

READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE

Traducción de Juanjo Estrella



*Para Susan y Libby,
porque no existe mapa para el lugar
al que nos dirigimos*

Quienes tienen mi misma edad recuerdan dónde estaban y qué hacían la primera vez que oyeron hablar del concurso. Cuando en el canal de vídeo apareció un flash informativo anunciando que James Halliday había muerto esa noche, yo me encontraba viendo dibujos animados en mi escondite.

No era la primera vez que oía hablar de Halliday, claro. Todo el mundo sabía quién era: el diseñador de videojuegos, el creador de Oasis, el ambicioso juego *online* que permitía la participación de muchísimos jugadores a la vez y que, gradualmente, había evolucionado hasta convertirse en la realidad virtual en la red más visitada a diario, tanto para hacer negocios como para comunicarse y divertirse. El éxito sin precedentes de Oasis había convertido a Halliday en una de las personas más ricas del mundo.

Al principio no entendí por qué los medios de comunicación concedían tanta importancia a la muerte de aquel multimillonario. Como si los habitantes del planeta Tierra no tuvieran otras preocupaciones. La crisis energética. El catastrófico cambio climático. El hambre, cada vez más generalizada, la pobreza, las enfermedades. Media docena de guerras. Ya se sabe, lo de siempre: «perros y gatos juntos, histeria colectiva», como decían en la película *Los cazafantasmas*. Por lo general, los informativos no interrumpían las comedias de costumbres interactivas, ni las telenovelas, a menos que hubiera sucedido algo muy grave. Como el descubrimiento de un virus asesino o la desaparición de alguna ciudad bajo una nube atómica. Cosas así. Por más famoso que fuese, el fallecimiento de Halliday no debería de haber merecido más que una entrada breve en el informativo de la noche, para que

las masas desharrapadas menearan la cabeza, muertas de envidia, cuando los presentadores pronunciaran la suma obscena de dinero que pasaría a engrosar la fortuna de los herederos del multimillonario.

Pero es que ahí, precisamente, estaba la noticia: James Halliday no tenía herederos.

Había muerto soltero, a los sesenta y siete años, sin parientes vivos y, según se decía, sin un solo amigo. Había pasado los últimos quince años de su vida en un aislamiento autoimpuesto, durante el que (si había que hacer caso de los rumores) había enloquecido por completo.

Así que la noticia bomba que dejó a todo el mundo boquiabierto, la revelación que hizo que, desde Tokio hasta Toronto, la gente se cagara en los cereales del desayuno, tenía que ver con las últimas voluntades y el testamento de Halliday, con el destino de su inmensa fortuna.

Halliday había preparado un breve mensaje de vídeo y había dispuesto que los medios de comunicación lo emitieran en el momento de su muerte. También ordenó que se enviara por e-mail una copia del vídeo a todos los usuarios de Oasis esa misma mañana. Todavía recuerdo aquel aviso electrónico, aquel sonido como de campanilla, cuando llegó a mi bandeja de entrada apenas segundos después de que hubiera oído la noticia en el informativo.

Aquel mensaje de vídeo era, de hecho, un cortometraje muy bien producido titulado *Invitación de Anorak*. Excéntrico como era, Halliday había mantenido a lo largo de su vida una obsesión por los años ochenta del siglo XX, la década que había coincidido con su adolescencia, e *Invitación de Anorak* estaba plagado de lo que posteriormente descubrirían ser veladas referencias a la cultura pop de aquellos años, aunque casi todas ellas se me pasaron por alto la primera vez que lo vi.

De principio a fin duraba poco más de cinco minutos, y en los días y semanas que siguieron se convertiría en el documento audiovisual más analizado de la historia, superando incluso al del asesinato de Kennedy en Dallas, captado por Abraham Zapruder, si tenemos en cuenta el número de veces que fue estudiado foto-

grama por fotograma. Todos los miembros de mi generación llegaríamos a aprendernos de memoria el mensaje de Halliday, de cabo a rabo.

Invitación de Anorak se inicia con el sonido de las trompetas de los primeros compases de una canción antigua llamada *Dead Man's Party*.

La canción suena, durante los primeros segundos, sobre un fondo negro. A las trompetas se une una guitarra y entonces aparece Halliday. Pero no es un hombre de sesenta y siete años, devorado por el paso del tiempo y la enfermedad. Su aspecto es el que lucía en la portada de la revista *Time* en 2014. Un hombre alto, delgado, saludable, de poco más de cuarenta años, algo despeinado y con sus características gafas de pasta. También lleva la misma ropa con la que aparecía en la foto de la revista: vaqueros desgastados y la camiseta *vintage* de los *Invasores del espacio*.

Halliday se encuentra en un baile de instituto que se celebra en un gran gimnasio cubierto. Está rodeado de adolescentes que, con sus ropas, peinados y bailes muestran que pertenecen a los años ochenta.* Halliday también baila (algo que nadie le vio hacer jamás en la vida). Con una sonrisa de loco dibujada en los labios, da vueltas muy deprisa y mueve los brazos y la cabeza al ritmo de la música, componiendo, impecablemente, varios de los pasos característicos de aquella época. Pero Halliday no tiene pareja de baile. Como suele decirse, está «bailando solo».

En el ángulo inferior izquierdo de la pantalla aparecen unas líneas que indican el nombre del grupo, el de la canción, la casa discográfica y el año de aparición del tema, como si se tratara de un videoclip antiguo emitido en la MTV: Oingo Boingo, *Dead Man's Party*, MCA Records, 1985.

Cuando empieza la letra de la canción, Halliday mueve los la-

* Un análisis detallado de esta escena revela que todos los adolescentes que aparecen detrás de Halliday son, en realidad, extras de varias películas para adolescentes de John Hughes que han sido recortados y pegados digitalmente en el vídeo.

bios y hace *playback* sin dejar de dar vueltas. «*All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me...*»

Entonces deja de bailar bruscamente y con los dedos de la mano derecha hace el gesto de cortar. La música se detiene al momento. En ese preciso instante quienes bailaban en el gimnasio, tras él, desaparecen y la escena a su alrededor cambia de pronto.

Halliday se encuentra en una funeraria, junto a un ataúd abierto.* Un segundo Halliday, mucho mayor, aparece tendido en la caja, su cuerpo devorado por el cáncer. Sendas monedas relucientes le cubren los párpados.**

El Halliday más joven baja la vista y contempla su cadáver, más viejo, con tristeza impostada, antes de volverse a los compungidos asistentes para dirigirles unas palabras.*** Halliday chasquea los dedos y en la mano derecha aparece una especie de pergamino enrollado. Lo extiende con gran parsimonia, hasta que el papel toca el suelo y se extiende por el pasillo que se abre frente a él. Rompe la cuarta pared y, dirigiéndose al espectador, empieza a leer.

«Yo, James Donovan Halliday, en plenitud de mis facultades mentales, por la presente dispongo y declaro que este instrumento sea mi Última Voluntad y Testamento, con el que quedan revocados todos y cada uno de los documentos firmados por mí hasta la fecha...» Sigue leyendo, cada vez más deprisa, pasa sobre varios párrafos llenos de jerga legal, hasta que las palabras resultan ininteligibles. Entonces se detiene abruptamente. «Olvidaos de todo esto —dice—. Por más deprisa que leyera, tardaría un mes en terminar. Y, aunque es triste, no dispongo de tanto tiempo.

* Lo que lo rodea está sacado, en realidad, de una escena de la película *Escuela de jóvenes asesinos*. Parece que Halliday ha recreado digitalmente el plató de la funeraria y se ha insertado a sí mismo en él.

** Un visionado posterior en alta definición revela que las dos fueron acuñadas en 1984.

*** En realidad, todos los asistentes son actores y extras de la misma escena del funeral de *Escuela de jóvenes asesinos*. Winona Ryder y Christian Slater resultan claramente visibles, y aparecen sentados al fondo.

—Suelta el pergamino, que desaparece tras una lluvia de polvo de oro—. Permittedme que os adelante sólo lo más destacado.»

La funeraria también desaparece y la escena cambia de nuevo. Halliday se encuentra en ese momento frente a la puerta de la inmensa cámara acorazada de un banco. «Todo mi patrimonio, incluida mi participación mayoritaria en acciones de mi empresa, Gregarious Simulation Systems, quedará en depósito hasta que se cumpla la única condición que he dispuesto en mi testamento. El primer individuo en satisfacer dicha condición heredará toda mi fortuna, valorada en la actualidad en más de doscientos cuarenta mil millones de dólares.»

La puerta de la cámara acorazada se abre y Halliday accede a su interior. Se trata de un espacio enorme que contiene una montaña inmensa de lingotes de oro, del tamaño aproximado de una casa de grandes dimensiones. «Aquí está la pasta que dejo para quien la quiera. —Sonríe de oreja a oreja—. En los bolsillos no os va a caber, ¿verdad?»

Halliday se apoya en la montaña de lingotes de oro y la cámara toma un primer plano del rostro.

«Seguro que os estáis preguntando qué tenéis que hacer para pillar todo este dineral. Pues echad el freno, niños, que ya llegamos...» Hace una pausa dramática y adopta la expresión de quien está a punto de desvelar un gran secreto.

Halliday vuelve a chasquear los dedos y la cámara acorazada desaparece. Y en ese preciso instante él mengua y se transforma en un niño pequeño, vestido con un pantalón de pana marrón y una camiseta descolorida de los teleñecos.* El pequeño Halliday ha aparecido en un salón abigarrado de elementos, una moqueta naranja desgastada, paredes forradas de madera y una decoración hortera de finales de los setenta. Cerca de él, puede verse un televisor Zenith de 21 pulgadas y una consola Atari 2600 conectada a él.

«Ésta fue la primera máquina de videojuegos que tuve en mi

* El atuendo de Halliday coincide exactamente con el que llevaba en una foto que le tomaron en 1980, cuando tenía ocho años.

vida —prosigue Halliday con voz mucho más aguda—. Una Atari 2600. Me la regalaron en la Navidad de 1979. —Se sienta frente a la consola, levanta el *joystick* y empieza a jugar—. Éste era mi juego preferido —añade, señalando con un movimiento de cabeza la pantalla, donde un pequeño cuadrado viaja a través de una serie de laberintos sencillos—. Se llamaba *Aventura*. Como muchos de los primeros videojuegos, *Aventura* fue diseñado y programado por una sola persona. Pero en aquella época, Atari se negaba a conceder el menor mérito a sus programadores, por lo que los nombres de los creadores de los juegos no aparecían en ninguna parte.» En la pantalla del televisor vemos a Halliday usando una espada para matar a un dragón rojo, aunque a causa de la poca resolución de la imagen del juego, parece que es un rectángulo que intentara clavarle una lanza a un pato.

«Así pues, el hombre que inventó *Aventura*, un hombre que se llamaba Warren Robinett, decidió ocultar su nombre en el interior del propio juego. Escondió una llave en uno de los laberintos del juego. Si encontrabas la llave —un pequeño punto gris pixelado—, podías usarla para entrar en un aposento secreto donde Robinett había escondido su propio nombre.» En la pantalla, Halliday conduce a su protagonista cuadrado hasta el aposento secreto del juego y, en el centro, aparecen las palabras CREADO POR WARREN ROBINETT.

