



Scheda di Autenticazione Firme

Doom II Screen Saver

Numero di Certificato		Grado Storico Collezionistico		Voto	
000143		S		88	
Piattaforma	Lingua	Genere	Stato	Peso (gr)	Misure (cm)
PC	Ita	FPS	CiB	260	23 x 18 x 3,2

Firmato da	John Romero
Attuale Proprietario	Yotobi

L'oggetto in analisi si compone in:

- Gioco Cib con autografo in copertina con pennarello bianco

Alfonso John Romero

Alfonso John Romero (nato il 28 ottobre 1967) è uno sviluppatore di videogiochi statunitense. Ha co-fondato id Software e ha progettato i suoi primi giochi, tra cui Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Doom II (1994), Hexen (1995) e Quake (1996). I suoi progetti e strumenti di sviluppo, insieme alle tecniche di programmazione sviluppate dal programmatore id John Carmack, hanno reso popolare il genere sparatutto in prima persona (FPS).



A Romero è anche attribuita la coniazione del termine multigiocatore "deathmatch". A seguito di controversie con Carmack, Romero fu licenziato da id nel 1996. Co-fondò un nuovo studio, Ion Storm, e diresse l'FPS Daikatana (2000), che fu un fallimento critico e commerciale. Romero lasciò Ion Storm nel 2001. Nel luglio 2001, lui e un altro ex dipendente di id, Tom Hall, fondarono Monkeystone Games per sviluppare giochi per dispositivi mobili. Nel 2003, Romero entrò a far parte di Midway Games come responsabile del progetto Gauntlet: Seven Sorrows (2005), e se ne andò poco prima della sua uscita. Fondò un'altra società, Gazillion Entertainment, nel 2005. Nel 2016, Romero e un altro ex dipendente di id Games, Adrian Carmack, annunciarono un nuovo FPS, Blackroom, ma fu cancellato perché non riuscirono a trovare un editore.

Primi anni di vita

Romero è nato il 28 ottobre 1967, sei settimane prematuro, a Colorado Springs, Colorado. Ha detto di avere nonni messicani, Yaqui e Cherokee. Sua madre, Ginny, incontrò Alfonso Antonio Romero quando erano adolescenti a Tucson, in Arizona. Alfonso, un messicano-americano di prima generazione, era un addetto alla manutenzione in una base dell'aeronautica militare, trascorrendo le sue giornate riparando condizionatori d'aria e sistemi di riscaldamento. Dopo che Alfonso e Ginny si sposarono, si diressero a bordo di una Chrysler del 1948 con trecento dollari in Colorado, sperando che la loro relazione interrazziale prosperasse in un ambiente più tollerante.

Tra le prime influenze di Romero, il videogioco arcade Space Invaders (1978), con il suo gameplay "spara all'alieno", lo introdusse ai videogiochi. Il gioco arcade di inseguimento nel labirinto della Namco Pac-Man (1980) ebbe la maggiore influenza sulla sua carriera, poiché fu il primo gioco che lo fece "pensare al game design". Nasir Gebelli (Sirius Software, Square Soft) fu per lui, il programmatore preferito e una grande fonte di ispirazione, con il veloce lavoro di programmazione 3D di Gebelli per i giochi per Apple II, come gli sparatutto Horizon V (1981) e Zenith (1982), che influenzarono il lavoro successivo di Romero presso id Software. Altre influenze includono il programmatore Bill Budge, i giochi Super Mario di Shigeru Miyamoto e i giochi di combattimento Street Fighter II, Fatal Fury, Art of Fighting e Virtua Fighter.

