carmack si stava unendo ad una ricerca che era cominciata migliaia di anni prima. **Il** sogno di un'esperienza realistica, coinvolgente ed interattiva aveva consumato it genere umano per millenni. Per qualcuno era un vero e proprio desiderio primitivo. **I** dipinti 'apparsi nel sud della Francia, a Lascaux, nelle caverne, risalenti al 15.000 a.C., furono considerati tra i primi esempi di "ambienti immersivi," con immagini che intendevano dare agli abitanti la sensazione di entrare in un altro mondo.

Nel 1932, Aldous Huxley descrisse un'esperienza futuristica di tipo cinematografico chiamata "feelies" nel suo romanzo Il *Nuovo Mondo.* Combinando immagini tridimensionali, e sensazioni tattili ed olfattive, i feelies, scrisse, erano "sorprendenti e molto piu reali di quello che sarebbero stati nella realty." Ray Bradbury immagino un'esperienza simile net suo racconto "The Veldt" uscito nel 1950, in cui presento, praticamente, la prima stanza per la realty virtuale. Una famiglia dispone di una stanza speciale che pu6 proiettare ogni scena proveniente dalla loro immaginazione sui muri circostanti. Sorgono pero dei problemi quando una delle loro visioni diventa troppo reale.

Poco tempo dopo, grazie agli sforzi degli scienziati, si cominciarono a progettare e realizzare ambienti simili. Nel 1955, it direttore della fotografia americano Morton Heilig descrisse it suo lavoro sul "cinema del futuro," che, scrisse, "sara nettamente migliore dei Feelies apparsi ne Il *Nuovo Mondo* di Aldous Huxley." Con una macchina di nuova concezione chiamata Sensorama, che combinava visioni, suoni ed odori di paesaggi urbani, l'intenzione di Heilig era quella di creare un'illusione molto piu immersiva di quelle di cui disponevano i film in 3-D del periodo. Egli disse che it suo obbiettivo era quello di creare una situazione "cosi realistica da dare allo spettatore la sensazio-

ne di essere fisicamente all'intemo della scena."

La resa convincente dell'immersivita non era it solo problema, pere, visto che bisognava pensare anche all'interattivita, ingrediente essenziale per i giochi per computer. Un grafico dell'Universita del Wisconsin, chiamato Myron Krueger, realizzo un progetto sugli ambienti di questo tipo. Durante gli anni '70, Krueger creo esperienze simili a quelle dei protagonisti di "The Veldt" di Bradbury, proiettando le immagini nelle menti del pubblico, anche quelli piu lontani da lui, su giganteschi schermi. "Gli ambienti," egli scrisse, "sono un nuovo mezzo artistico che si basa- sull'interazione in tempo reale tra uomo e macchine... Questo contesto e una realty artificiale all'incerno della quale l'artista ha it completo controllo delle leggi di causa ed effetto... La risposta e nel mezzo!" Un progetto simile, chiamato MAZE, permetteva ai membri del pubblico di navigare all'interno dell'immagine di un labirinto che veniva proiettata in una stanza.

Negli anni '80, queste immersioni nell'interattivita, avevano un nuovo nome: realty virtuale. L'autore William Gibson conic it termine cyberspazio nella sua pid celebre opera, *Neuromante,* per descrivere un mondo esistente tra le reti di. computer, interattivo e persistente. Nell'ultima parte degli anni '80, Scott Fisher, ingegnere al Centro Ricerche Ames della NASA, mise insieme uno schermo che veniva montato sulla testa ed un paio di guanti che trasmettevano i dati, per creare quello che sarebbe diventato l'archetipo dell'interfaccia per la realty virtuale. Con questi strumenti, gli utenti sarebbero potuti entrare in un mondo virtuale in cui avrebbero potuto manipolare gli oggetti e procedere con una visuale in prima persona in un ambiente tridimensionale.

L'effetto finale, scrisse Fisher nel 1989, e "quello di avere una versione elettronica della persona. Nel teatro interattivo o in applicazioni interattive di fantasia, si possono creare figure fantastiche ed oggetti inanimati, persone ed altre creature. Le reti di telecomunicazioni, poi, potranno svilupparsi e fare in modo che gli utenti si possano connettere tramite i loro server virtuali per interagire con la versione virtuale degli altri. . . . Sembra che le possibility offerte dalle realty virtuali siano praticamente illimitate come quelle della realty. Possono fornire un'interfaccia umana che scompare, come passaggio verso altri mondi."

Le ricerche di Carmack, relative ai giochi per computer in 3-D, erano ad un livello molto piu semplice. Anche se amava la fantascienza, e si era letteralmente innamorato dell'Holodeck di Star Trek, it suo obbiettivo non era quello di creare un mondo virtuale cosi particolareggiato e reale, ma di risolvere semplicemente it problema per fare un passo in avanti con la sua tecnologia. Carmack aveva fatto esperimenti con la grafica 3-D gia ai tempi dell'Apple II, quando aveva disegnato al computer it logo di MTV in wire-frame. Successivamente, diversi giochi avevano adottato la visuale in prima persona. Nel 1980, Richard Garriott impiego questa prospettiva nel ,suo primo gioco di ruolo, intitolato Akalabeth. Due anni dopo, un gioco per Apple II prodotto da

Sirius Software ed intitolato Wayout, con i suoi labirinti da attraversare in prima persona, fece gridare al miracolo critica e pubblico. Ma furono le simulazioni di volo, che permettevano di pilotare aerei ed astronavi, che sfruttarono al massimo questa prospettiva. Nel 1990, la society di Richard Garriott, la, Origin, produsse una simulazione di volo spaziale orientata al combattimento intitolata Wing Commander, che divenne uno dei giochi preferiti dei ragazzi di id.

Carmack si rese conto che avrebbe potuto fare meglio. Pensava che le simulazioni di volo fossero terribilmente lente, a causa della grafica pesante, e che, proprio per questo motivo, annoiassero it giocatore. A lui ed agli altri piaceva l'azione frenetica di titoli da sala giochi come Defender, Asteroids e Gauntlet. Mentre it resto del gruppo lavorava su Rescue Rover e Dangerous Dave in the Haunted Mansion, Carmack cercava di fare qualcosa che nessuno aveva mai fatto prima: creare un gioco d'azione, frenetico .e veloce, in 3 D.

I PC, purtroppo, erano ancora troppo lenti per gestire giochi simili. Carmack si documents sull'argomento, ma non riusci a trovare nessuna soluzione adeguata. Cerce quindi di risolvere it problema come aveva fatto con Keen: cominciare prima con l'approccio piit ovvio; in caso di fallimento, guardare oltre e cercare di passare dalla porta di servizio. Una delle ragioni per cui i giochi in 3-D erano lenti andava ricercata nel fatto che it computer era costretto a disegnare contemporaneamente troppe superfici. Carmack ebbe un'idea. Cosa sarebbe successo se avesse ordinato al computer di disegnarne solo qualcuna, come ad un cavallo a cui viene messo un paraocchi? Carmack realizzo un programma che, anziche disegnare poligoni a caso, avrebbe creato solo figure laterali. In poche parole, realizzava solo i muri senza pensare ne al soffitto ne al pavimento.

Per far si che it computer disegnasse alla maggiore velocity possibile, Carmack tenth un altro approccio non tradizionale, conosciuto come raycasting. Invece di disegnare una marea di elementi grafici, cosa che avrebbe richiesto un sacco di memoria, e di potenza, con ii raycasting si poteva dire al computer di disegnare sottili strisce verticali, una alla volta, in base al punto di vista del giocatore. L'equazione "raycasting = velocity" era corretta. L'ultima difficolta per Carmack fu quella di aggiungere personaggi al suo mondo tridimensionale. Bisognava inserire elementi grafici semplici, ma convincenti. Wing Commander aveva usato un sistema che diceva al computer di ridurre la scala o la dimensione degli sprite in base a dove si trovava it giocatore. Unendo questi semplici sprite poligonali con it raycasting, Carmack fu in grado di creare un veloce mondo 3-D.

Carmack emerse dalla sua ricerca dopo sei settimane, due di piu delle quattro che aveva passato sugli altri giochi. Quando Romero vide la tecnologia, rimase nuovamente impressionato dal Bambino Prodigio. I due discussero su quale tipo di gioco

avrebbe sfruttato meglio it nuovo motore grafico. Furono d'accordo su un'ambientazione futuristica, nella quale it giocatore, a bordo di un carro armato, avrebbe dovuto salvare delle persone prima dell'arrivo dell'Armageddon. Hovertank, uscito nell'aprile del 1991 fu it primo veloce gioco d'azione in prima persona uscito per PC: id aveva inventato un genere.

Anche se Hovertank era un titolo innovativo, non era affatto Commander Keen. Il gioco era piuttosto brutto da vedere, con i suoi muri giganteschi e monocolore, ma mostrava comunque quelli che sarebbero diventati alcuni degli elementi tipici delle produzioni id. Adrian aveva disegnato un gruppo di bestie, mutate per colpa delle radiazioni, che venivano ridotte in pozze di sangue. Se it giocatore fosse tomato nel posto in cui aveva ucciso l'alieno, avrebbe trovato ancora li la pozza, come gia accadeva agli Yorps in Keen.

Con l'inizio di maggio, id Software continuava ad innovare i suoi giochi ed espandere i suoi affari, tornando alla sua prima serie di successo, Commander Keen. Per soddisfare gli obblighi contrattuali con. Softdisk, i ragazzi id decisero di realizzare un nuovo episodio intitolato Keen Dreams. Anche se aveva sperimentato la visuale in prima persona ed 3-D con Hovertank, it gruppo voleva preservare it fulcro di Keen, lo scrolling laterale, ma aggiungendo qualche elemento nuovo. Si voleva dare una sensazione di movimento piu convincente, consentendo allo sfondo ed all'azione di muoversi a velocity diverse. Questo effetto era conosciuto come scrolling a parallasse. Nel passato, i personaggi di un gioco attraversavano ambientazioni, come per esempio delle foreste, completamente statiche. Con it parallasse, invece, gli alberi della foresta si sarebbero mossi molto lentamente al passaggio del protagonista, conferendo un maggiore senso di realismo al tutto.

Carmack, pero, si trovava a dover ancora lottare con i limiti della tecnologia PC. Dopo alcuni tentativi, si rese conto che non c'era alcun modo di creare lo scrolling a parallasse in modo convincente. Siccome i computer erano troppo lenti per disegnare entrambi i livelli in movimento, Carmack fu costretto a girare attomo al problema. Egli scrisse cosi un programma che poteva salvare o mettere temporaneamente in memoria un'immagine, che non sarebbe piu stata ridisegnata a tutti i passaggi del protagonista. Per rendere l'illusione della profondita, Carmack si rese conto che poteva salvare momentaneamente due immagini assieme, come una piccola sezione della piattaforma ed una parte dell'albero sullo sfondo, richiamandole poi velocemente. 11 Bambino Prodigio era riuscito nuovamente a portare la grafica per PC dove nessuno era arrivato prima. Keen Dreams fu completato per la fine del mese.

Nel giugno del 1991, id comincio a lavorare sulla seconda trilogia di giochi per Scott Miller ed Apogee. Keen 4, 5, e 6 sarebbero stati rilasciati nello stesso modo dei primi tre, con it primo episodio come shareware per attirare gli appassionati ad acqui-

stare Pinter() gioco. A questo punto, Apogee non era solo it leader nel campo dei videogiochi shareware, ma anche nell'intero mercato. I giochi della serie Keen erano in cima a tutte le classifiche, e portavano nelle casse della society quasi 60 mila dollari al mese. Se avessero seguito lo stesso piano, li assicure Scott, sarebbero riusciti a guadagnare altrettanto.

Tom scrisse cosi la storia della nuova trilogia, intitolata, Goodbye Galaxy (Addio Galassia). Questa volta, Commander Keen scopre un piano malvagio per la distruzione della galassia e deve riuscire a fermare gli alieni, con it suo Megarazzo Pancetta, per salvare it mondo. Prima pero, deve immobilizzare i suoi genitori, usando una pistola stordente. Secondo Tom, questa arma fu un'aggiunta inevitabile al gioco. Dopo l'uscita della prima trilogia, Tom comincio a ricevere lettere di lamentele da genitori preoccupati a cui non piaceva it mondo in cui le salme degli Yorp morti uscivano di scena. *Perche i personaggi non potevano semplicemente scomparire alla loro morte, come negli altri giochi?* Torn desiderava ancora che i bambini potessero vedere gli effetti della loro violenza ma, allo stesso tempo, non voleva dare luogo a controversie inutili. Decise quindi che, da questo gioco in poi, le creature avrebbero dovuto essere stordite. Non sarebbero morte, sarebbero semplicemente rimaste bloccate, con le stelline a girare sopra le loro testa.

Ad agosto, id disponeva gia di un prototipo funzionante, detto beta, di Commander Keen 4: Secret of the Oracle. Poche settimane prima, Romero aveva incontrate un appassionato videogiocatore canadese, chiamato Mark Rein, che era stato un grande fan della prima serie di Keen. L'uomo chiese a Romero se avessero avuto bisogno di qualcuno che provasse i loro nuovi giochi. Romero rispose di si ed invio a Mark una beta di Keen 4, alla fine della quale era stata inserita una breve descrizione dell'episodio successivo, "The Armageddon Machine" (La Macchina dell'Apocalisse), che prometteva che it gioco, tra le altre cose, sarebbe stato divertente della vita reale!"

Mark rispose con un elenco molto dettagliato di bug, impressionando Romero. L'uomo non era solo un videogiocatore, ma un aspirante uomo d'affari che era certo di riuscire a strappare qualche accordo con i ragazzi della id. Dal momento in cui aveva visto it demo di Dangerous Dave in Copyright Infringement, Romero era alla ricerca di modi nuovi per espandere it business e, forse, Mark sarebbe riuscito a riempire quel vuoto. Carmack stava realizzando una tecnologia grandiosa, dopo tutto, quindi perch& non assumere qualcuno per sfruttarla in tutto it suo valore?

Carmack non fu molto contento dell'idea del socio, perch& non era interessato a gestire una grossa azienda, gli bastava semplicemente programmare giochi. Riconobbe peal, che senza Romero, id non sarebbe mai entrata in affari, per cui accetto la nomina a presidente probatorio della society per sei mesi.

Dopo poche settimane, Mark era gia riuscito a stringere un accordo di vendita

con una society chiamata Formgen per la versione retail di Commander Keen. Fu sua l'idea di buttarsi nel mercato retail, in cui id avrebbe potuto sicuramente guadagnare parecchio denaro. Stavano realizzando tre giochi dopo tutto e gli sarebbe bastato prenderne uno e distribuirlo tramite FormGen. Il gruppo approvo l'idea, che gli avrebbe permesso di rilasciare un episodio di Keen nel mercato shareware ed un altro in quello retail.

Non c'era nessun contratto tra id ed Apogee, ma i ragazzi chiamarono lo stesso Scott Miller per parlargli di questa opportunity. La loro relazione andava molto bene. All'inizio dell'estate, Scott aveva portato un gruppo di sviluppatori di videogiochi dai ragazzi, in seguito ad un loro invito. Romero aveva presentato un seminario per convincerli a prendere in licenza la loro tecnologia. Era un passo dovuto, secondo Romero, perche la tecnologia di Carmack era davvero impressionante. Perche non farsi pagare dagli altri che avrebbero voluto usarla? Nel weekend, i ragazzi dimostrarono come it motore grafico di Keen avrebbe potuto essere usato per creare una versione impropria di Pac-Man, definita per l'occasione Wac-Man. Completarono it gioco in una notte e vendettero la loro prima licenza ad Apogee.

Quando i ragazzi informarono Scott dell'accordo con Formgen, non lo trovarono molto contento. "E' un grosso problema," disse loro. "State rompendo la formula magica della trilogia. Se rilasciate un gioco shareware e non consentite alla gente di acquistare l'intera trilogia, le vendite saranno scarce." E' troppo tardi, gli dissero, perche avevano gia firmato it contratto.

Nell'agosto del 1991, le crescenti ambizioni id Software la stavano portando non solo in nuovi accordi, giochi o tecnologie, ma anche in una nuova casa. Tom e Romero non volevano pin stare a Shreveport. Anche se continuavano a divertirsi nella casa sul lago, i due si stavano stancando dell' ambiente circostante, che era piuttosto triste. Romero odiava la vista dei pescatori nel tragitto che doveva percorrere per andare a prendere da mangiare. Un altro dei motivi per cui ii ragazzo non voleva pin stare 11 era la sua nuova ragazza, Beth McCall.

Beth lavorava nella divisione vendite di Softdisk. Appartenente ad una buona isamiglia di New Orleans, era solare e socievole, e rideva a tutte le barzellette di Romero. La relazione andava splendidamente, ed era quello che gli serviva dopo it divorzio. Anche se it rapporto con la sua ex-moglie si faceva sempre pin difficile, egli si sentiva comunque molto vicino ai figli. Con Beth, Romero poteva finalmente riempire un vuoto. Anche la ragazza, poi, voleva andarsene via da Shreveport.

Tom supplico i ragazzi di trasferirsi nel Wisconsin, luogo in cui aveva frequentato it college e di cui amava la cultura. Romero accetto la proposta ed accompagn6 Tom

a fare un giro a Madison, citta universitaria di quello stato. I due tornarono convinti che quello fosse it luogo perfetto per la nuova cede della society. Anche l'altro co-inquilino della casa al lago, Jason Blochowiak, era andato a scuola a Madison ed era intenzionato a lasciare Softdisk per seguirli. Gli altri ragazzi, per?), non pensavano che fosse abbastanza motivato; una volta, infatti, Jason li aveva quasi presi in giro dicendo che guadagnava pia soldi attraverso investimenti azzeccati e non programmando giochi. Il suo furgoncino aveva la scritta "AUTOCRATE" sulla targa. Carmack pensava comunque che fosse un programmatore intelligente e di valore, e non gli sarebbe dispiaciuto di averlo con loro.

Carmack non aveva problemi a trasferirsi a Madison; come aveva spesso detto agli altri, gli sarebbe andato bene qualunque luogo, a patto che potesse continuare a programmare. Adrian era molto pia riluttante. Lui ci viveva da una vita a Shreveport, era legato alla citta„ ed anche se aveva esplorato mondi oscuri nella sua ricerca artistica, voleva stability nella sua vita reale. Romero lo supplica, promettendogli che i loro appartamenti sarebbero stati i migliori. Ci volle molto per convincerlo, ma alla fine it ragazzo accetto. Jay, invece, decise di non saltare a bordo. Si sentiva ancora legato a Softdisk, perche aveva dei progetti da completare, e non era entusiasta dei rischi che avrebbe corso con una nuova attivita.

In una calda mattinata di settembre, i ragazzi caricarono i loro computer nel baule delle loro macchine e se ne andarono, per l'ultima volta, dalla casa del lago.

SEI

Verde e Arrabbiato

Per una volta, la realty era inferiore alle aspettative di Romero. I ragazzi di id arrivarono all'appartamento di Madison in un giorno grigio del settembre 1991, trovandolo molto meno bello di come era stato descritto. Si trovava in un orribile complesso in cui tutti gli edifici sembravano uguali. Era squallido, in confronto alla loro casa di Shreveport: non c'era it lago, non c'era it cortile, non c'era la barca. Quando attraversarono it corridoio principale, non passarono degli alberi, ma due tizi che stavano spacciando droga.

posto, almeno, aveva l'aspetto dell'ufficio, visto che si trattava di un appartamento con tre camere da letto. Carmack a cui andava bene tutto, accetto di vivere nella camera al piano superiore, mentre gli altri ragazzi affittarono altri appartamenti nel complesso. Adrian, che si sentiva come un pesce fuor d'acqua in quell'ambiente, aveva ancora pia problemi, perche it suo appartamento si trovava dall'altro lato della struttura. Mentre agli altri bastava fare due passi, attraversando it parcheggio, per giungere in ufficio, lui era costretto a prendere la macchina.

Romero era comunque contento, perche si trattava di un nuovo inizio per lui, con una nuova ragazza e nuovi giochi. Anche Tom era entusiasta e felice di essere tornato a casa, oltre che rinvigorito dall'ambiente collegiale. L'unico problema era rappresentato da Jason, che era diventato amico di Carmack. 11 ragazzo sembrava stare su una lunghezza d'onda completamente differente, ma Carmack non voleva metterlo alla porta.

Pur avendo reagito in modo divers() alla nuova situazione, it gruppo riusci comunque a terminare la seconda trilogia di Commander Keen. Dopo aver lavorato assieme per molti mesi, it team aveva assunto una personality collettiva. Carmack e

Romero erano perfettamente in sintonia, con il primo intento a migliorare it nuovo motore grafico di Keen, ed it secondo al lavoro sugli strumenti e sull'editor, il software usato per creare gli elementi di gioco. Non c'era nulla che potesse distrarli. Una sera, Beth ed altre donne si fecero vive nell'appartamento, mentre i ragazzi lavoravano duramente. Beth fece del suo meglio per attirare l'attenzione di Romero, ma il suo ragazzo non distoglieva gli occhi dal monitor. Non riuscendo ad ottenere una risposta, la ragazza alzo le mani e disse, "Perche i nostri uomini non possono venire a casa per fare sesso con not?"

"Perch& stiamo lavorando," disse Romero. Carmack si mise a ridere.

Anche Tom si stava impegnando molto, felice per il successo del progetto, che gli aveva ispirato un sacco di nuove bizzarre idee. Aveva popolato it mondo di Keen con uomini patata armati di pistola, funghi velenosi dalla lingua lunga e con i suoi preferiti, i Dopefish, pesci verdi con grossi occhi tutt'altro che svegli e denti giganteschi.

Adrian, come al solito, non condivideva l'allegria di Tom, ma si sforzava i1 piu possibile per dare vita a quegli stupidi personaggi. I suoi disegni stavano diventando sempre piu colorati e ricchi di particolari, in grado di rivaleggiare con quelli dei migliori titoli sul mercato. Il ragazzo stava anche cercando un modo per mettere da parte tutte le sue frustrazioni, relative a Tom, Keen, e Madison. Una volta, si mise a giocare con l'immagine di Commander Keen, realizzando un'animazione in cui ii personaggio aveva la gola aperta e gli occhi fuori dal cranio. Adrian si faceva qualche risata passando dall'immagine di Keen tutto garrulo e felice a quella in cui era a pezzi.

Mentre it lavoro sui nuovi Keen andava avanti e continuavano ad arrivare assegni da Scott, Carmack poteva tornare sul suo progetto principale, quello degli sparatutto 3-D in prima persona. II passo in avanti piu recente era stato ispirato da qualcosa che aveva sentito dire da Romero. I due avevano sviluppato un altro elemento della loro collaborazione. Carmack era il migliore quando si trattava di creare un motore grafico, ma non era affatto un videogiocatore, al contrario di Romero. Non lo era mai stato, era lui che realizzava i giochi, ed anche in D&D era il Dungeon Master e non uno dei giocatori. Romero, invece, si teneva aggiomato su tutto, sui nuovi giochi e sviluppatori. E fu attraverso uno di loro che venue a conoscenza di un'importantissima nuova tecnica chiamata "texture mapping."

Con il texture mapping era possibile applicare una serie dettagliata di texture agli elementi grafici che sarebbero apparsi sullo schermo di un computer. Invece di usare un colore unico e solido su un muro, all'intemo di un gioco, il computer avrebbe disegnato una serie di mattoni. Romero senti parlare per la prima volta di questa tecnica da Paul Neurath, la cui societa, Blue Sky Productions, stava lavorando su un gioco intitolato Ultima Underworld, che sarebbe stato pubblicato da Origin, la software house

di Richard Garriott. Neurath disse a Romero che stavano applicando il texture mapping ai poligoni del loro mondo tridimensionale. Romero pense che questa nuova tecnica fosse fantastica e, non appena riattacco it telefono, si giro sulla sedia per voltarsi verso Carmack e gli disse, "Paul mi ha detto che sta facendo un gioco usando il texture mapping."

"Texture mapping?" rispose Carmack, che poi si prese qualche secondo per riflettere su quel concetto. "Ce la posso fare."

Il risultato fu Catacomb 3-D, i cui livelli contenevano muri di mattoni grigi coperti da una gelatina verde. Per giocare, si doveva attraversare un labirinto, sparando delle palle di fuoco con la mano che era visualizzata al centro dello schermo, nella parte inferiore, come se qualcuno stesse guardando it suo stesso braccio, ma dentro al computer. Inserendo la mano, i ragazzi di id volevano far capire una cosa al loro pubblico. In quel modo non ci si limitava a giocare it gioco, era come essere al suo interno.

Catacomb 3-D fu pubblicato sei mesi prima dell'uscita di Ultima Underworld, anche se fu quest'ultimo, collegato alla celebre saga di Garriott, a ricevere piu attenzioni. La cosa importante, pere, furono le innovazioni che entrambi i titoli portarono nel campo del gioco 3-D, rendendolo molto piu coinvolgente. Quando Scott Miller vide Catacomb 3-D, ebbe solo una cosa da dire: "Dobbiamo fare qualcosa di simile come shareware."

Man mano che si avvicinava al giorno del Ringraziamento, la vita a Madison si faceva sempre piu brutta. I vicini spacciatori di droga erano stati arrestati dai poliziotti che, per prenderli, avevano buttato giu la porta. Qualcuno aveva fregato la benzina dalle loro auto. Adrian era decisamente triste perch& aveva perso it tappino del suo letto d'acqua e non riusciva a trovare un ricambio, cosa che lo aveva costretto a dormire sul pavimento per mesi. Anche Carmack aveva fat¨to lo stesso, ma era una sua scelta. Egli diceva di riuscire a riposare comunque, e di non avere bisogno di un materasso. Quando Romero si stuff) della situazione, compro un materasso per il suo socio. "Amico," gli disse, ora che to dorma bene per una notte."

La neve veniva gill dal cielo a secchiate, rendendo Madison sempre piu fredda. L'intero parcheggio del complesso era completamente ricoperto di ghiaccio. Ogni pomeriggio, al suo risveglio, Adrian doveva salire in macchina e stare li per venti minuti a scaldare il motore, in modo da poter raggiungere gli uffici. Una volta, i ragazzi andarono a comprarsi una pizza, ma faceva cosi freddo da costringerli, dopo pochi minuti, a tornare sulle loro macchine senza it mangiare. Nessuno voleva ancora avventurarsi fuori.

Per questo motivo, in quel periodo, erano tutti quasi sempre nell'appartamento.

Anche se si erano abituati a trascorrere insieme tantissime ore in una piccola stanza, almeno, a Shreveport, avevano la possibility di andare sul lago per fare sci d'acqua. Qui, invece, it loro tempo libero lo passavano quasi completamente a giocare a Dungeons and Dragons. Per rendere ancora piu grande la loro partita, attaccarono dei volantini in giro per la citta.

Adrian aveva disegnato, nella parte alta della pagina, ciascuno dei ragazzi di id nelle vesti del suo personaggio nel gioco: Tom con la barba ed una grossa ascia, Romero con una gigantesca spada, Adrian con una cintura su cui appariva la parola "die" e Carmack, vestito da mago, con in mano ii libro delle regole. Lo spazio bianco con un punto interrogativo al posto della testa indicava che erano alla ricerca di un nuovo giocatore. I1 volantino recitava: "CERCASI CLERIC() e/o LADRO per giocare in squadra in una fantastica campagna. . . . Ci siamo appena trasferiti qui, abbiamo bisogno di uno o due nuovi giocatori. . .Le cose che vi piaceranno di questa campagna: interazione tra i personaggi, buon equilibrio, eventi divertenti, pizza. Le cose che non farete nella campagna: dominare it mondo."

La tensione stava crescendo all'interno dell'appartamento. Adrian era stufo dei rumori alieni e delle imitazioni dei personaggi di Keen fatte da Romero e Tom. Anche Carmack si stava stancando del loro comportamento. Jason, poi, era sempre piu emarginato. Il suo amico Carmack lo difendeva ancora e, per non licenziarlo, gli diede it compito di occuparsi del gioco che avrebbero dovuto realizzare per Softdisk, visto che it loro contratto con la society di Shreveport non era ancora scaduto.

Con la seconda trilogia di Keen ormai vicina al completamento ed it gioco per Softdisk nelle mani di Jason, id poteva finalmente concentrarsi sul suo nuovo progetto per Apogee. A questo punto, si era stabilita una gerarchia: Carmack era it responsabile della parte tecnologica, incaricato di realizzare i motori grafici con i quali avrebbero costruito i loro giochi. Tom, nel ruolo di direttore creativo, aveva it compito di inventare gli -elementi di gioco, con i quali avrebbero sfruttato la tecnologia messa a punto da Carmack. Romero si collocava bene tra i due, perche era in grado di aiutare Carmack con i suoi strumenti e, allo stesso tempo, fare lo stupido con Tom tirando sempre fuori nuove idee. Adrian si sarebbe occupato della parte artistica, cercando di dare al tutto, quando possibile, it suo macabro tocco.

Una sera, i quattro si riunirono attorno ad un tavolo per discutere di un nuovo gioco, scambiandosi inaspettatamente i ruoli. Fu Tom a causare problemi. Animato dall'incredibile successo della prima trilogia mesi prima, egli sosteneva vigorosamente la necessity di realizzare ben tre trilogie, come ii suo eroe George Lucas avrebbe dovuto fare con *Guerre Stellari.* La tecnologia di Carmack, per?), era stata creata per altri scopi, per realizzare un frenetico gioco d'azione in prima persona. Keen non era ne frenetico

ne in prima persona; era semplicemente un'avventura a scrolling laterale come Mario. Era comunque implicito che it loro gioco successivo avrebbe dovuto essere qualcosa di diverso.

Tom era piuttosto deluso, ma da buon vulcano di idee, ne tiro subito fuori una. "Ehi," disse, "vi ricordate it film *La Cosa,* quando it tizio esce dalla gabbia dove ci sono i cani che l'alieno ha fatto ammattire, e tutti gli chiedono cosa c'e la dentro? E lui risponde, 'Non lo so, ma e qualcosa di strano e molto incazzato'? Beh, e proprio come in un videogioco, perch& nei videogiochi non si conoscono mai i motivi per cui si spara ai mostri. Lo si fa solo perche sono verdi e arrabbiati. Perche non fare un gioco come quello? Magari qualcosa che abbia a che fare con esperimenti scientifici e mutanti da cac- - ciare e ammazzare?" Dopo un po', Tom comincio a leggere ad alta voce dal monitor i titoli che, secondo lui, avrebbero potuto dare a quel gioco: "Mutants from Hell!" "Die, Mutants, Die!" "3-Demons!" "Texture-Mapped Terence and the Green Shits!" Se ayessero voluto arrivare dritti al punto senza complicarsi troppo la vita, concluse, avrebbero potuto intitolarlo "It's Green and Pissed." ("E' verde e arrabbiato.")

Tutti si misero a ridere. "Si," disse Romero, "immagina un tizio che entra in un negozio di computer e chiede al commesso, `Uhm, mi scusi, ma ce l'avete It's Green and Pissed?"' Anche se aveva incontrato la loro approvazione, Tom cambia rapidamente idea, perche voleva evitare a tutti i costi di causare controversie.

"Non so," disse Romero. "E' una cosa che sa di gia sentito. E' sempre la stessa storia, con it laboratorio pieno di merda mutante, bla bla bla.' Dobbiamo fare qualcosa che sia veramente bello. Sarebbe stupendo se riuscissimo a fare un remake di Castle Wolfenstein, ma in 3-D."

Wolfenstein! Fu quella la parola che toed) le corde sia di Carmack che di Torn; entrambi, come Romero e tutti i giocatori ai tempi dell'Apple II, erano cresciuti giocando al grande classico d'azione creato dal leggendario Silas Warner nei primi anni '80. Furono subito tutti d'accordo con Romero. Wolfenstein era perfetto per la tecnologia di Carmack perch& in fondo, era uno sparatutto a labirinti. 11 giocatore doveva correre attraverso tutti questi labirinti, combattendo contro i nazisti e recuperando tesori, arrivando alla fine a scontrarsi con Hitler in persona. Anche se la grafica del gioco era bruttina, a bassa risoluzione, era comunque unica per l'epoca, perche faceva capire cosa era possibile fare con i computer. Quando usci Castle Wolfenstein, la maggior parte dei giochi per computer e dei coin-op, come Pong, si basava su una schermata statica. In Wolfenstein, invece, ogni schermata vista dal giocatore rappresentava una stanza di un grosso castello, ed ogni stanza era un labirinto di muri. Quando it protagonista ne attraversava uno, la schermata cambiava, mostrando una nuova stanza. Anche se non c'era nessun tipo di scorrimento, la sensazione che si provava era quella di poter esplorare un

mondo pia ampio. Il gioco era affascinante anche perche non si sapeva mai cosa c'era nella stanza successiva: molto spesso, si trattava di un nazista che urlava in tedesco.

Spinto dalla reazione positiva di tutto it gruppo, Romero divenne una fonte continua di idee. Nel Wolfenstein originale, i personaggi potevano cercare tra i corpi dei soldati morti. "Quanto sarebbe bello avere una cosa simile in prima persona 3-D?" disse. "Si potrebbero trascinare i corpi e nasconderli dietro un angolo per frugare nelle loro tasche! *Prsshh prsshh prsshh!"* disse, imitando i suoni. "Abbiamo la possibility di fare qualcosa di veramente nuovo, frenetico e texture-mappato. Se riusciamo a creare una grafica stupenda e veloce, a fare suoni belli e forti, e a rendere it gioco incredibilmente divertente, allora avremo sicuramente un vincitore."

L'industria del videogioco per computer era stata sempre piuttosto calma e tranquilla fino ad allora. In SimCity, gioco di grande successo, bisognava costruire e gestire una citta virtuale. Civilization, un altro grande hit del periodo, era un impegnativo gioco di strategia in stile Risiko basato su alcune delle pia celebri battaglie della storia, in cui pere non compariva nemmeno una goccia di sangue. Wolfenstein sarebbe stato qualcosa di mai visto in quell'industria. "Colpird tutti," concluse Romero, "Sara un gioco davvero scioccante."

Carmack diede la sua benedizione. Quando Romero doveva sostenere un'idea, era sempre incredibilmente convincente. E Carmack stava apprezzando sempre di pia ii talento di Romero, grazie al quale avrebbe potuto portare la sua tecnologia in un mondo nuovo, un luogo che non sarebbe mai riuscito a concepire da solo. Adrian, che non conosceva l'originale Wolfenstein, era entusiasta di lavorare su qualcosa di diverso da Keen, e l' idea di dover disegnare in 3-D lo intrigava. Tom, ancora scosso dal rifiuto ricevuto riguardo a Keen, penso che sarebbero tornati a realizzare i suoi giochi dopo aver terminato questo. Alla fine, era ancora it game designer della society. Per cui, si mise anche lui a lavorare sul nuovo gioco. Si sarebbe trattato di qualcosa di pia coinvolgente, grazie alla tecnologia di Carmack, e di pia bizzarro, perch& per la prima volta nella breve storia di id, era Romero a guidare lo sviluppo.

In un freddo giorno d'inverno, Carmack si allaccio le scarpe, si mise la giacca ed usci fuori, in mezzo alla neve. La citta era completamente coperta dalla coltre bianca, con le macchine e gli alberi ghiacciati. Carmack doveva resistere al freddo perch& non aveva pia Fait°, siccome aveva venduto la MGB diverso tempo prima. Egli non si faceva condizionare dal tempo, se necessario, come non si faceva condizionare dal comportamento di Tom e Romero in ufficio. II ragazzo era in missione.

Arrivato in banca, Carmack chiese un assegno da 11 mila dollari. I soldi gli

sarebbero serviti per acquistare un computer NeXT, l'ultima macchina uscita dalla nuova azienda di Steve Jobs, uno dei co-fondatori di Apple. 11 NeXT, che aveva la forma di un cubo di colore nero, era ancora meglio delle prime macchine create da Jobs, perche incorporava NeXTSTEP, un potente sistema fatto apposta per sviluppare software. Il mercato dei giochi PC stava esplodendo, e questo era lo strumento perfetto per creare .titoli piu dinamici da far girare su questa piattaforma sempre phi diffusa tra i videogiocatori. Il NeXT era it miglior regalo di Natale possibile per it migliore tra i giovani programmatori, Carmack.

Il computer NeXT non era l'unica novita di quei giomi. Le cose stavano cambiando nel piccolo mondo della id. Jason era stato licenziato, ed it gruppo si era ristretto a Carmack, Romero, Adrian, e Tom. Ma c'era altro nell'aria. Il periodo della presidenza Reagan-Bush era ormai alla fine e c'era un nuovo spirito che si stava diffondendo. Tutto comincio a Seattle, dove un trio malamente vestito, chiamato Nirvana, che suonava musica di genere grunge rock, scalzo Michael Jackson dal vertice delle classifiche pop, con it proprio album, intitolato Nevermind. Non ci volle molto al grunge ed all'hip-pop per dominare it mondo, oltre alle classifiche, con it loro modo piu brutale e schietto di vedere le cose. id avrebbe dovuto fare per i videogiochi quello che quegli artisti avevano fatto per la musica: rovesciare lo status quo. Il mondo videoludico, fino ad allora, era dominato dall'equivalente della musica pop, nella forma di giochi come Mario e Pac-Man. Diversamente da quella musicale, l'industria del software non si era mai scontrata con qualcosa di cosi ribelle come Wolfenstein 3-D.

Il titolo verine fuori dopo parecchi scambi di idee. Inizialmente, i ragazzi avevano pensato di usare un nome diverso da Wolfenstein, che era nato dalla mente di Silas Warner, fondatore della Muse Software. Tom propose un lungo elenco di titoli diversi, che andavano dai forzati The Fourth Reich o Deep in Germany agli assurdi Castle Hasselhoff e Luger Me Now. Tra le sue proposte c'erano anche dei titoli in tedesco: Dolchteufel (Pugnale del Diavolo), Geruchschlecht (Cattivo Odore). Fu un sollievo per loro la scoperta del fallimento della societa di Warner. Muse era infatti andata in bancarotta a meta degli anni '80 e non aveva phi i diritti sul nome Wolfenstein. Il gioco si sarebbe quindi intitolato Wolfenstein 3-D.

Quando ne parlarono a Scott, la sua reazione fu tremendamente positiva. Li stava supplicando da mesi a realizzare un gioco shareware in 3-D. Quando Romero gli spiego quali erano i suoi piani per la loro versione, Scott, che amava anche lui Castle Wolfenstein, era letteralmente al settimo cielo: armi potenti, azione frenetica, nazisti da uccidere. I giochi della serie Keen continuavano a portare soldi. La seconda trilogia era uscita da qualche mese, ma le vendite erano state piuttosto deludenti, circa un terzo dell'originale. Miller sapeva benissimo che non era un problema legato al gioco; la sua pre-

occupazione originaria si era tramutata in realty: la versione retail di un gioco della serie, pubblicata da Formgen, gli aveva ridotto le vendite, perche lo aveva lasciato con solo due episodi e non tre. Nonostante cio, i ragazzi di id erano le sue star, ed egli credeva ciecamente nella loro tecnologia e nella loro visione delle cose, tanto da garantirgli ben 100 mila dollari per Wolfenstein.

id non aveva alcuna intenzione di fermarsi qui. Mark Rein, che ricopriva ancora la carica di presidente probatorio, aveva stretto un nuovo accordo con FormGen, per la pubblicazione nel mercato retail di altri due giochi. I ragazzi furono contenti ma, allo stesso tempo, preoccupati. La loro prima collaborazione con FormGen, ossia, Commander Keen: Aliens Ate My Babysitter, non aveva venduto molto. Secondo id la colpa era, in parte, del terribile disegno che compariva sulla scatola, progettata da un'azienda che si era occupata, fino ad allora, di realizzare confezioni per prodotti come it to Lipton. L'idea di riprovarci di nuovo era elettrizzante, perche gli avrebbe permesso di ricavare guadagni da entrambi i mercati, sia quello shareware che quello retail. Nessuno, nemmeno Origin e Sierra, poteva permettersi di fare cosi. Anche se Mark e FormGen erano piuttosto riluttanti a portare nei negozi un gioco di quel tipo, dopo qualche discussione, accettarono di commercializzarlo. I ragazzi di id si stavano abituando sempre pin ad averla vinta.

Mitzi si godeva it suo piedistallo in cima allo spazioso computer NeXT di Carmack, stiracchiandosi pigramente sul monitor e facendo penzolare le sue gambe sullo schermo. Circondati da scatole di pizza vuote e lattine di Diet Coke, Romero, Carmack, Tom ed Adrian se ne stavano seduti davanti ai loro computer a lavorare su Wolfenstein 3-D. La tranquillity del mondo esterno era in completo contrasto con it mondo che si stava sviluppando sui loro schermi. Wolfenstein avrebbe dovuto essere brutale, come voleva Romero, veloce e frenetico, grazie alla presenza di Carmack alla parte tecnologica.

Il programmatore Carmack sapeva che avrebbe potuto aumentare velocity e coinvolgimento, grazie ai passi avanti che aveva fatto mettendo insieme it raycasting ed it texture mapping in Catacomb 3-D. Per Wolfenstein, non c'era assolutamente bisogno di fare un simile passo in avanti, sarebbe bastato migliorare it codice gia esistente, eliminando i bug, ottimizzando la velocity e rendendo tutto piu elegante. Il motore grafico, poi, per non essere troppo pesante, avrebbe dovuto disegnare solo quello che it giocatore aveva bisogno di vedere, quindi i muri, ma non it soffitto ed it pavimento. Per velocizzare ancor piu le cose, sia i personaggi che gli oggetti all'interno del gioco non sarebbero stati realizzati in vero 3-D. I ragazzi avrebbero usato dei semplici sprite, immagini piatte che, viste dal vivo, avrebbero avuto l'aspetto di figure ritagliate da un cartoncino.

Romero, in piena modality Melvin, immagino tutte le cose che avrebbero potuto inserire in un gioco it cui scopo era, secondo le sue parole, quello di "uccidere dei nazisti." Egli desiderava avere la suspense di un gioco per Apple II, arricchendola con la orribile sensazione che si potrebbe provare entrando in un bunker nazista. Tra i nemici ci sarebbero stati sia i soldati delle SS che Hitler. Adrian prese i libri di storia, scansionando immagini del leader tedesco da mettere nel gioco.

Ma per Romero tutto cio non era abbastanza. "Che ne dite," suggeri, " di ficcarci dentro dei cani da guardia? Cani a cui si potrebbe sparare! Fottuti pastori tedeschi!" Adrian era al settimo cielo, e disegno un cane che, nell'animazione di morte, si metteva a guaire. "E ci dovra essere del sangue," disse Romero, "tanto, tantissimo sangue, come mai prima in un videogioco. E le armi avrebbero dovuto essere letali, ma semplici: un coltello, una pistola, magari anche una mitraglietta. Romero parlava ed Adrian andava avanti a disegnare.

Furono di Tom le idee relative agli oggetti che it protagonista avrebbe potuto raccogliere durante it gioco. Un paradigma definito ai tempi delle avventure testuali diceva che, in un gioco, gli obbiettivi avrebbero dovuto essere essenzialmente due: raccogliere e uccidere. In Wolfenstein, it giocatore avrebbe dovuto recuperare tesori e croci, oltre ad oggetti per far tornare la sua energia a livelli normali. Il protagonista cominciava it gioco con]'energia al 100 percento, e ad ogni colpo incassato questo valore sarebbe calato, fino ad arrivare a 0, portandolo alla morte. Per sopravvivere, sarebbe stato necessario raccogliere questi oggetti rigeneranti. Tom voleva che fossero spiritosi, per cui fete una proposta, "E se fossero dei tacchini arrosto?"

"Si," rispose Romero, "o, ancora meglio, che ne dici del cibo per cani?" Avevano deciso di mettere dei pastori tedeschi nel gioco, per cui la cosa poteva funzionare. Tom, pensando al protagonista che mangiava cibo per cani, comincio a ridere. "E che ne dici di questo?" aggiunse Tom. "Quando l'energia scende di parecchio ed arriva tipo al 10 percento, it protagonista potrebbe avvicinarsi alle interiora sanguinanti dei soldati morti e mettersi a succhiare da li per stare meglio." "Flllippp slrrrrrp, " disse Romero facendo quei suoni, ridendo a crepapelle mentre si asciugava it mento. "E' come se fossero fetti ne di essere umano!"

Il lavoro andava avanti fino a notte inoltrata. Carmack e Romero impersonavano perfettamente i due estremi. Mentre Carmack sistemava it suo codice, Romero faceva esperimenti con la grafica e cercava nuovi modi per sfruttare i suoi strumenti. Carmack stava costruendo la chitarra che Romero avrebbe portato in vita. I due erano amici, ma in modo tutt'altro che tradizionale. Non discutevano delle loro vite, delle loro speranze o dei loro sogni. A volte, a tarda notte, i due soci si sedevano fianco a fianco per sfidarsi ad un gioco di corsa su hovercraft intitolato F-Zero. Era it lavoro a cementare la loro amicizia.

Carmack e Romero condividevano un modo di vedere le cose molto diverso da quello degli altri. Tom, nel profondo, era ancora legato a Keen ed era preoccupato della violenza, dei problemi che ci sarebbero stati, del troppo sangue. Ad Adrian invece, piacevano tutte queste cose; it ragazzo disegnava di continuo nazisti morti nella loro pozza di sangue. Anche lui, pen), desiderava fare qualcosa di diverso e gli sarebbe piaciuto tornare allo stile pia gotico ed horror di Dangerous Dave in the Haunted Mansion.

Carmack e Romero, invece, erano in sintonia. A Carmack non interessava quello che sarebbe apparso nel gioco, perch& gli era sufficiente vedere Romero che cercava di sfruttare al massimo le potenzialita del suo motore grafico. Romero aveva tra le mani" it frutto del lavoro del suo socio, una tecnologia semplice, snella e veloce, e su quella doveva costruire it gioco, cercando di rispettarne le caratteristiche. Per aderire it pia possibile ad esse, Romero comincio ad eliminare alcune parti che non gli piacevano molto. Il protagonista, ad esempio, avrebbe potuto trascinare in giro i corpi dei soldati morti, come nell'originale Castle Wolfenstein. La cosa, vista su schermo, pen:), era molto peggio di quello che pensava.

"Ugh." disse grugnendo Romero mentre guardava Tom trascinare un corpo sullo schermo. "Questa cosa non migliorera it gioco, lo rendera solo pia lento. E' una buona idea, ma quando stai correndo per i corridoi e facendo saltare in aria tutto quell° che vedi, cosa to ne frega di trascinare in giro qualcosa? Dobbiamo togliere quel codice. Dobbiamo sbarazzarci di tutto quello che impedisce di uccidere nazisti!"

Non ci. doveva essere brutality solo nella grafica e nella struttura di gioco; questa caratteristica era richiesta anche nel suono. id aveva sviluppato una relazione con un compositore di musica per videogiochi proveniente da fuori citta, chiamato Bobby Prince. Bobby aveva lavorato con Apogee ed era altamente raccomandato da Scott Miller. C'era gia stata una breve collaborazione tra loro, sui giOchi della serie Keen. Per Wolfenstein, i ragazzi avevano ancora pia bisogno di lui. Le armi dovevano sembrare vere, e l'unico modo per dare questa sensazione, era di usare per la prima volta suoni digitali.

Un pomeriggio, Romero era pronto a giocare con gli effetti sonori per la prima volta. Il gioco stava sempre prendendo pia forma. Su suggerimento di Scott Miller, Carmack era passato dalla tavolozza a 16 colori dello standard EGA a quello VGA (Video Graphics Adapter), che permetteva di visualizzame 256. Adrian cerc6 quindi di sfruttare al meglio questa tavolozza arricchita, creando soldati con piccoli caschi e stivali e speciali animazioni in cui i nazisti si contorcevano per it dolore, dopo essere stati colpiti, con copiose fuoriuscite di sangue.

Romero carico it demo del gioco e, all'avvicinarsi del primo nazista, spinse it pulsante fuoco, facendo uscire dagli altoparlanti it forte suono della mitragliatrice rea-

lizzato da Bobby. La potenza di fuoco aveva respinto indietro it soldato, ed anche Romero, a causa dell'eccitaziorie, si stacco dalla tastiera, cadendo per terra ridendo, con le mani sullo stomaco. Era un altro di quei momenti da ricordare, una variazione di quello che aveva provato quando aveva visto per la prima volta Dangerous Dave in Copyright Infringement.

"Sai," disse dopo aver smesso di ridere, "none mai esistito un gioco come questo." Nel frattempo, sul monitor, it piccolo nazista continuava a sanguinare.

Un pomeriggio, nel febbraio 1992, Roberta Williams apri un pacchetto. Lei ed it marito, Ken, erano nel loro meraviglioso ufficio, nella sede della loro societa, Sierra On-Line, situata nel nord della California. Sierra era una delle aziende leader dell'industria videoludica, con un fatturato annuo passato dai 100 milioni di dollari degli anni '80 al miliardo di dollari di quel periodo. I loro primi titoli, dei giochi di ruolo, avevano fatto nascere un genere. Furono realizzati una marea di titoli, tutti creati secondo la filosofia imperante dell'azienda: costruire franchise e rendere i game designer delle celebrita.

Per questo motivo, Sierra riceveva continuamente giochi da pubblicare. Il contenuto di quel pacchetto, pero, aveva attirato l'attenzione di Roberta. Al dischetto era allegata una lettera, scritta da un giovane programmatore chiamato John Romero, che aveva sentito parlare del suo interesse per i giochi per bambini. Aveva cosi deciso *di* mandargliene uno realizzato da lui e dai suoi amici, che si stava comportando molto bene nel mercato shareware, ed era intitolato Commander Keen in Goodbye, Galaxy!

Roberta e Ken rimasero impressionati dal gioco e richiesero un incontro con i ragazzi, che rirnasero, ovviamente, estasiati. Erano cresciuti giocando ai titoli Sierra ed adesso it re e la regina volevano incontrarli. La richiesta avvenne in un momento perfetto, visto che Wolfenstein era sempre piu vicino al completamento. Se Sierra avesse fatto loro un'offerta impossibile da rifiutare, avrebbero potuto stringere un accordo. Per questo motivo, i ragazzi decisero di mettere insieme un breve demo del gioco da mostrare ai Williams.

Era ormai da un mese che non uscivano dal loro appartamento, e questo fu piuttosto evidente quando arrivarono negli uffici di Sierra. Romero si era fatto crescere i capelli. Tom aveva una barba incolta. Carmack dei buchi nella maglietta. Tutti, poi, portavano jeans strappati. Prima di incontrarsi con Ken e Roberta, it gruppo fece un giro degli uffici. Per i ragazzi, specialmente a Romero e Torn, era un giro tra le star dei videogiochi. I due furono presentati, in una stanza in cui si duplicavano i CD, a Warren Schwader. Romero e Tom si guardarono negli occhi, inginocchiandosi immediatamente. In un misto di urla e commozione, dalle loro bocche usci un: "Noi non siamo degni,

not non siamo degni." Schwader aveva creato uno dei loro giochi per Apple II preferiti, intitolato, Threshold. "Amico!" disse Romero sorridendo "Threshold! Tu sei ii creatore!"

Ma la magia dun) poco. Dietro l'angolo, Carmack si mise a parlare con un programmatore, smontandone completamente it lavoro. Alla fine della chiacchierata, l'uomo era rimasto senza parole, stupito per le incredibili capacity di Carmack. Romero, che stava osservando la scena, diede una pacca sulla schiena a Carmack. "Dio," disse, "li hai cancellati." Carmack, sempre modesto, fece spallucce. Romero era orgoglioso.

I Williams, invece, non furono molto impressionati. I ragazzi, per loro, erano semplicemente bambinoni troppo cresciuti, anche se con molto talento. Quando Ken Williams si present() ad un elegante ristorante chiamato Edna's Elderberry House con questo gruppo di persone vestite di stracci, fu messo alla porta dal maitre. Williams fu costretto a spiegare che si trattava di ospiti importanti, prima di essere portato in una stanza privata, all' intern° della quale c'erano un caminetto acceso ed un lungo tavolo in legno di quercia.

11 cibo arrive quando la discussione era gia cominciata. Williams si vantava di essere molto bravo a scoprire e coltivare nuovi talenti e, secondo lui, l'inesperienza del gruppo negli affari era palpabile. Quando gli dissero quanto guadagnavano con Commander Keen, l'uomo sbianco. "Mi state dicendo," disse, "che guadagnate cinquanta mila dollari al mese solo con lo shareware?"

Gli mostrarono cosi i numeri. Scott aveva aumentato la loro royalty al 45 percento. Gli spiegarono che non c'erano praticamente spese. It modello shareware consentiva ad Apogee di guadagnare 95 cent per ogni dollaro incassato. "Siamo i ri nello shareware," proclamo Romero, "ed e per questo che guadagniamo cosi tanto. Se pensa che Keen sia favoloso," disse, "guardi questo."

Tom tiro fuori un portatile, lo mise sul tavolo, spingendo Williams a premere it tasto. Wolfenstein comparve sullo schermo. Williams gioce con una faccia da poker, mentre i ragazzi attendevano ansiosamente la sua risposta. Alla fine, Williams esclame, "Ah, molto bello,." e chiuse it programma. Sulla schermata finale che apparve poco dopo c'erano la faccia di Commander Keen ed uno dei mostri verdi presenti in Aliens Ate My Babysitter. A caratteri cubitali, al centro dello schermo c'era scritto: "id Software: parte della famiglia Sierra?"

"Vi dispiacerebbe togliere it punto di domanda?" disse Williams, offrendogli 2.5 milioni di dollari.

I ragazzi tornarono a Madison per discutere dell'accordo. Due milioni e mezzo di dollari erano davvero tanti da dividere tra loro. Decisero di non accettare l'offerta o, almeno, non in questo modo. Non volevano essere completamente acquisiti, desideravano un anticipo. Per questo motivo, scelsero di usare un approccio simile a quello adottato tempo prima con Scott Miller. "Facciamo cosi," suggeri Romero. "Chiediamone centomila subito. Se c'e interesse, allora venderemo. In caso contrario, non lo faremo."

Quando gli presentarono la richiesta, Williams si tiro indietro. Anche se era impressionato dal valore del loro lavoro, non era pronto a tirare fuori tutti quei soldi. L'accordo fu rotto. Secondo i ragazzi, Williams non si era assolutamente reso conto di quello che stavano facendo, e non aveva compreso it potenziale di Wolfenstein 3-D. Se lo avesse fatto, infatti, avrebbe sicuramente accettato la proposta. Fu una delusione per it gruppo, non tanto per i soldi persi, ma per it comportamento del loro eroe e della sua societa. Sapevano che it gioco avrebbe cambiato le cose, perche non esisteva nulla di simile su computer. "Che si fottano Sierra e quei perdenti dei suoi programmatori," disse loro Romero, "id sarebbe rimasta indipendente."

Alimentati dalla visita nella sede di Sierra, gli ego dei ragazzi esplosero letteralmente nelle loro partite a Dungeons and Dragons che, ancora una volta, sarebbero diventate le espressioni del loro mondo personale. Negli ultimi turni, Romero aveva giochicchiato con ii Demonicron, it potentissimo libro oscuro che avevano portato via ai demoni. Fu una mossa pericolosa, che poteva dar loro una mano a raggiungere it dominio ma anche, purtroppo, a distruggere it mondo. Carmack era sempre piu infastidito dalla noncuranza di Romero, perch& non voleva che la partita che aveva impiegato cosi tanto tempo a creare fosse rovinata. In una mossa disperata, egli chiame Jay Wilbur a Shreveport, per chiedergli se avesse potuto volare Zino a Madison per riprendere it suo personaggio di D&D ed aiutarlo a fermare Romero. Jay, pero, non poteva, cosa che costrinse Carmack ad adottare un certo comportamento: egli mise infatti alla prova it suo' socio, per vedere fin dove sarebbe arrivato.

Una notte, ii Dungeon Master Carmack porte it diavolo nel gioco. Disse a Romero che una creatura demoniaca voleva fargli un'offerta: se lui le avesse dato it Demonicron, it demone avrebbe avverato tutti i suoi desideri. Romero rispose, "Voglio roba di peso, in cambio di questo libro." Carmack lo assicur6 che it demone gli avrebbe permesso di prendere la Daikatana, potente spada ed arma tra le pia forti del gioco, cosa che fece sgranare gli occhi a Romero.

Gli altri tentarono di supplicare Romero di non effettuare lo scambio, ma it ragazzo non **era intenzionato ad ascoltarli. Non ci volle molto** per vedere le **conseguen-**

ze di quella azione. Carmack, rispettoso delle regole del gioco, lancio it dato per determinare la forza della risposta del demone. Disse al gruppo che la creatura stava usando it libro per richiamare altri demoni. Si verifice cosi una battaglia di proporzioni epiche, che terming con l'annuncio dell'esito finale da parte di Carmack. "11 piano materiale stato sopraffatto dai demoni," disse, con voce triste. "Siete tutti morti. E' finita. Mmm."

Nessuno parlava pin. I ragazzi non potevano credere ai loro occhi. Dopo tutte quelle partite, quelle notti passate attorno al tavolo a Shreveport, quelle avventure che avevano consentito di trascorrere meglio le fredde notti di. Madison, era finita. Una certa tristezza pervase la stanza e, dopo un po', Romero chiese finalmente a Carmack, "Cazzo, era divertente giocare. Non si pug pin tomare indietro?" Egli, pere, sapeva gia quale sarebbe stata la risposta. Carmack non mentiva mai, ne a se stesso, ne a tutti gli altri. "No," disse, finita." Romero era andato troppo oltre, e doveva imparare la lezione.

Dopo la distruzione del loro mondo di D&D, it mancato accordo con Sierra, e Madison che si faceva sempre pin fredda, la tensione tra i ragazzi era decisamente aumentata. Avevano bisogno di aiuto, di qualcuno che desse loro una mano a terminare Wolfenstein e conoscevano la persona adatta al compito: Kevin Cloud.

Kevin era it direttore editoriale di Softdisk e, negli ultimi mesi, aveva fatto da tramite tra id e la loro vecchia societa. Artistico, diligente, e ben organizzato sembrava proprio l'elemento mancante al gruppo. Figlio di un'insegnante ed un elettricista, Kevin era nato a Shreveport nel 1965, ed era cresciuto nella sua citta natale leggendo fumetti e giocando nelle sale giochi. Per pagarsi gli studi in scienze politiche, it ragazzo lavorava come grafico in Softdisk, cosa che fini per cambiare la sua vita.

Kevin divenne immediatamente amico del gruppo di Gamer's Edge, rimanendo sempre fedele a loro anche nel periodo del parziale ammutinamento. Si vestiva sempre con jeans e stivali da cowboy, aveva una parlata lenta caratterizzata da uno spiccato accento sudista, era educato e tranquillo, ma sapeva anche essere strano e bizzarro, al pari di Romero e Tom. Kevin, pero, riusciva a tomare serio e concentrato in pochi istanti, cosa che ai due, probabilmente a causa del loro temperamento creativo, non riusciva .quasi mai. Quando i ragazzi lasciarono la societa, Kevin si distinse per le sue ability diplomatiche, che permisero al gruppo di id di avere sempre massima liberty.

I ragazzi lo chiamarono dal Wisconsin e gli dissero che lo avrebbero voluto con loro, ma ad una condizione, quella di trasferirsi a Madison. Kevin non esito nemmeno un istante. Si stava stancando di lavorare per Softdisk, poi si era appena sposato ed era pronto a cominciare una nuova vita. Cosi, egli prese su armi e bagagli e si mise in strada. Arrive i1 mattino dopo, con 19 ore di viaggio sulle spalle. Una volta a destinazione, buss?) alla porta dell'appartamento di id. Dopo circa un minuto, Carmack, in mutande e

canottiera, con gli occhi cisposi ed i capelli scompigliati, apri la porta. "Torna piu tardi," gli disse, richiudendola rapidamente e lasciando Kevin e la moglie al freddo.

L'uomo si giro verso di lei, dicendo: "Uhm, andiamo a prendere un caffe." Qualche ora dopo, Kevin tome) sul luogo per vedersi con i ragazzi e firmare it contratto. Di-sse anche loro che aveva gia trovato un appartamento e che it giorno seguente avrebbe siglato it contratto d'affitto con i proprietari. Ispirati dal nuovo arrivo, anche i ragazzi di id decisero che era venuto it moment() di trasferirsi. Tom e Romero andarono subitO alla ricerca di un nuovo spazio, e gia quella sera riportarono a Carmack ed Adrian l'esito del loro giro per la citta. Avevano trovato un nuovo complesso di appartamenti molto bello, ma nel frattempo Romero aveva gia cambiato idea. "Potremmo andarcene di qui," disse, "perche questo e un posto di merda. Odio la neve, odio it ghiaccio, odio stare qui."

"Anche io!" rispose Adrian.

"Non ne ho piu voglia di stare qui," continuava a dire Romero. "Non me lo aspettavo cosi brutto il Wisconsin. Non sarebbe bello andare in California, tra le montagne e gli alberi? A me piacciono quei posti, quelli in cui si pue stare fuori tutto l'anno e vivere, e non morire quando non si possiede nulla. In uno scontro tra it caldo ed it gelo, per me, 6 it primo a vincere! Faccio volentieri a meno di coprirmi dalla testa ai piedi e scivolare sul ghiaccio. Non voglio piu essere impossibilitato a muovere le mie dita! Preferirei sudare come un cammello sulla riva di un lago! Siamo sviluppatori, non dobbiamo avere una sede fissa. Possiamo andare ovunque." Beth, la sua ragazza, lo avrebbe seguito in qualunque luogo.

Passata la mezzanotte, i ragazzi stesero una cartina geografica sul tavolo per discutere sui posti in cui avrebbero potuto trasferirsi: "Giamaica!" suggeri Tom. Anche Adrian diede it suo parere: "Che ne dite di Dallas?" Erano molte le ragioni per cui Dallas avrebbe potuto essere it luogo perfetto. Era nel sud degli Stati Uniti, quindi era una citta calda e, inoltre, Apogee aveva li la sua sede. Scott Miller, infatti, parlava spesso bene della citta e di un grosso lago come quello di Shreveport, nel quale avrebbero potuto fare sci d'acqua e, magari, anche avere una casa. Il Texas, poi, permetteva di pagare meno tasse, cosa che avrebbe permesso loro di fare ancora piu soldi. Fu cosi deciso che si sarebbero trasferiti a Dallas.

Ma c' era un problema: Kevin Cloud. Stava per firmare un contratto d'affitto, cosa che avrebbe costretto id a restare a Madison almeno per altri sei mesi, quindi doveva essere fermato. Erano le 3 di mattina, ed i ragazzi cominciarono a tempestare di messaggi la segreteria dell'hotel in cui soggiornava. Quando si sveglio, poche ore dopo, Kevin ascolto tutti i messaggi: "Non firmare it contratto! Chiamaci immediatamente! Siamo come it vento! Siamo come it vento!"

"Oddio," disse alla moglie, "avranno dato un'occhiata al loro budget e si sono resi conto di non potermi assumere." Fu sollevato dopo aver sentito cosa volevano dirgli. Anche se aveva guidato a lungo due giorni prima, accetto di trasferirsi con i ragazzi a Dallas, posto che era molto piit vicino a casa.

"Siamo come it vento," continuavano a ripetere. Una frase che Java perfettamente l'idea di quello che erano: spontanei, veloci e sfuggenti, proprio come it vento. Qualche settimana dopo, un tir si ferma davanti al loro appartamento. I ragazzi attesero che l'autista aprisse it cassone per vedere cosa c'era dentro. Quando le porte furono aperte, lo loro mascelle caddero a terra in segno di incredulita. In fondo, all'intemo del camion, come una visione, come un presagio, c'era un coin-op, quello di Pac-Man. Eccolo gioco con cui tutti erano cresciuti, quello a cui Romero giocava dalla mattina alla sera a Sacramento, quello che avevano ricopiato a Shreveport per fare it demo di Wac-Man. Romero, con it groppo in gola, chiese all'autista, "E' tua quella macchina?"

"Adesso e mia," disse l'autista. "Qualcuno l'ha lasciata sul mio camion, qualcuno che non la voleva a casa."

I ragazzi si guardarono tra di loro, facendo cenni d'intesa con la testa. "Ehi, amico," disse Romero, "possiamo comprartela?"

L'autista squadro i ragazzi. Con i loro capelli lunghissimi ed i jeans strappati sembrava che non potessero nemmeno permettersi un taglio di capelli, figuriamoci una macchina da sala giochi. "Certo," rispose con fare strafottente, "per centocinquanta bigliettoni!"

Carmack raggiunse la tasca con i soldi. "Nessun problema," disse, tirando fuori it denaro richiesto da una corposa mazzetta di banconote. "Lascialo sul camion." 11 gioco sarebbe andato con loro in Texas.

SF_TTE

La Lancia del Destino

In Texas, i videogiochi erano entrati a far parte dell'elenco delle cose considerate malvagie. I giochi erano cattivi, corrompevano i bambini e gli facevano buttare via la paghetta. Cosi, gli onesti cittadini di Mesquite, una cittadina a sud-est di Dallas, decisero di avviare una causa e di portarla in tribunale. Volevano che i videogiochi fossero proibiti. Il caso giunse fino alla Corte Suprema che, alla fine, diede torto ai texani. Correva l'anno 1982 ed i giochi al centro del dibattito erano i grandi successi da sala giochi come Pac-Man, lo stesso coin-op arrivato sul camion che aveva portato id Software a Mesquite, facendola diventare, it 1° aprile del 1992, la prima software house della citta.

Carmack e Romero erano felicissimi di essere tornati al caldo. Tutto, a Dallas, era grande: le autostrade, i camion, le concessionarie d'auto, ed anche le persone, dagli altissimi cowboy alle bionde statuarie. id si stabili a Mesquite per mantenere una certa vicinanza con Scott Miller, che dirigeva Apogee dalla citta di Garland, a pochi minuti di strada. Mesquite aveva tutto quello che i ragazzi desideravano, che lo rendeva it posto perfetto per vivere. Gli Appartamenti La Prada, raggiungibili dalla Interstate 635, disponevano di abitazioni di varia grandezza con finestre nere lunghissime, che si affacciavano su piscine e giardini. Quando id arrive, c'erano donne in bikini a prendere it sole ai lati delle piscine, ed un dolce ed intenso odore di carne alla griglia che si diffondeva nell'aria dai barbecue. I ragazzi erano finalmente arrivati a casa.

Scott era molto contento di avere le sue star come vicini di casa. Lui ed it suo socio, George Broussard, li portarono fuori per una grande cena Tex-Mex con burrito e nacho, seguita da una visita alla SpeedZone, una gigantesca sala giochi, in cui c'era anche una pista di go-kart. I ragazzi si divertirono come pazzi a gareggiare sulla pista con i mezzi, e furono letteralmente estasiati quando videro le vere macchine sportive

guidate da Scott and George. Apogee stava continuando a raccogliere i frutti del sul successo prolungato di Keen. "Oh amico," Romero disse a Carmack, "quelli guidano delle macchinone mentre not abbiamo delle schifezze. E' venuto it moment() di far vedere chi siamo."

Erano molte le ragioni per cui i ragazzi si meritavano it successo. In aggiunta alla garanzia di centomila dollari, Scott aveva fatto salire la loro royalty al 50 percento, una cifra mai vista nell'industria. Egli faceva di tutto per rendere felice it gruppo. Per esempio, per farli concentrare sullo sviluppo di Wolfenstein, propose di far creare da Apogee it gioco che avrebbero dovuto realizzare per rispettare it contratto con Softdisk. II titolo che fu pubblicato qualche tempo dall'azienda di Shreveport, ScubaVenture, non era stato realizzato da id ma da Apogee, totalmente all'insaputa di Al e dei suoi uomini.

Scott aveva dei piani sempre piu ambiziosi per Wolfenstein. La sua idea, al momento, era quella di continuare a seguire la formula dello shareware, rilasciando prima un episodio gratuito contenente dieci livelli e poi far pagare gli acquirenti per i restanti due episodi. Dopo aver parlato con Romero e Tom, Scott apprese che al team bastava circa un giomo per realizzare un livello del gioco. Questo, per l'uomo, voleva dire molti phi soldi. "Invece di preparare solo tre episodi, perche non ne fate sei?" disse Scott. "Vi basteranno quindici giomi per fare altri trenta livelli. In questo modo, potremo mettere in vendita la prima trilogia a trentacinque dollari e tutti i sei episodi a cinquanta, e far pagare venti dollari alla gente che desiderera it secondo episodio dopo aver cornprato it primo. Potremo conquistare qualunque tipo di acquirente!" Dopo averci pensato un po', id accetto.

Non tutto, pen), andava bene. I ragazzi decisero improvvisamente di mandare via it loro presidente, Mark Rein, in seguito ad una divergenza di opinioni. "E' cosi e basta," dichiaro Romero. "Boom! Se ne deve andare."

In questo modo, era stato mandato via l'unico responsabile della parte commerciale. Quello ufficiale almeno, perche a livello non ufficiale erano Carmack e Romero a mandare avanti gli affari. Pur nascendo come programmatori, avevano lavorato per conto loro fin dall'adolescenza. Carmack aveva messo assieme un gruppo di amici per realizzare Wraith, per poi riuscire da solo nella sua carriera. Romero era cresciuto lavorando sempre da solo, realizzando dozzine di titoli che venivano pubblicati da piccoli publisher. Come la maggior parte degli artisti o dei programmatori, pere, preferivano occuparsi di quello a cui erano portati e non degli affari.

E phi si immergevano nella creazione di videogiochi, meno erano interessati a gestire tutte le altre attivita che non avevano a che fare con la loro, dal pagamento delle bollette all'acquisto dei viveri. Avevano bisogno di qualcuno che potesse fare it responsabile, qualcuno che fosse cosi sfacciato e carismatico come erano loro nello sviluppo.

In molti mandarono un curriculum, ma i ragazzi avevano un solo nome nella testa, quello del loro vecchio amico Jay Wilbur.

Questo e l'accordo, dissero a Jay al telefono: come nuovo amministratore delegato di id, avrebbe ottenuto il 5 percento della society ed avuto it totale controllo sulla parte commerciale. Tutto quello che avrebbe dovuto fare era dire si e trasferirsi da Shreveport a Dallas. Stufo di lavorare per Softdisk e convinto di aver soddisfatto tutti gli obblighi che sentiva verso Al Vekovius, Jay accett6. "Accendete il barbecue," disse loro, "perche sto arrivando a Mesquite."

"Ballate, figli di puttana!" ur16 Romero. "A terra! *Brrrrrschh! Brrrrrschh! Brrrrrschh! "*I §oldati delle SS erano ovunque: nel corridoio, sotto il ritratto di Hitler, a fare i loro bisogni sulle turche. E Romero era li, proprio 11_ dentro, a fare caos nei corridoi con la mitragliatrice, uccidendo nazisti per poi correre sopra le loro frattaglie insanguinate.

Era passata la mezzanotte da un bel po' nell'appartamento occupato da id. Romero si trovava sul suo trespolo al secondo piano della struttura, Adrian alla sua destra, Tom dietro di lui. Alla sua sinistra c'era un ammasso di cavi e pad; in quel momento, sul Nintendo girava Street Fighter II, gioco di lotta uno contro uno che era diventato it preferito all'interno dell'ufficio. Giu in cucina, Carmack era seduto davanti al suo prezioso NeXT. Kevin era alla sua destra, Jay dietro di loro. Sul pavimento c'erano un sacco di scatole da pizza e Carmack era seduto sopra una pila di lattine di Diet Coke. Erano passati pochi giorni dal loro arrivo, ed i ragazzi si erano gia ambientati.

Romero era sempre piu entusiasta dei progressi che stava facendo Wolfenstein. Non ci voleva molto per dirlo, bastava sentire le sue continue urla. Tutti cominciarono a notare che it gioco era pin di una parte del lavoro per Romero, era proprio una parte indispensabile della sua vita. Egli passava quasi tutto it suo tempo a testare Wolfenstein. Le ore restanti le trascorreva a contattare i videogiocatori che frequentavano it mondo delle BBS e che lo stavano provando per lui.

"Ehi, lo sai cosa thivremmo mettere qui?" esclame Romero, dopo aver messo in pausa it gioco. "Pisciare! Dovra essere possibile fermarsi e poi pisciare sui nazisti dopo averli uccisi! Eh eh! Sarebbe fantastico!"

Adrian e Tom si misero a ridere, dopodiche it secondo prese uno dei tanti blocchi di carta che aveva sotto la scrivania e lo lanci6 verso Romero. L'uomo, che aveva anche lui la sua risma, ne lancie altri tre o quattro, uno o due dei quali raggiunsero l'altra parte dell'abitazione, colpendo cosi Kevin che, come al solito, rispose con le sue bombe di carta. Carmack, nel frattempo, tentava di concentrarsi. I combattimenti con la

carta, le grida dei nazisti e le fantasie violente di Romero erano tutte cose che stavano diventando la norma da quando i ragazzi erano arrivati a Mesquite. Carmack non aveva mai partecipato a questi momenti di divertimento e nessuno si aspettava che to facesse. Fortunatamente, grazie alla sua concentrazione riusciva a non distrarsi e a mantenere la testa sul problema che doveva risolvere, quello di ottimizzare it motore grafico di Wolfenstein perche fosse veloce e stabile.

Carmack riusciva a tollerare i combattimenti con la carta, e c'era solo una cosa che non sopportava: i muri a spinta. Si trattava essenzialmente di porte segrete, ovviamente all'interno del gioco. I1 protagonista, correndo a fianco di un muro, se avesse spinto nel punto giusto, avrebbe visto una parte della struttura scivolare indietro, con conseguente apertura di una stanza piena di oggetti utili. Tom continuava a punzecchiare Carmack incessantemente, perch& riteneva che i segreti fossero una parte necessaria in ogni bel gioco. Anche nei loro primi giochi c'erano stati dei segreti, come l'alfabeto Vorticon di Keen o l'animazione del personaggio che appariva quando i videogiocatori restavano fermi in un punto troppo a lungo senza fare nulla. Wolfenstein necessitava obbligatoriamente di qualcosa di simile, e la creazione di quelle stanze segrete sembrava una conseguenza quasi naturale. Ma Carmack non era affatto d'accordo perch& secondo lui, avrebbe creato problemi inutili e, soprattutto, sarebbe stata una cosa poco elegance, in termini di programmazione. La realizzazione di un gioco e la scrittura del codice stavano diventando sempre piu un esercizio di eleganza per Carmack; it suo obbiettivo era di ottenere l'effetto desiderato scrivendo nel modo pia pulito possibile. Il motore grafico di Wolfenstein non era stato progettato per una funzionalita simile, ma era stato creato per avere porte che si aprissero e chiudessero, ma non muri segreti, che sarebbero dovuti rimanere sempre aperti. Era una questione di forma: pid semplice era it gioco, piu veloce si sarebbe mosso, con una conseguente maggiore immersivita. Per lui, i muri a spinta non ci dovevano essere.

Ma Tom non si arrese. Tutte le volte che sentiva una possibile apertura da parte di Carmack, tirava fuori l'argomento. Romero si uni rapidamente alla crociata di Tom. "Sappiamo che sei ultra-impegnato a programmare a causa del nuovo motore grafico," disse Romero a Carmack. "Perch& non fare anche questa aggiunta? Metti li i muri a spinta e saremo tutti felici. Ci penseremo not ad infilarli nei livelli." Carmack continuava a dire di no. Era la prima volta da quando avevano cominciato che si registrava una divergenza creativa nel gruppo.

Durante la giornata, i ragazzi facevano delle brevi pause, giocando a football nella piscina. Una volta, con Carmack assieme a loro, Romero cerce nuovamente di perorare la causa di Tom. "Amico," disse, "el servono i muri a spinta! Non si puo andare in giro per i livelli senza trovare dei segreti! Stai gia facendo un lavoro fantastico, ma

se mettessi anche questa piccola cosa, io e Tom saremmo verarnente al settimo cielo. 11 gioco migliorera."