»Éste —continúa Halliday, señalando la pantalla con veneración sincera— fue el primer “Huevo de Pascua” que apareció en un videojuego. Robinett lo ocultó al codificarlo, no se lo dijo a nadie, y Atari lo fabricó y lo envió a todo el mundo sin tener conocimiento de aquel aposento secreto. Y no lo descubrieron hasta que, unos meses después, niños del mundo entero empezaron a encontrarlo. Yo fui uno de aquellos niños, y encontrar por primera vez el “Huevo de Pascua” de Robinett fue una de las experiencias con videojuegos más geniales de mi vida.»

El pequeño Halliday suelta el *joystick* y se pone en pie. Al hacerlo, el salón se difumina y desaparece, y da paso a otra escena. Halliday se encuentra en una caverna en penumbra, donde la luz de las antorchas que quedan fuera de plano ilumina intermitentemente las paredes húmedas. Pero al momento, la apariencia de

Halliday también cambia y el niño se transforma en su famoso avatar de Oasis, Anorak, un hechicero alto, ataviado con túnica, dueño de un rostro algo más atractivo que el de la versión adulta de Halliday (y sin gafas). Anorak lleva su característica túnica negra, con el monograma de su avatar —una gran letra «A» escrita a mano— bordado en cada manga.

«Antes de morir —anuncia Anorak, expresándose en una voz mucho más grave—, creé mi propio “Huevo de Pascua” y lo oculté en algún sitio de mi videojuego más conocido, Oasis. La primera persona que lo encuentre heredará toda mi fortuna.»

Otra pausa dramática.

«El Huevo está bien escondido. No me he limitado a meterlo debajo de una piedra. Supongo que podría decir que está bajo llave en una caja fuerte, enterrada en un aposento secreto, oculto en el centro de un laberinto, en alguna parte... —Se lleva el dedo índice a la sien derecha—. Aquí arriba.

»Pero no os preocupéis. He dejado algunas pistas por ahí para que podáis ponerlos en marcha. Y ahí va la primera. —Anorak mueve la mano con gesto grandilocuente y súbitamente aparecen tres llaves que empiezan a girar en el aire, delante de él. Parecen de cobre, jade y cristal transparente. Las llaves siguen girando y, mientras lo hacen, Anorak recita unos versos, que aparecen sobreimpresos en la pantalla a medida que los pronuncia:

*Ocultas, las tres llaves, puertas secretas abren.
En ellas los errantes serán puestos a prueba.
Y quienes sobrevivan a muchos avatares
llegarán al Final donde el trofeo espera.*

Cuando termina, la Llave de Jade y la de Cristal desaparecen; sólo queda la de cobre, que cuelga de una cadena que Anorak lleva al cuello.

La cámara lo sigue y él se vuelve y continúa avanzando hacia el interior de la caverna oscura. Segundos después, alcanza una inmensa puerta de madera de doble hoja encajada en la pared rocosa.

Las puertas están atravesadas por barras de acero y se ven escudos y dragones tallados en su superficie.

«No he tenido ocasión de poner a prueba este juego, por lo que me temo que tal vez haya escondido el Huevo de Pascua demasiado bien. Que lo haya hecho demasiado difícil de encontrar. No estoy seguro. Si es así, ya es demasiado tarde para cambiarlo de lugar. Ya lo veremos, supongo.»

Anorak abre de par en par las puertas y al hacerlo aparece una gigantesca cueva del tesoro, llena de montañas de monedas de oro centelleantes y de cálices cuajados de piedras preciosas.* Franquea las puertas abiertas y se vuelve a mirar directamente al espectador. Para que se mantengan abiertas, extiende mucho los brazos.**

«Así que, sin más despedidas... —anuncia Anorak—. ¡Que empiece la búsqueda del Huevo de Pascua de Halliday!»

Acto seguido desaparece tras emitir un destello de luz y el espectador permanece mirando la puerta abierta, los montículos resplandecientes llenos de tesoros que aguardan del otro lado.

Entonces la pantalla vuelve a ponerse negra.

Al final del vídeo, Halliday incluía un link a su página web personal, que había cambiado completamente la mañana de su muerte. Durante más de un decenio, lo único que tuvo colgado en ella fue una animación sin fin que mostraba a su avatar Anorak sentado en el centro de una biblioteca medieval, encorvado sobre una mesa de trabajo rayada, mezclando pociones y consultando libros de hechizos frente a una pared de la que colgaba una pintura de grandes dimensiones que representaba a un dragón negro.

Pero aquella animación sin principio ni fin había desaparecido y en su lugar había una lista de máximos anotadores, como las

* Un análisis detallado revela gran cantidad de artículos curiosos entre los montículos que componen el tesoro, entre ellos se destacan: varios ordenadores antiguos (un Apple IIe, un Commodore 64, un Atari 800 XL y un TRS 80 Color Computer 2), así como numerosos controladores de videojuegos para diversos sistemas y centenares de dados poliédricos, de los que se usaban en los primeros juegos de rol de sobremesa.

** La imagen congelada de esta escena es casi idéntica a un dibujo de Jeff Easley que aparecía en la cubierta de la *Guía de Dragones y mazmorras*, un libro de reglas de *Dragones y mazmorras* publicado en 1983.

que aparecían en aquellas máquinas de videojuegos antiguas que funcionaban con monedas. La lista era de diez casillas y en cada una de ellas se repetían las iniciales JDH —James Donovan Halliday—, seguidas de seis ceros. Aquella lista de máximos anotadores no tardaría en conocerse como La Tabla de Puntuación, o simplemente La Tabla, y permanecería largo tiempo inalterada.

En la página web de Halliday, justo debajo de La Tabla, también apareció un icono. Su aspecto era el de un libro pequeño encuadernado en piel y, al hacer clic sobre él, remitía a una nueva página web, *anoraksalmanac.com*, que enlazaba con una copia del *Almanaque de Anorak* (de descarga gratuita), donde se recogían miles de entradas sin fechar del diario de Halliday. Tenía una extensión de más de mil páginas, pero contenía muy pocos detalles sobre la vida personal de su autor, sobre sus actividades cotidianas. Casi todas las entradas estaban relacionadas con sus observaciones improvisadas sobre varios videojuegos clásicos, novelas de ciencia ficción y fantasía, cómics y cultura pop de los años ochenta. También figuraban algunas diatribas humorísticas en las que se cargaba todo lo que se le pusiera por delante, desde las religiones organizadas hasta los refrescos *light*.

La Cacería, como acabó por conocerse aquella competición, fue abriéndose paso a través de la cultura global. Igual que sucedía con la lotería, encontrar el Huevo de Pascua de Halliday se convirtió en una ilusión popular tanto entre adultos como entre niños. Se trataba de un juego en el que cualquiera podía participar y, al principio, no parecía haber un modo acertado ni erróneo de jugarlo.

Lo único que el contenido del *Almanaque de Anorak* parecía indicar era que, para encontrar el Huevo, resultaría imprescindible familiarizarse con las diversas obsesiones de Halliday. Cuestión que llevó a una fascinación creciente por los videojuegos clásicos y la cultura pop de los ochenta, sobre todo en Estados Unidos. Cincuenta años más tarde, las películas, la música, los juegos y las modas de los años ochenta volvieron a cobrar vigencia. En 2041, el pelo encrespado y los tejanos lavados al ácido estaban de nuevo de moda; y las versiones de éxitos de la década interpretadas por grupos contemporáneos copaban las listas de

éxitos. La gente que había vivido su adolescencia en los ochenta y que ahora se acercaba a la tercera edad, vivía la extraña experiencia de ver que sus nietos adoptaban y estudiaban las modas y las tendencias de su juventud.

Durante esa misma época nació una nueva subcultura, seguida por millones de personas que dedicaban todo el tiempo libre del que disponían a buscar el Huevo de Pascua de Halliday. Al principio, a aquellos individuos se los conocía simplemente como Egg Hunters, es decir, Cazadores del Huevo, pero el término no tardó en fundirse en una sola palabra: «gunters». Durante el primer año de La Cacería, ser gunter se puso muy de moda; incluso hubo una época en que casi todos los usuarios de Oasis decían serlo.

Tras cumplirse el primer aniversario de la muerte de Halliday, la pasión que envolvía lo relativo a la competición empezó a remitir. Había pasado un año entero y nadie había encontrado nada. Ni una sola llave, ni una puerta. Muchos creían que parte del problema radicaba en la inmensidad de Oasis, que contenía más de mil mundos simulados donde podían ocultarse las llaves. Para registrar a fondo cualquiera de ellos, un gunter tendría que dedicar años enteros.

A pesar de que los gunters «profesionales» no dejaban ni un solo día de alardear de que ya se encontraban más cerca del descubrimiento, la verdad se imponía cada vez más: nadie sabía siquiera con exactitud qué era lo que buscaba, ni dónde debía empezar a buscar.

Transcurrió un año más.

Y otro.

Y nada.

El gran público perdió por completo el interés en La Cacería. La gente empezó a dar por supuesto que aquello era sólo la estafa excéntrica de un loco millonario. Otros opinaban que, aunque el Huevo existiera, nadie lo encontraría jamás. Entretanto, Oasis siguió evolucionando y adquiriendo cada vez mayor popularidad y se protegía de los intentos de apoderarse de él y de los varios desafíos legales contra las férreas condiciones del testamento de Halliday gracias al ejército de abogados implacables a quienes Halliday había encomendado la administración de su patrimonio.

El Huevo de Pascua de Halliday fue desplazándose, gradualmente, al territorio de la leyenda urbana, y la menguante tribu de gunters era, cada vez más, blanco de burlas. Todos los años, coincidiendo con el aniversario del fallecimiento de Halliday, los conductores de informativos anunciaban, en tono jocoso, que los cazadores seguían sin obtener resultados. Y año tras año eran más los gunters que abandonaban la búsqueda, tras convencerse de que Halliday había hecho que el Huevo fuera imposible de encontrar.

Y así transcurrió un año más.

Y otro.

Pero entonces, la noche del 11 de febrero de 2045, el nombre de un avatar apareció en lo alto de La Tabla para que el mundo entero pudiera verlo.

Tras cinco largos años, un joven de dieciocho años, que vivía en un campamento de caravanas fijas a las afueras de Oklahoma City, había encontrado la Llave de Cobre.

Ese joven era yo.

Son muchos los libros, los dibujos animados, las películas y las miniseries que han intentado contar la historia de lo que sucedió después, pero ninguno acierta. Así que he decidido aclararlo, de una vez por todas.

NIVEL 1

Casi siempre, la vida del ser humano es repugnante.

Los videojuegos son lo único que la hacen soportable.

Almanaque de Anorak,
capítulo 91, versículos 1-2

Desperté sobresaltado al oír disparos en una de las caravanas fijas de las inmediaciones. Durante unos minutos, se oyeron gritos amortiguados; después, silencio.

Los disparos no eran raros en las Torres, pero aun así me desvelaron. Sabía que no podría volver a dormirme, así que decidí matar las horas que quedaban hasta la salida del sol recordando algunos videojuegos clásicos de la época en que se jugaba en máquinas que funcionaban con monedas. *Galaga*, *Defender*, *Asteroids*. Todos antiguallas digitales convertidos en piezas de museo mucho antes de que yo naciera. Pero, dado que me consideraba gunter, no los veía como curiosidades de baja resolución pasadas de moda. Para mí eran artefactos sagrados. Pilares del panteón. Cuando jugaba con los clásicos, lo hacía con gran empeño, y con un sentimiento parecido a la veneración.