Carriera

Inizio carriera

John Romero iniziò a programmare giochi su un Apple II che ottenne nel 1980. Il primo gioco che scrisse fu un clone inedito del gioco arcade Crazy Climber. Il suo primo gioco pubblicato, Scout Search, apparve come programma da digitare nel numero di giugno 1984 della rivista Apple II inCider. Almeno 12 dei suoi giochi pubblicati per riviste cartacee e su disco furono sviluppati con il nome di Capitol Ideas Software. Partecipò a un concorso di programmazione sulla rivista A+ durante il suo primo anno di pubblicazione con il suo gioco Cavern Crusader. Il primo gioco creato da Romero che fu infine pubblicato fu Jumpster su UpTime. Jumpster fu creato nel 1983 e pubblicato nel 1987, rendendo Jumpster il suo primo gioco creato, poi pubblicato. Il primo lavoro di Romero nel settore fu presso Origin Systems nel 1987, dopo aver programmato giochi per otto anni. Lavorò al porting di 2400 AD per Apple II su Commodore 64, che alla fine fu scartato a causa delle lente vendite della versione per Apple II. Romero passò poi a Space Rogue, un gioco di Paul Neurath. Durante questo periodo, a Romero fu chiesto se fosse interessato a unirsi alla società di Paul, la Blue Sky Productions, che sarebbe presto nata, e che alla fine sarebbe stata ribattezzata Looking Glass Technologies. Invece, Romero lasciò Origin Systems per co-fondare una società di giochi chiamata Inside Out Software, dove portò Might & Magic II dall'Apple II al Commodore 64. Aveva quasi finito il porting di Tower Toppler per Commodore 64 su Apple II, ma Epyx inaspettatamente cancellò tutti i suoi porting a livello industriale a causa del loro enorme investimento nel primo round di giochi per l'imminente Atari Lynx. Durante questo breve periodo, Romero realizzò la grafica per la versione Apple IIGS di Dark Castle, un porting per Macintosh. In questo periodo, John e il suo amico Lane Roathe fondarono una società chiamata Ideas from the Deep e scrissero versioni di un gioco chiamato Zappa Roidz per

Apple II, PC e Apple IIGS. La loro ultima collaborazione fu un sistema operativo per dischi Apple II (InfoDOS) per i giochi Infocom Zork Zero, Arthur, Shogun e Journey.

Anni '90: id Software e soprattutto in prima persona

Romero si trasferì a Shreveport, Louisiana, nel marzo 1989 e si unì a Softdisk come programmatore nella sua divisione Progetti Speciali. Dopo diversi mesi di aiuto alla rivista mensile per PC Big Blue Disk, si trasferì ufficialmente nel dipartimento fino a quando non fondò una divisione di giochi per PC nel luglio 1990 chiamata Gamer's Edge (originariamente intitolata PCRCade). Romero assunse John Carmack nel dipartimento dal suo lavoro freelance a Kansas City, spostò Adrian Carmack (nessuna parentela) nella divisione dal dipartimento artistico di Softdisk e convinse Tom Hall a venire di notte e aiutare con la progettazione del gioco. Romero e gli altri lasciarono Softdisk nel febbraio 1991 per formare id Software. Ecco lì, il familiare ambiente di Super Mario Brothers 3: il cielo azzurro pallido, le nuvole bianche e gonfie, i folti cespugli verdi, le tessere animate con piccoli punti interrogativi che rotolavano sui lati e, stranamente, il suo personaggio Dangerous Dave pronto in fondo allo schermo. Romero premette il tasto freccia, mosse Dave sul pavimento e lo guardò scorrere fluidamente sullo schermo. Fu allora che perse la testa. Romero ha lavorato presso id Software dalla sua fondazione nel 1991 fino al 1996. È stato coinvolto nella creazione di diversi giochi fondamentali, tra cui Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Doom II: Hell on Earth e Quake. Ha lavorato come produttore esecutivo (e game designer) su Heretic e Hexen. Ha progettato la maggior parte del primo episodio di Doom, un quarto dei livelli di Quake e metà dei livelli di Commander Keen e Wolfenstein 3D: Spear of Destiny. Ha scritto molti degli strumenti utilizzati da id Software per creare i loro giochi, tra cui DoomEd (editor di livelli), QuakeEd (editor di livelli), DM (per l'avvio del deathmatch), il client DWANGO (per connettere il gioco ai server di DWANGO), TED5 (editor di livelli per la serie Commander Keen, Wolfenstein 3D: Spear of Destiny), IGRAB (per catturare risorse e inserirle nei file WAD), gli installer per tutti i giochi fino a Quake incluso, il programma SETUP utilizzato per configurare i giochi e molti altri. Nel suo discorso principale alla WeAreDevelopers Conference 2017, Romero ha chiamato questo periodo Turbo Mode, in cui sottolinea di aver creato 28 giochi, in 5,5 anni con un team composto da meno di 10 sviluppatori. A Romero viene anche attribuito il merito di aver coniato il termine multiplayer "deathmatch". Nel livello 30 di Doom II, "Icona del Peccato", il boss dovrebbe essere una gigantesca testa di demone con un frammento mancante dalla fronte. Quando si vede il demone per la prima volta, viene riprodotto un messaggio distorto e demoniaco, che in realtà è John Romero che dice "Per vincere la partita, devi uccidermi, John Romero!", invertito e distorto fino a sembrare un canto demoniaco. È possibile usare il trucco "noclip" per entrare nel boss e vedere la testa mozzata di Romero infilzata su un palo. Il giocatore sconfigge il boss (senza il trucco "noclip") sparando razzi nel suo cervello esposto dopo aver attivato un ascensore e averlo utilizzato. La testa di Romero funge da punto di rilevamento dei colpi; quando "muore", il boss viene ucciso e la partita termina. Nella partita di Doom di IGN del 2013 per celebrare il ventesimo anniversario di Doom, Romero ha condiviso la storia dietro l'inclusione della sua testa come boss finale e l'effetto sonoro invertito: entrambi erano il risultato di scherzi interni tra i membri del team di sviluppo. Durante la produzione di Quake, Romero si scontrò con John Carmack sulla futura direzione di id Software. Romero voleva che il gioco seguisse la sua visione esigente senza compromessi, ma Carmack insistette sul fatto che il progetto dovesse progredire costantemente verso il completamento e accusò Romero di non lavorare quanto gli altri sviluppatori. Sebbene