"Scordatelo," rispose stizzito Carmack.

La tensione, nei giorni successive, continuo ad aumentare. A causa dei livelli extra ordinati da Scott, i ragazzi erano impegnati per sedici ore al giorno, sette giorni la settimana. Kevin e Jay riuscirono, in qualche modo, a rendere la situazione un po' piu leggera. Kevin era in grado di aiutare Adrian con it lavoro sui personaggi, e collaborava alla progettazione del piano marketing e della scatola del gioco. Pur essendo l'amministratore delegato della societa, la maggiore attivita di Jay non era quella di definire le strategie, ma di essere it responsabile dell'ufficio, quello che si assicurava che ci fosse abbastanza carta da stampare, dischetti, carta igienica ed addirittura pizza. Era lui a yetificare che tutti i conti fossero pagati, visto che una delle ragioni per cui aveva ottenuto it lavoro era la sua capacita di gestire i soldi, cosa che risultava piuttosto difficile agli altri.

Anche con l'aiuto di Kevin e Jay, perO, era impossibile calmare gli animi, soprattutto quelli a cui davano fastidio le continue buffonate di Romero e Tom. I due avevano energia da vendere e saltavano in giro per l'ufficio, imitando i suoni dei personaggi di Keen. Questa volta, pere, disponevano di un microfono. Bobby Prince, it loro sound designer, aveva costruito uno studio di registrazione temporaneo nell'appartamento. Torn e Romero, con tutti quegli effetti e microfoni nell'ufficio, andarono letteralmente fuori di testa. Molto spesso, i due amici stavano svegli fino alle prime ore del mattino per registrare i suoni piu assurdi.

Una notte ebbero l'idea di registrare dei messaggi per la segreteria del loro telefono. I1 primo aveva una base di piano, sulla quale la voce di Romero diceva: Software vi e offerta dalla lettera I e dal numero cinque." Tom seguiva cantando con una voce alta e stridula, "Cinque torte alla fragola!" Urla e battiti di mani avrebbero poi accompagnato chi chiamava fino al beep. Per un altro messaggio, essi distorsero le loro voci per farle sembrare quelle dei demoni, pesanti e spaventose. "id Software non disponibile al momenta", blaterava it demone, "perche li sto mangiando!" Nel terzo, Tom cominciava dicendo che si trovava in mezzo alle macerie di id Software. Improvvisamente, appariva un demone, che diceva. "Sei legato in qualche modo alla id Software?" Tom rispose al demone che era li per registrare i messaggi per la segreteria. Con voce minacciosa, it demone diceva "Addio, stupido!" seguito dal suono dello scoppio di un tuono, di un incendio e, infine, dalle urla di Tom.

Adrian si era cosi stufato di tutto quel caos che, quella notte, decise di andarsene dall'ufficio in anticipo. Carmack, invece, continuava a resisters.

Nello stesso periodo, la tensione stava aumentando anche fuori dall'ufficio. Un giomo Scott ricevette una chiamata da FormGen, con cui era stato in contatto fin dal momento in cui la society aveva deciso di distribuire la versione retail di Wolfenstein. FormGen si rivolgeva a Scott quando aveva dei problemi a negoziare con id. Anche Scott era molto preoccupato: la sua paura era che Wolfenstein non fosse altro che un gioco a labirinti, un Pac-Man con le armi. Si chiedeva se la gente fosse riuscita a vederlo per quello che realmente era. La preoccupazione di FormGen, comunque, era ancora pia grande.

"Ascolta, Scott," disse un dirigente, "pensiamo che non si debbano mostrare ne sangue ne elementi relative alla Seconda Guerra Mondiale. Siamo molto preoccupati. E' troppo realistico e siamo certi che un sacco di gente si arrabbiera. None mai esistito un gioco come questo."

"Vedro che posso fare," rispose Scott, telefonando poco dopo alla id. "Ehi," disse, "FormGen pensa it gioco debba essere alleggerito." I ragazzi sbuffavano dall'altro lato del filo. Dopo questa reazione, Scott capi che la violenza era un elemento cardine del gioco. "Ne voglio di pia, allora!" disse. Ovviamente, furono tutti d'accordo con la proposta.

Adrian riempi ii gioco di dettagli macabri: c'erano scheletri con i polsi appesi alle catene, salme sbattute contro le sbarre delle celle, sangue e pezzi di came morta sparsi su tutti i muri del labirinto. I1 ragazzo prese con molto entusiasmo questo compito, visto che non gradiva molto gli elementi grafici che Tom gli aveva fatto disegnare, dalle pentole e padelle nelle cucine ai piatti con sopra un tacchino arrosto. Adrian, comunque, non apprezzava it realismo del gioco e desiderava aggiungere quanto pia sangue possibile.

Tom e Romero cercarono di trovare altri modi per rendere pia sorprendente. il gioco. I due rimasero svegli tutta la notte, registrando urla ed ordini in tedesco, come: "Achtung!" e "Schutzstaffel!" Registrarono anche le ultime parole che avrebbero pronunciato i nazisti morenti, ossia "Mutti!" (Mamma), ed it saluto finale di Hitler a sua moglie: "Eva, auf Wiedersehen!" Trovarono anche una versione digitate dell'inno del partito nazista, "Horst Wessel Lied," che misero all'inizio del gioco.

La Death Cam era un'altra delle aggiunte che vennero fatte in quel periodo. Alla morte del nemico finale di un episodio, it cosiddetto "boss", sarebbe apparso un messaggio sullo schermo: "Rivediamolo!" A quel punto, sarebbe partita un'animazione molto particolareggiata della violenta morte del boss. Questa Death Cam era la versione targata id di un film snuff. All'inizio del gioco, poi, oltre all'inno nazista, sarebbe apparsa una schermata con it messaggio: "Questo gioco e volontariamente vietato ai minori di 13 anni." Era la prima volta in cui, in un videogioco, appariva una certificazione volontaria.

Lo sviluppo del gioco si stava avviando al termine, ma c'era ancora un problema non risolto, quello dei muri a spinta. Romero e Tom decisero di chiedere per l'ultima volta a Carmack di inserirli. Sorprendentemente, it loro socio li aveva gia inclusi nel motore grafico, dopo aver ammesso che quella era la cosa giusta da fare. Trovare i segreti era molto divertente. Carmack era un tipo testardo, ma se qualcuno riusciva a convincerlo ad adottare un'idea, non aveva problemi a farlo.

Tom e Romero cominciarono cosi ad infilare tutti i segreti net gioco. Sarebbe bastato spingere una delle parti di un muro, magari quella con sopra un ritratto di Hitler, per farlo aprire. I due riempirono un sacco di stanze di tesori ed oggetti rigeneranti, tacchini arrosto e munizioni. Fu realizzato anche un livello segreto, che era la versione in prima persona di Pac-Man, completa di fantasmi e tutto it resto.

Si possono trovare una filosofia ed una psicologia alla base dei segreti nei videogiochi. I segreti erano premi per i giocatori che cercavano di andare oltre, spingendo un muro per vedere se si sarebbe aperto. Lo stesso principio fu applicato al barare. In molti giochi erano presenti i cosiddetti trucchi, piccoli comandi digitabili da tastiera che avrebbero permesso di avere pia armi ed energia. C'era pere un prezzo da pagare. Chi usava i trucchi non avrebbe mai visto it suo nome nella tabella dei punteggi piu alti. Certi comportamenti, come nella vita reale, avevano conseguenze anche all'interno di un gioco.

Alle 4 del mattino del 5 maggio 1992, l'episodio shareware di Wolfenstein 3-D fu finalmente completato. id aveva terminato tutti i ritocchi, ma non era ancora presente it prologo della storia, che Tom avrebbe inserito poco dopo: "Sei William J. `13.J: Blazkowicz, it maggiore esperto di spionaggio ed amante dell'azione tra gli Alleati. . . . La tua missione. . . penetrare nella fortezza nazista." In molti giochi, i livelli di difficolta selezionabili erano quelli classici: facile, medio e difficile. In Wolfenstein, dopo aver caricato it gioco, sarebbe apparsa una schermata con la domanda "How Tough Are You?" (Quanto sei forte?), con sotto quattro risposte. Ogmuna di queste era accompagnata da un'immagine della faccia del protagonista; si passava dalla piu difficile ("I Am Death Incarnate") (Sono la morte incamata), in cui B.J., con gli occhi rossi, digrignava i denti, alla piu facile ("Can I Play Daddy'?") (Posso giocare papa?), che mostrava B.J. con addosso un bavaglino. Con lo stesso spirito goliardico furono aggiunte le prese in giro che sarebbero apparse sullo schermo prima di uscire dal gioco. "Premere N per continuare con it massacro; Premere Y per fare la mammoletta" o "Premere N per le armi e la gloria; Premere Y per it lavoro e le preoccupazioni."

Tutti i bug e gli errori erano stati rimossi, le rifiniture erano state completate, ed it gioco era pronto per essere trasferito in Software Creations, la comunita on-line del Massachusetts dotata di BBS che id aveva adottato. I fan, che seguivano i ragazzi dai

tempi di Keen, stavano attendendo l'arrivo del nuovo gioco. "Chi lo sa?" disse Tom. "Con videogiocatori come questi, Wolfenstein potra raddoppiare le vendite di Keen." Keen, al momento, era ancora it numero uno delle classifiche shareware.

Carmack, Adrian, Romero, Jay, Kevin e Scott si riunirono attorno al computer che era connesso, tramite modem, alla BBS di Software Creations. Con la pressione di un tasto, it file di dati chiamato Wolf 3-D venne diviso in bit per essere trasmesso, attraverso la linea telefonica, fino al New England.

Era finalmente giunto it momento del meritato riposo. I ragazzi decisero di andare a letto. Avrebbero visto all'indomani quello che era successo.

"Soldi per la pizza!" urlo Jay aprendo it primo assegno relativo alle royalty di Wolfenstein 3-D. Il gruppo non aveva alcuna idea delle cifre che avrebbero in_cassato con it gioco. Keen portava all'incirca 30 mila dollari al mese e la loro migliore aspettativa, per it nuovo titolo, ammontava al doppio. Wolf, dopo tutto, veniva ancora distribuito solo nel sottobosco dei cataloghi shareware e delle BBS, senza alcun tipo di promozione. I ragazzi, pero, si aspettavano di arrivare al pareggio in breve tempo. Il gioco era costato all'incirca 25 mila dollari, considerando i loro stipendi mensili da 750 dollari e l'affitto degli appartamenti, e l'assegno, riferito solo al primo mese di vendita, era da 100 mila.

Se avessero continuato con queste cifre, sarebbero riusciti ad incassare, mettendo insieme sia Keen che Wolfenstein, milioni di dollari. Rilasciando it primo episodio come shareware, erano riusciti a catturare l'attenzione dei giocatori, facendogli desiderare it resto. II piano di Scott aveva funzionato.

Wolfenstein divenne rapidamente un successone tra i frequentatori delle BBS. La stampa non aveva ancora cominciato a parlarne, ed i videogiocatori on-line impazzivano per la miscela di alta tecnologia ed incredibile giocabilita, sintesi delle passioni personali di Romero e Carmack. I forum delle varie BBS e degli altri servizi on-line emergenti, come Prodigy, CompuServe, e America Online furono riempiti di discussioni relative al gioco. Usenet, it forum di discussione di Internet era impazzito e l'ufficio fu invaso da migliaia di mail.

"Non ci sorprende che it gioco sia it piCt downloadato di molte BBS ed it piu chiacchierato su Usenet," scrisse un fan. "Amo questo gioco. La sensazione che si prova girando un angolo a tutta velocita, sparando a tre guardie e ad un soldato delle SS che stanno cercando di colpirti, per poi girarsi ed ammazzare it tizio che sta arrivando alle spalle, e indescrivibile. Si prova un'ansia incredibile dopo aver aperto ogni porta, perche non si sa cosa c'e dietro." Un impiegato di Microsoft parlava di "quanto era popo-

lare Wolf 3-D in Microsoft. Quando si gira per "i corridoi non 6 raro sentire un 'Mein Leben' proveniente dall'ufficio di qualcuno." Nel suo messaggio, l'uomo parlo anche delle speranze che aveva di vedere una conversione del gioco per Windows, it nuovo sistema operativo di Microsoft.

Anche la stampa, poco prima dell'inizio dell'estate, comincio a tessere lodi sul gioco. Per una rivista dedicata al mondo shareware, Wolfenstein era "pift un film interattivo che un videogioco." Un'altra disse che "giustificava da solo l'esistenza dello shareware." Anche *Computer Gaming World,* it giornale pift vecchio dell'industria, si uni al coro di voci positive, dichiarando che "si trattava del primo gioco in grado di... immergere it giocatore in un ambiente minaccioso... una dimostrazione di parte del potenziale dell'intrattenimento interattivo." 11 termine "realty virtuale", che si era diffuso anche sulla stampa generalista, veniva spesso applicato al gioco. Le riviste dedicate allo shareware definivano Wolfenstein un gioco da realty virtuale. Un imprenditore del Kentucky attacce un paio di occhiali da realty virtuale al gioco, incassando cinquecento dollari al giorno.

Ma non c'era alcun bisogno di indossare quegli occhiali per sentirsi immersi. La sensazione di immersivita era cosi vera, cosi reale, che in molti cominciarono ad avere la nausea. Anche gli uffici di Apogee ricevevano chiamate di persone che dicevano di vomitare mentre giocavano. Queste stone erano tra gli argomenti piu discussi on-line, tanto da far nascere una marea di teorie §ulle eventuali cause. Second() qualcuno, le animazioni del gioco erano cosi fluide che it cervello pensava di trovarsi in uno spazio reale. Per altri, era invece la "scattosita" della grafica ad indurre la sensazione di nausea. Alcuni, invece, pensavano che l'effetto fosse dovuto al senso di disorientamento dovuto alla totale assenza di accelerazione; era come andare da zero a sessanta alla velocity della lute. I giocatori si scambiavano anche consigli su come giocare senza avere di questi problemi.

Purtroppo, non fu solo l'effetto nauseante a causare controversie, ma anche la violenza."Questo gioco ci va giu pesante con il ketchup," disse un recensore. "Dai nemici uccisi fuoriescono tonnellate di sangue. Se siete sensibili alla violenza nei videogiochi, it gioco e assolutamente da evitare." Molti non protestavano per la possibility di sparare ai cani, non agli essere umani. Nonostante cio, era la massiccia presenza di sangue ad attrarre critica e pubblico. "Wolfenstein 3-D puo essere considerato socialmente deprecabile," scrisse un giornale, "ma non riusciamo a smettere di giocarlo."

Qualcuno riusciva a tollerare la violenza, ma non i nemici. Jay ricevette una lettera dalla Lega Anti-Diffamazione, che protestava per la presenza nel gioco di svastiche e nazisti. Anche la Germania stessa creO qualche problema al gioco. Wolfenstein era arrivato oltreoceano attraverso Compuserve, servizio on-line diffuso in diversi paesi. Non ci voile molto per far arrivare it gioco davanti al governo tedesco. La nazione, dopo la

Seconda Guerra Mondiale, si era sempre dichiarata contraria alla presenza dei nazisti nei prodotti d'intrattenimento, di qualunque tipo, e per questo motivo, Wolfenstein fu proibito. Ad Apogee cominciarono a tornare indietro i pacchetti contenenti ii gioco, cosa che costrinse Scott a soddisfare gli ordini inviando it prodotto in pacchi senza nessuna indicazione all'esterno.

Quando Compuserve apprese che Wolfenstein era stato proibito, lo rimosse dai suoi server, in attesa di un eventuale ritiro della censura da parte del governo tedesco. Questa mossa attiro l'attenzione di esperti ed avvocati, perch& si trattava di uno dei primi esempi delle nuove leggi del cyberspazio: cosa succede quando un gioco o un prodotto analogo, che sia un libro, un'immagine o un film, viene uploadato in una nazione, ma viola le leggi di un'altra? caso Wolfenstein spinse un avvocato a pubblicare un articolo, intitolato "Nazisti nel cyberspazio!" L'uomo pensava che fosse stato un errore rimuovere it gioco, perche it cyberspazio, secondo lui, avrebbe dovuto essere trattato come una "nazione indipendente." L'articolo era corredato da una bandiera con sopra l'immagine del cavo di un mouse ed it motto: "Non calpestate le nostre BBS."

Wolfenstein induceva anche i giocatori a creare e realizzare vere e proprie modifiche, definite "mods". Gli appassionati, compresi Carmack e Romero, modificavano i giochi da anni. Alcuni titoli, come it celebre Lode Runner, uscito nel 1983, disponevano di programmi speciali, chiamati editor di livelli, che consentivano agli utenti di realizzare la propria versione del gioco. In quello stesso anno, tre fan dell'originale Castle Wolfenstein programmarono una parodia intitolata Castle Smurfenstein, che sostituiva i nazisti con i Puffi.

Un gioco sofisticato come Wolfenstein 3-D era molto piu difficile da modificare, perch& richiedeva di riscrivere parte del codice. Qualche tempo dopo l'uscita di Wolfenstein, pep:), i ragazzi di id trovarono una versione modificata del gioco, che presentava un paio di differenze rispetto all'originale. La musica era stata sostituita con it brano "I Love You, You Love Me", che era la sigla del varieta per bambini Barney, ed invece di uccidere it capo delle SS alla fine dell'episodio, bisognava distruggere it sorridente dinosauro viola.

Carmack e Romero non potevano essere pH' soddisfatti. Kevin, invece, con la mente sempre rivolta agli aspetti commerciali, non gradiva affatto queste modifiche, perche non rispettavano le leggi esistenti sul copyright. Scott era d'accordo con lui. Cosa sarebbe successo se i fan si fossero messi a realizzare le loro versioni del gioco per poi venderle? In questo modo, i guadagni sarebbero drasticamente calati. Carmack e Romero, pero, erano sostenitori dell'etica hacker ed a loro non dispiaceva affatto che i videogiocatori mettessero le mani all'interno del loro codice. Per questo motivo, it problema venne messo momentaneamente da parte.

Anche se il gioco aveva avuto un incredibile successo, id non si mise a dormire sugli allori. C'erano gli altri cinque episodi da completare, e tutti erano incredibilmente sotto pressione. Centinaia di giocatori inviavano quotidianamente ordini per la versione compieta, per cui id doveva assolutamente sbrigarsi. L'unica pausa che i ragazzi si presero fu qualche settimana dopo, per un'occasione molto importante. A Kansas City stavano organizzando una festa dedicata all'Apple **II** e per il gruppo, che era cresciuto su quel computer, sembrava it momento perfetto per una breve tregua. Romero aveva incontrato Jay ad una festa di questo tipo, ed era interessato a partecipare per capire quanta strada erano riusciti a fare fino a quel momento. Cosi, tutti salirono sulla Toyota di Tom e si fecero tredici ore di viaggio, con un fiammante nuovo computer portatile, su cui avrebbe girato Wolfenstein, nel baule.

La festa si teneva in un college e tutti gli ospiti provenienti da fuori citta avrebbero soggiornato in un dormitorio scolastico. Al loro arrivo, i ragazzi notarono un cartello, sul quale era scritto che alla manifestazione avrebbe partecipato anche Silas Warner. Si guardarono l'uno con l'altro, dicendo: "Non ci posso credere!" Silas era il creatore dell'originale Castle Wolfenstein e, a quanto sapevano, egli non era a conoscenza del rifacimento. Nervosi come non mai, i ragazzi entrarono nella sala conferenze con il computer a portata di mano, in attesa che l'uomo arrivasse.

Silas sali sul palco come King Kong. Era un personaggio di una certa stazza, con i suoi 145 kg di peso e le sue gigantesche mani, che avrebbero potuto fare a pezzi un mouse semplicemente prendendolo in mano, ma allo stesso tempo era spiritoso e pieno di cose da dire. Egli racconto la storia della sua society, Muse Software, dal successo al fallimento. Silas fu sommerso dai fan alla fine della conferenza, tra cui c'erano anche i ragazzi di id, che si erano messi in fila, in attesa del loro turno. "Ehi, Silas," disse finalmente Romero con il groppo in gola una volta davanti a lui, "siamo la id Software, ed abbiamo appena realizzato un remake di Castle Wolfenstein che sara messo in vendita. L'abbiamo portato qui perch& vogliamo che to gli dia un'occhiata e faccia qualche autografo sul nostro manuale!"

Silas squadr6 per qualche istante it gruppo, alzando poi il sopracciglio. "Oh si," disse lentamente. "ricordo che qualcuno me ne aveva parlato." Entusiasti, i ragazzi accesero it portatile e gli mostrarono it gioco, ottenendo da lui parecchi complimenti per il loro lavoro ed i tanti desiderati autografi. Romero e compagnia tornarono piu tardi al dormitorio, in quella che sarebbe stata una notte memorabile. Tutti erano svegli, nei corridoio, a parlare di giochi e a provare Wolfenstein. C'erano anche delle celebrity della comunita Apple **II,** come Burger Bill, un programmatore conosciuto per la sua abitudine di tenere sotto la scrivania un hamburger e farselo bastare per giorni. Con la folla riunita attorno al portatile di id, fu chiaro che Burger Bill non era la sola star in citta.

I ragazzi capirono per la seconda volta cosa si prova ad essere famosi il mese successivo, durante la loro prima vera vacanza aziendale. Avevano completato tutti gli episodi rimasti di Wolfenstein ed avevano cosi deciso di spendere cinque mila dollari ciascuno per stare una settimana a Disney World. Passarono le giomate a bordo della Space Mountain, l'attrazione che li divertiva di pin, facendo anche qualche capatina sulle altre. Una sera il gruppo si riuni in un idromassaggio al Grand Floridian Hotel, appena fuori dal parco di divertimenti. Stavano finalmente godendosi la vita, e quella sera presero una decisione che li avrebbe fatti godere ancora di pin. Si sarebbero aumentati lo stipendio al loro ritorno in ufficio, portandolo a quello che, per il periodo, era considerata una notevole somma, ossia 45 mila dollari l'anno. Grazie a Wolfenstein, d'altronde, potevano farlo.

"Qualcuno ha detto Wolfenstein?" chiese un tipo nella vicina piscina. Egli diede una gomitata al suo amico, che disse: "Adoriamo quel gioco!"

I ragazzi di id li guardarono dubbiosamente, increduli. Ma quelli erano veri videogiocatori, tanee che dopo qualche secondo si erano gia gettati nell'idromassaggio per parlare con loro del gioco. Fu un moment() da ricordare, specialmente per Romero, che aveva passato anni dall'altra parte della barricata, dalla parte dei fan. Era li, seduto in un idromassaggio sotto palme giganti, con attorno un parco di divertimenti, soldi a non finire e persone che lo trattavano come una leggenda.

A causa del grande successo, le personality di Carmack e Romero furono sempre pin in conflitto. Carmack era sempre piu occupato a lavorare su nuovi motori grafici, mentre Romero giocava dalla mattina alla sera. Tom documento le loro differenze in un manuale di trucchi che scrisse per Wolfenstein 3-D. Romero fu caratterizzato come il giocatore definitivo e Carmack come il tecnico definitivo. I due furono anche soprannominati rispettivamente Surgeon (Chirurgo) ed Engine (Motore) John.

"John Romero," scrisse, "al momento, e sicuramente it pin bravo giocatore di Wolfenstein al mondo. E' in grado di terminare tutto it primo episodio, al livello di difficolta Bring 'Em On, nel tempo record di cinque minuti e venti secondi!! Ovviamente senza cercare alcun segreto, scegliendo sempre i percorsi piu rapidi tra un ascensore e l'altro. Lo chiamiamo Il Chirurgo, per la sua ability chirurgica nell'uccidere i nemici ed andare avanti senza colpo ferire. Chiunque lo voglia sfidare e il benvenuio. II consiglio di John: `Giocate con il mouse e la tastiera, usando la freccia in su e lo shift destro per correre. Non aspettate che i nemici arrivino da voi, attaccateli ed uccideteli prima che si rendano conto di cosa li ha colpiti. Non c'e spazio per i pappamolla nella World Class di Wolfenstein.' "

Nelle pagine seguenti, Tom descrisse it lavoro di Carmack. "La parte di programma che permette di visualizzare la grafica sullo schermo si chiama 'engine.' Il favoloso engine alla base di Wolfenstein 3-D e stato scritto dal nostro grande 'super genio,' John Carmack. A lui, pere, questa tecnologia sembra gia sorpassata, tant'e che sta elaborando un sacco di nuove idee per creare mondi olografici."

Era vero, Carmack aveva gia completamente mollato it suo ultimo lavoro, come faceva sempre per tutte le cose del passato. Il suo passo successivo sarebbe stato quello di arricchire ulteriormente it suo mondo virtuale. Nel maggio del 1992, mese dell'uscita di Wolfenstein, uno scrittore, Neal Stephenson, pubblice un libro intitolato *Snow Crash,* che parlava di un mondo abitabile del cyberspazio chiamato Metaverso. La fantascienza, comunque, non era una dale fonti di ispirazione dei progressi di Carmack; per lui era quella la vera scienza. La tecnologia stava migliorando, come anche le sue capacity.

Il ragazzo ebbe la possibility di fare degli esperimenti durante lo sviluppo di Spear of Destiny, lo spin-off commerciale di Wolfenstein che id stava realizzando per FormGen. Il titolo del gioco si riferiva alla lancia mitica usata per uccidere Cristo, un oggetto che Hitler aveva successivamente cercato di recuperare per i suoi supposti poteri soprannaturali. Nel gioco, Hitler la rubava e B.J. doveva combattere alla morte per riprenderla. Le preoccupazioni di FormGen, relative alla violenza, si erano dissolte in seguito al successo di Wolfenstein, cosa che aveva permesso ad id di proseguire per la sua insanguinata strada.

Siccome Spear of Destiny venne realizzato usando it motore grafico di Wolfenstein, Carmack poteva lavorare su una nuova tecnologia mentre gli altri completavano it gioco. Inizialmente, egli fece un sacco di piccoli esperimenti, mettendo insieme elementi grafici di giochi gia esistenti. Provo a realizzare un gioco di corsa simile a F-Zero, it titolo a cui si divertiva spesso con Romero. Carmack ricopri una schermata con una matrice di linee blu, su cui inseri delle immagini che, una vicino all'altra, avrebbero formato delle strade. Le uniche immagini digitali di cui disponeva erano i giganteschi ritratti di Hitler presenti in Wolfenstein, che davano origine ad autostrade circondate da ragnatele blu di varia forma. Carmack si immergeva in questo mondo astratto, e si metteva a lavorare nel tentativo di rendere tutto pid veloce e reale.

I suoi esperimenti divennero presto parte dell'accordo per un gioco intitolato Shadowcaster, che sarebbe stato realizzato da Raven, un piccolo sviluppatore del Wisconsin. I ragazzi di id avevano incontrato i proprietari della society, l'unica di videogiochi oltre a loro in citta, nel periodo passato a Madison. Diretta da due fratelli, Brian e Steven Raffel, Raven aveva cominciato con una serie di giochi per Amiga. Romero fu cosi impressionato dal lavoro che si offri di finanziarli per sviluppare un gioco PC per

conto di Apogee. Raven rifiuto la proposta, dicendo di non essere interessata al PC, ma rimase comunque in contatto con il gruppo. Quando i Raffel firmarono un contratto con Electronic Arts per sviluppare un gioco per PC, id propose un accordo: Carmack si sarebbe occupato del motore grafico, ricevendo in cambio una parte dei profitti. Furono tutti d'accordo, ed Engine John si mise subito al lavoro.

Gli altri in ufficio, contrariamente a lui, erano tutt'altro che immersi, a parte Romero, che passava ore davanti a Wolfenstein. Adrian si era stancato di disegnare nazisti, e comincio cosi a trascorrere pia tempo con Kevin, che aveva cominciato a collaborare con lui alla parte grafica. Tom, nel frattempo, era sempre pia scontento della direzione che avevano preso i giochi della societa, e chiedeva spesso a Romero quando avrebbero cominciato a lavorare sulla nuova trilogia di Keen. Romero gli rispondeva che it gioco era in progetto, ma si vedeva chiaramente che si stava stufando di questo martellamento. Tom non sembrava pia motivato, e Romero cercava di riportarlo in carreggiata, dicendogli di pensare alla nuova Acura [4] che si sarebbe comprato con i soldi provenienti da Spear of Destiny. Altre volte, per evitare di far crescere la tensione, i due si prendevano lunghe pause per giocare a Street Fighter II.

Pia Tom si annoiava, pia giocavano. E con Tom annoiato per gran parte della giornata, le partite si allungavano sempre di pia. Al piano di sotto, Carmack cercava di concentrarsi su Shadowcaster. Era arrivato a qualcosa di importante e riusciva a vederlo; c'era qualcosa di diverso che si muoveva sullo schermo. Ma le possibili distrazioni, purtroppo, erano sempre maggiori. Dopo mesi in cui era riuscito a non fare caso ne ai combattimenti con la carta, ne ai messaggi della segreteria, ne alle grida di vario genere, Carmack si arrese. Un giorno, si alzo in piedi improvvisamente e comincio a staccare la sua macchina dalla corrente. Tutti gli altri si fermarono per capire cosa stava succedendo. "Penso che riusciro a lavorare meglio da solo nel mio appartamento," disse Carmack. Prese cosi il suo NeXT ed usci dalla porta, dalla quale rientro diverse settimane dopo.

Spear of Destiny usci il 18 settembre del 1992, riuscendo nel tentativo di cementare ancora di pia la fama e la fortuna della societa. id vinse ancora it premio per il miglior software d'intrattenimento shareware, oltre a portarsi a casa numerosi riconoscimenti sia dalla stampa che dai van osservatori. All'annuale Computer Game Developers Conference, un dirigente di Electronic Arts park) ad una conferenza dedicata al marketing di come Wolfenstein era riuscito a sfondare pur senza alcun tipo di marketing. Scott Miller fu it primo ad essere d'accordo, ma gli ordini continuavano ad arrivare. Il pensiero comune, al tempo, era che nella migliore delle ipotesi, solo dall'l al 2 percento delle

persone che avevano downloadato la versione shareware avrebbero effettivamente acquistato quella completa. II gioco poteva anche essere facilmente copiato, da chi lo aveva comprato, agli amici. Nonostante cio, le vendite continuarono ad aumentare, consentendo ad id di ricevere assegni mensili da 150 mila dollari.

Tutte le nuove opportunity commerciali provenivano poi dai posti piii improbabili. Ed it piu improbabile di tutti, senza ombra di dubbio, era Nintendo. Dopo aver rifiutato l'offerta di pubblicare la versione PC di Mario anni prima, la grande society giapponese, questa volta, era interessata al lavoro di id, che page 100 mila dollari per convertire Wolfenstein sulla console Super Nintendo. I ragazzi, pere avrebbero dovuto rendere it loro titolo meno violento, perche it Nintendo era un sistema per famiglie e, di conseguenza, serviva una versione del gioco per quel tipo di pubblico. Sarebbe quindi stata necessaria, prima di tutto, l'eliminazione completa del sangue. Poi, alla casa giapponese non piaceva che it protagonista potesse sparare ai cani. Perche non sostituirli con qualcos'altro, magari con dei topi? Siccome era Nintendo a chiederlo, id accetto di buon grado.

Arrive addirittura una richiesta da una society chiamata Wisdom Tree, creatrice di giochi a tema religioso. Un giorno, uno dei loro rappresentanti chiaino Jay per chiedere in licenza it motore grafico di Wolfenstein, che sarebbe stato usato per realizzare un gioco basato sulla storia dell'Arca di Noe. Si sarebbe sempre trattato di un titolo in prima persona, in cui i giocatori avrebbero dovuto andare su e Oa per 1'Arca, lanciando frutta e verdura agli animali per tenerli buoni. Jay si fece una bella risata, perch& sapeva che Nintendo non permetteva l'uso di immagini religiose nei giochi per le sue console, e poco importava che si trattasse di Satana o di Noe. Ma Wisdom Tree aveva altri piani: it suo gioco sarebbe uscito sempre per Super Nintendo, anche se non approvato dalla casa madre. A questo punto, Jay accetto di fornire loro it motore in licenza.

I ragazzi, pero, erano in attesa degli sviluppi relativi ad una cosa molto pin importante: la tecnologia di Carmack. Il ragazzo tome in ufficio dopo aver lavorato per settimane sul motore grafico di Shadowcaster ed i risultati che aveva ottenuto furono evidenti fin da subito. Aveva fatto due grossi passi in avanti: sia i pavimenti che i soffitti potevano finalmente sfruttare it texture-mapping e l'illuminazione era diventata graduale. Cosi, come nella realty, un corpo distante da una fonte di luce non era illuminato nella stessa maniera di quelli piu vicini. In Wolfenstein, tutte le stanze erano illuminate allo stesso modo, senza variazioni. Come ogni pittore sa, e la luce che fa vivere un'immagine e Carmack stava rendendo vivo it suo mondo.

Engine John aveva anche imparato ad applicare texture sia a terra che sui soffitti, oltre che a realizzare muri di altezza variabile. La velocity generale era la meta di quella di Wolfenstein, ma siccome si trattava di un gioco d'avventura, Carmack ritene-

va che sarebbe andato bene comunque. Era faticoso fare passi avanti a livello tecnologico, per it ragazzo. Gli ci volte un bel po' di tempo per capire come rendere corretta la prospettiva quando si guardava in basso, ma la sua abnegazione e la sua scelta di autoisolarsi gli permisero di arrivare ad un risultato. Riusci anche a creare zone in pendenza, in modo che it giocatore potesse avere la sensazione di stare correndo non solo in piano, ma anche su e gin. Kevin passe circa venti minuti a correre su e gin da una collina nel gioco; la sensazione era incredibile ed era chiaro, con questi progressi, che id avrebbe dovuto impiegarla rapidamente in un nuovo gioco.

Dopo aver completato Wolfenstein e Spear of Destiny, tutti, ma in particolare Tom, erano pronti a fare qualcosa di diverso. Gli ultimi due giochi lo avevano prosciugato, visto che, per lui labirinti e sparatutto non somigliavano nemmeno da lontano ad un Keen. Egli era ansioso di tornare a lavorare sul suo progetto preferito, per realizzare la lungamente attesa terza trilogia. Anche Carmack sembrava d'accordo, perch& gli sarebbe piaciuto vedere gli Yorp muoversi all'intemo di un mondo tridimensionale.

I ragazzi stavano anche valutando un altro progetto: ***Aliens.*** Tutto it gruppo amava alla follia questo film di fantascienza, e chiunque pensava che si sarebbe potuto trasformare in un gran gioco. Jay fece qualche ricerca, scoprendo cosi che nessuno aveva ancora acquistato i diritti. Egli pensava che sarebbe riuscito a strappare un accordo, ma gli altri, presto, cambiarono idea, perche non volevano che una grossa major cinematografica interferisse con lo sviluppo, dicendogli cosa mettere nel gioco. La tecnologia che Carmack aveva messo a punto era troppo impressionante per scendere a qualunque tipo di compromesso. Per questo motivo, si tornarono a valutare altre idee.

Purtroppo per Tom, la questione Keen in 3-D non ando molto lontano. Tutti ritenevano che la tecnologia di Carmack fosse troppo veloce e brutale per un altro gioco da bambini. Tom prove allora a rivolgersi a Romero, it suo amico e compagno di giochi, ma era chiaro che nemmeno lui volesse tornare sul loro vecchio personaggio. La cosa non sorprese nessuno, visto che Wolfenstein, dopo tutto, si basava su un' idea di Romero, che preferiva di gran lunga it sangue alla "dolcezza" di Keen. Tom sapeva cosa stava provando Adrian, ed anche Carmack, che aveva mostrato inizialmente un po' di interesse per Keen 3-D, si era messo ad elaborare un'altra idea, decisamente lontana da Keen, che aveva a che fare con i demoni.

Carmack conosceva bene i demoni, visto che li aveva dovuti affrontare parecchie volte nella sua vita: quelli della scuola Cattolica, quelli che aveva invocato nelle loro partire a Dungeons and Dragons, quelli che avevano distrutto it mondo di **D&D** che aveva creato. I tempi erano maturi per una ricomparsa delle creature demoniache.

Perche, quindi, non realizzare un gioco in cui far scontrare demoni e tecnologia? 11 protagonista avrebbe potuto disporre di armi molto sofisticate, con le quali avrebbe dovuto sconfiggere bestie provenienti dall'inferno. A Romero questa idea piaceva moltissimo, anche perche si trattava nuovamente di qualcosa di inedito. Anche Kevin ed Adrian furono d'accordo, perche erano sicuri che it gioco avrebbe dato loro la possibility di disegnare mostri e creature con uno stile simile a quello del loro B-Movie preferito: *La Casa II.* Alla fine, furono tutti d'accordo sul fatto che it gioco avrebbe dovuto essere un incrocio tra *La Casa II* ed *Aliens,* more ed inferno, sangue e scienza.

Gli mancava solo un titolo. Carmack ebbe un' idea, che fu ispirata, sorprendentemente, dal film *11 Colore del Soldi.* In questa pellicola diretta nel 1986 da Martin Scorsese, Tom Cruise interpretava un giovane mago del biliardo. In una scena, Cruise entra in una sala da biliardo con la sua stecca preferita all'interno di una valigetta nera. "Che hai li dentro?" gli chiede un altro giocatore.

Cruise son˙ide perfidamente, perche sa che sta per dimostrare al suo avversario chi ha di fronte. Per Carmack, id si trovava in una situazione simile. In passato avevano dimostrato a Softdisk le loro capacity ed ora, con questo nuovo gioco, avrebbero fatto capire al mondo intero chi erano.

"Qui dentro?" risponde Cruise, aprendo la valigetta. "11 tuo destino (Doom)."

OTTO

Invocare I Demon'

"**Gggggggggrrrrrrrrrrrrrrrrggggaaaaaaaawwwwwwww11111!!**" Si trattava di un grido infernale, quasi disperato, come se ci fosse qualcuno intento a fare gargarismi con it sangue. La cosa peggiore che proveniva dalla porta a fianco, nell'ufficio che i ragazzi di id avevano battezzato con it nome di Suite 666.

Dopo aver deciso di dimostrare al mondo la loro forza con Doom, id aveva cambiato sede. Il nuovo posto di lavoro era un edificio di forma cubica molto scuro, alto sette piani, e con finestre nere, chiamato Town East Tower. La Torre, come gli stessi ragazzi, era un'anomalia nella periferia di Mesquite, dominio dei cowboy del posto. Da ogni parte dell'autostrada confinante, la Lyndon B. Johnson Highway, si potevano trovare diversi esempi delle oasi consumistiche tipiche della zona: Big Billy Barrett's Used Cars, Sheplers Western Store, e la maggiore attrazione *della citta, it Mesquite Rodeo. Anche se nella Tone c'erano uffici di avvocati e di scuole guida, it posto, per it suo aspetto, sembrava comunque provenire dallo spazio piu profondo. Quel grido dava l'impressione che ci fosse qualcuno che stava partorendo un alieno nello studio del dentista a fianco.

In realta, si trattava di un paziente a cui era stata eseguita una tracheotomia d'emergenza. Le urla dei pazienti ed it suono dei trapani sarebbero entrati a fare parte dell'insieme di cose che faceva da sfondo alla vita di id. Per un gruppo di ragazzi che stava realizzando un gioco sui demoni, erano davvero perfetti.

Tutto sembrava andare bene per id in quell'autunno del 1992. Wolfenstein e Spear of Destiny erano gli argomenti discussi maggiormente sulle riviste di computer e di shareware. Tutte le lodi e gli elogi avevano reso id ed it suo publisher, Apogee, dei

veri e propri eroi del movimento shareware. Le due societa dominavano le classifiche shareware, occupando i primi quattro posti, grazie a due titoli della serie Commander Keen, Wolfenstein 3-D, e ad un gioco originale di Apogee, uno sparatutto a scorrimento laterale con un eroe in stile Schwarzenegger come protagonista, intitolato Duke Nukem. Per la stampa, Apogee rappresentava "una delle storie di successi piu straordinarie della storia dell'intrattenimento elettronico... [Apogee] e pronta a confrontarsi con i Big."

Una delle poche societa che non era d'accordo su questo era proprio id. I ragazzi ritenevano infatti che Scott Miller, nonostante l'amicizia che li legava, non avesse adempito alle sue responsabilita. Questa informazione proveniva direttamente da Shawn Green, un impiegato di Apogee di cui. Romero era amico fin dai tempi di Keen. Shawn, appassionato videogiocatore, era un aspirante programmatore di Garland, la citta in cui aveva sede Apogee. Con i suoi capelli lunghi ed una passione sfrenata per la musica rock, it ragazzo era stato emarginato dai suoi concittadini piu conservatori, che lo avevano costretto a frequentare la scuola serale per it suo rifiuto di tagliarsi la folta chioma, Shawn prendeva in giro le persone the chiamavano per lamentarsi della possibility di uccidere i cani in Wolfenstein, spiegando che "anche le persone possono essere uccise."

Egli disse a Romero che c'erano anche altre lamentele, molto piu serie, di persone che non riuscivano ad ordinare i giochi creati da id. A quanto parte, gran parte dei dipendenti di Apogee passava le giornate a lanciarsi elastici e pezzi di carta. Molti erano semplicemente dei giovani studenti che Scott aveva assunto dopo aver messo dei volantini nei negozi di computer della zona che dicevano "Ti piace giocare? Sei in grado di parlare al telefono e giocare tutto it giorno per sei dollari l'ora?" La mancanza di una rete di computer interna peggiorava le cose. Gli ordini venivano scritti su pezzettini di carta che venivano poi infilati su chiodi metallici, come in una pizzeria.

Kevin Cloud, che si stava dimostrando uno dei piu adatti a gestire la parte cornmerciale del lavoro, prove a chiamare Apogee, senza riuscire a parlare con nessuno. Bisognava fare qualcosa. Certo, Scott era un loro amico, gli aveva permesso di entrare nel business, ma a questo punto era diventato inutile. id avrebbe potuto auto-pubblicare i propri giochi, senza dover rinunciare ad un 50 percento dei profitti. Doom avrebbe venduto sicuramente quanto Wolfenstein, se non di piu. Jay, Tom, Adrian, e specialmente Romero, erano d'accordo. Dal momento in cui avevano lasciato Softdisk, Romero era sempre alla ricerca di modi per espandere it volume d'affari. L'unica voce fuori dal coro era quella di Carmack.

Per opporsi duramente a Romero, Carmack espresse un punto di vista piuttosto minimalista su quello che secondo lui sarebbe stato it modo giusto di gestire gli affari. Come diceva spesso ai ragazzi, a lui bastava poter lavorare sui suoi programmi ed avere

abbastanza soldi da comprarsi la pizza e la Diet Coke necessarie per sopravvivere. Non era interessato a stare in una grossa societa. Con l'aumentare delle responsabilita cornmerciali, dalla gestione degli ordini al marketing, avrebbero sicuramente perso di vista it loro obbiettivo: quello di creare grandi giochi.

Jay lo assicuro che la vita avrebbe potuto solo migliorare. "Diventeremo realmente indipendenti," disse. "Non dovremo appoggiarci su nessuno. Dobbiamo cercare di crearcele da soli le opportunita. Non dobbiamo aspettare che siano loro a bussare alla nostra porta. Saremo not ad aprirla da soli, a prendere le opportunita per it bavero e a tirarle dentro." Carmack avrebbe potuto continuare a lavorare da solo sulla sua tecnologia. Alla fine, anche lui fu d'accordo. Scott doveva andarsene.

Dopo aver saputo la notizia, egli non perse la testa, perche sospettava da un po' di tempo che, prima o poi, id se ne sarebbe andata. Era comunque grato ai ragazzi per aver fatto durare it rapporto cosi tanto, visto che i giochi di id avevano aiutato Apogee a diventare la leader del mercato e a far acquistare da Scott e dal suo socio, George Broussard, delle fiammanti macchine sportive. Tuttavia, id non era l'unica societa a realizzare titoli di successo per conto di Apogee. Scott continuava lo stesso a pubblicare i lavori di numerosi altri autori, come Tim Sweeney, un valido programmatore del Maryland, la cui societa, Epic MegaGames, aveva creato dei giochi molto popolari. Duke Nukem, it titolo realizzato dalla stessa Apogee, era al numero uno delle classifiche shareware, davanti a Wolfenstein, con un seguito pronto ad uscire. Anche se a Scott dispiaceva perdere id, era comunque convinto che sarebbe sopravvissuto.

Scott Miller non fu l'unica vittima del lavoro su Doom. Anche la gatta Mitzi era prossima ad essere cacciata. L'animale di Carmack era da sempre una spina nel fianco degli altri ragazzi di id, fin dai giorni passati nella casa sul lago, un periodo nel quale. it contenitore con la lettiera era sempre traboccante. Negli anni, la gatta era diventata sempre piit irascibile: assaliva i passanti, graffiandoli, e lasciava i suoi bisognini in giro per l'appartamento. Quando l'animale pisci6 su un nuovo cuscino di pelle, comprato da Carmack con i soldi di Wolfenstein, it ragazzo decise che era finita.

"Mitzi stava impattando negativamente sulla mia vita," disse, "cosi l'ho portata al ricovero per animali. Mmm."

"Cosa?" chiese Romero. La gatta era diventata una compagna cosi fedele per Carmack che i ragazzi l'avevano indicata nell'organigramma della societa come la sua anima gemella "Lo sai cosa vuol dire questo?" disse Romero. "La sopprimeranno! Nessuno andra a prenderla. Morira! Morird!"

Carmack fece spallucce e tome al lavoro. Per lui, le regole erano le stesse, che si trattasse di un gatto, di un computer o anche di una persona. Se qualcosa diventava un problema, bisognava lasciarlo andare o, se necessario, rimuoverlo chirurgicamente.

Nel momento in cui mise piede all'intemo del cubo nero, Tom capi che non si trovava in un bell'ambiente. In confronto all'atmosfera creativa della casa al lago e degli appartamenti, la nuova propriety di id dava una sensazione di isolamento e di distacco. Ogni membro del team avrebbe avuto it suo ufficio, tranne Tom.

Il primo giorno, ciascuno dei ragazzi scelse it suo spazio. Carmack e Romero presero uffici confinanti, mentre Adrian e Kevin, che erano sempre pin legati, decisero di condividere uno spazio. A Tom, invece, piaceva la zona aperta, dotata di finestra, che si trovava nell'angolo di una grande stanza. "Sarebbe perfetta come ufficio," disse, "dobbiamo solo tirare su due muri." Gli altri furono tutti d'accordo. Purtroppo, i muri non arrivavano mai, e tutte le volte che Tom chiedeva informazioni a Jay, lui gli rispondeva che sarebbero arrivati da un momento all'altro. Frustrato e senza pin un briciolo d'umorismo in corpo, Tom mise cosi due lunghe strisce di nastro isolante nel posto in cui sarebbero dovuti stare i muri del suo angolo creativo.

Queste, per?), non erano le sole barriere invisibili presenti al momento. Romero, dal momento in cui si erano trasferiti, sembrava sempre pin distaccato. Tom si sedeva alla sua scrivania, dietro al nastro, e lo guardava ridere nel corridoio con Adrian e Kevin. Egli si sentiva triste per questa sua incapacity di comunicare ancora con gli altri ed era certo che avesse a che fare con le divergenze creative tra loro, che erano sempre maggiori. Sembrava esserci una voragine sempre pin larga tra le due fazioni: quella legata al design e quella tecnologica. Tutto era cominciato nel momento in cui Romero aveva scelto Wolfenstein, gioco frenetico e violento che avrebbe sfruttato al massimo it motore grafico di Carmack, rispetto al mondo di Keen, molto pin solido ed incentrato sui personaggi. Tom era ancora it game designer della society, ma non si sentiva affatto a suo agio, perche non poteva liberare la sua creativity nel modo in cui avrebbe voluto. Sperava che le cose sarebbero tomate come prima con Doom.

Le prime riunioni, tenute all'intemo della loro nuova sala conferenze, dalle cui veneziane si poteva vedere la LBJ Highway, lo avevano reso un po' pin ottimista. Seduti attorno ad un grosso tavolo nero, i ragazzi, tra una pizza e l'altra, cercavano di sviluppare l'idea originale di Carmack, quella dei demoni provenienti dall'infemo. Erano, comunque, tutti d'accordo sul fatto che avrebbero realizzato un gioco d'azione frenetico che avrebbe combinato la suspense di Aliens con gli elementi tipici dei film dell'orrore di serie **B,** quelli come *La Casa II.*

Ma Tom, che aveva mantenuto it ruolo di direttore creativo, era intenzionato a far si che Doom non fosse un altro sparatutto in prima persona senza trama. In Wolfenstein non si provavano emozioni o sentimenti di compassione per i nemici che venivano uccisi. Tom, che aveva fatto in modo di non far sparire gli Yorp deceduti in Keen, per rendere pin realistico it senso di morte, voleva che Doom fosse pin profondo,

che avesse una storia degna di un film.

"Che ne dite se raccontiamo is storia di un gruppo di scienziati su un pianeta nelle viscere dello spazio," disse, "e mentre stanno studiando un'anomalia, questa si apre facendo uscire delle creature, e loro credono che si tratti di alieni. Ma andando avanti si scopre che si tratta di demoni provenienti dall'Infemo, e tutto diventa piu terrificante. Nell'episodio in cui si scopre questo, viene fuori anche un altro problema. Sul pianeta ci sono infatti dei poli magnetici, ed attraversandoli si entra per un attimo nell' inferno, uscendo subito dopo sulla terra per vedere che it dominio del male si e esteso alla nostra dimensione."

Romero era interessato all'idea, Carmack invece no. "La storia in un gioco," disse, "6 come la storia in un film porno. Ti aspetti che ci sia, ma non 6 importante." Tom digrigno i denti. Inoltre, aggiunse Carmack, questa volta la tecnologia usata sarebbe stata diversa. Il gioco non sarebbe stato composto da livelli ed episodi, ma da un unico mondo continuo. Dopo aver attraversato una porta, it giocatore non avrebbe piu dovuto aspettare it caricamento del nuovo livello, ma avrebbe avuto l'illusione di trovarsi in un unico spazio gigantesco.

A Tom non piaceva l'idea, perche andava contro la loro formula vincente. Ai videogiocatori piaceva la sensazione provata dopo aver completato una sezione o un livello di un gioco, per poi passare a quello successivo. Tom guard() Romero che, per?), ancora una volta, era dalla parte di Carmack. Deluso, l'uomo torno dietro la scrivania in attesa dei muri.

Romero non era l'unico che si era reso conto del valore dell'idea di Carmack. Un pomeriggio, Jay e Kevin uscirono per fumarsi una sigaretta e, nel frattempo, parlarono dell'eventualita di stipulare un'assicurazione sulla vita a Carmack, per tutelarsi in caso gli fosse successo qualcosa. Quando Kevin suggeri di assicurare tutti, Jay rispose: "Tutti gli altri sono sacrificabili." In quanto responsabile della tecnologia, Carmack era it Dungeon Master della societa, la persona in carica, quello che possedeva it libro delle regole.

Era chiaro che Doom sarebbe stato diverso da qualunque altro gioco. Tutte le novita che Carmack aveva sperimentato nel motore grafico di Shadowcaster stavano lentamente entrando in funzione. La piu importante era senza dubbio l'illuminazione graduale, che permetteva alla lute di dissolvere gradualmente al nero nello spazio virtuale. La prima innovazione, per Carmack, era semplicemente i l pensiero di un concetto simile. Per metterla in atto, pere, c'erano delle scelte da fare, tutte estremamente difficili.

La programmazione e una scienza che si basa sull'uso di risorse limitate; non si pu6 andare oltre la potenza disponibile su un computer, sia a livello software che a livello hardware. Nell'autunno del 1992, Carmack stava ancora programmando in VGA, standard video che permetteva di visualizzare solo 256 colori. La difficolta, per it ragazzo, era proprio quella di riuscire ad ottenere l'effetto con queste risorse limitate.

La soluzione individuata da Carmack consisteva nello scegliere i colori dalla tavolozza in modo che ci fossero, per esempio, sedici differenti tonalita di rosso, dalla pia luminosa al nero. Carmack, poi, programm6 it computer in modo da applicare una diversa tonalita a seconda della posizione del personaggio all'interno della stanza. Quando it protagonista entrava in un grosso spazio aperto, it computer, dopo un veloce calcolo, avrebbe applicato le tonalita pia scure alla zona pia lontana. Facendo avanzare it personaggio, it computer avrebbe reso pia luminosi i colori; in questo modo, i colori pia vicini sarebbero stati sempre pia lucenti di quelli pia lontani. I1 mondo virtuale, oltre che pia realistico, sarebbe addirittura sembrato pia malvagio.

Ma non era tutto. Sia Carmack che Romero volevano un'architettura dei livelli differente da quella dei loro primi giochi; Keen e Wolfenstein erano stati costruiti come edifici, mettendo assieme piccoli pezzi di grafica per realizzare un grosso muro. Quello che i Due John, in particolare Romero, volevano al momento, era la possibility di creare un mondo pia fluido, con meno vincoli, pia simile a quello reale, con muri di altezza diversa, stanze dalle forme pia svariate. In Wolfenstein i muri erano tutti perpendicolari, a novanta gradi; in Doom sarebbe stato possibile usare qualunque angolazione.

Carmack si sentiva pronto per la sfida; i computer stavano diventando sempre pia potenti, ed anche le sue capacity erano sempre maggiori. Cominci6 quindi a sperimentare metodi per disegnare poligoni pia grossi e di forme pia vane, oltre che per aggiungere le texture ai soffitti ed a terra. Quando Romero alz6 lo sguardo per osservare i progressi raggiunti da Carmack, rimase impressionato, come gia era successo molte altre volte. I1 ragazzo gli spiego cosa aveva fatto e gli park) anche delle altre aggiunte fattibili: avrebbe potuto rendere modificabile it motore grafico, cosa che avrebbe permesso agli appassionati di mettere le mani dentro al gioco per realizzare dei mod e, inoltre, avrebbe potuto aggiungere delle funzionalita di rete per consentire ai giocatori di sfidarsi l'uno contro l'altro.

Romero vide subito it potenziale della tecnologia di Carmack, un potenziale che it creatore, per sua stessa ammissione, non era in grado di individuare da solo. In quanto programmatore, Romero poteva parlare a Carmack in un linguaggio da lui perfettamente compreso. Cosi, la visione artistica del Chirurgo sarebbe stata portata in vita dal codice programmato da Engine John. Nel momento stesso in cui Romero vide l'illuminazione graduale, la sua mente si mise subito ad elaborare gli effetti che avrebbe potu-

to disegnare. "E cosi si puo modificare la quantity di luce," disse, "possiamo farlo dinamicamente, cioe al volo mentre si sta giocando, o deve- essere tutto pre-determinato?"

"Beh," rispose Carmack, "posso renderlo dinamico."

"Fico, allora mettiamo delle luci intermittenti! Per esempio, sei li che staff attraversando una stanza e all'improvviso, *bzzzz! bzzzz! bzzzz!,* le luci si spengono!"

Romero tom° di corsa nel suo ufficio e lancio l'editor di mappe, lo strumento di programmazione che avrebbero usato lui e Tom per creare it mondo di Doom. Era come creare gli interni di una casa. Sullo schermo, Romero vedeva uno spazio blu, simile ad una planimetria, ma vuoto. Tramite il mouse, avrebbe potuto tirare gill una linea e disegnare una serie di muri. Con un altro click poteva cambiare la visuale per dare un'occhiata alla sua creazione dall'interno, come nel gioco. Adrian e Kevin, nel frattempo, avrebbero fornito le texture, essenzialmente la carta da parati che il level designer avrebbe usato per decorare i muri di Una stanza.

Grazie a questi strumenti, l'entusiasta Romero riusciva a concretizzare le innovazioni apportate da Carmack, che stava facendo un lavoro incredibile. Romero, oltre che da programmatore, apprezzava anche it lavoro dell'amico dal punto di vista del videogiocatore, che non aveva mai messo piede in un mondo di quel tipo su PC o su qualunque altra piattaforma. Egli si divertiva ad inserire luci intermittenti nelle stanze, che avevano muri dalle altezze pill disparate. Ogni decisione che prendeva era mirata a sfruttare quanto pill possibile la tecnologia di Carmack. Il Bambino Prodigio non poteva che essere pill felice; cosa volere di pill dalla vita, quando si e apprezzati e celebrati? Romero era anche lui pieno di energie, perch& grazie alle innovazioni di Carmack, poteva finalmente raggiungere nuove vette.

Tom, invece, si sentiva affondare. Dopo la riunione iniziale sul gioco, si era messo a scrivere un trattato, quello che nell'industria videoludica era noto come document° di design, per Doom, in cui sviscerava i personaggi, le loro motivazioni e la storia. I1 gioco sarebbe cominciato con il protagonista in viaggio verso una base militare, intenta a condurre esperimenti su un pianeta lontano. Gli esperimenti avrebbero cominciato ad andare male dopo 1 'apertura da parte degli scienziati di un portale infernale, da cui sarebbero uscite creature demoniache, un po' come era successo nella loro partita a Dungeons and Dragons. All'inizio del gioco, it protagonista sarebbe stato impegnato in una partita a carte con altri soldati. Un fascio di luce improvviso avrebbe sancito la prima comparsa dei demoni, con il migliore amico del giocatore fatto subito a pezzi. Tom voleva creare una sensazione di paura immediata, facendo morire istantaneamente l'amico del protagonista. Lo sfortunato personaggio fu chiamato Buddy, lo stesso nome che aveva it suo alter-ego in Dungeons and Dragons.

Il suo lavoro, pere, non riscosse molto successo tra gli altri. Dopo qualche mese,

infatti, Carmack annuncia che non era piit interessato ad ambientare it gioco in un mondo continuo, e che la struttura sarebbe tornata quella tradizionale, a livelli. "Ma ho passato gli ultimi due mesi a scrivere un documento interamente basato sul mondo continuo che volevi!" esclame Tom. L'osservazione di Carmack significava che Tom avrebbe dovuto rivedere tutto quello che aveva scritto.

"Questa Bibbia di Doom non ci sta affatto aiutando con it gioco," disse Carmack. id non aveva mai scritto nulla in passato, quindi perch& cominciare? A Doom non serviva una storia, perche la filosofia alla base del gioco era "spara e fuggi". 11 giocatore avrebbe dovuto avere paura per tutto it tempo, senza sapere it perche. Carmack disse Tom di lasciar perdere la Bibbia e cominciare a fare esperimenti con la tecnologia, come stava facendo Romero. "Sto ancora lavorando su questa tecnologia," spiego, "ma ti prego, sperimenta. Cerca di capire cosa si puo fare." Cosi, suggeri a Tom di recarsi in biblioteca per dare un'occhiata a qualche libro sulle basi militari per trovare delle idee.

Romero era d'accordo. Anche se gli piaceva molto quello che aveva messo Torn nella Bibbia, una storia legata ai personaggi sarebbe andata contro la tecnologia di Carmack. Non c'era tempo per vedere persone sedute attorno a un tavolo a giocare a carte in Doom. Il gioco avrebbe dovuto essere piu violento e frenetico di Wolfenstein.

Tom, allora, lascio perdere la storia una volta per tutte. Purtroppo, pere, era un'altra la storia che avrebbe scosso i ragazzi. La filosofia che stava emergendo assomigliava sempre piu a quella di Carmack nel programmare: innovare, ottimizzare, e poi sbarazzarsi di tutto quello che si mette in mezzo. Era accaduto con i loro giochi, uccidendo Keen per occuparsi di Wolfenstein, e sacrificando pavimenti e soffitti per ragioni di velocity. Ed era accaduto anche nelle loro vite, visto che Al Vekovius, Scott Miller ed anche la gatta Mitzi erano stati cancellati improvvisamente dal programma. Era impossibile sapere chi sarebbe stata la prossima cosa o persona ad essere eliminata.

Romero entre nella cucina della society, agitando in mano una caricatura piuttosto cattiva di Burger Bill, it celebre programmatore su cui giravano diverse leggende, prima tra tutte, quella della sua capacity di tenere un hamburger all'intemo della sua scrivania e nutrirsi solo con quello per giorni. Tom, Kevin, ed Adrian lo seguirono, ridendo. Romero fisso l'immagine di Bill alla sedia, poi prese un coltellaccio dalla credenza. Era venuto it momento di vendicarsi.

Bill era stato messo sotto contratto da id per convertire Wolfenstein su Super Nintendo. Il momento della consegna si stava avvicinando, ma nessuno aveva ancora visto nulla del gioco. Dopo un po', egli ammise che c'era un problema: it contratto con id non era valido perche ne aveva gia un altro con Interplay. Ed it suo contratto con it

publisher americano stabiliva che ogni lavoro svolto da un impiegato era di propriety della compagnia; la conversione per Super Nintendo, quindi, era passata nelle mani di Interplay.

Ovviamente, la cosa fece inalberare i ragazzi. "Vedete," disse Romero agli altri, "queste sono le stronzate che succedono quando ci si affida ad altre persone." Tom tiro fuori una matita e disegno una disgustosa caricatura di Bill, con la came che gli usciva dalla sua bocca unta. Romero la prese dalle sue mani e disse che era venuto it momento per Bill di pagare un prezzo per cia che aveva fatto. In cucina, it gruppo comincia a prendere a coltellate l'immagine, urlando e ridendo tune le volte che la colpivano. Qualche giorno dopo, Bill si fece vivo negli uffici di id, trovando i pezzi di carta e della sedia ancora per terra. Egli diede un'occhiata al coltello, che aveva it suo nome sulla lama e, cosi, chiese timidamente, "Uhm, cos'e questa roba?" I1 licenziamento fu istantaneo. Carmack avrebbe fatto la conversione da solo.

Queste pratiche stavano diventando comuni tra i ragazzi, che si dedicavano gia da tempo ad uno strano rituale creativo chiamato Rip-A-Thon. A tumi, ognuno avrebbe dovuto cercare di umiliare gli altri a livello artistico. Adrian aveva inserito una particolare schemata all'interno del computer di Romero, che mostrava una foto del Chirurgo, ovviamente ritoccata, intento a svolgere atti sessuali piuttosto compromettenti. In seguito al successo di Wolfenstein, Tom si era fatto scattare una serie di foto patinate del suo volto. Adrian e Romero si divertivano come matti a deturparle; l'esempio pitt elaborato era senza dubbio quello che coinvolse un wurstel, un paio di testicoli di plastilina ed un barattolo di crema.

I ragazzi avevano ass unto da qualche tempo Donna Jackson, signora dalla folta capigliatura con uno spiccato accento del sud, che amava particolarmente vestirsi abbinando un colore rosa shocking con it rosso. Era la responsabile dell'ufficio, colei che si assicurava che tutti fossero sempre felici ed in forma, e faceva in modo che non mancassero mai bibite e snack. Il suo passatempo preferito, prima che arrivasse nella society, era quello di scommettere nei casino di Shreveport e non le ci voile molto per diventare un'esperta giocatrice dei titoli realizzati da id. Chiamava i ragazzi, tutti tra i venti e i trenta anni, "i miei ragazzi". Loro la chiamavano Miss Donna o, a volte, la mamma di id.

Ma siccome Miss Donna era una mamma in affitto, nessuno aveva paura di essere rimproverato. La distruzione dell'ufficio divenne lo sport preferito dai ragazzi. Per terra si poteva trovare di tutto: tastiere rotte, monitor a pezzi, dischetti divisi in due. Capitava che Romero si avvicinasse a Kevin e gli dicesse, "Ehi, Kevin, quel cestino dell'immondizia ti sta dando dello stronzo." Kevin rispondeva seccato, "Ah si?" prima di dare un calcio al bidone e gettarlo a terra.

La situazione era sempre piu buia e oscura anche nel reparto grafico. Doom era it tipo di gioco che Adrian aveva sempre voluto fare, un qualcosa che gli permettesse di esorcizzare tutti i suoi incubi pit terrorizzanti. Assieme agli altri, lui e Kevin crearono le creature pia orribili che potevano immaginare: l'Imp, una bestia dagli occhi rossi, simile ad un Bigfoot, con una pelliccia marrone sui muscoli e spuntoni di metallo sulle spalle e le braccia; it Demone, uno sbuffante toro rosa con denti e corda zuppe di sangue; e, it piu brutto e cattivo di tutti, it Cyberdemone, con una pistola al posto del braccio ed it petto aperto.

Questa volta, i mostri sarebbero stati piu realistici, grazie ad una nuova tecnica di animazione. Per Wolfenstein, Adrian fu costretto a disegnare ogni fotogramma, mostrando ogni personaggio in varie posizioni, sia quando camminava che quando andava di corsa. L'approccio adottato per Doom sarebbe stato un altro. Di ogni personaggio venne realizzato un modellino in plastilina, una piccola scultura che poi sarebbe stata filmata con una telecamera, in varie posizioni. La ripresa sarebbe stata digitalizzata sul computer, colorata ed inserita nel gioco, sotto forma di personaggio digitate, con un software. chiamato Fuzzy Pumper Palette Shop, realizzato dallo stesso Carmack. "L'effetto generale e abbastanza distorto," disse Kevin, "ma questo e Doom."

Adrian e Kevin, che si divertivano tantissimo, si scansionarono per inserirsi all'interno del gioco. Un giorno, Kevin tire su la manica mettendosi dietro la telecamera, ma con l'avambraccio di fronte alla lente, per sparare con varie armi giocattolo: un fucile, una pistola di plastica ed una motosega, come quella usata dall'eroe del film *La Casa II,* presa in prestito da una donna con cui Tom era uscito. Le immagini furono cosi inserite nella parte bassa dello schermo, al centro, per dare l'impressione che it giocatore vedesse solo it suo avambraccio. Ispirato dal lavoro dell'amico, Adrian scansion?) un paio dei suoi stivali in pelle di serpente, che utilizza per creare una texture da impiegare in un livello del gioco. Quando Kevin venne al lavoro con una ferita sul ginocchio, scansionarono anche quella, per usarla come texture sui muri. Andava tutto bene nello strano mondo di Doom.

Nei primi giorni del nuovo anno, i lavori sembravano gia a buon punto, tanee che Tom scrisse un comunicato stampa. "Dallas, Texas, 1° gennaio, 1993. Preannunciando un'altra rivoluzione tecnica nella programmazione PC," scrisse, "Doom, di id Software, promette di far vedere qualcosa di mai visto su un computer... In Doom, it vostro ruolo e quello di un soldato che si ritrova improvvisamente in mezzo ad una guerra intradimensionale! I vostri giorni di stanza al centro ricerche spaziale sono noiosi e pieni di scartoffie. Ma oggi le cose andranno diversamente. Ondate di creature demoniache stanno entrando nella base, uccidendo o prendendo possesso di chiunque incontrano. Con la morte alle calcagna c'e solo una cosa da fare, eliminare it nemico e

scoprire da dove proviene. Quando scoprirete la verita, tutte le vostre credenze vacilleranno!"

Nel comunicato venivano messe in risalto tutte le nuove caratteristiche del motore grafico: muri non perpendicolari, livelli interamente texture-mappati ed illuminazione graduale. Venne inserita anche una breve frase che si riferiva al gioco in multiplayer, funzionalita ancora da impletnentare. "Sara possibile giocare in quattro su una rete locale," scrisse Tom, `o uno contro l'altro via modem o cavo seriale. . . . Ci aspettiamo di essere la prima causa di diminuzione della produttivita negli uffici di tutto it mondo."

A questo punto, Tom, Romero, Adrian, Carmack e Kevin avevano individuato definitivamente quello che sarebbe stato l'aspetto del gioco. 11 giocatore sarebbe andato avanti per i livelli con lo sguardo rivolto verso la canna di un fucile visualizzata nella parte centrale in basso allo schermo. Le stanze sarebbero state tutte buie, scure, con una prevalenza di grigi, marroni e neri e, in alcuni casi, di blu sul pavimento. I muri non erano piu perpendicolari, a novanta gradi; ce n'erano di ottagonali, a gradini, con scale che portavano da una stanza all'altra. Carmack aveva trovato anche it modo di creare delle finestre sui muri, per far si che i giocatori potessero vedere all'interno di un'altra stanza, pur senza sapere come entrare. Erano state introdotte anche delle vere sorgenti luminose nel gioco, sotto forma di strisce fluorescenti per terra o sul soffitto. Il realismo era accentuato dalla presenza di mostri demoniaci. In una sezione del gioco, it protagonista attraversava uno spogliatoio, per trovarsi di fronte, nelle docce, ad un orribile demone rosa.

Entro la primavera, diversi di questi livelli furono messi insieme per realizzare una versione preliminare, detta alpha, del gioco, che venne distribuita ad amici, tester e membri scelti della stampa specialistica. ***Computer Gaming World*** pubblice un'incandescente anteprima: "Non sappiamo quale strana sostanza si trova nell'acqua che scorre in Texas," diceva, "ma qualunque cosa sia, ha dato a questi ragazzi delle strane visioni e, ancora peggio, le capacita per portarla in vita. Doom e it nome della loro nuova creazione, ed alla base di tutto un'incredibile tecnologia grafica."

Anche se l'entusiasmo la faceva da padrone, i Due John non erano molto contenti del lavoro di Tom, che aveva preso it consiglio di Carmack, quello di studiare le architetture militari, troppo alla lettera. I livelli che aveva creato erano banali quanto una vera base militare e gli elementi che aveva inserito erano praticamente quelli della sua Bibbia. In una stanza, infatti, c'erano un gruppo di soldati seduti attorno ad un tavolo a giocare a carte. Molte delle stanze sembravano dei veri uffici, con muri grigi, piastrelle marroni ed addirittura sedie e schedari. Romero penso che Tom stesse cercando di accontentare Carmack a spese del gioco, per cui decise ***di*** dimostrare come avrebbero

dovuto essere progettati i livelli, a costo di far svolgere al socio del lavoro extra per rendere piu veloce it motore grafico.

Romero si rinchiuse quindi nel suo ufficio, accese lo stereo e si mise al lavoro. L'uomo passe le nottate successive a puntare e cliccare, scegliere e trascinare, creare linee e passare dalla visuale di editing a quella in prima persona. Sapeva perfettamente cosa stava cercando di fare: voleva che i banalissimi e noiosi bunker di cemento diventassero qualcos'altro, qualcosa di grosso, di strano, di bizzarro. Gli ci volle qualche giorno per ottenere i risultati che desiderava, ma quando chiamo gli altri nel suo ufficio a vedere cosa aveva fatto, questi entrarono letteralmente nel suo mondo.

I suoi livelli cominciavano con una stanza dotata ,di un soffitto grigio basso e muri angolati. Avanzando verso destra, si raggiungeva un muro con alcune assi, dal quale ci si poteva affacciare per vedere it cielo all'estemo, ma senza possibility di uscire. Due grandi luci illuminavano la parte iniziale di un corridoio, in fondo al quale c'era una tavola che portava all'estemo. Il cielo era grigio, ed in lontananza apparivano delle montagne. Avanzando, per?), si tornava all'interno, in una stanza con muri pin alti della prima. Le luci intermittenti rivelavano la presenza di una pioggia di ex-umani, soldati zombi posseduti dai demoni, armati fino ai denti, che emergevano dal buio zuppi di sangue. Dopo questa dimostrazione, tutti furono d'accordo con Romero. Sarebbero stati utilizzati i suoi livelli, non quelli di Tom, perche era questo che volevano nel gioco, era questo Doom.

Da quel momento, l'umore di Tom precipite. Aveva la sensazione che tutto cia che aveva fatto e che voleva fare stava per essere gettato via. Si sentiva come alla fine della scuola, quando si sceglie cosa fare da grande e si ha l'idea di immettersi sulla strada sbagliata. Romero comincio ad ignorarlo completamente, senza piu scambiare barzellette o versi alieni con lui, mentre gli altri lo facevano sentire sempre piu solo, opponendosi a tutte le sue idee per it gioco. Per Tom diventava sempre pia difficile stare in ufficio, che si trove una ragazza e comincio a frequentare molto meno i suoi soci.

Poco tempo dopo, Carmack prese Romero da parte per suggerirgli di licenziare Tom. Un cambiamento del genere avrebbe significato molto all'interno della society. Anche se nessuno dei proprietari se ne era andato o era stato licenziato prima d'ora, i ragazzi avevano gia deciso come gestire una situazione simile in caso fosse accaduta. Poco dopo la nascita della compagnia si erano riuniti attomo ad un tavolo e si erano messi d'accordo, all'unanimita, sul fatto che it destino dell'azienda non dovesse dipendere da quello dei singoli proprietari. Avevano visto quanti danni avevano causato le lotte interne a Softdisk ed erano determinati ad evitare situazioni simili nella loro society.

Gli accordi fatti furono due. Per prima cosa, ci doveva essere un voto unanime

per mandare via qualcuno; al momento, Adrian, Romero, Tom e Carmack erano i soci principali, con Jay e Kevin in possesso di quote phi piccole. Poi, se uno dei proprietari se ne fosse andato, avrebbe perso la sua intera quota e non avrebbe phi ricevuto nulla dalla society. I ragazzi non volevano veder succedere nulla alla society in caso di partenza di qualcuno. In altre parole, Tom non avrebbe visto un dollaro ne di quelli guadagnati con Doom, ne di quelli dovuti alle residue vendite di Wolfenstein o Keen.

Romero convinse Carmack a dare a Tom un'altra possibility. Nel frattempo, l'uomo aveva altre cose per la testa. Era infatti pronto per it suo secondo matrimonio. La sua relazione con Beth, la ex-impiegata di Softdisk che era scappata con lui, era diventata sempre piu profonda. Romero stava bene con lei perche la ragazza riusciva a dargli lo spazio necessario a proseguire la sua carriera. Era spiritosa, le piaceva cucinare e divertirsi; non era interessata ai videogiochi, certo, ma permetteva a Romero di continuare a fare cio che gli piaceva,

Dopo la luna di miele, che si tenne ad Aruba, fino al 4 luglio 1993, Romero era pieno di energie. Anche se aveva mantenuto i contatti con i suoi figli in California, gli anni passati senza avere accanto una famiglia erano stati duri, e la relazione con la sua ex-moglie, Kelly, era sempre phi difficile. Ma aveva finalmente una nuova moglie, poteva ricominciare da capo. I soldi non mancavano perche Wolfenstein portava nelle sue tasche circa 100 mila dollari al mese. Doom era sempre piu definito. Tutto andava bene. L'unica nota negativa del periodo era rappresentata da Tom. In ufficio si erano tutti stufati di lui e volevano mandarlo via. Alla fine, a malincuore, a Romero toed) arrendersi.

Voleva essere lui a dare la notizia al suo vecchio amico, per cui lo invite) a cenare, a casa sua. Era Beth la cuoca. Tom era felicissimo, perche era da un bel po' che non passava qualche ora assieme a Romero. La cena sembr6 una di quelle dei vecchi tempi, con i due amici sempre a scherzare e a parlare di film e videogiochi. Romero non riusci a dargli la notizia. Alla riunione degli azionisti del giorno dopo, Tom arrive quando tutti gli altri erano gia seduti al tavolo. "Tom," disse finalmente Carmack, "negli ultimi tempi le cose tra not non sono andate molto bene. Chiediamo le tue dimissioni."

Quel momento sembr6 irreale per Tom. Senti Romero dire qualcosa a proposito di cie che aveva tentato di fare la sera prima, senza riuscirci. Tom non pote nemmeno rispondere. Trove) un piccolo adesivo sul tavolo, un po' staccato, e cerco di strapparlo. Anche se qualche avvisaglia c'era stata, l'uomo non si aspettava una decisione simile da parte dei suoi soci, e la cosa lo fece vergognare e sentire depresso. I suoi vecchi amici, forse, non tolleravano it fatto che fosse un delinquente oil prodotto di una famiglia problematica come loro. Egli comincio a parlare con voce molto bassa, nel tentativo di difendersi, di tutte le cose che avrebbe potuto fare per Doom. Nessuno, pere, gli rispose e molto presto anche Tom passe) al silenzio. Gli chiesero di lasciare la stanza

mentre discutevano della situazione.