Estaba acurrucado en mi viejo saco de dormir, en un rincón del diminuto cuartito de la lavadora, encajado en el hueco que quedaba entre la pared y la secadora. No era bien recibido en el cuarto de mi tía, al otro lado de la entrada, pero a mí ya me venía bien que así fuera. Prefería ocupar el cuartito de la lavadora. No hacía frío, me permitía cierta intimidad y la conexión inalámbrica no era mala. Y además tenía sus ventajas, allí el aire olía a detergente líquido y suavizante, mientras que en el resto de la caravanaapestaba a meadas de gato y pobreza abyecta.

Casi siempre dormía en mi escondite. Pero la temperatura estaba por debajo de los cero grados las últimas noches y, aunque no soportaba quedarme con mi tía, era mejor que pillar una neumonía o morir congelado.

En la caravana de mi tía vivían quince personas. Ella ocupaba el menor de sus tres dormitorios. Los Deppert vivían en el contiguo y los Miller en la habitación principal, al final del pasillo. Eran seis y pagaban la mayor parte del alquiler. Aunque pueda parecer que vivíamos apretados, nuestra caravana, al ser de las de doble anchura, no era de las peores y había espacio de sobra para todos.

Saqué el portátil y lo conecté. Era una de aquellas bestias pesadas y voluminosas de casi diez años de antigüedad. Lo había encontrado en un vertedero, detrás de un centro comercial abandonado, al otro lado de la autopista. Conseguí devolverlo a la vida cambiándole la memoria y recargando aquel sistema operativo de la Edad de Piedra. El procesador era más lento que un perezoso, pero para lo que yo lo necesitaba tenía más que suficiente. Me servía de biblioteca móvil para realizar mis búsquedas, de máquina de videojuegos arcade y de pantalla de cine. El disco duro estaba lleno de libros viejos, películas, episodios de programas de televisión, archivos de canciones y casi todos los videojuegos creados durante el siglo XX.

Inicié el emulador y seleccioné el juego *Robotron 2084*, uno de mis eternos favoritos. Siempre me había encantado su ritmo frenético y simplicidad brutal. *Robotron* sólo tenía que ver con el instinto y los reflejos. Jugar con los videojuegos antiguos me venía muy bien para aclarar la mente y relajarme. Si me sentía deprimido, impotente ante mi mala suerte en la vida, lo único que debía hacer era darle al botón de Player One y mis preocupaciones desaparecían al momento, al tiempo que mi mente se concentraba en la matanza incesante y pixelada que tenía lugar en la pantalla, delante de mí. Allí, en el interior de aquel universo bidimensional del juego, la vida era muy simple: «Eres tú contra la máquina. Muévete con la mano izquierda. Dispara con la derecha e intenta seguir vivo todo el tiempo que puedas.»

Pasé varias horas disparando a las sucesivas oleadas de Brains, Spheroids, Quarks y Hulks en mi batalla sin fin para ¡Salvar a la Última Familia Humana! Pero entonces empecé a notar rampas en los dedos y a perder el ritmo. Cuando aquello me sucedía en ese nivel, las cosas se deterioraban deprisa: acababa con todas las vidas que me quedaban en cuestión de minutos. Y entonces, en la

pantalla, aparecían las dos palabras que menos me gustaban: GAME OVER.

Apagué el emulador y me puse a revisar los archivos de vídeos en busca de algo que ver mientras intentaba conciliar el sueño. En los últimos cinco años me había descargado todas las películas, programas de televisión y dibujos animados que se mencionaban en el *Almanaque de Anorak*. Todavía no los había visto todos, claro. Seguramente tardaría décadas enteras.

Seleccioné un episodio de *Enredos de Familia*, una comedia de los ochenta sobre una familia de clase media que vivía en el centro de Ohio. Me había descargado la serie porque era una de las favoritas de Halliday y suponía que era posible que en alguno de los episodios se ocultara alguna pista relacionada con La Cacería. Me enganché a la serie desde el primer momento y vi todos los capítulos varias veces. Y eso que eran ciento ochenta. No parecía cansarme nunca.

Sentado solo, a oscuras, viendo la serie en mi portátil, siempre me imaginaba que era yo el que vivía en aquella casa caldeada y bien iluminada, y que aquella gente sonriente, comprensiva, era mi familia. Que no había en el mundo nada tan grave que no pudiera resolverse al final de un solo episodio de media hora (o, si acaso, de un capítulo doble, si la cosa era grave de verdad).

Mi propia vida familiar no se había parecido nunca, ni remotamente, a la de *Enredos de familia*; por eso, seguramente, la serie me gustaba tanto. Yo fui el único hijo de dos adolescentes, ambos refugiados que se habían conocido en el barrio de caravanas fijas donde me crié. De mi padre no conservo ningún recuerdo. Cuando tenía pocos meses, le pegaron un tiro al entrar a robar a un colmado durante un apagón. Lo único que sabía de él era que le encantaban los cómics. Había encontrado lápices de memoria viejos en una caja de cosas suyas con las series completas de *Spi-derman*, *La Patrulla X* y *Linterna Verde*. Mi madre me contó una vez que mi padre me había puesto un nombre aliterado, Wade Watts, porque le parecía que sonaba a identidad secreta de superhéroe. Como Peter Parker o Clark Kent. Saberlo me hizo sentir que, a pesar del modo en que había perdido la vida, mi padre debió de haber sido un tío enrollado.

Mi madre, Loretta, tuvo que criarme sola. Vivíamos en una caravana fija pequeña, en otra zona de las Torres. Trabajaba para Oasis, a jornada completa, de teleoperadora y de chica de compañía en un burdel *online*. Por las noches me obligaba a ponerme tapones en los oídos, para que no oyera las guarradas que decía a los puteros de otros husos horarios. Pero los tapones no funcionaban bien y yo veía películas antiguas con el volumen a tope.

A mí me introdujeron en Oasis en un estadio temprano, porque mi madre lo usaba de niñera virtual. Tan pronto como estuve lo bastante crecido para llevar visor y guantes táctiles, mi madre me ayudó a crear mi primer avatar en Oasis. Después, me dejó en un rincón y volvió al trabajo, solo y a mis anchas, con total libertad para explorar un mundo que era totalmente nuevo para mí, y muy distinto del que había conocido hasta entonces.

Puede decirse que, a partir de ese momento, me formé con los programas educativos interactivos de Oasis, a los que cualquier niño podía acceder gratuitamente. Pasé gran parte de mi infancia paseándome por una simulación de la realidad virtual de *Barrio Sésamo*, cantando canciones con muñecos muy cariñosos y participando en juegos interactivos que me enseñaban a caminar, hablar, sumar, restar, leer, escribir y compartir. Una vez que llegué a dominar aquellas habilidades, no tardé mucho en descubrir que Oasis también era la mayor biblioteca pública del mundo, donde incluso un niño miserable como yo tenía acceso a todos los libros escritos en el planeta, a todas las canciones grabadas, y a todas las películas, series de televisión, videojuegos y obras de arte creadas. Un lugar donde se hallaban reunidos los conocimientos, el arte y el entretenimiento de la civilización humana. Y estaba ahí, esperándome. Pero el acceso a tanta información resultó ser una bendición envenenada. Porque entonces supe la verdad.

No sé, tal vez vuestra experiencia fuera distinta de la mía. Para mí, criarme como ser humano en el planeta Tierra del siglo XXI era una putada. Desde el punto de vista existencial.

Lo peor de ser niño era que nadie me contaba la verdad sobre mi situación. De hecho, se dedicaban a todo lo contrario. Y yo,

claro, les creía, porque no era más que un niño y no sabía nada. Pero si ni el cerebro siquiera se me había desarrollado del todo... ¿Qué iba a saber yo, si los adultos no dejaban de engañarme?

De modo que me tragaba todas aquellas patrañas propias de la edad de las tinieblas que me contaban y, después, con el paso del tiempo, ya algo mayor, empecé lentamente a atar cabos y a deducir que la mayoría de ellos me había mentido sobre casi cualquier tema, desde que había salido del vientre de mi madre.

Y ésa fue una revelación alarmante.

Y una de las razones por las que, más tarde, me ha costado confiar en los demás.

Empecé a comprender la cruda verdad tan pronto como inicié la exploración de las bibliotecas gratuitas de Oasis. La verdad estaba ahí mismo, esperándome, oculta en libros viejos escritos por gente que no temía mostrarse sincera. Artistas, científicos, filósofos, poetas, muchos de ellos muertos desde hacía mucho tiempo. A medida que leía las palabras que habían legado a la humanidad, iba comprendiendo cuál era la situación. Mi situación. Nuestra situación. Lo que la mayoría de la gente llamaba «la condición humana».

Y no era nada bueno.

Habría preferido que alguien me hubiera dicho la verdad descarnada apenas fui lo bastante mayor para comprenderla. Ojalá alguien me hubiera dicho, simplemente:

«Así es la cosa, Wade. Tú eres lo que se conoce como “ser humano”. Los seres humanos son unos animales muy listos. Y como todos los demás animales de este mundo descendemos de un organismo unicelular que vivió hace millones de años. Eso tuvo lugar gracias a un proceso llamado “evolución”, del que ya aprenderás más cosas. Pero, hazme caso, así es como todos nosotros hemos llegado hasta aquí. Existen pruebas en todas partes, enterradas bajo piedras. ¿A ti te han contado eso de que a todos nos creó un tipo superpoderoso llamado Dios que vive en el cielo? Mentira. Cuanto se dice de Dios es, en realidad, una patraña antigua que la gente lleva contándose miles de años. Nos la hemos inventado de cabo a rabo. Como lo de Santa Claus y el Conejito de Pascua.

»Ah, por cierto... Ni Santa Claus ni el Conejito de Pascua existen. Eso también es mentira. Lo siento, niño. Asúmelo.

»Seguramente te estarás preguntando qué pasó antes de que tú llegaras hasta aquí. Pues un montón de cosas horribles, realmente. Una vez que evolucionamos hasta convertirnos en seres humanos, las cosas se pusieron bastante interesantes. Se nos ocurrió la manera de cultivar la comida y de domesticar animales para no tener que ir continuamente de un lado a otro. Nuestras tribus se hicieron mucho mayores y entonces nos extendimos por el planeta como un virus imparable. Y luego, tras combatir en unas cuantas guerras unos contra otros por el control de las tierras, los recursos y nuestros dioses inventados, logramos organizar nuestras tribus en una “civilización global”. Pero, si quieres que te diga la verdad, muy organizada no era, ni muy civilizada, y seguimos enzarzándonos en muchas guerras. También se nos ocurrió cómo cultivar la ciencia, que nos ayudó a desarrollar la tecnología. Y teniendo en cuenta que somos un puñado de monos sin pelo, lo cierto es que hemos llegado a inventar algunas cosas increíbles. Los ordenadores. La medicina. El láser. Los hornos microondas. Los corazones artificiales. Las bombas atómicas. Hemos llegado incluso a enviar a algunos tipos a la Luna y hemos conseguido que regresen. También hemos creado una red global de comunicaciones que nos permite hablar con quien queramos en cualquier parte del mundo, en cualquier momento. No está mal, ¿no?

