

Paola Barbato

Horror Game



IL BATTELLO A VAPORE

PIEMME

*A Eloisa,
mia prima lettrice*

1

LA SQUADRA

IlaPeach: Una nota? In che materia?

KyloTom: Geometria. La prof si è arrabbiata perché non ho fatto i disegni negli esercizi.

Gigis: Ma i risultati erano sbagliati?

KyloTom: No, erano giusti, ma secondo lei senza i disegni il lavoro non era sufficiente.

Samu_11_10: Però darti una nota mi sembra esagerato.

KyloTom: Non me l'ha data per quello.

IlaPeach: E per cosa, allora?

KyloTom: Perché le ho detto che, se le piacevano tanto i disegni, forse doveva insegnare arte, non geometria.

Alessandro smise di leggere e scoppiò in una sonora risata. Lui a quella scena aveva assistito di persona, proprio

quella mattina nella sua classe, la 3^a A. KyloTom, l'utente con cui stava giocando online, era in realtà Tommaso Amati, un suo compagno fin dalle elementari, a cui tutti gli amici avevano suggerito più e più volte di tenere a freno quella lingua decisamente troppo lunga. Ma era più forte di lui, ogni volta che poteva fare una battuta, Tommaso non resisteva.

Alla terza ora, in piedi davanti alla cattedra, con la professoressa Meneghetti che lo rimproverava, il suo amico grande e grosso, col naso a patata, aveva scosso i riccioni neri e aveva sganciato la bomba.

– Se le piacciono tanto i disegni, prof, perché non insegna arte, invece di geometria?

BUM!

Due minuti dopo era davanti al dirigente per beccarsi una ramanzina epocale e una temutissima nota disciplinare. Fino a quel momento, però, i suoi genitori non se ne erano accorti e quindi Tommaso aveva potuto collegarsi e giocare con loro.

Alessandro si avvicinò alla tastiera e scrisse:

Aleverso: È meglio che ci sbrighiamo, se vogliamo fare un altro tentativo prima che i tuoi lo scoprano.

Aleverso era il suo username, lo aveva scelto perché gli piaceva molto la teoria del multiverso, secondo la quale

esistono tante dimensioni parallele. Sperava che almeno in un paio di queste lui, Alessandro Frenna, avesse avuto maggior fortuna, invece di ritrovarsi a tredici anni senza un cellulare, a dividere la stanza con sua sorella e a non arrivare al metro e mezzo d'altezza.

Forse, in un altro universo, era alto, atletico, ricco, suo padre rientrava presto la sera senza essere stanco morto e sua madre non era costretta a rammendare vestiti per conto della lavanderia e fare mille altri lavoretti pur di racimolare qualcosa. Alessandro era orgoglioso di entrambi, e così suo fratello maggiore Giona e sua sorella minore Stella, ma doveva ammettere che qualche volta le battutine degli altri gli pesavano. Era sempre quello un po' sfigato che non poteva permettersi nulla, non come certi suoi compagni ricconi che avevano le scarpe firmate e la console ultimo modello, invece di quella vecchia carcassa di computer che Giona usava solo per studiare.

I quattro membri della squadra con cui Alessandro giocava online erano:

1) Tommaso, suo migliore amico e compagno di videogiochi da sempre, che si era scelto il nome di "KyloTom" perché adorava *Star Wars*. Quando se ne andavano insieme in giro sembravano l'articolo "il": Alessandro piccolo e magro, Tommaso che arrivava praticamente ovunque senza doversi alzare sulle punte dei piedi. Anche Tommaso giocava da un computer, solo che, a differenza di Alessandro,

non doveva dividerlo con nessuno perché era un portatile che i suoi genitori gli avevano comprato “per la scuola” (ma di scuola, quel laptop, ne aveva vista proprio poca).

2) IlaPeach, invece, era Ilaria Silvestri della 3^a E. Lo sapevano tutti che era un’appassionatissima di *Super Mario*, ma la volta in cui aveva sfidato Alessandro e Tommaso a batterla in una gara di corse su kart, si erano fatti entrambi una risata: e che ci voleva a batterla? Triste a dirsi, non ci erano ancora riusciti, ogni volta li faceva neri. Lei si collegava dal tablet di suo padre, che era un insegnante di sostegno e lo usava solo la sera per i corsi di aggiornamento. Così di giorno lo lasciava a lei.