Mentre la porta si chiudeva dietro di lui, it peso che aveva sullo stomaco se ne stava andando. Era da tempo che si sentiva male, emarginato e mal voluto, e non era riuscito a capire cosa stava succedendo alle sue spalle. Era una situazione molto simile a quella dei vecchi colloqui che aveva fatto, in cui gli veniva chiesto se it lavoro per cui si stava offrendo era quello che realmente voleva. A quel tempo, Tom capi che ci6 che voleva fare era creare videogiochi. Cinque.anni dopo, egli comprese che non erano questi i giochi che desiderava fare. Quando venne richiamato dentro la sala conferenze, disse, "Penso che questa sia la cosa giusta da fare, ragazzi." I suoi giorni in id erano finiti, ed era cominciata la sua nuova vita.

NOVE

ll **Cioco pill Bello**

John Carmack entry dal concessionario Ferrari per ammirare una 328 rossa fiammante con un solo pensiero nella.testa: quanto potra andare veloce? Da buon ingegnere, egli considerava la velocity come un modo efficace per misurare i suoi progressi: quanto avrebbe potuto velocizzare it rendering della grafica sul computer? Con le automobili era praticamente la stessa cosa. In quel momento, Carmack non stava ammirando it design della vettura, ma stava pensando al motore. Sorprendendo it rivenditore, it magrissimo ventiduenne in T-shirt e jeans compile un assegno da settantadue mila dollari e ne prese le chiavi.

Non ci voile molto, a Carmack, per sentire che l'auto non andava abbastanza veloce. I suoi istinti lo spingevano a mettere le mani nel cofano e cominciare ad elaborare, come aveva fatto con la sua MGB. Ma questa non era una vettura qualunque, era una Ferrari, e nessuno elaborava queste automobili. La casa di Maranello aveva pochi riguardi verso chi metteva le mani all'interno delle sue fuoriserie. Per Carmack, pere, la 328 era un'altra macchina da elaborare.

Con l'aiuto di Romero, Carmack trove presto qualcuno che era perfetto per it lavoro: Bob Norwood. Norwood gareggiava e costruiva automobili dall'eta di tredici anni. Nel *Guinness dei Primati* erano presenti diversi dei suoi record di velocity, ottenuti con macchine dei tipi piu svariati, tra cui spiccavano, sopra tutte le altre, delle Ferrari. Quando Romero lesse in una rivista d'auto che Norwood gestiva un'officina a Dallas, suggeri a Carmack di dargli un colpo di telefono.

Carmack, come al solito, era scettico, perche ogni altro meccanico in citta si era tirato indietro alla sua richiesta. "Una Ferrari, eh?" dicevano. "Beh, credo che un nuovo sistema di aspirazione faccia al caso tuo." Carmack sapeva che la modifica del sistema

di aspirazione non avrebbe assolutamente risolto it suo problema. Quando porta il mezzo da Norwood, lo scontroso proprietario gli venne incontro con le mani sporche di grasso. "Ho questa 328," disse prudentemente Carmack , "e voglio farla andare un po' pift veloce." Norwood sgrano gli occhi e rispose, "Allora ci metteremo un bel turbo." Carmack aveva trovato un nuovo amico.

Per quindici mila dollari, Norwood inseri sulla Ferrari un sistema turbo che si sarebbe attivato spingendo a tavoletta sull'acceleratore. Questa grintosa elaborazione fece capire a Carmack che c'erano parecchie affinity tra lui ed it veterano delle corse. giorno in cui l'auto fu terminata, Carmack pensava di festeggiare raggiungendo la festa di diploma del fratello in Missouri; anche se it suo successo con Keen e Wolfenstein 10 aveva aiutato a ricucire it rapporto con sua madre, farsi vedere in una macchina come quella avrebbe sicuramente chiuso it conto.

ragazzo arrive da Norwood con la sua sacca da viaggio, che butte nel baule, prima di andare in strada. Appena fuori da Dallas, egli vide un pezzo di autostrada sgombro e spinse lentamente it pedale dell'acceleratore fino in fondo. Mentre it pedale scendeva, Carmack sentiva che nel mezzo si stava propaganda una forza che lo avrebbe fatto accelerare it doppio, consentendogli di raggiungere le 140 miglia all'ora in men che non si dica. La vita stava sorridendo a Carmack. Il suo sogno si era avverato: lavorava solo per lui, programmava tutta la notte e si vestiva come pill gli aggradava. Tutti quegli anni difficili senza un computer e la comunita di hacker si stavano dissolvendo dietro di Contrariamente a quello che gli altri pensavano, anche lui aveva dei sentimenti, ed in quel momento, con le mucche ed i campi di grano che si stagliavano davanti a lui, si sentiva incredibilmente felice. Aveva un gran sorriso in faccia mentre percorreva quell'ultimo pezzo di strada che to separava dalla sua destinazione.

Quello della sua macchina non era l'unico motore che Carmack voleva andasse piu veloce. Doom, anche se rispondeva al requisito, non era ancora abbastanza veloce per i suoi gusti. Le nuove caratteristiche, come i pavimenti ed i soffitti texturizzati, ed i muri di altezza differente avevano fatto scendere la velocity della sua creazione. Mentre stava convertendo Wolfenstein per la console Super Nintendo, Carmack apprese di una tecnica di programmazione chiamata Binary Space Partitioning, o BSP. Si trattava di una tecnica usata da un programmatore dei Bell Labs per rendere piu rapido it rendering dei modelli tridimensionali sullo schermo. Il procedimento spezzava it modello in sezioni di varia grandezza, dette foglie di dati, evitandosi cosi di disegnare contemporaneamente l'intero gruppo di poligoni della figura. Quando Carmack ne venne a conoscenza, una lampadina si accese nella sua testa. Cosa sarebbe successo usando un BSP per creare

non solo un'immagine in 3-D, ma un intero mondo virtuale?

Nessuno ci aveva mai provato prima, molto probabilmente perche, dopo tutto, non c'erano molte persone impegnate nella creazione di mondi virtuali. Con i BSP, l'immagine di una stanza di Doom sarebbe stata suddivisa in un gigantesco albero con le sue foglie. Anziche cercare di disegnare l'intemo albero tutte le volte che it giocatore si fosse mosso. it computer avrebbe renderizzato solo le foglie davanti a lui. Con l'implementazione di questa tecnica, Doom, che gia andava veloce, spicco letteralmente it volo.

Per procedere con lo sviluppo di Doom, Carmack, Romero e gli altri sapevano di clover affrontare un problema pressante, quello di sostituire Tom Hall. Come amico, ovviamente. Tom era insostituibile, in particolare per Romero. Non c'era nessuno cosi istericamente comico come lui. La separazione da id, poi, era stata durissima, tanto che Tom e Romero non si parlavano dal momento del licenziamento. Ma almeno Tom era riuscito ad atterrare in piedi. Scott Miller, un'altra vittima sulla strada verso it successo della societa, gli aveva offerto un lavoro come game designer in Apogee. Era un ripie-
20. ma Tom accetto comunque, perche forse sarebbe finalmente riuscito a fare i giochi che aveva sempre immaginato.

I raaazzi cominciarono a leggere i curriculum inviati dagli aspiranti game designer che avrebbero dovuto rimpiazzare Tom. Kevin aveva ricevuto un curriculum da un personaggio molto promettente, un cento Sandy Petersen. Con i suoi trentasette anni, Sandy era un anziano rispetto al gruppo di id, ed aveva una notevole esperienza alle spalle. Nei primi anni '80, aveva creato un gioco di ruolo da tavolo, intitolato Call of Cthulhu. in cui la facevano da padrone zombi e parassiti tentacolari. II gioco fu un discreto successo nel mondo, con all'incirca cento mila copie vendute. Sandy sarebbe poi entrato in Microprose, una societa di Baltimore fondata da Sid Meier, it leggendario creatore della serie di giochi strategici Civilization.

Romero, pere, era preoccupato per una cosa che aveva notato sul curriculum di Sandy. In fondo al suo documento di presentazione, infatti, si poteva leggere che era un Mormone. "Ehi," disse Romero a Kevin, "Non voglio nessun religioso qua dentro. Stiamo realizzando un gioco su demoni, inferno e roba simile, e l'ultima cosa di cui abbiamo bisogno e qualcuno che si opponga a queste cose."

- Nah," rispose Kevin. "Diamogli una possibilita, potrebbe fare al caso nostro."

Romero sospiro. "Ok, amico, ma io non lo farei."

Sandy si fece vivo qualche giomo dopo. Era un uomo piuttosto imponente, pelato, che portava occhiali e bretelle. Parlava a mitraglietta, con una voce dalla tonalite molto alta, e si emozionava quando l'argomento della conversazione verteva sui videogiochi. Romero, decisamente piu convinto di prima, lo fece sedere davanti ad un computer per vedere cosa sarebbe riuscito a fare con l'editor dei livelli di Doom. Dopo

pochi minuti, sullo schermo erano comparse un sacco di linee, abbastanza confuse, una sopra l'altra. "Uhm," disse Romero, "che staff facendo?"

"Beh," rispose Sandy rapidamente, "Quando arriverai qui, it muro si aprira dietro di to ed un mostro entrera nella stanza e sarai costretto a prendere questa strada, con tutte le luci che si spegneranno prima del tuo passaggio e poi..."

Dopo questa dimostrazione, Romero pensava che Sandy fosse perfetto. Con l'uomo a bordo del progetto, nel ruolo di game designer, Il Chirurgo sarebbe stato libero di fare tutte le cose che gli piacevano: programmare, fare suoni, creare livelli, supervisionare la parte commerciale.

Sandy ricevette un'offerta, che per lui, pere, era troppo bassa. Spiego infatti a Jay che aveva bisogno di pia soldi per mantenere la sua famiglia. Quello stesso giorno, pia tardi, Carmack lo avvicine e gli disse, "Le cose che hai fatto sono davvero belle. Mi piace come lavori, e penso che saresti perfetto qui da noi." Il giorno dopo Carmack lo incontro di nuovo in conridoio e lo fermo. "Quando ti ho detto che mi piaceva come lavoravi," disse, "non sapevo ancora che avevi chiesto pia soldi a Jay. Non vorrei che to pensassi che it mio complimento fosse un tentativo per farti chiedere meno soldi. Mmm." Finita la frase, it ragazzo si incammine verso it suo ufficio. La cosa sembro davvero strana a Sandy, come se Carmack pensasse che adularlo gli avrebbe fatto cambiare idea. Secondo l'uomo, it ragazzo non sapeva nulla del modo di pensare e di quello che provano gli esseri umani.

Non ci voile molto a Romero per apprezzare la velocita, la conoscenza enciclopedica dei videogiochi, e le altre capacita di Sandy. L'uomo lo delizio parlandogli della ricompensa che un giocatore avrebbe dovuto ricevere dopo aver ridotto in poltiglia i polmoni di un demone con una fucilata. "Bisognerebbe premiare chi gioca in alcuni livelli," disse. "Senti disattivare la sicura, vedi l'omone che arena ii suo futile, vedi ii cattivo che vola via, o un esplosione. E' come se ci fosse sempre una ricompensa per aver fatto la cosa giusta!"

Romero non poteva essere pia d'accordo, e aggiunse che dalle bestie dovevano fuoriuscire tonnellate di sangue. I due si fecero una bella risata, dopodiche Romero decise di metterlo alla prova sulla questione religiosa. "E cosi," disse, "sei un Mormone?" "

Si," rispose Sandy.

"Beh," disse Romero ridacchiando, "almeno non sei uno di quei Mormoni che fa figli come un coniglio."

Sandy smise di scrivere. "A dire it vero, ho cinque figli."

"Oh, ok," balbetto Romero. "Ma non e come avere dieci figli. Cinque e gia tanto, certo. Non sei nemmeno uno di quei Mormoni duri e puri, quelli che hanno

anche la tessera. ¯

"Oh, eccoti la mia tessera!" Sandy la tiro fuori dal portafoglio.

"Beh, almeno non ti vesti come loro, vero?"

Sandy alzo la camicia. "Invece si!"

"Okay, okay," disse Romero, "Me ne stato zitto." "Ascolta," disse Sandy, "non preoccuparti. Non c'e nessun problema con i demoni nel gioco. Sono solo dei cartoni. E poi," aggiunse sorridendo, "sono i cattivi."

Mentre id rifiniva Doom, nel settembre 1993, i due figli di un predicatore di Spokane, Rand e Robyn Scott, fecero uscire Myst, un'avventura per computer su CD-ROM. Il gioco divenne immediatamente un vero e proprio fenomeno, raggiungendo in un batter d'occhio la vetta delle classifiche di vendita. Negli anni a venire, l'avventura avrebbe poi venduto pin di quattro milioni di copie. Grazie a Myst, is diffusione del nuovo formato CD-ROM fu molto pin rapida. Con l'aumentare dei lettori CD-ROM sui computer casalinghi, questo spazioso formato (che poteva contenere una quantity di dati centinaia di volte superiore ai floppy disk) stava diventando la tecnologia di maggiore successo tra gli sviluppatori. L'ulteriore spazio consentiva di inserire un audio di quality migliore e filmati a tutto schermo, come avvenne in un gioco horror intitolato 7th Guest, altro re delle classifiche.

Con le sue immagini fotorealistiche, Myst portava i giocatori su una misteriosa isola abbandonata, sulla quale avrebbero dovuto esplorare strane stanze e macchinari, per sbloccare it segreto del loro inventore, un uomo chiamato Atrus. Come Doom, anche Myst era in prima persona. Ma qui, i giocatori, ne correvano, ne strisciavano, ma si muovevano lentamente. Dopo aver cliccato su uno spazio o su un oggetto, una dissolvenza avrebbe segnato it passaggio da un ambiente ad un altro. "Con le sue eccezionali immagini," diceva la rivista Wired, "ed it suo mondo di labirinti, enigmi ed intrighi umani, Myst creera sicuramente un nuovo standard per le avventure."

I ragazzi di id odiavano Myst, perche non aveva nessuno degli elementi che a loro piacevano: non c'era interazione in tempo reale, non c'era ritmo, non c'era la paura, non c'era l'azione. Il gruppo paragonava Myst a Shakespeare, visto che Doom, secondo loro, sarebbe stato lo Stephen King dei videogiochi. Supportato dal sempre pin valido motore grafico di Carmack, ii resto del team poneva gli ultimi ritocchi al gioco. Adrian e Kevin disegnavano cose sempre pifi macabre, come salme ricoperte di sangue, impalate, infilzate o incatenate ai muri. Le animazioni di morte diventavano sempre piu elaborate: alcuni mostri, dopo essere stati colpiti, cadevano a terra con la testa aperta a meta; dal Barone dell'Inferno fuoriuscivano invece intestini e tonnellate di sangue.

Anche l'arsenale a disposizione del protagonista era stato definito: tra le armi ci sarebbero state it fucile, la pistola, la motosega, un lanciarazzi ed it BFG acronimo di Big Fucking Gun. In Wolfenstein, se it giocatore esauriva le munizioni, l'arma veniva sostituita con quella di default, un coltello. In Doom, it protagonista avrebbe dovuto cavarsela a mani nude, con i pugni. Per realizzarli, venne digitalizzata la mano di Kevin mentre tirava pugni contro uno schermo blu. Ovviamente, sia i mostri che le armi, necessitavano di un certo tipo di suoni, che vennero nuovamente realizzati da Bobby Prince. Seguendo le indicazioni di Romero, Bobby diede a Doom una colonna sonora che mischiava techno e metal. Una purea di lamenti e gemiti di diversi animali fu invece usata per le bestie del gioco.

Con le armi ed i mostri al loro posto, ed una quantity illimitata di sangue, Sandy e Romero potevano dedicarsi ai livelli. Romero aveva trovato la sua voce con Doom. Lo amava alla follia, per la sua velocity, per la paura e la suspense che si provavano, e cerce di fare quanto era in suo potere per renderlo ancora migliore. I livelli creati da Romero erano deliberatamente equilibrati. In quanto level designer, egli non era solo responsabile della progettazione degli ambienti, ma era anche quello che sceglieva dove mettere i mostri, le armi e i vari oggetti; un misto tra un regista teatrale ed it creatore di una casa stregata.

Romero si divertiva come un pazzo in entrambi i ruoli. In uno dei suoi livelli, it giocatore entrava in una stanza, dentro alla quale vedeva una finestra che portava fuori, ma non sapeva come raggiungerla. Il personaggio avrebbe dovuto cosi attraversare la stanza, con la musica in sottofondo, per cercare una via d'uscita. Al suo passaggio una porta si sarebbe aperta, con un Imp assetato di sangue pronto ad ucciderlo. II giocatore avrebbe dovuto fare fuori it mostro, attraversare un corridoio poco illuminato, aprire un'altra porta e sterminare un altro gregge di bestie. Romero sapeva bene come organizzare le battaglie: faceva vincere al giocatore un turno piuttosto facile, poi lo colpiva con una raffica di nemici.

Alla brutality di Romero facevano da contraltare le soluzioni atipiche di Sandy. In un livello furono inseriti dei barili verdi che, dopo essere stati colpiti, sarebbero esplosi. L'uomo realizzo alcuni livelli in cui l'unico modo per uccidere un•mostro era quello di sparare ad uno di questi contenitori al momento giusto. I suoi livelli non erano certo esteticamente belli come quelli di Romero e, a dire it vero, alcuni dei ragazzi di id li consideravano davvero brutti, ma era innegabile che si trattasse di sezioni divertenti ed avvincenti, che erano it perfetto complemento per quelle create da Romero.

Nei mesi precedenti all'autunno 1993, la pressione sul team diventava sempre piu elevata, perche gli appassionati cominciavano ad essere impazienti. Volevano it gioco. Una versione dimostrativa fatta apposta per la stampa fini per sbaglio su Internet

e piccoli gruppi di fan cominciarono a tempestare gli uffici di id di chiamate ed e-mail per chiedere informazioni. La stampa generalista, pero, non sembrava essere interessata al gioco. In un programma televisivo apparve un servizio sui ragazzi, che furono filmati al lavoro mentre giocaVano, ma nulla piu. Chiamare i giornali e le riviste piu importanti non aveva dato alcun frutto.

Jay, che era determinato a rendere la gestione commerciale di id innovativa quanto le sue produzioni, si concentro sulla definizione delle strategie di distribuzione e di marketing. Cree un numero gratuito a cui sarebbero raggiunti gli ordini e prese accordi con un distributore. Pubblicando Doom da soli avrebbero guadagnato almen° il doppio dei soldi portati a casa con Wolfenstein. I giochi distribuiti tramite i canali standard dovevano far guadagnare anche gli intermediari. Ogni volta che qualcuno acquistavdun gioco da CompUSA, it rivenditore avrebbe preso i soldi, con cui avrebbe pagato it distributore, che a sua volta avrebbe pagato it publisher, che finanziava lo sviluppatore. Con it modello shareware, id li tagliava fuori tutti, guadagnando 85 centesimi per ogni dollaro di ricavo. Il prezzo di vendita del gioco fu stabilito a circa quaranta dollari. Per Jay, anche Doom, come Wolfenstein, si sarebbe fatto pubblicita da solo tramite it passaparola. Mentre grandi nomi come Nintendo spendevano milioni in marketing e campagne pubblicitarie, id avrebbe acquistato solo un piccolo spazio su una rivista di videogiochi. L'obbiettivo di Jay, poi, era quello di far arrivare la versione shareware di Doom nelle mani del maggior numero di persone.

In quel periodo, i negozi di computer vendevano i dischi contenenti programmi shareware, perche erano costretti dagli autori a pagare altissime royalty. id avrebbe tentato un approccio molto differente: i rivenditori avrebbero potuto vendere la versione shareware di Doom senza dover pagare nulla, tenendosi tutti i profitti ricavati dalla vendita. Con una maggiore diffusione della versione shareware, id avrebbe potuto avere un numero pin elevato di potenziali clienti.

"Non ci interessa quanti soldi farete con questa versione shareware," disse Jay ai rivenditori. "Smerciatelo! Smerciatelo in quantity industriali!" I rivenditori non potevano credere alle loro orecchie, perch& erano sempre stati costretti a pagare royalty. Ma Jay insisteva: "Prendete Doom e tenetevi i profitti! A me interessa distribuirlo e farlo giocare a pia persone possibile. Doom sara un Wolfenstein sotto anabolizzanti, e lo voglio ovunque! Ne voglio delle pile in ogni negozio! Voglio anche che lo pubblicizziate, visto che ci guadagnerete. Quindi, prendete i soldi che mi avreste dovuto dare come royalty, ed usateli per farvi pubblicita e dire che vendere Doom." La proposta di Jay fu accolta molto bene.

Tutto it can-can attorno a Wolfenstein e Doom fece ricomparire alcuni vecchi amici del gruppo. Al Vekovius contatto i ragazzi per chiedere loro se erano interessati a

rilasciare nuovamente alcuni dei giochi che avevano realizzato per Softdisk. Egli disse loro che la society, dalla loro partenza, non era pia riuscita a recuperare, ma id rifiuto. successo, poi, fece riapparire anche una persona molto importante per Romero, it suo patrigno, John Schuneman. Diretto verso Dallas, Schuneman si fermo a cenare con it figliastro alla Outback Steakhouse e, per la prima volta, apri ii suo cuore. "Lo so, sono stato un po' orso a volte," disse, "ma sono un uomo, e mi ricordo di averti detto che saresti diventato una persona di successo solo realizzando degli applicativi. Beh, voglio che tu sappia che sono abbastanza uomo per ammettere di avere avuto torto. Penso che tu sia stato eccezionale. E voglio che tu sappia che mi sbagliavo."

Romero accetto le scuse. Il tempo passava e non c'erano ragioni per serbare rancore. Doom era ormai prossimo al completamento, ma it meglio doveva ancora venire.

Era it giorno di Halloween del 1993, e Romero era dentro it gioco. Si trovava in una piccola stanza con muri grigi sporchi di fanghiglia marrone, fermo, con la pistola in mano. Un'inquietante nota di sintetizzatore, accompagnata da un attacco di chitarra e qualche percussione faceva da accompagnamento alla sua terrorizzante situazione. C'era un fucile per terra. Romero lo raggiunse di corsa, lo prese e comincio a sparare dentro ad un'apertura sul soffitto, dalla quale cominciavano a fuoriuscire gigantesche palle di fuoco e le creature che le lanciavano. Per salvarsi, Romero avrebbe dovuto agire velocemente.

Il Chirurgo spare un'altra volta, per colpire in pieno petto un ex-umano, che cadde per terra in un lago di sangue. Una palla di fuoco lo mance per pochissimo, rendendolo quasi cieco per qualche istante. Romero spare cosi un altro colpo, ma non riusciva a vedere nulla. Poco dopo, un'orribile bestia gli compari davanti, costringendolo a sparare a casaccio, nel tentativo di colpirla. Poco dopo, la sua vista cominciava a migliorare, permettendogli di vedere due barili contenenti sostanze tossiche, verso i quali era diretta la bestia. Al momento giusto, Romero spare ad uno dei barili, riducendo it mostro in frattaglie.

In quell'istante si apri una porta, quella del suo ufficio. Era Carmack che stava entrando. L'uomo diede un'occhiata rapida dietro di lui poi tome a giocare. A Carmack piaceva quello che stava vedendo sul monitor. Romero ci sapeva davvero fare, i suoi livelli erano cosi vari e profondi, e riuscivano a far cantare la sua tecnologia.

"Cosa c'e?" chiese Romero.

Carinack gli disse che la maggior parte delle cose erano finite e che sarebbe stato in grado di mettersi a lavorare sulle funzionalita di rete di Doom. Oh si, penso Romero, it gioco in rete. Ne avevano parlato nel loro comunicato stampa di gennaio del

fatto che Doom sarebbe stato dotato di una componente multiplayer, grazie alla quale i giocatori avrebbero potuto sfidarsi l'uno contro l'altro. Con tutto quel lavoro che avevano dovuto fare, per?), l'implementazione delle funzionalita di rete era passata in secondo piano.

Carmack park) a Romero delle modeste difficolta che avrebbe potuto incontrare nell'implementazione. "Dopo aver scritto tutto it codice relativo alla configurazione dovro cercare di capire come far funzionare la comunicazione sul protocollo IPX," disse, "mentre per it passaggio dei dati via seriale ci sara un po' da faticare. . ." Romero faceva cenni con la testa mentre Carmack parlava, perche pensava che sarebbe stato favoloso poter giocare in rete con Doom. I giochi che consentivano a due giocatori di sfidarsi erano diversi: picchiaduro come Street Fighter II ed it nuovo Mortal Kombat erano un must per chi voleva giocare in compagnia. Ed esistevano anche titoli molto piu vecchi, come lo strategico multiplayer M.U.L.E., acronimo di Multiple Use Labor Element, ed un gioco intitolato NetTrek, che era ispirato a Star Trek e permetteva a due giocatori dotati di modem di scontrarsi. Non c'era mai stato nulla pero, come Doom. Una partita in multiplayer al loro sparatutto sarebbe stata frenetica, sanguiriosa ed estremamente coinvolgente. Il cuore di Romero batteva fortissimo.

Dopo aver premuto un tasto, egli comincio ad attraversare it livello che aveva in quel momento sullo schermo, ElM7 (che sta per Episodio 1, Mappa 7). Egli raggiunse un'area in fondo ad un corridoio in cui c'era una grossa finestra che si affacciava su una piattaforma, ricoperta di plasma verde. Romero immagino due giocatori armati di lanciarazzi, che si sparavano addosso, con i loro missili ad attraversare lo schermo. Nessuno aveva mai visto nulla di simile in un videogioco. Certo, era divertente sparare ai mostri, ma si trattava comunque di creature senza un'anima, controllate dal computer. Implementando it multiplayer, sarebbe stato possibile combattere contro esseri umani, avversari in grado di pensare, ideare strategie ed urlare.

"Se riusciamo ad inserirlo," disse Romero, "questo sara it gioco pin fantastico che la Terra abbia mai visto in tutta la sua storia!"

Carmack non avrebbe potuto dire di meglio.

Due settimane dopo, Carmack si mise a fare dei test con due computer, che aveva collegato in rete nel suo ufficio. Uno rappresentava it suo punto di vista, l'altro quello dell'avversario. Per vedere se tutto funzionava, egli premette un tasto ed it suo personaggio avanza sul computer davanti a lui. Si immagino i piccoli pacchetti di dati che viaggiavano sul cavo di rete per raggiungere il computer dall'altra parte dell'ufficio, dove sarebbero stati tradotti nei movimenti del soldato spaziale sullo schermo. I computer sta-

vano parlando tra loro, e Carmack era a conoscenza del risultato. Ando a dare un'occhiata al computer alla sua destra e vide it suo personaggio, rappresentato in terza persona, correre sullo schermo. I1 mondo virtuale che aveva creato divenne, cosi, ancora pia vivo.

Romero diede di testa quando arrive in ufficio. "Oh mio Dio," urle, "ma favoloso!" Tomo cosi alla sua scrivania, mentre Carmack faceva ripartire i1 gioco, ma questa volta con Romero connesso dal suo computer. Romero guardava it soldato spaziale controllato da Carmack mentre attraversava di corsa un corridoio. Romero lo insegui, facendo partire un coipo dalla sua arma, che prese in pieno Carmack e lo fece volare a mezz'aria in un mix di sangue ed urla. "Beccati questo!" disse Romero in preda alla commozione.

Il gioco in multiplayer divenne presto it passatempo preferito dai ragazzi, che si scontravano inseguendosi e facendosi esplodere. Le urla, in ufficio, erano all'ordine del giomo, ma non si trattava solo di urla digitali, ma anche di grida vere, umane. Quella era diventata un'arena in cui tutti si sfidavano, correndo, fuggendo ed uccidendo. Cominciarono a giocare incontri uno contro uno, tenendo manualmente i punteggi per vedere chi era it killer pia sanguinario. Romero si rese conto che ii multiplayer poteva essere ancora migliorato. Visto che era possibile far giocare contemporaneamente quattro persone, perche non inserire anche una modality cooperativa, in cui i giocatori sarebbero stati tutti dalla stessa parte, come uno squadrone, contro i mostri?

Non aveva mai provato una sensazione simile, nemmeno davanti a Dangerous Dave. Dagli uffici vicini provenivano urla e grida: c'era Adrian, che si muoveva come in preda alle convulsioni mentre giocava contro Kevin, Carmack e Jay. Sembrava un vero e proprio incontro, come quelli di boxe, ma l'obiettivo non era quello di mettere al tappeto l'avversario o un'altra sciocchezza simile. Era un gioco alla morte dato che l'obbiettivo era quello di uccidere. Cosi, Romero si ferme e disse: "Lo chiameremo deathmatch."

La prima settimana del dicembre 1993 it lavoro su Doom era ormai alla conclusione. I ragazzi avevano smesso addirittura di tornare a casa, scegliendo di dormire sul divano, sul pavimento, sotto la loro scrivania e sulle sedie. Dave Taylor, assunto per dare una nano con la programmazione, era noto per la sua abitudine a crol tare sul pavimento. Egli diceva che non era colpa della stanchezza, ma di Doom, che aveva un qualche effetto biologico su di lui. Pit giocava, pia si muoveva velocemente nei livelli, pia la sua testa girava. Dopo qualche minuto di gioco, infatti, era costretto a stendersi per terra per rimettersi in sesto, ed a volte, in questa posizione, si addormentava. Questo succedeva talmente spesso che, una notte, it resto del gruppo prese del nastro da pacchi e "disegno"

la sua silhouette per terra, come si fa quando avviene un omicidio.

La pressione continuo a salire nei giorni precedenti all'uscita del gioco. Gli uffici di id ricevevano spesso chiamate di appassionati che lasciavano messaggi come "Avete finito?¯ o "Datevi una mossa, figli di puttana!" Altri erano delusi dal mancato rilascio di Doom per la data inizialmente promessa, quella del terzo trimestre del 1993."Avete cominciato a parlare di Doom diversi mesi fa," scrisse un videogiocatore in un newsgroup. "Siete riusciti a convincerci del valore di Doom, ed avevate detto ad un sacco di gente che it terzo trimestre '93 sarebbe stata la data d'uscita del gioco. Tutta questa attesa si tramutera in fuoco e fiamme contro id."

Alcuni fecero dei sogni su Doom, imrnaginando it gioco sulla base delle prime immagini rilasciate mesi prima. "Stavo sparando con it fucile ad un demone di pixel (si, nel mio sogno vedevo i pixel)," scrisse un videogiocatore, "quando la mia sveglia e suonata, accendendo la radio... Forse e venuta l'ora di prendere un appuntamento dallo psicologo. Non riesco ad immaginare come mi ridurro quando it gioco finalmente uscird :)."

Un altro scrisse una poesia intitolata "La notte prima di Doom" : " 'Era la notte prima di Doom, / ed avevo sistemato la mia rete multiplayer, / che attraversa tutta la casa, / mettendo un mouse in ogni computer. / La rete era curata, / fino al minimo particolare, / nella speranza che Doom, / presto possa essere qua." Il publisher di una rivista di computer parlo in un editoriale intitolato "L'incubo di un genitore prima di Natale," di quello che pensava sarebbe successo: "1 vostri ragazzi, prima di essere sotto le coperte ed aver cominciato a sognare delizie di zucchero, potrebbero aver visto it piu sensazionale gioco di computer mai realizzato... Doom."

Venerdi 10 dicembre fu il gran giomo. Dopo aver testato Doom per trenta ore consecutive, alla ricerca di bug o altri errori, id era pronta per uploadare it gioco su Internet. David Datta, it comprensivo amministratore della rete informatica dell'Universita del Wisconsin, aveva dato la sua disponibilita all'upload della versione shareware di Doom su uno spazio da lui posseduto all'interno del network universitario. La sua offerta fu accettata. L'universita, al tempo, disponeva di linee ad alta velocita, che potevano ospitare un maggior numero di utenti. 11 piano prevedeva che id uploadasse la versione shareware all'interno dello spazio, dopodiche gli appassionati avrebbero potuto downloadarla e trasferirla in tutto it mondo. In questo modo, sarebbero stati i videogiocatori ad occuparsi gratuitamente della distribuzione del gioco. Jay aveva annunciato il giorno prima in diverse chat che Doom sarebbe stato disponibile dalla mezzanotte del 10 dicembre.

All'avvicinarsi dell'ora fatidica, i ragazzi si riunirono attorno al computer di Jay. In ufficio erano sparsi vari resti della creazione del gioco. Sulle mensole si trovava-

no i modellini di plastilina realizzati da Kevin ed Adrian, a terra c'erano un sacco di tastiere e sedie rotte, nell'angolo di un ufficio trovava posto un bidone capovolto, ed it nastro usato per la silhouette di Dave Taylor prendeva polvere sul pavimento. Jay era pronto ad inviare il file.

In rete, net frattempo, all' FTP (Protocollo di trasferimento file) dell'Universita del Wisconsin erano connessi una marea di videogiocatori. Siccome non potevano comunicare ne attraverso un forum di discussione ne attraverso una chat, gli appassionati avevano trovato un altro modo, piuttosto ingegnoso, per parlare. I1 sistema permetteva di creare dei file che sarebbero entrati a far parte dell'elenco presente all'interno del sito, e che venivano visti dagli altri giocatori connessi. Qualcuno ebbe la brillante idea di parlare creando file di nome "QUANDO ARRIVA DOOM" o "STIAMO ASPETTANDO." Centinaia di altri .fan stavano aspettando con trepidazione su un canale IRC (attraverso it quale le persone potevano parlare tra loro in tempo reale), in cui Jay rilasciava informazioni sull'imminente arrivo di Doom.

Finalmente la mezzanotte arrive. Nessuno doveva piu aspettare. Jay spinse it pulsante del mouse per uploadare it gioco. Tutti i ragazzi applaudirono, ma Jay, stranamente, stava zitto. L'uomo continuava ad aggrottare la fronte, picchiettando nervosamente sulla tastiera. Si era infatti verificato un problema. I1 sito FTP dell'Universita del Wisconsin poteva contenere al massimo 125 persone e, a quanto sembrava, tutta questa gente era gia connessa. id non riusciva ad entrare.

Jay chiamo David Datta ed elaboro un piano. L'amministratore avrebbe aumentata temporaneamente it numero di utenti per dare la possibility a Jay di uploadare Doom nel sistema. Sarebbe anche stato al telefono con lui per comunicargli it momento precis() in cui far partire il file. Erano tutti in attesa di quel momento, mentre ascoltavano it tizio premere i tasti Ball' altro capo del filo. David si schiari la gola, mettendo sull'attenti Jay che era pronto a premere it tasto di upload. "Ok," disse l'amministratore, "adesso!" Ma Jay non riusciva ancora ad entrare.

Per questo motivo, egli si fece vedere un attimo sub canale della chat, che era strapieno di videogiocatori. "Ascoltate," scrisse loro, "mi spiace, ma dovremo buttarvi tutti fuori dal sito del Wisconsin perche non riesco ad uploadare il file. Potete scegliere: o vi buttiamo fuori per mettere it gioco, o il file non andra mai online." Uscirono tutti di fretta dal sito, consentendo a Jay di premere it tasto per l'ultima volta e di connettersi. Doom era finalmente sulla strada verso il mondo. Felici ma esausti, i ragazzi si salutarono e tornarono a casa per la loro prima notte di vero riposo da mesi. Solo Jay rimase in ufficio per attendere la fine del trasferimento.

L'ultimo bit di Doom raggiunse it Wisconsin dopo circa mezz'ora. Un istante piu tardi, decine di migliaia di giocatori si erano connessi al sito, intasando la rete dell'Universita del Wisconsin e facendo crashare it computer di David Datta.

"Mio Dio," disse a Jay, the era ancora al telefono con lui. "Non ho mai visto nulla di simile."

Nemmeno it mondo aveva mai visto nulla di simile.

DIECI

Doom Generation

13 ill Andersen, come molti altri genitori nel 1993, sapeva esattamente che regalo avrebbe voluto suo figlio, un ragazzino di nove anni, per Natale: Mortal Kombat. La versione casalinga del violento gioco di combattimento, grande successo nelle sale giochi di tutto il mondo, era il titolo pia richiesto del periodo, in grado di surclassare anche Street Fighter **II,** con pia di 6.5 milioni di copie vendute. Andersen si lament?) del gioco con il suo capo, un ambizioso senatore democratico del Connecticut, Joseph Lieberman. 1l senatore ascolto attentamente il suo responsabile dello staff, e chiese di poter vedere il gioco.

Mortal Kombat sfido la sua immaginazione. Le mosse segrete consentivano ai giocatori di strappare la spina dorsale dei loro avversari, con tonnellate di sangue che fluivano sullo schermo. 11 senatore, poi, era preoccupato per un'altra cosa: i videogiocatori sembravano preferire la brutalita; la versione per Sega Mega Drive del gioco, piit cruenta e sanguinosa di quella per Super Nintendo, stava superando la rivale, con un rapporto di copie vendute di tre ad uno. II successo della versione Sega aveva letteralmente sconcertato Nintendo, che aveva inizialmente richiesto allo sviluppatore del gioco, Acclaim, di rimuovere le controverse mosse mortali, dette "fatality," per aderire alla policy per famiglie della societa. Grazie alla scelta di far uscire la versione pin violenta del gioco, la console di Sega divenne il sistema pia desiderato, vendendo quasi 15 milioni di unita in pochissimo tempo, e facendo perdere a Nintendo, per la prima volta nella storia dei videogiochi, la leadership del mercato.

Mortal Kombat non era l'unico titolo del genere di quel periodo. Il senatore Lieberman mise anche le mani su Night Trap, un gioco ad alto budget, sviluppato per il nuovo sistema Sega, che conteneva veri e propri filmati, le cui protagoniste erano delle

universitarie scarsamente vestite, una delle quali era interpretata da Dana Plato (star, anni prima, della serie TV *Arnold),* che venivano attaccate da un gruppo di vampiri. Film violenti come *Le Iene* e *Terminator 2* avevano conquistato Hollywood, ed anche per i videogiochi si preparava un periodo simile. Il 1° dicembre 1993, it senatore Lieberman organizzo una conferenza stampa per dare l'allarme.

Al suo fianco, it senatore democratico del Wisconsin Herb Kohl, presidente della Commissione sulla Giustizia Giovanile e della Commissione Governativa sull'Informazione. Al senatore Lieberman si uni anche Captain Kangaroo, personaggio di una trasmissione televisiva per bambini dentro cui si nascondeva it presentatore Bob Keeshan. Kohl disse, "Le costruzioni e le macchinine" sono state sostituite "da videogiochi in cui ii sangue e le urla di dolore la fanno da padrone e che sono in grado di dare incubi anche agli adulti." Keeshan avverti che "le lezioni imparate da un bambino che partecipa attivamente a giochi violenti... lezioni che un genitore dotato di cervello sfuggirebbe come la peste, potrebbero diventare una vera e propria disgrazia all'interno delle loro case." Egli chiese d'urgenza agli sviluppatori di "capire it loro ruolo all'interno di una society che miry ad educare."

Il senatore Lieberman la prese come una chiamata alle armi. "Dopo aver visto questi videogiochi violenti," disse, "posso ritenere senza umbra di dubbio che l'industria videoludica sia del tutto irresponsabile a produrli. Mi piacerebbe vederli proibiti."

Questa non era la prima volta in cui la classe dirigente, politica e morale, tentava di salvare i giovani dalle nuove mode e dalle nuove abitudini. Poco dopo la Guerra Civile, i leader religiosi attaccarono i racconti pulp, indicandoli come "gli efficaci agenti di Satana, intenti a far avanzare it suo regno, per distruggere i giovani." Negli anni '20 furono film ad essere visti come portatori di corruzione tra i bambini, tanto da ispirare numerose ricerche sugli effetti dei media che sarebbero state citate per decenni. Negli anni '50, Elvis, in TV, veniva mostrato solo dalla vita in su; l'editore della rivista *MAD,* William Gaines, fu portato davanti Congresso in seguito a gravi accuse. Negli anni '70, Dungeons and Dragons, con tutti i suoi demoni e la sua stregoneria, venne associato al satanismo, soprattutto in seguito alla sparizione di un giocatore, durante una rappresentazione del gioco, neile fogne che correvano sotto ad una delle university del Michigan. Negli anni '80, artisti heavy metal come i Judas Priest ed Ozzy Osbourne furono denunciati per presunta induzione dei loro fan al suicidio. Negli anni '90, erano i videogiochi ad essere considerati ii nuovo rock 'n' roll, pericolosi ed incontrollati.

Questo sentimento aveva radici antiche, risalenti agli anni '30, quando le sale con i flipper venivano considerate l'habitat naturale di malviventi e giocatori d'azzardo. sindaco di New York, Fiorello La Guardia, proibi l'uso dei flipper, promulgando una legge rirnasta in vigore fino alla meta degli anni '70. In quel periodo, a fare scalpore, fu

un altro successo da sala giochi, intitolato Death Race, in cui lo scopo era quello di investire pedoni rozzamente disegnati. Con l'arrivo dell'eta d'oro delle sale giochi e dei sistemi casalinghi, all'inizio degli anni '80, ehe portarono ad una vera e propria esplosione dell'industria dei videogiochi, le preoccupazioni relative ai potenziali effetti malsani sui bambini si facevano sempre piix grandi.

Nel 1982 la PTA (Associazione dei Genitori Insegnanti) pubblico un comunicato in cui condannava le sale giochi. "La PTA e preoccupata per it numero crescente di aree contenenti videogiochi, che potrebbero avere effetti tutt'altro che positivi su gran parte dei giovani che frequentano tali luoghi... Alcuni studi hanno dimostrato che queste aree si trovano spesso in prossimita delle scuole. In molti casi non ci sono abbastanza controlli sull'eta dei giovani frequentatori, che passano li a giocare durante l'orario scolastico, aggravando it problema dell'assenteismo. Quando la supervisione e poca o inesistente, in queste aree si puO notare un incremento delle attivita di spaccio ed use di droga, commercializzazione di alcolici, scommesse clandestine, risse, scontri tra bande ed altri comportamenti simili."

Citta come Mesquite, nel Texas; Bradley, nell'Illinois, e Snellville, in Georgia, cominciarono a limitare o a proibire l'accesso alle sale giochi. "I bambini stanno consumando in queste macchine tutte le loro paghette e le monetine che si ritrovano in tasca," disse it sindaco di Bradley nel 1982 dopo aver visto "centinaia di adolescenti che fumavano marijuana in una sala giochi di una citta limitrofa." Anche se la Corte Suprema capovolse la sentenza in seguito ai fatti di Mesquite, alcune nazioni, come Malaysia, Filippine, Singapore, e Indonesia non solo proibirono i videogiochi, ma chiusero le sale giochi.

I media cominciarono ad attizzare it fuoco con titoli come "Videogiochi: modo per divertirsi o seria minaccia?" nello *U.S. News & World Report* e "Febbre dei videogiochi: pericolo o conquista per la generazione informatica" in *Children's Health.* "Questa mania dei videogiochi," disse it mezzobusto Robert MacNeil sulla PBS, "sta sconvolgendo le menti dei giovani o le sta educando per it futuro?"

Scienziati, professori, e numerosi esperti cercarono di dare delle risposte. C. Everett Koop, importante medico americano, fece un'affermazione ridicola, dicendo che i videogiochi stavano causando "aberrazioni nei comportamenti infantili. I bambini ci mettono tutto, anima e corpo, nei videogiochi, tutte cose stuzzicate dal nemico. I piccoli arriveranno al punto in cui vedranno un altro bambino molestato da qualcuno e si metteranno ad assistere alla violenza, senza fare nulla."

Anche *Newsweek* parlo del problema: "Il Dr. Nicholas Pott, che sta trattando due pazienti di questo tipo in una clinica al North General—Joint Disease Hospital di New York, dice che i giovani disturbati potrebbero scansare la realta come scanserebbe-

ro i meteoriti. Il direttore della clinica, it Dr. Hal Fishkin, condanna la ripetizione continua *di* queste cose. 'Non dobbiamo cercare di foraggiare la violenza,' dice. Gli altri si preoccupano dei messaggi subliminali che potrebbero essere trasmessi da questo media.

si stuzzicano .le emozioni e meno si tollerano o si a pazienti a tutte quelle cose che non si comportano similmente,' dice Fred Williams, professore di comunicazione alla University of Southern California."

Nonostante le asserzioni, non tutti gli studiosi trovarono prove che dimostrassero gli effetti dannosi dei videogiochi. "Non ci sono prove che indichino che i giochi incoraggino ad isolarsi, alla rabbia, a comportamenti antisociali o incontrollabili," concluse it *Journal of Psychology*. Sherry Turkle, sociologa del Massachusetts Institute of Technology, lode la capacity dei videogiochi di coinvolgere i bambini emozionalmente disturbati o ritardati. "Molti bambini che ci sanno fare qui non sono molto capaci in altre cose," disse. "Questa esperienza, per Toro, e molto importante." Ma quando l'industria dei videogiochi si gonfio, per poi precipitare, nel 1983, lo stesso fece anche tutta la retorica collegata.

Dieci anni dopo, la mattina di Giovedi 9 dicembre 1993, it senatore Lieberman tome a buttare benzina sul fuoco con le prime udienze federali sui videogiochi violenti. Le udienze furono riempite da appassionate dichiaraztoni di esperti testimoni che condannavano it nuovo flagello. Il Dr. Eugene Provenzo, un professore che aveva scritto un libro intitolato *Video Kids: Making Sense of Nintendo,* proclaim') che "i videogiochi sono insopportabilmente violenti, sessisti e razzisti." Robert .Chase, presidente dell'Associazione Nazionale all'Educazione, suggeri che i giochi avrebbero potuto incitare alla violenza nella realty. "Essendo attivi e non passivi, [i videogiochi] possono fare molto di pia, oltre a desensibilizzare i piccoli alla violenza," disse. "In real* incoraggiano all'uso della violenza come primo metodo di risoluzione di eventuali problemi, premiando i partecipanti per aver ucciso uno degli avversari nel modo piu cruento immaginabile."

Pitt tardi, Howard Lincoln, vice presidente esecutivo di Nintendo of America, e William White, vice presidente marketing e comunicazione di Sega of America, si azzuffarono su Mortal Kombat. Lincoln parle di Nintendo come dell' ultimo difensore, diventato martire in seguito agli ultimi fatti, dei valori familiari. White ribatte dicendo che l'industria stava semplicemente crescendo, e c'erano sempre piu giochi ad essere giocati da persone maggiorenni. Lincoln rispose dopo l'affermazione di White. "Non posso permettere che si affermi che, in qualche modo, it business dei videogiochi riguardi solo gli adulti e non pia i bambini," disse ai giurati. "perche cosi non 6."

Dopo molto dibattito ed attenzione da parte dei media, le udienze terminarono alle 13:52 del 9 dicembre. II senatore Lieberman dichiare che l'industria dei videogio-

chi avrebbe avuto un anno di tempo per sviluppare un proprio sistema di rating, simile a quello cinematografico. Se cie non fosse stato fatto entro i tempi prestabiliti, it governo avrebbe fatto da se. Sarebbe stata indetta una riunione a febbraio per verificare le intenzioni di publisher e sviluppatori. I videogiocatori erano stati avvertiti. Era venuto it momento, per loro, di cambiare sistema.

11 giorno successivo, id Software rilascie Doom.

Duecento piedi sotto Waxahachie, in Texas, dentro al Laboratorio per i Superconduttori del Dipartimento dell'Energia Americano, Bob Mustaine sobbalzo sulla sedia. L'uomo era terrorizzato, ma non era l'unico. Anche i suoi colleghi, quelli che erano assieme a lui nella stessa stanza, urlavano e saltavano dalla sedia. Questa era diventata un'abitudine quotidiana, per loro, all'ora di pranzo. Nei giomi passati a studiare particelle ail'interno della pin importante struttura di ricerca della nazione, non avevano mai visto nulla di cosi scioccante come le palle di fuoco che eruttavano dai loro monitor. Nu11a, nemmeno la doccia subatomica per la collisione dei protoni, costata miliardi di dollari, li aveva impressionati quanto Doom.

A diversi stati di distanza, a Fort Wayne, nell'Indiana, una folla di studenti, all'intemo del laboratorio informatico della Taylor University, era in preda aile convulsioni. Brian Eiserloh, un talentuoso studente di matematica, che lavorava come responsabile del laboratorio, era stato nuovamente costretto ad aprire prima le porte della struttura quella sera, per far entrare la calca di videogiocatori. I1 laboratorio, come molti altri nel paese, possedeva i pin veloci computer disponibili. Per questo motivo, lui e tutti gli altri appassionati di computer, avevano saltato pasti, sonno e lezioni, per sedersi davanti ai loro PC e giocare. Come programmatori, erano impressionati dalla grafica, dalla velocita, dall'uso delle tre dimensioni. Come persone normali; invece, non si erano mai corsi dietro brandendo fucili. "Oh cazzo!" esclamo Brian, controllando l'orologio. "Sono di nuovo le sette del mattino!" Quel semestre, Brian, che aveva sempre preso tutte A, avrebbe ricevuto solo delle F.

A poche miglia di distanza, it leader dei Nine Inch Nails Trent Reznor stava andando via dal palco dopo un esaltante concerto. Le sue guardie del corpo lo attorniarono subito, per proteggerlo dai fan urlanti che tentavano di toccarlo. Trent, allontanandosi, faceva cenni con la testa e salutava. Non aveva tempo per stare li; le cose pin importanti da fare erano altre. Egli si diresse verso it bus che li portava in tour, dimenticando la birra, le donne, la droga, dove c'era it suo computer ad aspettarlo, per giocare nuovamente a Doom.

Scene come questa si erano verificate spesso in tutto it mondo dal giorno, it 10

dicembre, in cui ii gioco aveva messo al tappeto la rete dell'Universita del Wisconsin. Doom era diventato un vero fenomeno, pur senza campagne pubblicitarie o altre forme di marketing, nel mondo on-line che, come it gioco, era pronto ad esplodere anch'esso.

Anche se l'esistenza di una rete informatica globale risaliva agli anni '70, periodo in cui l'Agenzia per la Ricerca Avanzata di Progetti sulla Difesa, detta DARPA, college le reti informatiche (DARPAnet e, pia avanti, Internet) sparse per tutto it mondo, ii fenomeno dell'on-line stava facendo i suoi primi passi tra la gente comune. Questa evoluzione era cominciata nel 1989, quando un ricercatore informatico che lavorava in Europa, Tim Berners-Lee, scrisse un programma che collegava le informazioni su Internet in quello che fu chiamato World Wide Web. Quattro anni dopo, nel 1993, due studenti dell'Universita dell' Illinois, Marc Andreessen ed Eric Bina, crearono e rilasciarono Mosaic, un "browser" gratuito che trasformava i dati presenti sul web in pagine con grafica e testo, molto pia leggibili, simili a quelle delle riviste. Servizi commerciali come CompuServe ed America Online, grazie a questa rinnovata facility d'uso, cominciarono ad attirare le masse. Tra i primi pionieri, e cio non sorprende affatto, c'erano i videogiocatori, gli stessi che avevano partecipato per anni ai gruppi di discussione sulle BBS come Software Creations. E tutti loro, a quanto sembrava, volevano giocare a Doom.

Le scuole, le aziende e le strutture del governo che disponevano di computer veloci, modem ad alta velocity e, cosa pia importante, di persone che sapevano farli funzionare, furono letteralmente invase dal gioco e da chi voleva giocarlo. II primo weekend successivo all'uscita di Doom, le reti informatiche collassarono a causa delle persone che stavano scaricando it gioco. I videogiocatori pia entusiasti inondarono America Online. "La notte in cui e uscIto Doom e stata incredibile," disse Debbie Rogers, moderatrice dei forum della sezione giochi di AOL. "Se non fossimo stati dall'altra parte del telefono, ci saremmo sicuramente fatti male."

Alcune ore dopo it rilascio del gioco, l'amministratore dei sistemi informatici della Carnegie posto un comunicato on-line che diceva, "Abbiamo scoperto che, a causa del rilascio odierno di Doom, la rete del campus e ormai vicina al collasso... Gli amministratori richiedono a tutti coloro che sono intenti a giocare a Doom, di non cimentarsi in partite tramite la rete. L'uso di Doom in modality rete, causa un notevole calo delle prestazioni della rete. Si ricorda che l'uso della rete universitaria, in periodi come questi, ricchi di esami, a gia al suo picco. Potremmo essere costretti a disconnettere i PC di coloro che giocano in modality rete. Vi raccomandiamo, quindi, ancora una volta, di non giocare a Doom in rete."

- Intel proibi ii gioco dopo averne trovate molteplici copie sul suo sistema informatico, mentre Texas A&M lo cancello dai suoi server. Doom era diventato un tale pro-

blema che it responsabile dei laboratori informatici dell'Universita di Louisville aveva creato un programma speciale per rimediare al problema. "La gente si accalca qua dentro per giocare," disse, "per cui abbiamo creato un piccolo programma che esplora it sistema e, se trova Doom, lo cancella."

Le prime recensioni condividevano i pareri positivi dei videogiocatori. *PC Week* defini Doom un "tour de force in 3-D." *Compute* disse che aveva dato inizio ad una nuova era per i videogiochi per computer: "Il PC, una volta fiacco, ora scoppia di potenza. . . . Per la prima volta, i giochi arcade sono migliori su PC. . . le paratie sono aperte." Altri erano scioccati, ma alto stesso tempo affascinati, dall'incredibile livello di violenza del gioco. "Il successore di Wolfenstein 3-D 6 addirittura pia Bello, ma pure pia disgustoso," scrisse un recensore del Guardian di Londra. "Questo non 6 un gioco ne per i bambini, ne per chi e sensibile alla violenza." Un altro spiego, "Questo gioco e cosi intenso e terrificante che, pia ci si addentra in queste camere buie e pid ci si avvicina con it naso allo schermo; un indicazione, penso, di quanto si viene risucchiati all'interno della realta alternativa del gioco." Nonostante le richieste della moglie, it recensore non riusciva a staccarsi; per lui, Doom era "cyberoppio."

Il gioco era anche una macchina da soldi. Per id, it giorno dopo it rilascio, c'erano gia dei guadagni. Anche se solo 1'1 percento delle persone che avevano downloadato la versione shareware aveva comprato it gioco, ogni giorno la societa riceveva ordini per circa centomila dollari. Nel primo comunicato stampa che avevano rilasciato, all'inizio del 1993, id diceva di aspettarsi che Doom sarebbe stata "la causa numero uno della diminuzione della produttivita in tutto it mondo." A quanto pare, la profezia si era avverata in tutto it mondo, ma anche a casa loro.

"Buonanotte, scimmione!" urlo Romero. "E' meglio che to salti gia. Fottiti, stronzone. Beccati questo!" Shawn Green era piegato di fronte al suo computer negli uffici di id, con la mano sudata intenta a muovere it mouse mentre questa raffica di insulti attraversava it muro. Shawn era stato assunto per occuparsi del supporto tecnico di Doom, ma non ci era voluto motto per farlo passare ad un altro ruolo all'interno della societa, motto pia impegnativo, quello di compagno di giochi. Il suo ufficio, infatti, era a fianco di quello di Romero, che lo sfidava spesso e volentieri ad incontri di Doom in deathmatch. Shawn riusci a prendere rapidamente it posto di Tom Hall, diventando it migliore amico ed it compagno di giochi di Romero. Ed ora, inaspettatamente, ne stava pagando le conseguenze.

"Vieni avanti, scimmione merdoso!" urlo Romero, sferrando un pugno contro it muro. "Chi ti credi di essere? Andiamo!" Shawn diede un'occhiata al suo orologio.

Erano di nuovo le 20, di un altro giomo passato a giocare in deathmatch. Le partite con Romero stavano occupando tutto it suo tempo, visto che oltre al lavoro, saltava anche i pasti, i momenti di riposo, ed it sonno. Romero stava trasformando it gioco in uno sport malato, con urla e insulti degni di uno scaricatore di porto. La cosa pin aggressiva che le persone, solitamente, compievano durante una sessione di gioco, era quella di sgranare gli occhi. Shawn si rese conto che Doom necessitava di qualcosa di pin. Dopo aver vinto it round successivo, rispose con un pugno sul muro ed urlo, "Mangia questo, figlio di puttana!" Romero rideva in segno di approvazione, perch& era questo it modo in cui le partite a Doom andavano giocate.

Questo divertimento violento, pere, non era limitato solo a Romero. La distruzione dell'ufficio divenne un momento imprescindibile della loro vita quotidiana, con tastiere rotte contro i tavoli, vecchi monitor a pezzi sparsi per terra, dischetti di installazione di America Online e schede sonore lanciate contro it muro come coltelli. Un giorno, anche Carmack si uni all'azione.

Questo accadde dopo che Romero, per sbaglio, si ˙chiuse dentro l'ufficio. Carmack udi la richiesta d'aiuto di Romero e, dopo aver provato a tirare la maniglia per aprire la porta, arrive ad una soluzione alquanto ovvia."Ascolta," disse, "Ho un'ascia da battaglia nel mio ufficio." Carmack aveva speso di recente la bellezza di cinquemila dollari per farsi realizzare un'affilatissima ascia, che sembrava uscire direttamente da Dungeons and Dragons. Mentre gli altri ragazzi si riunirono attorno a lui, cominciando ad urlare, "Ascia! Ascia! Ascia!" Carmack fece a pezzi la porta e libero Romero. La porta, quasi completamente in frantumi, rimase li per mesi.

Fu un periodo di incredibile successo per id. Anche se Doom non era penetrato tra le masse come Mortal Kombat o Myst, rimaneva comunque it gioco pin conosciuto ed apprezzato dagli appassionati che popolavano quel sottobosco chiamato Internet, come lo erano gia stati, ˙anni prima, Wolfenstein e Keen. I ragazzi di id erano i leader indiscussi del mercato shareware, diretti verso un'annata in cui i guadagni della societa avrebbero sicuramente raggiunto cifre multimilionarie. E quello, come scoprirono poco tempo dopo, era solo l'inizio. Con l'aiuto del newyorkese Ron Chaimowitz, infatti, sarebbero riusciti a conquistare anche it mercato retail.

Come i ragazzi di id, anche Ron era riuscito a farsi strada a fatica nell'industria informatica. Basso, calvo e sui quaranta, l'uomo era entrato nel business dell'intrattenimento lanciando la prima etichetta discografica ispanica a Miami negli anni '80. Il suo colpo pin grosso fu quello di mettere sotto contratto una promettente band chiamata Gloria Estefan and the Miami Sound Machine; grazie a lui, poi, Julio Iglesias riusci ad avere successo negli Stati Uniti. Con la sua societa, che aveva chiamato Good Times, era riuscito a guadagnare quote nell'emergente mercato home video, con brevi video-

cassette di aerobica, della durata di ventinove minuti, che avevano come protagonista Jane Fonda. Grazie a questo prodotto, Ron riusci a strappare un oneroso accordo con la catena Wal-Mart, i cui dirigenti gli consigliarono di esplorare quello che sembrava un mercato in rapida espansione, quello del software per computer a basso costo. Per questo motivo, la society cambio nome in Good Times Interactive, o GTI.

Il prima titolo pubblicato dalla "nuova" society fu it CD-ROM "Deal-A-Meal", di Richard Simmons, seguito da un salvaschermo del noto modello Fabio. Ma tutto cio non bastava affatto a riempire gli scaffali di Wal-Mart, per cui Ron comincie a mettere gli occhi anche sul mondo dei giochi per computer. I primi accordi furono stretti con publisher molto conosciuti del calibro di Electronic Arts e Broderbund, ripubblicando, ovviamente a prezzo ridotto, titoli che avevano terminato la loro vita sullo scaffale. Egli si rese conto, pet˙6, che sarebbe stato molto piu lucrative pubblicare i propri giochi budget, ma per fare questo c'era bisogno di sviluppatori a basso costo, quelli che non erano ancora finiti sotto l'egida di Electronic Arts o di altre society simili, che riusci a trovare nel mercato dello shareware.

Secondo lui, sarebbe stato molto difficile convincere un gruppo operante nel mercato shareware, per?) se avesse trovato ii team adatto per rilasciare un prodotto retail, avrebbe risolto tutti i suoi problemi. Egli scopri che id software aveva fatto sfracelli sul mercato con Wolfenstein 3-D e che, in quel momenta, con Doom stava guadagnando cifre incredibili. Lo sorprese molto it fatto che Doom non fosse stato commercializzato nel canale retail. Ron aveva trovato la sua nuova Gloria Estefan.

Al suo arrivo in Texas, per un incontro con i giovani milionari di id, egli rimase di stucco dopo aver conosciuto questo gruppo di ragazzi dai capelli lunghi e pantaloni corti. L'ufficio era un vero e proprio immondezzaio, con pezzi di computer rotti, scatole di pizza marce e lattine ammaccate per terra. Ron comprese presto che dietro a questa apparente trasandatezza, si nascondeva un incredibile fiuto per gli affari. Dopo aver sentito di cosa si occupava la sua society e dell'accordo per riempire gli scaffali di 2200 punti vendita della catena Wal-Mart, id la prese comunque con molta cautela. I ragazzi sapevano che attraverso lo shareware era possibile per loro eliminare tutta la catena distributiva, massimizzando i guadagni. Dopo lo scarso successo di Spear of Destiny, poi, erano molto restii ad abbandonare it modello shareware. Per quale motivo, quindi, vollero sapere, avrebbero avuto bisogno di GTI?

Ron non si perse d'animo. "Guardate," disse, "magari venderete centinaia di migliaia di copie di Doom in versione shareware, ma sono certo che, se mi darete una versione retail di Doom, che potremmo chiamare Doom II, ne vendere cinquecentomila di copie, o anche di id non cambio assolutamente idea. Ron tomb a New York, ma si rifece vivo in Texas altre due volte per cercare di convincerli. Alla fine, i ragazzi

gli spiegarono i loro termini. Non volevano essere trattati come sviluppatori normali, in caso avessero deciso di realizzare una versione retail. GTI avrebbe dovuto dargli ii completo controllo creativo, e non pretendere nessun diritto sulla propriety intellettuale. Inoltre, in tutto it materiale promozionale, it nome di id avrebbe dovuto essere in vista, in modo che la gente sapesse che it gioco era loro e non di GTI. Ron fu d'accordo e si impegne a spendere ben due milioni di dollari nel marketing di Doom II. Quella cifra era maggiore di quella che id aveva speso per sviluppare tutti i suoi giochi. Doom, nonostante it successo ottenuto, era ancora confinato al sottobosco informatico. Doom II, su cui cominciarono a lavorare subito, li avrebbe portati nel mercato che conta.

Per id, quella di realizzare un gioco per it mercato retail, dopo un rilascio shareware non era affatto una novita, visto che anche con Commander Keen e Wolfenstein 3-D era accaduta una cosa simile. Era it modo migliore di sfruttare it valore dei nuovi motori grafici di Carmack. Doom II sarebbe stato composto da un gruppo di nuovi livelli, costruiti sul motore del Doom originale. Carmack sarebbe stato libero di fare ricerche sul suo nuovo motore, mentre i grafici ed i level designer si sarebbero occupati del seguito.

Grazie alle entrate ottenute con Doom e alla promessa di Doom II, i ragazzi cominciarono a spendere i loro soldi, dimostrandosi dei veri e propri filantropi. Adrian acquisto alla madre una nuova casa in un quartiere pin sicuro di quello in cui viveva. Romero diede la sua macchina, una Cougar, al direttore di un ristorante messicano che frequentava e page una vacanza a Las Vegas ai suoi nonni. Carmack compro attrezzature informatiche per 3200 dollari e le regale al suo ex-insegnante di informatica alla Shawnee Mission East. "Ho voluto comprare delle cose che gli permetteranno di esplorare altre aree," disse, "e non solo 6.6 che si trova sui libri." Egli page anche una cauzione di centomila dollari per tirare fuori di prigione un suo vecchio amico.

I ragazzi, poi, spesero un sacco di soldi in automobili. Kevin si compro una Corvette, Adrian la Trans Am che aveva sempre desiderato, Dave Taylor un'Acura NSX. (I ragazzi comprarono anche un nuovo divano in pelle per l'ufficio, in modo da far collassare Dave su qualcosa di morbido tutte le volte in cui fosse stato colpito dalla nausea giocando a Doom.) Carmack e Romero celebrarono acquistandosi una Ferrari ciascuno.

Videro da un concessionario una fiammante nuova Testarossa, che veniva venduta a novantamila dollari. Carmack trattava le auto allo stesso modo in cui trattava suoi giochi ed infatti, da un po', si era stufato del suo attuale motore, e desiderava una macchina come questa. "Cazzo," disse Romero. "Questa e una macchina. Una vera macchina! Amico, non riesco a credere che to abbia acquistato quella macchina." Carmack la prese rossa, per affi ancarla alla sua 328, pagandola in contanti. Romero, invece, se ne compro una di colore giallo. Le parcheggiarono fianco a fianco nel parcheggio della

societa, in un posto in cui avrebbero potuto tenerle sotto controllo dall'ufficio.

Ma la Ferrari di Carmack non rimase a lungo nel parcheggio. Pochi giorni dopo, infatti, fu portata all'officina di Norwood, per essere elaborata. La macchina, che aveva una potenza di quattrocento cavalli, non era abbastanza per Carmack, che la voleva it doppio piU potente. Bob Norwood, che era diventato l'uomo di fiducia di Carmack per tutto cio che riguardava le macchine, era intenzionato ad installare un sistema turbo doppio che non avrebbe solo duplicato la potenza, ma l'avrebbe triplicata. Per aumentare l'energia, sarebbe infatti stata inserita una centralina elettronica che si sarebbe occupata dell'iniezione nel sistema di nitrato di azoto. Mentre Romero era pin affascinato dall'estetica delle Ferrari, per Carmack le auto non erano altro che semplici mezzi che aveva it potere di modificare a suo piacimento.

I ragazzi, poco dopo, scoprirono che Carmack non era l'unico del settore che aveva it potere di tirare fuori ottime idee dal cilindro.

"Ehi," disse Romero a Carmack un giorno in ufficio, "c'e qualcosa che devi vedere." Egli carice Doom, o almeno quello che avrebbe dovuto essere Doom, sul suo computer. Il tema musicale di *Guerre Stellari* comincio a diffondersi dagli altoparlanti, e lo schermo non visualizzo la prima immagine del gioco, ma una piccola stanza con i muri color acciaio. Romero spinse la barra spaziatrice, facendo aprire una porta. "Fermate quella nave!" ordine una voce it˙1W= al gioco. Carmack osservava con attenzione mentre Romero procedeva nel corridoio sbarazzandosi di droidi, Stormtrooper e pistole laser. Qualche hacker era riuscito a modificare completamente Doom e renderlo un gioco di *Guerre Stellari.* Carmack era molto contento, convinto di aver fatto la cosa giusta, dopo tutto.

La cosa giusta era stata quella di programmare Doom in modo che gli appassionati potessero creare modifiche (dette anche mod) come StarDoom. L' idea era nata dopo aver visto le prime modifiche realizzate da alcuni videogiocatori per Wolfenstein 3-D. Era stato un piccolo fenomeno, che pere era riuscito a sorprendere Carmack, anche se lui stesso, durante l'adolescenza, modificava giochi come quelli della serie Ultima. I mod per Wolfenstein erano stati diversi, perche gli appassionati non si limitavano a mettere le mani nel codice semplicemente per incrementare l'energia dei loro personaggi, ma anche per sostituirli con altri, come per esempio it dinosauro Barney al posto del boss finale.

Anche se Carmack e Romero erano affascinati da questo mondo, in loro c 'era comunque qualche preoccupazione. I due avevano infatti paura che i mod distruggessero it gioco. Gli appassionati, infatti, per inserire Barney all'interno di Wolfenstein, erano

costretti a cancellare manualmente it codice originale per poi inserire quello associato al personaggio. Cosi facendo, sarebbe stato molto difficile riportare tutto allo stato iniziale. Per evitare situazioni simili, Carmack aveva organizzato i dati di Doom in modo che i giocatori potessero sostituire suoni e grafica in maniera non distruttiva. Egli creo un sottosistema che separava i dati multimediali, chiamati WAD (un acronimo suggerito da Tom Hall, che stava per Where's All the Data?, Dove Sono Tutti i Dati?), dal programma principale. Tutte le volte che it gioco veniva caricato, it programma avrebbe cercato ii file WAD per trovare suoni e immagini da inserire nel gioco. In questo modo, si poteva dire al software di cercare un altro file WAD, senza cosi danneggiare i contenuti originali. Carmack avrebbe anche uploadato it codice sorgente degli editor e delle utility usate per costruire it gioco, in modo da dare la possibility ai piu smaliziati di creare strumenti per realizzare nuovo materiale.

Questa idea non era stata mai presa in considerazione da nessun media, ed avrebbe dato luogo a cambiamenti epocali negli anni a venire. Era come se in un CD dei Nirvana fossero stati inclusi degli strumenti per permettere agli ascoltatori di incidere la loro voce al posto di quella di Kurt Cobain o in una videocassetta della serie Rocky un qualcosa per sostituire Philadelphia con l'antica Ronia. Anche se, in passato, erano stati resi disponibili alcuni editor di livelli, nessun programmatore o proprietario di una society aveva mai rilasciato gli strumenti usati per creare un gioco. Certo, gli appassionati non avrebbero avuto accesso al motore grafico, ma in questo modo sarebbero riusciti comunque a realizzare qualcosa di nuovo. La sua mossa non era stata solo furba, ma anche ideologica, un gesto che dava forza alle persone e faceva perdere potere alle grosse society. Carmack non era piit un ragazzino che sognava computer nella sua camera da letto a Kansas City; era diventato, a ventitre anni, it proprietario di una society che fatturava svariati milioni di dollari l'anno, e poteva fare quel cavolo che gli pareva, poteva vivere senza problemi secondo i dettami dell'Etica Hacker.

Questo modo di vivere, pero, non era molto apprezzato. Gli altri, ad eccezione di Romero, l'unico a condividere questa mentality, non gradivano la generosity di Carmack. Erano Jay e Kevin, piu tradizionalisti in quanto responsabili commerciali, i maggiori detrattori del loro socio. "Questa e una pazzia," disse Kevin. "Nessuno ha mai regalato gli strumenti per creare nuovi contenuti. Poi dovremo preoccuparci anche delle questioni legali. Cosa succederebbe se qualcuno realizza cose nuove e poi si mette a venderle? Cosa succederebbe se qualcuno prendesse tutto quello che si trova su Internet ed e stato sviluppato sulla base dei nostri contenuti, e poi lo rivendesse? Sarebbe come farci concorrenza da soli."

Carmack sgrano gli occhi, ma non si sorprese piu di tanto. Sapeva infatti che gli altri non erano programmatori e non avevano compreso i motivi del suo gesto. Non

potevano capire la gioia provata a fare qualcosa di simile, perche non facevano parte della comunita di videogiochi che stava diventando sempre pin grossa. Romero era dalla sua parte, e Carmack lo apprezzava molto. "Ragazzi," disse Romero agli altri, "non perderemo tutti quei soldi. Ne stiamo facendo un casino tutt'ora, quindi, ce ne pue fregare qualcosa?"

Un sacco di appassionati si erano interessati alla possibility di modificare Doom addirittura prima che fosse rilasciato. Un gruppo era stato cosi zelante da modificare la versione alpha del gioco, quella che era finita per sbaglio in rete. Carmack, nei giomi precedenti al rilascio ufficiale, aveva inviato delle e-mail ai creatori di mod per Wolfenstein, per avvisarli delle possibility che avrebbero avuto con Doom. Non era riuscito a prevedere, per6, quando gli appassionati sarebbero arrivati lontano. Poche settimane dopo l'uscita del gioco, gli hacker cominciarono a rilasciare editor di livelli che avrebbero permesso ai videogiocatori di modificare le mappe del gioco, variando l'altezza dei muri, alzando e abbassando piani, o sistemando gli altri elementi.

Il 26 gennaio 1994, gli hacker arrivarono dove non avrebbero mai sperato. Brendon Wyber, uno studente dell'Universita di Canterbury, in Nuova Zelanda, aveva creato un programma gratuito chiamato Doom Editor Utility, o DEU. Il ragazzo aveva realizzato it programma con l'aiuto di una coalizione internazionale di videogiocatori che, in seguito ad un duro lavoro, erano riusciti a capire come mettere le mani nel codice di Doom. Carmack, infatti, non aveva fornito alcuna informazione su come usarlo; sarebbero stati gli hacker a doverlo capire. Con it DEU era possibile creare livelli da zero. Raphael Quinet, uno studente belga, si offri per dare una mano a Wyber a rilasciare una versione pin leggibile del DEU, che sarebbe apparsa in rete i1, 16 febbraio 1994. "Potrete fare tutto quello che volete," promettevano nel programma, "spostare, aggiungere o togliere mostri e power-up, cambiare i colori e le posizioni dei muri, creare nuovi ascensori, porte, pozze d'acido, soffitti che scendono... o addirittura un nuovo livello da zero!"

II DEU segno una svolta. Improvvisamente, tutti coloro che erano dotati di un certo senso pratico, avrebbero potuto realizzare un livello di un gioco. Non sarebbe servito essere programmatori, grafici o cose simili, ma gli sarebbe bastato sistemare quello che era gia 11, o abbellirlo, usando i propri suoni, le proprie immagini ed idee, dando vita a mod dei tipi e delle forme pin svariate. Greg Lewis, uno studente dell'Universita del Michigan, scave ancora pin a fondo nel codice di Doom e creo un programina chiamato DeHackEd. Questo software, anch'esso gratuito, faceva cose impensabili, perche non permetteva solo di modificare i file WAD contenenti grafica, suoni e livelli, ma anche it nucleo del gioco, it cosiddetto file eseguibile. L'eseguibile conteneva tutti i dettagli tecnici del gioco, da quelli relativi al comportamento dei mostri e delle armi a quel-

li relativi alla visualizzazione del testo.

"DeHackEd e in grado di ristrutturare pesantemente Doom," scrisse Lewis nel file che descriveva it suo programma. "Si possono creare palle di fuoco invisibili, missili da 2000 punti di danno, e anche demoni che volano! Modificate la tabella delle munizioni per aiutare it vostro Marine ad avere qualche proiettile in pia. Modificate le altre tabelle, per creare nuovi oggetti o armi dal fuoco ultra-rapido. E salvate le modifiche all'interno di patch che potrete distribuire ai vostri amici. Create nuovi tipi di deathmatch, con 'mine' al plasma e razzi super-veloci. Gli sviluppatori di WAD potranno modificare i tipi di mostri da inserire nei loro livelli... ci sono un sacco di nuove possibilita!"

Questi strumenti permettevano di immergersi ancora di pia in quello che era it gioco pia intenso ed immersivo sulla piazza. Doom immergeva i videogiocatori in un mondo 3-D ad azione frenetica, ed immergeva gli amanti delle sfide in un'arena in cui inseguirsi ed uccidersi all'ultimo sangue. Gli strumenti per modificare Doom rendevano i programmatori dei veri e propri creatori, che potevano prendere questo incredibile mondo e scolpirlo in base ai loro desideri, come piccoli dei. Gli appassionati cominciarono a scambiarsi i livelli sui forum di AOL, CompuServe e di tutta Internet. I videogiocatori che avevano cominciato ad andare male a scuola a causa delle partite in deathmatch, si ritrovavano ancora pia coinvolti ed impegnati nel modificare it gioco. Stavano li a smanettare tutta la notte e tutto it giorno, sia vestiti che nudi, come accadeva nelle feste tenute nel laboratorio informatico della Taylor University. Doom non era solo un gioco, era diventato una vera e propria cultura, che aveva reso ancora pia inquieti gli scettici all'interno di id.