»Pero ahora vienen las malas noticias. Nuestra civilización global se ha creado con un coste muy elevado. Necesitábamos mucha energía para construirla, que obteníamos de los combustibles fósiles que provenían de los restos orgánicos de plantas y animales muertos enterrados en las profundidades del suelo. Consumimos casi todo el combustible fósil antes de que tú llegaras aquí, y ahora no queda casi nada. Eso significa que ya no producimos la energía suficiente para mantener a nuestra civilización en funcionamiento como antes. Y hemos tenido que recortar gastos y retroceder. A lo grande. Se trata de una crisis energética global, que dura ya un tiempo bastante prolongado.

»Es más, quemar todos esos combustibles fósiles tuvo algunos efectos secundarios, como por ejemplo el aumento de la tem-

peratura en nuestro planeta y la contaminación del medio ambiente. De modo que, ahora, los casquetes polares se están derritiendo, ha aumentado el nivel del mar y el clima está patas arriba. Las plantas y los animales mueren en grandes cantidades, y hay mucha gente desnutrida y sin techo. Además de que seguimos organizando guerras entre nosotros, casi todas por el control de los recursos que quedan.

»Básicamente, niño, lo que esto implica es que la vida es más dura que en los Buenos Tiempos, mucho antes de que tú nacieras. Porque antes todo iba bien, pero ahora la situación es más bien terrorífica. Para serte sincero, el futuro no pinta demasiado bien. Tú has nacido en una época de la historia bastante chunga. Y parece que las cosas van a seguir empeorando. La civilización humana está “en decadencia”. Hay quien cree que “se derrumba”.

»Seguramente te preguntarás qué va a pasar contigo. Pues es muy fácil. Lo mismo que a todos los seres humanos que han existido. Vas a morir. Todos moriremos. Las cosas son así.

»¿Y qué pasa cuando te mueres? De eso no estamos totalmente seguros. Pero las pruebas parecen indicar que no pasa nada. Estás muerto. El cerebro deja de funcionar y dejas de hacer preguntas molestas. ¿Y esas historias que has oído por ahí? ¿Eso de que vas a un lugar maravilloso llamado “cielo” donde no hay más dolor ni muerte y vives eternamente en estado de perpetua felicidad? También mentira. Como lo de Dios. No hay pruebas de la existencia del cielo y no las ha habido nunca. Eso también nos lo hemos inventado. Imaginaciones nuestras. O sea que, a partir de ahora, debes vivir el resto de tu vida sabiendo que algún día morirás y desaparecerás para siempre.

»Lo siento.»

De acuerdo, tal vez, pensándolo bien, la sinceridad no sea la mejor política. Tal vez no sea buena idea contarle a un ser humano recién llegado que ha venido a un mundo de caos, dolor y pobreza, justo a tiempo de presenciar el derrumbamiento total. Yo fui descubriéndolo, poco a poco, con el paso de los años, y aun así me asustaba tanto que me daban ganas de tirarme de algún puente.

Por suerte tenía acceso a Oasis, que era como contar con una escotilla de escape hacia una realidad mejor. Oasis me mantenía cuerdo. Fue mi patio de recreo y mi jardín de infancia. Un lugar mágico donde cualquier cosa era posible.

Oasis es el escenario de mis mejores recuerdos de niñez. Cuando mi madre no podía trabajar, nos conectábamos a la vez y jugábamos o leíamos juntos algún libro de aventuras. Mi madre tenía que sacarme a rastras de allí todas las noches, obligarme a apagar el ordenador, porque yo nunca quería regresar al mundo real. Porque el mundo real era una mierda.

Jamás eché la culpa a mi madre de que las cosas fueran como eran. Ella era una víctima del destino y la cruel circunstancia, como los demás. Su generación era la que lo había pasado peor. Había nacido en un mundo de abundancia, justo a tiempo de asistir a su derrumbamiento. Más que culparla, recuerdo que sentía lástima por ella. Se pasaba el día deprimida, y las drogas parecían ser lo único que disfrutaba de verdad. Claro que también fueron las que acabaron por matarla. Cuando yo tenía once años, se pinchó algo malo en la vena y murió en nuestro sofá cama plegable y destartado, mientras escuchaba música en un mp3 viejo, que yo había reparado y le había regalado la Navidad anterior.

Entonces tuve que trasladarme a casa de mi tía. Mi tía Alice no me acogió por bondad, ni por ningún sentido de responsabilidad familiar. Lo hizo para que el Gobierno le concediera más vales mensuales de alimentos. Yo casi siempre tenía que buscarme la comida por mi cuenta. Por lo general no me suponía ningún problema, porque se me daba bien encontrar y reparar ordenadores viejos y consolas rotas de Oasis, que después vendía en casas de empeño o cambiaba por vales de comida. Ganaba lo bastante para no pasar hambre, que era más de lo que muchos de mis vecinos podían decir.

El año en que mi madre murió, pasé casi todo el tiempo regodeándome en la autocompasión y la desesperación. Intentaba ver el lado bueno de las cosas, me recordaba a mí mismo que, aun siendo huérfano, mi vida era mejor que la de la mayoría de los niños en África. Y en Asia. Y en muchos otros lugares. Siempre había tenido un techo bajo el que cobijarme, y más comida de la que

necesitaba. Y tenía a Oasis. Mi vida no estaba tan mal. Al menos eso era lo que me repetía una y otra vez, en un intento vano de ahuyentar la inmensa soledad que sentía.

Creo que fue la Búsqueda del Huevo de Pascua de Halliday lo que me salvó. De pronto encontré algo en lo que merecía la pena meterse de lleno. Un sueño digno de ser perseguido. Durante aquellos últimos cinco años, La Cacería me había marcado una meta, un objetivo. Algo que buscar. Alguna razón para levantarme por las mañanas. Y, lo más importante de todo, algo por lo que mantener alguna esperanza.

Desde que empecé a buscar el Huevo, el futuro dejó de parecerme tan negro.

Iba por la mitad del cuarto episodio de mi minimaratón de *Enredos de Familia* cuando la puerta del cuartito de la lavadora se abrió con un chirrido y entró mi tía Alice —una arpía desnuda cubierta con una bata de estar por casa— aferrada a una cesta de ropa sucia. Parecía más despierta que otras veces, lo que no auguraba nada bueno. Cuando estaba colocada resultaba más fácil tratar.

Me miró con su cara de desprecio habitual y empezó a meter la ropa en la lavadora. Pero su gesto cambió de pronto y asomó la cabeza por encima de la secadora para verme mejor. Abrió mucho los ojos al fijarse en mi portátil. Yo lo cerré al momento y quise guardarlo en la mochila. Pero sabía que era demasiado tarde.

—¡Dámelo, Wade! —me ordenó, alargando la mano para quitármelo—. Puedo empeñarlo y nos ayudará a pagar el alquiler.

—¡No! —exclamé, apartándome—. Por favor, tía Alice. Lo necesito para el colegio.

—Tú lo que necesitas es demostrarme algo de agradecimiento —me soltó—. Todos los que viven aquí tienen que pagar el alquiler. Estoy cansada de que me chupes la sangre.

—Te quedas con mis vales de comida. Con eso pago mi parte con creces.

—Y una mierda.

Ella intentó una vez más arrebatarme el portátil de las manos,

pero yo me negaba a soltarlo. Entonces se dio vuelta de pronto y salió disparada en dirección a su cuarto. Yo sabía lo que venía a continuación, y activé una función en el portátil que bloqueaba el teclado y borraba el disco duro.

Segundos después regresó con su novio Rick, que seguía medio dormido. Rick iba siempre con el pecho descubierto; le encantaba lucir su impresionante colección de tatuajes carcelarios. Sin mediar palabra, levantó un puño para amenazarme y yo me cagué y le entregué el ordenador. Acto seguido, Alice y él salieron del cuarto de la lavadora examinando ya la pieza y hablando de lo que les darían por ella en la casa de empeños.

Perder un ordenador portátil no era tan grave. Tenía dos más en mi escondite. Pero no eran ni de lejos tan rápidos y tendría que cargar las copias de seguridad de todas mis cosas. Menudo palo. En fin, era culpa mía. Sabía que me arriesgaba llevando cualquier cosa de valor allí.

La luz azulada del amanecer empezaba a colarse por el ventanuco del cuarto de la lavadora. Decidí que no estaría de más salir de casa un poco antes de ir al instituto.

Me puse lo más deprisa y silenciosamente que pude los pantalones de pana, vaqueros anchos y aquel abrigo que me venía grande; las únicas tres prendas de invierno que tenía. Agarré la mochila y me subí sobre la lavadora. Después de ponerme los guantes, abrí la ventana cubierta de escarcha. El aire ártico de la mañana se me clavó en las mejillas, y durante un instante contemplé aquel mar asimétrico que formaban los techos de las otras caravanas.

La de mi tía ocupaba la parte más alta de una «torre» de veintidós plantas, es decir, de veintidós casas móviles, y superaba en una o dos a la mayoría de las construcciones circundantes. Las caravanas de la planta baja se apoyaban sobre el suelo, o sobre sus cimientos originales de hormigón, pero las unidades apiladas sobre éstas quedaban suspendidas de un andamiaje modular reforzado, una precaria filigrana metálica que había ido construyéndose con los años, improvisadamente.

Vivíamos en las Torres de Portland Avenue, un enjambre creciente de cajas de zapatos de hojalata que se oxidaban junto a la

I-40, al oeste de Oklahoma City y sus rascacielos decrepitos. Se trataba de una concentración de quinientas torres, conectadas las unas a las otras mediante una red chapucera de tuberías recicladas, vigas y pasadizos elevados. Los esqueletos de algunas viejas grúas de construcción (que se habían usado para apilar las caravanas fijas) se hallaban desparramados por el perímetro de aquel barrio en perpetua expansión.

El nivel superior o «tejado» de las torres quedaba cubierto por una sucesión irregular de paneles solares antiguos que proporcionaban electricidad suplementaria a las unidades de las plantas inferiores. Los laterales de éstas estaban recorridos, en sentido ascendente y descendente, por diversas mangueras y tuberías corrugadas por las que cada caravana se abastecía de agua y desaguaba los desperdicios (un lujo no disponible en algunas de las torres repartidas por la ciudad entera). La luz del sol apenas alcanzaba las plantas bajas (conocidas como «El Suelo»). Las oscuras y estrechas franjas de tierra que quedaban entre una torre y otra estaban atestadas de coches y camiones abandonados, con los depósitos de gasolina vacíos y las vías de salida bloqueadas desde hacía mucho tiempo.

Uno de nuestros vecinos, el señor Miller, me había contado una vez que aquellos parques de caravanas fijas habían empezado siendo conjuntos de unas pocas viviendas móviles distribuidas en hileras perfectamente ordenadas, de una sola planta. Pero que, después del colapso del petróleo y del inicio de la crisis energética, las grandes ciudades se habían visto inundadas de refugiados de las zonas residenciales circundantes, y de las áreas rurales, lo que causó una gran escasez de viviendas. Los terrenos, desde los que podía llegarse a pie a las grandes ciudades, se convirtieron de pronto en bienes demasiado preciados para malgastarlos en campamentos de caravanas, por lo que a alguien se le ocurrió la brillante idea, como decía el señor Miller, de «apilar a las hijaputas» para optimizar el suelo disponible. Y la idea fue un éxito y por todo el país aquellos parques se convirtieron en «torres» como la nuestra. Un extraño híbrido de barrio de chabolas, asentamiento de okupas y campo de refugiados. Podían verse ya en las afueras de casi todas las ciudades importantes, llenas de desplazados

de clase baja, como mis padres, que en su búsqueda desesperada de empleo, comida, electricidad y acceso fiable a Oasis, habían abandonado sus pequeñas localidades y usado la última gasolina que les quedaba (o sus bestias de carga) para trasladar a sus familias, sus casas rodantes y caravanas hasta la metrópolis más cercana.

