

Istruzioni. Galaxy è l'ultimo videogame, il più sofisticato, il più immaginario, il più difficile. Non si sa chi l'abbia progettato, è una leggenda che passa da cervello a cervello. Il giocatore ha a disposizione una sola astronave, la cui energia si consuma durante il viaggio. Se finisce, si precipita nell'abisso. Ma sulla sua strada il giocatore ha varie possibilità di rifornimento. Per ottenere la vittoria finale, comunque bisogna giungere alla base, attraversando stadi di difficoltà crescenti, mondi da sconfiggere, universi da abbattere. Il giocatore ha un solo colpo a disposizione che gli servirà per fare esplodere il Mostro invasore della propria casa-base. Questa è la storia di una partita a Galaxy. Più precisamente, questa è la storia del suo ultimo giocatore. E di chi lo incastrò.

Game. Si bazzicava insieme in quel periodo, Johnny e me, al Phoenix, una vecchia cantina appena a ridosso dei viali di circonvallazione e della dogana dei Tir che era stata sistemata a svacco pubblico con videogame e birrette e droghe sottobanco da Vincent, un sopravvissuto trentenne quasi calvo e senza denti, che ci aveva iniziati agli stupefacenti e del quale si dice che abbia attraversato il mondo delle droghe in lungo e in largo come un vagabondo, traendone solo un segreto inviolabile.

Quella sera siamo arrivati al Phoenix, Johnny e io, dopo uno di quei pomeriggi di cerca "in cui abbiamo battuto niente di niente, manco uno schizzo per sballare almeno un po' e tenerci la "rota" lontana". Compriamo da Vincent una manciata di gettoni per i videogame. Ce n'è uno che luccica in modo particolare. Johnny lo spinge nella fessura della gettoniera: quello entra e poi riesce subito con un "dleen". Riprova. Niente. Si incazza. Corre da Vincent: "Ehi, questo non entra!" Vincent si accende una canna: "Riprova." Johnny torna al videogame; il gettone finalmente entra, ma subito viene rispedito nel cassetto del recupero. Johnny lo prende, lo trattiene, lo infila nel taschino dei jeans, ormai rassegnato. Il gettone luccicante cade sonante in mezzo alle altre monete.

You're ready. Arriva al Phoenix un ragazzetto del giro, stravolto e strafatto, e dice a Johnny di accompagnarlo oltre la tangenziale perché ha un contatto per roba buona e ottimissima. Johnny esce dal Phoenix; inforcano la moto; il ragazzetto ha una bottiglia di vodka caldissima, ne bevono un sorso mentre la moto imbocca le strade gialle dell'anulare. Johnny entra sulle rampe del raccordo con uno stacco di frizione, salta un fossato, attraversa l'asfalto, evita pericolosamente le auto che nella sera intasano le corsie, si butta nell'altra carreggiata; i due urlano e gridano e bevono; troppa la foga, percorrono in senso contrario la pista, sfrecciano incontro alle cinquecento, seicento, millecento, millecinque, millesei, millesette, duemila, le jeep, le caravan, le roulotte, sempre più forte, sempre più eccitante, e giù con la vodka; e poi sotto un

cavalcavia, altre auto, Tir, camion, container, sempre più svelti, ostacoli sempre più grossi; loro li evitano, svicolano, saltano, frenano, cambiano corsie finché non si lasciano indietro le luci gialle; ce l'hanno fatta, il raccordo stradale si spegne nella notte della periferia; hanno raggiunto il pusher, scambiano i soldi con la roba, si fanno e via di ritorno verso casa.

Ma la benzina della moto presto finisce; il ragazzetto ha fatto una pera troppo grossa; la moto fa "sput sput", e il marmocchietto vomita. Johnny si ferma lungo la strada, gli regge la testa, lo vede vomitare anche l'anima. Cerca poi di avviare la moto, ma c'è niente da fare; la caccia in un fossato; fa lo stop, ma nessuno sembra avere l'intenzione di fermarsi. Johnny prende a star male, si sente di nuovo a secco. Si piazza deciso in mezzo alla strada. Si ferma una Rover. Loro dicono: "Avanti, sali"; lui: "Ho un amico che sta schiattando, non posso lasciarlo lì." Loro: "O tu o lui, scegli."