3) Samu_11_10 era il nickname poco originale (nome, mese e giorno di nascita) di Samuele Graziani, che non frequentava la loro stessa scuola. Era uno di quelli che avevano sempre preso in giro Alessandro e che, diversamente da lui, apparteneva a una famiglia molto benestante, studiava in un istituto privato, aveva una console tutta sua con tastiera e mouse wireless e se ne andava in giro per il quartiere firmato dalla testa ai piedi. Quando però, nella sua scuola per ricchi, non aveva trovato nessuno con cui giocare online, di nascosto dai suoi compagni aveva chiesto di unirsi al gruppo. Non si poteva dire che avesse davvero legato con Alessandro, ma almeno aveva smesso di prenderlo in giro.

4) Infine c’era Gigis. Ecco, Gigis era totalmente avvolto

nel mistero. Era entrato nella squadra solo di recente, dopo che il loro amico Riccardo aveva deciso di abbandonarla perché, diceva, non si divertiva più. Era stato lui a proporre Gigis, dicendo che era davvero forte. Ma non aveva voluto rivelare chi fosse e da dove si collegasse, si era limitato a garantire per lui, e così l'identità del quinto membro era un mistero fitto.

Erano una squadra strampalata ma, anche se giocavano insieme da poco, si erano resi conto di completarsi a vicenda. Ciascuno era particolarmente bravo a fare qualcosa e unendo le forze avevano qualche possibilità di vincere quella che, per tutti gli appassionati di videogame, era una sfida impossibile: arrivare al quindicesimo e ultimo livello di *HORROR GAME*. Ci avevano provato i più grandi ed esperti giocatori del mondo, ma l'enigma da risolvere nel quattordicesimo, dopo aver trovato gli oggetti magici, sembrava non avere soluzione.

Alessandro si mise un po' più comodo sulla sedia girevole di suo fratello, nell'inaccessibile stanza di suo fratello, davanti al computer di suo fratello, e sorrise. Avevano davanti un sacco di tempo, quel pomeriggio, per sciogliere quel rompicapo.

Giona non sarebbe rientrato prima di sera, quell'anno doveva fare l'esame di maturità ed era andato con i suoi genitori a vedere la sua futura università, motivo d'orgoglio per tutti perché sarebbe stato il primo membro

della famiglia a frequentarla. Primo e ultimo, pensava Alessandro, che era terrorizzato alla sola idea di dare l'esame di terza media e che immaginava l'università come una specie di inferno. Anche se non tutti gli inferni gli dispiacevano.

Per esempio, quello in cui era ambientato il gioco che stava affrontando con la sua squadra era molto divertente.

2

IL MISTERO

HORROR GAME era un videogame multigiocatore, noto per essere “maledetto”.

Lo aveva inventato Hiroto Ogawa, un giovane genio informatico giapponese. Nato e cresciuto nelle campagne di Hokuriku, aveva vissuto il trauma di vedere la sua casa e il bosco circostante divorati dalle fiamme di un terribile incendio. Da quel momento aveva iniziato a fantasticare su un mondo horror dominato dal fuoco e popolato di demoni. Anni dopo, quel mondo sarebbe diventato l'ambientazione di *HORROR GAME*.

In realtà, non era diversa da qualunque altra avventura virtuale a tema “escape room”. Un gruppo di giocatori, da un minimo di due a un massimo di cinque, si trovava in una serie di luoghi cupi e abbandonati: una vecchia

fabbrica dismessa, una miniera semi crollata, delle catacombe o un labirinto di rovi. Questi posti erano pieni di materiale infiammabile: benzina, carta, petrolio, legna, zolfo, paglia, gas e chi più ne ha più ne metta. Lì, i giocatori avevano esattamente quindici minuti per risolvere un enigma e recuperare alcuni oggetti magici nascosti che, una volta individuati, facevano risuonare ciascuno un tintinnio. Raccolti gli oggetti e risolto l'enigma, bisognava capire dove e come andavano utilizzati. Se si trovava la soluzione, partiva un secondo conto alla rovescia, entro il quale occorreva completare la missione e usare tutti gli oggetti nel modo giusto. Quando scadeva il tempo stabilito, entrava in scena il protagonista assoluto di *HORROR GAME*: l'Emberskin.

L'Emberskin era un mostro dal volto annerito e la pelle composta da braci. Per crearlo, Hiroto Ogawa si era ispirato a quel che rimaneva degli alberi intorno alla sua casa d'infanzia, dopo l'incendio: tronchi contorti, con lunghi rami spogli e buchi neri sulla corteccia. Anche il mostro aveva arti lunghi e filiformi, con artigli acuminati, pelle bruciata e orbite cieche che promettevano di divorarti. L'Emberskin non poteva né vedere né sentire, ma aveva uno strumento soprannaturale per percepire la tua presenza, i *flush*.

