



SIMONE LAUDIERO



KILLER GAMER



IL BATTELLA A VAPORE



Simone Laudiero

Killer gamer



IL BATTELLO A VAPORE

PIEMME

È vietato qualsiasi utilizzo dell'opera non espressamente autorizzato, inclusi l'estrazione di testo e dati (text and data mining) e l'uso per finalità di alimentazione di sistemi di intelligenza artificiale.

L'uso non autorizzato costituisce violazione dei diritti dell'autore e dell'editore e comporta responsabilità ai sensi della Legge n. 633/1941 e successive modifiche.

Impaginazione e redazione: Sara Signorini e Helga Rainer

www.battelloavapore.it



Pubblicato per PIEMME da Mondadori Libri S.p.A.

© 2022 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

I Edizione febbraio 2022

ISBN 978-88-566-8343-1

Stampato presso  Grafica Veneta S.p.A.

Via Malcanton, 2 – Trebaseleghe (PD)

Printed in Italy

Anno 2026 – Edizione 9

1

Per un brevissimo istante Anton ruota la visuale e attraverso l'oblò inquadra i filamenti argentati dell'iperspazio che sfregolano intorno all'astronave.

È uno spettacolo che ha visto un milione di volte, eppure sceglie di sacrificare quella frazione di secondo per ammirarlo ancora, prima di riallineare lo sguardo e lanciarsi in corsa giù per il corridoio. Svolta a destra saltando alla perfetta angolazione per eludere il colpo del fucile di precisione che prova ad abbatterlo, ruota su se stesso e risponde con tre raffiche della carabina a impulsi che obbligano l'avversario a rifugiarsi dietro una parete di acciaio bluastro. Atterra, scatta, guadagna il riparo successivo, doppio salto allo scoperto a un'angolazione impossibile.

Ancora una volta il cecchino tenta di intercettarlo e lo manca per un pelo: la scia violacea del proiettile illumina lo schermo, ma non centra l'obiettivo. Anton atterra contro la parete, fa gli ultimi passi in corsa e ruotando su se stesso spara le due raffiche finali. La mira è perfetta, i colpi andranno a segno, ma

Pietro non fa in tempo a godersi il momento perché l'autobus frena, costringendolo a staccare gli occhi dallo schermo.

Con un gemito di sospensioni il vecchio automezzo arancione si rimette in moto e Pietro ne approfitta per guardare fuori dal finestrino e controllare la strada: niente filamenti argentati, qui, solo cemento, un lungo muro coperto di graffiti, giganteschi volti sconosciuti. Uno di loro, forse, è Fedez, ma Pietro non ha idea di chi possano essere gli altri: persone famose? Nel dubbio passa alle mappe, controlla la distanza tra il pin che ha piazzato sulla fermata e la sua posizione: è ancora presto per scendere. Torna su YouTube, dove il video si è messo in pausa, lo fa ripartire: Anton e Golya se le stanno suonando di santa ragione, deathmatch 2v2 su Corazzata Novgorod.

Ora Anton sta inseguendo Golya, un guerriero in armatura potenziata grigia con un elmo dalla visiera a specchio e un enorme collo di pelliccia. Golya è velocissimo nel tagliare gli angoli e altrettanto abile nel captare i suoni alle sue spalle per intuire le mosse di Anton e reagire in tempo. Una frazione di secondo è tutto per giocatori come questi. È la differenza tra vittoria e sconfitta. Basta guardare il modo in cui Anton entra negli ambienti, sempre dall'angolazione meno ovvia, sempre saltando all'altezza che l'avversario non si aspetta. Golya è un maestro del pre-aiming, sa sempre dove piazzare il mirino per intercettare il movimento nemico, ma con Anton non ce la fa. Ogni volta deve perdere una frazione di secondo a correggere il tiro, e in quella frazione Anton ha già reagito.

Anton ha perso di vista Golya. In compenso si ritrova faccia a faccia con la sua seconda, R33d, che ha la prudenza di arretrare per aspettare il suo caposquadra. Ma è troppo tardi perché anche Davix, il secondo di Anton, è entrato nella stanza, annunciato dal sibilo di un doppio salto e dal tuono del suo shotgun. Scintille di fucile al plasma che vanno a vuoto, un'altra uccisione confermata. Anton non ha dovuto nemmeno fare fuoco: gli è bastato spingere il nemico dove aveva bisogno. Anche questo, realizzato nell'arco di tre, quattro secondi al massimo.