La Rover sfreccia nella notte al neon. Una bella ragazza bionda guida fumando un sigarillo; dietro, altri due giovanotti tra i quali Johnny è incastrato. "Vieni con noi al party," dicono, "è qui vicino." Johnny sospira. Arrivano a una grande villa adagiata sulla collina da cui si domina la città. Johnny viene trascinato nel salone. Capisce che sono tutti fatti. Beve un drink. Cerca il cesso, vomita. La ragazza bionda lo attende alla porta, gli offre da tirare; Johnny prende energie. Dice: "Devo scappare; starei con te un'eternità, ma devo tornare a casa." Salta il muretto del giardino, arriva alla Rover, accende il motore e via di ritorno verso la città; nel suo cervello, un solo chiodo fisso: la mia casa, ma qual è la mia casa?

Dalle parti del vecchio ippodromo, gli sembra di scorgere Bella Edy, una marmocchietta sui diciassette dei tempi eroici in cui si è cominciato nella cantina del Vincent. Lei sta battendo sulla pista con altri disperati, inguantata nel suo giubbotto di plexiglas maculato; le auto dei vecchi lerci percorrono lentamente la pista alla ricerca di cibo fresco, come in una processione concentrica; ogni tanto si arrestano, sbuffa il fumo delle North Pole dai finestrini semiabbassati.

Johnny scende dall'auto, raggiunge Bella Edy; lei gli getta le braccia al collo: "Vieni, ho qualcosa per te." Si avviano verso le vecchie tribune per guadagnare l'uscita, ma una Mercedes si arresta sfrigolando davanti a loro. Johnny riconosce immediatamente Lampadina e i suoi scagnozzi, cerca di fuggire, corre con Bella Edy verso l'auto, ma la Rover è già piantonata da un brutto ceffo; si maledice, non avrebbe dovuto avere il cuore così debole per la sua pupa; ha rischiato troppo, il territorio di Lampadina è out per lui: troppi bidoni, troppi conti non risolti. Scappano, scappano verso la città vecchia; entrano in un vicolo, poi in un altro, fino a sbucare in un'uscita secondaria del metrò; si cacciano giù, in fondo, sempre più in fondo, e gli altri dietro: Lampadina che urla e gli scagnozzi dietro, le voci come il vento, e loro due strafatti a correre e correre, e finalmente a saltare sul primo treno e lasciarli lì nella luce verdina-giallina della galleria.

Ansimano e sudano e sputacchiano. Bella Edy frigna e piagnucola e maledice Johnny che le ha rovinato il giro, e allora lui le prende un po' di anfe e la lascia sul treno; cambia convoglio; quel solito chiodo fisso: tornare a casa e lì riposarsi e avere un po' di pace. Luccica l'insegna giallo-azzurra del Phoenix, che Johnny ha finalmente raggiunto, stremato e sconvolto. Corre dentro con un ultimo guizzo: silenzio, Phoenix deserto, tutti i videogame accesi e sparanti e gracidanti, e in fondo alla saletta Vincent, gli occhi fissi a lui, le braccia strette al suo baldacchino da cui distribuisce droghe e maledizioni. Johnny non capisce quel che sta provando ora, sente soltanto una violenza salire ed esplodere incontenibile dalle sue braccia e dalla sua gola, che grida imbestialita verso il Mostro. Raggiunge dunque con tutta la velocità possibile Vincent, afferra un posacenere di ferro, glielo conficca in testa; il cranio di quello si apre e, in quel preciso momento, solo allora, Johnny avverte una fitta atroce al cervello, come una scheggia di piombo conficcata nella cervice, e capisce, come in un abbaglio, che d'ora in avanti non avrà più pace, mai più finché almeno non si alleverà anche lui un giocatore disperato per l'ultima partita, qualcuno da ingannare con quel gettone Galaxy che gli brucia ora le tasche, finché anche per lui, Johnny, nel cervello aperto non si accenderà splendente il "game over".