Cada una de las torres de nuestro parque contaba por lo menos con quince plantas (en algunas de ellas, de vez en cuando, además de caravanas fijas se intercalaban roulottes, casas rodantes, furgonetas y contenedores de barcos de carga, para que no faltara variedad). En los últimos años, casi todas las torres habían alcanzado una altura de veinte unidades o más, lo que inquietaba a muchos. Los derrumbamientos eran bastante frecuentes, y si el andamiaje cedía en una dirección infortunada, el efecto dominó podía llegar a causar el desplome de cuatro o cinco torres más.

Nuestra caravana estaba situada en el extremo norte de las Torres, que llegaban hasta un precario paso elevado de la autopista. A través de la ventana del cuartito de la lavadora contemplé un momento el río poco caudaloso de vehículos eléctricos, que reptaban sobre el asfalto cuarteado y llevaban mercancías y trabajadores hasta el centro. Mientras contemplaba el siniestro perfil de la ciudad, un rayo de sol brillante asomó por el horizonte. Al verlo salir, cumplí con un ritual mental: cada vez que veía el sol me recordaba a mí mismo que lo que veía era una estrella. Una de los miles de millones de estrellas que existían en nuestra galaxia. Galaxia que era una de las miles de millones de galaxias del universo observable. Aquello me ayudaba a poner las cosas en perspectiva. Había empezado a hacerlo después de ver un programa de ciencia de los años ochenta llamado *Cosmos*.

Salí por la ventana sin hacer ruido y, agarrándome a la parte inferior del marco, descendí por el frío costado metálico de la caravana. La plataforma de acero sobre la que se apoyaba era apenas más larga y más ancha que la caravana misma, lo que dejaba sólo un saliente de medio metro que la rodeaba por sus cuatro lados. Con cuidado apoyé los pies en ese saliente y una vez allí me incorporé para cerrar la ventana del cuartito, que quedaba a mi espalda. Agarré una cuerda que yo mismo había atado allí, a la al-

tura de la cintura, para que me sirviera de barandilla, y empecé a avanzar de lado sobre el saliente hasta la esquina de la plataforma. Desde allí inicié el descenso por el andamio, que tenía forma de escalera. Casi siempre usaba aquella ruta, tanto cuando me iba como cuando regresaba a la caravana de mi tía. A un lado de la torre, había una escalera tambaleante que se movía tanto y daba tantos golpes contra el andamiaje que era imposible usarla sin ponerse en evidencia. Mala cosa. En las Torres era mejor que no te oyeran ni te vieran, en la medida de lo posible, porque por allí pululaba casi siempre gente peligrosa y desesperada, de la que te roba, viola y luego vende tus órganos en el mercado negro.

Bajar por aquel entramado de vigas metálicas me traía siempre a la mente aquellos videojuegos viejos de plataformas como *Donkey Kong* o *BurgerTime*. Había aprovechado la idea hacía unos años, cuando diseñé mi primer videojuego de la Atari 2600 (un rito de paso para todos los gunters que se preciaran, como lo era para un jedi construirse su primera espada láser). Se trataba de un plagio de Pitfall llamado Las Torres donde el jugador debía recorrer un laberinto vertical de caravanas fijas mientras se apoderaba de ordenadores viejos, comía barritas energéticas compradas con vales de comida y evitaba el encuentro con adictos a las metanfetaminas o con pederastas camino del colegio. Lo cierto es que mi juego era mucho más divertido que la realidad en la que se basaba.

En mi descenso me detuve al llegar a la roulotte Airstream, tres por debajo de la nuestra, donde vivía mi amiga, la señora Gilmore. Era una anciana adorable, de setenta y tantos años, que parecía siempre levantarse tempranísimo. Miré por su ventana y la vi moviéndose de aquí para allá en la cocina, preparando el desayuno. No tardó nada en darse cuenta de mi presencia, y se le iluminaron los ojos.

—¡Wade! —exclamó, abriendo la ventana—. Buenos días, querido.

—Buenos días, señora G. —respondí—. Espero no haberla asustado.

—En absoluto —dijo ella, tapándose mejor con la bata para protegerse del aire helado—. ¡Qué frío hace ahí fuera! ¿Por qué

no entras y desayunas un poco? Tengo beicon de soja. Y estos huevos en polvo no están tan mal, si los salas bien...

—Gracias, pero esta mañana no puedo, señora G. Tengo que ir a la escuela.

—Está bien. Otro día, entonces. —Me lanzó un beso e hizo ademán de cerrar la ventana—. Intenta no romperte el cuello trepando por ahí, ¿de acuerdo, Spiderman?

—De acuerdo. Hasta luego, señora G.

Le dije adiós con la mano y seguí el descenso.

La señora Gilmore era un encanto. Me dejaba dormir en su sofá cuando lo necesitaba, aunque en su casa me costaba conciliar el sueño, por culpa de la gran cantidad de gatos que tenía. La señora G. era muy religiosa y se pasaba la mayor parte del tiempo sentada en la congregación de alguna de aquellas megaiglesias *online* de Oasis, cantando himnos, escuchando sermones y participando en viajes virtuales a Tierra Santa. Yo reparaba su antigua consola Oasis cada vez que se le estropeaba y ella, a cambio, respondía a mi retahíla interminable de preguntas sobre lo que había supuesto para ella ser joven en los ochenta. Conocía muchísimas curiosidades sobre la década, cosas que no figuraban en los libros ni en las películas. Además, siempre rezaba por mí. Se esforzaba todo lo que podía por salvar mi alma. Yo nunca me atrevía a decirle que creía que las religiones organizadas eran una gilipollez. A ella le daban esperanza y le ayudaban a seguir adelante; lo mismo, exactamente, que a mí me servía La Cacería. Por citar un pasaje del *Almanaque de Anorak*: «Quien no esté libre de pecado, que no tire piedras.»

Cuando llegué al nivel inferior, salté del andamio y aterricé en el suelo. Las botas de goma se hundieron en el barro helado. Ahí abajo seguía estando muy oscuro, así que encendí la linterna y me dirigí hacia el este, abriéndome paso entre aquel laberinto de sombras, intentando que no me viera nadie al tiempo que trataba de esquivar un carro de la compra, la pieza de un motor o cualquier otro pedazo de chatarra de los que salpicaban los callejones que separaban las torres. A aquellas horas de la mañana casi nunca tropezaba con nadie. Los vehículos lanzadera que conectaban con el centro sólo pasaban unas pocas veces al día y los escasos residen-

tes afortunados que tenían trabajo ya estarían esperando en la parada del autobús, junto a la autopista. Casi todos ellos trabajaban como mano de obra en una de las gigantescas fábricas que rodeaban la ciudad.

Tras caminar casi un kilómetro llegué junto a un montículo de coches y camiones viejos apilados en precario equilibrio al norte de las Torres. Hace décadas, las grúas habían despejado la zona de tantos vehículos abandonados como pudieron y los amontonaron en inmensos montículos alrededor del perímetro del asentamiento. Algunos de ellos, incluido el mío, eran casi tan altos como las propias torres de caravanas.

Me acerqué al montículo y, tras echar un vistazo a mi alrededor para asegurarme de que no me seguía ni veía nadie, me coloqué de lado para meterme en un hueco, entre dos coches aplastados. Una vez allí, agachándome, trepando y avanzando de costado, me interné un poco más en aquel amasijo de metales retorcidos hasta llegar a un espacio abierto situado junto al portón trasero de una furgoneta de carga. Sólo su tercio trasero resultaba visible, el resto quedaba oculto tras los vehículos amontonados sobre ella y a su alrededor. Dos camionetas descubiertas estaban volcadas sobre el techo, en distintos ángulos, aunque casi todo el peso de éstas reposaba en otros coches volcados a ambos lados, lo que creaba una especie de arco protector que había impedido que la furgoneta resultara aplastada por la montaña de vehículos apilada sobre ella.

Me quité la cadena que llevaba al cuello, de la que colgaba una única llave. Por un golpe de suerte, aquella llave seguía puesta en el contacto de la furgoneta la primera vez que la descubrí. Muchos de los vehículos trasladados allí funcionaban bien cuando los abandonaron. Sus propietarios ya no podían permitirse el combustible, de modo que los habían aparcado y se habían ido.

Me metí la linterna en el bolsillo y abrí la puerta trasera de la derecha. En realidad, se abría algo menos de medio metro, lo que, con esfuerzo, me permitía colarme dentro. Una vez en el interior la cerré y pasé el seguro. Las puertas traseras no tenían ventanas, por eso permanecí un momento en completa oscuridad, hasta que mis dedos encontraron la vieja regleta de enchufes que había fija-

do con cinta aislante al techo. Le di al interruptor y la luz de una lámpara de despacho antigua inundó el pequeño espacio.

El techo verde y abollado de un coche ocupaba la abertura aplastada que antes había sido el parabrisas, pero los desperfectos de la furgoneta no iban más allá; el resto del interior seguía intacto. Alguien se había llevado los asientos (probablemente para usarlos como muebles), creando un cuchitril pequeño de poco menos de tres metros de longitud por un metro veinte de anchura, y de una altura no mucho mayor.

Ésa era mi guarida.

La había descubierto hacía cuatro años, mientras buscaba componentes de ordenador abandonados. La primera vez que abrí la puerta y vi el interior en penumbra de la furgoneta, supe que había encontrado algo de valor incalculable: intimidación. Se trataba de un lugar que nadie más conocía, donde no tendría que preocuparme por si a mi tía, o al fracasado de turno con quien saliera, le daba por perseguirme o pegarme. Allí podría esconder mis cosas sin temor a que me las robaran. Y lo más importante de todo, allí podría conectarme en paz a Oasis.

La furgoneta se convirtió en mi refugio. En mi Baticueva. En mi Fortaleza de la Soledad. Desde ahí asistía al colegio, hacía los deberes, leía libros, veía películas y jugaba con mis videojuegos. También desde allí llevaba a cabo mi búsqueda del Huevo de Pascua de Halliday.

Había cubierto las paredes, el suelo y el techo con hueveras de poliestireno y retales de moqueta, en un intento de lograr el máximo aislamiento acústico posible. En una esquina tenía las cajas de cartón de varios ordenadores portátiles y otros componentes, junto a una hilera de baterías viejas de coche y a una bicicleta estática modificada, que usaba como cargador. Mi única pieza de mobiliario era una silla de jardín plegable.

Me quité la mochila y el abrigo, los dejé en el suelo y me monté en la bicicleta estática. Por lo general, la recarga de las baterías me obligaba a realizar el único ejercicio físico de la jornada. Pedaleé hasta que el medidor indicó que la carga estaba completa, después me senté en mi silla y encendí el pequeño calefactor eléctrico que tenía al lado. Me quité los guantes y me froté las manos colocándos-

las muy cerca de las resistencias, que ya iban adquiriendo la tonalidad anaranjada. No podía dejarlo encendido mucho rato, porque consumía demasiada energía. Debía usarlo con moderación.