I *flush* erano dei piccoli fuochi fatui, apparentemente innocui, che comparivano nell'ambientazione di ogni

livello, a mano a mano che si avvicinava lo scadere del tempo. All'inizio il loro scopo era quello di annunciare l'avvicinarsi del mostro. Prima erano pochi, di colore azzurro, poi si moltiplicavano e da verdi diventavano gialli, poi arancioni, quindi rossi e infine neri.

Quando raggiungevano questo colore, il tempo scadeva e tutti i *flush* diventavano parte stessa dell'Emberskin. Da quel momento, si sparpagliavano in giro, attraversando i muri e cambiando bruscamente direzione come palline impazzite. Sebbene non avessero né occhi, né orecchie, i *flush* riuscivano a percepire le vibrazioni del suono e del movimento. Se li avevi intorno, dovevi restare muto e immobile, sperando che non ti attraversassero. In quel caso, l'Emberskin sapeva immediatamente dove ti trovavi e non avevi scampo.

Per questo, i primi quindici minuti erano preziosi: se scadevano prima che gli oggetti magici fossero stati ritrovati e l'enigma risolto, bisognava scappare, nascondersi dalla spaventosa creatura e cercare di non finire tra i suoi artigli, altrimenti era game over.

Se invece la missione veniva completata, i *flush* spariscono e si poteva passare al livello successivo. A complicare la faccenda c'era il fatto che la ricerca degli oggetti magici doveva essere fatta stando attentissimi a non dare fuoco a nulla. Niente scintille, zero calore, evitare a tutti i costi di mettere in contatto due elementi che potessero

reagire sprigionando una fiamma. Se questo accadeva, il conto alla rovescia accelerava, perché il fuoco richiamava l'Emberskin prima dello scadere del tempo, e a quel punto restava una sola possibilità: iniziare a correre.

Era un gioco divertente e pauroso, ma il suo fascino particolare nasceva dalla cosiddetta “maledizione”, un vero e proprio mistero. Anzi, due. Il primo era che nessuno mai era riuscito a raggiungere il quindicesimo livello. Arrivati al quattordicesimo, il gioco ordinava di trovare il teschio di un ratto, una boccetta di veleno e una bambola senza testa. Dopodiché chiedeva di farli scomparire.

Scompare? E come? Ci si erano messi campioni a livello mondiale, gruppi di esperti, persino l'intelligenza artificiale: niente da fare.

Avevano provato a seppellirli, distruggerli, perfino a dare loro fuoco (col rischio di richiamare l'Emberskin), inutilmente. In molti avevano insinuato che fosse solo una mossa pubblicitaria: il gioco veniva presentato come “impossibile” o “irrisolvibile”, così tutti ci giocavano per dimostrare il contrario.

Ma la vera mossa pubblicitaria consisteva nel secondo mistero. Il famosissimo creatore di *HORROR GAME*, Hiroto Ogawa, era scomparso poco prima del lancio del gioco. Tutti pensavano che si sarebbe fatto vivo in maniera strabiliante, magari travestendosi da Emberskin durante qualche grande sfida tra giocatori, ma non era successo.

Ormai la maggior parte delle persone pensava che il quindicesimo livello fosse una truffa bella e buona, un bug del gioco, e minacciava di chiedere indietro i soldi alla ditta che lo aveva prodotto.

KyloTom, Aleverso, Samu_11_10, IlaPeach e Gigis, invece, trovavano la sfida esaltante e non intendevano rinunciare. Quel pomeriggio si erano accordati per completare di nuovo il livello 14 e tentare di sbloccare il 15. Erano al loro ventiquattresimo tentativo.

Aleverso: Ok, mettetevi le cuffie e attivate i microfoni.

Alessandro inviò il messaggio e avviò l'applicazione per poter parlare direttamente con i suoi compagni di avventura. Be', quasi tutti. Gigis non comunicava mai con il gruppo a voce, si limitava ai messaggi scritti. Perché? E chi lo sapeva! Probabilmente per mantenere viva l'aura di mistero che lo avvolgeva. Gli altri avevano avviato il programma di dettatura, cosicché tutte le cose che si dicevano comparivano anche sulla chat. Solo che, si sa, ogni computer capisce quello che vuole, quando stai dettando, soprattutto se parli velocemente, così Gigis si ritrovava spesso a rispondere a frasi del tipo:

Attenti al sol levante delle macerie!