Dopo molte discussioni, a Jay fu permesso di comunicare on-line i termini legali a cui avrebbero dovuto sottostare i potenziali futuri smanettoni. "id Software non richiede nessun tipo di pagamento," scrisse on-line. "Potrete richiedere pagamenti per it vostro lavoro; la vostra utility non dovra funzionare con la versione shareware di Doom; dovra essere scritto a chiare lettere che la vostra utility non e un prodotto di id Software ed id Software non potra fornire alcun tipo di supporto tecnico ne per it vostro prodotto ne per una versione di Doom modificata dal vostro prodotto; potrebbe essere richiesto di includere alcune informazioni legali nella vostra utility per non far arrabbiare i nostri avvocati; potrebbe esserci qualcosa di pia, o anche di meno, nel documento definitivo. Dipendera da come mi svegliere quel mattino. :) ... Mi dispiace molto, ma abbiamo dovuto ricorrere a questo post; " concluse, "perch& non c'e altro modo di tenere la situazione sotto controllo."

Era molto difficile, in quel periodo, trovare controllo anche all'interno di id.

II nuovo messaggio che si poteva ascoltare sulla segreteria telefonica nella primavera del 1994 era: "Se chiamate per parlare di idee relative al nostro prodotto e con cui sara possibile fare soldi, premete subito cinque. Grazie."

Man mano che it fenomeno cresceva, aumentava anche l'attenzione da parte dei grossi nomi. Universal Pictures ed Ivan Reitman, it regista di *Ghostbusters* e *Stripes,* opzionarono i diritti per realizzare un film su Doom [5]. Altre societa, come la LucasArts di George Lucas, cominciarono a sviluppare giochi in stile Doom. Anche Microsoft era interessata; l'azienda vide in Doom it programma perfetto per dimostrare le caratteristiche multimediali del suo nuovo sistema operativo di imminente uscita, Windows.

Microsoft chiese a John Carmack di realizzare una versione dimostrativa del gioco per it nuovo sistema, in modo da poterne mostrare it potenziale. L'azienda fini per usare it gioco alla Computer Game Developers Conference di quell'anno." Microsoft e seriamente intenzionata ad inserire le pia importanti funzionalita multimediali in Windows," disse Brad Chase, direttore generale della divisione sistemi operativi di Microsoft. Egli disse che i giochi erano una delle "pia ampie ed importanti categorie di applicazioni multimediali."

Presto, in molti cominciarono a fantasticare su come id avrebbe potuto far sembrare obsolete gigantesche compagnie come Microsoft o IBM. id aveva preso it fenomeno dello shareware e lo aveva trasformato in una ricetta per la dipendenza. Doom era cosi avvincente che le persone non riuscivano a giocarlo a piccole dosi. Alcuni lo definirono addirttura "heroinware (fusione di 'heroin' e 'ware', inteso come 'software che da dipendenza')." La rivista *Forbes* pubblico un interessante articolo intitolato "Profitti dal sottobosco" in cui affermava che id stava davvero rendendo obsolete le societa come Microsoft. "La privata id Software non rende pubblici i suoi bilanci," diceva, "ma dai calcoli fatti sui loro margini di profitto, si pu6 dire che al loro confronto Microsoft sembra un'azienda di materiali edili di seconda categoria." L'autore calcolo che gli stimati dieci milioni di dollari di ricavi avrebbero dato ad id un margine di profitto al livello di quello di Microsoft. "Cosa accadra a questo tipo di business quando arriveranno autostrade dati ad altissima velocita?... Non sara richiesta forza lavoro per vendere, non ci saranno costi di inventario, non ci saranno royalty per Nintendo e Sega, nessun costo per it marketing o per la pubblicita, nessun parcheggio privato per i dirigenti. Questo nuovo modello di business 6 molto efficace, e non solo per it giochi o per it software, ma per tutti quei prodotti e servizi che potrebbero essere venduti o trasportati attraverso it sottobosco informatico."

Anche la stampa generalista colse la palla al balzo. *The New York Times, USA Today,* e *Variety,* la rivista per i professionisti dell'industria cinematografica, pubblicarono articoli riguardanti Doom. I giornalisti volarono fino a Dallas per vedere chi si nascondeva dietro it fenomeno e si divertiva nello strano mondo dei videogiocatori. id non era solamente un'azienda che aveva realizzato un gran gioco, ma era qualcosa di nuovo, di mai visto:

un gruppo di giovani ricchi e creativi, che avevano evitato tutte le vie tradizionali nel loro business passando per quella cosa amorfa e sconosciuta chiamata Internet. "Chiunque sta parlando della potenza delle autostrade per l'informazione," si vanto Jay al Dallas Morning News. "Noi ne siamo la prova vivente." L'industria aveva bisogno di una rock star, e non poteva che trattarsi di id. Come tutte le buone rock star, anche attomo alla societa c'erano non poche polemiche. A causa della violenza, la Cina stava pensando di proibire Doom, mentre in Brasile, nei mesi a venire, it gioco sarebbe stato addirittura dichiarato fuorilegge. Anche Wal-Mart, che avrebbe dovuto rappresentare it punto vendita piu importante per la versione retail di Doom, cominciava a tirarsi indietro a causa dei contenuti. Mentre Doom stava per essere considerato it nuovo grande flagello per la sua violenza, venne lanciata un' ancora di salvezza.

Fin dalle udienze federali sulla violenza videoludica indette dal senatore Lieberman nel dicembre 1993, l'industria aveva rapidamente cercato una risposta per evitare it coinvolgimento del governo. Il risultato di un'altra udienza, tenutasi nella primavera del 1994, fu la Interactive Digital Software Association: un'organizzazione commerciale che rappresentava tutti i maggiori publisher, riuniti con scopo di autoregolamentazione. Entro l'autunno del 1994, IDSA appront6 un comitato di rating, chiamato Entertainment Software Rating Board, che avrebbe assegnato i rating alto stesso modo dell'industria cinematografica: T per Adolescenti, M per Adulti. Il primo gioco che avrebbe mostrato quel marchio sarebbe stato proprio Doom **II.**

id non solo riusci ad uscirne illesa, ma vide prendere ancora corpo quell' aura di cattiveria e di malvagita che qualcuno le aveva trovato. Le udienze, infatti, avevano dato it via ad un'era di videogiochi ancora piu violenti, e gli appassionati di tutto it mondo non sembravano averne mai abbastanza. Night Trap di Sega vendette un numero incredibile di copie. Grazie alla presenza del sistema di rating, i publisher si sentirono piu. liberi di rilasciare contenuti pia violenti e spigolosi. Anche Nintendo si uni alla festa, annunciando l'imminente rilascio di una versione completa, con sangue e tutto it resto, di Mortal Kombat **II.** Nessuno sviluppatore, pen), era nella stessa posizione di id. Con l'attenzione dei media e dei fan che cominciava a calare, c'era bisogno di una faccia, di un'immagine da poter adorare. Ovviamente, nella societa, questo ruolo non poteva passare che nelle mani di Romero, it cantante del gruppo. L'uomo non era solo perfetto, ma era anche l'unico che voleva it lavoro.

"Noi non siamo degni, noi non siamo degni, noi non siamo degni," ripetevano i videogiocatori inchinati ai piedi di Romero. Era un caldissimo pomeriggio ad Austin, nel Texas. Romero e Shawn Green si trovavano all'interno dell'Austin Virtual Gaming, un

grosso esercizio commerciale sulla strada principale della citta, a qualche centinaia di metri di distanza dall'Universita del Texas. Cinque drogati di Doom, che lavoravano nel dipartimento di zoologia della scuola, ed alcuni imprenditori locali del settore avevano investito una discreta quantity di soldi per aprire questo posto qualche settimana prima. Si erano resi conto di non essere gli unici in clad ad essere dipendenti dalla creazione demoniaca di id. Decisero cosi di mettere in rete qualche decina di personal computer, attrezzandoli con schermi da ventisette pollici, e facendo pagare agli appassionati otto dollari all'ora per giocare in deathmatch. L'occasione per cui i due ragazzi di id si trovavano li era rappresentata dal primo tome() ufficiale di Doom. E per la gioia delle poche dozzine di videogiocatori che si erano riuniti attorno ai monitor per giocare, anche Romero, uno di quelli che aveva creato it gioco, era li per combattere.

Anche se pochissimi tra i giocatori avevano visto Romero in foto, molti si resero comunque•conto che si trattava del tizio che indossava una T-shirt nera con it logo di Doom davanti e la scritta bianca in grassetto "Wrote It (L'ho scritto)" sul retro. La T-shirt era stata modificata dallo stesso Romero. Qualche tempo prima, id aveva stampato un po' di magliette promozionali e l'uomo aveva suggerito di aggiungere quella frase su quelle che avrebbero indossato loro. Ne man& anche una a sua madre con le parole "L'ha scritto mio figlio" sul retro. (Quella preferita di Carmack, invece, aveva davanti uno smiley giallo con la fronte perforata da un proiettile.)

Romero indossava la T-shirt ovunque, sia in ufficio che in citta, ma anche alle convention videoludiche. La maglietta aveva un effetto alla Mose. I giocatori che lo notavano grazie alla T-shirt cominciavano a seguirlo mentre attraversava la folla. I pin coraggiosi, poi, cercavano anche di raggiungerlo per stringergli la mano. Una cosa del genere accadde per la prima volta all'esterno di un negozio della catena CompUSA, quando it commesso usci fuori per seguire Romero, che stava salendo sulla sua Testarossa gialla, e chiedergli l'autografo. Eventi simili sarebbero poi accaduti molto spesso, specialmente indossando la T-shirt "Wrote It". Gli appassionati cominciarono non solo a chiedere autografi, ma anche a buttarsi ai piedi di Romero ripetendo la cantilena "noi non siamo degni!" che i personaggi del Saturday Night Live Wayne e Garth pronunciavano davanti ai grandi del rock. Gli altri ragazzi di id erano increduli, oltre ad essere molto imbarazzati dalla situazione.

Man mano che l'enigma attorno alla society si faceva piu fitto, i fan ed i mezzi di informazione cominciarono a voleme sapere di pia su id. In risposta, i ragazzi crearono un file di news che gli appassionati avrebbero potuto vedere inviando una richiesta di messaggio, quella che in gergo tecnico viene definita "fingering," ai computer di id. Tutti i membri cominciarono a postare aggiornamenti regolari, inizialmente riguar7 danti soprattutto questioni tecniche. Poem tempo dopo, be news avrebbero cominciato a

coprire anche le loro vite, parlando, tra le altre cose, dello stato delle Ferrari di Romero e Carmack.

Si era creato un vero e proprio senso di meraviglia attorno alla societa, un qualcosa di nuovo che Jay definiva "adorazione da nerd." E non c'era nessuno che amava essere cosi adorato quanto Romero. Oltre alla stampa delle magliette, egli cominciO a cambiare it suo aspetto, facendosi crescere ancora di pia i capelli, indossando le lenti a contatto pia spesso. Romero non vedeva gli appassionati, quelli che si inchinavano ai suoi piedi, come schiavi; li considerava invece degli amici. Second() lui, tutte queste persone non erano altro che suoi simili, amanti dei videogiochi. Lo stesso Romero, infatti, in quel periodo stava sviluppando la stessa dipendenza da Doom di cui soffrivano i suoi fan. Lui e Shawn si sfidavano in deathmatch regolarmente, rimanendo svegli fino a notte inoltrata. I pensieri di Romero erano tutti occupati dal gioco, visto che quando non giocava, egli parlava di Doom. Frequentava quotidianamente le chat, i forum ed i newsgroup dedicati al gioco, discutendo degli ultimi mod, dei tomei in deathmatch, e dei problemi tecnici. Per it mondo esterno, Romero era id.

Gli altri proprietari non erano interessati quanto lui a stare dietro ai fan o alla stampa. Jay, it responsabile commerciale, aveva fatto anche lui qualcosa di simile, ma si trattava di iniziative legate alle sue mansioni. La persona perfetta da far adorare alla stampa, da rendere un dio, era senza dubbio Romero. Carmack, Adrian e tutti gli altri furono infatti d'accordo ad assegnargli questo mob°, perche lo sapeva fare motto bene, in quanto persona divertente, piacevole, e piena di energie. L'uomo era stato it maggior sostenitore della societa dal moment() in cui aveva visto it demo di Dangerous Dave in Copyright Infringement. Quando promuoveva la societa, non lo faceva perche era uno dei proprietari, ma semplicemente perche era it pia grande fan di id.

Il linguaggio usato per questa promozione era quell° del deathmatch. id stava dominando it mondo, e Romero fete velocemente notare a tutti quanto erano grandi e quanto sarebbero diventati pia grandi negli anni a venire. "11 piano," poste on-line, le] quell° di far si che al mondo tutti sviluppino su NeXTSTEP, siano connessi ad Internet e possiedano una Testarossa TR512." Romero critice pesantemente anche tutti i sistemi operativi pia popolari del periodo. Sul suo .plan si poteva anche leggere "DOS fa schifo. I DOS-Extenders sono l'Infemo per gli sviluppatori. Windows sux."

Nei mesi che avevano preceduto la sua apparizione ad Austin per it torneo di Doom nell'estate del 1994, Romero era diventato un vero e proprio dio tra i videogiocatori. IJn reporter gli chiese perch& era venuto al torneo e lui gli rispose con una pacca sul petto, dicendo, "Cosi potremo battere tutti!" Romero e Shawn trovarono da sedersi mentre gli altri giocavano. C'era un silenzio irreale nell'aria, rotto solo dal suono dei tasti freneticamente premuti sulle tastiere, ma tutto cambia quando cominciarono a giocare i ragazzi di id.

Romero spar?) alcuni colpi di futile verso un avversario, urlando, "Beccati questo, stronzone!" I1 tizio all'altro computer guard() di fronte a lui impaurito. Shawn conosceva quell'espressione, quella di un videogiocatore che non aveva mai provato una situazione simile, come quello che gli era successo la prima volta in cui aveva giocato con Romero ed era stato sommerso di insulti dall'avversario. Ma adesso Shawn era un professionista, e quindi entrO subito nell'atmosfera. "Succhia, scimmione!" uric), dopo aver sparato un paio di colpi di BFG. Gli altri giocatori si spaventarono ancora di pia, ma avrebbero imparato molte cose in quella giornata.

Romero assaporo it lungo viaggio di ritorno a Dallas sulla sua Ferrari. La vita andava alla grande per it ventiseienne, che era stato picchiato da piccolo sia dal padre che dal patrigno, si era ripreso e, dopo tutto questo tempo, era finalmente arrivato alla meta. Era diventato l'Asso della Programmazione, it Futuro Riccone; era riuscito a ricucire i rapporti con i suoi genitori, che avevano cominciato a condividere le scelte fatte da lui. Amava la sua nuova moglie, Beth, ed i figli, Michael e Steven, che, pur vivendo ancora in California, lo potevano chiamare orgogliosamente papa. Era diventato l'uomo che desiderava essere.

Una sera, in ufficio, Romero decise di condividere quella sensazione che stava provando. Entre nell'ufficio di Carmack per trovare it suo socio, come sempre, davanti al PC con una Diet Coke in mano. Dopo l'uscita di Doom, Carmack si era fatto coinvolgere in una serie di progetti collaterali, come la programmazione delle conversioni di Doom per le altre piattaforme videoludiche, tra cui it Jaguar di Atari e la nuova console di Sega. id riceveva una sacco di soldi per questi lavori; Atari, per esempio, pago la bellezza di 250 mila dollari. Ma Carmack non era affatto interessato al denaro, ma alla possibility di rimettere le mani sulle sue creazioni ed esplorare nuove soluzioni.

Gli piaceva da morire tirarsi su le maniche e sfidare la sua intelligenza. Anche lui, in qualche modo, era riuscito ad apprezzare la fama e la fortuna giunte improvvisamente; poco tempo prima era infatti tomato a casa, ed aveva detto al padre, it popolare mezzobusto di Kansas City, che sarebbe presto diventato famoso quanto lui. Come Romero, anche Carmack era riuscito a ritrovare la pace nei rapporti con i suoi genitori, che avevano cominciato ad ammirare e sostenere i suoi lavori. Sua madre, ad esempio, giocava a Commander Keen nel tempo libero. Il ragazzo era anche uscito qualche volta con una donna i cui genitori erano proprietari del ristorante cinese che frequentava. Nonostante cio, Carmack continuava a trascorrere la maggior parte dei suoi giomi e delle sue notti in ufficio. Niente lo stimolava quanto la programmazione a basso livello. Ne avrebbe avuto molto bisogno quando si sarebbe messo a lavorare al suo nuovo motore grafico.

Egli cominciava anche a notare che Romero non c'era piu con la testa: sempre a giocare in deathmatch, a fare interviste, a comunicare con i fan on-line. C'era qualcosa che stava cambiando, scivolando via, e faceva soffrire anche it lavoro. Doom II era infatti in ritardo rispetto alla tabella di marcia prevista. Romero si divertiva a fare la rock star, ma non aveva ancora preparato i livelli che avrebbe dovuto creare, cosa che costrinse la societa ad affidarsi agli altri level designer, Sandy Petersen ed un nuovo impiegato, American McGee. Dei trentadue livelli di Doom II, solo sei sarebbero stati progettati da Romero.

Il Chirurgo si giustificava dicendo che i suoi livelli richiedevano pia tempo degli altri per essere realizzati. Ma Carmack sospettava che Romero stesse perdendo di vista gli obbiettivi della societa, ed aveva ragione. Oltre alle interviste e alle partite in deathmatch, Romero era anche diventato produttore esecutivo dell'imminente gioco di Raven, lo sviluppatore di Shadowcaster. Egli aveva comunicato a Carmack una sua idea, quella di sfruttare it motore grafico per guadagnare quanto piu possibile. "Facciamo fare dei giochi con la nostra tecnologia," disse. "Mandiamo fuori ii motore grafico per farci qualche soldo. Quelli di Raven sono molto bravi, e sarebbero perfetti per realizzare un gioco con it nostro motore, che poi pubblicheremo." Carmack fu d'accordo, ma non era molto entusiasta della cosa, perche non era interessato a diventare ancora piu grande.

Per Romero, comunque, non si trattava di diventare piu grandi, ma di divertirsi di pia. Egli adorava giocare, viveva per giocare, e non c'era gioco pin divertente di Doom. L'accordo con Raven gli avrebbe dato prodotti nuovi con cui giocare. Quella sera, nell'ufficio di Carmack, Romero esplice quale sarebbe stato it suo nuovo codice di vita: "E' venuto it momento di godere dei risultati ottenuti, senza pia crunch mode, senza pia notti passate a lavorare," disse felicemente.

Carmack rimase calmo, mentre it cursore sul suo monitor lampeggiava. In passato, Romero sarebbe stato li, a fianco a lui, fino al mattino dopo, a fare esperimenti con it motore grafico. Quella sera, Carmack osserve it tizio con la maglietta "Wrote It" uscire dalla porta.

UNDICI

Terremoti

Chiunque ha sogni irrealizzati. Magari perche sono troppo costosi o richiederebbero troppo tempo, come pilotare un aeroplano o un'auto da corsa; magari perche sono irreali, come combattere contro gli alieni o impalare un vampiro; magari perche sono illegali, come correre in macchina per it quartiere o inseguire it proprio capo per ucciderlo con un colpo di fucile. Questi sogni, pero, sono sempre li, ad animare le nostre menti, giorno dopo giorno. E' questo it motivo per cui esiste un'industria multimiliardaria che permette alla gente di esplorare queste fantasie nei modi resi possibili dalla tecnologia. E' questo it motivo dell'esistenza dei videogiochi.

Ovviamente, i videogiochi non consentono alle persone di vivere davvero i loro sogni, ma fanno si che le persone possano vivere la simulazione di un sogno, creata da uno sviluppatore. L'azione è digitale, confinata ad un computer, ad una televisione o ad un portatile. I videogiocatori la sperimentano attraverso i loro occhi, le loro orecchie e le loro mani. Dopo aver affrontato una gara sulla Daytona Speedway o aver assaltato una base interstellare, si sentono come se fossero stati li davvero, come se fossero momentaneamente usciti dal loro corpo, dalla loro vita terrena. I giochi consentono di fuggire, di imparare, di ricaricarsi, per cui sono un qualcosa di necessario.

Questa credenza esiste sin dall'antica Grecia, quando Platone diceva, "Ogni uomo e donna dovrebbero giocare ai giochi piU degni di nota rendendo la propria mente diversa dal solito." Negli anni '50, l'antropologo Johan Huizinga scrisse che "il gioco... è un qualcosa di importante... che trascende dalle necessity immediate della vita di tutti i giorni ed impartisce significato all'azione. Tutti i giochi significano qualcosa." Egli suggeri un nuovo nome per la specie umana: "Homo Ludens," Uomo Giocatore. Marshall McLuhan scrisse negli anni '60 che "una society senza gioco è un passo in piil

verso l'abisso dell'automazione... I giochi sono arte popolare, del collettivo, sono reazioni sociali a determinati eventi o azioni di qualunque cultura... 1. giochi di un popolo rivelano molto su di esso... [Essi] sono una specie di paradiso artificiale come Disneyland e una visione utopica con cui interpretiamo e completiamo i1 significato delle nostre vite quotidiane."

Arrivati al 1994. la visione piu utopica di un gioco era senza dubbio l'Holodeck. Ed it soe.,no di questo simulatore di mondi virtuali della serie Star Trek si stava spostando gradualmente dalla fantascienza alla realta. Il romanzo fantascientifico *Snow Crash,* scritto da Neal Stephenson e pubblicato nel 1992, immaginava it Metaverso, una realta alternativa simile al "cyberspazio," esplorato nel romanzo *Necromante* di William Gibson, uscito nel 1984. Internet stava prendendo sempre piu piede, ed era in grado di collegare gli umani ad un ambiente simile. Nelle sale giochi l'ultimo grido era rappresentato dai giochi in realta virtuale, macchine dall'aspetto improbabile, dotate di grossi e scomodi headset che, con una spesa di circa cinque dollari, immergevano it giocatore in un mondo poligonale in prima persona. Una nuova generazione di programmatori stavano dedicando it proprio lavoro e le proprie vite a realizzare l'Holodeck. Come disse John Carmack, "La creazione dell'Holodeck e un imperativo morale per tutti noi." Il suo contributo alla causa sarebbe stato Quake.

Lo sviluppo di ogni gioco id cominciava con la spiegazione, da parte di Carmack, di quello che it suo nuovo motore grafico sarebbe stato in grado di fare. Quando Carmack descrisse per la prima volta la sua visione della tecnologia che sarebbe stata usata per Quake, Romero si infiammo. D'altronde, era da anni che parlavano di realizzare Quake. L'idea proveniva dalle loro vecchie partite a Dungeons and Dragons; Quake era un personaggio inventato da Carmack, che possedeva un potente Martello, in grado di demolire gli edifici, oltre ad un oggetto soprannaturale, chiamato, Hellgate Cube, sospeso sopra la sua testa. id aveva gia lavorato su un gioco chiamato Quake prima di cominciare lo sviluppo di Commander Keen; i ragazzi avevano pero deciso di lasciar perdere perche la tecnologia non era ancora abbastanza potente da rendere giustizia alla loro idea. Per Carmack era arrivato it momento. Con la tecnologia disponibile sarebbe stato possibile creare l'esperienza 3-D pin coinvolgente di sempre ed it primo gioco d'azione in prima persona in grado di supportare sfide tra gruppi di giocatori su Internet. Quake non sarebbe stato solamente it gioco pin ambizioso di id, ma anche it pin ambizioso mai creato al mondo.

Romero sprizzava idee da tutti i pori. "Un motore in vero 3-D!" disse. "Allora potremo avere foreste e cose simili... L'oggetto di cui parlavamo in Keen, it martello dei fulmini, dovra essere l'arma principale in Quake. E ci dovra essere anche quell'oggetto transdimensionale, l'Hellgate Cube, un cubo che orbita sulla testa, che fard tante cose!

Avra la sua personality e sara programmato in modo da farlo sembrare un'entita diversa; attacchera i nemici quando ti comporterai bene con lui, e si nutrird dei danni subiti dai nemici uccisi. Piu danni causerai ai nemici, piu content° sara it cubo, e quando sara in questo stato comincera a fare diverse cose. Ti curera quando perderai energia o ti teletrasportera altrove. E se non combatterai per troppo tempo, comincera a danneggiarti e se ne andra via, per poi tornare quando gli pare."

Romero era cosi eccitato da dover condividere la notizia con tutti i fan di id. "Il nostro prossimo gioco fard sembrare Doom ridicolo," scrisse. "Doom a una schifezza in confronto al nostro nuovo gioco, Quake: The fight for Justice! Quake sara un passo in avanti molto piu ampio rispetto a Doom, di quello che c'era stato tra Doom e Wolf 3-D (sapete, Doom = Pong)." Romero digit() it messaggio sulla tastiera e lo upload() su Internet.

Ma con Doom II ancora in sviluppo, tutte le parole su Quake sembravano premature agli altri. "Romero sta dicendo a tutti quello che stiamo facendo," si lament() Adrian con Kevin e Jay, "anche se sappiamo che cambiera tutto e quindi non c'e bisogno di comunicare al pubblico tutti i nostri piani. Romero vuole avere tutta l'attenzione su di se, a per questo che lo fa."

Jay, che era stato rimproverato piu voite dagli appassionati dopo che id non era riuscita a rispettare con Doom le varie date d'uscita promesse con Doom, recepi ii messaggio di Adrian. "Non dobbiamo parlare di case che sono ancora in evoluzione," disse a Romero. "Perch& se non le faremo cosi, ci saranno delle reazioni." Non ci voile molto, pen), perch& Romero ricadesse nella sua smania di annunciare i progetti futuri della societa."Quake non sara solamente un gioco," disse alla rivista *Computer Player,* "sara un movimento." Qualcuno doveva fermarlo.

Una notte, nel settembre del 1994, Romero si sedette al suo computer per dare una sistemata finale ai suoni di Doom II. Con il gioco ormai prossimo al completamento, si era preso it compito di ripulire gli effetti sonori per il nemico finale, il cosiddetto "boss" del gioco, chiamato Icon of Sin (Icona del peccato). Per vincere ii gioco era necessario sparare alla Icon, un'orribile bestia che sputava dagli occhi dei cubi in grado di generare mostri.

Romero si aggirava per il livello dopo aver attivato una modality speciale che gli permetteva, per motivazioni legate al testing del gioco, di passare attraverso i muri, raggiungendo anche zone impossibili da solcare altrimenti. Aveva appena attraversato ii muro dietro alla Icon of Sin quando si ferm6 improvvisamente. *Ho appena visto la mia faccia?* Forse era solo un'allucinazione, colpa del troppo lavoro. Ripassando dietro alla

bestia, egli penso di aver rivisto la sua faccia. Una cosa davvero strana, penso, muovendosi lentamente all'indietro. Poco dopo, Romero vide una copia digitale della sua testa, decapitata e insanguinata, infilata in uno spuntone. "Non ci posso credere!" disse scioccato.

Romero fece arretrare it suo personaggio fin davanti alla Icon of Sin, per poi sparare addosso alla bestia. Egli si mise cosi a seguire la traiettoria del razzo, che attraversava la bestia ed it muro posteriore, per entrare nella camera nascosta e conficcarsi nella sua testa, che si contorceva dal dolore. Romero comprese lo scherzo: l'Icona del Peccato non era il mostro, ma lui. I videogiocatori non avrebbero vinto sparando alla bestia, ma a Romero.

Il mattino dopo, in ufficio, si sparse la voce che 11 Chirurgo aveva trovato l'Easter Egg, ma ne aveva lasciato uno anche lui. Adrian e Kevin caricarono la scena finale del gioco e cominciarono a sparare razzi addosso alla bestia. Tutto d'un tratto, dagli altoparlanti uscirono fuori dei suoi demoniaci, simili ad un brano dei Judas Priest riprodotto al contrario, provenienti dalla camera nascosta. Le parole erano indistinguibili, in quel modo. Riprodotte al contrario, invece, diventarono chiarissime: "Per vincere il gioco," diceva la voce, "devi uccidermi, John Romero." Un altro razzo .sparato addosso e la Icon of Sin non c'era

Il 10 ottobre 1994, Doom II fece it suo debutto al Limelight. Il Limelight, una chiesa sconsacrata di New York che era stata trasformata in un night club in stile gotico, era il luogo in cui era stata organizzata la festa di presentazione, per la stampa, di Doom II, chiamata "Doomsday". TSI Communications, la potente agenzia di pubbliche relazioni a cui GTI aveva assegnato it compito di portare id Software alla ribalta, aveva usato una discreta parte dei 2 milioni di dollari del budget per il marketing del gioco, per trasformare il club in una magione infernale, con demoni e sangue ad ogni angolo. Un macchinario olografico nei pressi dell'ingresso proiettava bestie dal gioco, la colonna sonora tecno-rock pompava dagli altoparlanti in tutte le sale. Fu anche costruita una gigantesca arena per il deathmatch, al centro della sala, usata per giocare da centinaia di giocatori di Doom che erano accorsi a NY per l'evento.

Giornalisti di ogni testata, dal *Wall Street Journal* al *Village Voice,* si muovevano tra la folla con un misto di stupore e confusione. La cultura informatica e Internet, in quel periodo, risultavano sempre piU affascinanti, soprattutto grazie all'uscita di Netscape Navigator, il nuovo browser web realizzato dai creatori di Mosaic. Anche se molti avevano sentito parlare del successo di Doom tra gli appassionati, nessuno era mai stato testimone di questo strano nuovo mondo in prima persona. Anche Audrey Mann,

l'addetto stampa di TSI incaricato di organizzare l'evento, fu colto di sorpresa. La sua agenzia rappresentava da tempo due dei nomi piu importanti dell'industria informatica ed elettronica, IBM e Sony, ma non aveva mai dovuto affrontare le difficolta uniche che erano spuntate fuori con it cliente id Software. II lancio di Doom II defini un nuovo linguaggio per l'industria delle pubbliche relazioni, con parole mai usate prima come deathmatch, frag e mod. Ci furono discussioni e dibattiti relativamente alla comparsa di termini come "kick ass (spacchera svariati culi)" nei comunicati stampa. "Quante volte possiamo dire `mutilare'?" dicevano scherzando. Ma quando videro cosa stava succedendo al Limelight, essi si resero conto di aver sottovalutato it loro cliente. "Non credevamo molto nell'evento," disse Audrey. "Pensavamo che si trattasse del semplice lancio di un gioco. "

Da quella notte fu chiaro che Doom II non sarebbe stato solo un gioco, ma un vero e proprio movimento. I giornalisti che, in precedenza, avevano ignorato tutto cio che aveva detto Jay sulla societa, assalivano ogni membro di id che potevano mettere all'angolo. Doom venne percepito, allo stesso modo di film violenti come *Natural Born Killers* e *Pulp Fiction,* come un'altra minaccia per la gioventa americana. Durante discorso di Jay alla folla, un uomo si alzo in piedi ed urlo, "Dovreste vergognarvi di aver realizzato giochi violenti come questi, che anche i bambini possono giocare!" Sulla sala scese it silenzio, in attesa di una risposta di Jay.

"Signore," disse Jay senza perdere la calma, "Ho due bambini, e non farei mai nul la che possa far loro del male. Quello che abbiamo creato, non e altro che una specie di `I Tre Marmittoni' interattivo e con le armi. Se prova a osservarlo dall'estemo, capird che si tratta di un qualcosa di molto piu umoristico che dannoso." Ma it contestatore non demordeva, e continuo a sostenere le sue tesi su Satana e la violenza, quando finalmente Shawn Green, che si trovava a fianco di Jay sul palco, prese it microfono e urle, "Chiudi quella ciabatta, amico!" La folla rise di gusto. Sembrava che tutti tosser() dalla parte di id.

Ai negozi fu inviata una prima mandata di seicentomila copie del gioco, con la garanzia che Doom II sarebbe stato tra i giochi piu venduti della storia. Le scorte, che sarebbero dovute durare per un trimestre, terminarono in un mese. In seguito al Doomsday, anche la stampa non specializzata comincie a parlare del gioco. Tutti quelli che avevano perso la prima volta it cosiddetto culto di Doom saltarono a bordo, mentre gli altri che ne erano gia a conoscenza si vantarono di essere stati dei pionieri.

Tutte le testate scrissero articoli, lodando it coinvolgimento del gioco e le tecniche di marketing utilizzate per promuoverlo."E' la cosa esistente piu vicina alla realty virtuale," scrisse it *Chicago Sun-Times."* Carnaio virtuale e \Teri profitti," thole il *New York Times. L'Economist* pubblice un saggio intitolato "Doomonomics," che analizzava

in modo accademico come "questo sanguinario gioco aveva portato i suoi creatori dall'oscurita alla ricchezza... [E' una favola che] insegna una lezione di incredibile importanza per l'economia e l'industria del domani." Il Red Herring scrisse che id aveva "un cassetto pieno di lettere di investitori pubblici e privati che volevano mettere soldi nella society," che continuava ad essere totalmente indipendente.

Ovviamente, i milioni di giocatori che stavano vivendo it gioco, se ne fregavano completamente di tutte queste cose. Doom 11 vendeva per un motivo, la presenza nel gioco del deathmatch. E la persona che voleva cercare di fare cassa it piu possibile da questo era DWANGO Bob.

DWANGO Bob, nome d'arte di Bob Huntley, era un uomo di trentaquattro anni che sembrava e si comportava come una versione texana dell'MC di Woodstock, Wavy Gravy. Era entrato nel mondo dell'industria hi-tech producendo chioschi interattivi per le stazioni di servizio di Houston. Dopo qualche anno, pero, egli si cominciO a stufare di quel lavoro, e decise cosi di cercare un'altra attivita. La trove in Doom.

Durante i primi mesi del 1994, i ragazzi di DWANGO stavano ore e ore sul gioco, rimanendo in ufficio fino alle 2 del mattino e mentendo alle loro mogli per giocare. Il socio di Bob, Kee Kimbrell, era diventato un'altra vittima della dipendenza da Doom. Bob prese Kee da parte una sera e gli disse, "Se non toglierai Doom da tutte le macchine, considerati licenziato." Kee non aveva it coraggio, ed invece di cancellare it gioco, rinominava semplicemente it file, per far si che Bob non lo trovasse, continuando a giocare. Quando Bob scopri la verita, qualcosa scatto in lui. Se questi ragazzi erano cosi appassionati, forse c'era un motivo. Bob prove:, a giocare e la sua vita cambio per sempre.

La cosa piu eccitante, secondo lui, era la possibility di sfidarsi con avversari umani attraverso una rete locale. Egli fece qualche ricerca on-line e si rese conto di non essere affatto da solo. Il deathmatch di Doom stava prendendo it sopravvento sulla vita di molte persone: i fan manomettevano le reti in ufficio per giocare tutto it weekend, cacciavano fuori dai seminterrati i loro figli per creare le proprie arene, e ritardavano cosi Canto i viaggi in bagno da farsela addosso nelle mutande mentre giocavano.

Quanto sarebbe bello, pensarono Bob e Kee, poter giocare contro un avversario pescato a caso, magari in un'altra casa, in un'altra stanza, o addirittura in un altro stato! Cosa potrebbe accadere se ci fosse un server o un hub di computer che renderebbero it gioco l'equivalente virtuale di una partita a calcio tra amici su un campetto (con i piu bravi che formano le loro squadre scegliendo tra gli altri ragazzi presenti), solo che, in questo caso, gli amici sarebbero raggiungibili in tutto it mondo. Doom, pere, non fun-

zionava in quel modo, perch& supportava solo it collegamento tra modem. In poche parole, per giocare, era necessario usare un modem per telefonare al computer dell'altro sfidante e poi, una volta, connessi, si poteva cominciare a sparare. Tutt'altro che intimidito, Kee guard() Bob e gli disse, "Ascolta, penso che riusciremo a farlo funzionare su una linea telefonica."

"Ok," disse Bob, vedendo dollari volteggiare sopra la sua testa, "hai sei settimane. Se riesci a mettere insieme tutto cio, ti presenter() ad id Software." Bob stava bluffando, perche non conosceva nessuno di id. Egli pensava che sarebbero stati comunque abbastanza facili da contattare. Purtroppo, non era cosi. Tutte le sue chiamate, come molte altre, non ricevevano risposta. Cinque settimane dopo, Kee inforc6 la sua bicicletta per andare a comunicare la notizia a Bob. "Ce l'ho fatta!" disse ansimando. "Dammi dieci minuti!"

Bob si sedette davanti al suo computer mentre Kee lavorava su una tastiera in un'altra stanza. Dieci minuti dopo, in seguito all'arrivo del segnale, Bob caricO it programma creato da Kee, per vedere una semplice e piccola interfaccia che risolveva tutti i problemi e le difficolta legate al gioco in multiplayer. Con questo programma, chiunque avrebbe potuto connettersi tramite la linea telefonica ad un sistema di computer che avrebbe gestito la partita. Invece di trovarsi tutti nello stesso posto, sarebbe bastato fare un numero, entrare in una chat, e poi cliccare sui nick di altre tre persone per giocare a Doom in deathmatch. "Ok," disse Kee sorridendo, "adesso dobbiamo cercare di contattare id."

Bob abbasso gli occhi e comunice la ferale notizia. "id & muta," disse. "Non rispondono nemmeno al telefono, cazzo!" Aveva provato di tutto: fax, lettere, email, ma nulla aveva funzionato.

Proprio mentre stavano per perdere le speranze, Bob lesse un articolo sull'imminente festa di presentazione di Doom II al Limelight in New York e decise cosi di chiamare l'agenzia stampa di id. "Ho una grossa opportunity per id," disse, "e devo entrare alla presentazione." II tizio al telefono gli rispose che erano arrivate richieste da tutto it mondo per entrare, e che doveva scordarselo. Ma Bob continuo ad insistere e, usando la gentilezza, riusci a convincerlo. "Ok," disse alla fine it tizio, "se riesce a volare fin qui da Houston, vedre che posso fare." Bob riattacce it telefono e si giro verso Kee. "Andiamo a New York," disse.

Kee e Bob acquistarono i biglietti aerei e prenotarono una stanza in un Holiday Inn del New Jersey. A causa dei problemi della loro ultima attivita, si stavano cibando di briciole di pane per sopravvivere. Ipotecarono tutto quell() che avevano per investire su questo nuovo servizio, che avevano chiamato Dial Up Wide Area Network Games Operation, acronimo di DWANGO. Qualche ora prima dell'evento, Bob e Kee giunse-

ro al locale per parlare con il tizio di TSI. "Ok," disse loro frettolosamente, passandogli due T-shirt, "mettete queste."

Bob e Kee si infilarono le magliette, che avevano il logo di Doom davanti e la scritta "concorrente" sul retrO. L'unico modo che avevano per entrare, disse loro l'addetto stampa, era quello di fingersi concorrenti del torneo di Doom. Bob e Kee si guardarono attorno, per vedere che dietro di loro c'erano dozzine di ragazzini con la meta dei loro anni nelle stesse T-shirt. Bob non sapeva cosa fare. Certo, lui e Kee avevano giocato a Doom, ma erano dei totali incapaci rispetto ai veri appassionati. Ed adesso sarebbero stati costretti a giocare contro questi campioni su un palco davanti alla stampa? Ringraziarono it tizio, poi entrarono in un bar dall'altra parte della strada per caricarsi.

Tornarono pin tardi per trovare l'addetto di TSI che urlava. "Avete perso la fila! Datevi una mossa. Entrate!" Bob fu it primo a dover giocare. Dopo qualche minuto, lo avevano gia spazzato via. Anche Kee fece una fine simile. Terminate le partite, si misero a cercare id. Dopo un po', riuscirono a trovare Jay Wilbur, che squadre questi uomini di mezza eta, che puzzavano di birra, e li man& via. "Non ho tempo, non sono interessato, andate via," disse, scomparendo tra la folla.

Mentre si stavano dirigendo verso la porta, Kee noto Romero, con i suoi inconfondibili lunghi capelli scuri e la T-shirt "Wrote It". I due attesero nervosamente it loro turno, poi si avvicinarono. "Abbiamo creato questo programma!" disse Kee entusiasta. "Ci si pu6 collegare ad un server tramite modem e poi giocare con le altre persone connesse! E' l'unico disco che abbiamo! Sorveglialo a costo della vita!"

Dopo la festa, Romero park) a Jay del programma. L'idea del DWANGO non era rivoluzionaria, visto che id ci aveva gia pensato, ritardandone pero la realizzazione; visto che Quake sarebbe stato giocabile via Internet, d&evano fare realizzare questa funzione ad altri. Jay, pero, non voleva che ad occuparsene fossero due ubriaconi, quando c'erano societa come AOL e Time Warner che premevano per collaborare con loro. "Beh," disse Romero, "ci darO comunque un'occhiata. Voglio vedere cosa fa questo programma."

Tomato a casa in Texas, Romero installe it programma sul suo hard disk e compose il numero di Houston. A collegamento avvenuto, un messaggio apparve sullo schermo: "Dai, proviamo a giocare." Qualche istante dopo, Kee a Houston e Romero a Dallas, stavano giocando in deathmatch a Doom II. Romero alzo it telefono. "Che figata!" disse. "A me piace stare sveglio fino a tardi per poi giocare con qualcuno. Cosi non dovro piu svegliare it mio amico alle tre del mattino e dirgli, vuoi che ti spacchi la testa? Eh eh?' E' piu che una figata. E posso farlo sempre, ad ogni ora del giorno e della notte. Stupendo!"

Ma Carmack e gli altri proprietari non erano entusiasti quanto Romero. Per Carmack, questa sarebbe diventata un'altra distrazione, dopo le interviste, Raven ed i tomei, per Romero, che lo avrebbe allontanato ancora di pin dal suo vero lavoro, quello di creare giochi. Romero obietto dicendo che se fossero riusciti a implementare it gioco on-line, avrebbero sicuramente reso pin ampia la comunita di Doom e la cosa avrebbe aiutato la society a crescere.

Dopo aver fatto siglare ai due ragazzi un accordo con Jay che garantiva ad id it 20 percento dei ricavi di DWANGO, Romero pass6 tutte le notti a lavorare sul progetto, che sarebbe stato rilasciato con la versione shareware di Heretic, ii gioco di cui Romero stava effettuando la supervisione per conto di Raven. Il 23 dicembre del 1994, egli chiamo Bob e Kee, dicendo loro, "Sto cercando di uploadare it file. Pensate di riuscire a farcela? Perche rimarrete sorpresi, questa cosa vi stupird." Romero aveva ragione.

La notizia di DWANGO si diffuse immediatamente tra gli appassionati di Doom. A gennaio 1995 c'erano gia diecimila persone, in tutto it mondo, che pagavano 8.95 dollari al mese per connettersi al server di Houston. A questa velocity, DWANGO avrebbe incassato un milione di dollari con solo un server. Era necessario espandersi, cosa tutt'altro che difficile. Per costruire un server di DWANGO bastavano infatti un computer e qualche dozzina di modem collegati ad una linea telefonica. Tutto ci6 che dovevano fare era comprare i pezzi e siglare accordi con persone e society sparse in giro per la nazione, che avrebbero tenuto le macchine nelle loro case o nei loro uffici.

Bob, Kee, e Mike Wilson, ex-gestore di un bar e amico d'infanzia di Adrian Carmack, attraversarono i1 paese in lungo e in largo per proporre la loro idea. Per 35 mila dollari, DWANGO avrebbe installato un server e lasciato tenere ai concessionari tutti gli incassi. "Questa 6," disse Mike, "una macchina da soldi garantita e certificata."

Avvocati, programmatori, musicisti e persone di tutti i tipi, tra cui anche Adrian Carmack, firmarono i contratti. I ragazzi di DWANGO installarono dei server in un lussuoso appartamento di New York, in alcune abitazioni a Seattle, in un paio di capannoni a San Jose. In quattro mesi furono installati ben ventidue server. Ogni giorni, i ragazzi si recavano al pin vicino grande magazzino per acquistare pezzi e cavi, poi andavano nel luogo prestabilito per mettere su una nuova macchina ed uscivano dally porta con 35 mila dollari in contanti. in una notte riuscirono a spendere ben 10 mila dollari in un locale di spogliarelliste. Quando sentirono che quest strani tizi avevano fatto i soldi vendendo it deathmatch, le ragazze rimasero affascinate. Qualunque cosa fosse, doveva essere senza dubbio molto potente.

Grazie alla febbre per it deathmatch e alla pubblicita in aumento, Doom II non solo riusci a spuntarla nel mercato retail, ma lo distrusse completamente. Per la gioia di Ron Chaimowitz e di GTI, it gioco rimase per lungo tempo in cima alle classifiche. Qualche mese dopo l'uscita, Romero e Jay si fermarono davanti alla cassa continua della loro banca per depositare it loro primo assegno relativo alle royalty. Una delle cassiere tiro fuori l'assegno dalla cassa e rischio di svenire. C'erano 5 milioni di dollari su quel pezzo di carta. Per quella cifra, secondo lei, i due tizi in Ferrari sarebbero almeno dovuti entrare.

Quando Romero tome all'Austin Virtual Gaming per it nuovo torneo di Doom, non era pia l'unico che gridava, insultava e dava i pugni sui muri. Il deathmatch era diventato una filosofia di vita. La stanza brulicava di giovani che dicevano l'uno all'altro "Beccati questo!" e "Fottiti scimmione!" Per terra c'erano tastiere rotte e cavi di mouse, mentre un muro era stato preso a pugni talmente tanto da essere sfondato in un punto. Poi, per la prima volta, Romero fu battuto al suo gioco.

Quella, pero, non fu affatto l'ultima volta. Caricato dal successo di DWANGO e Doom II, Romero giocava pia di prima con it suo compagno d'ufficio, Shawn Green. Un giorno, nell'estate del 1995, Carmack perse la testa, perche non ne poteva piu. Era stufo di vedere Romero sprecare tempo, stanco di dover sopportare le urla, le parolacce, i pugni sul muro, le tastiere rotte che volavano fuori dalla porta. Cosi, senza rendere conto a Romero, prepare una piccola vendetta.

Il giorno dopo Shawn entre nell'ufficio di Romero, convinto come non mai, e sfide Romero ad una partita. "Cazzo, amico," disse Romero, "ieri ti ho distrutto. Dai, entra, sono sempre pronto!"

Tutti si riunirono attomo ai due. Romero apri una Dr Pepper e comincio a giocare. Inseguiva Shawn, correndogli dietro per tutti i livelli, ma it ragazzo continuava ad annichilirlo. Ogni volta che Romero gli era alle spalle, Shawn estraeva it fucile e lo scaricava sulla faccia di Romero. "Cazzo succede!" urle Romero. "Che cazzo ha che non va questo mouse di merda?" Cosi sbatte it mouse sul tavolo, rovesciando inavvertitamente la bibita. "Oh cazzo!"

Tutti cominciarono a ridere. "Ma cosa?" disse Romero, ripulendosi la gamba dalla bevanda. Finalmente gli dissero che era uno scherzo. Carmack aveva programmato un'opzione sul computer di Shawn che gli permetteva di muoversi ad una velocita superiore di dieci volte a quella media, inserendo un semplice comando. Romero si guar& attomo per cercare Carmack, e lo trove fuori, nel corridoio. Il ragazzo rideva raramente, ma in quel momento, era visibilmente divertito.

II deathmatch era un modo per scaricare lo stress, per staccare dal lavoro o dalla famiglia, per rilassarsi. Carmack, per() non aveva bisogno di questo tipo di relax o,

comunque, non lo comprendeva fino in fondo. Nella sua vita, non era mai stato attirato da certi divertimenti. Quando guardava in televisione i gruppi di giovani ubriachi allo Spring Break non riusciva a capire cosa ci trovassero di bello in una cosa simile. Carmack, contrariamente a molti, amava it suo lavoro.

Amava programmare e gestiva la sua vita in modo da poter passare la maggior parte del tempo a fare solo quello. Per questo motivo, aveva deciso di regolare i1 suo orologio biologico per poter lavorare in orari difficili per gli altri, in cui avrebbe potuto stare solo e tranquillo, senza dover sopportare le urla di Romero, le chiamate dei giornalisti e le distrazioni sempre pia pressanti della vita quotidiana. Comincio a regolarlo rimanendo in ufficio un'ora in pia ogni sera ed arrivando it giorno dopo un'ora pia tardi. Carmack arrive all'inizio del 1995 al suo orario ideale, che cominciava alle 16 e finiva alle 4 di mattina. In questo modo, riusciva ad avere tutta la concentrazione che gli serviva per lavorare su Quake.

Egli si rese rapidamente conto che it gioco sarebbe stato molto pia difficile da realizzare di quanto aveva previsto. Il suo obbiettivo era quello di creare un mondo in 3-D che supportasse it gioco via Internet. Carmack comincio a lavorare sul progetto utilizzando it suo solito metodo, leggendo quanto pia materiale riusciva a trovare. Spese migliaia di dollari in libri ed altri documenti, ma tutto quello che trovo era pura teoria. Non c'era nulla su programmi che potessero dare luogo a mondi tridimensionali ed in tempo reale, che dessero la possibility di poter giocare in prima persona. Un'esperienza simile poteva essere creata solo mettendo assieme tutte le sue capacity e la potenza di un PC moderno. In quel periodo, pere, Carmack si trovava ancora pia in difficolta, a causa della mancanza del suo alleato Romero, che avrebbe potuto dargli seriamente una mano in fase di creazione.

Carmack pensava che questo momento sarebbe arrivato, prima o poi. Anche se aveva considerato Romero migliore di lui come programmatore ai tempi di Softdisk, non aveva impiegato molto a superarlo. Allora, Romero aveva deciso di svolgere altre mansioni: sviluppare gli strumenti che lui e Tom Hall avrebbero utilizzato per creare i livelli, realizzare il design dei giochi, definire i piani per la conquista del mondo. Durante la lavorazione di Doom, Romero era diventato it collaboratore ideale di Carmack, perche era l'unico con le conoscenze necessarie per stare al suo fianco ed aiutarlo a fare esperimenti con la sua nuova tecnologia. Con Quake, Carmack si rese conto di aver bisogno sia di un programmatore che potesse dargli una mano con il motore grafico, che di qualcuno che potesse fare esperimenti con il suo lavoro. Romero aveva assunto inizialmente entrambi i ruoli. In seguito al successo di Doom ed alle conseguenti distrazioni, a Carmack sembr6 che Romero non avesse alcuna intenzione di fare nessuna delle due cose.

Egli scopri presto, comunque, che c'erano altri che avrebbero fatto carte false per aiutarlo. Per quanto riguarda la programmazione, per Carmack, non c'era nessuno meglio dell'esperto coder Michael Abrash. Era stato it libro di Abrash sulla programmazione grafica che Carmack e Romero .avevano usato per imparare a programmare la parte grafica dei Toro primi giochi. Da allora, Abrash era diventato una specie di icona nel mondo della programmazione. Negli ultimi anni aveva lavorato per Microsoft, per cui si era occupato del sistema operativo Windows NT. Egli per() sapeva, come tutti quelli che vivevano per la grafica, che non c'era un posto migliore per vedere qualche risultato dei videogiochi. E non c'era gioco che lo aveva impressionato quanto Doom.

Durante un viaggio a Seattle in cui era andato a trovare sua madre, Carmack invito Abrash a pranzo, per parlargli dei suoi piani relativi a Quake. La difficolta, da quello che Abrash aveva compreso, sarebbe stata quella di creare un mondo persistente sempre pin vicino al cyberspazio, attraverso la grafica 3-D. Si sarebbe dovuto trattare di un mondo alternativo, con una vita propria ed in attesa di essere popolato dai videogiocatori. Ad Abrash ribolliva it sangue nelle vene. Come molti programmatori che si occupavano di grafica, anche lui aveva teorizzato spesso sui mondi virtuali. Quando lesse *Snow Crash* e la sua descrizione del Metaverso, pens() di essere in grado di poterlo realizzare, almeno teoricamente, all'80 percento. E adesso, grazie a quel ventiquattrenne che si trovava al tavolo, davanti a lui, avrebbe potuto realizzarlo. Quando Abrash disse che dopo aver completato un progetto si chiedeva sempre se avesse potuto fare di meglio, Carmack aggrottO it sopracciglio e rispose, "Non me lo sono mai chiesto. Mmm."

Quando Carmack gli chiese di venire a lavorare per id, Abrash disse che ci avrebbe pensato, perche se avesse accettato, avrebbe dovuto trasferirsi con tutta la famiglia. Qualche giorno dopo, egli ricevette un'e-mail dal suo capo, Bill Gates. Gates era stato informato della proposta di id e voleva parlargli. Abrash era molto agitato, perch& un incontro con Gates era come un incontro con it Papa. Gates era a conoscenza dell'esistenza di id, perche i suoi programmatori avevano chiesto alla societa di creare una versione speciale di Doom per la nuova versione di Windows. Ma id non era altro che una piccola societa texana, disse ad Abrash. Microsoft aveva molto da offrire. disse, e cerco di convincere Abrash a rimanere parlandogli delle interessanti ricerche che la compagnia era sul punto di effettuare relativamente alla grafica. Gates gli patio anche di un dipendente Microsoft che era andato a lavorare per IBM, per tornare a "casa" otto mesi dopo. "Non so se ti piacera lavorare per id," fu la sua conclusione.

Abrash scelse Carmack. Il lavoro per id avrebbe potuto dare numerosi frutti, e gli avrebbe permesso di assistere in prima fila all'evoluzione di quei mondi 3-D che sognava di realizzare. Un'altra delle cose che lo aveva convinto era stato it significato

nascosto nell'invito di Carmack: Abrash pense che it ragazzo si sentisse solo, come se non avesse nessuno al suo fianco che apprezzasse la bellezza delle sue idee.

II secondo nuovo arrivato nella squadra di Carmack fu un ambizioso level designer desideroso di poter trasformare i suoi sogni in qualcosa di concreto. American McGee era riuscito a stringere rapporti con Carthack non solo tramite i giochi, ma anche attraverso in loro altra passione comunque, quella per le automobili. Carmack lo aveva incontrato per la prima volta nel suo condominio, con la testa sotto it cofano di una macchina. Scheletrico, fumatore incallito, con gli occhiali unti di grasso e la barba incolta, American era un ragazzo venuto su in un ambiente piuttosto difficile.

Il suo sangue era una strana miscela. Anche se aveva solo ventuno anni, spesso diceva con tono scherzoso ai suoi amici di voler scrivere un'autobiografia incentrata sui suoi problemi ed intitolata "Growing Up American (Crescere da Americano)." Nato a Dallas, American non aveva mai conosciuto suo padre ed era stato cresciuto dalla sua eccentrica madre, una pittrice di interni. Era una persona di una creativity straordinaria, ma allo stesso tempo strana e decisamente sola. A scuola parlava spesso con amici immaginari, e spesso si fermava improvvisamente mentre camminava per disegnare una porta nel vuoto, che avrebbe attraversato per raggiungere luoghi immaginari. Era anche molto portato per la matematica e le materie scientifiche, e si era interessato fin da piccolo all'informatica, riuscendo persino ad entrare in una scuola specializzata.

Dopo aver vissuto con una marea di patrigni, la madre di American si stabili finalmente con un uomo che pensava di essere una donna. Un giorno, all'eta di sedici anni, American torno a casa da scuola e si trove di fronte a quello che era l'incubo peggiore di tutti i ragazzi: una casa vuota. Le uniche cose rimaste erano it suo letto, i suoi libri, i suoi vestiti ed un Commodore 64. Sua madre aveva venduto in casa per poter acquistare due biglietti aerei e pagare l'operazione per cambiare sesso al suo compagno. American, costretto da quel momento a cavarsela da solo, prese su tutte le sue cose e, per pagare i conti, lascie la scuola e comincia ad accettare impieghi sempre piit strani, fino a che non riusci a trovare lavoro in un'officina Wolkswagen. Egli aveva trovato in Carmack l'unica persona che condividesse i suoi interessi, sia per i videogiochi che per le automobili. Quando Carmack gli chiese se avesse voluto occuparsi del supporto tecnico di Doom, venendo a lavorare per id, egli accetto di corsa.

L'ufficio era un posto fantastico secondo American, che riusciva a percepire la gioia e la felicity provate da tutti in quel periodo. Romero lo impressionava particolarmente. C'era qualcosa di magico nel suo lavoro; era come se fosse allo stesso tempo un architetto, un ingegnere, un responsabile delle luci e un game designer. Romero riusci-

va istintivamente a sorprendere i giocatori, facendo scorrere it gioco senza problemi. Oltre a quello, sembrava una persona molto simpatica, sempre pronta a scherzare, che viveva senza preoccupazioni e che, al contrario di Carmack, cercava di godersi la fama e la ricchezza. American e Romero divennero rapidamente amid. Il ragazzo non voleva pia tornare a casa.

Romero e Carmack furono d'accordo a promuovere American, ai tempi della lavorazione di Doom II, a level designer. American ripage it favore emulando sia l'inumano lavoro di Carmack che l'inumano senso di divertimento di Romero. Cosi facendo, egli divento l'ultimo prodigio di casa id. II suo senso estetico come level designer era molto raffinato, oltre che mirato ad intrattenere it giocatore. In un livello di Doom II che aveva chiamato Crusher (Pressa), aveva inserito un cyberdemone al centro della stanza e, quando ci si avvicinava alla creatura, una parte gigantesca del soffitto sarebbe caduta con la forza di un marten() sul malcapitato giocatore. Romero adorava questo livello. Carmack, invece, era sempre pia impressionato dalla dedizione di American. Durante lo sviluppo di Doom II, American realizza pia livelli dello stesso Romero.

Nei primi frangenti della lavorazione di Quake, American non era pia solo un giovane e brillante designer, ma anche it migliore amico di Carmack. Con Romero impegnato a lavorare sui suoi vari progetti, era American a fare esperimenti con la tecnologia di Carmack fino a notte tarda. Non ci volle molto a far si che Carmack cominciasse ad aprirsi con lui sul conto di Romero. Gli disse che non sapeva cosa fare con it suo socio, la cui passione per la programmazione sembra essere stata completamente soverchiata dalla passione per it gioco.

Nonostante provasse simpatia per Romero, American voleva tranquillizzare Carmack, e cosi gli disse, "Si, penso anch'io che Romero si stia lasciando andare," Mentre stava ascoltando ii ragazzo, l'umore di Carmack cambia. Chi si credeva di essere American? Non era affatto un Romero. Carmack, infatti, pensava che i1 suo socio, nonostante i suoi difetti, fosse ancora it migliore level designer della society. I suoi livelli erano stati i migliori sia in Doom che in Doom II. E non c'era alcuna ragione che gli avrebbe impedito di essere it migliore anche per Quake. "Romero e un incredibile rifinitore," disse Carmack, "e finche non lo vedrai all'opera, non riuscirai a capire."

Romero conosceva Carmack. Egli sapeva che, all'inizio di un progetto, Carmack andava in modality ricerca, e l'unica cosa che si poteva fare per lui era sperimentare con altre cose finche it motore non era stato completato. Romero noto che American aveva preso it suo posto come sperimentatore a fianco di Carmack, e non se ne preoccup6 molto, perch& aveva altro da fare. Meglio it ragazzo di lui.

Romero era troppo impegnato a fare esperimenti nel mondo di Doom, sempre pia in fase d'espansione. DWANGO ed it gioco in deathmatch erano al loro culmine. Heretic, it gioco di Raven stava andando cosi bene che Romero si stava gia occupando della supervisione del seguito, Hexen. Egli progettava di realizzare un altro gioco, intitolato Hecatomb, assieme allo sviluppatore del Wisconsin, che avrebbe completato la trilogia di titoli creati sulla base del motore di Doom. Romero aveva anche cominciato la supervisione di un altro gioco mosso dallo stesso motore grafico, intitolato Strife, che era in fase di realizzazione negli uffici di un piccolo sviluppatore del luogo, Rogue Entertainment.

Questi giochi si inserivano perfettamente in quella che, per lui, doveva essere la strategia di id: sfruttare all'osso i motori grafici di Carmack ed incassare quanto pia possibile dalla loro concessione a terzi. La tecnologia di Carmack stava diventando sempre pia complessa e, di conseguenza, richiedeva pia tempo per essere ultimata. *Perche non utilizzare quel tempo per inseguire altri progetti?* id non avrebbe dovuto essere solo una semplice societa, ma avrebbe potuto diventare un vero e proprio impero videoludico. Anche se Carmack aveva mostrato scetticismo, Romero sentiva che it successo di Heretic era stata la prova della validita della sua visione. Con it fenomeno di Doom II che diventava sempre pia imponente, l'unico modo per incassare altri soldi era quello di rilasciare altri prodotti basati sul gioco, quindi cercare di fare cassa sui mod. In ogni casa, ufficio, o scuola, c'era qualcuno che 'smanettava con i computer; quella persona, al momento, stava sicuramente lavorando su un qualche mod per Doom. Dall'uscita di Doom II, migliaia di giocatori avevano cominciato a modificare i prodotti di id ed avevano reso disponibili gratuitamente le loro creazioni on-line. I fan di Doom comunicavano spesso solo attraverso Internet durante la creazione dei mod per it gioco, spesso senza incontrarsi di persona o parlarsi al telefono. Gli appassionati formavano delle societa virtuali, in cui ogni membro aveva determinati compiti e responsabilita, con nomi come Team TNT e Team Innocent Crew.

Grazie a questa organizzazione, i mod cominciarono a diventare sempre pia complessi. Tra i pia popolari c'era una total conversion, quella che faceva diventare Doom II un gioco simile al film *Aliens.* Vennero creati dei mod per it gioco in deathmatch ispirati a giochi infantili come Freeze Tag o King of the Mountain. La gente riproduceva i propri uffici, le proprie case, le proprie scuole. Uno studente inglese reafizz() un mod fotorealistico basato sul Trinity College. Un altro ne realizzo uno intitolato School Doom. "La scuola e un inferno," diceva it testo introduttivo. "Nessuno capisce perche passi cosi tanto tempo davanti al computer... Ti prendono in giro... Pensi di suicidarti, ma presto ti rendi conto che none quello che vuoi veramente fare. Dovresti fare soffrire gli altri, anziche to stesso!... Li ucciderai tutti! Brucerai l'edificio scolasti-

co e lo farai scomparire dalla cartina, come se non fosse mai esistito... Chissenefrega se hai ragione o torto! E' it tuo destino. . . e it tuo inferno... e it tuo SCHOOL-DOOM!"

Questi mod dovevano essere presi per quello che erano, nient'altro che giochi. Alcune persone, per6, pensarono che it gioco potesse anche esse utile nella vita reale. A Quantico, in Virginia, nel 1995, Scott Barnett, un ufficiale dei Marine responsabile dei progetti riguardanti i simulatori militari ere?) un mod intitolato Marine Doom, in cui si potevano trovare soldati dall'aspetto realistico, recinti di filo spinato e loghi dei marine. gioco era perfetto per addestrare i soldati a lavorare in gruppo, ed i superiori di Barnett furono d'accordo con lui. L'uomo contatto anche id, che diede la propria benedizione, anche se pensava che si trattasse di uno scherzo. Invece, era realty. Il gioco fu uploadato sulla Rete e sarebbe stato usato dai marines per anni.

id decise di voler partecipare alla spartizione della torta dopo aver scoperto che WizardWorks, un publisher del Minnesota, aveva rilasciato D!Zone, una raccolta di novecento mod per Doom realizzati dagli appassionati (su cui id, ovviamente non aveva alcun diritto); it CD-ROM D!Zone era riuscito incredibilmente a sorpassare Doom II in cima alle classifiche dei giochi per PC, portando nelle casse della society milioni di dollari. Il fatto fu fonte di grande costernazione in ufficio, perch& era quello che persone come Kevin Cloud temevano sarebbe accaduto. In risposta, Romero strinse degli accordi con parecchi creatori di mod, per far uscire delle raccolte approvate da id chiamate The Master Levels for Doom II, oltre ad un discutibile progetto, intitolato Final Doom. Fu confezionata anche una versione retail di Ultimate Doom, inizialmente uscito come shareware.

Mentre questi progetti collaterali diventavano sempre pia importanti, nella testa di chiunque indugiava una sola domanda: e Quake? Molti erano stati catturati dall'hype; American McGee, Dave Taylor, e Jay Wilbur avevano cominciato a parlare del gioco on-line. Uno zelante fan comincio a raccogliere tutti i commenti fatti dai vari membri di id, per metterli insieme in una newsletter mensile intitolata QuakeTalk. Romero upload?) in rete delle immagini preliminari, per mostrare come stava procedendo la lavorazione. "Nelle schermate in cui vedete del cielo rosa/viola," scrisse in una nota esplicativa, "potete immaginarvi ii vento che vi sibila nelle orecchie. . . . Dovreste vedere it gioco in azione. :)"

Peccato che, a meta del 1995, ci fosse ben poco da vedere. I lavori stavano procedendo in maniera caotica. Con Carmack ed Abrash ad occuparsi del motore grafico, e Romero che passava sempre pia tempo su altri progetti, it resto del gruppo fu lasciato un po' da parte. Dopo aver trovato la felicity nel suo recente matrimonio, Adrian Carmack si stava sempre pia stufando della mancanza di stability al lavoro. Lui e Kevin, suo migliore amico e partner di lavoro, cominciarono a produrre texture in stile gotico

e medievale, oltre che Azteco per la parte del gioco in cui ii protagonista avrebbe dovuto viaggiare nel tempo. Kevin sfrutto anche quel periodo per imparare a realizzare personaggi in 3-D, cosa che non avevano mai fatto prima. Adrian, frustrato dall'eccessiva complessita della nuova tecnologia, lascio it lavoro sui personaggi nelle mani di Kevin, che comincia a farsi scoraggiare molto presto dalle difficolta sempre piu elevate.

Anche i nuovi arrivi si sentivano frustrati. American e gli altri ragazzi pensavano che it progetto Quake sarebbe affondato. Romero, che avrebbe dovuto essere it loro responsabile, sembrava pin interessato a vivere la sua vita che a dirigerli. Quando fu costretto a realizzare un documento di design per Quake, egli rispose bruscamente con una bozza di due pagine, che nori venne accolta bene dai ragazzi. Romero fu lesto a spiegare che, da sempre, it modus operandi di id era rappresentato dall'indipendenza di ogni suo membro durante la lavorazione di un gioco. Non avevano mai avuto un documento di design, non avevano mai scritto nulla; l'unico che ci aveva provato era stato Tom Hall, ed era stato premiato con il licenziamento.

I ragazzi di id risposero prendendosela sia con Romero che con Carmack. Romero era impegnato a fare la rock star, Carmack a fare il dio della tecnologia. E ˙tutti gli altri a secco, senza niente tra le mani. Qualcosa doveva cambiare. I mesi passavano ed it motore di Carmack era tutt'altro che prossimo al completamento. Per il motore di Wolfenstein c'erano voluti due mesi. Per quello di Doom sei mesi. 11 motore grafico di Quake aveva gia richiesto pin di sei mesi di sviluppo e la fine dei lavori era ancora molto lontana. Bisognava dimenticarsi della data d'uscita inizialmente prevista, quella del Natale 1995. Da ora in poi, a chiunque avesse chiesto informazioni su una data d'uscita di uno dei loro giochi, la risposta di id sarebbe stata "Quando e pronto!"

DODICI

Il **Giorno del Giudizio**

Alex St. John si trovava nel suo ufficio di Microsoft quando ricevette un'e-mail di Bill Gates relativa a Doom. Correva voce che ci fossero ben 10 milioni di copie della versione shareware installate sui computer di tutto it mondo, piii di quelle del nuovo sistema operativo della compagnia, Windows 95. Microsoft aveva speso milioni di dollari per promuovere l'uscita di Windows 95 nell'agosto 1995, ricoprendo la nazione con cartelloni pubblicitari che chiedevano "Dove vuoi andare oggi?" Gates si chiese come aveva fatto questa piccola societa di Mesquite, la stessa che aveva sedotto Michael Abrash, a vendere di piii con un gioco.

Nella e-mail, Gates chiese ad Alex, lo stratega della divisione grafica di Microsoft, se pensava che l'acquisizione completa di id Software fosse una cosa saggia. Alex, un grosso uomo dai capelli rossi, arguto e dalla risata facile, non riusci a trattenere una risatina. Sembrava che tutti, nel 1995, volessero un pezzo di id.

Imitazioni di Doom riempivano gli scaffali dei negozi ed erano in cima alle classifiche di vendita: Dark Forces, uno sparatutto ambientato nel mondo. di Star Wars prodotto da LucasArts; Descent, uno sparatutto "aereo" di Interplay; Marathon, un gioco per Macintosh realizzato da una piccola societa chiamata Bungie. Anche Tom Hall, che aveva sempre desiderato creare giochi piii profondi quando era in id, era stato incaricato di occuparsi di uno sparatutto, intitolato Rise of the Triad, per conto di Apogee, la compagnia di Scott Miller. I giochi erano diventati parte del lessico culturale. Doom aveva fatto la sua comparsa anche in serie televisive come E.R. e Friends, oltre che in un film con Demi Moore, ed era diventato parte della trama di alcuni libri. Ad Hollywood stavano preparando un film di Doom. I marines stavano realizzando un mod d'addestramento basato su Doom. Anche Nintendo, che aveva battagliato a lungo con-

tro la violenza nei videogiochi, aveva deciso di convertire ii sanguinoso successo per la sua nuova piattaforma videoludica, it Nintendo 64. Nonostante tutto, id si era sempre dimostrata un baluardo dell'indipendenza, senza mai cedere alle lusinghe di chi voleva metterci le mani. "Non penso che riuscirai a comprare id," rispose Alex a Gates, "ma Doom potrebbe esserci molto utile."

Alex era un grandissimo fan dei giochi di id sin da quando Wolfenstein 3-D era apparso nei computer del campus di Microsoft nel 1992. Doom era giocato cosi spesso negli uffici della compagnia da venire considerato alla stregua di un fenomen6 religioso. I dipendenti di Microsoft adoravano it gioco, non solo per sue qualita capaci di creare dipendenza, ma anche per le sue invidiabili caratteristiche tecniche. La parola sulla bocca di tutti nell'industria informatica era multimedia, e nessuno aveva mai visto qualcosa che mettesse in risalto le capacita multimediali di un computer come Doom. Siccome Microsoft stava intraprendendo una battaglia per dominare l'era della multimedialita con it suo nuovo sistema operativo, Windows 95, Alex penso che fosse arrivato it momento di arruolare Doom nella lotta.

I giochi, a quanto sapeva, erano molto distanti dall'idea di multimedialita del suo capo; nella mente di Gates, qttella parola stava a significare video. Apple stava guadagnando quote con it suo software di riproduzione video QuickTime, e Gates voleva che Microsoft rispondesse con un programma simile. Alex non era d'accordo nell'intraprendere questa direzione. Le vere applicazioni multimediali del futuro, secondo lui, sarebbero stati i giochi. Egli indica che un altro concorrente, Intel, stava cercando soluzioni per entrare di prepotenza in questo settore, e se Microsoft avesse desiderato continuare a mantenere la propria supremazia, era necessario dimostrare che Windows 95 fosse la migliore piattaforma per i giochi sul mercato.

I primi giochi realizzati per Windows avevano deluso Gates. Nel Natale 1994, la compagnia aveva incluso un gioco basato sul film Il Re Leone della Disney all'interno di un milione di computer Compaq. All'ultimo momento, Compaq aveva fatto delle modifiche al suo hardware, con conseguenti crash quando si voleva giocare. 11 problema, sospetto Alex, era la mancanza di soluzioni tecniche che consentissero al gioco di funzionare correttamente, in tutto it suo splendore multimediale, sulle macchine piu svariate. Per questo motivo, gli sviluppatori di videogiochi stavano alla larga da Windows, continuando a preferire DOS, it vecchio sistema operativo che Microsoft stava cercando di mollare. Per convincere la massa ad aggiornarsi con Windows 95, c'era bisogno per Microsoft di convincere anche gli sviluppatori di videogiochi a saltare a bordo.

Cosi, nei primi mesi del 1995, Alex e it Rio team svilupparono una tecnologia, grazie alla quale un gioco non avrebbe avuto problemi a funzionare su Windows, qualunque fosse la macchina su cui stava girando. La tecnologia era chiamata DirectX.

Grazie a DirectX, gli sviluppatori avrebbero potuto realizzare giochi senza doversi preoccupare di insuccessi simili a quello del Re Leone e, di conseguenza, supportando Windows. Ma Alex sapeva che gli sviluppatori videoludici erano una categoria alquanto scettica. Egli penso che non ci fosse maniera migliore per convincerli che far vedere loro una versione di Doom funzionante su Windows attraverso le DirectX.

Scopri molto presto che, pero, id era tutt'altro che interessata a realizzare una versione Windows di Doom. La society aveva gia respinto le proposte di Apple e IBM perch& Carmack non voleva perdere tempo a convertire it gioco. E poi Doom girava molto bene su DOS, ed era giocato da una marea di persone, quindi, perche preoccuparsi? Senza contare che Carmack, avvocato di lungo torso votato alla causa del codice aperto per it bene della tecnologia, sembrava disprezzare le posizioni prese da Microsoft sull'argomento. Alex lo assicuro che id non avrebbe dovuto muovere un dito, e che Microsoft avrebbe realizzato da se la conversione. Carmack accetto di buon grado.

Questa nuova versione del gioco, intitolata WinDoom, fu mostrata alla Game Developers Conference, tenutasi nella Silicon Valley nel marzo del 1995. Microsoft non bade a spese, affittando un grande parco di divertimenti per presentare le sue novita. Mentre le luci dell'auditorium si oscuravano, it pubblico dei giocatori comincia a urlare, "DOS! DOS! DOS!" in difesa della pia diffusa piattaforma videoludica allora esistente. Ma alla comparsa di WinDoom sul grande schermo, la folla si rirnangio tutte le parole. L'era di Windows e delle DirectX era cominciata.

passo successivo e, senza dubbio, pia importante, fu quello di commercializzare Windows al pubblico come una piattaforma specializzata per i videogiochi. Nonostante it successo di Doom, gran parte dei giocatori casuali vedevano ancora i computer come cose da nerd, caratterizzati dagli strani errori e dai comandi criptici che erano la piaga dei giochi per DOS. Alex sapeva che era quello it momento chiave per mostrare cosa erano in grado di fare. Sulla scia della presentazione del demo di WinDoom, era riuscito ad arruolare diverse software house e sviluppatori a creare giochi per Windows 95 usando le DirectX. Sarebbe stato necessario, per?), attirare l'attenzione del pubblico prima del Natale 1995. E con un gioco demoniaco come Doom, quale modo migliore per attirare l'attenzione di una presentazione per la stampa ad Halloween? Sarebbe stata una festa incredibile, mai vista prima, a cui sarebbero stati invitati centinaia di giornalisti, appartenenti ad ogni tipo di pubblicazione. Per loro, sarebbe stata l'occasione di vedere se Microsoft aveva i numeri per dominare l'era della multimedialita, motivo per cui l'evento fu, giustamente, chiamato Judgment Day (I1 giorno del giudizio).

Alex non avrebbe potuto chiamare id, per avvisarli del party, in un momento migliore. La society aveva appena assunto un nuovo dipendente che era la personifica-

zione dell'animale da party: Mike Wilson. Amico di infanzia di Adrian Carmack, di Shreveport come lui, it 24enne aveva appena terminato it suo rapporto di lavoro con DWANGO Bob. La crescita di Internet aveva messo fine all'incredibile successo di DWANGO; per i videogiocatori non c'era pia alcuna ragione di pagare per giocare quando avrebbero potuto farlo gratuitamente on-line. Ma per Mike, la vita era una festa che non si concludeva mai. Biondo, capellone, e con un aspetto molto simile a quello dei surfisti, it ragazzo era uno spirito libero che aveva fatto di tutto, dal gestire un bar a vendere portafogli con l'effigie di Gesa in un negozio del luogo. Anche se non era un gran giocatore, riusciva comunque a vedere che i videogiochi erano it nuovo rock 'n' roll, ed i ragazzi di id, le nuove rock star.