Romero cedette alla sua visione e si unì a uno sforzo di mesi per finire il gioco, questo non risolse le tensioni all'interno dell'azienda e Romero fu costretto a dimettersi. In un'intervista del 1997, Romero disse: "Andarsene dopo aver finito Quake è stata la scelta giusta: andarsene dopo aver finito un gioco di successo. Ho mantenuto buoni rapporti con i ragazzi di id Software ed è stato abbastanza facile perché siamo amici da anni". Nel 2022, durante una conversazione con il podcaster Lex Fridman, Carmack ha dichiarato che, col senno di poi, si rammarica del modo in cui ha gestito il licenziamento di Romero, citando l'imaturità e la mancanza di comprensione della struttura aziendale come fattori causali primari. Inoltre, Carmack ha chiarito che sia lui che Romero erano attualmente in buoni rapporti.

1996–2000: Tempesta ionica e Daikatana

Romero ha co-fondato Ion Storm a Dallas, in Texas, con un altro co-fondatore di id, Tom Hall, dove ha progettato e prodotto lo sparatutto in prima persona Daikatana. Fu annunciato nel 1997 con una data di uscita per la stagione dello shopping natalizio di quell'anno. Tuttavia, questa data di uscita è slittata ripetutamente nei mesi successivi e il gioco ha iniziato ad accumulare recensioni negative. Nel 2010, Gamesauce ha presentato Romero in copertina e conteneva un'intervista approfondita con Romero scritta da Brenda Brathwaite. Nell'intervista, Romero si è scusato pubblicamente per la famigerata pubblicità di Daikatana. In particolare, una pubblicità del 1997 che vantava "John Romero sta per farti diventare la sua cagna... Succhialo" ha causato polemiche nella stampa e nel pubblico. L'enorme clamore suscitato dal gioco e i successivi ritardi (non fu pubblicato fino all'aprile 2000) furono aggravati dalle scarse recensioni che il gioco ricevette quando fu finalmente completato. Daikatana fu stroncato e apparve in numerose classifiche dei "10 peggiori giochi". Durante questo periodo, si vociferava che Romero fosse stato ucciso e una fotografia del suo cadavere con una ferita da arma da fuoco fu diffusa anche su Internet. La foto fu scattata per la rivista Texas Monthly. Nel 2001, Romero e Hall se ne andarono dopo l'uscita del gioco Anachronox di Hall e la successiva chiusura dell'ufficio di Dallas Ion.