Abrí la caja metálica a prueba de ratas, donde guardaba mi alijo de comida y saqué de ella una botella de agua mineral y un paquete de leche en polvo. Los mezclé en un cuenco y eché una ración generosa de Fruit Rocks. Una vez que lo hube engullido, saqué de debajo del salpicadero aplastado una fiambreira vieja de plástico, de *Star Trek*, donde guardaba mis bienes más preciados: la consola Oasis que proporcionaban en el colegio, los guantes hápticos y el visor. Esos objetos eran, con gran diferencia, mis posesiones más valiosas. Demasiado valiosas para cargar con ellas a todas partes.

Me puse los guantes y doblé los dedos varias veces para asegurarme de que las juntas no se encallaran. Después busqué la consola; un rectángulo negro y plano del tamaño de un libro de bolsillo. Contaba con una antena de conexión inalámbrica a la red, pero la cobertura en el interior de la furgoneta era una mierda; estaba enterrada bajo un enorme montículo de metal muy denso. Así pues, yo había improvisado una antena externa y la había montado en el capó de uno de los coches que remataban la pila. El cable de la antena ascendía serpenteando y se colaba por un hueco que había abierto en el suelo de la furgoneta. La conecté a uno de los puertos del lateral de la consola, me quité las gafas y me coloqué el visor, que me cubría exclusivamente los ojos, como protectores de natación, y bloqueaba el paso de la luz externa. De los costados del visor se desplegaron auriculares, que se encajaron automáticamente en mis oídos. El dispositivo incorporaba también dos micrófonos de voz en estéreo, encargados de recoger y transmitir todo lo que dijera.

Conecté la consola, inicié el Sistema Operativo de Oasis y puse en marcha la secuencia de arranque. Un breve destello rojo indicaba que el visor había empezado a escanearme las retinas. Carraspeé para aclararme la garganta y dije las palabras de inicio, que debía pronunciar con mucha claridad: «Has sido reclutado por la Liga Estelar para defender la Frontera contra Xur y la armada de Ko-Dan.»

La contraseña también fue verificada, junto con mi patrón de voz, y pude conectarme. Superpuesto en el centro de mi visualizador virtual apareció el siguiente texto:

Escaneado de retina finalizado. Identidad confirmada.

¡Bienvenido a Oasis, Parzival!

Conexión completa: 07.53.21 OST - 10/2/2045

El texto empezó a difuminarse y fue sustituido por un mensaje corto, de tres palabras. Se trataba de un mensaje incorporado a la secuencia de ingreso por el propio James Halliday la primera vez que programó Oasis, como homenaje a los antepasados directos de los simuladores, los videojuegos de su juventud, que se jugaban en máquinas de pago que funcionaban con monedas. Aquellas tres palabras eran siempre las últimas que veían los usuarios de Oasis antes de abandonar el mundo real y entrar en el virtual:

READY PLAYER ONE

Mi avatar se materializó frente a mi taquilla, en la segunda planta del instituto, el lugar exacto en el que me encontraba cuando salí la noche anterior.

Miré a un lado y a otro del pasillo. Mi entorno virtual parecía casi real (pero no por completo). El entorno, en el interior de Oasis, se presentaba detalladamente, en tres dimensiones. Si no te detenías a examinarlo con más atención, olvidabas fácilmente que cuanto veías estaba generado por ordenador. Y eso con mi consola Oasis, la que entregaban en la escuela, que era una mierda. Había oído que si accedías a la simulación con un equipo de inmersión de última generación, resultaba prácticamente imposible diferenciar Oasis del mundo real.

Toqué la puerta de la taquilla, que se abrió emitiendo un tenue sonido metálico. La tenía muy poco decorada por dentro: una foto de la princesa Leia posando con una pistola de rayos y otra de los Monty Python con sus disfraces de *Los caballeros de la mesa cuadrada*. Y la portada de la revista *Time* en la que aparecía James Halliday. Me incorporé un poco y rocé los libros de texto del estante superior, que se desvanecieron para reaparecer en el inventario de artículos de mi avatar.

Además de aquellos libros de texto, mi avatar contaba apenas con unas pocas pertenencias: una linterna, una espada corta de hierro, un escudo pequeño de bronce y una armadura hecha de tiras de cuero. Ninguno de los artículos tenía poderes mágicos y todos eran de mala calidad, pero eran los únicos que había podido permitirme. En Oasis, los productos costaban lo mismo que las cosas del mundo real (en ocasiones incluso más), además de

que no podías usar vales de comida para pagar por ellos. En Oasis, la divisa era el «crédito», que en aquellos tiempos de incertidumbre se había convertido en una de las más estables del mundo, más cotizada que el dólar, la libra, el euro o el yen.

Había un espejo pequeño fijado a la puerta de la taquilla y, en el momento de cerrarla, vi fugazmente el rostro de mi yo virtual. Había diseñado la cara y el cuerpo de mi avatar para que se parecieran más o menos a mí. Su nariz, eso sí, era ligeramente más pequeña y era más alto que yo. Y más delgado. Y más musculado. Y sin acné juvenil. Pero dejando de lado esos detalles sin importancia, resultábamos bastante parecidos. El estricto código de indumentaria de la escuela exigía que todos los avatares adoptaran apariencia humana, que fueran del mismo sexo y edad que el estudiante real a quien encarnaban. Allí no estaban permitidos los unicornios demoníacos hermafroditas bicéfalos. Al menos no dentro de las instalaciones.

Podías bautizar a tu avatar con el nombre que quisieras, siempre que no hubiera otro igual. Es decir, debías escoger un nombre que nadie hubiera escogido antes que tú. El nombre de tu avatar debía figurar también en tu dirección de correo electrónico y en tu identificación para chatear, por lo que lo mejor era que fuera un nombre bonito y fácil de recordar. Se sabía que había famosos que pagaban fortunas por comprar el nombre de avatar que querían ponerse cuando algún ciberokupa lo había reservado antes que ellos.

La primera vez que creé mi cuenta en Oasis, llamé a mi avatar Wade Magno. Nombre que cambiaba unos meses después, generalmente por otro tan ridículo como el anterior. Pero desde hacía cinco años mantenía el mismo. El día que empezó La Cacería, el día que decidí convertirme en gunter, rebauticé a mi avatar con el nombre de Parzival, por el caballero de la leyenda artúrica que había encontrado el Santo Grial. Otras formas más comunes de transcribir el nombre —Perceval y Percival— ya estaban ocupadas por otros usuarios. Yo, de todos modos, prefería Parzival. Me parecía que sonaba mejor.

La gente casi nunca usaba su nombre verdadero *online* porque el anonimato era una de las grandes ventajas de Oasis. Den-

tro de la simulación nadie sabía quién eras en realidad, a menos que tú quisieras que se supiera. Gran parte de la popularidad y de la cultura de Oasis giraba en torno a ese hecho. Tu nombre verdadero, tus huellas dactilares y patrones de retina quedaban almacenados en tu cuenta en Oasis, pero Gregarious Simulation Systems mantenía esa información encriptada y confidencial. Ni siquiera los empleados de GSS tenían acceso a la verdadera identidad de un avatar. Cuando Halliday todavía dirigía la empresa, GSS había logrado que prevaleciera el derecho a no desvelar la identidad de los usuarios de Oasis tras un fallo histórico del Tribunal Supremo.

Cuando me apunté al Sistema Escolar Público de Oasis me pidieron que les facilitara mi nombre verdadero, dirección de correo electrónico y número de la Seguridad Social. La información quedó almacenada en mi perfil de estudiante, pero sólo el director de mi centro podía acceder a ella. Ni los profesores ni mis compañeros de colegio sabían quién era yo, y yo no sabía quiénes eran ellos.

A los alumnos no se les permitía usar sus nombres de avatar mientras estaban en la escuela. De ese modo se evitaba que los profesores tuvieran que decir cosas ridículas del tipo: «Presta más atención Chulo-Brillantina», o «Pajilla69, ponte de pie y léenos tu comentario sobre el libro». Así pues, los alumnos debían usar sus nombres verdaderos seguidos de un número, para distinguirse de otros con quienes compartieran nombre. Cuando yo me matriculé ya había otros dos alumnos en mi escuela que se llamaban Wade, por lo que a mí me asignaron como identificación «Wade3». Ese nombre flotaba sobre la cabeza de mi avatar cada vez que me encontraba en el recinto escolar.

Sonó el timbre y en un ángulo de mi visor apareció un destello de advertencia que me informaba de que quedaban cuarenta minutos para el inicio del primer segmento de clases. Me volví y avancé por el pasillo, usando una serie de gestos sutiles con la mano para controlar los movimientos y las acciones de mi avatar. Si por lo que fuera tuviera las manos ocupadas, éste también respondía a las instrucciones de voz.

Me dirigí al aula donde iba a impartirse la clase de Historia

Universal, sonriendo y saludando a los rostros conocidos con los que me cruzaba. Era mi último año; seguro que iba a echar de menos todo aquello cuando me graduara al cabo de unos meses. Dejar la escuela no me hacía especial ilusión. Yo no tenía dinero para ir a la universidad, ni siquiera en Oasis, y con mis notas no iban a concederme ninguna beca. Mi único plan para cuando me graduara era convertirme en gunter a tiempo completo. No me quedaban demasiadas alternativas. Ganar la competición era mi única oportunidad de escapar de mi vida en las Torres. A menos que estuviera dispuesto a firmar un contrato de reclutamiento por cinco años con alguna empresa, algo que me apetecía tanto como revolcarme desnudo sobre cristales rotos.

Mientras avanzaba por el pasillo, otros alumnos empezaron a materializarse frente a sus taquillas, en apariciones fantasmagóricas que rápidamente se solidificaban. Las conversaciones animadas de los adolescentes iban inundando el pasillo. De pronto oí que alguien me dedicaba un insulto.

—¡Vaya, vaya! ¡Pero si es Wade3!

Me volví e identifiqué a Todd 13, un avatar insoportable que había conocido en mi clase de Álgebra II. Estaba acompañado de algunos amigos.

—¡Menudo modelito llevas, chico listo! —prosiguió—. ¿De dónde lo has sacado?

Mi avatar llevaba una camiseta negra y unos vaqueros azules, una de las tres pieles que podías seleccionar por defecto cuando creabas tu cuenta. Lo mismo que sus amigos Cromañón, Todd13 llevaba puesta una piel cara, de diseño, comprada en algún centro comercial de otro planeta.

—Me lo compró tu madre —le grité sin dejar de andar a buen ritmo—. La próxima vez que pases por casa para que te dé el pecho y recoger tu semana, dale las gracias de mi parte.

Muy básico, lo sé, pero, virtual o no, aquello era el instituto, y cuanto más básicos eran los insultos, más eficaces resultaban.

Mi comentario provocó las risas de algunos de sus amigos y de otros alumnos que se encontraban en las inmediaciones. Todd13 torció el gesto y se puso colorado —un rasgo que no se había molestado en suprimir de su cuenta de emociones en tiem-

po real, opción que hacía que en los avatares se reflejaran las expresiones faciales y el lenguaje corporal de quienes los manejaban—. Estaba a punto de replicar, pero yo me adelanté, le quité el sonido y no oí lo que me decía.