Deathmatch 2v2 su Corazzata Novgorod è la finale del torneo nazionale di *Thunderclap* ed è la miglior partita mai giocata da Anton, vecchia ormai di sei mesi. Pietro la conosce frame per frame. Prova sempre a imitare gli angoli di salto di Anton, ma non trova mai i tempi perfetti e il nemico lo becca quattro volte su cinque. Un tasso di successo troppo basso, gli hanno detto su Reddit, perché valga la pena di impegnarsi a farlo.

Ad Anton riusciva ogni volta. *Quasi* ogni volta contro giocatori forti come questi. L'avversaria respawna e lo scontro ricomincia.

Pietro alza gli occhi dal video, e di nuovo si trova davanti un panorama mai visto. Palazzi, terrapieni, cavalcavia, cortili di cemento. A ogni fermata l'autobus si addentra in una zona sconosciuta della città. Una voce nel retro della sua testa, che forse è il suo istinto, continua a ripetergli che si è perso. Che un ragazzino di dodici anni non

dovrebbe spingersi così lontano da casa, che dovrebbe chiamare la madre e dirle tutto.

Ma Pietro si fida delle sue mappe e sa di poter arrivare a destinazione. Via della Montagna Spaccata, direzione Pianura. Si lasciano dietro una pompa di benzina, una concessionaria d'auto, un meccanico, un outlet di rivestimenti per il bagno.

«Non ti sei perso» si ripete Pietro mentre l'autobus si inclina nella curva di una rotatoria. Un'altra fermata, a bordo non resta quasi nessuno. Una grande nuvola grigia copre il sole.

Il video. Si è distratto e lo scontro è praticamente giunto al termine, ma ora non c'è più tempo, deve prepararsi a scendere. Getta un'ultima occhiata ad Anton che attraversa illeso il fuoco incrociato dei due avversari e lancia una granata alla cieca, facendola rimbalzare contro una parete. Non si volta neanche, è l'interfaccia a confermarli l'uccisione di R33d. A conti fatti è la mossa che gli è valsa il titolo di campione italiano. Miglior giocatore di *Thunderclap* d'Italia e forse d'Europa. Per Pietro, Anton è un idolo indiscusso, il migliore di sempre, tanto che ha mentito ai suoi genitori e sta attraversando la città per andare al suo funerale.

Una volta sceso dall'autobus, Pietro non prende più il telefono dalla tasca per paura che qualcuno provi a rubarglielo. Per orientarsi ricorre a due fogli che ha stampato: il primo è una schermata di Street View, inquadrata proprio dalla fermata, sulla quale con una freccia ha indicato la strada da imboccare. A quel punto passa alla mappa su cui ha segnato

il percorso con un pennarello rosso. Destra, sinistra, destra, ed ecco che in fondo alla strada appare la chiesa, con la lunga auto nera parcheggiata e una gran folla raccolta intorno.

È già stato ad altri funerali, ma non ha mai visto così tanta gente. È proprio come gli ha raccontato suo padre: quando muore una persona giovane il dolore è di tutti e, oltre ai parenti e agli amici più stretti, partecipano tantissime persone del quartiere. E poi ci sono i fan, decine e decine di fan come lui. Pietro era convinto di essere l'unico ad aver scoperto, attraverso un'attenta ricerca incrociata tra le poche informazioni trapelate su Instagram e Twitch, l'ora e il luogo del funerale, e invece ci sono moltissimi altri appassionati dei video di Anton, tutti più grandi, nessuno in età da scuola media.

«Un funerale non è un posto per un bambino» gli ha detto suo padre.

Pietro ha dodici anni, quasi tredici, ormai è un ragazzo, ma quando suo padre lo chiama “bambino” vuol dire che è inutile discutere.

«Vuoi andare al funerale di uno sconosciuto?»

A niente è servito spiegare che quello sconosciuto è il suo mito, che ha visto tutti i suoi video un milione di volte e che lo conosce molto meglio di tanti suoi compagni di classe... permesso non accordato. E così Pietro è uscito con lo zaino della scuola, ma poi ha imboccato la strada del lungomare ed è andato a piazza Vittoria a prendere l'autobus per Pianura. Ora, mentre arranca verso la chiesa, pensa che almeno avrebbe potuto riempire lo zaino di scatole vuote anziché di libri.