

Game Over

Nella cittadina di Smalltown oggi è un giorno triste per 4 ragazzi... l'unica sala giochi del paese verrà chiusa. Ormai tutti i giovani appassionati di videogiochi giocano col cellulare o con le console a casa e il negozio un tempo fiore all'occhiello della città è costretto a chiudere. Soltanto Tommy, Gwen, Raul e Vicky sono grandi frequentatori della sala e venuti a sapere della notizia vanno a chiedere spiegazioni a Bobby, il proprietario.

Bobby spiega le motivazioni ai ragazzi, i quali non vogliono separarsi dai loro amati videogiochi, ormai introvabili sul commercio. Per questo motivo chiedono al proprietario di regalarglieli in modo che possano comunque continuare a giocare nelle loro case. Bobby dispiaciuto comunica ai ragazzi che tutti i giochi sono stati venduti, ma ricorda che nel magazzino gli era rimasta una vecchia console di un gioco fantasy che poco dopo la sua introduzione era stato ritirato dal mercato.

Il gioco si intitola *TEOM: The empire of Minerals* e narra di un mondo fantasy nel quale i minerali e le pietre preziose sono l'unica ricchezza considerata.

I ragazzi incuriositi dal gioco misterioso lo prendono e si fiondano a casa di Tommy per provarlo. Cominciano a giocare e notano che il gioco apparentemente è composto da 10 livelli. Il gioco è coinvolgente e insieme arrivano al livello 9... non si rendono conto però che le ore sono passate e che ormai si è fatta sera. Gwen, Raul e Vicky devono tornare a casa, i loro genitori sono davvero arrabbiati. Rimane così da solo Tommy che vuole a tutti i costi concludere il gioco, completando il decimo livello... I suoi genitori sono via per lavoro e Tommy decide di passare tutta la notte a giocare. Dato che il ragazzo non ama passare il tempo da solo, si consola grazie a Teddy il suo fido peluche portafortuna.

Arrivato alla fine del decimo livello il gioco inizia ad emanare luce e Tommy viene teletrasportato all'interno del gioco, dove scopre che ci sono altri 10 livelli aggiuntivi da superare per vincere e quindi uscire dal gioco. Spaventato ma incuriosito comincia a giocare.

Il giorno seguente i ragazzi notano a scuola l'assenza di Tommy, e finita l'ultima ora vanno a casa sua per vedere cos'è successo... Tommy è sparito, la tv è accesa e nello schermo il gioco misterioso sta ancora funzionando. I ragazzi sono esterrefatti non sanno cosa sia successo...

Dov'è finito Tommy?

La sua scomparsa centra qualcosa con quel gioco?

Perché il gioco era stato ritirato dal mercato e non ne avevano mai sentito parlare?

Struttura del racconto

La storia si divide in 23 capitoli ai quali si aggiungono 2 scenette extra non essenziali per la trama.

Il canovaccio generale si può sintetizzare in due filoni principali:

- 1) Le avventure di **Tommy** che intrappolato nel gioco deve superare tutti 10 i livelli per uscire, senza esaurire le vite. All'interno del gioco sarà accompagnato da **Teddy** il suo peluche che nel videogioco prende vita. Inoltre durante un livello troverà **Christopher** il figlio scomparso di Bobby, che risucchiato dal gioco, a causa del suo egoismo e della sua scarsa collaborazione, si è fossilizzato e non è mai riuscito ad uscire. L'antagonista del gioco è la malvagia regina **Tena**, sovrana perfida collezionatrice di pietre preziose.

- 2) Le ricerche di **Raul**, **Gwen** e **Vicky** che nel mondo esterno cercano Tommy e provano a farlo uscire prima che i suoi genitori tornino. Si faranno aiutare da **Bobby** e avranno come antagonista **Bigbag** il nerd collezionista di videogiochi che ha comprato i giochi a Bobby che vuole a tutti i costi anche il gioco TEOM.

Ogni livello del gioco è associato ad una pietra preziosa il cui valore andrà via via crescendo.

- 1) Diamante Rosa (rosa)
- 2) Rubino (rosso)
- 3) Smeraldo (verde)
- 4) Zaffiro (blu)
- 5) Topazio (arancio)
- 6) Ambra (gialla)
- 7) Giada (verde scuro)
- 8) Turchese (azzurro)
- 9) Zircone (marrone)
- 10) Quarzo (bianco)