La posibilidad de quitar el sonido a mis compañeros era una de las cosas que más me gustaba de asistir a clase *online* y me servía de ella casi a diario. Lo mejor era que ellos se daban cuenta de que les quitabas el sonido, pero no podían hacer absolutamente nada al respecto. En las instalaciones de la escuela nunca había peleas. La simulación no lo permitía. El planeta Ludus en su totalidad era zona de exclusión de Player-versus-Player, o PvP; es decir, que no se permitía el combate de un usuario contra otro. En aquella escuela, las únicas armas eran las palabras, por lo que no tardé en perfeccionar su uso.

Yo había ido a la escuela hasta sexto curso. Y no había sido precisamente una experiencia agradable.

Era un niño muy, muy tímido y raro, con una autoestima bajísima y casi sin aptitudes sociales de ningún tipo, efecto derivado, en parte, de pasar casi toda mi infancia en el interior de Oasis. También era de esa clase de personas que nunca se sienten del todo a gusto en su propia piel. No tenía problemas para conversar con los demás ni para hacer amigos cuando estaba conectado. Pero en el mundo real, interactuar con otros, sobre todo con niños de mi edad, era algo que me ponía muy nervioso. Nunca sabía cómo comportarme, qué decir, y cuando finalmente me armaba de valor y decía algo, siempre resultaba ser lo menos adecuado.

Parte del problema era mi aspecto físico. Pesaba más de la cuenta, y desde que tenía memoria siempre había sido así. Mi desastrosa dieta subvencionada por el Gobierno, rebosante de azúcares y almidones, era un factor añadido, sí, pero también era un adicto a Oasis, por lo que en aquella época mi único ejercicio consistía, por lo general, en correr delante de los gamberros antes y después del colegio. Por si fuera poco, mi ropa, muy limitada, se componía por entero de prendas que no eran de mi talla y que provenían de tiendas de segunda mano y contenedores de insti-

tuciones benéficas, algo que, en la sociedad en la que vivía, equivalía a llevar pintada una diana en la frente.

A pesar de ello, me esforzaba todo lo que podía por integrarme. Año tras año escrutaba el comedor como un T-1000 en busca de algún grupito que me aceptara. Pero ni siquiera otros marginados querían saber nada de mí. Era demasiado raro incluso para los raros. ¿Y las chicas? Con las chicas no tenía nada que hacer. Para mí ellas eran como una especie exótica de alienígena, hermosas y aterradoras por igual. Cada vez que me acercaba a alguna de ellas, sentía un sudor frío por el cuerpo y perdía la capacidad de articular frases completas.

Para mí, la escuela había sido un ejercicio de darwinismo. Una ración diaria de ridículo, maltrato y aislamiento. Al empezar sexto ya me preguntaba si no me volvería loco antes de la graduación, para la que todavía faltaban seis largos años.

Pero entonces, un día glorioso, nuestro director anunció que los alumnos con una media mínima de aprobado podían solicitar el traslado al nuevo Sistema de Escuela Pública de Oasis. La verdadera escuela pública, la que controlaba el Gobierno, llevaba decenios convertida en una vía muerta masificada y mal financiada. Con el tiempo, las condiciones de muchas escuelas habían empeorado hasta tal punto de que se animaba a cualquier estudiante con un mínimo de inteligencia a que se quedara en su casa y asistiera a clase *online*.

Salí disparado en dirección a la secretaría de mi colegio para presentar la solicitud. La aceptaron y el siguiente semestre fui trasladado a la Escuela Pública número 1873 de Oasis.

Antes del traslado, mi avatar de Oasis nunca había abandonado Incipio, el planeta situado en el centro de la Zona Uno, donde los avatares eran puestos en el momento de su creación. En Incipio no había gran cosa que hacer, más allá de chatear con otros novatos o comprar en alguno de los gigantescos centros comerciales virtuales que cubrían el planeta. Si querías ir a algún lugar más interesante debías pagar la tarifa de teletransportación, que costaba bastante dinero. Y yo no tenía dinero. De modo que mi avatar estaba siempre varado en Incipio. Bueno, lo estuvo hasta que mi nueva escuela me envió por e-mail un vale de teletransportación.

tación que cubría mi desplazamiento hasta Ludus, el planeta donde se situaban todas las escuelas públicas.

Había centenares de campus escolares en Ludus, repartidos uniformemente por su superficie. Las escuelas eran idénticas, porque se copiaba el mismo código de construcción y se «pegaba» allí donde se necesitaba crear un nuevo centro escolar. Y dado que los edificios eran sólo pedazos de software, su diseño no se veía condicionado por limitaciones de presupuesto ni por leyes de la física. Cada colegio era un gran Palacio del Aprendizaje, con sus pasillos de mármol pulido, sus aulas como catedrales, sus gimnasios de gravedad cero y bibliotecas con todos los libros escritos en el mundo (siempre que hubieran sido aprobados por la junta escolar).

Ya desde mi primer día en la EPO N.º 1873 me pareció que había muerto y había ido al cielo. Por eso, en lugar de tener que atravesar un pasillo de gamberros y drogadictos cada vez que iba a la escuela, lo que hacía era meterme directamente en mi guarida y quedarme allí todo el día. Lo mejor de todo era que, en Oasis, nadie sabía si era gordo, si tenía acné o si llevaba la misma ropa vieja todas las semanas. Los gamberros no podían lanzarme bolas de papel con saliva, ni tirar de la goma de mis calzoncillos hasta que me llegaban a la cabeza, ni patearme contra el aparcamiento de bicicletas. Allí nadie podía tocarme siquiera. Allí estaba a salvo.

Cuando llegué al aula de Historia Universal ya había varios alumnos sentados en sus pupitres. Sus avatares permanecían inmóviles, con los ojos cerrados. Ésa era la manera de indicar que estaban «comunicándose» con otros, bien atendiendo una llamada, bien participando en algún chat. En Oasis se consideraba de mala educación intentar hablar con un avatar que estaba ocupado. Éste solía ignorarte y emitía un mensaje automático con el que te mandaba a la mierda.

Me senté a mi escritorio y rocé el icono del dispositivo que activaba el modo «comunica». Los párpados de mi avatar se cerraron, pero aun así seguía viendo lo que me rodeaba. Pulsé otro ico-

no y apareció frente a mí la ventana de un buscador de web en dos dimensiones, suspendido frente a mí. Ventanas como ésa sólo podía verlas mi avatar, por lo que nadie podía leer por encima de mi hombro (a menos que yo seleccionara expresamente una opción para permitirlo).

Mi página de inicio llevaba directamente a El Vivero, uno de los foros de mensajes para gunters más populares. La interfaz del sitio estaba diseñada para que su aspecto y su funcionamiento recordaran al viejo sistema BBS, anterior a internet (el llamado Bulletin Board System, o Sistema de Tablón de Anuncios), que incluía, durante la secuencia de ingreso, la reproducción del característico chirrido de un módem de 300 baudios. Todo muy guay. Pasé varios minutos revisando los hilos de discusión más recientes, enterándome de las últimas noticias y rumores sobre gunters. Yo era, sobre todo, espectador pasivo, rara vez publicaba algo en los muros, aunque no dejaba pasar un día sin consultarlos. Aquella mañana no encontré nada de mucho interés. Las típicas guerras de mensajes entre clanes. Discusiones abiertas sobre la interpretación «correcta» de algún pasaje críptico del *Almanaque de Anorak*. Avatares de alto nivel alardeando de cualquier novedad mágica o artefacto que acabaran de obtener. Aquellas chorradas llevaban varios años sin cambiar. A falta de avances reales, la subcultura gunter había ido convirtiéndose en un reducto donde reinaban la chulería, las payasadas y una sucesión de absurdas luchas intestinas. Qué triste.

Mis hilos favoritos eran los dedicados a poner verdes a los sixers. «Sixer» era el apodo peyorativo que recibían los empleados de Innovative Online Industries. IOI (que se pronunciaba «aiouai»), era un conglomerado global de empresas de comunicación, además del mayor suministrador del servicio de internet. Gran parte del negocio de IOI se concentraba en proporcionar acceso a Oasis y en vender bienes y servicios dentro de él. Por eso, IOI había intentado lanzar varias operaciones hostiles de compra de Gregarious Simulation Systems, todas ellas fallidas. Desde hacía un tiempo intentaban hacerse con el control de GSS aprovechándose de un vacío en el testamento de Halliday.

IOI había creado un nuevo departamento en la empresa lla-

mado «División de Ovología». (El término, originalmente, hacía referencia a «la ciencia sobre el estudio de los huevos de ave», pero en los últimos años había adoptado una segunda acepción: la «ciencia» de la búsqueda del Huevo de Pascua de Halliday.) La División de Ovología de IOI tenía un solo propósito: ganar la competición de Halliday y hacerse con el control de su fortuna, su empresa y del mismo Oasis.

Como a casi todos los gunters, a mí también me horrorizaba la idea de que IOI controlara Oasis. La maquinaria de su departamento de comunicación había dejado las cosas muy claras: IOI creía que Halliday nunca había sacado todo el partido económico posible a su invento y estaba dispuesto a poner remedio a la situación. Pasarían a cobrar una tarifa mensual para acceder a la simulación. Es decir, que dejaría de ser gratuita, la privacidad y el anonimato de los usuarios desaparecerían, y aparecerían banners publicitarios en todas las superficies visibles. Oasis dejaría de ser la utopía abierta en la que yo me había criado y se convertiría en una distopía controlada por una empresa, en un parque temático costoso sólo al alcance de una elite adinerada.

IOI exigía a sus cazadores de huevos, a los que llamaba «ovólogos», que usaran su código de empleado como nombre de su avatar en Oasis. Aquellos códigos se componían de seis dígitos y empezaban por el número seis, por lo que todo el mundo empezó a llamarlos «sixers».

Para convertirte en un sixer debías firmar un contrato en el que se estipulaba, entre otras cosas, que si encontrabas el Huevo de Halliday, el premio pasaba a ser automáticamente propiedad exclusiva de la empresa contratante. A cambio, IOI te proporcionaba una paga quincenal, así como comida, vivienda, seguro médico y plan de jubilación. La empresa también entregaba a tu avatar una armadura de buena calidad, vehículos y armas, además de que cubría todos tus gastos de teletransportación. Unirse a los sixers era algo así como alistarse al ejército.

Los sixers no eran difíciles de identificar, porque todos tenían el mismo aspecto. Les exigían el uso del mismo tipo de avatar: musculoso, blanco, rubio, de ojos azules (independientemente de cuál fuera el sexo de quien lo operaba) y pelo cortado

a cepillo; rasgos faciales por defecto en la configuración del sistema. Además, todos llevaban el mismo uniforme azul marino. La única manera de distinguirlos era comprobando el número de seis dígitos que llevaban estampado en la pechera, debajo del logo de IOI.

Como la mayoría de los gunters, yo despreciaba a los sixers, y su mera existencia me asqueaba. Al contratar a un ejército de buscadores del Huevo, a sueldo, IOI pervertía el espíritu de la competición. Aunque, claro, podía argumentarse que todos los gunters que se habían unido a clanes también lo pervertían. Lo cierto era que ya habían aparecido cientos de clanes de gunters, que en algunos casos contaban con miles de miembros, que se unían para encontrar el Huevo. Aquellos clanes operaban sobre la base de contratos férreos según los cuales si un miembro ganaba la competición, estaba obligado a compartir el premio con los demás integrantes del clan. A quienes íbamos por libre, como yo, los clanes no nos entusiasmaban, pero respetábamos a sus integrantes y los considerábamos gunters como nosotros, a diferencia de los sixers, cuya meta consistía en entregar a Oasis a una multinacional maligna decidida a acabar con él.