Provate a fare lana grammatica è grave con le gli mistica?

Flash allora nove!

E rispondeva:

Gigis: Ehi, mi sembrate alieni! O pazzi! O pazzi alieni!

Sembrava che si divertisse, ma era difficile capirlo senza sentire il suo tono di voce.

I cinque giocatori iniziarono così l'ennesima partita, andando spediti, perché ormai conoscevano tutte le soluzioni a memoria. IlaPeach, il cui avatar era una specie di mostro della palude, era quella che, se c'era da correre da una parte all'altra di una grotta piena di zolfo fosforescente per prendere una pietra focaia senza farla cadere, lo faceva sembrare un gioco da ragazzi.

KyloTom, le cui sembianze erano quelle di un alieno con un occhio enorme al posto della testa, aveva più di tutti l'intuito per scovare gli oggetti nascosti e le trappole.

Samu_11_10, sotto le spoglie di una mummia con una scure piantata in testa, era il migliore con gli indovinelli e i giochi di parole.

Aleverso aveva scelto di essere rappresentato da un gigante zannuto e sapeva orientarsi benissimo nelle ambientazioni sempre diverse: difficile che si perdesse o finisse in un vicolo cieco.

Ma tra tutti il vero fenomeno era Gigis, ovviamente con l'avatar più misterioso, un mantello con cappuccio fluttuante e due occhi rossi che spuntavano. Lui riusciva a *capire* il gioco, a comprendere come organizzarsi, in che ordine affrontare le sfide, come non sprecare nemmeno un secondo di tempo.

Secondo Alessandro si trattava di un ragazzo molto esperto, che giocava tantissimo, forse un po' più grande di loro. Gigis, per lui, era il terzo mistero di *HORROR GAME*. Giocava soltanto su console, collegandosi a diversi Wi-Fi, e spesso perdeva la linea. Questo significava che non stava in casa, ma che andava in giro. Conosceva alcuni loro amici, come Riccardo, il figlio dei proprietari del lavasecco, e molte volte, quando chiacchierando avevano fatto riferimento alla loro scuola, alle vie e ai negozi della zona, aveva dimostrato di conoscerli bene. Quindi forse abitava nel loro quartiere e aveva frequentato lo stesso istituto scolastico. Ma non c'era verso di fargli dire qualcosa di sé. Alessandro si chiedeva cosa nascondesse sotto quel cappuccio...

Dopo mezz'ora erano arrivati al quattordicesimo livello, una grotta sulfurea piena di gas verde fosforescente, avevano ritrovato gli oggetti entro il tempo stabilito e si stavano interrogando sul modo per farli sparire. Come tutte le altre volte, i *flush* non si erano presentati e l'Emberskin non si era fatto vedere.

La squadra si ritrovò a gironzolare nel gioco, ciascuno con il proprio avatar che esplorava la zona in cerca di nuovi indizi. Ormai conoscevano la grotta palmo a palmo. Una volta l'avevano ispezionata con così tanta foga che avevano fatto cadere un acciarino in una pozza di zolfo, causando un'esplosione, ma non era cambiato nulla, il mostro non era venuto. In quel punto il gioco sembrava morto.

KyloTom: Aiuto, mi ha nobel gatto!

Questa fu la scritta che comparve nella chat, mentre dentro le cuffie di Alessandro, Tommaso esclamava disperato alla velocità della luce: – Aiuto, mi hanno beccato!

Di seguito si inserirono le voci di suo padre e di sua madre, poi il ragazzo iniziò a giustificarsi, ma un fruscio e un tonfo testimoniarono che qualcuno gli aveva levato le cuffie. Improvvisamente l'avatar divenne trasparente.

Gigis: Ragazzi? Che significa: “Aiuto, mi ha nobel gatto! Cosa ambi collegato avvolta? Prendi un nano, tradisci Pina resti qui a giocare commesse nulla fosse? Aspetta terra magazzino metto offline?”

Alessandro sospirò.

– Significa: “Aiuto, mi hanno beccato!”, “Cos’hai

combinato stavolta?”, “Prendi una nota disciplinare e resti qui a giocare come se nulla fosse?”, “Aspettate, ragazzi, mi metto offline”. Tommaso se n’è andato, mi sa che ne avrà per un bel po’...