Anni 2000

Nel luglio 2001, Romero e Hall fondarono Monkeystone Games per sviluppare e pubblicare giochi per dispositivi mobili. Monkeystone pubblicò circa 15 giochi durante i tre anni e mezzo di vita dell'azienda. Alcuni punti salienti dei loro sviluppi includevano Hyperspace Delivery Boy! (Pocket PC, Windows, Linux), Congo Cube (Pocket PC, PC, BREW, Java ME) e una versione di Red Faction per il Nokia N-Gage. Lui e la sua ragazza, Stevie Case, si separarono nel 2003 e lei lasciò l'azienda a maggio, mentre lo sviluppo di Red Faction continuò fino a ottobre. John lasciò quindi le operazioni quotidiane di Monkeystone Games a Lucas Davis, mentre Romero e Hall partirono per Midway a San Diego. A metà ottobre 2003, Romero si unì a Midway Games come responsabile del progetto Gauntlet: Seven Sorrows. Mentre continuava a mantenere il suo rapporto di lavoro con Monkeystone, Lucas Davis assunse la direzione dell'ufficio. Il team di Monkeystone si trasferì ad Austin, in Texas, per lavorare al titolo Area 51 di Midway fino alla sua uscita. Monkeystone Games chiuse i battenti nel gennaio 2005. Romero passò da responsabile del progetto a direttore creativo dello studio interno durante questo periodo. Alla fine di giugno 2005, Romero lasciò Midway Games pochi mesi prima del completamento di Gauntlet: Seven Sorrows. Il 31 agosto 2005, Romero confermò che stava

lavorando a un MMOG ancora da annunciare presso il suo studio di sviluppo appena aperto, Slipgate Ironworks. Fu riferito che il nome era temporaneo. "Per la cronaca", scrisse Romero, "sono co-fondatore di una nuova società di giochi nella Bay Area e sto molto meglio sotto molti aspetti di quanto non stessi a Midway". Disse che non avrebbe rivelato nulla sulla società o sul gioco fino al 2007. Il 17 marzo 2009, fu annunciato che Slipgate Ironworks faceva parte di Gazillion Entertainment. Insieme al capitalista di rischio Rob Hutter e all'investitore Bhavin Shah, Romero era un co-fondatore di Gazillion. Il 22 luglio 2006, John Romero e l'ex collega Tom Hall furono ospiti dell'episodio 53 del podcast The Widget. Romero lasciò la Gazillion Entertainment nel novembre 2010 per fondare una società di giochi sociali chiamata Loot Drop insieme a Brenda Brathwaite. Hall si unì alla società il 1 gennaio 2011. Romero è stato presidente del consiglio di amministrazione della Cyberathlete Professional League (CPL) per dieci anni. Il 20 dicembre 2006, John Romero annunciò un nuovo progetto FPS per la CPL intitolato Severity per console e PC. Fu annunciato che Tom Mustaine (ex direttore dello studio di Ritual Entertainment) avrebbe ricoperto il ruolo di direttore dello sviluppo del gioco presso il nuovo studio di CPL. Fu affermato che Severity sarebbe stato uno sparatutto in prima persona multigiocatore e che il gioco sarebbe stato sviluppato su tecnologia concessa in licenza da id Software. Nell'ottobre 2009, Angel Munoz, fondatore della CPL, dichiarò che Severity non veniva più prodotto perché non erano in grado di "convincere gli editori di giochi del suo valore".