Mike adore l'idea del Judgment Day. Alex stava per trasformare una delle sale del campus di Microsoft in una terrorizzante casa stregata. Pia di trenta dei maggiori sviluppatori di videogiochi, tra cui Activision, LucasArts, ed id, furono invitati a creare i loro stand all'interno della casa. Le pupille di Mike si dilatarono, immaginando quando si sarebbe divertito a svolgere quel compito. Perche non invitare i pia bravi giocatori di Doom di tutto it mondo per un gigantesco torneo in deathmatch, it primo della storia, che si sarebbe tenuto all'evento? Venne deciso un piano, e Mike dichiare in un comunicato stampa: "Possiamo finalmente dire in via ufficiale che stiamo guidando Microsoft sulla strada verso l'Inferno."

Alex non ebbe molti problemi ad andare d'accordo con Mike. Nonostante tutto it suo lavoro su DirectX, sentiva in cuor suo che Microsoft stesse trattando it suo progetto come "ciarpame." Egli aveva addirittura ricevuto una chiamata da un suo superiore che diceva semplicemente, "Dimmi perche non dovrei licenziarti." Judgment Day avrebbe mostrato a tutti la risposta. Ma per avere successo, Alex sapeva che non avrebbe dovuto solo far comparire i giochi, ma anche it capo in persona: Bill Gates. Tutte le richieste di partecipazione all'evento inviate al CEO furono, prevedibilmente, rimandate al mittente. Gli risposero che Gates aveva altro da fare. Ma Alex insistette e riusci a convincere gli addetti alle pubbliche relazioni di Gates a fargli registrare un video da mostrare poi alla folla. II giorno delle riprese, Gates incontre Alex nello studio audiovisivo di Microsoft, affiancato da tutti i suoi PR, che cominciarono a dettare ordini su come le riprese avrebbero dovuto svolgersi. Gates, notando l'evidente costernazione di Alex, li fece tacere.

"Cosa devo fare per questo video?" chieste Gates.

Alex fece un respiro profondo, per poi passare un fucile a Gates.

Halloween arrive in anticipo di una notte, it 30 ottobre 1995, nel campus di Microsoft. Il party stava andando alla grande: sotto una tenda da circo si poteva bere

birra e mangiare came alla griglia, una riproduzione di un vulcano alta tre piedi emetteva una luce rossastra. Jay Leno, maestro di cerimonie della serata, intratteneva la folla al microfono. Ma la vera azione stava avendo luogo sottoterra, nel garage sotterraneo che era stato convertito in una casa stregata. 11 tome() in deathmatch organizzato da Mike era cominciato.

Venti dei piu validi giocatori al mondo erano arrivati a Redmond qualche ora prima e si stavano cimentando nel tome() sotto un gigantesco schermo, sul quale comparivano le immagini nel gioco. La finale vide confrontarsi un adolescente americano di origini asiatiche, soprannominato Thresh, ed un ragazzo della Florida, soprannominato Merlock, che si contorcevano sui loro PC durante lo scontro. La folla si era riunita attorno a loro, per incitarli e schernirli. Dopo aver vinto, Thresh fu assediato da fan e giornalisti. "Oddio," disse Jay Wilbur a se stesso, con lo sguardo incredulo, "questo e uno sport.

Alex St. John, vestito da Satana, cercava disperatamente Mike Wilson tra le luci rosse ed it fumo. Lo trove in un angolo, impegnato a bere birra e a chiacchierare con due giocatori, uno vestito da Gesii e l'altro da Papa; Mike e sua moglie erano arrivati al party vestiti come i due sanguinari antieroi del film *Natural Born Killers.* Alex disse loro che aveva visto lo stand di id e che lo riteneva favoloso. Peccato che i PR di Microsoft fossero tutt'altro che contenti. Ci si chiedeva come avrebbero reagito, quindi, la stampa ed i dirigenti della compagnia?

I media ed i dirigenti si avventurarono nella casa stregata e, inizialmente, gli stand diedero l'impressione di essere abbastanza innocenti. Activision stava promuovendo un gioco d'avventura intitolato Pitfall Harry ed aveva costruito una giungla in miniatura, completa di liana, con la quale si poteva emulare Tarzan. In un'altra stanza, una societa chiamata Zombie mostrava una sfera metallica che sparava scariche elettriche in aria. Lo stand di id, pero, aveva qualcosa di pia: una vagina alta otto piedi.

Gwar, it gruppo rock demenziale che id aveva incaricato della realizzazione dello stand, si era spinta al limite. All'intemo della vagina c'erano diverse dozzine di dildo allineati, che avrebbero dovuto rappresentare i denti. Appesa in alto c'era una scultura della testa decapitata di 0. J. Simpson. Quando i visitatori entravano nella bocca/vagina, due membri dei Gwar, coperti di pelliccia, ma con alcune parti del corpo nude, sbucavano fuori dall'oscurita e provavano ad attaccarli con peni di gomma. I dirigenti di Microsoft erano senza parole. Poi, fortunatamente, scoppiarono a ridere.

Non tutti, pero, presero bene lo scherzo. Sul palco stavano suonando un rock industriale molto potente i Society of the Damned, un gruppo di amici di Mike. Non appena cominciarono a cantare un pezzo irritante intitolato "Gods of Fear," i PR di Microsoft decisero che ne avevano abbastanza. Due guardie furono inviate sul palco per

costringere la band a terminare anzi tempo la sua esibizione. Alex vide la confusione e si gette sul palco, con la faccia rossa quanto it suo costume da Satana. "Questi ragazzi sono ospiti di id Software!" urle. "Quella id Software! Quelli che hanno fatto Doom! Tutti gli amici di id sono anche amici di Microsoft." Ma le guardie non lo degnavano di attenzione, mentre continuavano a staccare strumenti ed altoparlanti.

Dopodiche, nella stanza scese l'oscurita ed un grosso schermo arrive dall'alto sul palco. Era arrivato it momento dell'evento principale. La folla comincia ad applaudire quando sullo schermo comparirono i familiari corridoi di Doom. Ma non era il soldato ad inseguire i demoni, bensi... Bill Gates. L'impavido leader di Microsoft era stato sovraimpresso al gioco, con un fucile tra le mani ed una lunga giacca nera addosso. Gates si fermo e spiego alla platea le meraviglie di cui sarebbe stato capace Windows 95 come piattaforma videoludica, una piattaforma che sarebbe stata in grado di garantire esperienze multimediali come Doom. Pochi istanti dopo aver cominciato a parlare, una delle creature del gioco, un Imp, era saltato fuori e, attraverso una voce fuori campo, aveva chiesto a Gates un autografo. Gates rispose alzando it fucile e facendo a pezzi la bestia con un colpo ben assestato. "Non interrompermi mentre sto parlando," disse, finendo poi il discorso. Alla fine, lo schermo era diventato di un nero venato di sangue per qualche secondo, per essere poi rimpiazzato dal logo Microsoft con sotto la scritta "Chi vuoi uccidere oggi?"

Alex pens?) che fosse arrivata la fine, che sarebbe stato licenziato. Ando per riprendere il video, ma non lo trove, perche non c'era piu. Avrebbe mantenuto it suo lavoro; Microsoft voleva tenere quella cassetta.

La notizia si diffuse molto velocemente.
Oggetto: ROMERO 6 MORTO
* Ho sentito su un Newsgroup che John Romero e stato coinvolto in un incidente d'auto?
* Sta bene?

C'era qualcosa di vero in tutto cio? John Romero, il 28enne Asso della Programmazione e Riccone, it personaggio soprannominato 11 Chirurgo, era morto? Secondo i pettegolezzi che si erano diffusi in rete, la sua Ferrari di colore giallo era uscita di strada su una delle autostrade attorno a Dallas, facendolo morire sul colpo. Un'auto sportiva di casa id aveva gia sofferto di un simile fato. Qualche settimana prima, una speciale Porsche Doom del costo di 500 mila dollari, con il logo del gioco marchiato sul cofano rosso, finanziata da Romero e costruita da Bob Norwood, era stata misteriosa-

mente rubata dal parcheggio. Forse Romero stava suhendo gli effetti di una qualche maledizione.

In realta, Romero era pit' che vivo. Era appena stato nella casa che si stava facendo costruire: un'immensa villa da 800 metri quadri, del costo di 1.3 milioni di dollari, con un garage per sei macchine, una sala giochi interna, e due gargoyle di pietra a sorvegliare l'ingresso. In quel momento, l'uomo si trovava alla sua scrivania nella Suite 666 a tenere sotto controllo la sua macchina nel parcheggio. Quelle voci che si erano diffuse erano una vera e propria incoronazione per lui, un qualcosa di molto simile alla leggenda metropolitana della morte di Paul McCartney. Romero si arrabbio dopo aver letto che sarebbe morto a causa di un suo errore. "Oh, no. Non sono morto," scrisse rispondendo a quel post. "Non danneggio ne le macchine, ne me stesso."

Non tutti, in ufficio, sarebbero stati d'accordo. A novembre del 1995, Quake era molto lontano dal completamento, e molti davano la colpa di tutto cio a Romero. Con Carmack ancora immerso nella realizzazione del suo motore grafico, it resto della societa si sentiva come se non avesse nulla di tangibile da realizzare. I grafici, Kevin ed Adrian, erano stuff di creare texture senza un piano preciso. I level designer, American e Sandy, si stavano annoiando a morte con quei pochi elementi del gioco che avevano a disposizione. Oltre al concept iniziale e all'arma principale, it grosso martello del protagonista, non c'era molto su cui lavorare. Quando qualcuno chiedeva direttive a Romero, le sue risposte erano sempre uguali, totalmente inutili per i ragazzi.

Nella mente di Romero, Quake stava venendo su bene. Carmack era impegnato a lavorare su quello che sarebbe stato it nuovo re dei motori grafici. Non c'era alcun motivo di mettere fretta ad Engine John. Il resto della societa doveva avere pazienza ed essere pronta a dedicarsi anima e corpo a questo capolavoro di game design al momento opportuno. La cosa migliore che riuscirono a fare era quella di trovare modi per essere produttivi. Romero scelse di trascorrere it suo tempo immergendosi in progetti collaterali che, secondo lui, avrebbero portato benefici diretti alla compagnia.

Nel frattempo, egli riusciva comunque a percepire it malcontento degli altri, che volevano incolparlo per it poco impegno, per la poca voglia di terminare it gioco. Vedevano che si stava allontanando sempre che la loro rock star non c'era piu con la testa. Il loro atteggiamento, pere, comincie ad infastidire Romero. Quale era it problema se tornava a casa alle 7 di sera? Aveva una moglie, si stava costruendo una casa ed una vita, e se lo meritava. Adesso che id disponeva di qualche dipendente in avrebbe potuto rilassarsi. Se la societa fosse stata in cattive acque, avrebbe potuto capire le lamentele. Ma andava tutto bene, ed in gran parte anche grazie a tutti i suoi progetti. E se non fosse stato lui a supervisionare tutti questi progetti, chi lo avrebbe fatto?

Romero, comunque, non stava affatto cercando compassione dagli altri. Una

sera, Sandy Petersen decise che ne aveva avuto abbastanza, cosi entre nell'ufficio di Carmack per poi chiudere la porta dietro di se sbattendola. "Penso che John sia davvero bravo come designer," disse, "ma penso anche che non stia organizzando a dovere it lavoro su Quake. Ho lavorato per una grossa azienda in cui lo sviluppo viene organizzato, e so come si fa, ma lui non lo sta facendo. None un project manager, non sa come farlo, ed i1 gioco non uscird mai se non cambieranno le cose."

Carmack spinse it pulsante "rispondi" nella sua testa e diede una risposta secca alla lamentela: "Romero lavora come un demone al momento giusto," disse, "e tutto andra per it meglio." Carmack tome subito a lavorare, senza salutare e senza dire altro. Sandy non se la prese perch& quello era un comportamento tipico per it suo capo, che aveva assunto ormai da tempo, senza curarsi dell'etichetta relativa a come si comincia, come si prosegue e si conclude un dialogo con un altro essere umano. Negli ultimi tempi, purtroppo, le cose erano peggiorate. Un pomeriggio, Michael Abrash disse a Carmack di come sua figlia era riuscita ad entrare, dopo molti sforzi, in una buona scuola. La cosa significava molto per Michael, ma tutto quello che Carmack ebbe da dirgli in risposta fu it solito "mmm," dopo it quale si rimise davanti al monitor, concentrato e immerso nel suo lavoro.

Carmack riusciva a sentire che si stava allontanando sempre di phi dal ie cose di cui avrebbe potuto parlare con la gente normale. Non riusciva a trovare interesse in nessuna delle cose che si agitavano attorno a lui: i rapporti con gli altri in ufficio, gli happy hour, MTV. 11 suo mondo era Quake. I suoi giorni, le sue notti e la sua vita erano Quake. Riusciva tranquillamente a lavorare per ottanta ore la settimana, sempre con la massima concentrazione. La gente lo vedeva uscire, prendere una Diet Coke dal frigo e poi tornare subito nel suo ufficio. Si verificava del movimento nei pressi del suo ufficio solo con l'arrivo del fattorino che gli portava la pizza.

Nonostante i suoi sforzi, maggiori del solito, Carmack, per la prima volta nella sua vita, senti che nulla sarebbe andato al suo posto. Quake gli stava richiedendo di reinventare tutto, perch& pochissimo di quello che aveva fatto con Doom poteva essere trasportato nel mondo 3-D del suo nuovo gioco. Doom supportava a fatica quattro giocatori in deathmatch, mentre Quake sarebbe arrivato a supportarne facilmente ben sedici, attraverso it collegamento via Internet. Il 3-D di Doom era limitato, mentre quello di Quake avrebbe permesso ai giocatori di immergersi completamente, con la possibility di guardare in ogni direzione e notare quanto fosse convincente quel mondo virtuale. Quello che lo infastidiva di piu era l'incapacita del suo motore di ricreare un mondo visibile nella sua completezza. Di conseguenza, it mondo di Quake risultava pieno di buchi. A volte capitava che Carmack attraversasse un corridoio del gioco e, in fondo, trovasse solo un orribile vuoto blu. C'erano spazi blu per terra, nei muri, nei soffitti. II suo mondo

virtu ale assomigliava ad un formaggio svizzero.

Consumati da questo problema, i pensieri di Carmack cominciarono a diventare sempre pin astratti. La sua mente si era riempita di forme geometriche, che si muovevano e ruotavano in seguito ai suoi ordini, mentre cercava di separarle, assemblarle ed organizzarle. Carmack non sognava ragazze in bikini come la maggior parte delle persone della sua eta, ma pensava alla relazione tra due poligoni nello spazio. Quando tornava a casa, alle 4 del mattino, quelle visioni non lo lasciavano. Una notte, si sedette in fondo al letto per osservare messaggi in codice scendergli fino al braccio, per insegnargli a muoversi, prendere e lasciare. Egli pense di essere in mezzo ad un brutto sogno, perche non era quello it mondo in cui lavorava nella realty. Quando si sveglie, era cornpletamente sudato. Non riusciva a fuggire, nemmeno durante it sonno.

Anche se Carmack si sentiva raramente sotto pressione, ed in quei casi, la cosa non lo infastidiva pia di tanto, it peso del lavoro su Quake stava cominciando a farsi sentire. Un giomo, Jay gli consiglio di brevettare la sua nuova tecnologia. "Se doveste mai brevettare qualcosa," urlo Carmack, "me ne vado, e finita, non voglio pia discutere." Qualunque cosa gli dava sui nervi: le distrazioni legate al business; le emozioni; la pigrizia, almeno secondo lui, degli altri. "Te ne vai sempre presto," disse Carmack a Sandy una sera mentre lo vedeva andarsene. Sandy era sorpreso, perche lavorava per undici ore al giomo, ma le sue giornate cominciavano alle nove del mattino, mentre Carmack non arrivava in ufficio fino alle 4 di pomeriggio. "Non me ne vado presto," disse. "E' che to non sei qui quando ci sono anche io."

Carmack non si place, ed invio a tutti i dipendenti una mail relativa al nuovo regolamento. 11 deathmatch fu proibito in ufficio ed ogni membro della society avrebbe ricevuto dei voti, in base al proprio comportamento e ai risultati ottenuti, come a scuola. Carmack diede una D a Sandy, ed una C a Romero. Ma non era finita. Una sera, egli porta la sua scrivania fuori dall'ufficio, nel corridoio, per poter tenere d'occhio tutti gli altri. I dipendenti cominciavano ad avere paura di perdere it lavoro e, di conseguenza, restavano in ufficio sempre pi it a lungo, nel tentativo di mantenere l'impressionante ritmo del loro capo.

lavoro, per loro, non era pia un divertimento come una volta e la tensione era cosi elevata che cominciarono ad arrivare anche lamentele sullo stesso Carmack. Romero non era l'unico ad avere un ego smisurato; anche Carmack, che viveva in un suo mondo, rifiutando di tornare giu tra le persone normali, era molto simile. Nemmeno le distrazioni pia tentatrici riuscivano ad alleggerire la situazione. Un pomeriggio, mentre era nel suo ufficio, Carmack senti provenire dal corridoio la voce di una donna che chiedeva se qualcuno aveva ordinato una pizza. Romero rispose, "No, non ho ordinato una pizza." La donna chiese un'altra volta, "Hai ordinato una pizza?" Qualcun altro

disse, "Oh, no." Carmack senti aprirsi la sua porta. "Hai ordinato una pizza?" chiese la donna. Cosi, egli si yolk') per vedere una giovane donna, molto attraente, in topless, che aveva tra le mani una scatola per la pizza. La spogliarellista era la protagonista di uno scherzo che Mike Wilson aveva organizzato per tentare di alleggerire la tensione. "No," le disse Carmack scocciato, "non ho ordinato una pizza"; tornando subito al lavoro. "Ragazzi," disse la spogliarellista, "siete noiosi da fare schifo!" Dopodiche, usci dalla porta.

Carmack voleva solo essere lasciato solo o, ancora meglio, essere isolato, come un eremita. L'unica persona che provava compassione per lui era Romero che, una sera, cerco di parlargli. "Amico, lo so che ce la stai mettendo tutta," disse, "ma non sei un essere sovrumano."

Carmack penso che Romero, in qualche modo, avesse ragione. Avrebbero potuto entrambi lavorare duro senza comunque costringere gli altri agli orari e alle fatiche del passato. Ma l'atteggiamento di Romero era it segno di altro, di qualcosa di piu profondo. Dopo tutti quegli anni passati a lavorare fino a notte tarda e a collaborare, Romero si stava allontanando sempre di piit dalla programmazione per godersi la fama e la notorieta. Dove era Romero quando c'era bisogno di lui per lavorare, sperimentare, fare da esempio? A costruire la sua casa e a fare la celebrita!

Carmack sapeva cosa fare. Doveva dimostrare che Romero trascurava it lavoro. E gli venne in mente un modo molto subdolo per farlo. Creo un programma con it quale poteva monitorare it suo socio e sapere quanto lavorava. Secondo quanto c'era scritto sul log, Romero non lavorava molto. Quando gli mostro i dati, l'uomo esplose. "Lo stai facendo solo per trovare un modo per licenziarmi," disse Romero arrabbiato.

Nella sua testa, Carmack gli stava dando ragione.

Carmack, dopo averci speculato per settimane, aveva finalmente la prova scientifica che Romero, oltre a non lavorare, stava diventando un problema per la societa. Senza provare it minimo briciolo di rimorso, egli arrive) presto ad una conclusione: Romero doveva rimettersi in sesto, ed era necessario un avvertimento ufficiale per farglielo capire. Stava parlando troppo alla stampa ed ai fan, giocava troppe partite in deathmatch, ed it resto della societa soffriva per questo suo comportamento. Carmack avvicine Adrian e Kevin e disse loro, "Dobbiamo avvertire Romero che sta per essere licenziato."

Carmack era solitamente brusco e sbrigativo, ma questa sua affermazione colpi gli altri di sorpresa. "No, no, no," disse Adrian. "Non voglio farlo, e un amico, un cornpagno di lavoro. Si rimettera, ne sono sicuro."

Ma Carmack continuava ad insistere e, dopo un po', riusci finalmente a convin-

cere Kevin ed Adrian. Nessuno di loro, nemmeno gli altri dipendenti, dubitava che Engine John fosse it loro uomo chiave. Come disse Mike Wilson, "Se prende la palla e se ne va a casa, i giochi sono finiti." Una riunione fu indetta nel novembre 1995. I proprietari si riunirono solennemente attorno allo scuro tavolo delle conferenze dietro alle veneziane di colore nero. Carmack si sedette nel suo solito posto, a capo tavola. "Continui a non fare it tuo lavoro," disse Carmack, "e devi assolutamente tornare a farlo se non vuoi essere licenziato."

Romero si indigno profondamente. "Lavoro quanto gli altri," disse. "Sono sempre qui."

Carmack guar& Kevin ed Adrian in cerca di aiuto, ma Adrian aveva lo sguardo rivolto verso terra. "Beh," disse Kevin per difendere Romero, "Quando e qui, John fa it suo lavoro."

Carmack era sbalordito. Pensava che Kevin ed Adrian avrebbero supportato la sua causa. Tutti sapevano che non avrebbe potuto licenziare Romero da solo, perch& avrebbe comunque avuto bisogno del loro voto. Furono tutti d'accordo, per it momento, ad assegnargli un premio produzione inferiore al solito; per recuperare, avrebbe dovuto rimettersi a lavorare alacremente sul gioco. Romero pens?) che non aveva bisogno del denaro in quel periodo e che, al completamento del gioco, avrebbe dimostrato loro che si sbagliavano.

Arrivati al Giorno del Ringraziamento, nulla era cambiato. Il gioco era ancora molto lontano dall'essere terminato. Carmack convoco un'altra riunione, questa volta con tutti i membri della societa. "Non esistono ne un concept ne un minimo di game design," dichiare. Tutti furono d'accordo nel ritenere che, andando avanti cosi, Quake non sarebbe mai uscito. Non c'era una visione collettiva, un piano a cui attenersi. American McGee arrive) a suggerire che sarebbe stato meglio abbandonare l'ambiziosa idea di Romero, quella relativa ai combattimenti corpo a corpo, e fare qualcosa di pin semplice. "Penso che sia meglio," disse, "se facciamo un gioco in cui ci sono lanciarazzi ed altre cose simili."

"Si," disse Sandy, `lacciamo Doom III, mentre per l'innovazione aspettiamo it prossimo gioco."

Romero era a terra. Prima la perdita del premio produzione, ora questo? Chi si credevano di essere questi qua? Cosa ne sapevano? Non avevano mai lavorato ad un gioco dall'inizio alla fine in vita loro. Non riuscivano a capire it metodo di lavoro. "Nei nostri giochi siamo sempre andati avanti cosi!" disse. "Carmack realizza un motore rivoluzionario, e not ci mettiamo sopra una rivoluzionaria idea di game design. Finiamo prima it motore, poi potremo finalmente portare avanti questa idea che nessuno ha mai visto prima. Quake sara meglio di Doom; anche se metteremo Doom sul nuovo motore,

sara comunque un successo. Ma not abbiamo andare oltre, ed usare la grande idea che abbiamo avuto in origine per fare qualcosa di mai visto, un qualcosa che abbia la stessa forza di Doom quando e uscito."

I nuovi membri come American cominciarono ad obiettare contro le fantasiose idee di Romero, perche si sentivano di non poter essere creativi a causa della mancanza di una base su cui lavorare. id si trovava ad un bivio. Avrebbero potuto affidarsi cornpletamente alla tecnologia di Carmack e creare un gioco mediocre in un periodo di tempo ragionevole, oppure fidarsi di Romero per finire dove solo Dio sa. Avrebbero potuto fare un altro Doom.

Inizialmente, Adrian e Kevin sembrarono dalla parte di Romero. "Cazzo, ragazzi," disse Adrian. "Abbiamo fatto una marea di lavoro." Avevano passato quasi un anno a disegnare elementi grafici in stile medievale, non futuristico. E dopo tutto quel lavoro, erano finalmente arrivati alla parte pia divertente, quella in cui potevano cospargere i muri di sangue e creare le aree pia particolari dei livelli. "Non c'e alcuna ragione per accantonare it progetto," sbottO Adrian, "solo perche nessuno di voi ha fatto nulla. Se decidiamo di cambiare gioco, ci vorra un altro anno per arrivare al punto dove siamo ora, perche non sara affatto un cambiamento facile." La cosa sembrava non preoccupare nessuno.

Mentre gli altri continuavano a discutere per opporsi al suo ambizioso progetto, Romero si giro verso Carmack, e si rese conto, incredulo, che it suo socio sembrava essere dalla loro parte. Stava dando validita all'idea di non realizzare un gioco rivoluzionario. Romero scoppio. "Siamo gia schiavi della tecnologia in questa societa," disse, "e dobbiamo almeno cercare di fare quel che possiamo per realizzare un gran gioco sul nuovo motore come abbiamo fatto con Doom. Voi altri volete tirare fuori un gioco e farlo simile a Doom? La cosa non ha senso. Possiamo ancora fare un gran gioco se ci prendiamo it tempo per programmarlo."

Carmack poteva capire entrambe le fazioni. Ma c'era una falla di una certa importanza nel discorso di Romero, l'impossibilita di sostenere quelle affermazioni. Gli unici livelli funzionanti di Quake che esistevano in quel momento erano quelli in stile Doom realizzati da American. Se Romero avesse creato un impressionante mondo fantasy, allora la storia sarebbe stata diversa. Per Carmack, Romero fino a quel momento non aveva fatto praticamente nulla. Chiaramente, la vecchia idea sulfa quale avevano basato Quake, che risaliva ormai al periodo nella casa sul lago a Shreveport, stava diventando fuorviante.

"Devi imparare ad ammettere i tuoi errori e fare un passo indietro quando necessario," disse Carmack. "Se pretendi di essere infallibile, e continui a sostenere a spada tratta le tue idee, anche quando ci sono molti segni che indicano che sono sbaglia-

te, beh, allora causerai sempre dei problemi. Devi imparare a rivalutare le tue idee e dire, Ok, sembrava una buona idea ma adesso non sembra funzionare e c'e quest'altra idea che sembra funzionare meglio, quindi andiamo avanti con questa."

Romero fu molto toccato dalle affermazioni di Carmack. Non erano piu un'unica mente, non erano piu un'entita sempre d'accordo. Non poteva credere che Carmack non stesse dicendo, "Tranquillizzatevi ragazzi, vedrete, sara un gioco che spacchera." Romero pensava che Carmack avesse smesso di essere un giocatore, quanto it secondo credeva che it primo avesse smesso di essere un programmatore. Il fatto che Carmack stesse ascoltando gli altri, dimostrava la sua preoccupazione, la sua mancanza di fiducia verso l'ambizioso progetto e, soprattutto, verso Romero.

Dopo ore di discussione, Romero getto la spugna. "Ok," disse, "Ridisegner6 it gioco con armi in stile Doom cosi finalmente lo faremo uscire." Ma le parole che riecheggiavano nella sua mente erano diverse, ed assomigliavano molto a quelle che aveva detto a Carmack molti anni prima, quando lavoravano per Softdisk, nel giorno in cui aveva previsto it loro futuro, it loro destino. Romero penso che fosse finita e che, al termine di Quake, se ne sarebbe andato.

Nonostante la nuova direzione di Quake ed una data d'uscita che sarebbe stata rimandata sicuramente al 1996, GTI, it publisher di id, incasso ingenti somme nel dicembre del 1995. Le vendite di Doom II negli Stati Uniti avrebbero sorpassato la cifra di 80 milioni di dollari. Anche oltreoceano le vendite andavano bene, con incassi per 20 milioni di dollari in Europa, it 30 percento dei quali proveniva dalla Germania, che aveva proibito it gioco a causa della violenza. Nel frattempo, anche tutti gli altri vecchi giochi di id e gli spin-off continuavano a vendere. Ultimate Doom, che non era altro che la versione retail del primo Doom, stava facendo incassare alla societa ben 20 milioni di dollari solo negli Stati Uniti. Ed anche i giochi di Raven se la stavano cavando alla grande, con vendite per altri 20 milioni di dollari.

Animata dagli incredibili successi ottenuti, GTI comincio a stringere accordi con altri sviluppatori, tra cui Midway, i creatori della vendutissima serie Mortal Kombat; la leggenda del settore coin-op Williams Entertainment; e WizalWorks, un publisher di giochi budget. Grazie all'aiuto di Doom, i giochi per computer avevano fatto passare it fatturato di GTI, in soli due anni, da 10 milioni di dollari a 340 milioni di dollari. Quando la compagnia decise di vendere le sue azioni al pubblico, nel dicembre del 1995, diede origine alla piu grossa quotazione in borsa dell'anno, superiore anche a quella di Netscape, societa che aveva creato it celebre browser. "[GTI] e venuta fuori dal nulla ed riuscita a superare un sacco di concorrenti," dichiare it Crain's New York Business,

"ed e diventata la terza societa del paese nel cameo dell'intrattenimento interattivo." La compagnia era stata valutata 638 milioni di dollari.

Nonostante it successo, GTI continuava a non piacere ad id. Quando la grossa compagnia si offri di acquistare id per 100 milioni di dollari, l'offerta fu rifiutata. I ragazzi pensavano che it publisher fosse una brutta compagnia, e non volevano vendere id a persone in cui non credevano. E poi, i soldi non mancavano, e non c'era alcun bisogno di fare un'operazione simile. Nel 1995, i guadagni di id erano raddoppiati, arrivando alla cifra di 15.6 milioni di dollari, che sarebbe sicuramente aumentata in futuro. Grazie alle spese molto basse, ognuno dei proprietari stava guadagnando milioni. id pensava anche che GTI si stesse prendendo troppi meriti per it successo di Doom **II.** Ai ragazzi, poi, non piaceva it modo in cui GTI stava gestendo i suoi soldi, comprando numerose altre societa di dubbio valore. Sotto consiglio di Mike Wilson, che stava diventando sempre pin importante nella gestione commerciale di id, i ragazzi decisero di usare Quake per mandare al tappeto GTI.

Avrebbero usato come arma lo shareware. Nelle menti di molti publisher, alla fine del 1995, lo shareware era una cosa vecchia, del passato, un modo furbo di distribuire software che non avrebbe potuto emergere all'interno del sempre pin grande business videoludico. Cosi, quando id fece richiesta di poter avere i diritti shareware per Quake, Ron Chaimowitz di GTI non diede molto peso alla questione. Si sarebbe pentito di quella scelta. Mike spice, ai ragazzi it piano che aveva progettato per capitalizzare al massimo le vendite grazie al mercato shareware. Invece di distribuire gratuitamente Quake shareware su Internet, id avrebbe venduto un CD-ROM contenente sia la versione shareware che quella criptata del gioco completo. Tutti gli acquirenti che avrebbero comprato la versione shareware per 9.95 dollari, avrebbero dovuto successivamente chiamare id e pagare 50 dollari per ricevere un codice e sbloccare it gioco completo. In questo modo, id, anche non possedendo i diritti di pubblicazione della versione retail di Quake, avrebbe potuto tranquillamente tagliare fuori GTI.

Carmack era l'unico ad avere dei dubbi su questo metodo, mentre gli altri erano pin che entusiasti di imbarcarsi in questo nuovo esperimento di publishing. Ron Chaimowitz venne a sapere delle intenzioni di id tramite un giornale. Egli pense che Wilson fosse solo un ragazzino che non sapeva agire in modo professionale. Peccato che id avesse tutti i diritti per fare una mossa simile, anche se inaspettata per tutti. GTI non avrebbe potuto fare nulla per fermarli.

All'inizio del 1996, id non era solo in guerra con GTI, ma anche con se stessa. La deciSiOne di abbandonare le idee di Romero per affidarsi alla tecnologia di Carmack, face-

va si che tutti fossero molto pia sotto pressione del solito. La society era in crunch mode perenne, intenzionata a terminare lo sparatutto in stile Doom entro marzo. Carmack, che si sentiva l'unico a mandare avanti la baracca, decise che era arrivato it momento di grossi cambiamenti. Dopo aver lavorato per settimane nel corridoio, per tenere d'occhio tutti gli altri, suggeri di tirare giU i muri tra i vari uffici.

La decisione fu presa anche perche da diverso tempo si parlava di allargare la dimensione degli uffici. Avrebbero gia potuto cominciare la ristrutturazione, visto che era ormai imminente l'acquisto di un nuovo ufficio a fianco di quello gia esistente. Per Carmack, questa era un'opportunita incredibile. Nessuno avrebbe pia dovuto lavorare isolato, nel suo .ufficio, ma sarebbero tornati a stare tutti insieme, come ai tempi della casa al lago, in un grosso spazio. Gli altri, seppur riluttanti, furono d'accordo con la nuova sistemazione, in questa nuova stanza che era stata creata, e che fu chiamata "Stanza della guerra."

Non avevano idea di quanto sarebbe stato difficile lavorare nella stanza. Dopo pochi giorni, i muri cominciarono infatti a crollare sopra le loro teste, riempiendo l'area di polvere ed altre macerie. A questo punto, si decise di allineare i tavoli, con sopra i computer, contro le finestre, facendo lavorare tutti gomito a gomito. Carmack e Romero erano uno a fianco all'altro. Per mettere in rete i loro computer erano stati costretti a far passare i cavi sopra al soffitto e rompere la controsoffittatura per farli scendere ed attaccarli alle loro macchine. L'ambiente, con tutti quei cavi che andavano dal soffitto alle loro scrivanie, sembrava una ragnatela, in mezzo alla quale c'erano loro a lavorare. Non si poteva andare da nessuna parte senza inciampare. A causa della mancanza di privacy, la tensione tome a salire. Lavoravano diciotto ore al gioco, sette giorni la settimana ed erano costretti ad ascoltare la loro musica dalle cuffie. Chi passava di li, avrebbe visto in qualunque momento un tranquillo gruppo di persone con le cuffie nelle orecchie, intente a pigiare tasti. Romero aveva cominciato ad apprezzare le colonne sonore strumentali di alcuni videogiochi, che poteva comprare solo importandole dal Giappone. Ne inseri una nel suo computer e si mise in testa con amarezza le cuffie. Romero pensava che quella non fosse pia l'id del passato, quella in cui si diceva di "creare un gran gioco e divertirsi." Questa era l'id del "zitto e lavora."

Nel frattempo, c'era sempre pia competizione tra i dipendenti. Era American McGee, a causa della vulnerability di Romero, che mirava a guidare it gruppo. Anche lui, pero, era costretto a competere con qualcuno: Tim Willits. Tim era il primo dipendente di id proveniente dalle community di modder ad essere assunto. Aveva scoperto it gioco nel periodo in cui frequentava l'Universita del Minnesota. Al tempo, il 23-enne era un futuro laureato in informatica che viveva assieme ai genitori: il padre, lattoniere, e la madre, tecnico radiologo. C'era un ambiente competitivo in casa, e spesso Tim era

costretto a sbattere la testa contro sua sorella, che studiava grafica all'universita. Basso, pelato ed un po' balbuziente, egli cercava sempre di dare it massimo. Aveva addirittura fatto richiesta per entrare nell'esercito ed aveva scelto di impersonare volontariamente la mascotte della sua scuola, Goldie Gopher, vestendo quel costume da animale a tutte le manifestazioni ed alle partite di football.

Un giorno, Tim downloado questo gioco intitolato Doom, di cui aveva tanto sentito parlare dagli altri. Anche se si era gia cimentato in passato con i videogiochi, non aveva mai provato la sensazione di entrare in un mondo virtuale. In questo caso, invece, le sue azioni influenzavano it mondo, perche poteva aprire delle porte, attivare dei pulsanti. Era impressionato dalle dimensioni di questo luogo in cui era entrato e dalle possibility che poteva offrirgli questo strano e nuovo universo. Tim comincio cosi a fare esperimenti con gli editor di livelli per Doom che circolavano sui vari forum di Internet e, dopo pochi mesi, inizie a ricevere i primi complimenti per i livelli che aveva realizzato e messo in rete. Molto presto gli arrive una e-mail da id.

Tim fu chiamato da American per lavorare su Strife, titolo prodotto da id e realizzato con it motore di Doom. II ragazzo fu assunto direttamente da id durante la lavorazione di Quake. Tim stava sempre vicino a Romero, per imparare al meglio l'arte del level design. Nella stanza della guerra, era sempre seduto a fianco di Romero. Non ci voile molto perche dimostrasse non solo di avere notevoli capacity, ma anche di essere estremamente veloce net suo lavoro, visto che sapeva creare livelli in tempi record. Presto, lo stesso Romero si troy() a dover competere con it lavoro di Tim, soprattutto nel momento in cui Carmack comincio a mostrare apprezzamento per le cose realizzate dal nuovo arrivato. Anche se per lui American era ancora un caro amico, si trove a doverlo emarginare.

Innamorato da tempo dello stile di vita da rock star di Romero, American comincio a comportarsi come 11 Chirurgo. I1 cambiamento avvenne in seguito alla firma di un accordo tra id e Trent Reznor, leader del gruppo industrial Nine Inch Nails, che era un grandissimo fan di Doom, e che aveva accolto con. gioia la proposta di realizzare le musiche e gli effetti sonori per Quake. Trovandosi a fare da supervisore al progetto, American comincio a modificare it suo aspetto, tagliandosi la barba, sistemandosi i capelli, vestendosi di nero. Si sentiva sempre piu lontano da Carmack che, pur avendo approvato inizialmente it lavoro che aveva fatto relativamente alle musiche di Quake, al momento lo rimproverava per passare troppo poco tempo a realizzare livelli per it gioco. Per American, questo fu l'inizio della fine. Anche it suo migliore amico all'interno di id, Dave Taylor, se ne era andato per fondare una sua society, la Crack Dot Com. American non si era mai sentito cosi solo. I suoi giorni come prodigio di id erano finiti.

Non ci voile molto per capire chi aveva sostituito lui e Romero. Un giorno,

Carmack annuncio improvvisamente the i livelli di Tim avrebbero avuto l'onore di diventare quelli d'apertura della versione shareware di Quake. Sarebbero state le mappe che avrebbero permesso agli appassionati di assaporare it nuovo gioco. L'annuncio fece rimanere tutti in silenzio, increduli per quello che avevano appena sentito. Era un insulto a Romero. Tutto it resto della societa, infatti, credeva che sarebbero stati i livelli di Romero i primi di Quake. La cosa risultava prevedibile comunque, perche fin dalla riunione che aveva sancito it cambio di direzione per it nuovo gioco, Romero sembrava essersi allontanato sempre piu dal progetto.

"Cosa?" disse Romero. "Sono it lead designer!"

"Cosi ho deciso," replice Carmack. "I livelli di Tim sono phi coesi." Romero, come sempre, si fece passare presto la rabbia e fece i suoi migliori auguri a Tim. Anche se c'era preoccupazione tra gli altri membri di id, Carmack aveva appena passato il testimone..

Era una notte di fine gennaio quella in cui Romero, nella sua gigantesca casa, decise di prendere it telefono e di chiamare it suo ex-collega e socio Tom Hall. I due si erano riavvicinati qualche mese prima, senza provare rancori uno verso l'altro. Romero sapeva che Tom non stava bene ad Apogee, all'interno della quale stava soffrendo gli stessi problemi che aveva ai tempi di id, legati all'impossibilita di implementare le sue idee. Apogee aveva cambiato nome in 3D Realms, e si era messa a realizzare giochi che avrebbero potuto battere quelli di id. La loro prima produzione, Duke Nukem 3D, era riuscita nell'intento. Il gioco. era una specie di versione fumettistica di Doom, ambientata in un mondo realistico e contemporaneo, con livelli in cui si entrava in cinema porno abbandonati e club di spogliarelliste. Anche se Carmack lo odiava, perch& riteneva che it suo motore grafico fosse "messo insieme con un chewing-gum," gli appassionati lo acquistarono in massa. La gente lo definiva "killer di Quake." Tom, invece, era impegnato su un altro progetto per 3D Realms, intitolato Prey, che stava incontrarido numerose difficolta. La chiamata di Romero non sarebbe potuta arrivare in un momento migliore.

- Amico," gli disse Romero, "la stessa cosa che ti era accaduta alla id sta accadendo anche a me." Gli spiego di come aveva cercato di convincere Carmack a fare , qualcosa di nuovo e creativo, e di come Carmack gli aveva risposto di voler andare sul sicuro e riproporre nuovamente lo schema di gioco di Doom. Romero aveva anche suggerito di dividere in due la societa, con Carmack a guidare la divisions tecnologica e lui a dirigere quella relativa al design, ma in proposta era stata rifiutata. Egli chiuse it discorso dicendo che se ne sarebbe andato dopo Quake. Qualche secondo dopo, pero,

riprese a parlare: "Ti piacerebbe fondare una nuova societa? Una societa in cui potremo fare quello che vogliamo e realizzare le nostre idee. La tecnologia deve funzionare con it design, non it contrario. Quanto ti piacerebbe avere una societa in cui it design e legge?"

"Eh," disse Tom, "sarebbe un sogno."

[idsoftware.com]
Username: johnc Nella vita reale: John Carmack
Directory: /raid/nardo/johnc Shell: /bin/csh
Mai loggato.
Plan:
Questo e it mio lavoro quotidiano. . .
Quando riesco a realizzare qualcosa, inserisco una entry * nell'elenco di quel giorno. Quando devo sistemare un bug o una funzionalita mancante e non riesco a farlo, prendo nota. Di molte cose prendo nota tantissime volte prima di sistemarle. A volte, ripesco le vecchie note ed indico con un + le cose che ho messo a posto.
* John Carmack
= feb 18
page flip crap
* stretch console
* faster swimming speed
* damage direction protocol
* armor color flash
* gib death
* grenade tweaking
* brightened alias models
* nail gun lag
* dedicated server quit at game end
* scoreboard
* optional full size
* view centering key
* vid mode 15 crap
* change ammo box on sear
* allow "restart" after a program error
* respawn blood trail?
+* *-1 ammo value on rockets
* light up characters

Mentre la vita andava avanti nella stanza della guerra, Carmack decise di far sapere personalmente ai videogiocatori che id stava procedendo nel suo lavoro su Quake. Per questo motivo, egli uploado it suo diario di lavoro giornaliero, detto plan, su Internet. I plan venivano spesso usati dai programmatori per tenere informati gli altri del loro lavoro, ma dovevano ancora essere sfruttati come mezzo di comunicazione 'con le masse. Secondo Carmack, i fan di id stavano soffrendo da troppo tempo per le iperboliche dichiarazioni di Romero, ed era quindi venuto it momento di far vedere loro qualcosa di concreto.

Dopo settimane passate a lavorare giorno e notte, Carmack ed it suo compagno di programmazione, Michael Abrash, erano finalmente riusciti a risolvere it problema degli strani spazi blu nel motore grafico di Quake. Carmack era in grado di passare minuti a fissare un angolo di una stanza, per poi muoversi e immergersi ancora di piu nel suo mondo virtuale. Quel mondo era concreto, ed era li davanti ai suoi occhi. Il 24 febbraio del 1996, id aveva abbastanza tra le mani per uploadare sulla rete un livello di prova, in cui sarebbe stato possibile giocare solo in deathmatch, con lo scopo di vedere come funzionava sulle varie macchine degli appassionati, che attendevano ormai da mesi di poter dare un'occhiata alla nuova produzione di id. Da tempo, in rete, erano cominciati ad apparire siti di news dedicati a Quake, segno della notevole attesa e delle speranze che si erano create attorno al nuovo gioco.

Le recensioni che uscirono dopo it test, purtroppo, non furono entusiasmanti. Gli appassionati non vedevano l'ora di potersi cimentare in sfide in deathmatch all'ultimo sangue, ma allo stesso tempo, si lamentavano che i1 gioco fosse scuro, lento, l'esatto opposto di Doom. Le critiche non erano infondate. Queste caratteristiche in stile Doom avevano dovuto essere sacrificate per far funzionare al meglio it nuovo motore 3--D alla base del gioco. I giocatori furono spietati. "Anche se none male per essere una versione 'test'," scrisse on-line un videogiocatore, "ci sono ancora molte cose che devono essere sistemate... manca ancora molto per far si che questo gioco spacchi veramente.

Abbattuti per colpa della fredda risposta da parte del pubblico, i ragazzi di id cominciarono a mettere insieme tutto it lavoro che avevano fatto in precedenza. Nei sedici mesi passati dall'inizio della lavorazione del gioco, i level designer ed i grafici avevano lavorato per conto loro, abbastanza isolati l'uno dall'altro, con conseguenze non troppo piacevoli. I livelli di Romero erano di stile medievale, quelli di American futuristici, quelli di Sandy degli strani puzzle gotici. Anche se c'erano molti elementi tipici dell'humor nero di casa id, come gli zombi che si strappavano pezzi di came dal fondoschiena per lanciarli al giocatore, it gioco necessitava di trovare velocemente omogeneita e coesione.

Nel frattempo, i ragazzi idearono una storia che avrebbero inserito nel manuale di Quake:

"Ricevi una chiamata alle 4 del mattino. Alle 5:30 sei all'interno dell'installazione segreta. Il comandante ti spiega concisamente, `Ti abbiamo chiamato per lavorare sullo Slipgate. Quando saremo riusciti a perfezionarli, li useremo per trasportare istantaneamente carichi e persone da un luogo all'altro. Un nemico, nome in codice Quake, sta usando i suoi Slipgate per inviare i suoi squadroni di morte nelle nostre basi, per uccidere, rubare e rapire. Purtroppo, non sappiamo da dove proviene. I nostri migliori scienziati pensano che Quake non provenga dalla Terra, ma da un'altra dimensione. Dicono che Quake si sta preparando per scatenare it suo vero esercito, qualunque esso sia.'

Era quello l'unico modo per rendere coerente it gioco, inserendo quegli strani Slipgate all'intemo dei livelli. Si trattava di passaggi piccoli, statici, di colore grigio, che avrebbero portato i giocatori attraverso i diversi mondi. Gli ultimi mesi di Quake videro i ragazzi lavorare quasi interamente nella calma della notte, interrotta solo occasionalmente dai suoni prodotti dalle tastiere che venivano lanciate contro i muri. La ristrutturazione aveva reso invivibile l'ufficio, tant'e che i membri del team sfogavano le loro frustrazioni lanciando pezzi di computer contro it muro a mo' di coltelli. Nemmeno l'attenzione della stampa riusciva a tirarli su. Giornalisti e fotografi della rivista *Wired* erano arrivati in Texas per realizzare una cover story su id. Ma i ragazzi, in quel momento, erano tutt'altro che interessati alla cosa, tanee che si presentarono in ritardo di tre ore per il servizio fotografico. La copertina mostrava Carmack di fronte ad Adrian e Romero, immersi in una strana luce colorata, con il titolo "Gli ego di id." Il pezzo definiva Quake "il gioco per computer pin atteso di tutti i tempi."

Le infinite nottate e giomate passate a lavorare diedero finalmente vita, a giugno, ad un prodotto finito. Ma il giorno in cui fu uploadata la versione shareware del gioco su Internet, era molto diverso da quelli gloriosi di Wolfenstein 3-D e Doom. Quando Romero si presento in ufficio per uploadare it gioco, in un sabato di fine giugno 1996, precisamente il 22, era solo. Attraverso it corridoio, passando i numerosi premi ricevuti, la maschera di Freddy Krueger, il fucile di plastica di Doom. Non c'era nessuno: ne Carmack, ne Adrian, ne Romero. Solo lui.

Romero si rifugie tra i fan, entrando in una chat plena di appassionati e sostenitori di id. Telefono a Mark Fletcher, un grandissimo giocatore di Doom, che era diventato suo amico. Romero voleva qualcuno con lui quella sera, qualcuno che capisse di videogiochi, che avrebbe apprezzato quel momento. Alle 17, egli spinse un tasto ed invio Quake sulla rete. Provava una sensazione strana mentre era li, senza gli altri attorno a lui. Romero non li considerava pin giocatori, non li riteneva pin suoi simili.

"Ok," disse Carmack, "non possiamo pia tirarla per le lunghe." Poco dopo l'uscita di Quake, egli ando a pranzo in un ristorante messicano chiamato Tia's per parlare con Adrian e Kevin. Per Romero era finita. Non si era affatto ripreso negli ultimi mesi, quindi era venuto it momento di mandarlo via.

Il solo pensiero di una cosa del genere fece ammalare Adrian, visto che si parlava di Romero, di una delle persone pia importanti di id. Ma sapeva di trovarsi ad un bivio. Se Romero non se ne fosse andato, Carmack avrebbe sciolto la societa. Non si poteva adottare nessuna via di mezzo. Kevin si dichiaro d'accordo. Era difficile mandare via qualcuno, soprattutto una persona come Romero, che era stato tra i fondatori della societa, oltre ad aver contribuito molto al loro successo, ma non c'erano alternative.

La spaccatura tra Carmack e Romero era ormai troppo ampia. Entrambi avevano modi diversi di vedere cosa significava fare giochi e come quei giochi avrebbero dovuto essere fatti. Carmack pensava che Romero non sapesse pia cosa voleva dire fare it programmatore. Romero pensava che Carmack non sapesse pia fare it giocatore. Carmack non voleva ingrandirsi troppo, Romero si. Le due visioni che avevano forgiato la societa la stavano irreparabilmente distruggendo. Anche Adrian e Kevin che, in molte occasioni, avevano simpatizzato con Romero, furono costretti a scegliere una volta per tutte quale John seguire.

Romero, nel frattempo, senza informarli, aveva cominciato a preparare it suo futuro. Quella mattina, mentre stava andando al lavoro, aveva telefonato a Ron Chaimowitz di GTI per discutere un accordo di publishing relativo alla societa che avrebbe fondato con Tom Hall. Non sarebbe stata una software house normale, disse, ma qualcosa di pia, un qualcosa di totalmente slegato dalla tecnologia, in cui it design sarebbe stato legge.

Il giorno dopo, in ufficio, Romero fu chiamato in sala riunioni. Carmack, Adrian e Kevin erano gia attorno al tavolo. Adrian guardava per terra. Kevin era in silenzio. Finalmente, Carmack si mise a parlare. "Non ci piace come stanno andando le cose, lo sai," disse. Prese cosi un pezzo di carta dal tavolo e lo passo a'Romero. "Queste sono le tue dimissioni. Attendiamo solo la tua firma."

Romero, nonostante tutti gli avvertimenti, tutti i suoi piani, si senti cadere it mondo addosso. "Aspetta," disse, "puoi dire tutto, ma non che negli ultimi tempi non abbia lavorato. Nei sette mesi passati mi sono fatto in quattro! Mi sono fatto in quattro per realizzare Quake!"

"No," disse Carmack, "non hai fatto it tuo lavoro! Non. hai adempiuto alle tue responsabilita. Stai facendo del male al progetto. Stai facendo del male alla societa. Sei stato un cancro per la compagnia, e negli ultimi due anni non hai fatto nulla di positivo. Dovevi fare di meglio, e non l'hai fatto. Devi andartene! Eccoti le tue dimissioni e la tua

buonuscita! Ti dimetterai subito, in questo momento!"

Adrian, che abbasso lo sguardo ancora maggiormente, non avrebbe voluto essere li in quel momento.

Improvvisamente, pen), la situazione tome alla calma. Romero si tranquillizzo. suo interruttore interne si era mosso, come era successo molte volte nel torso della sua vita: non si sarebbe fatto deprimere da quello che gli stava accadendo in quel moment() per nulla al mondo. Ne suo padre, ne it suo patrigno, ne la famiglia che aveva perso erano riusciti a fargli perdere it buon umore. Ricordo a se stesso che stava per avviare una societa assieme a Tom, e che sarebbe stato meglio andarsene. Non si stava ritirando da un combattimento, ma stava cominciando una nuova vita. Romero firma it modulo, lo passe a Carmack, e si diresse fuori.

Mentre Romero si avviava verso la porta, Carmack pens?) che it suo ex-socio si era convinto da solo della sua intenzione di mandarlo via, ed aveva cominciato a pianificare it suo futuro, fatto di cose migliori e piu grandi. Nello spazio di quaranta piedi, egli penso, Romero aveva fatto la storia dei videogiochi. In seguito alla sua partenza, Carmack non fu triste, ne prove nostalgia, ma solo sollievo.

Due giorni pia tardi, Romero poste it suo primo e ultimo file .plan sul sito di id. "Ho deciso di usare it .plan, per la prima e l'ultima volta, per fare una comunicazione," scrisse on-line. "Sto per lasciare id Software e per fondare una nuova software house con obbiettivi diversi. Non portere nessuno di id con me."

Il giorno dopo, Carmack poste it suo nuovo .plan. "Romero se ne e andato da id," scrisse. "Non ci saranno piu dichiarazioni iperboliche sui nostri progetti futuri. Potrei dirvi cosa sto pensando, e a cosa sto cercando di arrivare [sic], ma mi limito a promettervi it massimo degli sforzi per far si che ciO accada."

I vecchi deathmatch erano finiti. Ne era appena cominciato uno nuovo.

TREDICI

Deathmatch

Stevie "Killcreek" Case era seduta davanti al suo computer, in una stanza buia, leggermente illuminata solo dalle ombre rosso sangue provenienti dal monitor. La ragazza stava giocando, e si contorceva come se avesse messo ripetutamente ed intenzionalmente it suo dito in una presa della corrente. "Doh!" urlo, lanciando it suo soldato sullo schermo attraverso un teletraspsno, per vederlo rimaterializzarsi poco dopo in un'inaspettata tempesta di chiodi, per m,:rire con uno stile che lei chiamava in modo molto particolare: "Telefragged!"

Correva it gennaio del i-_:09 7 e mancavano pochi minuti all'inizio del Superbowl non ufficiale del mondo dei-gioco on-line. Come le poche altre dozzine di giocatori che si stavano contorcendo in quesitraormitorio dell'Universita del Kansas, Stevie, un'esuberante ventiduenne dai capelli a caschetto marroni, si stava allenando da due notti per l'incontro tra it suo team, Impulse 9, ed i loro rivali, i Ruthless Bastards, che si erano fatti otto ore di viaggio per giungere li fin dal Michigan. I loro scontri facevano parte di una sottocultura emergente, quella dei clan, gruppi organizzati di videogiocatori che giocavano, oltre a vivere net vero senso della parola, Quake. Anche le loro guerre, come quelle delle altre centinaia di migliaia di drogati di Quake, si svolgevano quasi sempre su Internet. Ma in questa giornata grigia, a Lawrence, nel Kansas, i migliori della nazione si sarebbero scontrati faccia a faccia.

Nonostante i problemi avuti intemamente da id durante lo sviluppo del gioco, Quake fu premiato per la sua incredibile grafica e per l'esperienza di gioco che riusciva a garantire. *USA Today* diede a Quake quattro stelle su quattro, definendolo "semplicemente impressionante." Un recensore di *Computer Gaming World* gli diede un voto di dieci su dieci, dicendo che si trattava di "un incredibile esempio di programmazione che

coinvolgeva e dava la sensazione di trovarsi in un ambiente da combattimento." *Entertainment Weekly* diceva, "Non c'e nella che permetta di massacrare e uccidere quanto Quake senza dover andare in prigione. Si capisce facilmente perche gli impiegati di tutta la nazione, annoiati dal loro lavoro, lo amano." Anche l'attore Robin Williams, ospite al David Letterman Show, elogio Quake.

I videogiocatori si divertivano molto con la modalita a giocatore singolo, inseguendo ed ammazzando mostri attraverso i complessi labirinti tridimensionali, ma quello che li faceva impazzire era it deathmatch. Quake era it primo gioco progettato per supportare le competizioni a squadre in multiplayer su Internet, e consentiva di sfidarsi ad un massimo di sedici giocatori in contemporanea, divisi in team che si sarebbero inseguiti l'uno con l'altro e, nella confusione, avrebbero ucciso o si sarebbero fatti uccidere. Un giocatore soprannominato Dr. Rigormortis lo defini "Football con le armi.". Oltre a sfidarsi via. Internet, i videogiocatori si riunivano a casa di uno di loro, collegavano i loro computer in una rete locale, o LAN, per combattere di persona, faccia a faccia. Questi incontri, chiamati LAN Party, nati per caso ai tempi di Doom, diventarono un modo per socializzare off-line tra i frequentatori del mondo del gaming in rete.

Entro pochi giorni dall'uscita di Quake, gli appassionati che popolavano le chat ed i newsgroup avevano formato clan denominati: Breakfast Club, Revolting Cocks, Impulse 9, e Ruthless Bastards. Ad agosto, c'erano gia all'incirca venti clan, ciascuno con almeno venti componenti. Due mesi dopo si era ormai arrivati ad un migliaio. Alcune donne avevano fondato un gruppo di supporto chiamato The Clan Widows, che disponeva anche di una pagina web. Era l'alba del cybersport.

Ed a qualcuno non ci volle molto per cominciare a fare soldi. "I giochi elettronici sono i giochi olimpici della mente," diceva un irnprenditore dietro ad una catena di sale giochi con strutture a New York, Chicago e Sydney, all'intemo delle quali erano presenti macchinari per la realta virtuale. "Portiamo i cyberatleti nelle arene e facciamolo diventare un vero e proprio sport, con spettatori, grandi schermi, scontri con partecipanti provenienti da tutto it mondo, birra e grandi premi." La sua previsione, second() la quale i campioni sarebbero stati sponsorizzati da grossi nomi come Nike, non si rivele affatto campata in aria. Un clan, Dark Requiem, era sponsorizzato da un'azienda produttrice di joystick. Thresh, it vincitore del torneo Judgment Day ricevette una sponsorizzazione da Microsoft. I ragazzi che erano sempre gli ultimi ad essere scelti nell'ora di ginnastica sarebbero potuti diventare i nuovi Michael Jordan. Dei. Michael Jordan somiglianti a JoOk (pronunciato "fook," come "spook (strano)"), uno dei leader dei Ruthless Bastards.

11 ventisettenne col pizzetto, guido it suo clan in cima alla lega ClanRing, coca che fino a quel momento era riuscita solo ad un altro team, Impulse 9. Sin dal debutto

di Quake, _foOk aveva passato le sue serate ad East Lansing, net Michigan, sepolto nel seminterrato dei genitori, una stanza senza finestre con ammassi di joystick e tastiere, altoparlanti giganteschi ed un'altissima pila di cartucce di videogiochi di basket. L'unica decorazione sui muri era un particolare ritratto di Gesu, che _fo0k trovava divertente perch& it naso gli ricordava un fucile a doppia canna, una delle armi di Quake.

foOk si era appassionato ai videogiochi con Space Invaders, it primo che era riuscito a "sciogliergli la'mente." Allora, _fo0k si chiamava semplicemente Clint Richards, ed era un ragazzino che amava leggere romanzi di fantascienza e giocare con it suo Atari 2600. Dopo aver visto Star Wars una qualche dozzina di volte, egli decise cosa .avrebbe voluto fare da grande: "volare su altri pianeti e combattere gli alieni." Contrariamente a molti suoi coetanei, non si arrese mai. Dopo aver tentato di diventare una star della musica con una band "disco punk" chiamata Shampoop, Clint trove un ambiente molto piu stimolante per vivere it suo sogno d'infanzia: Quake.

Con it soprannome di_foOk (scritto alla maniera degli hacker) ed un modem ad alta velocita, portato a casa dall'ufficio, aveva fondato i Ruthless Bastards, un team di drogati di Doom che erano diventati i suoi migliori amici. Egli disse che probabilmente non avrebbe mai legato con alcuni dei piu giovani e strani membri del clan, se non fosse stato per it gioco. La loro amicizia, disse, era profonda. L'ultima volta che si era fermato per controllare l'orologio, aveva verificato di passare almeno sei ore a notte a giocare.

Nonostante it cameratismo, _foOk, come molti giocatori, parlava raramente con i suoi "fratelli" di persona o al telefono, preferendo invece l'anonimato delle chat di Internet, gli spogliatoi di Quake. In ogni momento, giorno o notte che fosse, poteva loggarsi e mettersi a giocare. "Internet e la mia vera casa," diceva. "Al lavoro, sono cosciente, ma non mi sento a mio agio, perch& le solite cose mi annoiano: it mio lavoro, incontrare persone che non sono interessanti. Quando torno a casa e comincio a dire cazzate con i ragazzi e a giocare, allora mi diverto."

Anche se era molto conosciuto on-line per la sua prontezza di spirito e le sue capacita, _foOk era pronto a riconoscere l'assurdita di non essere apprezzato, o addirittura conosciuto, altrove. "La gente normale li vede come dei semplici giochini," diceva. "A volte penso che sto perdendo tempo, ma immagino che questa sia la mia occasione per diventare una celebrita. Chiunque vuole essere ricordato. Sono molto bravo con i videogiochi, quindi magari ce la faro cosi... In un'Olimpiade del futuro," diceva scherzando, "a fianco della squadra di sollevamento pesi ci saranno un gruppo di ragazzi dall'aspetto strano con la fronte sporgente."

_fo0k non era l'unico fan di id ad avere grandi sogni. Una dei suoi maggiori concorrenti del clan Impulse 9, la leggendaria Stevie Case, stava cominciando a trasformare la sua vita grazie a Quake. Stevie era leader di una nuova generazione di giovani

donne che non rappresentavano affatto lo stereotipo con cui veniva rappresentato it giocatore, quello dell'adolescente maschio. Cresciuta nella piccola cittadina di Olathe, nel Kansas, la ragazza, figlia di un'assistente sociale ed una maestra, aveva mostrato da sempre una forte attitudine alla competizione. Aveva cominciato a praticare sport molto presto, diventando la prima ed unica ragazza della squadra di baseball del quartiere, cosa che infastidiva molto gli altri padri, siccome batteva regolarmente i loro figli. Alle superiori, Stevie era stata votata atleta dell'anno ed era diventata popolare dopo aver assunto la carica di presidente del consiglio degli studenti. Questa studentessa eccezionale, che voleva entrare in politica, era stata tra i giovani scelti per incontrare it presidente Clinton alla Casa Bianca.

Dopo essersi iscritta all' University del Kansas, la ragazza si impegno ancora di pia, per cercare di entrare it pia rapidamente possibile alla scuola di legge. Prendeva solo delle A, e riusci a diventare anche un membro del Mensa. Dopodiche, Quake prese it sopravvento. Stevie usciva con un ragazzo, Tom "Entropy" Kizmey, che era stato catturato anche lui dal gioco. Ma diversamente dalle donne che si disperavano per l'ossessione dei loro uomini, Stevie si divertiva come una pazza a giocare. Quake era tutto quello che una donna non avrebbe dovuto essere: casinista, violento ed aggressivo. In phi, stimolava la creativity, perche era stato programmato per essere ancora piu estensibile di Doom, e permetteva di realizzare mod sempre piu elaborati. Stevie si era appassionata in maniera incredibile. Si trove molto presto a guidare gli Impulse 9, il clan del suo ragazzo, pronta per la resa dei conti finale con i loro rivali, i Ruthless Bastards.

Mentre ii conto alla rovescia scorreva sullo schermo, Stevie si infilo le cuffie e comincio a cliccare nervosamente il mouse. "Stai bene, tesoro?" le chiese it suo ragazzo, che si trovava davanti al computer a fianco del suo; riflesso nello schermo, egli sembrava la versione idrocefala di Emilio Estevez. -Stevie alze it pollice in segno affermativo e rispose, "Si, amore, sto bene." Dall'altra parte del corridoio, nella stanza dei Ruthless Bastards, foOk fete un ultimo tiro dalla sigaretta che aveva in bocca, per poi gettarsi sulla tastiera. "Ok, fratelli," disse, "6 ora di vincere."

Ma alla fine dello scontro, Stevie ed it suo clan avevano letteralmente distrutto i Bastards di _foOk, rendendo gli Impulse 9 i campioni indiscussi. Piegata sul suo PC, Stevie si sfila le cuffie, e si passe la mano tra i capelli. La sensazione della vittoria era piacevole. Si sentiva forte, potente, connessa a tutti i giocatori del mondo, anche al pin cattivo di tutti, it suo eroe, John Romero. La ragazza capi di non essere ne un avvocato, ne un politico, ma una videogiocatrice, e decise che si sarebbe trasferita a Dallas.

L'unico posto nel mondo che non era alle prese con il deathmatch di Quake all'inizio del 1997 era una piccola society in Texas: id Software. Nessuno urlava, insultava o spac-

cava tastiere a terra. Al termine della ristrutturazione, la stanza della guerra era stata suddivisa in un insieme di piccoli uffici. I1 tavolo da biliardo era stato venduto, assieme al Foosball[6]. C'era tranquillity nell'aria. E tutti erano a conoscenza del motivo: John Romero, Asso della Programmazione, Attuale Riccone, e Chirurgo del Deathmatch, se ne era andato.

American McGee percepi l'assenza di Romero dal momento in cui entre, nel suo vecchio ufficio e vide la sedia vuota. Romero, pur con i suoi problemi, era sempre riuscito a riempire it divario che c'era tra i proprietari ed i dipendenti. E non c'era nessuno che potesse, anche remotamente, prendere it suo posto. American pens() che Carmack aveva fatto andare via molto piu di John Romero; aveva fatto scappare l'anima, it fulcro di ogni compagnia videoludica: it divertimento.

American non era l'unico a sentirsi triste. L'esperimento della versione shareware di Quake si era dimostrato disastroso. In teoria, id avrebbe dovuto tagliare fuori i rivenditori permettendo ai giocatori di acquistare la versione shareware, e poi chiamare un numero di telefono per ricevere una password che avrebbe sbloccato it resto del gioco. Ma i videogiocatori non persero tempo, ed *hackerarono* la versione shareware per poter cosi giocare gratuitamente a quells completa. Tutta la questione relativa agli ordini e alla distribuzione, poi, stava andando fuori controllo. id tent() di porre freno, disperata, alle vendite della versione shareware, ma era troppo tardi, perche c'erano 150 mila CD gia pronti in un capannone.

Mike Wilson, nuovo responsabile commerciale di id, cerce di scaricare it fardello sul loro publisher, GTI, tentando di costringerli non solo ad assorbire le rimanenze di magazzino, ma anche ad aumentare le royalty di id prima di rilasciare la versione completa di Quake nel mercato retail. Ron Chaimowitz non accolse affatto bene la proposta. id lo aveva fatto attendere per la versione completa, nella speranza di guadagnare quanto piu possibile dalla vendita della versione shareware; Ron decise cosi di far uscire it gioco dopo la redditizia stagione natalizia, cosa che fece allargare ancora di piu la ferita lasciata dai problemi della versione shareware. Le vendite andarono abbastanza bene, con 250 mila copie vendute, molto lontane per() dai numeri incredibili di Doom II. id decise cosi che i suoi giorni con GTI erano al termine. Ron rimase deluso da questa scelta, ma siccome la sua compagnia sarebbe comunque andata bene anche senza l'apporto di id, non ebbe problemi a rescindere consensualmente it contratto.

Mike e Jay Wilbur avevano un altro piano: far diventare id un grosso publisher, a cominciare dal loro nuovo gioco, Quake II, seguito di Quake. "Non abbiamo bisogno di GTI," disse Jay ai proprietari. "Non abbiamo bisogno di Activision, possiamo fare tutto da soli. Ma abbiamo bisogno di una certa organizzazione per farlo, per trattenere tutti i benefici. E per farlo come si deve, dobbiamo assumere altra gente. In questo

modo, id potra fare anche da publisher. Potremo anche creare una society totalmente separata che si occupera di gestire e promuovere it nostro prodotto."

Kevin ed Adrian erano affascinati dall'idea, ma sapevano che la decisione spettava a Carmack. Anche se al momento erano i due azionisti di maggioranza, era indubbio che a comandare non fossero loro, ma Carmack. La sua tecnologia era stata da sempre it cuore di id, e con Romero fuori dai giochi, avrebbe assunto un carattere sempre pin predominante. Carmack non voleva rovinare la society trasformandola in un impero, perche quello era stato it desiderio di Romero, non it suo. Nonostante avesse spesso lottato con la madre riguardo al modo piuttosto conservatore di gestire i soldi, lo stesso Carmack era diventato molto come la donna. Disse ad Adrian e Kevin che, fino a quando sarebbe stato li dentro, id sarebbe rimasta piccola ed avrebbe fatto gestire it loro gioco successivo ad un nuovo publisher, come Activision.

Senza pin Romero, Carmack si sentiva molto pin felice del solito. I1 fatto che non ci fossero pin dichiarazioni iperboliche sulle cose a cui stavano lavorando, i deathmatch che duravano tutta la notte, ed it veleno, lo faceva sentire meglio. A questo punto, con gli altri impegnati a cominciare i lavori su Quake II, usando it motore grafico esistente, sarebbe stato fiber?) di fare esperimenti, senza scadenze, senza pressione, per it puro piacere dell'apprendimento.

primo progetto di Carmack fu quello di analizzare l'hardware dedicato alla grafica 3-D, che stava prendendo piede nel mondo PC. Nel passato, solo le macchine da sala giochi erano progettate nello specifico per migliorare o accelerare la grafica 3-D. Con giochi come Doom e Quake, alcune nuove society videro finalmente l'opportunita di portare l'accelerazione 3-D sui sistemi casalinghi. La cosa sarebbe stata possibile inserendo potenti chip per l'elaborazione grafica su speciali schede da installare all'interno dei vari PC. Un produttore, 3Dfx, convinse Carmack a realizzare una versione di Quake in un linguaggio di programmazione chiamato OpenGL, in modo da ottimizzare it gioco per la sua nuova linea di schede acceleratrici 3-D, le Voodoo. Carmack complete) it lavoro in un weekend ed upload?) la versione OpenGL sul Web, rendendola scaricabile gratuitamente.

Gli appassionati furono impressionati da questa nuova versione, che si muoveva molto pin fluidamente e, inoltre, anche pin velocemente del 20%. Una volta vista l'accelerazione 3-D, non sarebbero pin tornati indietro, spendendo con piacere quelle poche centinaia di dollari necessarie ad aggiornare le loro macchine. Altri programmatori, come da abitudine, seguirono le orme di Carmack e cominciarono a programmare appositamente per le schede 3Dfx. All'intemo del mercato entrarono presto nuovi produttori, che diedero cosi vita ad un nuovo settore tecnologico. Il successo anime anche l'altro progetto collaterale di Carmack: si chiamava Quakeworld, ed era un programma

gratuito che aveva scritto e distribuito in rete per migliorare le possibility di gioco in multiplayer offerte da Quake. II gioco, grazie ad OpenGL e Quakeworld, non era mai stato cosi bello.

Ma it duro lavoro di Carmack non riusci a salvare id dalle ripercussioni della devastante situazione che si era creata durante lo sviluppo di Quake. La society comincia presto a perdere dipendenti. 11 primo ad andarsene fu Jay Wilbur, che si licenzio dopo che suo figlio, un bimbo di 4 anni, gli chiese, "Perche tutti gli altri papa vengono a vedere le partite di baseball e to non lo fai mai?" Il programmatore Michael Abrash segui poco dopo, per tornare tra le braccia di Microsoft. Anche it level designer Sandy Petersen, che era stato in conflitto con it management fin dalle prime fasi della progettazione di Quake, fu lasciato andare. Mike Wilson, genio del marketing, e Shawn Green, abile giocatore e responsabile del supporto tecnico, notificarono che sarebbero andati a lavorare per Romero.

La comunita videoludica, che si era gia ripresa dalla separazione tra Carmack e Romero, comincie a fare numerose speculazioni, fino a che Carmack spiego come stava andando la situazione in un'inusuale e lunga intervista via e-mail."Molti leggeranno quello che vogliono in tutte queste partenze da id," scrisse, "ma it nostro team di sviluppo, adesso, e forte quanto loe sempre stato. Romero e stato buttato fuori da id perch& non lavorava abbastanza duro... Credo che tre programmatori, tre grafici e tre level designer siano ancora in grado di poter creare i migliori giochi del mondo. Stiamo cercando di dismettere tutte le nostre attivita da publisher, per tornare ad essere principalmente degli sviluppatori. Questa e sempre stata una delle core su cui io e Romero eravamo in disaccordo: lui vuole un impero, io voglio solo creare buoni programmi. Siamo tutti felici adesso."

Romero spinse it pulsante piu in alto all'interno dell'ascensore del Texas Commerce Building, un edificio di cinquantacinque piani nel centro di Dallas, che racchiudeva gli uffici di banchieri, avvocati e magnati petroliferi; adesso, anche un giocatore ventinovenne era pronto ad arrivare al top. Romero era stato chiamato a tarda sera dal suo agente immobiliare, che gli disse che avrebbe dovuto vedere questo favoloso attico che si era reso disponibile. 1l Chirurgo era scettico. Aveva visto dozzine di posti, sin da quando aveva lasciato id per fondare la sua nuova compagnia, ma nessuno gli era sembrato quello giusto.

Ed i rischi erano elevatissimi, perche Romero stava praticamente ripartendo da zero. Anche se i suoi ex-soci di id avevano acquistato tutte le sue quote per una somma imprecisata (la rivista *Time* stimo questa cifra in 10 milioni di dollari), egli aveva dovu-

to rinunciare a tutti i diritti e le royalty sui prodotti id, cosa che non gli avrebbe fatto pin guadagnare nulla dalle vendite di Doom o Quake. Per Romero, poi, quella era una missione. Dopo essersi sentito represso per anni dalle manette di Carmack, era finalmente libero di perseguire la sua visione ideale, sia per i giochi che per la sua stessa vita. Quella visione non era semplicemente grandiosa, ma era completamente opposta a quella della sua vecchia casa, id Software.

"id guadagnava milioni di dollari, ma tutto era spoglio, c'erano solo dei muri," si lament?) Romero. "Era la mentality di Carmack ad aver vinto, quella del 'Non mi serve nulla sui muri, mi bastano una scrivania con un computer ed una sedia' mentre quella dell"Abbiamo un sacco di soldi, perche non rendere l'ufficio un gran bel posto in cui stare?' aveva perso." Il nuovo ufficio di Romero non sarebbe stato solo un bel posto in cui lavorare, ma avrebbe permesso ad uno come lui di mostrare alla stampa, alla famiglia, ed agli amici, che con i videogiochi era riuscito a costruire un impero e quell'impero sarebbe stato it posto perfetto per realizzare altri giochi.

Quando le porte dell 'ascensore si aprirono, una volta arrivati nell'attico, Romero si senti come sulla Luna. Quel loft a due piani, da duemila metri quadri, sembrava diretto verso le stelle. Lo spazio era completamente circondato da finestroni di vetro, che si affacciavano sulla citta, ed aveva un soffitto formato da vetrate arcuate. Ovunque si girasse, Romero era in mezzo ad un caleidoscopio di luci, quelle della citta sotto, e quelle dei corpi celesti sopra di lui. Era un qualcosa di grezzo, che doveva essere sistemato a dovere. Romero si immagine una stanza piena di cuscini, un'altra in stile Las Vegas con delle slot machines, ed una stanza chiamata "Spaccatutto" in cui sarebbe stato possibile distruggere qualunque cosa!

L'agente spiego per?) che c'erano dei problemi. Lo spazio era cosi grosso e poco da essere estremamente difficile da condizionare o riscaldare. Era anche costoso, perch& venivano richiesti 165 dollari per metro quadrato, all'incirca 350 mila dollari al mese. Per queste ragioni e per it fatto che lo spazio fosse troppo particolare per aziende come la Paine Webber, la Texas Commerce Bank, o it Petroleum Club, Pattie() era rimasto vuoto. Non pin, disse Romero con gli occhi che gli luccicavano. "E' favoloso. E' unico," dichiaro. "Questa e una compagnia videoludica." La chiame Dream Design.

