

Corse clandestine e scontri all'ultimo Pokémon

Da bambini l'estate inizia circa il primo di giugno, inizia quando in classe, a scuola, non si fa altro che giocare, inizia quando finiscono le interrogazioni e quando non si ha più nulla da fare il pomeriggio. Lunghi pomeriggi passati davanti una PlayStation 2 o davanti lo schermo di un Nintendo DS, nottate intere a cercare di battere l'ultima palestra per poter finalmente catturare il Pokémon leggendario o a organizzare tornei di *Mario Kart DS*, tutto all'insegna dello svago e della spensieratezza.

All'inizio di ogni estate, i miei nonni materni si trasferivano a **Punta Grande**, zona balneare di Realmonte, in uno di quei residence che richiamano stagionalmente gli abitanti dei paesi limitrofi che amano passare i mesi caldi al mare. Lì abitavano molti bambini con i quali, per fortuna, condividevamo la stessa passione: ovviamente parlo dei video game.

Ancora ricordo benissimo l'estate del 2008, uno dei periodi più belli per un bambino che come me andava ancora alle elementari.

Per Studio Aperto era l'estate più calda degli ultimi 50 anni; per me la più divertente, un periodo per mettere al fresco la testa dalla calura dei compiti per casa, dalle interrogazioni, dalle sveglie la mattina presto e dalle sere che non superavano le 21:30 perché il giorno dopo bisognava svegliarsi. Era la stagione più calda, ma anche la più fresca, nella quale non serviva altro che divertirsi e giocare.

Le mattine estive erano dedicate alla spiaggia, mentre nelle ore più calde del pomeriggio si rimaneva in casa, aspettando che la temperatura fuori non ci facesse evaporare. Per ammazzare il tempo potevamo contare sul fantastico **Nintendo DS**, console che ha plasmato la mia infanzia. Proprio l'anno prima, nel 2007, uscì il primo gioco *Pokémon* per NDS: **Pokémon Versione Diamante e Versione Perla**. Due titoli che mi hanno introdotto al meraviglioso e colorato mondo degli animaletti tascabili, che già avevo cominciato a conoscere grazie ai miei cugini, con **Rosso Fuoco, Verde Foglia e Smeraldo**.

Al residence tutti avevano un Nintendo DS e una cartuccia della serie *Pokémon*, e tutti ci divertivamo a organizzare sfide 1v1 per provare la potenza della nostra nuova squadra, allenata e formata con fatica e sudore. Ogni battaglia era avvincente: c'era chi utilizzava solamente "leggendari" catturati durante il gioco, scambiati dal famosissimo "cuggino" oppure utilizzando i vili trucchi dell'**Action Replay** (che fortunatamente ha cominciato a essere usato solo dopo qualche anno).

Eravamo talmente elettrizzati al pensiero di diventare l'allenatore più forte del residence che si decise di istituire la **Lega Pokémon di Punta Grande**, dove ognuno ricopriva un ruolo e il campione era il bambino che possedeva la squadra più forte di tutte. Furono stilate le regole e definite le posizioni; chi riusciva a battere il primo **Superquattro** aveva, di diritto, il suo posto e poteva battersi, dopo un solo giorno, con il secondo e così via. **Le giornate passavano a catturare i Pokémon con le caratteristiche che più si addicevano al nostro stile di combattimento**: chi puntava sulla difesa, chi sulla velocità chi sulle mosse, come **ipnosi** o **ultimocanto**; si escogitavano strategie, complotti e piani per sconfiggere il proprio avversario, si studiavano i *Pokémon* dello sfidante o dello sfidato, si cercava di dare a tutti dei rimedi, bacche o altro in modo da poter recuperare vita, risvegliarsi da un sonno o aumentare le statistiche. Tutto questo per ottenere «ricchezza, fama e potere», per poter dire «sono il più forte del residence, non mi batterà nessuno».



Le battaglie continuavano fino a tarda sera, fino a quando mio nonno non mi chiamava per andare a dormire, ma la nostra giornata non poteva certo terminare così: la notte, infatti, era il turno di **Mario Kart DS**. Si organizzavano corse clandestine e lotte per il primo posto, modestamente quasi sempre detenuto dal sottoscritto. Ogni pomeriggio - o comunque quando capitava - era sempre un buon momento per accendere il nostro Nintendo DS e sfidarsi; fortunatamente per giocare in multiplayer locale bastava una sola copia del gioco - grazie Nintendo - e si poteva giocare con altre sette persone.

I tornei di Pokèmon duravano solamente per i tre mesi d'estate, e ogni anno si ripetevano le ammissioni per la **Lega Pokèmon di Punta Grande**, mentre le gare con **Mario Kart DS** hanno accompagnato la mia intera infanzia in ogni periodo dell'anno, e ancora oggi qualche partita la rifaccio volentieri.

I tempi sono cambiati: gli smartphone fanno da padroni, le console portatili hanno perso peso, difficilmente vedo bambini seduti su una panchina, all'ombra, a sfidarsi a *Pokèmon* o qualsiasi altro gioco con un handheld fra le mani.

Io, ogni volta che ritorno al residence di Punta Grande, ricordo con nostalgia quegli anni passati tra mare e **Sinnoh**, tra casa e una pista di automobiline che sfrecciano su strade d'altri mondi; mi mancano le entusiasmanti battaglie, mi manca la preparazione psicologica che ne conseguiva, mi manca l'estate del 2008.