2010-presente

Romero è stato curatore ospite del numero di marzo 2010 della rivista britannica Retro Gamer. Nell'agosto 2014, Romero ha affermato di aver pianificato di realizzare un nuovo FPS. Nell'aprile 2016, ha annunciato una partnership con l'ex artista di id Adrian Carmack per creare l'FPS Blackroom, descrivendo la loro visione come uno sparatutto viscerale, vario e violento che richiama il classico gioco FPS con un mix di esplorazione, velocità e combattimenti intensi. Speravano di raccogliere \$ 700.000 (~ \$ 858.696 nel 2024) tramite Kickstarter per vedere il progetto completato e prevedevano un lancio alla fine del 2018. La campagna Kickstarter è stata annullata quattro giorni dopo il suo lancio. Nel 2023, Romero confermò nella sua autobiografia, Doom Guy: Life in First Person, che sebbene una demo fosse esistita e fosse stata mostrata agli editori, nessun editore esprime interesse nel finanziare il gioco dopo la cancellazione di Kickstarter, e il gioco fu completamente cancellato dopo quella demo a porte chiuse. Nel 2017, Romero ha vinto il Bizkaia Award al Fun & Serious Game Festival, che si svolge nella città spagnola di Bilbao. Romero e sua moglie Brenda Romero hanno fondato la Romero Games l'11 agosto 2015. Hanno pubblicato Gunman Taco Truck nel 2017, SIGIL nel 2019 e Empire of Sin nel 2020. Nel marzo 2022, in risposta all'invasione russa dell'Ucraina del 2022, Romero ha creato un nuovo livello di Doom II che è stato successivamente messo in vendita tramite il suo sito web personale. Romero ha dichiarato che tutti i proventi sarebbero stati donati alla Croce Rossa ucraina e al Fondo centrale di risposta alle emergenze delle Nazioni Unite.

https://en.wikipedia.org/wiki/John_Romero

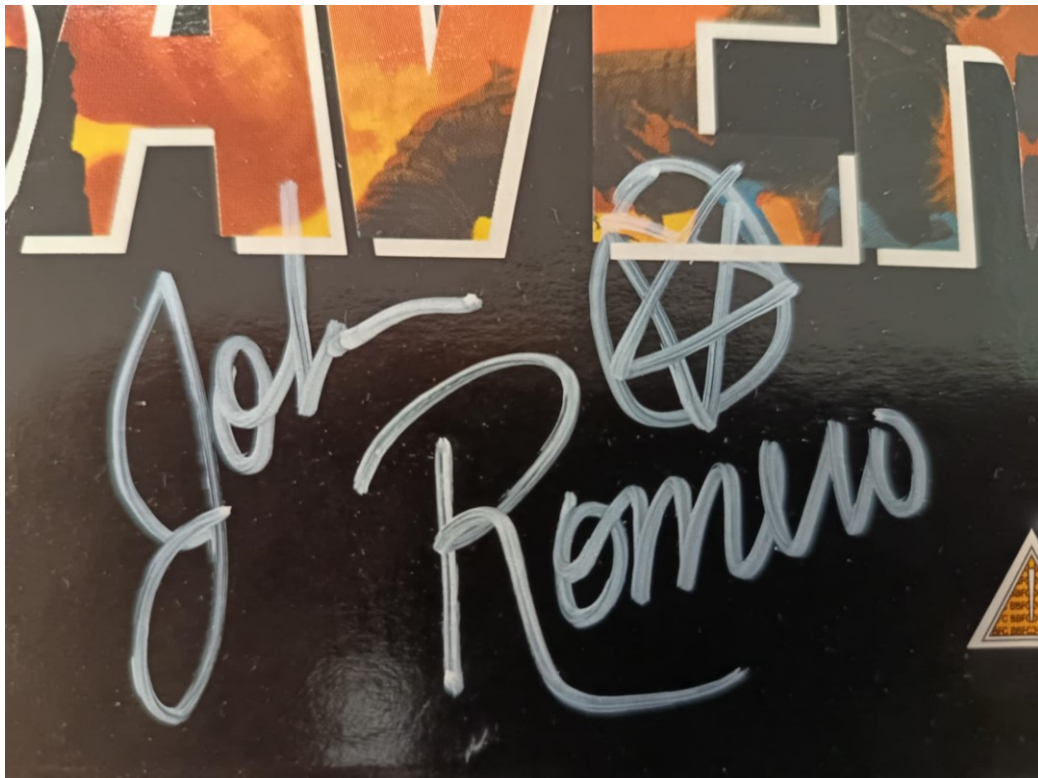
<https://romero.com/bios>

Analisi e Certificazione

L'oggetto in analisi è stato firmato in occasione dell'evento Lucca Comix and Games 2025 tenutosi a Lucca dal 29 Ottobre 2025 al 2 Novembre 2025.