Con it suo vecchio amico e compagno di avventure Tom Hall, Romero illustro it progetto della nuova software house a diversi publisher. Ne Carmack, ne la tecnologia avrebbe determinato le sue mosse. Avrebbe semplicemente preso in licenza it motore di Quake, cosa per cui era d'accordo con id, e ci avrebbe realizzato un gioco. Avrebbe avuto tre designer, impegnati a lavorare contemporaneamente su tre giochi di generi diversi. Ed ogni designer avrebbe potuto disporre di uno staff abbastanza grande per

completare velocemente it lavoro. Non sarebbe stata solo una compagnia videoludica, sarebbe stata una compagnia di intrattenimento. Ed il mantra di tutta la loro produzione sarebbe stato solo uno, forte e chiaro: "Il design e legge," disse Romero. "Le nostre scelte di design .sono quelle che fanno it gioco. Non succedera mai di progettare qualcosa e di doverlo eliminare perch& la tecnologia non riesce a gestirlo o qualche programmatore dice che non possiamo farlo. Quello che si stabilira durante la fase di design sara it gioco, e cosi sara fatto. E' questa la legge."

Egli propose condizioni piuttosto sfacciate ai publisher: 3 milioni di dollari per gioco, con una royalty del 40 percento e la possibility di detenere i diritti sulle propriety intellettuali oltre che quelli per convertire i giochi prodotti su altre piattaforme. Le compagnie rifiutarono momentaneamente, ma non si tirarono indietro. Questo era infatti ii periodo delle nuove society fondate dai grandi game designer. Sid Meier, che aveva creato la serie strategica Civilization, aveva la propria compagnia, chiamata Firaxis. Will Wright, creatore della vendutissima serie SimCity, aveva fondato Maxis. Richard Garriott aveva Origin; un suo ex-dipendente, it creatore di Wing Commander, Chris Roberts, aveva aperto Digital Anvil. Dopo it successo di Wolfenstein, Doom, e Quake, Romero non era solo famoso, ma garantiva parecchi introiti. Per questo motivo, i publisher facevano volare lui e Tom in prima classe, mettendoli in lussuose suite da pia di un migliaio di dollari al giorno negli hotel di Beverly Hills, e portandoli in giro in limousine nei migliori ristoranti della citta. I due erano al culmine della gioia per la liberty acquisita e per le possibility che si erano aperte, tanto da ubriacarsi ripetutamente di champagne.

Con Romero intenzionato a realizzare uno sparatutto e Tom un gioco di ruolo, Dream Design aveva bisogno di un altro designer per equilibrare le cose. La persona perfetta per il compito era Todd Porter, in quel periodo a capo di 7th Level, uno sviluppatore con sede a Dallas. Todd, che Romero aveva incontrato tramite un vecchio amico di Softdisk, sembrava energico, positivo e, soprattutto, videogiocatore, un vero videogiocatore. Appassionato fin dai tempi dell'Apple II, il trentaseienne Todd aveva studiato inizialmente per diventare un prete. Ma scopri presto che l'attivita del predicatore faceva leva sul business quanto sulla spirituality. Inoltre, si sentiva una certa pressione addosso, e la cosa non gli piaceva. Lascio cosi la scuola ed use i soldi per compiarsi un computer.

I suoi genitori erano divorziati e Todd era costretto a darsi da fare per mantenere anche la sua famiglia. Si trasferi nello Iowa per studiare economia. Lavoro addirittura come danzatore esotico, con il nome d'arte di Preacher Boy. Con il denaro che aveva risparmiato, Todd miglioro le sue capacity da programmatore, cosa che gli permise di ottenere un lavoro alla Origin di Richard Garriott, ad Austin. Lascio presto la society con

un grafico, Jerry O'Flaherty, per fondare la propria software house a Dallas. I tempi duri lo avevano costretto a venderla a 7th Level, e sembrava che i suoi sogni di indipendenza si fossero infranti. Poi, arrive Romero. Todd disse a Romero che disponeva del senso dagli affari che sarebbe servito al gruppo. Romero senti che Todd avrebbe avuto le capacity per promuovere la compagnia e, inoltre, avrebbe potuto portare dentro anche Jerry, che sarebbe diventato it responsabile del reparto grafico. Durante un pranzo da McDonald, i quattro decisero di unire le lore forze, prendendo appunti su un tovagliolo di carta.

Tutto quello di cui avevano bisogno era un nome. Per Romero, Dream Design non era granche; egli desiderava qualcosa di pit originale, qualcosa di corto, potente, scientifico, intelligente, e che attirasse l'attenzione. Tom suggeri Ion. "La concorrenza deve fare attenzione," disse scherzosamente, "se non vuole essere presa in pieno da una Ion Storm (Tempesta di ioni)." II nome della compagnia sarebbe cosi stato Ion Storm.

Ion Storm siglo un accordo di publishing, it giorno della vigilia di Natale, con Eidos Interactive. Eidos era una compagnia britannica fondata con le ricchezze ottenute tramite le miniere d'oro sudafricane, che aveva di recente ottenuto un grandissimo successo con uno sparatutto, una specie di variazione sexy di Indiana Jones, intitolato Tomb Raider, che aveva come protagonista una donna. La society era intenzionata a sviluppare nuovi brand, e Romero avrebbe fatto sicuramente al caso loro. Accettarono quasi tutte le condizioni poste da Ion: 3 milioni di dollari per gioco, ma si offrirono di pagare altri 4 milioni per i diritti delle versioni console. Eidos voleva anche un'opzione sui tre giochi successivi di Ion, rendendo cosi l'accordo valido per sei titoli... In totale, Ion Storm fu valutata 100 milioni di dollari.

Grazie all'arrivo dei soldi, Romero, Tom e Todd cominciarono a progettare i giochi dei loro sogni. Tom inizio a mettere insieme delle idee per un avvincente e divertente gioco d'avventura intergalattico intitolato Anachronox. Todd si mise a lavorare su un gioco di strategia fantascientifico intitolato Doppelganger. Romero progetto invece quello che, secondo lui, sarebbe stato it suo gioco piu bello di sempre, un epico sparatutto in prima persona che avrebbe preso it titolo dela spada mistica con cui Cannack lo tentava nelle loro partite a Dungeons and Dragons tanti anni prima.. Era l'arma per cui Romero aveva rischiato tutto: i sogni dei suoi soci, it fato del gioco di Carmack; aveva fatto un patto con i demoni per prendere la Daikatana. Quella volta, aveva provocato la fine del mondo. Questa volta, avrebbe permesso di conquistarlo.

In Daikatana, i giocatori avrebbero impersonato Hiro Miyamoto, uno studente giapponese di biochimica della Kyoto del venticinquesimo secolo, impegnato a salvare it monde da Kage Mishima, uno scienziato malvagio che ha rubato la Daikatana (termine giapponese per indicare "grande spada"), una magica spada inventata dagli antenati

di Miyamoto. Usando i poteri della spada, che permettono di viaggiare nel tempo, Mishima sta alterando la storia per i suoi loschi scopi, come la distruzione della cura per una malattia simile all'AIDS. Sentendosi minacciato da Hiro, Mishima manda it giovane guerriero a spasso nel tempo, tra Kyoto, la Grecia antica, la Norvegia medievale e la San Francisco post-apocalittica. Per rendere la storia pid interessante, Hiro sarebbe stato affiancato da due compagni d'avventura: la bellissima ed intelligente eroina Mikiko e Superfly Johnson, personaggio che avrebbe ricordato moltissimo it detective Shaft.

Daikatana includeva tutte le pid grandi ambizioni di Romero. Ogni poligono di questi grandiosi mondi avrebbe dovuto essere creato da zero, per interagire fluidamente con i personaggi e l'azione. In aggiunta alle complesse sfumature dei personaggi controllati dall'intelligenza artificiale, it gioco avrebbe richiesto pid di cento livelli e mostri diversi, sparsi per quelli che erano essenzialmente quattro giochi; alla fine, le dimensioni del nuovo titolo sarebbero state all'incirca it quadruplo di quelle di Quake. Romero aveva passato anni a fare giochi completamente per conto suo, ma per John Romero's Daikatana (al gioco venne dato questo titolo), purtroppo, non avrebbe potuto fare tutto da solo, come avrebbe preferito.

Romero, quindi, procedette a riempire i posti della sua compagnia con le persone che considerava piu capaci. Mike Wilson venne assunto per esercitare tutti i pid assurdi schemi di marketing che non aveva potuto tirare fuori dal cilindro ai tempi di id. Shawn Green, compagno di partite in deathmatch di Romero, era pronto a dare una mano con la programmazione. Quando Romero annuncio su Internet di essere alla ricerca di persone da assumere, i fan pid accaniti di Quake e Doom tempestarono it server di posta elettronica di Ion Storm con curriculum e mod. Romero scelse personalmente quelli che preferiva, pensando che chiunque fosse stato in grado di creare un personag- , gio, mostro o livello originale, era perfetto per occupare un posto nella sua banda. Romero, dopo tutto, una volta era come loro: saltava hamburger, non dormiva, non andava a scuola e trascurava le relazioni e per fare giochi e poi giocarli. Il fatto che questi giovani non avessero mai lavorato nell'industria non era affatto un problema per lui. La passione e la predisposizione al crunch mode, erano sufficienti come qualifiche.

Nei primi mesi del 1997, un sacco di appassionati che avevano vissuto e amato per anni i giochi di Romero erano in viaggio verso gli uffici di Ion Storm per lavorare e giocare in deathmatch con it loro mentore. Brian Eiserloh, che era diventato popolare ai tempi del college per gli hacker party nudisti, fu assunto dopo aver inviato un componimento scritto come un racconto medievale. Will Loconto lascio la band industrial Information Society per diventare it sound designer di Ion Storm. Sverre Kvemmo, autore di livelli molto conosciuto nella community di Doom, lascie it suo paese natale, la Norvegia, per diventare it capo level designer di Romero. Erano sacrifici tutt'altro che

difficili da fare per loro. "Fummo tutti colpiti dal fenomeno Romero," disse Sverre.

In pochi furono colpiti quanto Stevie Case. Stevie era la fan di Quake che frequentava l'Universita del Kansas, e che si era fatta conoscere come una delle piu valide giocatrici sulla scena. Durante un pellegrinaggio a Dallas, riusci a giocare in deathmatch contro Romero. Venne sconfitta, ma di poco, e chiese quindi la rivincita. Questa volta, fu Romero a prenderle. Come penitenza, pubblico sul web una pagina in onore di Stevie e, successivamente, le offri un lavoro.

Stevie e gli altri giocatori, pero, non erano gli unici affascinati da Ion Storm. Anche la stampa aveva parole di elogio verso la nuova compagnia. Chiunque avesse visitato gli uffici temporanei della societa aveva l'impressione di trovarsi di fronte ad una vera compagnia videoludica, in cui ii gioco in deathmatch non era semplicemente permesso, ma addirittura celebrato. In qualunque momento si potevano sentire urla ed oscenita varie da parte di Romero e delle altre dozzine di dipendenti che si divertivano giocando a Quake. In collaborazione con la ex-agenzia di pubbliche relazioni di id a New York, Mike annuncio alla stampa che it loro ufficio, una volta sistemato, sarebbe stato "La fabbrica di cioccolato di Willy Wonka del videogioco!" Al suo intemo avrebbero infatti trovato posto una sala cinematografica interna, una gigantesca stanza dei giochi, ed un'area speciale contenente dozzine di computer in rete per giocare in deathmatch. Il *Time* inseri Romero tra i primi cinquanta della "cyber elite" della nazione. *Fortune* defini Ion Storm una delle piu promettenti societa della nazione.

Eidos spese migliaia di dollari per portare i proprietari di Ion Storm ad un vorticoso press tour in limousine, annaffiato da litri di champagne, che Mike defini "No Excuses", visto che questi game designer erano finalmente nella posizione di poter dire agli altri di parlare o stare zitti. Mike descrisse it gruppo come i "Fab Four" del videogioco, cosa che fece impazzire i ragazzi. Todd suggeri addirittura di far fotografare loro quattro ad Abbey Road, come avevano gia fatto i Beatles sulla copertina di un loro celebre disco. Dietro le quinte, pero, tutti sapevano di chi era it vero motore della societa: John Romero.

Ion aveva dipinto se stessa come un posto in cui la liberty l'avrebbe fatta da padrone, mentre id era l'oppressore. Non era piu uno scontro tra due case, ma tra due visioni diverse: design contro tecnologia, arte contro scienza, Dioniso contro Apollo. "id una societa fondata sulla tecnologia," disse Mike Wilson, "mentre it nostro obbiettivo primario e quello di assecondare le nostre sensibility artistiche. In id, quando it motore 3-D era stato completato, non c'era abbastanza tempo per lavorare sui vari aspetti del gioco. Ritenevamo che questo approccio non fosse ben equilibrato."

Romero condivideva le parole di Mike. "Dopo la mia partenza," disse a *Wired News,* "l'umore all'interno di id si e fatto triste... Non c'erano pin piani per espandere

la compagnia; non c'era pift nessuno che potesse scontrarsi con Carmack sulle cose importanti. Voglio creare pift tipi di giochi senza essere limitato nell'aspetto creativo, e voglio abbastanza risorse (per es: persone) .per riuscire a finire it lavoro. Questo e it motivo per cui me ne sono andato." Romero disse al *Times* di Londra che entro due anni Ion Storm avrebbe sorpassato id e sarebbe diventata la leader del mercato. "Deve suecedere," disse, "e inevitabile."

Carmack stava entrando nel parcheggio dell'edificio che ospitava gli uffici di id quando udi un tremendo suono. Era quello della sua Ferrari F-40 color ciliegia, appena sfregiata da un furgoncino pick-up. Non riusci nemmeno a reagire perche it mezzo usci subito dal parcheggio, disperdendosi in mezzo al traffico. Carmack ispeziono it danno, quindi si getto di sopra e scrisse in un file .plan: "Non ci sono parole che renderebbero giustizia al mio attuale stato d'animo. Se qualcuno conosce un maschio alto e bianco nell'area di Dallas, it cui furgoncino e, in questo momento, sporco di vernice rossa e fibra di carbonio, riveli subito it suo nome!"

Tra quelli che risposero c'era John Romero. "La F40 e stata colpita," postO Romero on-line. "Carma."

Non era la prima volta che Romero cercava di stuzzicarli. Ogni giorno, qualcuno entrava in ufficio lamentandosi per le offese ad id che erano apparse sulla stampa, per colpa di Romero che ne parlava ai giornalisti. Dava fastidio it fatto che id fosse descritta come una compagnia fondata solo ed esclusivamente sulla tecnologia. I ragazzi, poi, andarono su tutte le furie dopo aver letto che Romero si accreditava tutti i meriti del loro successo. Anche it comunicato stampa inviato da Ion Storm lo definiva "responsabile della programmazione, del design e del project management dei giochi [di id]." Ed i giornalisti ricopiarono pigramente lo strillo, definendo Romero "il talento creativo dietro a [id]" e "l'uomo responsabile dei blockbuster Doom e Quake."

All'interno di id si parlava solo di questo. Anche se sapevano che la stampa a volte prendeva granchi colossali, Romero non sembrava affatto interessato a tentare di correggere quei malintesi. In ufficio, quindi, divento abitudine scagliarsi contro Romero e Ion Storm. American poste un file .plan che prendeva in giro la dichiarazione di Romero di aver creato id. Adrian e Kevin erano intenzionati ad affondare la nave di Romero. NessUno, pero, aveva preso sul serio la guerra come it nuovo grafico di id, Paul Steed.

Amico di Carmack, Paul rappresentava l'antitesi **del** tipico videogiocatore. Forte, muscoloso e pieno di tatuaggi, Paul era stato abbandonato dal padre ed aveva passato una difficile infanzia su e gift dalla Eastern Seaboard. Si era interessato presto ai

computer, ma aveva poi deciso di mollare quel mondo per inseguire altre cose. "Si puo stare svegli tutte le notti per realizzare it programma dei propri sogni," diceva, "o si pue stare svegli tutte le notti ad andare dietro alle ragazze. Nel mio caso, hanno vinto le donne." Anche se talentuoso, aveva sviluppato una personality piuttosto instabile e conflittuale, tanto che era stato buttato fuori dalla scuola militare per aver dato vita ad una rissa in classe. Ritorno cosi al mondo dei computer e venne assunto come grafico da Origin. 11 lavoro alla id era un sogno per Paul, che accetto subito dopo aver ricevuto la proposta. Non sapeva che sarebbe finito in mezzo ad una guerra.

Paul non sapeva motto di John Romero, anche se lo vedeva spesso, le voile in cui l'ex-membro di id compariva a sorpresa nella Suite 666, come se volesse tenere ancora buoni rapporti con la society. Le visite di Romero facevano arrabbiare lo staff, in particolare Kevin ed Adrian, che se la presero per it suo modo di comportarsi, per quella sfacciataggine che mostrava sempre. "Perch& quello stronzo e sempre qui?" Paul li sentiva lamentarsi. Finalmente, Paul prese la parola. "Che vadano affanculo Romero e la sua compagnia!" disse. "Andiamo noi da lui e vediamo che succede!"

Il giorno dopo, Paul, Adrian, e Kevin fecero una visita agli uffici temporanei di Ion Storm, al centro di Dallas. Romero era sorpreso di vederli, ma fece comunque fare loro un giro per le stanze. Paul note che uno dei grafici di Romero sembrava stesse usando un programma piuttosto obsoleto per creare le sue animazioni. Quando tome net suo ufficio, questiono pubblicamente la direzione intrapresa da Ion in un file .plan. Il comment() diede vita a quella che divenne conosciuta come la guerra dei file .plan. I dipendenti di id ed Ion cominciarono a denigrarsi quotidianamente, Anche Romero partecipo, inviando a Paul un'insolente e-mail chiedendogli se era intenzionato a scrivere un comment() positivo su Daikatana da inserire sul retro della scatola del gioco. Paul mostro l'e-mail ad Adrian e suggeri di rendere pan per focaccia. Adrian era pin che contento di dare a Paul la sua benedizione. "Amico," scrisse Paul a Romero, "non ti azzardare a prendermi per it cute perche ti pigliere per quei tuoi ridicoli lunghi capelli e ti dare talmente tanti calci in culo da farti tornare indietro ai tempi di Doom, in cui ti piacerebbe essere."

Carmack, fino a questo punto, si era tenuto in disparte. Ma in quell'atmosfera sempre piu competitiva che si stava creando in ufficio, anche lui cominci6 ad infervorarsi. Cosi, in quello che descrisse come "un esperimento di manipolazione dell'umore," Carmack decise di provare come ci si sentiva a sfilarsi i guantoni. Si fece intervistare dalla rivista Time, dicendo che Romero, contrariamente a quello che aveva sempre affermato, non se ne era andato da solo, ma era stato licenziato. "Dopo essere diventato ricco e famoso, non aveva pia to spinta per lavorare," disse Carmack. "Il modulo per rassegnare le dimissioni gli e stato passato da noi." Egli si fece poi beffe delle ambizioni di fama e fortuna di Romero, dicendo, "Le Ferrari che posse avere sono solo queste." Ed

aggiunse che "non c'era alcuna possibilita" che Romero riuscisse a mantenere la promessa di finire Daikatana in tempo per Natale.

Romero rispose a tono dicendo che "lavorare in id limitava troppo, perch& non si pensava in grande," ovviamente infiammando ancora di piu ii deathmatch tra id ed Ion. La lotta divenne ancora pia pubblica con l'avvicinarsi dell'Electronic Entertainment Expo, la gigantesca convention annuale dell'industria videoludica, durante la quale le varie societa mostrano le loro ultime produzioni. id era sicura che it suo Quake II, non solo avrebbe oscurato John Romero's Daikatana, ma lo avrebbe fatto a pezzi.

I lavori su Quake II erano cominciati nel settembre 1996, ed it gioco stava diventando it pia coeso e tecnologicamente impressionante tra quelli realizzati da id. L'idea alla base di Quake II era stata ispirata da un film del 1961, ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, ed intitolato I Cannoni di Navarone, nel quale gli eroi dovevano distruggere due giganteschi cannoni nemici che si trovavano in un forte su un'isola remota, in cima ad una montagna. I ragazzi di id pensarono che si trattasse di un tema perfetto, di un qualcosa che non avrebbe dato al loro gioco solo un piglio militaristico, ma anche una storia e degli obbiettivi, cosa mai successa prima nelle loro produzioni. II protagonista di Quake II sarebbe stato un marine impegnato a combattere sul malvagio pianeta Stroggos, sul quale i perfidi mutanti Stroggs hanno portato membra e pezzi umani per costruire una letale razza di cyborg. L'obbiettivo sarebbe stato quello di eliminare gli Stroggs per non permettere loro di conquistare it genere umano. Per fare cis:), sarebbe stato necessario distruggere l'arma che proteggeva questa specie aliena, la Big Gun.

Questo mondo avrebbe preso vita grazie alla nuova tecnologia. Anche se Carmack non riteneva che ii suo nuovo motore fosse un passo in avanti grande quanto quello fatto con Quake, si trattava comunque di un qualcosa di formidabile. Poi, Quake II avrebbe potuto girare sia via software che con l'aiuto dell'accelerazione hardware. Cie significava che chiunque fosse stato in possesso di una scheda 3Dfx avrebbe goduto di eccezionali effetti speciali, come luci colorate, maggiore fluidita, superfici piu dettagliate, oltre ad una piu spiccata sensazione di realismo.

Sotto la leadership di Kevin Cloud, che era sempre stato it piu diplomatico ed organizzato tra i proprietari, la truppa di id decise di adottare un approccio militaristico. I giorni dei deathmatch erano finiti, e le lunghe ed intense ore di lavoro procedevano con tranquillita. I1 gruppo di Shreveport, quello composto da Tom, Romero, Jay, Mike, era stato sostituito da persone che rispondevano alla visione piu conservatrice di Carmack. Erano stati nominati un nuovo amministratore delegato, Todd Hollenshead, ex-consulente finanziario per la Andersen Consulting, ed un nuovo game designer, Tim Willits.

Carmack era stranamente felice. "Dubito di riuscire a spiegare quanto stiamo procedendo bene," post6 il 16 giugno 1997, sul suo file .plan, it giorno prima dell'inizio dell'Electronic Entertainment Expo, conosciuto meglio con il nome di E3. "Magari, all'esterno, alcune cose vi saranno sembrate un po' strane, ma il nostro lavoro dovrebbe parlare da solo. Mi e capitato spesso di mettermi a sorridere pensando a come va tutto bene (certo, potrebbe anche essere un effetto della continuata mancanza di sonno. . .). Il nostro team spacca, e non siamo in ritardo. Stiamo realizzando un prodotto favoloso. Che tutti stiano in guardia!"

L'E3 del 1997, che si teneva ad Atlanta, non era solo dedicato ai videogiochi, ma era un videogioco. Quando si entrava sembrava di mettere piede nel cuore di una macchina. C'erano luci intermittenti, musica assordante, skater, oltre alle provocanti standiste: attrici, modelle e spogliarelliste vestite come le protagoniste dei videogiochi, che attraevano la folla. 11 personaggio femminile del momento era Lara Croft, protagonista di Tomb Raider. Mentre i visitatori, quasi tutti con borse di plastica piene di gadget, facevano la fila per giocare, le Lara giravano per la fiera. Ma non potevano assolutamente competere con la vera star dello show, il tizio dai capelli lunghi che, al suo passaggio, faceva inchinare centinaia di giocatori ai suoi piedi.

"Noi non siamo degni, not non siamo degni, siamo cacchette, siamo cacchette," urlavano commossi i giocatori a Romero che, piu avanti, si sarebbe fatto addirittura chiamare Dio. Romero avrebbe poi usato quel nome per riferirsi a se stesso nel suo file .plan. Lo faceva con cognizione di causa, perche, sia per i fan che per la stampa, lui era un dio, una star. Era ovunque: su *Computer Gaming World, sul Wall Street Journal, su Fortune,* e su decine di altre copertine. Era apparso anche nella pubblicita di un joystick, con una corona in testa ed un mantello rosso, per dare, secondo lo slogan, "**Il** sigillo reale di approvazione." "Se volete far vedere chi siete ai campioni," diceva la citazione, "il Panther XL e l'arma da avere." Nella fotografia, Romero era seduto su un trono medievale, del costo di novemila dollari, che aveva acquistato per la sua gigantesca dimora.

Romero, all'E3, sembrava piu reale del solito. Si vestiva con magliette firmate e gioielli. Si era addirittura fatto crescere i capelli, che gli arrivavano a meta schiena. La sua criniera era cosi famosa che, in un 'intervista apparsa on-line, Romero dispensava consigli per curare i propri capelli ed avere una capigliatura folta e bella come la sua: "Metto sempre i capelli davanti alla faccia, con lo sguardo rivolto verso il basso e, li asciugo lentamente usando spazzola e phon. Spazzolare verso il basso mentre li si asciuga li rende piu lisci; asciugandoli completamente, poi, non si arricceranno ne si scompiglieranno mai."

Nel caleidoscopio di luci dell'E3, Romero brillava quasi quanto i giochi attorno a lui. Egli, pero, non era li per pavoneggiarsi ma, come sapevano tutti, per mostrare al pubblico un demo di Daikatana. 11 giorno in cui era cominciata la produzione, nel marzo del 1997, Romero aveva promesso che ii gioco sarebbe uscito nel Natale del 1997. Per rispettare la data d'uscita, it titolo di Ion Storm avrebbe dovuto gia essere a meta della lavorazione. Romero aveva pensato che la cosa fosse piu che fattibile, visto che aveva assemblato un team piuttosto grosso per svolgere it lavoro, con otto grafici rispetto ai due di id, per esempio. Anche se Carmack aveva pubblicamente espresso it suo scetticismo, la stampa ed i videogiocatori stavano comunque sbavando. Avevano tutte le ragioni per essere curiosi. Tra le dichiarazioni iperboliche di Mike Wilson, l'incredibile convinzione di Romero, e l'interesse multimilionario di Eidos, Ion Storm aveva fatto tutto it possibile per far salire l'attesa. Ma era stato a causa di una particolare pubblicita, che in molti avevano cominciato a pensare che si stesse esagerando.

Nei primi mesi dell'anno, sotto suggerimento di Mike Wilson, Romero aveva approvato una pubblicita che avrebbe emulato l'insolenza tipica del modo di parlare usato nei deathmatch, quel linguaggio che lo stesso Romero aveva aiutato a definire. Ma quando vide le parole stampate, ebbe un pizzico di esitazione.

"Ne sei sicuro?" chiese a Mike.

"Si," rispose Mike, "non fare it cacasotto."

Romero, seppur riluttante, avail() l'idea del suo responsabile commerciale. La pubblicita apparve in tutte le maggiori riviste di videogiochi del mese di aprile. Era composta da uno sfondo rosso e da una frase scritta in nero che diceva: "John Romero's About to Make You His Bitch.(John Romero ti fara diventare la sua puttana.)" Lo slogan utilizzato era "Suck It Down! (Suca forte!)" una frase che Mike aveva recentemente registrato. La pubblicita non ottenne solo gli effetti desiderati, ma molto di pia. I videogiocatori non si sentivano solo provocati, ma anche arrabbiati. Chi si credeva di essere Romero? Tutta questa fama gli aveva dato alla testa? Eppure erano tutti concordi nel dargli un'occasione, per vedere se it suo gioco sarebbe stato quello che prometteva, it piu bello mai apparso sul pianeta Terra. E siccome era un parto dalla mente di uno degli ego di id, del Chirurgo di Wolfenstein, Doom e Quake, le speranze erano tante. La prima occasione sarebbe stata quella dell'E3.

Il demo di Daikatana veniva mostrato nella parte frontale ed in quella centrale dello stand di Eidos, a fianco del materiale promozionale per l'aftesissimo seguito di Tomb Raider. Il demo, che includeva un livello ambientato in Norvegia, era stato preparato appositamente per l'evento. E gli appassionati si affollarono attorno agli schermi per ammirarlo. Gli scuri labirinti di Doom e Quake erano spariti, ed al loro posto c'erano ambientazioni all'aperto, con piccoli cottage ricoperti da una sottile coltre di neve,

che assomigliavano molto ai templi dell'antica Grecia. I giocatori rimasero favorevolmente impressionati, ma molto meno di quello che Romero si aspettava. Scopri it perche quando ando a visitare to stand di id.

Si fete spazio tra la folla per vedere it demo di Quake II. La sua faccia si riempi di luce gialla, mentre la sua mascella cadeva a terra. Luci colorate! Romero non poteva credere a quello che stava vedendo. I1 livello era ambientato in quella che sembrava una base militare, ma quando it protagonista sparava con la sua arma, una luce gialla seguiva it colpo riflettendosi sui muri. Era un effetto subdolo, ma quando Romero vide la luce in movimento, senti quella sensazione che conosceva bene, quella che aveva provato ai tempi di Softdisk dopo aver visto Dangerous Dave in Copyright Infringement per la prima volta. "Cazzo," balbetto. Carmack ce l'aveva fatta di nuovo.

Romero pens6 che Quake II fosse la cosa migliore che avesse mai visto su un computer. Programmando it gioco per sfruttare l'accelerazione hardware, Carmack aveva forgiato un qualcosa di rara bellezza. Le luci colorate rendevano it mondo virtuale ancora piu vivo. Romero sapeva che questa sarebbe stata la nuova generazione, ed it gioco di Carmack quello contro cui avrebbe dovuto competere. Secondo lui, la differenza tra it suo titolo e quello di id era quella che passava tra un pezzo di carta ed una TV a colori. Daikatana non avrebbe mai potuto essere come Quake II, almeno graficamente.

L'accordo di Romero con id prevedeva che potesse passare al motore grafico successivo, nel caso ce ne fosse stato uno. Egli, pere, non si sarebbe mai aspettato che le differenze da quello vecchio a quello nuovo fossero cosi notevoli. Avrebbe dovuto scartare tutto it lavoro gia fatto su Daikatana, e rifare i1 gioco usando it motore di Quake II. C'era per6 un problema: it contratto con id specificava che un licenziatario non potesse usare it nuovo motore fino a che it gioco di id non avesse fatto la sua comparsa sugli scaffali. Questo significava che Romero non avrebbe avuto it motore di Quake II fino a dopo Natale. Avrebbe dovuto terminare Daikatana usando la tecnologia esistente, e poi passare all'incirca un mese a convertirlo sul nuovo motore.

La tecnologia di Carmack lo aveva ancora costretto a cambiare i suoi piani.

C'era un altro evento che i videogiocatori stavano attendendo: un torneo di Quake denominato Red Annihilation, ovviamente sponsorizzato da id. Al centro del salone si trovava it prima premio: la Ferrari 328 rosso ciliegia di Carmack. "Ho comprato la mia prima Ferrari dopo it successo di Wolfenstein 3-D," disse Carmack alla stampa. "Grazie a Doom e Quake ne ho acquistate altre tre. Quattro Ferrari Sono troppe per me. Piuttosto che venderne una o metterla a fare la ruggine in un deposito, preferisco darla indietro ai

videogiocatori, grazie ai quali l'ho comprata. Il re di questo deathmatch ricevera una corona davvero incredibile."

Pin di duemila giocatori si erano sfidati on-line per entrare nel gruppo dei sedici che avrebbero dovuto scontrarsi all'E3. La finale fu disputata da Tom "Entropy" Kizmey, membro di Impulse 9, it clan dell'Universita. del Kansas, e Dennis "Thresh" Fong, vincitore del primo torneo deathmatch ufficiale: it Judgment Day di Microsoft. I due si sfidarono, uno di fronte all'altro, in mezzo alla folla che li acclamava, sal palco di fronte all'auto di Carmack, riconoscibile per la targa idtek 1 . Il match veniva mostrato alla platea su un grande schermo, situato dietro di loro. Thresh riusciva a vedere it riflesso della Ferrari sul suo schermo mentre sferrava it colpo finale, che gli permise di vincere it deathmatch per tredici uccisioni ad una.

Carmack sali sul palco e passe a Thresh le chiavi. "Come pensi di riuscire a portarla a casa?" gli chiese. "Non so," rispose Thresh, "Penso che la spediro." Carmack tome mezz'ora pin tardi con cinquemila dollari in contanti da dare al ragazzo per coprire i costi della spedizione.

Mentre it pubblico sfollava, Romero si avvicino per vedere chi c'era di id. Il fatto che fossero concorrenti non significava che non avrebbero pin potato essere amici. Trove Carmack ed un paio di altri ragazzi di id attorno ad alcuni computer. Parlarono dell'evento, per poi fare qualche partita in deathmatch. Romero riusci a battere tutti, finche non venne la Volta dell'incontro pin atteso, quello tra lui e Carmack.

I Due John si sedettero al computer, pronti a scontrarsi. Le loro partite, nel corso degli anni, avevano assunto significati sempre diversi. Avevano giocato a Super Mario a Shreveport, quando it mondo era pieno di possibility ed id era solo un'idea dal profondo. Avevano giocato a F-Zero, it gioco di corsa su hovercraft, in Wisconsin per sfuggire dal freddo e sognare le macchine sportive che un giorno si sarebbero potuti permettere. Avevano giocato a Doom, al primo deathmatch mai disputato, che aveva previsto la fama e la ricchezza che sarebbero arrivati poco tempo dopo. Ed in questo moment() si stavano sfidando per la prima volta a Quake, it gioco che li aveva separati. In tutti quei lunghi mesi di sviluppo, non avevano mai giocato l'uno contro l'altro.

Al via, cominciarono subito a lanciarsi addosso dei razzi, inseguendosi tra i corridoi del livello scelto.

Non ci volle molto a Romero, it Chirurgo, per fare a pezzi Engine John. La partita era finita. Quella successiva si sarebbe disputata in un'arena ancora pin difficile: quella in cui Quake II e Daikatana erano destinati ad incontrarsi. Un mondo in cui la competizione e le sorprese erano garantite.

QUATTORDICI

Silicon Alamo

"**Brother Jake** se ne stava dietro it bancone della Horny Toad Cantina di Mesquite, a preparare un altro Big Fucking Gun. IL BFG, una parte di Rumplemintz, una parte di Midori, ed uno spruzzo di curacao blu, era un drink che aveva ideato in onore della sua arma preferita tra quelle presenti in Doom. Era it minimo che potesse fare, considerando che it locale si trovava dall'altra parte dell'autostrada rispetto agli uffici di id. Il cocktail era diventato la bevanda non ufficiale di Dallas, la nuova capitale della febbre dell'oro dei videogiochi.

Nell'estate del 1997, Dallas era per gli appassionati di videogiochi quello che Seattle era stato per i musicisti nei primi anni 90'; id era i Nirvana. Nei cinque anni passati dal momento in cui i Due John erano arrivati in citta con un coin-op di Pac-Man nel cassone del loro camion, la comunita di sviluppatori del luogo si era pia che triplicata. La crescita si era estesa anche ad Austin, con la nascita di numerose societa attorno alla bandiera della citta, la Origin di Richard Garriott. La rivista Time defini gli esponenti • dell'industria videoludica texana i "Nuovi cowboys." *Wired* li chiamo "Figli di Doom." Il *Boston Globe* parle del mondo dei videogiochi come della "nuova Hollywood."

Un nome pia appropriato sarebbe stato di certo Silicon Alamo, perche la ragione di questa incredibile espansione era da ricercare negli sparatutto in prima persona. Tra Doom, Quake, e Duke Nukem, it grande successo di Scott Miller, gli sparatutto avevano generato un'industria multimilionaria e, soprattutto, dominato le classifiche di yendita. Si era realizzato it sogno che id aveva cercato di far avverare fin dai tempi di Softdisk, quello di rendere it PC una piattaforma perfetta per i videogiochi. Dei 3.7 miliardi di dollari generati nel 1996 dal software per l'intrattenimento interattivo, quasi la meta, 1.7 miliardi, risultavano dalle vendite di giochi PC. "**Il** boom del gioco su PC,"

afferme *USA Today,* "ha aiutato l'industria a riprendersi."

Stava nascendo, attorno a Dallas, con la speranza di poter godere della stessa fortuna di id e Ion, una nuova generazione di compagnie videoludiche. Rogue e Ritual, derivate rispettivamente da id e 3D Realms, si erano specializzate nella realizzazione di quelli che vennero chiamati mission pack, nient'altro che livelli aggiuntivi per Quake. Ensemble Studios, per cui era andato a lavorare Sandy Petersen, aveva creato uno dei piu venduti giochi di strategia di tutti i tempi, Age of Empires. Terminal Reality, fondata da ex-membri di Apogee e dal creatore del motore grafico alla base del Flight Simulator di Microsoft, si dedice alla realizzazione di giochi multipiattaforma. La Cyberathlete Professional League stava cercando di trasformare i tomei in deathmatch nella versione videoludica della NFL..

id fece molto per ingrandire la comunita, fornendo in licenza la sua tecnologia. Oltre a Ion Storm, c'erano altre societa che stavano pagando somme vicine ai 250 mila dollari, oltre alle royalty, per usare it motore di Quake. Presto, la stampa videoludica, anche se id ci avrebbe comunque guadagnato con questa mossa, comincio a speculare sui cosiddetti "Quake **killer"** che avrebbero potuto scalzare la societa di Mesquite dal suo trono. Duke Nukem 3D era stato molto acclamato. Valve, una compagnia di Seattle fondata da alcuni ex-dipendenti di Microsoft aveva preso in licenza it motore di Quake per realizzare Half-Life, un gioco che era stato mostrato all'E3 ed aveva riscosso discreti consensi. Unreal, sparatutto sviluppato da Epic, la compagnia del North Carolina che Scott Miller aveva scoperto diversi anni prima, era riuscito anch'esso a colpire stampa e appassionati. E poi, ovviamente, c'era anche Daikatana. Con tutti questi giochi in uscita entro la fine dell'anno successivo, tra cui anche Quake II, la resa dei conti della Silicon Alamo prometteva di essere una delle migliori sparatorie da anni, se solo i personaggi coinvolti fossero riusciti a sopravvivere alle lotte nelle loro societa.

***La* gara era cominciata.** Carmack era al volante della sua Ferrari F40, che stava andando velocissima sulla striscia d'asfalto, quando una Porsche 911 arrive di corsa dietro di lui. Era un bel giorno di sole ad Ennis, in Texas. Carmack aveva deciso di affittare questa pista per una piccola gara aziendale. Sarebbe stato un modo divertente per liberare la potenza delle auto sportive che si erano potuti permettere grazie ai videogiochi. Questo non era l'unico circuito che avevano visitato recentemente. Carmack aveva infatti contattato una volta it sindaco di Mesquite, per chiedergli se avesse potuto ternporaneamente chiudere l'aeroporto locale, per farli gareggiare un po'. 11 sindaco accetto senza problemi. Dopo tutto, Carmack, aveva donato alla polizia decine di migliaia di dollari di attrezzatura, tra cui anche giubbetti antiproiettile (che alcuni agenti appassio-

nati avevano marchiato con it logo di Doom) e, per questo, si meritava di essere considerato

Quelle di corsa non erano le uniche gare in citta. Anche se Quake II era stato it miglior sparatutto dell'E3, la pressione all'interno di id cominciava a salire. Carmack aveva lasciato perdere it test per la manipolazione dell'umore, rendendosi conto che questo modo di agire non faceva per lui, ma it resto dei ragazzi non si era assolutamente calmato. Gli sparatutto delle altre case, anche quelli basati sul motore grafico di id, venivano spesso presi in giro. Quando arrivo it primo demo di Half-Life, in molti ipotizzarono che non avrebbe mai avuto successo.

La societa, come Quake II, era sempre pin militaristica e seriosa. A qualcuno sembrava che l'umorismo e tutto it divertimento fossero stati risucchiati via, non metaforicamente ma letteralmente, da id, con la partenza delle persone piu divertenti, da Romero a Mike, passando per Jay e Shawn. Si era creata una competizione vera, inizialmente rivolta verso Romero, che si inizio a diffondere tra tutto it gruppo. American e gli altri incolparono Carmack, che si era rinchiuso nel suo ufficio, di incoraggiare passivamente it conflitto.

Una delle cose piu detestate dai dipendenti era it modo in cui venivano decisi i bonus all'interno della societa. Ogni trimestre, i proprietari si riunivano per determinare che somma stanziare per i bonus e decidere quanto sarebbe andato ad ogni dipendente. Qualcuno in un trimestre avrebbe guadagnato centomila dollari; in quello successivo, ad esempio,- solo ventimila. I proprietari stessi ammisero che si trattava di un metodo arbitrario ed imperfetto, ma era l'unico possibile da adottare. Di conseguenza, dipendenti si resero conto che it modo pin facile per ottenere bonus pin alti era quello di dimostrarsi superiori agli altri. Era un deathmatch finanziario.

Senza pin Romero tra i piedi, la competizione si era fatta sempre pin feroce. I giorni di American, che si era dimostrato un prodigio durante la lavorazione di Quake, erano finiti. Carmack si era improvvisamente irrigidito nei suoi confronti, facendogli venire it dubbio che, tra loro, non ci fosse mai stata una vera amicizia. Per Carmack, American era un'altra vittima di se stesso, un qualcuno dotato di talento che aveva perso di vista i suoi obbiettivi, come Romero. Non ci volle molto a Tim Willits, it vecchio avversario di American, per diventare it preferito, cosa che genet ˙6 lotte interne ancora pin aspre.

Carmack, poi, era sempre pin desideroso di prendere su it suo portatile e di scomparire in una stanza d'albergo di un qualche stato lontano. Tutto quello che voleva fare era programmare. Era quello che aveva sempre voluto. Egli pensava che i problemi che si stavano verificando in id si sarebbero potuti evitare mantenendo ristrette sia la societa che it gruppo di lavoro. "Le dimensioni del team di sviluppo," scrisse nel suo file

.plan on-line, "in un qualunque, progetto, non possono superare una determinate soglia, perche l'aggiunta di persone porta inevitabilmente ad allungare i tempi. La perdita di efficienza a causa della suddivisione dei compiti, la mancanza di comunicazioni e l'entropia generale sono alcune delle conseguenze provocate da una dimensione eccessiva. Basta aumentare le persone per ridurre la quality. Per questo motivo, ritengo che il team di programmazione di id debba essere molto piccolo."

Grazie alla partenza di Romero, la vita di Carmack poteva aspirare all'eleganza del suo codice: semplice, efficace, piegato alle sue necessity. Avrebbe mandato avanti la society in questo modo, ed avrebbe anche realizzato i suoi giochi cosi. Non sarebbe mai stato sopraffatto dalie pressioni interne o da grandi aspirazioni, elementi portatori di ritardi infiniti. Ed il 9 dicembre 1997, egli mostro it risultato di questo suo modo di vivere.

"Cazzo. Quake 2 e it gioco piu impressionante che ho mai giocato su computer... Avete giocato negli ultimi tempi a qualcosa che fosse meglio di Quake 2? Posso facilmente prevedere la risposta: no.." Tra le tante recensioni entusiastiche apparse in rete, questa era senza dubbio la piu importante, in quanto opera di Romero. La poste 1'11 dicembre nel suo file .plan, due giorni dopo l'uscita del gioco. Romero aveva giocato ininterrottamente per 48 ore, completando it gioco in un'unica sessione. Aveva tutte le ragioni per essere eccitato.

A Romero fu assicurato che, usando l'engine di Quake II, avrebbe potuto implementare tutti i trucchetti del gioco, incluse le luci colorate, in Daikatana. Non solo sarebbe andato avanti a realizzare quello che riteneva it pin ambizioso sparatutto mai create, ma lo avrebbe fatto con il motore grafico pia ambizioso di sempre. Era il tipo di collaborazione che Romero desiderava, un matrimonio tra tecnologia e design che non aveva mai potuto ottenere in id. In quel momento, poi, nessuno, nemmeno Carmack, poteva ostacolarlo.

0 almeno era quello ehe pensava. Stavano infatti emergendo i primi attriti interni a Ion Storm. Tutto era cominciato con la campagna pubblicitaria di aprile, i cui strascichi si erano fatti sentire anche nella dimostrazione all'E3 del giugno 1997. In molti, infatti, giudicarono il demo di Daikatana piuttosto insoddisfacente. Romero, poi, sembrava pia interessato a giocare e corteggiare la stampa, e non a dire al suo team cosa avrebbero dovuto fare per realizzare it gioco che, inutile dirlo, restava sempre molto distante dal completamento.

A gran parte dello staff di Ion, diversamente da Romero, non piaceva l' idea di passare alla tecnologia di Quake II per muovere Daikatana. A dire il vero, c'era un odio diffuso

e generalizzato per it nuovo motore. Romero sembrava non avere alcuna idea di quanto lavoro sarebbe stato necessario solo per implementare le basi del suo documento di design, lungo quattrocento pagine, per Daikatana: i sessantaquattro mostri, le quattro zone diverse, le dimensioni quadruple rispetto a quelle di Quake. Sarebbe gia stato un problema rispettare la nuova deadline di marzo 1998 senza cambiare tecnologia, figuriamoci in questo modo. Tutti si chiedevano come sarebbe stata gestita la questione.

I dipendenti della societa, comunque, non erano i soli ad avere sospetti dopo l'E3. Eidos non fu soddisfatta di scoprire che it titolo di punta di Ion Storm avrebbe mancato la stagione natalizia. I dirigenti della compagnia, pero, decisero di dare a Romero it beneficio del dubbio. Egli infatti li assicuro che it gioco sarebbe stato ritardato solo di qualche mese. Per lui, la formula del successo recitava "corpi + forza lavoro." Nella societa lavoravano gia ottanta persone, ed erano ancora in atto delle assunzioni. Con tutte quelle persone al lavoro, it gioco sarebbe ovviamente stato completato. Eidos non aveva altra scelta oltre a fidarsi della sua parola, visto che Romero stava dirigendo lo sviluppo di Daikatana completamente da solo. Per quello che sapevano, mancavano pochi mesi al completamento del gioco e alla sua conseguente uscita. Ed avrebbero fatto di tutto per far si che cio accadesse.

C'era bisogno di soldi. Dopo meno di un anno, i 13 milioni di dollari stanziati da Eidos in seguito all'accordo iniziale, che sarebbero dovuti servire per finanziare i primi tre giochi, erano ormai finiti. Avere uno staff di ottanta persone, ognuna con due computer ciascuno ed un monitor a 21 pollici, necessitava it pagamento di ottanta stipendi. La ristrutturazione dell'ufficio, poi, si stava ormai avvicinando ai due milioni di dollari di costo. E la fine dei lavori era ancora molto lontana. Bisognava fare qualcosa, e Mike Wilson, it responsabile marketing di Ion, aveva un piano.

Fin dai tempi di id, Mike aveva infatti sognato di poter diventare un publisher, ed aveva chiaramente spiegato questo sogno a Romero ed agli altri proprietari della societa nel momento in cui era salito a bordo. Al piano fu dato nome in codice di Ion Strike, che sarebbe stata la denominazione ricevuta dalla divisione publishing, una volta che avessero assolto i loro obblighi verso Eidos. Mike non riusciva a credere che Romero, a sua insaputa, avesse firmato un accordo con Eidos relativo non solo a tre giochi, ma addirittura a sei, visto che it contratto prevedeva che la compagnia britannica potesse opzionare i tre successivi. Questo significava che Ion, dopo aver ricevuto i 13 milioni di dollari per i suoi primi tre giochi, se avesse presentato altre tre idee, avrebbe potuto ricevere altri fondi da Eidos. Pin rapidamente avrebbero presentato i progetti, pin rapidamente avrebbero avuto i soldi per formare Ion Strike. E cosi fecero.

Per questo motivo, essi decisero di acquisire Dominion, gioco su cui Todd Porter aveva lavorato per 7th Level. Egli convinse gli altri proprietari che sarebbe stato

perfetto per Ion. Sarebbero bastati 1.8 milioni di dollari per prenderlo, poi ci avrebbe pensato Todd a terminarlo in sei settimane e a farlo uscire, prima di ricominciare a lavorare sul suo Doppelganger. Venne cosi siglato l'accordo. Ma questo, era solo l'inizio.

Nel settembre 1997, Romero aveva sentito in giro che Warren Spector, noto game designer, stava cercando un posto in cui accasarsi. Con i suoi quarantuno anni, Warren era uno dei veterani dell'industria. Figlio di un dentista e di un'insegnante di lettura di New York, era cresciuto coltivando la sua intelligenza ed i suoi studi. Mentre inseguiva un dottorato in radio, televisione, e cinema all'Universita del Texas ad Austin, alla fine degli anni '70, Warren si era innamorato dell'emergente comunita di autori di fantascienza e videogiocatori, cosa che lo porta ad accettare un lavoro per Origin, la societa di Richard Garriott. I giochi, per lui, non erano solo un modo per distrarsi, ma la cosa pia vicina alla realta artificiale.

"Non sono mai esistiti media nella storia dell'umanita in grado di farti entrare in un altro mondo," diceva, "siamo bloccati qui." Pero, equilibrando a dovere storia e tecnologia, un buon gioco sarebbe quasi riuscito sicuramente nell'intento. "Questo e l'unico media che permette alla gente comune di viaggiare su altri mondi... Non pilotere mai un biplano della Prima Guerra Mondiale. Non visitero mai una stazione spaziale. Non saro mai una superspia. Ma quando gioco con qualcuno di questi giochi, lo divento, lo sono."

Mentre id rendeva popolari quelli che, per lui, erano sparatutto in prima persona noiosi e stupidi, Warren lavorava su giochi simili, ma pia letterari, pia incentrati sulla storia, che definiva "simulazioni immersive." Titoli come Ultima Underworld, Thief, e System Shock si basavano pia sull'intelligenza e sulla capacita di muoversi senza farsi vedere che sulla rapidita di fuoco. Romero pensava che sarebbe stato un innesto perfetto. Warren firm6 it contratto, che gli avrebbe permesso di guidare it suo team di sviluppo, quello che sarebbe diventato poi Ion Austin. Si mise a lavorare sul suo gioco dei sogni, Deus Ex, un titolo fantascientifico che si proponeva, nelle sue intenzioni, di essere la pia realistica e coinvolgente simulazione immersiva mai realizzata. Quando l'agenzia di pubbliche relazioni di Romero cerce di tirare Warren nella mischia, lui fu rapido a disegnare una riga sulla sabbia. "Non dire mai le parole `beccati questo,' "disse loro, "e non voglio che nessuno diventi la mia puttana. Saremo la parte raffinata di questa societa, per cui preparatevi."

Mike Wilson non si preoccupava di quali sarebbero stati i risultati. A settembre, nel bel mezzo di una fiera del settore, convoco una riunione con i dirigenti di Eidos, per presentare loro un abbozzo di quelli che sarebbero stati i tre giochi successivi di Ion Storm. "Eccoli qua," disse, "prendere o lasciare." Mike aveva gia schiacciato dei publisher in passato, specialmente ai tempi della versione shareware di Quake, con la quale

aveva praticamente tagliato fuori GTI ed i rivenditori. I dirigenti di Eidos non discussero nemmeno it piano. Chi si credeva di essere Mike? Ion era gia incredibilmente in ritardo con i suoi primi tre titoli, e voleva gia parlare di quelli dopo? Ovviamente, non fu siglato nessun accordo.

Todd. Porter disse agli altri proprietari che, dopo la riunione, aveva ricevuto una chiamata dall'amministratore delegato di Eidos, che minacciava di strangolare Mike. Todd, che era sempre stato contro l'idea di accelerare i tempi con Eidos, si lamento con Romero e Tom, ma senza ottenere risposta. Egli penso che fossero troppo immersi nei loro giochi per mandare avanti la baracca. Motivo per cui decise di cominciare a mandarla avanti da solo. Non gli piacque affatto quello che trove. Mike ed it direttore esecutivo, Bob Wright, stavano infatti spendendo una marea di soldi senza annotare chiaramente le spese.

Ma mentre Todd si muoveva contro di loro, Mike stava praticamente facendo lo stesso verso di lui. Estroverso ed amante del divertimento, Mike era diventato una specie di mentore per i giovani dipendenti di Ion Storm, che si aprivano sempre piu spesso con lui, per parlargli del loro disagio. Todd ed it suo team, quello di Dominion, erano una spina nel fianco, come i grafici di Jerry. Stava emergendo uno scontro tra due culture differenti. Mentre it team di Romero era composto da giovani membri della comunita di Doom, quelli di Todd e Jerry vedevano la presenza di persone piu vecchie e distaccate. Todd aveva assunto alcuni laureati; pochissimi degli uomini di Romero, invece, erano riusciti a finire it college. Poi, molti elementi del gruppo di Todd non conoscevano it gioco che aveva reso possibile la nascita di Ion Storm. II team di Romero rimase scioccato quando scopri che uno degli uomini di Todd non aveva riconosciuto Doom, dopo averlo visto girare sul computer di qualcuno.

Dopo aver sentito queste lamentele quotidianamente per giorni e giorni, Mike decise che bisognava fare qualcosa. Ad ottobre porto Romero e Tom a bere qualcosa in un bar, e disse loro le cose che i loro stessi staff avevano paura di dire, ossia che tutti odiavano Todd. Dominion, nonostante le sue rassicurazioni, stava richiedendo piu di sei settimane ed era tutto tranne che impressionante. Todd non era tagliato per la compagnia, poi, veniva addirittura vestito in giacca e cravatta al lavoro, una vera e propria eresia per gli altri. Furono tutti d'accordo nel mandare via Todd.

La settimana dopo, in ascensore, mentre stava per dare la notizia a Todd, Romero si tiro indietro. "Non posso farlo," disse a Mike. "Non gli abbiamo mai praticamente dato una possibilita, lo stiamo licenziando solo perche tutti lo odiano. Dovremmo parlargli, stabilire qualche ultimatum ed offrirci di aiutarlo." Mike fu sorpreso. Romero aveva di nuovo cambiato idea. Ma Mike non si era affatto reso conto di quello a cui avrebbe portato quella decisione. Il mese dopo fu convocata una riunione, proprio incen-

trata su Mike. I proprietari, in particolare Todd, ne avevano abbastanza di lui. Eidos chiamava ogni giorno dicendo che non ce la facevano pia a lavorare con lui. In quel periodo, poi, anche solo mettersi a pensare al self-publishing, con tre giochi da finire, era impossibile. Romero disse che bisognava pensare a farli i giochi, non a pubblicarli. Se Mike avesse voluto diventare un publisher, sarebbe dovuto andarsene. E cosi fece.

Con la partenza di Mike, Romero avrebbe potuto mettersi seriamente al lavoro e guidare it suo team al completamento del gioco. Nel febbraio del 1998 gli arrive) quello che stava aspettando: it codice di Quake II. Si trattava del materiale che gli avrebbe permesso di ultimare Daikatana. Romero apri it file, diede un'occhiata al codice, e si blocce. "Oh mio Dio," disse ad alta voce, "che ha fatto Carmack questa volta?"

"Hai dell'aspirina?" chiese Carmack al suo amico, mentre entravano in un casino di Las Vegas.

"Hai mal di testa?"

"No," rispose Carmack, "ma lo avro presto."

Era 1'8 febbraio del 1998, e Carmack stava per mettere alla prova it suo cervello, e fargli contare le carte del blackjack. Questo gioco d'azzardo lo affascinava da qualche tempo. "Con la mia formazione di tipo probabilistico-statistico, e nessuna credenza nella fortuna, nel, fato, nel karma, o nelle divinita, l'unico gioco da casino che mi interessa e it blackjack," scrisse in un file .plan. "Giocare come si deve a blackjack e un test per la propria disciplina personale. Ci vogliono pochissime capacita per capire come gioca la mano destra e contare le carte, la parte difficile e riuscire a comportarsi sempre come un robot, e non essere sopraffatti dai propri istinti." Per migliorare le sue capacita prima del viaggio, Carmack applico it suo usuale approccio, che consisteva nel consumare alcuni libri sull'argomento e poi realizzare un programma, in questo easo un qualcosa che simulava it comportamento delle carte nel blackjack.

La sua ricerca si dimostre molto fruttuosa, tant'e che gli permise di incassare ventimila dollari, tutti donati alla Free Software Foundation, un'organizzazione composta da credenti, come lui, nell'Etica Hacker. "Non voglio cercare di mantenermi giocando a blackjack," scrisse on-line Carmack dopo it viaggio, "per cui l'essere buttato fuori non mi infastidisce affatto." Non gli ci voile molto per scoprire come si sarebbe sentito. La volta dopo, Carmack fu avvicinato da tre uomini vestiti in scuro, che gli dissero, "Preferiremmo che lei giocasse a qualcos'altro e non a blackjack."

Gli altri al tavolo guardarono increduli. "Perch& le stanno facendo questo?" chiese una donna.

"Pensano che stia contando le carte," disse Carmack.

"Pensano che lei possa ricordare tutte quelle carte?"

"Si," rispose Carmack, "qualcosa del genere."

"Beh, cosa fa nella vita?"

"Sono un programmatore di computer," disse, mentre lo accompagnavano fuori dalla porta.

I casino non furono gli unici posti in cui Carmack cerco rifugio nel febbraio 1998. Il suo vecchio desiderio di solitudine lo porta spontaneamente, un giorno, in una piccola ed anonima stanza d'albergo in Florida. Nonostante le recensioni positive ed it grande successo di Quake II, lo stress dell'ufficio si era dimostrato troppo elevato anche per lui. Non sopportava pid le lotte, le lamentele, i deathmatch nella vita reale tra i sempre piu insoddisfatti membri dello staff Le cose erano degenerate cosi tanto da penetrare persino nel gioco. In un livello segreto creato da Tim Willits, sul muro, comparivano i ritratti dei vari dipendenti e proprietari di id. Ogni ritratto nascondeva un'animazione che, nella mente di Tim, rifletteva la personality del membro in oggetto: Carmack, ad esempio, spariva per terra quando qualcuno si avvicinava.

Carmack, allora, era scomparso veramente, rinchiudendosi in questa stanza d'albergo per una settimana. C' erano scatole di pizza sparse sul pavimento, it telefono non suonava, la porta non si apriva. L'uomo si distraeva solo quando la sua gola era cosi secca da aver bisogno di un'altra Diet Coke, che andava a prendere fuori dalla porta. Carmack si era pure comprato un portatile speciale per l'occasione: un sistema Pentium II di marca Dolch, dotato di slot standard PCI, per poter installare it suo acceleratore OpenGL Evans & Sutherland. Egli si era isolato per svolgere ricerche sul nuovo motore grafico, chiamato Trinity, che sarebbe stato un enorme passo in avanti rispetto a quello di Quake II. Gli altri, nel frattempo, erano impegnati a realizzare un mission pack per it loro ultimo successo. Quando Carmack tome a Mesquite la settimana dopo, senti l'inusuale bisogno di riflettere in un file .plan che poste on-line:

Nome: John Carmack
Descrizione: Programmatore
Progetto: Quake 2
Ultimo aggiornamento: 02/1998 03:06:55 (Central Standard Time)

Ok, sono in ritardo per un update, lo so.

La fuga di ricerca e andata bene. Nello spazio di una settimana, ho lasciato it mio hotel solo per comprare della diet coke. Sembra che questa cosa mi abbia rovinato un po, visto che tutte le piccole distrazioni dell'ufficio mi infastidiscono di piit da allora. Credo

che queste escursioni di ricerca lunghe una settimana diventeranno piuttosto comuni nei periodi in cui non si e in crunch. Una volta a trimestre non mi pare una cattiva idea.

Non sono ancora pronto a parlare nello specific° di quello che stofacendo sul trinity. Quake ha subito numerose false partenze (portali, ecc) prima di arrivare ad un'architettura definitiva, e posso dirvi di essere sicuro che quello che sto facendo ora non sara utilizzato nel prodotto finale, e non voglio menzionare nulla the possa essere implicitamente considerato una "promessa" da qualcuno.

Le prospective, comunque, sono molto esaltanti.

Molti sviluppatori di videogiochi incentrano it loro lavoro sul prodotto finale, e per loro it processo di sviluppo e semplicemente quello che devono fare per arrivare al traguardo. Li rispetto, ma la mia motivazione e un po' differente.

Per me, anche se mi inorgoglisco molto quando riesco a mettere in vendita un gran prodotto, i traguardi sul percorso sono molto piic importanti. Non mi ricordo nessuna delle nostre vecchie uscite, ma ricordo le astuzie ed i metodi utilizzati per rendere fluido lo scrolling di Keen (che a loro volta, sono derivati dalla comprensione delle strutture per gestire gli array paralleli del linguaggio assembly per appleII. . .). La conoscenza si costruisce sulla conoscenza.

Mi ritrovo spesso a suddividere la mia vita in periodi in base alla quantita ed all'utilita delle cose imparate in quel momento.

Ho sviluppato le mie prime capacitor sui computer, a scuola, con gli apple II, ma la mancanza di risorse mi limitava, impedendomi di apprendere pit velocemente e andare avanti. La situazione per i programmatori di oggi e molto migliore, perche bastano un economico PC usato, un CD di linux ed un abbonamento ad internet per avere tutti gli strumenti e le risorse necessarie per imparare e raggiungere un determinato livello di conoscenza e di abilita.

I primi sei mesi per Softdisk, passati a lavorare sul PC, sono stati incredibili, e mi hanno permesso di apprendere molto. Per la prima volta nella mia vita, avevo attorno a me un paio di programmatori dotati di maggiore esperienza (Romero e Lane Roathe), poi c'erano molti libri e materiali disponibili, che mi permettevano di dedicare tutta la mia attenzione alla programmazione. E' stato un gran bel periodo.

I due anni seguenti, che sono culminati in Doom e nei vari lavori che ho fatto per console, mi hanno consentito di apprendere motto e migliorare le mie capacitor su vari fronti, dalla grafica alla conoscenza delle reti, da unix at modo di gestire la programmazione dei compilatori, dallo sviluppo su piattaforme alle architetture rise.

Il prirno anno di sviluppo di Quake e stato Intastico. Ho provato cosi tante nuove cose, ed avevo Michael Abrash come cassa di nisonanza. Credo che molti programmatori rimarrebbero sorpresi se sapessero quanto poco conoscevo sul 3-D convenzionale quando ho scritto Doom. Avevo probtemi a clippare net modo corretto i poligoni sui muri (tutto quel nonsense retativo alle coordinate polari era legato a questo). Quake mi ha costretto ad imparare le cose nel modo giusto, oltre a figrmi trovare alcune nuove innovazioni. Gli uttimi sei mesi passati a sviluppare Quake sono stati dotorosi e sofferenti, perchel'unico obbiettivo era quello di finire quel dannato motore. Posso dire, alla fine, che ne e valsa la pena, ma non guardo indietro con motto entusiasmo.

Il ciclo di sviluppo di Quake 2 e stato contraddistinto da esperienze d'apprendimento moderatamente interessanti (glquake, quakeworld, radiosity, openGL programmazione degli strumenti, win32, ecc), ed ha dato alla mia mente it tempo di spaziare tra un sacco di cose prima di essere pronto per andare davvero avanti.

Penso che to sviluppo del trinity sara gratificante per me almeno quanto to era stato quello di Quake. Sto raggiungendo profondi livelli di comprensione su akuni argomenti, e sto cercando di estrapolare elementi anche da aree (non grafiche) completamente nuove per me, che dovrebbero incrociarsi bene con tutto it resto che sto facendo. Dovrebbe esserci un gran gioco alla fine di tutto. .)

buon umore non dure molto. Come Romero in Ion Storm, Carmack stava scoprendo che i giomi gloriosi del piccolo team e della facility ad andare d'accordo erano finiti. In ufficio si respirava un'atmosfera di amarezza e tristezza generale. La tensione tra Tim, American, e gli altri level designer aveva raggiunto it punto di non ritorno. Adrian e Kevin stavano lottando con Paul Steed. Si disprezzavano cosi tanto da non lavorare assieme sul mission pack. La soluzione sarebbe stata quella di costruire it nuovo gioco attorno alle animosity dei membri della society. Quake III sarebbe stato un titolo incentrato sul deathmatch, che avrebbe quindi permesso ai designer di livelli di lavorare completamente isolati l'uno dall'altro.

Carmack, poi, avrebbe implementato gran parte delle idee su cui si basava it suo

Trinity. La sua idea, comunque, non fu apprezzata. Adrian non aveva proprio alcuna voglia di realizzare un altro sparatutto con marine e fucili. Per lui si trattava della solita cosa; era come se avessero fatto lo stesso gioco per anni, e per questo motivo voleva qualcosa di diverso. Anche American e Paul erano dalla sua parte. Quest'ultimo spera**va** di creare un prodotto piu incentrato sulla storia e sui personaggi, piu fresco e originale. Aveva addirittura scritto un lungo documento di design per spiegare quale sarebbe stata la storia del gioco. Carmack si oppose, come al solito, dicendo che la storia non era importante. Anche Kevin era deluso, cosa che lo spinse a dire a Carmack che se avesse voluto fare quel gioco avrebbe dovuto trovarsi un altro project manager. La societa era sempre piu nelle mani di Carmack, e Quake **III** era it suo gioco.

Per American, fu l'inizio della fine. I proprietari convocarono una riunione e lo licenziarono per scarsa produttivita. Carmack pensava che American avesse fatto bene it suo lavoro per un po', per poi cominciare a comportarsi in maniera simile a Romero. Quando American chiese qualche spiegazione in piii, gli venne detto che it licenziamento era dovuto al fatto che non piaceva pia a nessuno. La cosa non lo sorprese piu di tanto, perche era indicativa di quello che id era diventata fin dalla partenza di Romero. Tutti gli equilibri erano scomparsi.

American non fu l'unico a provare nuovamente simpatia per Romero. Addirittura Paul Steed, che non aveva mai lavorato con lui, cominciava a pensare che licenziare Romero fosse stato un errore tremendo. "Romero 6 it caos e Carmack e l'ordine," diceva. "Assieme sono perfetti. Ma quando li separi, cosa rimane?"

Le porte di color verde smeraldo dell'ascensore si aprirono sull'attico del Texas Commerce Building. Nel febbraio 1998, Romero usci fuori per vedere come era stata ristrutturata la sua fabbrica di Willy Wonka personale. Tutto quello che aveva immaginato era li: la stanza dei giochi con i coin-op del passato, it Foosball, i1 tavolo da biliardo, un'arena per it deathmatch con luccicanti monitor da ventuno pollici sotto un chiosco in quercia, dodici televisori che mostravano MTV, un labirinto di cubicoli d'acciaio rassomigliante al livello di un gioco, una cucina plena di dolcetti e snack. E, attomo e sopra allo spazio da duemila metri quadri, delle finestre che toccavano le nuvole. L'unico pensiero nella mente di Romero era: Cazzo, faremo proprio dei gran giochi.

Avrebbero dovuto fare proprio grandi giochi, perche le spese erano state maggiori del previsto. La ristrutturazione dell'ufficio era costata piu di 2.5 milioni di dollari. Dominion, che avrebbe dovuto essere completato in sei settimane, si era mangiato piu di 3 milioni di dollari. 1 13 milioni iniziali non c'erano piu, ed Eidos mandava soldi mensilmente. Tra l'affitto, gli stipendi per quasi cento dipendenti, e le altre spese, c'erano

all'incirca 1.2 milioni di dollari da pagare al mese.

Ma c'era un altro problema, molto pia grande: it codice di Quake II. Il motore era completamente diverso da quello che Romero si aspettava. Nei mesi precedenti, egli aveva fatto sviluppare Daikatana in modo che fosse facile convertirlo a quello che pensava sarebbe stato it nuovo motore grafico. Ma a quanto pare, Carmack aveva cambiato direzione ed aveva prodotto un codice con una struttura che prese Romero completamente di sorpresa. Non era sicuramente per costringere Romero ad altri ritardi, si trattava dell'ennesimo salto, dell'ennesimo cambiamento di programma da parte di Carmack. Un qualcosa che, ancora una volta, avrebbe bloccato i grandiosi progetti di Romero.

"Ci vorra un po'," disse Romero ad Eidos ed al suo staff. "Questo codice non messo bene." Completare Daikatana per it marzo del 1998 era impossibile, ma Romero pensava che sarebbero comunque riusciti a completarlo in pochi mesi. Gli altri non erano cosi fiduciosi, e cercavano di convincerlo a dimenticarsi di competere con la tecnologia di id e di rilasciare it gioco nella versione originale, quella che sfruttava it motore di Quake. "Non puoi stare al passo di Carmack," disse it capo programmatore di Romero, "a che scopo provarci?" Ma Romero non si arrese, diventando sempre pia ambizioso.

Qualche giorno dopo, Romero disse alla stampa del settore che Ion Storm avrebbe presto cominciato a lavorare su Daikatana II. I co-proprietari Todd Porter e Jerry O'Flaherty diedero it via ad un altro piano, quello di lanciare una divisione fumettistica all'interno della societa, usando i grafici di Jerry che avevano lavorato in quel settore. I proprietari approvarono it piano, che prevedeva l'assunzione di uno staff che si sarebbe occupato di creare un fumetto per ogni loro gioco, da rilasciare come materiale pubblicitario gratuito. Quando Eidos venne a conoscenza del piano, ovviamente, lo respinse. "Dovreste realizzare giochi," dissero. "Perche dovremmo pagarvi per fare dei fumetti?"

Anche it soffitto di vetro divenne un grosso problema, un vero e proprio incubo di luce. Non c'e nessuno, oltre ai vampiri, che odia la luce quanto i videogiocatori; non c'e nulla di peggiore di un fastidioso riflesso sullo schermo di un computer. Nessuno riusciva a lavorare. Cosi, furono subito chiamati gli architetti per installare delle protezioni su ogni cubicolo che, pere, risultavano ancora troppo luminoso per i gusti dei dipendenti. Come fu risolto it problema? Utilizzando fogli di feltro scuro, che furono fissati sopra e davanti ad ogni cubicolo, che non facevano passare nemmeno un filo di luce, ed erano perfetti per loro. Per entrare nelle loro postazioni, i ragazzi erano costretti a passare per it buco che avevano fatto nel feltro, come se fossero stati dei fotografi intenti ad entrare nella loro camera oscura. A quelli che entravano in ufficio, nel

paradiso dei videogiocatori, sembrava di trovarsi davanti ad una serie di caverne.

Nella primavera del 1998, l'umore in ufficio era sempre piu nero, un po' come i cubicoli. Nonostante lavorassero in perpetuo crunch mode, dodici ore al giorno, e sei giorni la settimana, Daikatana era tutt' altro che vicino al completamento. Per molti, it progetto era fuori controllo. Qualcuno aveva realizzato una serie di livelli che si dimostrarono inutilizzabili. Un grafico aveva creato un'icona per una freccia delle dimensioni notevolmente superiori a quelle richieste. Il gruppo si stava lacerando, tanee che cominciarono a formarsi alcune fazioni distinte. Anche i fan pia devoti di Romero, come Will Loconto e Sverre Kvernmo, ed un'altra mezza dozzina di altri dipendenti, cominciarono ad essere sempre pia riservati, preferendo passare it tempo a giocare in deathmatch, e non a lavorare. Altri cominciarono ad attaccare. Romero licenzio un dipendente, dopo che questi si era messo ad urlare improvvisamente.

Ma la maggiore preoccupazione, per molti, era legata al comportamento di Todd Porter e Jerry O'Flaherty, che si sentivano sempre pia i proprietari della societa. Todd si faceva vedere spesso alle riunioni relative a Daikatana facendo suggerimenti assolutamente inutili su modifiche da fare al gioco. Nel frattempo, Dominion si stava rivelando un vero e proprio macello, un titolo pessimo, che purtroppo sarebbe stata la loro prima uscita. Bisognava agire immediatamente.

Il 13 maggio, Sverre, Will, ed altri sei membri del team di Romero, invitarono Bob Wright, it direttore esecutivo di. Ion, che sembrava poter essere un alleato, a pranzo. Avevano un ultimatum per Romero: se Todd e Jerry non se ne fossero andati, lo avrebbero fatto loro. Bob li prego di mettere le loro lamentele per iscritto.

Tom venne a sapere dell'incontro, durante it quale Bob aveva detto ai ragazzi che avrebbe potuto aiutarli a finanziare la loro compagnia se avessero deciso di andarsene o fossero stati licenziati. Tom, chiamO Romero, ma al momento sbagliato. L'uomo era infatti fuori ufficio, con sua moglie, che aveva appena fatto nascere la loro prima figlia, Lillia. La sua vita familiare, negli ultimi tempi, era stata piuttosto movimentata, visto che aveva convinto la sua ex-moglie, Kelly, a trasferirsi in Texas con i suoi figli, Steven e Michael, per poter stare con loro pia spesso. Non ci volle molto per vederlo giocare ore e ore con i due ragazzi. La nascita della figlia avrebbe dovuto essere un giorno gioioso. Ma it fato aveva altre cose in serbo per lui.

"Che cosa?" urle Romero quando Tom gli parle delle intromissioni di Bob. "E' finita. Lo mando via." Bob fu licenziato la settimana dopo, ma nemmeno questo servi a buttare acqua sul fuoco. Quello che la societa mostro all'E3, l'ultima settimana di maggio, fu infatti molto deludente. Gli sparatutto della concorrenza, come it recente Unreal e l'imminente Half-Life, attirarono gran parte dell'attenzione, rivolta anche al nuovo gioco di id, Quake III. Quando Dominion arrive, sugli scaffali, la settimana seguente, fu

un tremendo flop. Un altro gioco di strategia ad ambientazione fantascientifica, StarCraft, era stato rilasciato qualche mese prima, ottenendo recensioni entusiastiche, ed aveva reso it titolo di Todd vecchio e stantio. Le scarsissime vendite confermarono alla gia triste comunita di videogiocatori che non tutto stava andando bene nella fabbrica dei sogni di Romero. E tale comunita, che era cresciuta con i giochi di Romero, comincio a criticare.

Sui siti videoludici come Evil Avatar, Shugashack, Blue's News, e Daily Radar, gli appassionati se la prendevano molto spesso con Ion Storm. "Solo parole, niente giochi," diceva un post piuttosto comune. "I motivi per cui non comprero Daikatana," diceva un altro. Un fumetto prendeva in giro Romero, ritraendolo mentre diceva, "Ciao a tutti... Sono qui per dirvi che Daikatana sara grande. Lo sapete tutti che ci so fare. Come Doom! Vi ricordate Doom? L'ho fatto io! E Quake? Anche quello l'ho fatto io! Il design legge!" L'ultima vignetta mostrava che Romero stava cercando di ottenere un pasto gratis da un venditore di hot-dog. "Niente da fare John," rispose it venditore. "Niente gioco, niente wurstel."

Si diffuse anche un altro rumor di morte, questa volta dopo la comparsa sul Web di una foto di Romero, in cui l'uomo si trovava all'obitorio con un proiettile conficcato nella testa. Qualcuno, scherzando, disse che si era ucciso dopo aver perso una partita a Quake contro Carmack. Ma quando una rivista on-line di videogiochi pubblico, poi ritrattando, che "fonti interne a Ion Storm" avevano confermato la scomparsa di Romero, gli appassionati persero la testa. Per loro, anche questo era un tentativo di farsi pubblicita, nonostante la foto provenisse da un imminente articolo su Ion Storm della rivista *Texas Monthly.*

La botta pia grossa si verifico il 30 settembre, quando un utente soprannominato Bitch X poste sul sito Gaming Insider la notizia che Eidos era intenzionata a comprare Ion Storm. Da mesi, infatti, i proprietari erano in trattativa con il loro publisher per una specie di acquisizione. L'idea era nata a maggio, ed Eidos aveva gia comprato il 19 percento di Ion Storm per 12.5 milioni di dollari, in cambio del perdono per l'anticipo di 15 milioni; anche le royalty di Ion sarebbero calate, passando dal 40 al 25 percento. Bob Wright avrebbe addirittura denunciato la societa, accusandoli di averlo licenziato per escluderlo dai profitti dell'accordo con Eidos.

Nessuno riusciva a capire come Bitch X facesse a sapere tutte queste cose. Quando, nelle due settimane successive, Bitch parle di vari licenziamenti e di certe e-mail, il ragazzo che gestiva it sito web di Ion Storm disse ai proprietari, "0 quelli che non sono piin qui sanno molto di piu di quelli che sono qui, ' o abbiamo una falla in cui potrebbe passare il Titanic."

Nessuno confesso di essere la talpa, per cui Romero si mise a controllare le e-

mail dei propri dipendenti, nel tentativo di capire chi stesse inviando informazioni ai siti in questione. Ma it danno, ormai, era stato fatto. Negli uffici, sospetti e mancanza di fiducia, erano sempre pia all'ordine del giorno. I dipendenti cominciarono a lamentarsi piuttosto sentitamente sul futuro finanziario di Ion Storm. Una delle promesse che gli era stata fatta all'inizio, riguardava l'assegnazione di bonus e di altri premi anche a loro. E pia le voci si diffondevano, pia si sentivano tristezza e depressione nell'aria. Romero accuse) i1 suo capo programmatore, Kee Kimbrell, uno dei due fondatori di DWANGO, di aver giocato troppo e di non aver fatto it suo lavoro; una lamentela piuttosto ironica, a dire it vero, tenendo conto di chi si stava lamentando.

"Cazzo fai, amico?" disse Romero. "Hai smesso di lavorare. E dobbiamo finire questo gioco. E' una cosa seria, lo sai." Kee disse a Romero che era preoccupato per le finanze della societa, aveva visto un grafico relativo alla situazione economica di Ion Storm ed aveva sentito in giro the Eidos era intenzionata a chiudere la compagnia. Romero esplose. "Voci! Voci! Voci! Voci! Voci! Cazzate!" disse. "Non capisci nulla di finanze, non intrometterti in queste faccende. Non sei a conoscenza dell'accordo che abbiamo con Eidos. Non capisci un sacco di cose. Vi state facendo influenzare tutti da queste cazzate, che non vi fanno lavorare." Ma Kee continuava per la sua strada. Romero non poteva fare altro che licenziarlo.

Le cose sarebbero peggiorate. I dipendenti cominciarono ad andarsene, senza mai pia tomare. L'accordo con Eidos si ruppe ancora prima di essere firmato, soprattutto a causa degli immensi ritardi e del caos all'interno delle mura di vetro. Dopo it fallimento di Dominion, con la necessity di tenere Ion a galla, Todd smise di lavorare su Doppelganger e si immerse nel suo nuovo ruolo di amministratore delegato. Per lui, Romero, non sapeva confrontarsi con gli altri. Cosi, Todd passe la gestione delle finanze ad una societa esterna, in modo da riportare la compagnia in carreggiata. Nonostante sapesse che it suo stile molto aggressivo avrebbe potuto infastidire quelli attomo a lui, si senti obbligato a rimettere in sesto it team di Daikatana. Ma non ci riusci, perche Romero non accolse i suoi suggerimenti; egli, infatti, voleva che it gioco fosse ridotto di dimensioni. Ed i dipendenti diventavano sempre pia amareggiati, a causa dei continui attacchi di Todd. Si lamentarono del fatto che un giorno, mentre guardavano crollare un edificio in fiamme dalla finestra, Todd aveva esciamato, "Non vi paghiamo per guardare edifici in fiamme."

In autunno, it crollo sembrava ormai inevitabile. La sera del 18 novembre, Romero fu portato a cena fuori da Stevie Case e da un altro paio di dipendenti fidati. Da quando era stata assunta, Stevie era rimasta sempre fedele a Romero, cercando di confortarlo e di infondergli ottimismo. "Abbiamo sentito in giro," disse, "che l'intero team di Daikatana se ne andra domani." Romero rispose arrabbiato. "Se vogliono andarsene,

che vadano a farsi fottere," disse.

giorno dopo, Romero e Tom furono chiamati in sala conferenze; dove li stava attendendo tutto it team di Daikatana. "Non riusciamo piu a lavorare in queste condizioni," disse Will Loconto. "Pensiamo che questo gioco non sara mai finito, per cui siamo intenzionati ad andarcene per fondare una nostra compagnia." Romero tome nel suo ufficio, dove rimase per tutta la giornata, anche dopo it tramonto del sole. Non sapeva piu cosa pensare. Si chiedeva perche aveva assunto tutte queste persone, e rispondeva a se stesso che it team non avrebbe dovuto essere cosi grosso. C'era troppa gente e troppi soldi erano stati spesi. Se fossero rimasti solo lui e Tom con un piccolo gruppo di persone, tutti uniti da un obbiettivo comune, sarebbe stato sicuramente meglio. Romero si stava pentendo di tutte le sue scelte; it periodo in cui erano solo giocatori e non uomini d'affari era troppo distante ormai. E Romero lo rimpiangeva.

QUINDICI

Ohre Doom

RebDoomer era un videogiocatore come tanti altri. Amava gli sparatutto in prima persona, specialmente Doom e Quake, e stava spesso sveglio fino a notte tarda, per giocare in deathmatch su Internet. Aveva anche realizzato dei mod, piuttosto amatoriali a dire it vero (tra cui un'area molto simile ad un campo da hockey ed un ring da pugilato per it combattimento corpo a corpo), che scambiava con gli amici on-line. "Come va amanti di Doom li fuori!" scriveva in rete. "Eccovi un altro favoloso wad per doom 2 da REB! Ci ho messo un sacco di tempo per farlo, per cui mandatemi almeno qualche ringraziamento!"

Off-line, invece, non si sentiva cosi a suo agio come in rete. Aveva parecchi problemi a scuola: lo prendevano in giro e gli facevano scherzi in continuazione, facendolo sentire emarginato. Questo lo porta a scrivere pagine di diario sempre piu arrabbiate, in cui descriveva it suo desiderio di vendicarsi. Un giorno, nel seminterrato di casa sua, si riprese con una telecamera, mentre era seduto su una sedia a dondolo, con in mano una bottiglia di Jack Daniel's ed un fucile a canne mozze. Rivolto verso la telecamera, descrisse la sua decisione di andare nella sua scuola e cominciare a sparare all'impazzata per ammazzare tutti. "Sara come in Doom," disse. "Tic, tic, tic, tic. Ah! Questo fucile 6 proprio uscito da Doom!"

II mattino del 20 aprile 1999, Eric "RebDoomer" Harris ed it suo migliore amico, Dylan "Vodka" Klebold, si caricarono di bombe e fucili e si diressero verso la Columbine High School, la loro scuola a Littleton, in Colorado, uccidendo quindici persone, tra cui loro stessi. L'evento, che venne mostrato in diretta, scosse la nazione. Genitori, insegnanti, politici e bambini volevano trovare un senso a questo atto fuori da ogni logica. Erano alla ricerca di un qualcosa a cui dare la colpa.

Alle 17.15 del 21 aprile 1999, Steve Heaslip, l'editor del sito di videogiochi Blue's News, scrisse questo messaggio, che poste subito on-line. "Diversi lettori ci hanno scritto riportando di aver visto in alcuni servizi it logo di Doom sulle sacche contenenti del materiale che si dice sia legato ai sospetti assassini. . . . Non e comunque ancora stata fatta menzione di alcun tipo di collegamento tra questi materiali ed it caso." Non ci voile molto a fare dei collegamenti quando si venne a sapere dei giochi, dei libri e delle fantasie dei due ragazzi, tutte legate a Doom.

Nelle settimane seguenti la tragedia, Doom divenne l'emblema del fatto che i media violenti potessero davvero ispirare la violenza nella vita reale. Il Simon Wiesenthal Center pubblico un rapporto in cui si diceva che Doom aveva riconfigurato la testa di Eric Harris, portandolo ad uccidere tutte quelle persone. Altri riportarono, senza verificare le informazioni, che Harris avesse realizzato un mod basato sulla Columbine High School. Il *Washington Post* descrisse it mondo dei giocatori di Doom, di.quelli che si divertivano come pazzi in deathmatch, definendolo un "posto buio e pericoloso." *Newsday* scrisse che giocare a Doom poteva" allargare it buco nell'anima di ogni ragazzino." David Grossman, ex-ranger dell'esercito, venne interpellato sempre pin spesso dai media per it suo modo di definire i videogiochi; li chiamava "simulatori di omicidi." Anche it Presidente Clinton disse la sua, citando Grossman in un'intervista radiofonica, ed aggiungendo che "Doom... it gioco giocato ossessivamente dai due giovani che hanno messo fine a tutte quelle vite a Littleton, rende i nostri figli partecipanti sempre pia attivi della violenza simulata."

Ancora una volta, i videogiochi violenti e tutti gli altri elementi della cultura popolare a loro associati, dai vestiti neri ai film sanguinosi, passando per la musica metal, erano sotto attacco. Il sindaco di Denver richiese la cancellazione del concerto di Marilyn Manson, l'artista preferito di Harris e Klebold. Le scuole proibirono gli impermeabili. Disney World e Disneyland rimossero i giochi violenti dalle loro sale giochi. Ma nessuno prese la chiamata alle armi come it senatore che aveva dato it via alla prima indagine sui giochi violenti sei anni prima: Joseph Lieberman.

In un comunicato del 28 aprile, it senatore chiese di effettuare altre indagini sul famigerato flagello. "La mia speranza," disse, "6 che questo summit riesca a persuadere i maggiori produttori culturali della nazione a chiedere un cessate it fuoco nella corsa alle armi virtuali ed a fermare l'uscita di giochi, CD e film ultraviolenti, che rendono romantiche e giustificano forme estreme di violenza, insegnando ai nostri figli che uccidere 6 bello, come capita in Doom ad esempio... che i due assassini della scuola hanno preso come modello anche nella scelta delle armi e dei vestiti."

Senza poter sentire altre campane, la stampa ed i politici, molti dei quali non avevano giocato a questi giochi, furono lasciati a tirare da soli le loro conclusioni. Ellen

Goodman, nella sua rubrica, che appariva su numerosi giornali, chiese, "Quanti di not considerano `normali' cose da ragazzi i videogiochi che, a quanto ci e stato detto, sono usati dall'esercito per de-sensibilizzare i militari nelle sessioni di addestramento virtuale?" Sembrava che non sapesse, o che non gliene importasse nulla, che i militari non usavano i videogiochi per de-sensibilizzare, ma per far comprendere ai soldati l'importanza del gruppo.

Good Morning America interviste un amico dei due killer adolescenti, che mostro ai telespettatori una partita a Doom. "Ci sono moltissime cose da imparare nel gioco per computer preferito di Eric Harris," annunciava it reporter. "Guardate con attenzione mentre entriamo nelle stanze segrete che ha creato." C' erano corpi appesi al soffitto che, secondo lui, erano state create da Harris; in realta, si trattava degli effetti da B-movie originali del gioco. "Sembra di attraversare l'incubo di qualcuno," dichiare it reporter. "Tie mai passato per la testa che questo ragazzo fosse un po' strano, per questo suo amore per le armi e la violenza?" II suo amico rispose, "Mai." Era solo un videogiocatore.

E questi erano solo giochi. Ad affermarlo, tutti quelli che avevano giocato veramente a Doom e Quake. Peccato che tutti gli altri sembrassero non teneme conto. Nei videogiochi, ovviamente, nessuno si fa male davvero. Da sempre, quando si parlava di giochi violenti, si tendeva a collegare la fantasia con la realta, come aveva analizzato l'autore Gerard Jones nel suo libro *"Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, e Make-Believe Violence* (Uccidere i mostri: perche i bambini hanno bisogno della fantasia, dei supereroi e della violenza finta)".

Jones noto che uno studio del 1963 aveva scoperto che i bambini che avevano visto degli spezzoni filmati con una persona che prendeva a pugni un clown gonfiabile, avrebbero successivamente preso a pugni un pupazzo del clown molto piu aggressivamente di quelli che non avevano guardato gli spezzoni. La conclusione: l'esposizione ad un media violento causava violenza reale. I bambini, ovviamente, non andavano in giro ad ammazzare e causare terrore, ma prendevano semplicemente a pugni i clown gonfiabili. Jones disse che gli adulti avrebbero dovuto capire it ruolo giocato dalla violenza in immagini nello sviluppo umano, anziche dare la colpa ai media violenti: "Esplorare, un contesto sicuro e controllato, quello che e impossibile, troppo pericoloso o proibito .. . e uno strumento cruciale nell'accettazione dei limiti della realta. Giocare con la rabbia un modo utile per ridurre it suo potere. Essere cattivi e spietati nell'immaginazione compensa quella componente selvaggia che tutti dobbiamo reprimere per essere delle brave persone."

I ricercatori avevano riscontrato, fin dagli anni '80, effetti positivi nei videogiochi; un rapporto apparso sul *Journal of American Academic Child Psychiatry* sosteneva

che i giochi permettessero di sfogare la propria aggressivita.. Uno studio inglese scopri che i giocatori "sembravano in grado di concentrarsi molto di pit delle altre persone, ed avessero una migliore coordinazione. Ci sono grosse somiglianze con gli atleti di alto livello. Le abilita che hanno appreso al computer sembrano essersi trasferite al mondo reale." In Finlandia, i ricercatori usavano i giochi per computer per curare i bambini dislessici.

Nonostante tutti gli studi che dimostravano la mancanza di collegamenti tra violenza immaginaria e violenza reale, qualcuno provava ancora dei sospetti. "La violenza nei film, nei videogiochi, e nei testi delle canzoni, ci disturba tutti," disse it Dr. Stuart Fischoff, fondatore del laboratorio di Psicologia dei Media della California State University di Los Angeles, in un discorso rivolto alla American Psychological Association nel 1999, "ma it fatto che due fenomeni siano entrambi fastidiosi e coincidenti nel tempo non significa che siano collegati... Non esiste, e posso affermarlo con certezza, nessuna ricerca che possa anche solo remotamente prevedere eventi come it massacro di Columbine."

Gli assassins, dopo tutto, avevano dimostrato di poter trovare l'ispirazione praticamente in qualunque cosa, dal White Album dei Beatles a *Taxi Driver,* passando per *Il Giovane Holden.* Quanti atti di violenza ha ispirato la Bibbia? Dopo Columbine, comunque, in pochi avevano it coraggio o la necessaria conoscenza per difendere i videogiochi. Jon Katz, articolista di *Rolling Stone* e frequentatore della community internettiana Slashdot, scrisse diversi saggi che affrontavano lo stereotipo con cui i media identificavano appassionati di computer e videogiocatori."E' una cosa da pazzi," disse al *San Francisco Chronicle. "11* vero problema sta nella facilita a trovare mitragliatrici e bombe, non nei siti Web e nei videogiochi." Anche altri provarono a difendere i videogiochi, seppure in modo abbastanza particolare. "La violenza e sempre stata una cosa di una certa importanza qui negli USA," scrisse la rivista *Time,* "e ci sono buone ragioni costituzionali che impediscono di eliminarla dai prodotti di intrattenimento. L'industria dei videogiochi realizza solo quello che vende. Finche compriamo prodotti in cui la violenza la fa da padrone, sia per not che per i nostri bambini, sara la violenza cio che ci daranno."

I politici, pero, non erano intenzionati ad attendere che la gente decidesse per se. Sam Brownback, un repubblicano del Kansas, disse, in un discorso al Senato, "Il videogioco 'Quake, prodotto da... id Software, la stessa compagnia che ha prodotto `Doom,' consiste in un uomo armato solitario, che deve affrontare vari mostri. Ad ogni uccisione, riceve dei punti. Andando avanti nel gioco, le armi che usa diventano sempre piu potenti e cruente. Si comincia infatti con un futile, che poi viene scambiato con una mitraglietta e poi con una motosega. PHI it giocatore e abile, piu le armi che usa sono

potenti. Lo spargimento di sangue e la sua ricompensa."

Nel giugno 1999, anche la Casa Bianca si preoccupo del problema. Durante una conferenza stampa al Rose Garden, un accigliato Presidente Clinton tiro fuori una pubblicita apparsa su una rivista di videogiochi che promuoveva un gioco, definendolo divertente che sparare al gatto del nemico." "Dovremmo pensarci due volte," disse, "all'impatto che le pubblicita di quei videogiochi che vengono chiamati `sparatutto in prima persona,' come quella piuttosto recente, che invita i giocatori, cito testualmente, a 'Venire a contatto con it proprio lato violento, da omicida a sangue freddo.' "

Ordino cosi un'indagine federale che avrebbe dovuto determinare quali compagnie, videoludiche e non, fossero colpevoli di pubblicizzare e conseguentemente vendere prodotti violenti ai bambini. L'industria diceva che i videogiochi venivano realizzati, in parte, da e per adulti, ma questa giustificazione non gli suonava veritiera. "E' difficile discutere seriamente quando si dice che i giochi, inizialmente, erano prodotti per adulti," disse. Tre giorni dopo, i senatori Lieberman e John McCain annunciarono una soluzione: it Twenty-first Century Media Responsibility Act, una legge che avrebbe stabilito un sistema di rating standardizzato per film, musica e videogiochi. Se la legge fosse stata approvata, i rivenditori che avessero venduto giochi violenti ai minori, sarebbero stati costretti a pagare multe per decine di migliaia di dollari. Nessuno, nell' industria videoludica, si oppose ai rating; d'altronde, it settore disponeva gia della sua Entertainment Software Rating Board. Ovviamente, pero, si arrabbiarono e non poco, a causa della standardizzazione e del coinvolgimento del governo. Il messaggio di Washington era forte e chiaro: ripensate i giochi violenti o fate altro.

Era 1'1:34 nella Suite 666. Diversi giorni erano passati dal massacro di Colombine e Carmack era seduto alla sua scrivania, dietro le finestre nere nella notte oscura, con it cursore che lampeggiava sul computer, in attesa di una sua risposta. Egli pens6 molto attentamente a quello che avrebbe scritto. Scrivere i .plan era diventato sempre piu difficile, perche sembrava che tutti pendessero dalle sue labbra. "Alcuni di voi," scrisse alla fine, "si stanno scervellando. per capire it perche."

Carmack stava parlando della reazione avuta dalla comunita dei videogiocatori alla notizia che la prima versione test del loro nuovo gioco, Quake III Arena, sarebbe stata rilasciata per Macintosh e non per Windows. Nel mondo dei videogiochi, questa faccenda era diventata importante quanto le altre controversie. Ma mentre Carmack si concentrava sul .plan, descrivendo i pregi ed i difetti dei nuovi sistemi Macintosh, non poteva evitare l'altra controversia. Dopo aver scritto it suo post, si alzo dalla poltrona per andare a prendere una Diet Coke ed uno snack in fondo al corridoio. "Ehi," disse,

passando davanti ai poliziotti all'ingresso, "volete qualcosa da mangiare?"

I poliziotti erano i1 segno piu ovvio dell'impatto che Colombine aveva avuto su id. Erano stati messi li per fare da guardia dopo l'arrivo di una prima ondata di chiamate ed e-mail piene di odio e di brutte parole. La signora Donna, receptionist e mamma di id, quando alzava it telefono, si ritrovava spesso dall'altro capo del filo un arrabbiato contestatore che le chiedeva, in nome di Dio, cosa aveva fatto la compagnia. I giornalisti avevano cominciato ad affollarsi fuori dall'ufficio, nel tentativo di raccogliere qualche dichiarazione da uno dei molti ragazzi dai capelli lunghi che uscivano dalle loro auto sportive per entrare nell'edificio. Quando le contestazioni cominciarono ad arrivare anche davanti alla porta dell'ufficio, alcuni dei nuovi membri dello staff di id, chiesero se fosse stato possibile aumentare la sicurezza nelle ore pia tarde. Carmack e gli altri proprietari accolsero la richiesta, anche se per loro era un po' esagerata. "Oh," dissero, "e una cosa a cui ormai siamo abituati."

Una cosa simile era infatti avvenuta anche otto giorni prima del massacro di Columbine. II 12 aprile 1999, i genitori di tre studenti uccisi nel 1997 in un altro massacro, nella scuola di Paducah, nel Kentucky, avevano denunciato per 130 milioni di dollari, alcune society del settore dell'intrattenimento, tra cui id Software, i cui prodotti violenti, secondo loro, avevano ispirato Michael Carneal, l'assassino quattordicenne, che era un fan di Doom e Quake. E, ovviamente, era accaduta anche molto tempo prima: dalle controversie legate a Wolfenstein nel 1992, alle udienze relative a Mortal Kombat nel 1993, sfociate poi nella proibizione di Doom; dalle contestazioni per it gioco Death Race negli anni '70 all'isteria collettiva per Dungeons and Dragons negli anni '80.

Da quando questi ragazzi avevano cominciato a giocare, c'erano sempre stati detrattori, denunce, processi, e sensazionalismi, ma mai nulla di cosi forte come l'uno-due di Paducah e Columbine. Proprio a causa del processo per Paducah, gli avvocati di id consigliarono caldamente ai proprietari ed ai dipendenti di non rilasciare dichiarazioni. Lo staff accolse la richiesta senza problemi, ma Carmack prove non poca frustrazione, dovuta al fat to che non potesse dire al mondo quello che pensava. Di conseguenza, i media andarono avanti nella loro campagna di demonizzazione, senza poter essere contrastati da chi quei giochi ii aveva fatti. Ma Carmack sapeva esattamente cosa avrebbe detto.

"Il susseguirsi dei due eventi non indica necessariamente che stava succedendo qualcosa di pia significativo o che it trend fosse in aumento. E' una questione di statistica. Questo evento della vita reale, come ogni altro, pue essere analizzato da un punto di vista matematico. Quando si verifica un evento, magari dopo un certo periodo di tempo in cui non si e visto, puo verificarsi nuovamente varie volte di fila, per poi scornparire e ricomparire diverso tempo dopo." Carmack non era preoccupato che qualcuno

potesse intendere, nelle sue parole, l'esistenza di un collegamento nascosto tra giochi ed omicidi. Secondo lui, le persone disturbate, che compivano queste cose, lo facevano a causa dei loro disturbi e basta.

Secondo Carmack, i giochi di id erano la versione adulta dei giochi che si facevano da bambini. "Doom non 6 attro che `Indiani e cowboy' con qualche effetto speciale in pia," disse. "Noi creiamo giochi che riteniamo possano divertire. Tutti i giochi con cui siamo cresciuti, come Defender e Robotron, avevano come scopo quello di correre in giro e sparare alle cose. Il sangue e la grafica migliorata hanno solo reso pia viscerali dei giochi che erano gia interattivi e divertenti. La gente, adesso, salta dalla paura e suda per la tensione. Non vogliamo che le persone si limitino a dire 'Si, mi sono divertito.' La nostra definizione di buon gioco e relativa a qualcosa che sa essere coinvolgente ed eccitante."

Questi giochi violenti erano indirizzati ai ragazzini? "Agli adolescenti, ovviamente, piacciono i nostri giochi," disse Carmack. "Ma dire che i nostri giochi sono indirizzati solo ai diciottenni ed ai pia anziani e ridicolo." Quello che la gente non riusciva a capire, pero, era che id non stava ne mirando ne indirizzando i suoi prodotti a nessuno in particolare. Ai tempi di Softdisk, i giochi che Carmack e soci facevano non erano rivolti al pubblico, ma a loro stessi. Erano i giochi a cui loro volevano giocare, e si decisero a farli perche nessuno li stava facendo. Sarebbe stato poi it fato a far si che questi giochi fossero graditi anche da altri milioni di persone. Tomato alla sua scrivania, Carmack si rimise a lavorare su un gioco che si preannunciava essere la loro migliore produzione: Quake **III** Arena. Ma, dopo Columbine, la gente e it mercato avrebbero ancora voluto i suoi giochi o quelli di Romero?

John Schuneman strinse la presa sulla sua palla da bowling mentre la conversazione si stava spostando su Doom. Il patrigno di Romero, che aveva passato i sessanta da qualche tempo, frequentava it bowling molto spesso da quando era andato in pensione, e solitamente, riusciva anche a rilassarsi e divertirsi con una Bella partita. Ma non oggi. La gente attorno a lui, come milioni di persone nel paese, stava parlando dell'orribile massacro di Columbine, accusando i giochi violenti come Doom di corrompere la gioyenta. I1 cuore di Schuneman comincia a battere forte mentre gli altri parlavano. Si avvicino cosi al gruppo. "Possiamo ricominciare quando volete," disse, avvicinando a se la sua palla. Non voleva pia sentire accuse ai giochi di suo figlio, e non era l'unico.

Lo stesso Romero non riusciva a credere che le persone continuassero ad insistere nell'accusare Doom, un gioco vecchio di sei anni. Era la dimostrazione che i politici non avevano pia nulla da dire, e ripetevano le stesse cose ormai da anni. E Romero

era stanco di sentirsi incolpato. Secondo lui, erano quei ragazzi ad avere dei problemi, e non erano i videogiochi a dover essere incolpati, ma i genitori.

Romero non stava dicendo parole campate in aria, visto che sapeva bene come i genitori potessero rovinare i loro figli, perche lui stesso era stato in una situazione simile. Ed ora, all'eta di trentuno anni, con tre figli, era diventato sempre piu attento al tipo di violenza dei suoi giochi ed agli eventuali effetti collaterali. D'altronde, lui si era messo a fare giochi per esorcizzare la violenza fisica ed emotiva che aveva subito in gioventii. Gli piaceva la violenza nei suoi giochi, come la gradiva nei fumetti di Marvin. Era indubbio che la violenza nei suoi giochi avesse avuto un qualche impatto su di lui: spesso urlava, lanciava insulti e rompeva tastiere, ma non aveva mai confuso fantasia e realty. Non sapeva nemmeno come sparare con una pistola nella vita reale.

Pur pensando che la violenza nei videogiochi qualche effetto lo potesse avere, Romero riteneva che le maggiori responsabilita nei comportamenti violenti erano da ricercare nel modo di agire dei genitori. Per questo motivo, non ebbe problemi a sostenere la decisione di applicare dei rating ai giochi, come molti dei suoi colleghi. Secondo lui, la responsabilita non doveva ricadere sui creatori di videogiochi o sui politici, ma sui genitori. Sarebbero stati loro a dover decidere quando i loro ragazzi fossero stati abbastanza maturi per giocare a Doom. Romero aveva atteso per anni ii giorno in cui si sarebbe potuto sedere a fianco dei suoi figli, Steven e Michael, e giocare all'interno dei mondi che aveva creato. Romero decise che quel giorno era arrivato.

• Dopo Columbine, pero, preferi tenersi per se le sue opinioni. Visto che non era stato denunciato come id, perche dire qualcosa? Quando parli ai giornalisti, questi rigirano quello che hai detto come pare a loro, e alla fine sei to a risultare cattivo. L'ultima cosa che Romero avrebbe voluto in quel periodo erano dei cattivi rapporti con la stampa. Anche prima di Columbine, dopo tutto, aveva provato una situazione simile.

La valanga di falsity apparse sia sulla stampa che nella comunita di videogiocatori, aveva distrutto it team di Daikatana. Composto da 8 persone, it gruppo era stato chiamato Ion Eight, e se ne era andato dalle porte color smeraldo di Ion Storm qualche mese prima, nel novembre 1998. Poco dopo, gli otto avevano gia fatto nascere una nuova compagnia, Third Law, the si era messa a lavorare su uno sparatutto in prima persona basato sul gruppo rock Kiss, per conto del Gathering of Developers, it publisher indipendente che Mike Wilson aveva fondato dopo la sua partenza da Ion Storm. Romero era incredibilmente triste. Si sentiva come se fosse stato accoltellato alle spalle sia da Mike che dal team di cui si fidava. Sembrava di essere tornati ai tempi di Softdisk, quando lui e gli altri si erano ammutinati da Al Vekovius, solo che questa volta era Romero it capo a subire it tradimento.

Ma Il Chirurgo, come sempre, non impiego molto a cambiare umore. E questa

volta c'era qualcuno al suo fianco che lo avrebbe aiutato a recuperare piu velocemente: Stevie Case. La ragazza era stata un faro nella situazione buia e difficile in cui si era ritrovata la compagnia. I due avevano motto in comune: erano entrambi dei disadattati che avevano trovato una casa nel mondo di fantasia dei videogiochi. E, come Romero, anche Stevie si era completamente re-inventata. Ispirata dall'atmosfera creativa che si respirava all'interno di Ion Storm, la ragazza di provincia con i capelli a caschetto aveva trasformato la sua immagine. Aveva smesso di mangiare came, aveva cominciato ad andare in palestra, aveva perso venticinque chili e si era tinta i capelli. Era passata dalle felpe alle magliette aderenti, dai jeans ai pantaloni maculati. Aveva poi usato it suo stipendio per rifarsi ii seno. Nel giro di un anno, dal vero e proprio maschiaccio che era, si era tramutata in una modella di *Playboy,* tanee che la rivista, dopo aver sentito la sua storia, la page per un servizio fotografico in cui si sarebbe mostrata nuda. Dopo la partenza degli Ion Eight, era diventata la lead designer di Daikatana, ed anche la ragazza di Romero.

La decisione di riportare Ion in carreggiata aveva coinciso con la separazione dalla moglie Beth, avvenuta poco dopo la nascita della loro figlia, Lillia. La pressione provata ad essere un Riccone ed un Dio dei Videogiochi lo aveva sopraffatto, tanto da renderlo insoddisfatto della sua vita matrimoniale. Dopo tutti questi anni in cui aveva rassicurato tutti, i suoi fan, i suoi amici, e la sua famiglia, che avrebbe potuto portare avanti tutto, si era finalmente reso conto di non poter gestire con successo sia un impero che una famiglia. La sua ex moglie, Kelly, glielo aveva fatto capire quando aveva deciso di tornare in California con i figli. Fu cosi costretto ad ammettere la verita: era sposato con i videogiochi, non con una donna. Grazie a Stevie, la prima donna della sua vita che condivideva con lui questa passione, la storia non era pia a due, ma a tre.

Mentre la sua vita cambiava, Romero cerce di accumulare quante pia energie possibile per ricostruire it suo team, assumendo qualche vecchio amico e prendendo in prestito persone dallo staff di Tom Hall. Anche se Daikatana necessitava di una revisione, it completamento era ormai vicino. La conversione al motore di Quake II era stata completata nel gennaio 1999. Un producer che Romero aveva assunto per organizzare meglio it lavoro sul gioco disse orgogliosamente alla stampa che "anche se fosse cascato il mondo, Daikatana sarebbe stato pronto it *15* febbraio 1999."

Questo era cio che il team sperava. Qualche giorno dopo, sul settimanale gratuito della citta, il *Dallas Observer,* fu pubblicato un servizio intitolato "Vento e tempesta," che roving ancora di pia la reputazione della compagnia. II lungo articolo spiegava con dovizia di particolari come "il luogo in cui la `visione dei designer a legge' si era strasformato in un deleterio mix di prime donne e culti della personalita." La cosa pia scioccante e che it servizio era formato in gran parte da e-mail interne, che l'intero

mondo avrebbe potuto leggere a causa della loro pubblicazione su carta ed on-line.

Il risultato, sia all'interno che all'esterno della societa, fu devastante. Improvvisamente, tutti gli affari interni di Ion, dal malcontento dei dipendenti all'interesse di Romero di concludere anzi tempo it contratto con Eidos, furono resi pubblici. I siti Internet diffusero la storia piu rapidamente della versione shareware di Doom, rivelando come it Chirurgo del deathmatch, colui che avrebbe reso tutti suoi schiavi, stava cominciando a raccogliere ci6 che aveva seminato. Romero cerc6 di determinare la fonte della fuga di notizie, cosa che lo porto bloccare l'accesso ai siti di videogiochi e a denunciare l'Observer per non aver rivelato le sue fonti. Scopri cosi che it suo socio Todd Porter aveva postato accidentalmente la sua cartella con le e-mail sulla rete interna della compagnia e chiunque avrebbe potuto copiarle.

Nei mesi successivi, oltre al massacro di Columbine, furono diverse le cose a far scendere l'umore di Romero sempre piu in basso. La sua society era oggetto di scherno. Il suo gioco sarebbe stato nuovamente ritardato, visto che non era riuscito a rispettare la data d'uscita di febbraio 1999. La tecnologia su cui era basato rischiava di diventare nuovamente vecchia, visto che Quake III Arena si avvicinava sempre pin. A marzo fu rilasciato un demo multiplayer di Daikatana, ma i videogiocatori lo trovarono datato ed obsoleto.

sogno della Grande Compagnia si era dimostrato troppo grande, dopo tutto, troppo elevato e troppo ambizioso. Tutte quelle cose per cui Carmack lo aveva rimproverato, dalla mancanza di concentrazione ai pericoli di un team troppo grosso, erano tornate indietro come un boomerang. Anche Eidos, it publisher di Romero, comincio a ragionare come it suo ex-socio. Egli avrebbe dovuto cambiare comportamento e modo di fare, se avesse voluto ripagare Eidos dei 30 milioni che aveva messo nella compagnia. Il presidente del publisher fu motto duro con Romero. "Stai zitto e finisci ii gioco," gli disse.

All'E3 del maggio 1999, l'attenzione era tutta concentrata, per l'ennesima volta, su id, anche se per le ragioni sbagliate. Era passato all'incirca un mese dal massacro di Columbine e dal processo per Paducah, e la manifestazione era it luogo perfetto per permettere ai giornalisti di parlare e spalare letame sui videogiochi. I creatori di Doom e Quake erano it nome pia in alto nell'elenco dei personaggi che i giornalisti volevano intervistare.

Non sarebbe stato facile. Sembrava poi che nessuno volesse parlare degli eventi di qualche settimana prima. Nel suo discorso di apertura, Doug Lowenstein, presidente della Interactive Digital Software Association, ii gruppo che era stato creato in rispo-

sta alle udienze del 1993 sulla violenza nei videogiochi del senatore Lieberman, cerco di mettere le cose in chiaro. Si sofferme sul fatto che dei cinquemila giochi usciti, solo it 7 percento era stato considerato adatto ad un pubblico Adulto, di eta superiore ai diciotto anni. Aggiunse poi che, nonostante cio, l'industria dei videogiochi stava crescendo, e di certo non grazie ai ragazzini. 1DSA riporto che it 54 percento dei videogiocatori erano maggiorenni, con it 25 percento di loro ad essere sopra i trentasei anni; l'eta di coloro che giocavano su computer era ancora piu elevata, con it 70 percento di giocatori oltre i diciotto ed i140 percento di loro oltre i trentasei. I videogiocatori americans avevano speso in quell'anno la bellezza di 7 miliardi di dollari, pi ït di quanto era stato speso in biglietti per it cinema. "Posso afferrnare con certezza che quelli di voi che sono qui per concentrarsi sulla violenza," disse Lowenstein, "si stanno perdendo una storia molto piu interessante. Quella che spiega perche l'industria dell'intrattenimento interattivo e quella che sta crescendo pia rapidamente tra quelle legate al divertimento."

I reporter reagirono lanciandosi di corsa verso lo stand di id per chiedere cornmenti sui fatti di Columbine, ma non trovarono le risposte che cercavano. Ogni giornalista che riusciva ad avvicinarsi ad uno dei membri di id veniva intercettato da un PR, che lo pregava di rivolgersi al publisher, Activision, che a sua volta si rifiutava di parlare. Quelli di id non erano gli unici che cercavano di mantenere un basso profilo. Raven, i loro vecchi amici del Wisconsin, mostrarono it loro sparatutto Soldier of Fortune, solo a pone chiuse; anche l'altro attesissimo sparatutto di quell'anno, Kingpin, fu soggetto alla stessa sorte. Per id, tuttavia, le controversie erano it minore dei problemi, visto che con Quake III Arena, it gioco che avevano portato alla manifestazione, di problemi ce n'erano gia abbastanza.

I guai erano cominciati nel momento in cui Carmack aveva annunciato, l'anno prima, che it loro nuovo titolo avrebbe permesso di giocare solo in deathmatch. Alla luce del successo di Half-Life, uno sparatutto in cui la storia era l'elemento principale, it piano di Carmack sembrava un'eresia. Nessuno era poi entusiasta del fatto che it nuovo gioco sarebbe stato realizzato per una vera e propria elite: non sarebbe stato necessario solo un computer potente, ma anche una scheda 3-D, visto che it titolo avrebbe funzionato solamente sulle macchine dotate di queste periferiche.

I fan non erano gli unici ad avere dei dubbi. Dopo i dissapori che avevano contraddistinto la lavorazione di Quake II, le energie nella society erano ai minimi storici. Le vecchie battaglie tra Carmack e Romero erano state soppiantate da quelle del resto del team. Chiunque, ispirato da Half-Life, voleva inseguire un design pal. ambizioso. Qualunque cosa venisse proposta, perO, era rifiutata da Carmack. Per Adrian, questa era la prova che dopo tutti gli anni passati dal loro incontro e dai momenti nella casa sul lago di. Shreveport, id era diventata la society di Carmack. Adrian si sentiva frustrato, perche

voleva fare qualcosa, qualunque cosa, bastava che fosse diversa. Le critiche cominciarono ad affiorare anche nella community: id stava riproponendo lo stesso gioco da sempre, senza alcuna considerazione per storia e design. Adrian si rassegno comunque ad andare avanti, perche non avrebbe mai potuto licenziare John Carmack.

Quando cominciarono i lavori sul progetto, le divisioni che si erano create si fecero ancora piu marcate. L'intenzione di Carmack di creare un gioco che permettesse ai membri della sua compagnia di lavorare isolati l'uno dall'altro, si dimostre un po' troppo isolazionista. Mentre sfornava le prime versioni del nuovo motore grafico, i level designer ed i grafici si sentivano messi da parte, senza direzioni precise da inseguire. Lasciati per conto proprio, essi crearono i loro piccoli mondi che, chiaramente, erano talmente diversi, da non poter essere collegati in nessun modo.

Carmack, nel frattempo, era sempre piu frustrato. Era li che stava creando it piu potente motore grafico che la compagnia aveva mai visto, e nessuno del suo staff sembrava trarre vantaggio dalle sue possibilita. Nessuno stava spingendo al massimo la tecnologia, nessuno stava spingendo ne lui ne it design. Anche se Carmack non rimpiangeva i giorni in cui faceva esperimenti con l'aiuto di Romero, era chiaro che mancava qualcosa. La magia che era presente una volta all'interno del team era sparita.

Nel febbraio 1999, lo staff ne aveva avuto abbastanza e Carmack non era piu interessato a gestire it progetto. C'era bisogno di un producer, per cui Carmack chiamo Graeme Devine. Graeme era un vero e proprio prodigio della storia dei videogiochi. Era stato espulso dalla sua scuola superiore in Inghilterra, all'eta di 16 anni, perche passava troppo tempo a programmare giochi per it suo Atari. Si era poi trasferito diversi anni piu tardi negli Stati Uniti per diventare uno dei fondatori di Trilobyte, la societa che aveva prodotto uno dei CD-ROM piu venduti e piu tecnicamente impressionanti dei primi anni `90, 7th Guest. Graeme e Carmack erano diventati amici nel corso degli anni e si tenevano aggiornati l'uno con l'altro sulle ultime dal mondo della programmazione. Adesso che c'era bisogno di aiuto per Quake III, Carmack aveva pensato a Graeme, la cui societa aveva appena chiuso. Graeme fu piu che contento di salire a bordo, ma rimase molto sorpreso una volta arrivato in ufficio.

Quando chiese ai quattordici membri del gruppo quale pensavano fosse la direzione del progetto, ricevette ben quattordici risposte diverse. La notte precedente al suo primo giorno, tre degli ultimi arrivati lo avevano invitato a bere un caffe allo Starbucks di Mesquite per prepararlo alla situazione che avrebbe dovuto affrontare. "Ti diranno che avrai potere," spiego uno, "ma non lo avrai. Magari ti diranno di essere d'accordo con te, ma scavalcheranno le tue decisioni." Avvisarono Graeme di fare attenzione ai giochi mentali, alla politica interna, a certe persone di cui non avrebbe dovuto fidarsi. Graeme non fu affatto scosso. "Andra tutto bene," disse loro. "Non preoccupatevi. Le

cose cambieranno."

Nulla cambia. Graeme scopri sulla sua pelle che gli ego dei membri di id erano molto piit forti di quello che aveva pensato. Anche se le persone dicevano apertamente di non avere una chiara direzione su cui lavorare, in realta, non volevano nemmeno che qualcuno dicesse loro cosa fare. Mancava poi ancora un elemento fondamentale del gioco, quello dei bot. I bot erano personaggi controllati dal computer. Un buon bot avrebbe dovuto essere in grado di mischiarsi all'azione ed interagire a dovere con it giocatore. I bot, in Quake III, erano essenziali per la modalita a giocatore singolo. Erano complessi da programmare, perche it loro comportamento avrebbe dovuto essere simile a quello di un essere umano.

Carmack aveva deciso, per la prima volta, di delegare it lavoro della creazione dei bot ad un altro programmatore. Ma aveva fatto male i conti, perche aveva considerato che tutti fossero auto-motivati e concentrati come lui, cosa totalmente non vera. Quando Graeme cerco di prendere it comando dei lavori, si scopri the i bot erano inutili in quello stato, perche non si comportavano affatto come esseri umani, ma come bot. Un attacco di panico colpi l'intero staff. Era it marzo del 1999, e le motivazioni per avere paura c'erano tutte.

Alla Game Developers Conference di San Jose, i dipendenti di id videro per la prima volta in azione Unreal Tournament, un nuovo gioco sviluppato da Epic, i creatori di Unreal, sparatutto uscito l'anno prima. Epic era lentamente diventata un'agguerrita concorrente per la societa di Mesquite. Tim Sweeney, it capo-programmatore, era riverito quasi quanto Carmack, e la compagnia aveva addirittura assunto due ex-membri di id, Jay Wilbur e Mark Rein, it "presidente probatorio" del periodo di Wolfenstein, per gestire finanze e marketing. Unreal aveva sorprendentemente riscosso un notevole successo, soprattutto grazie alla sua storia che, come in Half-Life, permetteva ai giocatori di essere ancora piu coinvolti all'interno del mondo virtuale. La loro nuova produzione, pero, colse id ancora piu di sorpresa. Unreal Tournament era un gioco "deathmatch-only", proprio come Quake III.

Alcuni pensarono che Epic avesse rubato di sana pianta l'idea ad id, adducendo come prove it fatto che Carmack, come sempre, fosse stato troppo aperto verso it pubblico, comunicando la direzione intrapresa dalla compagnia nel suo file .plan. Ma Epic neg6 con forza di avere rubato qualcosa, affermando di essere al lavoro su quel progetto da molto tempo prima che Carmack lo annunciasse nel suo .plan. L'atmosfera in casa id continuava ad essere surriscaldata. La disorganizzazione di Quake III ed i problemi legati al massacro di Colombine, resero le cose ancora piu difficili.

Nonostante it gioco avesse ricevuto recensioni positive all'E3, id comincio a perdere pezzi. Due rispettati giovani dipendenti, it level designer Brandon James ed it

programmatore Brian Hook, se ne andarono perche troppo frustrati. Adrian si separe da sua moglie, che aveva sposato sull'onda del successo di Doom. Kevin, sempre ii piu diplomatico e conciliatore dei proprietari, si rese conto che bisognava fare qualcosa. Chiese cosi a Carmack di spostarsi dal suo ufficio e dividere uno spazio comune con lui ed Adrian nella speranza di migliorare le comunicazioni. La mossa, purtroppo, intimidi gli altri dipendenti, che non potevano fare a meno di chiedersi cosa stava succedendo tra i loro datori di lavoro dietro quelle porte. Non stava praticamente succedendo nulla, comunque, visto che invece di parlare, i proprietari lavoravano in silenzio. L'unico suono proveniente dalla stanza era quelle dello stereo di Adrian e Kevin, che veniva acceso solo quando Carmack se ne andava.

Nelle settimane precedenti alla fine della lavorazione, anche Graeme fu costretto a mettersi a programmare. I bot furono realizzati da un conosciuto creatore di mod olandese, che li porta eroicamente in vita, ed i livelli furono messi assieme nel miglior modo possibile. Nel Novembre 1999, it gioco era ormai completo, ed alcuni membri id si imbarcarono su un bus che li porto in giro per la nazione per un tour promozionale. Il divertimento non duro molto, visto che scoprirono che it loro concorrente, Epic, li aveva fregati di nuovo, facendo uscire Unreal Tournament una settimana prima che Quake III arrivasse sugli scaffali, all'inizio di dicembre.

Nel frattempo, la domanda che si facevano in molti era: gli appassionati avrebbero scelto la visione di Carmack (o di Epic), di un mondo on-line senza trama in cui ii deathmatch era tutto, o quella di Romero, it bersagliato designer che stava cercando di dimostrare che Daikatana, con tutte le sue ambizioni, sarebbe comunque riuscito a salvare la storia dopo tutto? Romero disse la sua in un'anteprima di Quake III apparsa sulla rivista *Forbes.* "Il gioco on-line rappresenta ancora un segmento molto piccolo del mercato," disse alla rivista. "E le persone che giocano sul Web sono quelle che preferiscono trovare siti per scaricarsi gratuitamente it gioco." Il magazine prove ad ipotizzare chi dei Due John avrebbe vinto, alla fine, la battaglia. "E' possibile," concludeva l'articolo, "che la strategia di id, molto meno grandiosa ed ambiziosa, sia la migliore."

"Aaaaarrgggggggh!" urlo Shawn Green gettando a terra la sua tastiera. Era la mezzanotte nel covo di Ion Storm, ed i cubicoli erano bui come la citta sottostante. Vestito con una maglietta nera, it vecchio amico di Romero, mentre lanciava i tasti sul pavimento, si muoveva come una delle scimmie all'inizio di *2001: Odissea nello Spazio.* Uno degli altri programmatori alzo it collo dal suo cubo per osservare le sue bizze, poi ritorne con nonchalance al suo lavoro. Shawn si tiro indietro i capelli, mentre un sorriso compariva lentamente sul suo viso. "Non c'e nulla che riesca a rilassarti come questo," disse, lan-

ciando la tastiera dall'altra parte del corridoio.

Shawn, come gli altri del team di Daikatana, era da tempo in crunch mode. Nonostante avesse detto anni prima che non avrebbe pin passato giorni simili, Romero aveva costretto la parte principale del suo staff a lavorare anche nei weekend, costringendo molti a trovare un letto di fortuna nell'atrio della compagnia. Brian "Squirrel" Eiserloh, recentemente, aveva passato ottantacinque giorni su novanta senza lasciare l'ufficio. Molti altri cercavano di dormire, sdraiandosi sul pavimento sotto i loro cubicoli oscuri, che era ricoperto da sacchetti di M&M's e scatole di pizza. Stevie Case era a casa con un infelione ad un rene. Romero aveva addirittura attaccato un foglio al coin-op preferito dai dipendenti, su cui aveva scritto, "Niente pia Tekken 3 finche Daikatana none finito!"

Lo stesso Shawn stava per prendersi la sua prima ed unica pausa da settimane, diretto verso una clinica per aborti abbandonata per rilassarsi con it suo gruppo death metal, i Last Chapter. Dopo aver fissato linee di codice tutto it giorno ed aver bevuto una mezza confezione di Mountain Dew, Shawn era sempre alla ricerca di nuovi modi per sfogare l'energia e la caffeina. Lui e Romero dicevano spesso per scherzo che avrebbero realizzato una bambola di porcellana a grandezza naturale, con in mano una mazza da baseball, che sarebbe poi stata messa in ufficio. II concetto che si voleva esprimere era che la bambola teneva tra le mani l'oggetto che avrebbe sancito la sua fine.

Un po' quello che accadde a Ion Storm nell'autunno del 1999. La nave di Romero non era solo fuori rotta, ma si era incagliata su una roccia nel mare in tempesta, con un flusso continuo di membri dello staff intenti a saltare giu per salvarsi prima dell'affondamento. Ancora stordita dalla partenza degli Ion Eight, dall'articolo del *Dallas Observer,* e dalle controversie legate al massacro di Columbine, la compagnia aveva subito un altro duro colpo a causa dell'E3 di qualche mese prima. La pressione sui membri, soprattutto su Romero era stata enorme, visto che era stato annunciato che it gioco sarebbe finalmente uscito a dicembre. Todd park) con Romero prima della manifestazione. "Ascolta," disse, "Eidos e molto preoccupata, e qui c'e bisogno di tenere tutto sotto controllo; vogliono assicurarsi che le cose stiano andando nel modo in cui devono andare." Avrebbe aspettato che it gioco fosse pronto, per poi mandarlo all'E3.

Romero e Stevie arrivarono all'E3 nel maggio 1999 vestiti come due star della musica. Romero portava pantaloni neri in pelle, maglia a rete ed una lunga catena di argento. I lunghi capelli biondi tinti di Stevie cadevano su una maglietta aderente di colore blu ed un paio di pantaloni neri. Nonostante le critiche della stampa, furono assediati dalle solite orde di fanatici di Doom e ragazzi alla ricerca di un autografo. Quando it CD contenente it demo di Daikatana arrivo, non furono pera contenti di quello che videro. Una marea di bug rendevano it gioco lento e scattoso. Romero tornO a Dallas e

si getto infuriato nell'ufficio di John Kavanaugh, il rappresentante di Eidos che era stato messo li per tenere sotto controllo la compagnia.

"Me ne vado," disse Kavanaugh. "Se Todd rimarra, sare io ad andarmene. Non si puo lavorare con lui, sta rovinando tutto." Kavanaugh disse a Romero che ci sarebbe presto stata una riunione con Charles Cornwall, il proprietario di Eidos. "Tutto quello che dovrai fare," disse Kavanaugh, "6 dire di si con la testa." A giugno, i soci proprietari della societa., Romero, Tom Hall, Todd Porter, e Jerry O' Flaherty, volarono a Los Angeles apparentemente per vendere ad Eidos la maggioranza della compagnia, in modo da ripianare it loro debito di 30 milioni di dollari verso il publisher. Todd e Jerry vennero presto a sapere it vero motivo. "Sono stufo di queste stronzate!" disse esplodendo Romero. "0 se ne va Todd o me ne vado io."

Kavanaugh finse incredulita. "Sono cazzate, John," disse. "Tu sei Ion Storm. Non puoi andartene."

Jerry sapeva qual era il problema. Romero voleva avere controllo totale sul suo gioco e Jerry propose cosi una soluzione: "Se per tee un problema che Todd lavori sul tuo progetto," gli disse, "non possiamo dargli un suo progetto? Qualcuno ha qualcosa in contrario?"

"Ascolta," disse Romero, "non ci si diverte Oil a lavorare qui, per cui dobbiamo prendere direzioni diverse."

Prima che Jerry potesse suggerire un'altra possibilita . sorprendentemente Todd si rivelo d'accordo con Romero. "Guarda," disse con molta calma, "mi sa che hai ragione, John. Non mi sto divertendo piu nemmeno io. E chiaramente nemmeno Jerry si sta divertendo." Jerry fece cenno di si con la testa. Cosi se ne andarono. I quattro, diretti verso l'uscita, incrociarono una ridda di flash. Ma questa volta, non erano per loro, ma per gli attori Heather Graham e Rob Lowe, che erano li per un servizio fotografico.

In definitiva, Todd e Jerry erano contenti di vendere la compagnia, visto lo stato in cui si trovava, ed anche Romero e Tom erano sollevati, perche avrebbero potuto ricominciare tutto da capo. Magari la societa sarebbe stata salvata dai giochi, ma qualunque cosa fosse successo, loro avrebbero continuato a credere nella loro visione originale: che il design, che i giochi erano la legge. Romero riconobbe che, purtroppo, il design non teneva conto ne della tecnologia ne del fatto che il designer potesse anche non essere capace di gestire un progetto.

In ottobre, dopo aver riportato perdite per 44.8 milioni di dollari, Eidos annuncio che stava per acquisire il 51 percento di Ion Storm. Romero passé l'autunno a lavorare giorno e notte sul gioco. Le richieste di interviste venivano respinte, Tekken 3 rimaneva staccato. Anche se i mostri, i livelli, it sonoro e la grafica erano praticamente pronti, it difficile doveva ancora arrivare: c'erano pia di cinquecento bug da correggere, in

tempo per la data d'uscita promessa, il 17 dicembre 1999. Eidos era talmente fiduciosa, che decise di organizzare una festa per l'uscita del gioco, nonostante le obiezioni di Romero.

La festa ci fu, ma senza il gioco finito. Dovettero passare altri quattro mesi prima di vederlo completato. Solo il 21 aprile del 2000, infatti, Romero si sentì pronto per rilasciarlo. Il giorno dopo, si sedette al computer e scrisse un messaggio da far leggere agli appassionati su Internet: "Mio dio, abbiamo finito finalmente. E pensavo che lavorare su un gioco per un anno e mezzo fosse tanto. .. Wow. Desiderei che chiunque di voi giudicasse obbiettivamente il gioco, senza basare le proprie critiche sulle aspettative, ma sulla giocabilità e su quello che abbiamo cercato di ottenere: una divertente esperienza single-player." Romero cercò di dissuadere i lettori da fare confronti con i giochi della sua vecchia società. "Non abbiamo," scrisse, "sviluppato Daikatàna per battere Quake 3." Non sapeva ancora ciò che gli sarebbe accaduto nei mesi a venire.

SEDICI

Mondi Persistenti

Carmack, prima della fine del 2000, non celebrò solamente l'uscita di un nuovo gioco, ma anche un matrimonio, il suo. Un paio di anni prima aveva ricevuto una e-mail da Anna Kang, una giovane californiana, donna in carriera e fan di Quake. La ragazza voleva organizzare un torneo di Quake tutto al femminile. Carmack disse che non ci sarebbero stati problemi, ma anche che sarebbe riuscita al massimo ad avere venticinque partecipanti. Alla fine, a sfidarsi furono in millecinquecento. Carmack rispettava chiunque riuscisse a dimostrargli che aveva sbagliato. *Chi era Anna Kang?*

Una donna con una notevole forza di volontà che chiedeva semplicemente di essere rispettata. Di origini asiatiche, nata e cresciuta a Los Angeles, Katherine Anna Kang veniva chiamata "banana", un insulto dato tipicamente alle donne come lei, che venivano ritenute bianche all'interno e gialle all'esterno. Anna non permise che gli insulti scuotessero troppo le sue credenze. Per lei, "le donne non devono essere sottomesse dagli uomini, sposarsi con qualcuno di razza diversa non dovrebbe essere considerato un peccato e, in generale, il capitalismo non è il male e il socialismo non è l'ideale." Uno dei suoi modelli era l'autore Ayn Rand; Anna voleva essere una persona forte come Gail Wynand, un personaggio del libro *The Fountainhead.* La ragazza, quando giocava a Quake, si sentiva davvero fiera di sé.

Dopo aver organizzato con successo il torneo, rimase in corrispondenza con Carmack. Era intrigata da quell'uomo, dal modo in cui condivideva il suo codice e la sua conoscenza. Anche se a volte lo prendeva in giro chiamandolo Spock, in cuor suo riteneva che fosse una persona molto profonda e generosa. Anche Carmack fu impressionato da lei, con cui intratteneva lunghissimi discorsi su Ayn Rand, sulla filosofia e sui videogiochi. Gli piaceva il modo in cui lo metteva in difficoltà.

Cominciò così una storia d'amore a distanza. Alla fine, dopo che la proposta fu approvata dal suo staff, Carmack offrì ad Anna un lavoro, in modo che la ragazza potesse trasferirsi a Dallas.. Il suo periodo di lavoro all'interno di id non durò molto, al contrario della sua relazione con Carmack. Si sposarono alle Hawaii di fronte ad un piccolo gruppo di amici e parenti. Carmack si era preso pochissime vacanze nel corso della sua vita, e quella volta, come tutte le altre, si era portato dietro il suo portatile. C'era del lavoro da fare.

Secondo Carmack, Quake III, come tutti i suoi altri giochi, era qualcosa di obsoleto confrontato con quello che si preparava a realizzare. I giochi on-line avevano cominciato a riscuotere successi. I più ambiziosi erano mondi persistenti, a cui i giocatori potevano accedere, tramite Internet, a tutte le ore. Titoli ad ambientazione medievale, come EverQuest ed Ultima Online, gioco basato sui primi successi di Richard Garriott, avevano venduto milioni di copie, creando un genere chiamato "massively multiplayer online role-playing games (giochi di ruolo multiplayer on-line per le masse)," o MMORPG, che potevano supportare contemporaneamente migliaia di giocatori provenienti da tutto il mondo. Gli appassionati vivevano in questi paesaggi digitali, passando dozzine di ore alla settimana ed esplorare, combattere e costruire i propri personaggi; EverQuest fu soprannominato Evercrack. Alcuni si misero addirittura a vendere gli oggetti virtuali conquistati nel gioco, armi o accessori, per soldi veri, su siti di aste on-line come eBay.

Per Carmack, questo fenomeno era la dimostrazione della validità di un'ideologia che faceva venire in mente i sogni populisti dell'Etica Hacker. "Ci permette di avere risorse virtuali," diceva. "Tutte queste risorse digitali ci permettono di creare ricchezza dal nulla, di essere in grado di replicare gratuitamente la ricchezza. . . . Diversamente da quello che accade nella realtà, con il digitale c'è davvero questa possibilità di replicare la ricchezza. Il mondo può diventare un posto più ricco."

Al suo ritorno a Dallas, decise di svelare la nuova direzione che aveva intrapreso al resto del team. "Dovremmo concentrarci sulla realizzazione di un'infrastruttura generalizzata," disse loro, "e creare un gioco che sia un elemento di questa infrastruttura, che possa avere molto dell'ambiente web tridimensionale, che la gente sogna e desidera. Adesso possiamo farlo." Era arrivato al culmine del suo lavoro, al sogno degli scrittori fantascienza da Aldous Huxley a William Gibson. L'Holodeck, il Cyberspazio, il Metaverso, il Mondo Virtuale; era stato chiamato in molti modi, ma la tecnologia non era mai stata in grado di dare vita ad un luogo simile. Carmack concluse che quel momento era arrivato.

Si guardò attorno in sala conferenze, in attesa di reazioni da parte degli altri. Nessuno si mosse, tutti avevano lo sguardo perso nel vuoto. "Ma siamo una software

house," disse Adrian, "creiamo e realizziamo giochi. " Carmack sospirò. Sapeva che nonostante la sua autorità ed il suo prestigio, non avrebbe potuto fare tutto da solo. Aveva bisogno di qualcuno che potesse utilizzare la sua tecnologia per fare esperimenti e dipingere il nuovo mondo. Aveva bisogno di una persona che fosse così impressionata da non riuscire più a parlare, qualcuno che impegnasse ogni singola cellula del proprio corpo a portare in vita le visioni di Carmack, qualcuno che capisse che questa era la cosa più bella che il pianeta Terra avesse mai visto! Aveva bisogno di Romero.

La questione su quale sarebbe stato il nuovo progetto di id rimase irrisolta. Anche se nessuno voleva mettersi a lavorare sul Metaverso, all'interno della società si sentiva sempre di più la voglia di fare qualcosa di diverso. Graeme Devine propose un gioco intitolato Quest, che sarebbe stato un gioco di ruolo multiplayer, una cosa completamente diversa da uno sparattutto in prima persona. Adrian e Kevin fremevano alla possibilità di fare qualcosa di totalmente nuovo, e non erano gli unici. Con la comunità che accusava id di rifare sempre lo stesso gioco, questa sembrava l'occasione per cambiare. Si decise così che Quest sarebbe stato il nuovo gioco di id.

Carmack cominciò presto ad odiarlo. Il progetto non lo attraeva. C'era un'altra idea nell'aria, un'idea che si era affacciata più volte nel corso degli anni, quella di fare un nuovo Doom. Carmack non era così entusiasta al pensiero, ma non provava nemmeno l'odio che sentiva verso Quest. Un'altra società, Gray Matter, in quei mesi, stava lavorando con la supervisione di id ad un nuovo gioco per PC intitolato Return to Castle Wolfenstein, e le aspettative dei videogiocatori erano molto alte. Carmack avrebbe potuto realizzare un motore grafico di nuova generazione per Doom III, un engine che potesse sfruttare dinamicamente il mondo delle luci e delle ombre. I membri di id di seconda generazione come Tim Willits e Paul Steed, che erano entrati nel settore grazie a Doom, fremevano all'opportunità di realizzare un nuovo episodio. Carmack spiegò la sua idea anche a Trent Reznor dei Nine Inch Nails, che si era già occupato dell'audio di Quake, per vedere se era interessato a contribuire alla parte sonora di Doom III. Trent disse di sì. Peccato che gli altri fossero tutt'altro che entusiasti.

Erano soprattutto Kevin, Graeme, e Adrian a non gradire l'idea. "E' come se una vecchia band decidesse di rifare il proprio primo album perché non riesce a fare di meglio," disse Adrian. "Perché dobbiamo rifarlo? Perché non possiamo impiegare il nostro tempo a fare qualcosa di veramente nuovo? Invece di dedicare due anni ad un rifacimento, perché non proviamo a spingere al limite questo genere che abbiamo creato?"

In attesa dell'inizio dei lavori sul nuovo gioco, la società si era messa a realizzare un mission pack per Quake III intitolato Team Arena. La scelta era una chiara reazione al successo di Unreal Tournament ed alle critiche dei videogiocatori, che avevano

accusato id di non aver inserito abbastanza missioni a Squadre nel suo titolo. Il lavoro sul mission pack, però, si mise ad andare a rilento quando tutti cominciarono a chiedersi quale direzione avrebbe intrapreso la compagnia. Carmack decise così di inventarsi un piano per fare quello che voleva lui, visto che inorridiva al pensiero di Quest.

Una sera, entrò nell'ufficio di Paul e disse, "Trent Reznor vuole realizzare il sonoro per Doom."

"Doom?" disse Paul. "Non stiamo facendo Doom, stiamo facendo Quest."

"Beh, ho deciso di voler fare Doom. Sei con me?"

"Cazzo, certo!" rispose Paul. Anche Tim fu d'accordo.

Il giorno dopo Carmack entrò nell'ufficio di Adrian e Kevin dicendo, "Voglio fare Doom. Paul vuole fare Doom. Tim vuole fare Doom. Se non facciamo Doom, me ne vado." Dopodichè si voltò ed uscì dalla porta.

Kevin ed Adrian erano increduli. Ma cosa avrebbero potuto fare, licenziare Carmack? Cos'era id senza il Bambino Prodigio? Parlarono di suddividere la società in due team, mentre Adrian pensò addirittura che fosse il momento di fargli gettare la spugna. Carmack li aveva già minacciati di andarsene in precedenza. Ed Adrian cominciava a sentire che forse quel momento era arrivato, che forse era venuto il momento per Carmack di mettersi da parte. Qualche ora dopo si avvicinò a lui e gli chiese cosa gli avrebbe impedito di andarsene una volta che si fossero messi a lavorare su un nuovo progetto. Carmack rispose, "Nulla." Fu così presa una decisione e Carmack, il giorno dopo, si mise a scrivere un .plan con cui avrebbe comunicato al mondo le sue intenzioni.

"Com'è la Hummer?"Ancora quella domanda. In quel momento dell'estate del 2001, a farla, era un ragazzino con la faccia unta, cameriere del Temerararia's Restaurant and Club, quello che si definiva "il migliore ristorante messicano" di Lake Tawakoni, in. Texas. Era l'unico ristorante di quel tipo in questa stretta striscia di campagna trenta miglia ad est di Dallas, che Romero e Stevie Case frequentavano regolarmente da quando erano scappati in quest'area, pochi mesi prima. Adesso erano conosciuti anche fuori città per il loro look da rock-star e la loro flotta di costosissime auto sportive. Dopo l'inferno di Daikatana, questo cambiamento era stato necessario.

Il gioco fu brutalizzato, sia dalla critica che dal pubblico, riuscendo a vendere solo 41 mila copie negli Stati Uniti. A parte alcune recensioni positive, i media ed i fan distrussero completamente il gioco. Entertainment Weekly lo definì un "disastro di proporzioni simili a quello di Waterworld," riferendosi al tremendo flop del celebre film con Kevin Costner. PC Gamer disse che il gioco era "il segno della fine di uno dei personaggi più amati dai fan." *Computer Gaming World* fu più conciso. "Sì," titolò la rivi-

sta, "è davvero una schifezza."

Romero pensò che chiunque avesse davvero giocato al suo gioco non sarebbe rimasto deluso. In molti non andarono nemmeno oltre il livello di apertura che, con i suoi sciami di moscerini e le sue rane robotiche, veniva considerato da buona parte dei videogiocatori estremamente noioso. Romero era il primo a dire nelle interviste che il gioco gli piaceva un sacco, anche se lo sviluppo era stato molto difficile. Insisteva a dire che era un gran gioco, anche se il mercato non gli stava affatto dando ragione. In aggiunta a questo, Deus Ex, il titolo di Warren Spector, si era dimostrato un grande successo per Ion Storm, tanto da essere ritenuto da molte riviste il miglior gioco dell'anno. Nella sua mente, anche se Daikatana era andato male, Deus Ex era la dimostrazione di quella era stata la sua visione, quella di un impero del videogioco che potesse produrre i titoli più svariati.

L'entusiasmo di Romero, questa volta, però, non riuscì a rimandare l'inevitabile. Dopo Daikatana, egli infatti si mise a buttare giù una serie di idee per il suo nuovo progetto, oltre ad aiutare Tom Hall a completare Anachronox, a causa della partenza di numerosi dipendenti, che avevano lasciato la compagnia perché sempre più frustrati. Il gioco di ruolo fantascientifico di Tom, che seguiva le avventure di un detective spaziale, impegnato ad opporsi ad un misterioso invasore alieno, era diventato, come Daikatana, un qualcosa di davvero epico, con qualche centinaio di creature, un arsenale di armi completamente personalizzabili e numerosi sottogiochi. Fortunatamente, all'inizio del 2001, il lavoro era ormai prossimo al completamento. Ma non era l'unica cosa vicina alla fine.

Un giorno si diffuse la voce che Eidos avrebbe licenziato diversi dipendenti di Ion Storm al termine dello sviluppo di Anachronox. Romerò, curioso, entrò nell'ufficio del direttore finanziario per vedere chi era sulla lista. Sul foglio di carta c'erano i nomi di tutti i dipendenti della sede di Dallas, tra cui anche il suo e quello di Tom. Il team di Warren Spector, ad Austin, avrebbe invece continuato ad esistere. Romero tornò così alla sua scrivania e, seduto sulla sua sedia con l'autostrada alle spalle, chiamò Stevie. "E' finita," le disse. Romero era uno che non rimuginava mai, ma questa volta si sentiva davvero triste. Trovava assurdo che la sua visione, i suoi sogni, non si fossero concretizzati come sperava. Ma la tristezza, come sempre, non durò molto. Decise così di chiamare Tom. Sembrava che l'orologio fosse tornato indietro nel tempo, con Romero nel suo ufficio di id, intento a chiamare Tom per terminare un capitolo della sua vita e cominciarne un altro.

Poco tempo dopo, Romero, Tom, e Stevie cominciarono a pensare ad una nuova compagnia. Abbozzarono le prime idee per i loro giochi: avrebbero potuto farne uno, magari, con protagonista un bambino di dieci anni, simile a Commander Keen, che

avrebbe dovuto fare i suoi compiti, ubbidire alla sua famiglia, e fare tutte le cose che fa un bambino vero di quella età. Magari avrebbero potuto fare uno sparatutto ambientato nel vecchio west o un gioco su Madonna. Tra le loro idee c'era anche quella di creare giochi per il mercato delle piattaforme mobili, dai Pocket PC ai telefoni cellulari, per cui c'erano notevoli stime di crescita. L'industria, secondo le ipotesi degli analisti, avrebbe avuto ricavi per 6 miliardi di dollari entro il 2006. E Romero aveva un'idea per un nuovo gioco basato sul franchise di Quake. Un pomeriggio decise così di dirigersi a Mesquite per parlarne con i suoi vecchi soci.

id non si trovava più nel famigerato cubo nero. La società si era trasferita l'anno prima in un ufficio più grosso, per consentire a tutti i dipendenti di avere più spazio e più libertà. La nuova sede era ancora più anonima della precedente, all'interno di un normale complesso di uffici, di fronte ad un Hooters ed un Olive Garden. Anche se Romero aveva incrociato Carmack in città alcune volte, era da anni che non parlavano di affari, di idee, di un gioco, dai tempi di Quake, cinque anni prima. Carmack era al suo computer, intento ad ottimizzare il suo nuovo motore grafico, quando Romero entrò nel suo ufficio, più grande e più pulito di quello precedente, ma minimalista come sempre. Caimack aveva disposto la sua scrivania in uno degli angoli della stanza. Dalla finestra poteva tendere d'occhio la sua Ferrari parcheggiata di fuori.

"Ehi," disse Romero.

"Ehi," rispose Carmack.

Romero gli spiegò la ragione della sua visita e gli abbozzò la sua idea: "Avresti problemi a darmi in licenza il nome di Quake per sviluppare un gioco basato sul franchise ma ambientato in un mondo persistente?"

Carmack fece cenno di sì con la testa. "Certo, perché no." Una delle cose che gli erano venute in mente, nei mesi precedenti, era quella di rimettere insieme il team originario, composto da Romero, Tom, Adrian e lui stesso, per realizzare una versione di Commander Keen per la console portatile GameBoy di Nintendo. Anche se lui e Romero sapevano entrambi che, probabilmente, non sarebbero più stati assieme nella stessa società, ciò non significava che avrebbero dovuto lavorare separati.

Romero se ne andò e, mentre stava uscendo, ebbe una nuova visione. Tutto cominciò con una casa. Romero voleva una compagnia che fosse come la id dei primi tempi, più intima, più ristretta. E per metterla su, aveva bisogno del giusto ambiente, di un posto simile alla casa sul lago di Shreveport. Stevie notò un annuncio on-line di un luogo che avrebbe potuto essere quello perfetto. Così i due saltarono sulla Hummer e si diressero in mezzo alla campagna, oltre Rockwall, su una lunga strada ai bordi della quale, in mezzo ai campi, c'erano cose molto particolari, da scuolabus abbandonati a giganteschi dischi volanti. Quando chiesero dell'astronave, i locali risposero scherzan-

do che era arrivata lì qualche anno prima, e qualcuno stava cercando di trasformarla in un chiosco di hot-dog.

I due rimasero meravigliati dalla casa. Si trovava in fondo ad una stradina in ghiaia dietro ad uno stagno, e disponeva di una spettacolare fontana, di una piscina, una piccola cascata, un idromassaggio ed un recinto con alcuni pavoni. Era perfetta. Romero la comprò e cominciò a dare agli animali i nomi di alcuni videogiochi: Pong, Pooyan, e Phoenix. La casa venne trasformata in un Paradiso per i più piccoli, con casse di latte che traboccavano di giochi, sfere di vetro contenenti M&M's, altoparlanti che riproducevano le colonne sonore dei videogiochi più famosi. Era il tipo di casa che aveva sognato da ragazzo. Avrebbe così potuto fare quello che suo padre non era mai riuscito, mettersi lì a giocare con i suoi figli al loro arrivo in città.

Poteva addirittura giocare con suo padre biologico, Alfonso Antonio Romero, per cui aveva comprato tempo addietro una casa non molto distante dalla città.-Di ritorno dal ristorante messicano, Romero e Stevie discussero degli ultimi ritocchi da fare alla loro nuova dimora: gli sarebbe piaciuto fare un cartello di legno da mettere in fondo alla stradina, con una freccia rivolta verso la "Capanna della Morte" e l'altra verso il "Maniero Stregato." O, ancora meglio, una freccia di pietra diretta verso il bosco con le parole "Per le persone che non conosciamo o di cui non ci fidiamo." Considerarono addirittura di costruire un arco di pietra sopra l'ingresso con le parole "Castello di Wolfenstein."

La loro nuova compagnia, Monkeystone Games, non avrebbe dovuto essere così grandiosa, come i lorò progetti per la casa. Sarebbe stata piccola e sarebbe stato divertente lavorarci. "Sarà composta solo da buoni amici," disse Romero arrivando a casa, "buoni amici che creano giochi."

Sembrava che i giorni passati a fare giochi, per Carmack, fossero ormai contati. **Il** giorno dopo il suo scontro con Kevin e Adrian, aveva aggiornato le sue news. "Non pensavamo di annunciarlo così presto ma, eccoci qua." scrisse nel suo .plan. "Stiamo lavorando su un nuovo Doom, che sarà incentrato sulla modalità a giocatore singolo, e sarà contraddistinto dall'uso di tecnologie completamente nuove in quasi tutti i suoi elementi costituitivi. Non diremo altro del gioco per un po', quindi non richiedete interviste. Ne parleremo quando saremo a buon punto, per evitare di dare informazioni sbagliate. La decisione è stata presa abbastanza bene dal team, anche se non da tutti. Kevin ed Adrian, per rappresaglia, hanno deciso di licenziare Paul Steed."

Poco tempo dopo l'annuncio di Doom **III,** si cominciò a diffondere un rumor piuttosto importante nella Silicon Alamo: questo sarebbe stato l'ultimo gioco di

Carmack. C'erano diversi indizi che rafforzavano questa teoria: la tensione esistente tra i proprietari e, cosa più importante, il nuovo hobby di Carmack, la costruzione di veri e propri razzi.

Carmack aveva riscoperto questa passione durante lo sviluppo di Quake III. Un intervistatore gli aveva fatto delle domande sulla sua infanzia, e Carmack gli aveva raccontato storie su razzi e bombe, sul riformatorio e sul fatto che, guardandosi indietro, si considerasse un "piccolo stronzo amorale." Dopo la conversazione, Carmack si era messo a navigare il web per vedere quali progressi c'erano stati nel settore dei razzi. Quello in cui mise nuovamente piede era un mondo cambiato molto dal passato, in cui la tecnologia era sempre più importante, e la competizione tra hacker, ingegneri e scienziati pazzi, che tentavano di costruire razzi in grado di volare nello spazio, era sempre più elevata.

Tutto questo affascinò notevolmente Carmack, che ordinò alcuni modelli di razzo e cominciò a lanciarli, uno dopo l'altro, settimana dopo settimana, fino ad arrivare a quelli più potenti. Cominciò anche ad informarsi sulla scena amatoriale, per venire a sapere che c'erano persone che consideravano la NASA una specie di società di trasporti; ce n'erano altre che stavano concorrendo per un premio da 10 milioni di dollari chiamato "X Prize," che sarebbe stato vinto da chi fosse stato in grado di lanciare una navetta nello spazio con tre persone a bordo. Quello che intrigava però, erano le tecniche di costruzione, l'ingegneria che c'era alla base di questi razzi.

Questa passione non sarebbe potuta tornare in un momento migliore. Nonostante le opportunità di innovazione offerte da Doom III, Carmack si sentiva ormai una enciclopedia sulla grafica. Dopo aver fatto il salto al vero 3-D con Quake, non era più potuto andare oltre; si era trattato semplicemente di ottimizzare le cose già esistenti ai sistemi più recenti. Si sentiva come quando era entrato in Softdisk ed aveva conosciuto Romero, una persona che ne sapeva più di lui, che avrebbe potuto aiutarlo ad apprendere di più. Carmack vide nuovamente questa opportunità nel mondo dei razzi. Non avrebbe più lottato con un computer, ma con la gravità. Il suo obiettivo, infatti, era quello di riuscire a capire come si comportava la natura, e batterla come aveva fatto con i computer.

Carmack spese migliaia di dollari in libri sui razzi, su cui avrebbe fatto le sue usuali ricerche, per poi mettersi al lavoro. Pubblicò • un annuncio sul sito web degli appassionati del luogo per vedere se c'erano persone interessate a costruire un razzo ad equipaggio umano, che lui amava definire "dragster verticale." Il gruppo, composto perlopiù da ingegneri, scelse il nome di Armadillo Aerospace. Bob Norwood rese disponibile la sua officina per la costruzione del mezzo. Non ci volle molto per vederli incontrarsi ogni settimana.

Mentre lavorava su Doom III, Carmack cominciò a passare sempre più tempo sui razzi. La sua casa era ricoperta di pezzi di razzo, il baule della sua Ferrari era sempre pieno di motori. Egli era diventato la versione reale di Billy Blaze, il ragazzo protagonista del primo gioco di id che aveva costruito un'astronave nel suo cortile. Carmack, il programmatore che una volta trascorreva un centinaio di ore alla settimana sul suo computer, stava passando la metà del suo tempo usando grasso e saldatrice. Egli testava i suoi potenti razzi, completi di un seggiolino per una persona, nei parcheggi abbandonati. A volte, Carmack attendeva che si svolgessero determinate manifestazioni per lanciare i suoi razzi, perché voleva essere circondato da appassionati come lui. Altre volte, invece, prendeva i razzi più piccoli tra quelli di cui era in possesso e si dirigeva verso un campo, come faceva da bambino, e si metteva a lanciarli per puro divertimento.