In base all'esito degli esami microscopici, comparativi e preso atto del materiale documentale [Allegato A] e fotografico [Allegato B] acquisito durante l'evento Lucca Comix and Games 2025 tenutosi a Lucca dal 29 Ottobre 2025 al 2 Novembre 2025 si certifica l'autografo di Alfonso John Romero apposto sulla copertina del gioco in posizione frontale e relativo al certificato **000143 come autentico**.



Allegato A:

<https://lucca2025.luccacomicsandgames.com/it/home>

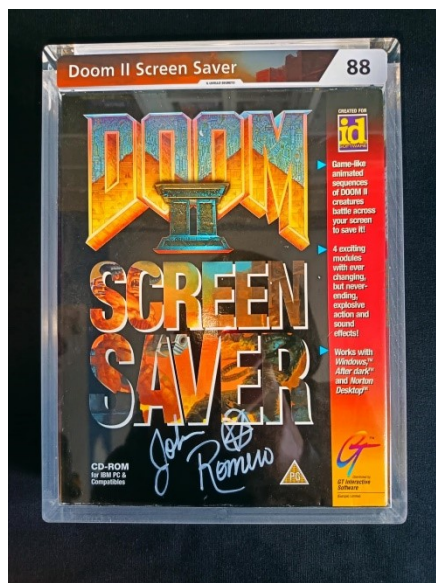
<https://lucca2025.luccacomicsandgames.com/it/ospiti/John-Romero>

Allegato B:



Grado Storico-Collezionistico

A seguito di analisi microscopica svolta mediante due scale di ingrandimento (10 X e 2 X) si certifica l'autografo apposto come precedentemente elencato sull'oggetto in analisi con grado storico-collezionistico **S** a opinione di Sidoti Salvatore.

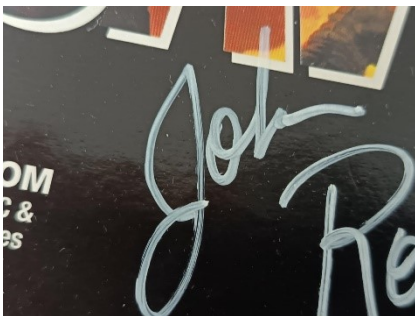
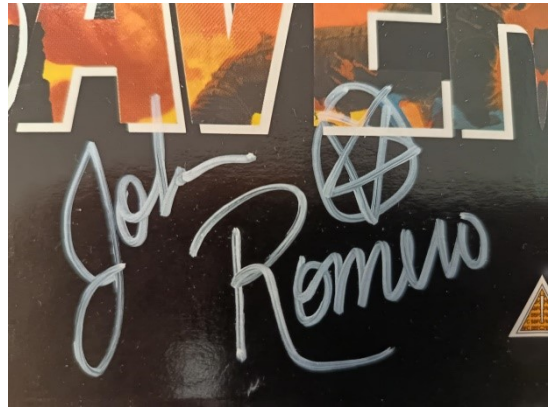
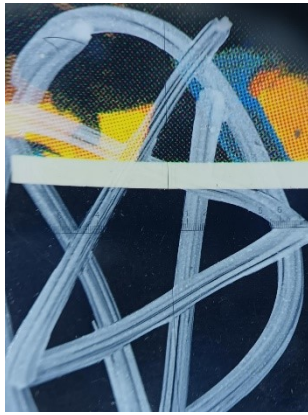


Il presente documento è rilasciato per gli usi consentiti e copia dello stesso è archiviata nel database de <https://illivellosegreto.it/prodotto/database/>

La presente certificazione è da intendersi come valida solo se associata al certificato con numero seriale 000143 e all'oggetto di analisi riportante analogo seriale nell'etichetta con sigilli non violati.

Foto esempio:





Arezzo, 29/01/2026

Il Livello Segreto

John Remu