In un grigio pomeriggio del novembre 2001, Carmack caricò sulla sua macchina un razzo Day-Glo di colore arancione e si diresse ad est di Mesquite, in una zona ricca di campi e pascoli. Si fermò a Samuel Field, un pezzo di terra che veniva usato dagli appassionati di aerei radiocomandati e razzi per fare le loro prove. C'erano un paio di tavoli da picnic, a fianco dei quali si trovava un gabinetto portatile Porta Potti, di colore blu; una bandiera americana sventolava su un'asta arrugginita vicina ad un cestino verde mezzo rovesciato, che sembrava provenire direttamente da Doom. "Ci sono persone che ritengono che la realtà si possa solo simulare," diceva, "ma io penso che sia utile venire fin qui ed avere a che fare con il vento."

Carmack appoggiò a terra la piattaforma di lancio, un'intelaiatura di colore rosso e nero slanciata verso le nuvole. Egli tirò fuori i razzi e controllò il vento. Una delle prime volte in cui era venuto qui a lanciare, il vento forte aveva fatto salire la navetta fino a farla scomparire. Carmack si era messo, da allora, alla ricerca di una soluzione: aveva così ideato un sistema GPS controllato da un modem radio e da un computer portatile. Era una specie di hack, come quelli che aveva cominciato a fare durante l'adolescenza sui suoi giochi preferiti. Al momento, però, non lo stava usando, e si stava affidando ad una vecchia apparecchiatura radio che avrebbe fatto un suono quando il razzo fosse arrivato a terra.

Carmack sistemò il primo razzo, infilandolo sull'asta metallica e posizionandolo a favore di vento. Egli fissò i fili in fondo con delle graffette, poi fece qualche passo indietro, spinse un piccolo pulsante di plastica, e vide il razzo partire davanti a lui, diretto verso il cielo. Arrivato a circa trecento piedi, il razzo cominciò a scendere. Dopo qualche secondo, la camera interna si aprì, trasformando il tubo di plastica nella lama di un elicottero. Carmack si lanciò in mezzo al campo per recuperarlo.

"Ok," disse, "adesso proviamo questo." Prese il razzo arancione ed aprì la base. Lo aveva costruito lui, a partire dal telaio, e ci aveva infilato dentro un motore G-80,

sedici volte più potente di quello dell'ultimo razzo. Carmack aprì il cono, per inserirgli dentro un paracadute viola e bianco ed un radiofaro, spingendoli giù con un pezzo di metallo. .

I motori dei normali razzi, secondo lui, erano cose da bambini. I suoi potentissimi razzi, invece, richiedevano perossido di idrogeno ad alta concentrazione, una sostanza molto difficile da comprare e dal costo elevato (1200 dollari a bidone). Prima dell'acquisto, poi, un ispettore controllava che l'acquirente avesse abbastanza spazio per tenerla. Per evitare questi fastidi, Carmack ed il suo gruppo di appassionati cominciarono a farselo da sé il carburante per i razzi, comprando perossido di idrogeno al 70 percento, e distillandolo per farlo arrivare al 90. Era una miscela piuttosto pericolosa; sarebbe bastato un piccolissimo errore per causare un'esplosione. Visti i rischi, Carmack decise presto di lasciar perdere questo sistema.

"Dobbiamo fare un passo indietro per questo," disse dopo aver ultimato il razzo arancione. Carmack tirò i fili, li attaccò alla base e spinse il pulsante. Questa volta, alla partenza, il razzo si diresse verso il cielo in un misto di luce e fumo. Purtroppo, però, non arrivò molto in alto, visto che dopo qualche secondo aveva cominciato a cambiare direzione, muovendosi verso l'orizzonte. "Oh cavolo," disse, "speriamo di ritrovarlo." Carmack raggiunse di corsa gli alberi vicini. Sul percorso trovò motori rotti, pezzi sparsi di plastica appesi agli alberi come se fossero stati membrane di intestini robotici. Non appena sentì il suono del radiofaro, Carmack si fermò. Il razzo era salvo.

Anche se l'aria aveva cominciato a raffreddarsi, Carmack non era ancora pronto a tornarsene a casa. Aveva appena cominciato a divertirsi, e lo si capiva dal fatto che parlasse molto e sorridesse, due cose che indicavano che era pronto per fare altro. Era venuto il momento di provare un nuovo motore, il doppio più potente di quelli previsti normalmente per i razzi di queste dimensioni. Egli sfilò dal razzo il motore vecchio, lo gettò da parte e raggiunse quello nuovo. Lo infilò dentro, chiuse la navetta, poi la infilò sulla piattaforma, per lanciarla verso le nuvole.

A Carmack non piaceva parlare di cose ampollose come le eredità del passato, ma quando era costretto, esponeva comunque il suo pensiero. "Nell'era dell'informazione, non ci sono $_{p}$arriere," diceva. "Le barriere sono una auto-imposizione. Se vuoi sviluppare un qualcosa di grandioso per farti notare e far capire cosa sei capace di fare, non hai bisogno di milioni di dollari per finanziare il tuo progetto. Ti bastano della pizza, qualche lattina di Diet Coke da mettere nel frigo, un PC economico su cui lavorare, e la dedizione e la forza di volontà necessarie ad arrivare alla fine. Abbiamo dormito sui pavimenti. Abbiamo guadato fiumi."

Senza avvertire, spinse il pulsante. Ci fu uno scoppio, in seguito al quale cominciò ad uscire un denso fumo nero. Dopodiché, il razzo partì, dritto verso il cielo, sopra le mucche e le nuvole.

EPILOGO

Ci sono voluti dieci anni, dall'incontro dei Due John, per vedere l'industria videoludica davanti a tutte le altre. Le vendite di videogiochi negli Stati Uniti toccarono la cifra record di 10.8 miliardi di dollari, sorpassando ancora una volta gli incassi dei botteghini cinematografici. Grazie all'emergente mercato multi-miliardario dei giochi per cellulari, i videogiochi avrebbero presto passato anche la musica.

Anche i videogiocatori stavano crescendo. Non erano più ragazzini, perché la loro età media era di ventotto anni. La loro diversità rifletteva i nuovi temi affrontati dall'industria: dal baseball al bridge, dall'antica Roma al Giappone del futuro, da Topolino a David Bowie. Si stimava che il 60 percento degli americani, 145 milioni di persone, tra cui anche 62 milioni di donne ed il presidente (che confessò di giocare quotidianamente al solitario), giocassero. Nelle nazioni come Giappone, Germania e Corea del Sud, i videogiochi erano diventato uno dei passatempi nazionali.

Con la sempre più ampia diffusione dei videogiochi, le polemiche sugli sparatutto in prima persona cominciarono a spegnersi. Il senatore Lieberman lodò gli sforzi fatti dai publisher nel tentativo di informare i genitori sulla presenza di contenuti per persone mature. E mentre qualche politico continuava ad insistere sulla necessità di una legislazione contro i giochi violenti, anche i tribunali inviarono un messaggio, opponendosi alle denunce che avevano accusato Doom di essere uno degli ispiratori dei killer di Columbine e Paducah."E' stata una situazione tragica," dichiarò un giudice americano, "ma tragedie come questa non hanno una spiegazione razionale ed i tribunali non possono pretendere di affermare il contrario."

Il tempo aveva anche portato alla fine di un'era, quella della famiglia estesa della Silicon Alamo. Dallas, che una volta ospitava almeno una mezza dozzina di compagnie videoludiche, vide chiudere i cancelli ad alcune di quelle fondate più di recente, come la Ion Storm di Romero e la Gathering of Developers di Mike Wilson. Sembrava che l'età dell'oro, quella in cui anche gli outsider potevano essere a capo di un'industria multimiliardaria, fosse passata. Il loro spirito, invece, non scomparve. Anche i publisher

e gli sviluppatori più grandi avevano cominciato ad adottare le innovazioni introdotte da id (come il gioco on-line, la diffusione dei demo, l'incoraggiamento a modificare i loro giochi), definendo queste tecniche con il termine di "marketing virale". E con l'emergere di nuove piattaforme come i telefoni cellulari, forse sarebbe arrivata una nuova grande ondata di videogiocatori. Il mondo sarebbe sempre stato pronto per grandi giochi.

Per quanto riguarda id, la decisione della società di rivisitare i suoi maggiori successi del passato, non ha avuto i risultati sperati. Il mission pack Quake III Team Arena, sviluppato internamente, non è piaciuto né alla critica né al pubblico, che lo ha considerato un tentativo malriuscito di risposta al successo di Unreal Tournament. Lo stesso si può dire per la versione Game Boy Advance di Commander Keen, prodotta ma non sviluppata da id. Return to Castle Wolfenstein, invece, è stato apprezzato sia dalla stampa che dagli appassionati, anche se presentava pochissime somiglianze con il suo predecessore (a parte i tacchini sulle tavole).

In questo periodo, John Carmack fu elevato allo stato di leggenda. Le innovazioni che aveva introdotto nella programmazione grafica, furono tra le ragioni per cui, secondo la rivista dell'MIT's *Technology Review,* "i videogiochi guidano l'evoluzione dell'informatica." Nessuno, poi, si impegnava in attività filantropiche, come la pubblicazione on-line del codice dei suoi motori del passato, quanto lui. Alla Game Developers Conference di San Jose del 1999, il ventinovenne Carmack divenne la terza persona più giovane ad entrare nella Hall of Fame della Academy of Interactive Arts and Sciences, gli Oscar dell'industria del videogioco. Dopo aver assistito alle congratulazioni in video di Bill Gates (che lo prese in giro dicendo, "Voglio solo farvi sapere che riesco a scrivere codice più efficiente di quello di John"), Carmack sali sul palcoscenico per ricevere una standing ovation dal pubblico, composto da suoi colleghi, comparabile a quella che aveva ricevuto il primo dell'industria ad essere premiato, Shigeru Miyamoto di Nintendo, il creatore di Mario, il gioco che Carmack aveva replicato su PC in quella importante nottata negli uffici di Softdisk.

Molti appassionati si stavano chiedendo se Carmack avrebbe finito di lavorare sui videogiochi dopo Doom III. Lo stesso Carmack non ne era sicuro. Tra i giochi e la vendita dei suoi motori grafici, aveva guadagnato abbastanza soldi, molti dei quali venivano donati a varie associazioni. Poi, dopo tutti questi anni passati completamente immerso in quella scienza che è la grafica, aveva sviluppato una comprensione quasi Zen della sua arte. Capitava che, mentre si faceva la doccia, vedesse delle strisce di luce sul muro e pensasse, "Ehi, quella è una riflessione speculare diffusa delle luci qua sopra riflesse dal rubinetto". Anziché allontanarlo dal mondo naturale, questo punto di vista gli permetteva di apprezzarlo più profondamente. "Trovo queste cose incantevoli e miracolose," diceva. "Non devo andare fin sul Grand Canyon per capire come funziona il

mondo; riesco già a rendermene conto con i riflessi che vedo nel mio bagno."

Carmack si immerse ancora di più nell'apprendimento della scienza alla base dei razzi. Egli si vedeva tutti i sabato con i suoi amici esperti di missilistica, tra cui anche il buon vecchio meccanico Bob Norwood, per lavorare su quelli che chiamava "veicoli a propulsione verticale alimentati da perossido di idrogeno". Carmack modellò una navetta in stile Lunar Lander, con un seggiolino nel mezzo per lui o per sua moglie Anna. Fatto quello, avrebbe provato a vincere l'X Prize, il premio da 10 milioni di dollari, che sarebbe stato vinto da colui che fosse riuscito a lanciare tre persone in orbita facendole tornare giù per due volte entro due settimane. Chi conosceva Carmack sapeva che, prima o poi, avrebbe tentato di vincere.

John Romero, nel frattempo, era felice delle sue scelte. Aveva deciso, assieme a Stevie Case, che viveva con lui nella gigantesca casa in mezzo alla campagna fuori da Dallas, di tornare alle origini, progettando e programmando giochi. Dopo aver tentato di trovare un publisher in modo tradizionale, Romero, Stevie, e Tom Hall, nonostante le buone recensioni ricevute da Anachronox, decisero di lasciar perdere i giochi per computer e di dedicarsi all'inesplorato mondo dei giochi per palmari, telefoni cellulari ed altri tipi di portatili. Il fatto che fosse il primo sviluppatore famoso ad abbracciare questo nuovo settore, rese Romero un portabandiera del gioco portatile, come lo era stato una volta per i giochi su PC.

Monkeystone completò il suo primo titolo, Hyperspace Delivery Boy, in un paio di mesi. Lavorando assieme ad altri tre programmatori fino a notte tarda nella casa in campagna di Romero, Tom e Romero, progettarono e programmarono l'intero gioco, proprio come facevano ai vecchi tempi. I giocatori impersonavano Guy Carrington, un corriere interstellare il cui lavoro era quello di "consegnare i pacchetti più importanti dell'universo!" Un recensore definì Hyperspace Delivery Boy uno dei pochi giochi per Pocket PC che meritava di essere acquistato. Il loro progetto successivo sarebbe stata una nuova versione di Commander Keen, grazie all'acquisizione della licenza da id. Tom era molto contento di rivedere a casa Billy Blaze, il personaggio a cui era più affezionato.

Per Romero, Monkeystone non era solo un nuovo inizio, ma un modo per rompere con il passato. Poco dopo il suo trentaquattresimo compleanno segui i consigli di Tom e si tagliò la folta criniera che si era fatto ininterrottamente crescere dal 1991, lasciandosi in testa un sottile strato di capelli, molto più facile da gestire, proprio come la sua nuova compagnia. A Romero non era mai piaciuto buttare via le cose, tanto che i capelli che si era tagliato vennero richiusi in un sacchetto e donati alla Locks of Love, un'associazione no-profit che fornisce capelli ai bambini malati e bisognosi. I suoi capelli non furono l'unica cosa a sparire. Adesso che viveva tra i furgoncini e le strade

polverose della campagna, non aveva più bisogno della sua amata automobile, la Ferrari che si era comprato grazie a Doom.

Fotografò la macchina nel suo cortile, da svariati angoli, ed inserì le foto nell'asta che aprì su eBay, il popolare sito di aste on-line. Egli spiegò, nella descrizione dell'articolo, che l'automobile valeva tutti i 65 mila dollari richiesti, considerando i più di 100 mila dollari di modifiche che aveva installato, dal sistema turbo al nuovò motore. "Il suono che esce da questa macchina è qualcosa di incredibile," scrisse. "Quando spingerete sull'acceleratore, la macchina suonerà come quelle della Formula Indy... Sarete al settimo cielo quando lo sentirete, perchè è favoloso." La macchina fu venduta a 82 mila e 500 dollari.

Era stata un'altra Ferrari a far riavvicinare Romero e Carmack qualche tempo prima, fuori da un torneo di Quake III disputato a Mesquite. Negli anni precedenti, i Due John si erano completamente ignorati. Ma questa volta le cose erano diverse. Le partite erano state giocate. I punteggi erano stati decisi. E c'era un amico che aveva bisogno. Carmack si trovava nel parcheggio, ed aveva problemi a far partire la sua auto. Una Hummer di colore giallo si avvicinò a lui. Dalla jeep scese Romero, con un paio di cavi in mano. C'era un lavoro da fare.

EPILOGO AGGIUNTO ALLA VERSIONE ECONOMICA DELL:EDIZIONE AMERICANA DEL LIBRO

SCRITTO DALL'AUTORE DAVID KUSHNER

(OTTOBRE 2003)

Nell'anno passato dall'uscita di Masters of Doom, la domanda che i lettori mi chiedono più spesso è: cosa stanno facendo attualmente i Due John? La risposta: stanno realizzando giochi, ma non quelli che si sarebbero aspettati di realizzare.

Al momento, Carmack sta ancora lavorando su Doom III, il primo nuovo Doom in poco meno di 10 anni. Il motto di id, "quando sarà pronto" è valido anche per questo gioco, che non è riuscito ad essere nei negozi in tempo per l'E3 di maggio 2003 ma, se i fan saranno fortunati, dovrebbe esserlo entro la convention del prossimo anno. Coloro che hanno visto il sanguinolento e spettacolare demo definiscono già il motore di Carmack come il successivo salto in avanti per l'industria videoludica. Nel periodo in cui mi trovavo a Dallas a scrivere del gioco per la rivista Wired, Carmack mi disse che i videogiochi si stanno velocemente avvicinando al livello di realismo che noi associamo a film come Toy Story e Shrek. Quando si arriverà a quel punto, dice, "I programmatori più duri e puri rion avranno più buone ragioni per passare il loro tempo a scrivere motori grafici. Lo faranno perché, per loro, sarà una specie di divertimento."

Carmack si stava chiaramente riferendo a sé stesso. Nonostante ciò che aveva affermato in passato, Doom III non sarà il suo ultimo gioco, dopo tutto. Anche se trascorre dozzine di ore ogni settimana a costruire un razzo che spera di lanciare nello spazio profondo, egli ha deciso di non lasciare il suo vero lavoro. In una pausa durante lo sviluppo di Doom III, Carmack ha cominciato a pensare a quale sarebbe stato il suo nuovo motore grafico. E, per la prima volta dal 1996, id userà la tecnologia di Carmack per creare un franchise completamente nuovo, qualcosa di diverso da Doom o Quake. Non c'è ancora praticamente nessuna certezza su quello che sarà il gioco; l'unica cosa sicura è che si tratterà di uno sparatutto in prima persona

Se Carmack ha scelto di stare vicino a casa questa volta, Romero ha fatto tutt'al-

tro. Dopo l'uscita di Hyperspace Delivery Boy, la società di Romero, Monkeystone Games, ha continuato a sviluppare e pubblicare giochi per dispositivi mobili e personal computer. Romero ha collaborato alla realizzazione di Congo Cube, un puzzle-game in stile Tetris in cui il giocatore ha il ruolo di un archeologo alla ricerca di idoli rari. Fedele alla visione che aveva in Ion Storm, egli ha pubblicato anche titoli realizzati da altri designer, come quello in cui si gestisce una squadra di baseball virtuale.

Arrivati ai primi mesi del 2003, però, i giochi non bastavano per pagare i conti. Per complicare ulteriormente le cose, Stevie e Romero si sono separati, e lui è rimasto solo nella grande casa in mezzo al bosco. In ottobre, Romero ed il suo socio Tom Hall hanno annunciato di essere in procinto di trasferirsi a San Diego, in California, a lavorare per un'altra società, Midway, i creatori di Mortai Kombat, Spy Hunter, ed altri popolari franchise. Tom è stato assunto come direttore creativo, mentre Romero sarà il capo-progetto di una nuova versione di Gauntlet, il classico arcade che ispirò uno dei primi giochi di Romero, Catacomb.

Per Romero, si tratta di un'opportunità per rientrare nel giro che conta, senza doversi preoccupare di gestire la parte legata agli affari. "Non importa che la società sia mia o no," ha detto, "l'importante è che mi diverta."

Anche se le loro strade hanno preso direzioni opposte, Carmack e Romero si stanno sempre più abituando ai loro ruoli di veterani, in un'industria che considera già vecchi tutti quelli che hanno superato i trentacinque anni. Prima di dirigersi in California, Romero, assieme ad Hall, ha dato una mano a lanciare un corso di programmazione di videogiochi della durata di 18 mesi, chiamato Guildhall, alla Southern Methodist University di Dallas.

Carmack ha pronunciato un discorso inaugurale all'apertura del Guildhall nell'estate del 2003. Come sempre, si è soffermato sull'importanza del duro lavoro sopra ogni cosa. "E' tutta una questione di etica lavorativa," ha detto. "Se ci sono due persone di uguale talento, ed una lavora il doppio dell'altra, quella persona se ne andrà sicuramente via dopo un po'." Non ha fatto nomi.

Nonostante i videogiochi siano ormai un'istituzione, sono ancora molte le persone che non considerano seriamente l'industria, ed ancora meno una scuola in cui si impara a realizzare videogiochi. Poco dopo l'inizio del corso Guildhall, il conduttore del Tonight Show Jay Leno ha inserito questa battuta nel suo monologo d'apertura. "Alla Southern Methodist University hanno aperto un college... dove gli studenti possono specializzarsi in videogiochi," ha detto, "Era ora che creassero una laurea più inutile di scienze politiche."

Se la prossima generazione di creatori di videogiochi sarà anche solo simile a Carmack e Romero, beh, avranno parecchio da ridere.

EPILOGO AGGIUNTIVO DILLEDIZIONE ITALIANA

A CURA DI FABIO CRISTI, CON LA SUPERVISIONE DI DAVID KUSHNFR

(AGOSTO 2005)

Sono passati quasi due anni dall'ottobre 2003 e sono successe un sacco di cose, alcune delle quali di estrema importanza, nella vita dei Due John. Doom III è, finalmente, uscito nell'agosto 2004. Il gioco era dotato di un incredibile motore grafico, usato per creare un'esperienza coinvolgente e spaventosa, pari a quelle offerte, dieci anni prima, dall'originale Doom e dal suo seguito. Nella primavera 2005, id ha rilasciato il primo mission pack del gioco, intitolato Resurrection of Evil, creato da uno sviluppatore con sede a Mesquite, Nerve Software, che aveva lavorato in precedenza sulla parte multiplayer di Return to Castle Wolfenstein, il seguito/remake Wolfenstein 3D prodotto da id.

Doom III è uscito nella primavera 2005 anche per la console Xbox di Microsoft. La conversione è stata sviluppata da Vicarious Visions, uno sviluppatore di New York, acquisito da Activision, publisher del gioco, qualche mese prima.

Mentre id deve ancora rivelare quale sarà il suo prossimo gioco, Quake IV è attualmente in sviluppo negli studi di Raven Software, per un'uscita prevista per l'autunno 2005. Lo sviluppatore di Heretic e Hexen, Raven, ha lavorato su vari titoli negli ultimi anni, tra cui Heretic II, Star Wars: Jedi Academy e SW: Jedi Outcast, tutti mossi dai motori grafici di id. Il legame tra i due sviluppatori, nato quando Carmack aveva lavorato sulla tecnologia alla base del loro Shadowcaster, si è rafforzato negli anni, consentendo loro di essere i primi a lavorare con l'ultimo capolavoro tecnologico del Bambino Prodigio. Il 15 agosto 2005, dopo una lunga conferenza al QuakeCon, convention annuale dedicata ai fan di id, Carmack ha finalmente rilasciato il codice sorgente di Quake III Arena, come già era avvenuto in precedenza con tutti i suoi motori.

L'altro sviluppatore che sta lavorando con il motore di Doom III si chiama Human Head Studios, creatore della serie Rune (un action/adventure 3D in terza persona, a sfondo mitologico, pubblicato nel 2000 dal Gathering of Developers di Mike

Wilson). Il gioco di cui si stanno occupando è Prey, lo sparatutto in prima persona che Scott Miller di 3D Realms sperava di poter far uscire alla fine degli anni '90, il cui sviluppo era stato interrotto improvvisamente adue anni dall'inizio.

3D Realms sta ancora lavorando, dopo otto anni, e svariati cambi di motore grafico, al seguito del loro più grande successo, Duke Nukem 3D, intitolato Duke Nukem Forever. Il gioco, che ha vinto per due anni di fila, 2001 e 2002, il "Vaporwa' re Award", premio assegnato dalla rivista *Wired* ai prodotti tecnologici che vengono costantemente rimandati, sia software che hardware, non ha ancora una data d'uscita. Scott Miller ed il suo socio George Broussard hanno fatto loro il motto di id "Quando sarà pronto", applicandolo a Duke Nukem Forever.

Un sacco di barzellette legate a DNF sono state inventate, in questi ultimi anni, dagli appassionati; la più conosciuta implica che il termine "Forever" si riferisca allo sviluppo del gioco, che sembra non finire mai. Tuttavia, 3D Realms, negli scorsi anni, è riuscita a portare a casa due discreti successi, rilasciando, nel 2001 e nel 2003, Max Payne, action/adventure 3D in terza persona ad ambientazione hard-boiled, ed il suo sequel, entrambi realizzati dall'abile sviluppatore finlandese Remedy.

In aggiunta alla sua passione per i razzi, John Carmack, come Romero, si è interessato al gioco su piattaforme mobili. "Non mi piacciono i cellulari. Ho resistito senza averne uno per anni, ed anche adesso me lo porto dietro molto raramente," ha scritto sul suo blog nel marzo 2005. "Tuttavia, qualche tempo fa, ho rotto il telefono che porto di solito con me alla Armadillo, e mia moglie me ne ha comprato uno più moderno, dotato di schermo a colori e di un po' di brutti giochi scritti in Java. Sono questi ultimi ad aver suscitato il mio interesse."

Egli ha così cominciato a lavorare, con uno sviluppatore chiamato Fountainhead Entertainment, su DoomRPG, un RPG in 3D, in prima persona, descritto come un mix di Baid's Tale e Doom. Il gioco sembra essere un progetto più complesso di qUelli su cui John Romero ha lavorato con la sua Monkeystone Games. Carmack sta ancora cercando di portare la tecnologia al limite, come aveva già fatto con ogni sistema su cui aveva potuto mettere le mani, dall' Apple II agli acceleratori grafici 3D.

E John Romero? Se ne è andato da Midway nel luglio 2005, due mesi dopo aver mostrato all'E3 2005, riscuotendo un certo successo, il remake di Gauntlet su cui stava lavorando con Tom Hall e J.E. Sawyer, creatore del noto RPG Icewind Dale. Su un post apparso sul suo sito web (www.rome.ro), egli ha affermato che annuncerà la sua prossima avventura lavorativa nei mesi a venire.

Dopo la separazione da Stevie Case, John Romero si è sposato per la terza volta. La sua nuova moglie è una giovane ragazza rumena, appassionata di videogiochi come Stevie, che si chiama Rhaluka ed ha 16 anni meno di lui. I due si sono conosciuti

in chat e si sono sposati in Romania il 26 gennaio 2004, la seconda volta in cui Romero è andato a trovarla. La ragazza ha potuto trasferirsi a San Diego con lui solo nel maggio di quest'anno, però. Come si dice in questi casi: "Il lupo perde il pelo ma non il vizio".

Tom Hall ha lasciato anche lui Midway. Adesso lavora per un piccolo sviluppatore texano, Kingslsle Entertainment, che si sta occupando di due progetti ancora senza titolo, tra cui un MMO, un gioco multiplayer massivo.

Jay Wilbur e Mark Rein guidano ancora Epic Games. Unreal Tournament 2003 e 2004 sono stati gli unici loro successi in questi anni, visto che il seguito del loro primo hit, Unreal 2, sviluppato da Legend Interactive, i creatori di un mission pack per il primo Unreal, intitolato Return to Na-Pali, non ha riscosso molti consensi. La tecnologia grafica sviluppata dal loro uomo di punta, Tim Sweeney, è stata data in licenza ad altre software house, che l'hanno usata per realizzare diversi giochi in questi ultimi anni. L'UnrealEngine, nella sua terza incarnazione, sarà il motore 3D ufficiale della console di nuova generazione di Sony, PlayStation 3.

Dopo aver lavorato su Alice, pubblicato dal gigante dell'intrattenimento Electronic Arts, un action/adventure molto strano che non è stato molto ben accolto dai videogiocatori, pur avendo riscosso numerosi consensi nella stampa specializzata, American McGee ha deciso di lavorare principalmente su progetti più piccoli. Ha prodotto il videogioco fantascientifico Scrapland, uscito nel 2004, e sta lavorando su un nuovo titolo, un picchiaduro a scorrimento orizzontale in celi shading, il genere di giochi come Double Dragon e Final Fight, intitolato Bad Day L.A., che dovrebbe uscire prima di fine anno. Ha anche venduto i diritti cinematografici di Alice ed Oz, il primo basato sul gioco omonimo, il secondo su un progetto che non ha mai visto la luce, ispirato dal classicò del cinema Il Mago di Oz. I due film dovrebbero essere prodotti, rispettivamente, dalla Dimension Films, con Wes Craven (Nightmare) a dirigere, e da Jerry Bruckheimer.

Stevie Case, prima di separarsi da Romero, ha girato 15 episodi di un reality intitolato Lock 'n' Load, dedicato ad un impressionante torneo europeo di Quake III Arena. La donna si è sposata, alla fine del 2003, con Stuart Platt, Director of Product Development per THQ Wireless. I due hanno avuto una figlia, la piccola Stevana Sheila, soprannominata Evie, nata nella primavera 2004.

C'è anche un film tratto da Masters of Doom in lavorazione. Naren Shankar, produttore esecutivo della nota serie TV CSI, ha opzionato i diritti del libro dopo averne letto una recensione. La pellicola, che lui stesso scriverà e produrrà, sarà trasmessa sul canale americano via cavo Showtime.

NOTA DELL'AUTORE

Come molti trentenni, sono cresciuto in mezzo alla cultura nascente nella quale hanno vissuto i Due John. Il mio regalo di compleanno preferito era un sacchetto di carta pieno di gettoni di Wizards, la sala giochi del mio quartiere. Wizards era un posto favoloso: buio e senza finestre come un casinò, con tutti gli ultimi giochi usciti, uno a fianco all'altro contro i muri. Ho buttato via una buona parte dei soldi guadagnati tagliando l'erba in questo posto. Avevo il punteggio più alto in Crazy Climber. E, dopo una difficile notte passata a bere del vino di mele Boone's Farm, ho vomitato in modo trionfale su un gioco intitolato Omega Race. Ero solo un ragazzino, ma mi sentivo libero.

Grazie ai videogiochi, ho cominciato ad esplorare altri campi, in cui la fantasia e la ribellione la facevano da padroni. Una volta, io ed i miei amici abbiamo lanciato una bomba fumogena in un torrente, solo per vedere una lingua di fuoco alta sei piedi toccare il cielo. Non avevo mai corso così forte in vita mia. Giocavamo a Dungeons & Dragons. Lanciavamo le lucertole in aria a bordo di piccoli modellini di razzi. La prima volta in cui ho tentato di hackerare qualcosa è stato alla Chuck E. Cheese, la catena di tavole calde con annessa sala giochi lanciate da Nolan Bushnell di Atari. Questo accadde nei primi anni '80, quando nei vari locali furono installati i primi computer, decisamente primitivi. Al costo di un gettone, si poteva digitare un qualunque tipo di messaggio, che il computer riproduceva con la sua voce robotica. Abbiamo provato subito ad inserire delle parolacce, ma la macchina era programmata per non accettarle. Abbiamo così digitato "phuck the manager (fanculo al direttore)", bloccando i tasti in modo che il computer lo riproducesse in continuazione.

Avevo più di 20 anni, e lavoravo in una BBS di NeW York quando ho sentito parlare per la prima volta di Doom. Una sera, dopo il lavoro, un mio amico lo caricò sul suo computer, e mi misi anche io a giocare. Diverse ore dopo, eravamo ancora lì davanti allo schermo, immersi nell'oscurità. *Questo* era davvero un gioco. Un paio di anni dopo, nel 1996, sono riuscito a convincere un capo-redattore ad assegnarmi un articolo sulla sottocultura legata a Quake, l'ultima produzione di id Software. Qualche ora dopo

mi trovavo già a calpestare cavi in un dormitorio dell'Università del Kansas, dove gli Impulse 9 ed i Ruthless Bastards, i due 'clan più forti, si erano riuniti per uno scontro in deathmatch all'ultimo sangue. Queste persone stavano sacrificando tutto per modificare, creare ed abitare in realtà alternative. Non si trattava più di un gioco, era un vero e proprio mondo, di notevole fascino e di cui non si conosceva praticamente nulla, ricco di personaggi, ognuno con la sua storia, i suoi sogni e le sue rivalità. Quel mondo mi ha portato dai Due John.

Ho passato i sei anni seguenti ad esplorare ed a raccontare le vita dell'industria del videogioco e di coloro che ci lavorano. Mi ha sorpreso, ma allo stesso tempo, mi ha provocato una certa frustrazione, che questa cultura e questo business multimiliardario fossero rimasti un mistero per moltissime persone, e che quel mistero stesse portando confusione ed un'errata percezione delle cose ovunque mi giravo. Per me, la storia di John Carmack e John Romero, è stata una classica avventura americana, che ha tirato in mezzo la nascita di un nuovo media ed ha permesso a due giovani determinati e dotati di emergere. La mia intenzione, raccontandola, è quella di far sì che questi personaggi ricevano tutto il rispetto che meritano, ma anche che il lettore si diverta nel leggerla.

RINGRAZIAMENTI

Un sentito ringraziamento va a tutti coloro che ho intervistato mentre vivevo a Dallas, viaggiavo per il paese o a cui telefonavo o mandavo e-mail da Brooklyn. Tutti i vostri ricordi sono riusciti a riportare in vita il passato.

Voglio ringraziare specialmente i Due John. Non riuscivo ad immaginare come si sarebbero sentiti a rispondere alle mie domande, e devo ringraziarli per essere sempre stati cortesi e gentili nelle lunghe notti passate insieme. John Carmack è stato generoso a condividere le sue memorie ed i suoi pensieri come lo è con il suo codice. Mi ha anche portato fuori a lanciare razzi e mi ha fatto provare la potenza della sua Ferrari; grazie per il giro. John Romero mi ha concesso di mettere le mani nei suoi vasti archivi di giochi, disegni, fumetti, ricevute di Burger King, eccetera, eccetera. Lui e Stevie mi hanno permesso di passare del tempo nel loro ranch a fare ricerche; vi sono grato.

Grazie a tutti i miei capo-redattori che hanno creduto in me e mi hanno assegnato tutti questi articoli nel corso degli anni.

Mi inchino anche al cospetto del mio imbattibile clan: il mio agente, Mary Ann Naples, della Creative Culture, Inc., i miei editor, Jonathan Kerp e Timothy Farrell, l'assistente di Jon, Jake Greenberg, il mio production editor, Benjamin Dreyer e tutti gli altri di Random House.

Un grazie va anche alla mia famiglia ed ai miei amici, per l'aiuto e l'ispirazione che mi hanno dato durante la scrittura.

BIBLIOGRAFIA

Questi libri mi sono stati d'aiuto nelle mie ricerche.

ab Hugh, Dafydd, and Brad Linaweaver. *Doom: Hell on Earth.* New York: Penguin, 1995.

Campbell-Kelly, Martin, and William Aspray. *Computer: A History of the Information Machine.* New York: Basic Books, 1996.

Dear, William. *Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert* Boston: Houghton Mifflin, 1984.

Dungeon Master Guide: Advanced Dungeons and Dragons. Renton, Wash.: TSR, 1995.

Freiberger, Paul, and Michael Swaine. *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer.* New York: McGraw-Hill, 2000.

Gibson, William. *Neuromancer* New York: Berkeley, 1984.

Grossman, Dave, and Gloria DeGaetano. *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV Movie, and Video Game Violence.* New York: Crown, 1995.

Hafner, Katie, and Matthew Lyon. *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet.* New York: Simon and Schuster, 1996.

Herman, Leonard. *Phoenix: The Rise and Fall of VideoGames.* Union, Nev.: Rolenta Press, 1997.

Herz, J. C. *Joystick Nation: How Video Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds.* New York: Little, Brown, 1995.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture.* Boston: Beacon, 1955.

Huxley, Aldous. *Brave New World.* New York: Harper and Row, 1946.

Id anthology. id Software, 1996. (Specifically, the story about id that accompanied this boxed set of games.)

Jones, Gerard. *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence.* New York: Basic Books, 2002.

Kent, Steven L. *The First Quarter.* Bothell, Wash.: BWD Press, 2000.

Kidder, Tracy. *The Soul of a New Machine.* Boston: Little, Brown, 1981.

Leukart, Hank. *The Doom Hackers Guide.* New York: MIS Press, 1995.
Levy, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution.* New York: Bantam Doubleday Dell, 1984.
_____. *Insanely Great: The Life and Times of the Macintosh, the Computer That Changed Everything.* New York: Penguin, 2000.
McLuhan, Marshall. *Understand Media: The Extensions of Man.* New York: McGraw-Hill, 1964.
Mendoza, John. *The Official Doom Survivor 's Strategies and Secrets.* Alameda, Calif.: SYBEX, 1994.
Packer, Randall, and Ken Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality.* New York: W. W. Norton, 2001.
Player Handbook: Advanced Dungeons and Dragons. Renton, Wash.: TSR, 1995.
Poole, Steven. *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution.* New York: Arcade, 2000.
Quake Authorized Strategy Guide. Indianapolis: Brady, 1995.
Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* New York: HarperCollins, 1993.
Rucker, Rudy, R. U. Sirius, and Queen Mu. *Mondo 2000: User 's Guide to the New Edge.* New York: HarperCollins, 1992.
Salzman, Marc. *Game Design: Secrets of the Sages.* Indianapolis: Brady, 1999.
Sheff, David. *Game Over: Press Start to Continue.* Wilton, Conn.: GamePress, 1999.
Stephénson, Neal. *Snow Crash.* New York: Bantam Spectra, 1993.
Turkle, Sherry. *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet.* New York: Touchstone, 1995.
White, Michael. *Acid Tongues and Tranquil Dreams: Tales of Bitter Rivalry That Fueled the Advancement of Science and Technology.* New York: HarperCollins, 2001.

NOTE

La più grossa difficoltà che ho riscontrato nel raccontare una storia che non ho vissuto in prima persona è stata proprio questa. Ad eccezione di una mezza dozzina di fatti a cui ho assistito, come le varie convention, il deathmatch all'Università del Kansas ed il lancio del razzo da parte di Carmack, la maggior parte del libro si basa sulle memorie di altri.

Per ricreare la storia dei Due John, ho condotto centinaia di interviste nel corso di sei anni, e spesso in varie occasioni con ciascuna persona. Dopo essermi trasferito a Dallas nell'autunno del 2000 per effettuare delle ricerche, negli uffici, ai barbecue e nei bar, sono diventato popolare come "il ragazzo che sta scrivendo il Libro." John Romero e John Carmack hanno passato dozzine di ore a rispondere a tutte le mie domande, anche a quelle più strane: come si sentivano, a cosa pensavano, cosa dicevano, sentivano, vedevano, a cosa giocavano. Quello che né loro né gli altri riuscivano a ricordare, sono riuscito a ricavarlo da siti web, newsgroups, e-mail, trascrizioni di chat, e riviste (anche se ho trovato molto materiale sui vari articoli, ho cercato di tenere conto anche della loro versione dei fatti). Ho anche potuto giocare un sacco: a casa, online e ad un paio di tornei (sì, ho perso).

Ho passato sei mesi a trascrivere tutte le interviste che avevo registrato, ho assemblato un insieme di dialoghi e descrizioni che ricreassero i fatti nel modo più accurato possibile. Ho poi fatto in modo di raccontare la storia dal punto di vista di ciascuna delle persone coinvolte, per dare ai lettori prospettive differenti sugli stessi fatti. Tra le persone che ho intervistato, ci sono: John Carmack, John Romero, Tom Hall, Adrian Carmack, Al Vekovius, Alex St. Johns, American McGee, Angel Munoz, Barrett Alexander, Robert Kotick, Brandon James, Christian Ankow, David Grossman, David Datta, Gabe Newell, Graeme Devine, Inga Carmack, Stan Carmack, Jan Paul van Waveren, Jay Wilbur, Jerry O'Flaherty, Eric Smith, Jim Dose, Kenneth Scott, Kevin Cloud, Lane Roathe, Larry Goldberg, Larry Herring, Michael Abrash, Mike Breslin, Mike Wilson, Paul Steed, Robert Atkins, Rob Dyer, Robert Duffy, John Schuneman, Ginny Schuneman, Ron Chaimowitz, Sandy Petersen, Scott Miller, Sean Martin, Shawn Green, Brian Eiserloh, Steve "Blue" Heaslip, Stevie Case, Sverre Kvernmo, Dennis

"Thresh" Fong, Trent Reznor, Tim Sweeney, Mark Rein, Tim Willits, Todd Hollenshead, Todd Porter, Tom Mustaine, Warren Spector, William Haskins, "DWANGO" Bob Huntley, Harry Miller, Audrey Mann, Lori Mezoff, Andrea Schneider, Cliff Bleszinski, Matt Firme, Rob Smith, Richard "Levelord" Gray, Katherine Anna Kang, Donna Jackson, Paul Jaquays, Will Wright, Sid Meier, Doug Lowenstein, Seneca Menard, Noel Stephens, Luke "Weasl" Whiteside, Bobby Pavlock, Doug Myres, Mark Dochtermann, Steve Maines, Brian Raffel, Steven Raffel, Joost Schuur, Will Loconto, Jeff Hartman, Stan Nuevo, Chad Barron, Kelly Hoerner, Robert Westmoreland, Pam Wolford, Dave Taylor, Drew Markham, Hank Leukart, Jim Perkins, Roman Ribaric, Arthur Pober, Bob Norwood, Chris Roberts, Rick Brenner, Gene Lipkin, Vince Desiderio, Max Schaefer, David Brevik, Gary Gygax, Clint "_foOk" Richards, Tom "Entropy" Kizmey, Larry Muller, Frans P. de Vries, Dan Hammond, Alex Quintana, Billy Browning, Jay Franke... Faccio le mie scuse a coloro che mi sono dimenticato di elencare.

Parti di questo libro sono tratte da articoli scritti da me ed apparsi in pubblicazioni come *Spin, Salon, Rolling Stone, Wired News, Feed, Spectrum, POV,* e *Popular Science.*

Le note seguenti riflettono le risorse supplementari che sono state citate. Alcuni degli articoli sono tratti da riviste che non esistono più, se non in qualche fotocopia tra gli archivi dei giocatori. Per questo motivo, in quanto indisponibili, alcuni numeri di pagina e date non sono indicati.

INTRODUZIONE: I DUE JOHN

7 un pomeriggio dell'aprile 2000: ho partecipato a questa conferenza ed osserva to gli eventi descritti, come l'incontro tra Carmack e Romero.

8 più soldi. . . che il cinema: Secondo la Motion Picture Association of America, gli spettatori hanno speso 8.4 miliardi di dollari al botteghino USA nel 2001, mentre secondo l'NPD Group, gli americani hanno speso 10.8 miliardi .di dol lari in videogiochi.

8 "Romero vuole un impero": Intervista via e-mail con Chris Spencer dell'8 gen8 naio 1997, postata sul newsgroup onenet.quake

UNO: LA ROCK STAR

14 James Dallas Egbert III scompare: William Dear, *Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III* (Boston: Houghton Mifflin, 1984).

14 25 milioni di dollari di vendite all'anno: Intervista a Gary Gygax.
il libro delle regole di D&D: *Player Handbook: Advanced Dungeons and Dragons* (Renton, Wash.: TSR, 1995).

15 vendite che avevano raggiunto i 7 miliardi di dollari: Martin Campbell-Kelly e William Aspray, *Computer: A History of the Information Machine* (New York: Basic Books, 1996), pagg. 131-153.
16 Tre anni dopo, nel 1961: Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (New York: Bantam Doubleday Dell, 1984), pagg. 50-69.
16 Dieci anni dopo... Will Crowther: Ibid., pagg. 140-141.
16 il linguaggio dei preti: Ibid., p. 19.
16 coin-op che incassavano 5 milioni di dollari l'anno: "Games That People Play," *Time,* 18 gennaio 1982, pag. 51.
16 In uno, un cane chiamato Chewy: archivi personali di John Romero.
17 un fumetto fatto in casa, chiamato *Weird:* Ibid.
17 Apple era diventata l'azienda preferita: Paul Freiberger e Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer* (New York: McGraw-Hill, 2000), pag. 118.
17 i Due Steve: Ibid., pagg. 253-263.
17 hackerato Spacewar: Steven L. Kent, *The First Quarter* (Bothell, Wash.: BWD Press, 2000), pagg. 25-28.
17 Woz era sia... ma era anche...: Freiberger e Swaine, *Fire in the Valley,* pagg. 261-262.
18 L'Apple II_ era invece la prima macchina: Ibid., pag. 267.
19 Ken e Roberta Williams: Levy, *Hackers,* pagg. 280-302.
19 Silas Warner: Pagina personale, http://pwp.value.net/penomee/silas.html.
19 "Macchina dell'Anno": "Machine of the Year: The Computer Moves In," *Time,* 3 gennaio 1982.
20 536 milioni di dollari: Kent, *First Quarter,* pag. 198.
20 1 miliardi di dollari: Ibid., p. 214.
20 nuovo fumetto, intitolato "Melvin": archivio personale di John Romero.
20 arrivò la buona notizia: Ibid.
21 "Quando vincerò": Ibid.
21 "Sto studiando informatica": Ibid.

DUE: LO SCIENZIATO

24 Al secondo anno, a soli sette anni: pagella trovata nell'archivio personale di Inga Carmack
25 i suoi cinque maggiori problemi: archivio di Inga Carmack.
25 dopo essersi rifiutato di svolgere compiti extra: Ibid
26 Il gioco era così convincente: Herman, *Phoenix,* pag. 51.

scrisse una lettera al suo insegnante: archivio di Inga Carmack.

27 *WarGames:* Ibid.

27 "Anche se nel settore": Levy, *Hackers,* pagg. 6-7.

28 le BBS, le prime comunità on-line: Freiberger e Swaine, *Fire in the Valley,* pag. 142.

28 The WELL: The WELL, www.thewell.com ; Howard Rheingold, *The Virtual Community:*

29 *Homesteading on the Electronic Frontier* (New York: HarperCollins, 1993), pagg. 17-37.

30 nuova serie, *Star Trek: The Next Generation:* "Incontro a Farpoint," trasmesso il: 28 settembre 1987.

31 "Perché non ci fate svolgere": archivio di Inga Carmack.

31 Wraith: Nite Owl Productions, 1990.

TRE: DANGEROUS DAVE IN COPYRIGHT INFRINGEMENT

34 Nel 1864, i soldati confederati: John Andrew Prime, Shreveport's Civil War Defenses, http://www.shreve.net/—japrime/lagenweb/defenses.htm.

36 i suoi figli: Freiberger e Swaine, *Fire in the Valley,* pag. 349.

37 Softdisk occupava due edifici: Ho visto gli edifici durante una visita nel novembre 2000.

Rifiutando di includere: Freiberger e Swaine, *Fire in the Valley,* pagg. 357-365.

48 Defender: Kent, *First Quarter,* pag. 118.

53 Nintendo stava per diventare: David Sheff, *Game Over: Press Start to Continue* (Wilton, Conn.: GamePress, 1999), pag. 3.

QUATTRO: I SOLDI PER LA PIZZA

58 "Caro John... il tuo gioco mi è piaciuto un sacco": archivio di John Romero.

58 "Caro John... il tuo gioco mi è piaciuto un sacco": Ibid.

58 un breve articolo: "Into the Depths," *PC Games Magazine,* 1990 [fotocopia dal l'archivio di Romero; mese e numero di pagina mancanti].

59 "Scott: Mio caro, hai davvero dei problemi": archivio di Romero.

59 "Caro Sig. Miller": Ibid.

60 Andrew Fluegelman: "Try It, You'll Like It," *Forbes,* 28 novembre 1988, pag. 227.

67 Warren Robinett: *Herman,* Phoenix, pag. 44.

68 *"The Fight for Justice":* Testo dalla schermata di "Previews!" di Commander

69 Keen: Marooned on Mars, Apogee Software Productions, 1990.

69 "Superlativo!": Catalogo shareware non identificato, 1991 [fotocopia dall'ar chivio di Scott Miller; mese e numero di pagina mancanti].

69 "segna un nuovo standard per i giochi shareware": "Games That Are More Than Keen,"BBS *Caller 's Digest,* 1991 [fotocopia dall'archivio di Scott Miller; mese e numero di pagina mancanti]

69 "Se volete divertirvi": "Commander Keen: Invasion of the Vorticons," *PC Magazine,* December 1991, pag. 69.

CINQUE: P1U' DIVERTENTE DELLA VITA REALE

76 La violenza finta... aveva una storia antica: Molti esempi simili compaiono su: Gerard Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violente* (New York: Basic Books, 2002).

77 primo videogioco ad essere proibito: Kent, *First Quarter,* pagg. 73–74.

77 desiderio primitivo: Randall Packer e Ken Jordan, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (New York: W. W. Norton, 2001), pag. xx.

77 dipinti apparsi a Lascaux: Ibid.

77 Morton Heilig: Morton Heilig, "El Cin del Futuro," *Espacios* (Mexico), n° 23-24, Gennaio—Giugno 1955, ci fato da Packer e Jordan, *Multimedia,* pag. 227.

78 "Gli ambienti... suggeriscono un nuovo media": Myron Krueger, "Responsive Environments," *American Federation of Information Processing Systems 46,* 13-16 giugno 1977, pagg. 423-433, come citato da Packer e Jordan, *Multimedia,* pag. 115.

78 Scott Fisher: Scott Fisher, *Virtual Interface Environments: The Art of Human-Computer Interface Design,* modificata da Brenda Laurel (Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1989), citato da Packer e Jordan, *Multimedia,* pagg. 237-251.

78 "come una persona elettronica": Ibid., pagg. 246.

SEI: VERDE E ARRABBIATO

86 Qualcuno aveva fregato la benzina . . . Adrian era decisamente triste: Id antho logy, id Software, 1996.

87 "CERCASI: CLERICO e/o LADRO! ": archivio di Tom Hall.

89 In un freddo giorno d'inverno: Id anthology.

90 un computer NeXT: Freiberger e Swaine, *Fire in the Valley,* pag. 372.

SETTE: LA LANCIA DEL DESTINO

100 Volevano che i videogiochi fossero proibiti: "Games That People Play," pag. 52.

104 "id software vi è offerta": Musicassetta contenuta nell'archivio di Romero.

107 "Non ci sorprende": Ron Dippold, "Wolfenstein 3-D Reviewed," *Game Bytes* [fotocopia dall'archivio di Romero; data e numero di pagina mancanti].

108 "quanto era popolare Wolf 3-D": archivio di Romero.

108 "era più un film interattivo": Wolfenstein Review, *Shareware Update* [fotoco pia dall'archivio di Romero; data e numero di pagina mancanti].

108 "giustificava da solo 1"esistenza dello shareware": "Wolfenstein 3-D," *Video Games and Computer Entertainment,* settembre 1992, pag. 113.

108 Anche *Computer Gaming World:* "The Third Reich in the Third Dimension," *Computer Gaming World,* 1992, pagg. 50, 52.

108 Un imprenditore del Kentucky attaccò un paio di occhiali: "Reality Rocket Enables You to Really Get into Video Game," *Courier-Journal* (Louisville, KY), 19 settembre 1992, pag. 2S.

108 Alcuni giocatori pensavano: Wolfenstein 3-D FAQ, ftp://ftp.gamers.org/pub/games/wolf3d/docs/Wolfenstein-3D.faq.

108 "Questo gioco ci va giù pesante": "Revived Game Is Heavy on the Gore," *Toronto Star,* 21 novembre 1992, pag. J4.

108 "Wolfenstein 3-D può essere considerato socialmente deprecabile": *PC Computing,* dicembre 1992, pag. 176.

109 "Nazisti nel cyberspazio": *BBS Callers Digest,* agosto 1992, pagg. 30-34. Tom documentò: archivio di Romero.

OTTO: INVOCARE I DEMONI

118 una delle "storie di successi": "Apogee: The Height of Shareware," *Electronic Games,* 1992, pag. 45 [fotocopia dall'archivio di Scott Miller; numero di pagi na mancante].

126 Fuzzy Pumper Palette Shop: John Mendoza, *The Official Doom Survivor 's Strategies and Secrets* (Alameda, Calif.: SYBEX, 1994), pag. 257.

126 "L'effetto generale è abbastanza distorto": Ibid.

127 "Non sappiamo quale strana sostanza": "They're Going to Hell for This One," *Computer Gaming World,* giugno 1993, pag. 102.

NOVE: IL GIOCO PIU' BELLO

135 venduto più di quattro milioni di copie: *PC Data,* 2000.

135 "Con le sue eccezionali immagini": "Surrealistic Puzzle Paradise," *Wired,* gen naio 1994; www.wired.com/wired/archive/2.01/streetered.html?pg=3 . .

137 In un programma televisivo apparve: *Nightly Business Report,* 2 novembre 1992.

141 "Avete cominciato a parlare di Doom diversi mesi fa":

comp.sys.ibm.pc.games.action, 19 agosto 1993.

141 "Stavo sparando con il fucile": Ibid., 2 novembre 1993.

141 "La notte prima di Doom": Hank Leukart, comp.sys.ibm.pc.games.action, 9 dicembre 1993.

141 "L'incubo di un genitore": Douglas Adler, *Computer Paper,* dicembre 1993, citato nel newsgroup comp.sys.ibm.pc.games.action.

DIECI: DOOM GENERATION

144 come molti altri genitori: Kent, *First Quarter,* pag. 373.

144 Grazie alla scelta di far uscire la versione più violenta: Sheff, *Game Over,* p. 460.

145 Al senatore Liberman si uni anche: Citato da J. C. Herz, *Joystick Nation: How Video Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (Néw York: Little, Brown, 1995), pag. 189.

145 "gli efficaci agenti di Satana"; ricerca sugli effetti dei media: Jones, *Killing Monsters,* pagg. 134-137.

145 il sindaco di New York Fiorello La Guardia: Kent, *First Quarter,* pag. 4,

145 un'industria da 6 miliardi di dollari: "Games People Play," p. 51.

146 "La PTA è preoccupata": "Video Games: Help or Hazard to Children's Health?" UPI, 16 novembre 1982.

146 "I bambini stanno consumando in queste macchine": "Video Games—Fun or Serious Threat?" *U.S. News & World Report,* 22 febbraio 1982, pag. 7.

146 chiuse le sale giochi: "Video Games Assailed in Asia," *Facts on File World News Digest,* 31 dicembre 1982.

146 "Videogiochi: modo per divertirsi o seria minaccia?": *U.S. News & World Report,* 22 febbraio 1982, pag. 7.

146 "Febbre dei videogiochi: pericolo o conquista per la generazione informatica," *Children 's Health,* settembre 1983, pagg. 24-25.

146 "Questa mania dei videogiochi": "Pac-Man Perils," *MacNeil/Lehrer Report,* 29 dicembre 1982.

146 C. Everett Koop: Sheff, *Game Over,* pag. 189; Herz, *Joystick Nation,* pag. 184.

146 "Dr. Nicholas Pott": "Invasion of the Video Creatures," *Newsweek,* 16 novembre 1981, pag. 90.

147 "Non ci sono prove che indicano": "Personality Differences Between High and Low ElectrOnic Video Game Users," *Journal of Psychology* 114,1983, pagg. 159-165. Citato da Herz, *Joystick Nation,* pag. 184.

147 "Molti bambini che ci sanno fare": "Invasion of the Video Creatures," p. 90.

149 Anche se l'esistenza di una rete informatica globale: Freiberger e Swaine, *Fire*

in the Valley, pagg. 409-411.

149 "La notte in cui è uscito Doom": "A Doom Boom," *Dallas Morning News,* 17 maggio 1994, pag. 15A.

149 "a causa del rilascio odierno di Doom": " 'Doom' Bursts onto College Computer Networks," *Houston Chronicle,* 15 dicembre 1993, Affari, pag. 1.

149 Intel... Texas A&M: " 'Doom' Bursts onto College Computer Networks," pag. 1.

150 "La gente si accalca qua dentro": "Lovers of Guts and Gore Should Meet This Doom," *Courier-Journal* (Louisville, Ky.), 7 maggio 1994, pag. 2S.

150 "un tour de force in 3-D": "3-D Applications Can Add New Dimension to Business World," *PC Week,* 31 gennaio 1994, pag. 59.

150 "Il PC, una volta fiacco": "The Best in Arcade Game Software," *Compute,* gen naio 1994, pag. Sl.

150 "Il successore di Wolfenstein 3-D": "Games," *The Guardian (London),* 13 gen naio 1994, pag. 17.

150 "Questo gioco è così intenso": "Doom Awaits Fun-Seeking PC Owners," *Arizona Republic,* 6 marzo 1994, pag. El.

151 "Ho un'ascia da battaglia nel mio ufficio": "A Visit to the id Office," *Electronic Games,* gennaio 1995, pag. 39.

153 dei veri e propri filantropi: "Doom's Day Afternoon: id's Hell on Earth," *Computer Player,* ottobre 1994, pag. 28.

153 "Ho voluto comprare delle cose": "Former Student Repays School with Computer Equipment," *Kansas City Star,* 21 aprile 1994, pag. C4.

158 "Microsoft è seriamente intenzionata": "Microsoft Gets Serious About Fun in Windows," *Business Wire,* 26 aprile 1994.

158 "heroinware": "Hit Game Sequel Spells 'Doom' Again," *San Francisco Chronicle,* 8 ottobre 1994, pag. El.

158 "la privata id Software": "Profits from the Underground," *Forbes,* 9 maggio 1994, pag. 176.

158 Il *New York Times:"* Wallowing in Doom," *New York Times, 15* maggio 1994, Styles, pag. 8.

158 *USA Today:"`Doom'* Brings a New Dimension to 3-D Games," *USA Today,* 25 maggio 1994, pag. 3D.

158 *Variety:* "It's Doomsday in Hollywood," *Daily Variety,* 5 luglio 1994, pag. 7.

159 "Chiunque sta parlando della potenza": "A Doom Boom; Software Firm Creates a Monster Hit via the Information Superhighway," *Dallas Morning News,* 17 maggio 1994, pag. 15A.

159 la Cina stava pensando di proibire Doom: "Good, Strong Guidelines Needed;

`tory' Game Gives Cause for Concern," *South China Morning Post,* 22 marzo 1994, pag. 1.

159 in Brasile... il gioco sarebbe stato addirittura: "Duke Nukem Banned in Brazil," *Reuters,* 21 dicembre 1999.

159 Night Trap . . . Mortal Kombat II: Kent, *First Quarter,* pagg. 382-384.
Austin Virtual Gaming: "Virtual Addiction," *Austin American-Statesman,* 2 aprile 1994, pag. Fl.

161 "Potremo battere tutti": "Players Get Virtual Kicks in Doom Tournament," *Austin American-Statesman,* 8 maggio 1994, pag. Bl.

UNDICI: TERREMOTI

164 "Ogni uomo e donna dovrebbero giocare": citato da Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (Boston: Beacon, 1955), pagg. 18-19.

164 "il gioco... è un qualcosa di importante": Ibid., pag. 1.

164 "una società senza gioco": Marshall McLuhan, *Understand Media: The Extensions of Man* (New York: McGraw-Hill, 1964), pagg. 208-211.

166 "Quake non sarà solo un gioco": "Doom's Day Afternoon: id's Hell on Earth," *Computer Player,* ottobre 1994, pag. 28.

168 "E' la cosa esistente più vicina alla realtà virtuale": "Doom and Links 3.6 Pro Give Hours of Fun," *Chicago Sun-Times,* 17 ottobre 1994, Finanza, pag. 54.

168 "Carnaio virtuale e veri profitti": *New York Times,* 3 settembre 1994, sec. 1, pag. 35.

168 "Doomonomics": "Doomonomics," *Economist,* 25 maggio 1996, pagg. 12-14.

172 "un intero file": "Power Finance or Boot Strap?" *Red Herring,* dicembre 1994, pag. 81.

179 A Quantico, in Virginia: "Doom Goes to War," *Wired,* aprile 1997, pagg. 114-118.

179 D!Zone... sorpassare Doom II: "Top Software," *Entertainment Weekly,* 9 giugno 1995.

DODICI: IL GIORNO DEL GIUDIZIO

184 Il party stava andando alla grande: "Microsoft Shows Games at Halloween Bash," UPI International, October 30, 1995.

193 Le vendite di Doom II: *PC Data,* 2000.
Le vendite di GTI; "[GTI] carne out of nowhere": "GT Masters Software Universe with New-Fangled Sales Smarts," *Crain's New York Business,* 1 luglio

1996, News, pag. 4.

200 Una cover story su id: "The Egos at Id," *Wired,* agosto 1996, pagg. 122 – 127.

TREDICI: DEATHMATCH

203 In una stanza buia: La storia di questo torneo è apparsa originariamente in forma diversa nel mio articolo intitolato "Blood Sport," *Spin,* giugno 1997, pagg. 104-107.

203 "semplicemente impressionante": " 'Quake': Bloody Amazing," *USA Today,* 27 giugno 1996, pag. 5D.

203 "un incredibile esempio di programmazione": "10 on the Richter Scale: id Software Quake Action Game Software Review," *Computer Gaming World,* ottobre 1996, pag. 174.

204 "Non c'è nulla che permetta di massacrare e uccidere": "Multimedia: The Best and Worst of 1996," *Entertainment Weekly,* 27 dicembre 1996.

204 "Giochi elettronici": *Spin,* giugno 1997, pag. 106.

205 "La gente normale li vede come dei semplici giochini": Intervista via e-mail con Chris Spencer dell'8 gennaio 1997, postata sul newsgroup onenet.quake.

209 La rivista *Time* stimò: "Cyber. Inside the Top Fifty Time Digital Cyber Elite," *Time Digital,* 5 ottobre 1998, http://www.time.com/time/digital/cyberelite/36.html.

214 "la fabbrica di cioccolato di Willy Wonka del videogioco!": "Game Designers Take Penthouse;

214 I programmatori di 'Doom' Create Culture Clash at Texas Commerce Tower," *Dallas Business Journal,* 25 luglio 1997, pag. 1.

214 "cyber elite": *Time Digital,* 5 ottobre 1998.

214 "id è una società fondata sulla tecnologia": "Connected: There Is Another Way to Achieve the Sort of Financial Security That Brings the Freedom to Throw TVs out of Hotel Windows and Drive Rolls-Royces into Swimming Pools," *Daily Telegraph,* 29 aprile 1997, pag. 15.

214 "Dopo la mia partenza": "Braindrain at id: Mood 'Dark and Gloomy,' " *Wired News,* 18 gennaio 1997, http://www.wired.com/news/culture/0,1284,1539,00.html.

215 "Deve succedere": "Merchant of Doom Is Reborn as the Ion Man," *The Times,* 16 aprile 1997, sezione Speciali.

215 "il talento creativo dietro a [id]": Ibid.

215 "l'uomo responsabile": "Connected," pag. 15.

216 "Dopo essere diventato ricco e famoso": "Beyond Doom and Quake:

Everything That Game Designer John Romero Touches Turns to Gore. And to Gold," *Time,* 23 giugno 1997, pag. 56.

218 "Metto sempre i capelli davanti alla faccia": Dear Romero! PlanetQuake, 9 giu gno 1999, http://www.planetquake.com/features/mynx/dearromero.shtm.

220 "Ho comprato la mia prima Ferrari": "Intergraph, id Software, Rendition, and ClanRing to Sponsor QUAKE Tournament," *Business Wire,* 7 marzo 1997.

QUATTORDICI: SILICON ALAMO

Nota: Anche se parti di questo capitolo sono tratte da un articolo apparso sul *Dallas Observer* relativo a lon Storm ("Stormy Weather," *Dallas Observer,* 14-28 gennaio 1999, pagg. 34-46), ho scelto di non includere le e-mail interne pubblicate nel pezzo *dell' Observer.*

222 "Nuovi cowboys": "Greetings from America's Secret Capitols," *Time,* 13 luglio 1998, www.time.com/time/magazine/archives.

222 "Figli di Doom": "Legions of Doom," *Wired,* marzo 1998, pag. 157.

222 "la nuova Hollywood": "Why the New Hollywood Is in Texas," *Boston Globe,* 23 novembre 1997, pag. N5.

222 Dei 3.7 miliardi di dollari generati: "Gamemakers Feeding Growing Appetite for Fun," *USA Today,* 19 giugno 1997, pag. 4D.

222 "Il boom del gioco per PC": Ibid.

234 "Non puoi stare al passo di Carmack": "Knee Deep in a Dream: The Story of Daikatana," *GameSpot,* maggio 2000, http://www.gamespot.com/fea tures/btgdaikatana/index.html.

236 "Ciao... Sono qui per dirvi": "John Romero—Artiste," *Penny Arcade,* 25 novembre 1998, http://www.penny-arcade.com/view.php3?date=1998-11-25.

236 Ma quando una rivista on-line di videogiochi: "John Romero Killed atAge 30," *Adrenaline Vault,* 28 agosto 1998, www.avault.com.

236 "Anche le persone che non sono più": "Stormy Weather," *Dallas Observer,* 14-28 gennaio 1999, pag. 45.

QUINDICI: OLTRE DOOM

239 Aveva anche realizzato dei mod: Ho scaricato e giocato i mod di Eric Harris.

239 "Come va amanti di Doom lì fuori?": Testo incluso nel mod U.A.C. Labs di Eric Harris.

239 "Sarà come in Doom": "The Columbine Tapes," *Time,* 20 dicembre 1999, pagg. 40-51.

240 "Diversi lettori ci hanno scritto": "Doom in the School," *Blue's News,* 21 apri

le 1999, www.bluesnews.com/archives.

240 ll Simon Wiesenthal Center: "Doom Level a 'Dry Run,'Rabbi Suggests," *Denver Post,* 4 maggio 1999, pag. A10.

240 "posto buio e pericoloso": "Social Outcasts Built Fantasy World of Violence," *Washington Post News Service,* 22 aprile 1999.

240 "allargare il buco nell'anima di ogni ragazzino": "Sow Cultural Violence and Reap Death," *Newsday,* 22 aprile 1999, pag. A57.

240 "simulatori di omicidi": "Who's to Blame?" *60 Minutes,* 25 aprile 1999.

240 Anche il Presidente Clinton disse la sua: Citato in "Clinton Sees Violent Influence in Three Video Games," *Los Angeles Times,* 25 aprile 1999, pag. Al2.

240' Marilyn Manson: "The Trouble with Looking for Signs of Trouble," *New York Times,* 25 aprile 1999, Week in Review, pag. 1.

240 proibirono gli impermeabili: "Dress Rehearsal for Death," *Daily Record,* 23 aprile 1999, pag. 8.

240 Disney World e Disneyland: "Disneyland Disarms Some Video Games," *Los Angeles Times,* 14 maggio 1999, pag. 1A.

240 In un comunicato del 28 aprile: Comunicato del senatore Joseph Lieberman per indire un summit sulla violenza nei media, 28 aprile 1999.

241 "Quanti di noi considerano": "Violence Engendered by the War," *Baltimore Sun,* 23 maggio 1999, pag. 3D.

241 "Ci sono moltissime cose da imparare": "Harris and Klebold," *Good Morning America,* 24 maggio 1999.
Jones notò: Jones, *Killing Monsters,* pagg. 37-38.

241 I ricercatori, avevano riscontrato, fin dagli anni '80: "Personality, Psychopathology, e Development Issues in Male Adolescent Video Game Use," *Journal of American Academic Child Psychiatry 24,* 1988, pag. 329-333, cita to in Herz, Joystick Nation, pag. 184.

242 Uno studio inglese: "Cyber-Games Make Children Brighter," *Sunday Times,* 22 luglio 2001, http://www.sunday-times.co.uk .
In Finlandia, i ricercatori usavano i giochi per computer: "Computer Game Helps Dyslexics," *BBC News Online,* August 20,2001, http://news.bbc.co.uk/hi/eng-lish/sci/tech/newsid_1496000/1496709.stm.

242 "La violenza nei film": Stuart Fischoff, "Psychology's Quixotic Quest for the Media-Violence Connection," American Psychological Association Convention, Boston, 1999; citato in Jones, *Killing Monsters,* pag. 28.

242 "E' una cosa da pazzi": "Video Games, Net Unfairly Blamed for Kids' Violence," *San Francisco Chronicle,* 5 maggio 1999, pag. B 1.

242 "La violenza è sempre stata": "A Room Full of Doom," *Time,* 24 maggio 1999, pag. 65.

242 "Il videogioco 'Quake' ": "The Violent World of Video Games," *Jnsight on the News,* 28 giugno 1999, pag. 14.

243 "più divertente che sparare": "Do Kids Buy Into Violence? Clinton Orders Inquiry into Marketing Practices," *Gannett News Service,* 2 giugno 1999. avevano denunciato per 130 milioni di dollari: "A Game Boy in the Crosshairs," *New York Times,* 23 maggio 1999, sec. 6, pag. 36.

247 "anche se fosse cascato il mondo": *PC Games,* febbraio 1999, citato in "Knee Deep in a Dream."

247 "il luogo in cui là visione dei designer è legge": "Stormy Weather," *Dallas Observer,* 14-28 gennaio 1999, pag. 38.

248 "Sta zitto e finisci il gioco": "Knee Deep in a Dream."

249 "Per tutti coloro": Source, Interactive Digital Software Association.

252 "Il gioco on-line è ancora un segmento piuttosto piccolo": "Don't Shoot While I'm Talking," *Forbes,* 18 ottobre 1999, pag. 158.

252 "Aaaaarrgggggggh!": Questa ed altre scene all'interno di Ion Storm sono trat te dal mio articolo a due parti "Hearts of Darkness" e "How Do Game Developers Hack It?" *Salon,* 7 Marzo 2000, 2000, http://www.salon.com/tech/feature/2000/03/07/romero/index.html e http://www.salon.com/tech/feature/2000/03/08/ion_two/index.html.

SEDICI: MONDI PERSISTENTI

256 Katherine Anna Kang veniva chiamata "banana": "Interview with Anna Kang," *Domain of Games,* 9 novembre 2000, http://www.domainofgames.com/?dis play=inter-views&id=annakang&page=index.html.

259 riuscendo a vendere solo 41 mila copie: NPD Group, 2002.

259 "un disastro": "Sworded Affair," *Entertainment Weekly,* 13 giugno 2000.

259 "il segnò della fine di uno dei personaggi": Daikatana Review, *PC Gamer,* 9 agosto 2000, http://www.pcgamer.com/reviews/archives/review_2000-08-09am.html.

260 "Si... è davvero una schifezza": "Yep It Stinks," *Computer Gaming World,* novembre 2000, http://www.zdnet.com/products/sto ries/reviews/0,4161,2667023,00.html.

263 "un piccolo stronzo amorale": Intervista con John Carmack, Slashdot, 15 otto-bre 1999, www.slashdot.org.

EPILOGO

266 la cifra record di 10.8 miliardi di dollari negli USA: NPD Group, 2002. Questo numero riflette le vendite di hardware e software per console, oltre alle vendi te di software per PC.

266 sorpassando gli incassi dei botteghini cinematografici... anche la musica: Secondo la Motion Picture Association of America, gli spettatori hanno speso 8.4 miliardi di dollari al botteghino USA nel 2001, e la Recording Industry of America ha riscontrato vendite di prodotti musicali per 13.7 miliardi di dollari nel 2001.

266 Si stimava che il 60 percento degli americani: NPD Group e Interactive Digital Software Association.

266 "E' stata una situazione tragica": "Parents of Students Killed in Kentucky Lose Lawsuit," *Associated Press,* 7 aprile 2000.

267 "i videogiochi guidano l'evoluzione dell'informatica": *Technology Review,* copertina di marzo 2002.

268 uno dei pochi giochi per Pocket PC: "Hyperspace Delivery Boy," *Pocketgamer,* 8 gennaio 2002, http://www.pocketgamer.org/reviews/action/hdb/.

EPILOGO AGGIUNTIVO

273 La conversione... qualche mese prima: "Activision acquires Vicarious Visions," *GameSpot,* 20 gennaio 2005, http://www.gamespot.com/ds/action/spiderman2/news_61 l 6748.html .

273 Quake IV... autunno 2005: Sito web Raven Software, http://www.ravensoft.com/quake4.html .

273 Il 15 agosto 2005... suoi motori: "John Carmack's QuakeCon 2005 keynote," *The Tech Report,* 15 agosto 2005, http://techreport.com/etc/2005q3/carmack-quakecon/index.x?pg=1 .

273 Il gioco di cui... due anni dall'inizio: "2K Games and 3D Realms announce Prey," *GameSpot,* 26 aprile 2005, http://www.game spot.com/pc/action/prey/factsheet 6122976.html

274 Il gioco, che ha vinto... Duke Nukem Forever: "Vaporware: Nuke 'Erri If You Got 'ali," *Wired,* 20 gennaio 2004, http://www.wired.com/news/technology/0,1282,61935,00.html.

274 "Non mi piacciono i cellulari... il mio interesse": "John Carmack's Blog: Cell Phone Adventures", Sito web ufficiale di John Carmack, 27 marzo 2005, http://www.armadilloaerospace.com/n.x/johnc/recent%2Oupdates/archive?newsid=295.

274 Su un post... mesi a venire: Sito web ufficiale di John Romero, 12 luglio 2005, http://www.johriromero.com/phpubb/viewtopic.php?t=4446.

274 La sua nuova moglie... maggio di quest'anno, però: Blog di Rhaluka Romero, http://rome.ro/rhaluka/our_story.htm

275 Tom Hall... multiplayer massivo: "Spotlight: Tom Hall," *lup,* 5 agosto 2005, http://www. l up.com/do/newsStory?cId=3142603 .

275 L'UnrealEngine... PlayStation 3: "Sony licenses Unreal 3 engine for PS3 development," *GameSpot,* 21 luglio 2005, http://www.gamespot.com/news/2005/07/21/news_6129545.html.

275 American McGee... Jerry Bruckheimer: Sito web ufficiale di American McGee, http://www.americanmcgee.com.
Stevie Case... Quake III Arena: "10 Print `Hello World'," Sito web ufficiale di John Romero, 12 luglio 2002, http://www.johnromero.com/archive/news/news_06_23_2002_to_07_12_2002.htm.

275 La donna... primavera 2004: Sito web ufficiale di Stevie Case e Stuart Platt, http://www.stuartandstevie.com .

275 C'è anche un film... Showtime: "Masters of Doom movie headed to the small screen," *Gameslndustry,* 18 aprile 2005, http://www.gamesindustry.biz/news.php?aid=8053.

iPaintball: Il *paintball è un gioco, una variazione del soft-aie; proibita in Italia, i cui praticanti si sparano addosso con fucili ad aria compressa proiettili ripieni di vernice.*

[2]***Homebrew Computer Club:*** *L'Homebrew Computer Club è stata la prima organizzazione di appassionati di computer, quella che ha fornito la spinta iniziale allo sviluppo dell'industria di computer della Silicon Valley. Nato nel marzo del 1975, ne facevano parte nomi come Steve Jobs e Steve Wozniak, i due fondatori di Apple.*

[3]***Cock-ring: Il*** *cock-ring è un anello che viene inserito sull'organo sessuale maschile ed aiuta a migliorare e prolungare l'erezione, tenendo più a lungo il sangue all'interno del pene.*

[4]***Acura:*** *Si tratta di un marchio introdotto da Honda in Canada, USA, Messico ed Hong Kong nel 1986 per la sua gamma di vetture di lusso. Viene tuttora usato in quei paesi.*

[5]*Film di Doom: Ci sono voluti più di dieci anni per veder arrivare sul grande schermo ilfilm di Doom. La pellicola, che sarà ispirata a Doom III, uscirà il 21 ottobre 2005 nei cinema americani e nel gennaio 2006 nelle nostre sale. La regia è di Andrzej Bartkowiak, ex-direttore della fotografia che ha già diretto film come Romero Deve Morire e Ferite Mortali. I protagonisti sono l'ex-wrestler The Rock, visto in Il Re Scorpione e La Mummia: Il Ritorno, e l'australiano Karl Urban, Eomer nella trilogia tratta da Il Signore degli Anelli.*

[6]*Foosball: E'il nome americano del calcetto/calcio balilla.*

INFORMAZIONI SULL'AUTORE

David Kushner ha scritto per numerose pubblicazioni, tra cui *The New York Rolling Stone, Wired, The Village Voice* e *Spin.* Ha anche lavorato come capo-redattore e produttore per il sito musicale SonicNet. Vive a New York.

MASTERS OF DOOM
PRIMA EDIZIONE
FINITA DI STAMPARE NEL MESE DI SETTEMBRE 2005
MULTIPLAYER.IT EDIZIONI