Mi generación nunca había conocido un mundo sin Oasis. Para nosotros se trataba de mucho más que de un juego o de una plataforma de entretenimiento. Había sido parte integral de nuestras vidas desde que teníamos uso de razón. Habíamos nacido en un mundo desagradable y Oasis constituía nuestro único refugio de felicidad. La idea de que la simulación fuera privatizada y homogeneizada por IOI nos horrorizaba de un modo que a los nacidos antes de su creación les resultaba difícil de comprender. Para nosotros era como si alguien amenazara con quitarnos el sol, o con cobrar una tarifa por elevar la vista al cielo.

Los sixers proporcionaban a los gunters un enemigo común y uno de los pasatiempos preferidos de chats y foros consistía en ponerlos verdes. Los gunters de alto nivel seguían una política estricta: matar (o intentar matar) a todo sixer con el que tropezaran. Existían varias páginas web que hacían el seguimiento de las actividades y el paradero de los sixers, y había gunters que dedicaban más tiempo a cazar sixers que a buscar el Huevo. Los clanes

más grandes solían celebrar un concurso anual, llamado «Eighty-six the Sux0rz», en el cual el clan que mataba más sixers recibía un premio.

Tras echar un vistazo a otros varios foros de gunters, pulsé el icono de una de mis páginas favoritas, el blog «Misivas de Arty», de una gunter llamada Art3mis. (Pronunciar Artemis.) Lo había descubierto hacía unos tres años y desde entonces era uno de sus seguidores incondicionales. Art3mis publicaba unas parrafadas geniales sobre su búsqueda del Huevo de Halliday, que ella llamaba «la caza enloquecida del MacGuffin». Escribía en un tono inteligente y adorable, y sus entradas estaban llenas de ironía hacia sí misma, sentido del humor y comentarios sardónicos. Además de publicar sus (a menudo alocadas) interpretaciones sobre el *Almanaque de Anorak*, también incluía enlaces a libros, películas, series de televisión y músicas que estudiaba como parte de su investigación sobre Halliday. Yo daba por supuesto que todas aquellas entradas eran pistas falsas destinadas a confundir, pero aun así resultaban de lo más entretenidas.

Creo que no hace falta que diga que estaba perdida y cibernéticamente enamorado de Art3mis.

Ella, a veces, colgaba imágenes de su avatar de pelo negro azabache y yo, a veces (siempre) las guardaba en un archivo de mi disco duro. Era guapa de cara, pero no poseía uno de aquellos rostros perfectos, artificiales. En Oasis te acostumbrabas a que todo el mundo escogiera rostros que, de tan bellos, resultaban algo monstruosos. Pero los rasgos de Art3mis no parecían haber sido seleccionados a partir del menú de opciones de alguna plantilla predeterminada de avatares. Su rostro tenía el aspecto distinguible de una persona real, como si sus verdaderos rasgos hubieran sido escaneados y reproducidos en su avatar. Ojos grandes, pardos, pómulos altos, barbilla puntiaguda y una sonrisa permanente en los labios. Yo la encontraba irresistiblemente atractiva.

El cuerpo de Art3mis también se salía de la norma. En Oasis sólo se veían una o dos formas de cuerpo en los avatares femeninos. Un tipo delgado hasta el absurdo, aunque no por ello menos popular, de top-model, o el de estrella porno, de tetas enormes y

cintura de avispa (que, en Oasis, se veía incluso menos natural que en el mundo real). Pero Art3mis era bajita y rubensiana. Todo curvas.

Yo sabía que mi amor por Art3mis era a la vez tonto y nada recomendable. ¿Qué sabía de ella? Nunca había revelado su verdadera identidad, claro. Ni su edad, ni el lugar del mundo real donde vivía. No tenía ni idea de cuál sería su aspecto. Podía tener quince años o cincuenta. Muchos gunters dudaban incluso de que fuera mujer; yo no. Seguramente porque no habría soportado la idea de que la chica de la que, virtualmente, estaba enamorado, fuera un tipo de mediana edad llamado Chuck, medio calvo y con cuatro pelos en la nuca. Personalmente, prefería vivir en la ignorancia sobre ese tema.

Desde que había empezado a leer las Misivas de Arty, el suyo se había convertido en uno de los blogs más populares de internet, con varios millones de visitas al día. Y Art3mis era una especie de personaje famoso, al menos dentro de los círculos de gunters. Pero la fama no se le había subido a la cabeza. Sus textos seguían siendo divertidos, se burlaba de sí misma. Su última entrada se titulaba *El blues de John Hughes*, y en ella se explayaba sobre las seis películas para adolescentes de John Hughes que más le gustaban, y que ella dividía en dos trilogías: la trilogía de las fantasías de las chicas alocadas (*Dieciséis velas*, *La chica de rosa* y *Una maravilla con clase*), y la trilogía de las fantasías de los chicos alocados (*El club de los cinco*, *La mujer explosiva* y *Todo en un día*).

Cuando estaba a punto de terminar su lectura apareció en mi campo de visión una ventana de mensajes instantáneos. Había uno de mi mejor amigo, Hache. (Está bien, para ser exactos, era mi único amigo, exceptuando a la señora Gilmore.)

HACHE: Muy buenos días, amigo.

PARZIVAL: Hola, compadre.

HACHE: ¿En qué andas?

PARZIVAL: Por aquí, navegando un poco. ¿Y tú?

HACHE: Tengo El Sótano online. Ven a jugar un rato antes de clase, ton-
tolaba.

PARZIVAL: Genial. Estoy ahí en un segundo.

Cerré la ventana de mensajes instantáneos y consulté el reloj. Todavía quedaba media hora para el inicio de las clases.

Sonreí, pulsé un icono pequeño situado en un ángulo de mi visualizador y después seleccioné el chat de Hache en mi lista de favoritos.

El sistema verificó si seguía en la lista de acceso del chat y me permitió la entrada. Mi imagen del aula, que alcanzaba los límites de mi visión periférica, se encogió hasta convertirse en una ventana en miniatura que se situó en el ángulo inferior derecho de la presentación, lo que me dejaba monitorizar aquello que se encontraba frente a mi avatar. El resto de mi campo de visión quedó a partir de entonces ocupado por el interior de la sala de chat de Hache. Mi avatar apareció una vez franqueada la puerta de «entrada» que había en lo alto de una escalera enmoquetada. La puerta no conducía a ninguna parte. Ni siquiera se abría. Eso era así porque ni El Sótano ni sus componentes formaban parte de Oasis. Las salas de chats eran simulaciones autónomas, espacios virtuales temporales a los que los avatares podían acceder desde cualquier parte de Oasis. Mi avatar no estaba, de hecho, en el interior de la sala; sólo lo parecía. Wade3/Parzival seguía sentado en el aula de Historia Universal, con los ojos cerrados. Conectarse a una sala de chat era algo así como estar en dos lugares a la vez.

Hache había decidido que su sala de chat se llamaría El Sótano. Lo había programado para que se pareciera a la gran sala de juegos de alguna casa de barrio residencial de la década de los ochenta. Pósters de películas y cómics antiguos cubrían las paredes forradas de madera. En el centro del espacio se destacaba un televisor *vintage* RCA, al que había conectado un reproductor de vídeo Betamax, un disco láser y varias consolas antiguas de videojuegos. En la pared del fondo, sobre unos estantes, se alineaban suplementos sobre juegos de rol y números viejos de la *Dragon Magazine*.

Organizar una sala de chat de ese tamaño no salía barato, pero Hache podía permitírselo. Ganaba bastante pasta compitiendo, al salir de clase y los fines de semana, en juegos PvP. Hache era uno de los combatientes con mayor puntuación en Oasis, tanto en la liga de Deathmatch como en la de Capture the Flag. Era más famoso aun que Art3mis.

En los últimos años, El Sótano se había convertido en un reducto exclusivo de gunters de elite. Hache sólo autorizaba el acceso a las personas que él consideraba merecerlo. Por eso, que te invitara a pasar algún rato en El Sótano era un honor, especialmente para mí, que era un don nadie sin remedio.

A medida que bajaba por la escalera vi a varios otros gunters repartidos por el local, avatares de aspecto muy variado. Allí había humanos, cyborgs, demonios, elfos oscuros, vulcanianos y vampiros. La mayoría de ellos se congregaba alrededor de juegos antiguos de arcade que se alineaban contra una pared. Unos pocos estaban plantados delante de un equipo de sonido antiquísimo (en ese momento sonaba *Wild Boys*, de Duran Duran) y repasaban la gran colección de cintas de casete propiedad de Hache.

A él lo vi despatarrado en uno de los tres sofás de El Sótano, colocados formando una U frente al televisor. El avatar de Hache era alto, ancho de hombros, blanco, de pelo negro y ojos castaños. Una vez le había preguntado si, en la vida real, se parecía en algo a su avatar y él, en broma, me había respondido: «Sí, pero en la vida real soy aún más guapo.»

Al acercarme, levantó la vista del juego Intellivision con el que estaba practicando y me dedicó una de sus características sonrisas de oreja a oreja, tipo gato de Cheshire.

—¡Zeta! —me gritó—. ¿Qué tal, amigo? —Alargó la mano derecha y me la estrechó mientras yo me sentaba a su lado.

Hache había empezado a llamarme Zeta poco después de que nos conociéramos. Le gustaba poner a la gente como apodos letras. El nombre de su avatar, por ejemplo, correspondía a la letra Hache.

—¿Cómo estás, Humperdinck? —le pregunté yo.

Solíamos hacer bromas al respecto. Siempre lo llamaba por algún nombre que empezara por hache, como Harry, Hubert, Hen-

ry o Hogan. Intentaba adivinar cuál era su verdadero nombre porque una vez me había confesado que empezaba por esa letra.

Conocía a Hache desde hacía poco más de tres años. Él también estudiaba en Ludus y estaba en el último curso de la EPO N.º 1172, en el otro extremo del planeta respecto de la mía. Nos conocimos un fin de semana en un chat público de gunters y ca-samos al momento porque compartíamos los mismos intereses, lo que equivale a decir que compartíamos un interés: la obsesión por Halliday y su Huevo de Pascua. A los pocos minutos de conversación supe que Hache era auténtico: un gunter de elite de gran agilidad mental. Lo sabía todo de los ochenta, no sólo lo básico. Era un verdadero estudioso de Halliday. Y al parecer él también había visto las mismas cualidades en mí, porque me dio su tarjeta de contacto y me invitó a pasar por El Sótano siempre que quisiera. Desde entonces se había convertido en mi mejor amigo.

Con los años, entre nosotros se había ido desarrollando una rivalidad amistosa. Nos metíamos mucho el uno con el otro sobre cuál de los dos lograría que su nombre apareciera antes en La Tabla. Y nos pasábamos el rato intentando impresionarnos mutuamente con nuestros conocimientos sobre detalles nimios de gunters. En ocasiones, incluso, indagábamos juntos. De hecho, nuestra investigación consistía, por lo general, en ver películas malas y series de televisión de los ochenta allí, en su sala de chat. También usábamos mucho sus videojuegos, claro. Hache y yo malgastábamos un montón de horas en clásicos para dos jugadores como *Contra*, *Golden Axe*, *Heavy Barrel*, *Smash TV* e *Ikari Warriors*. Excluyéndome a mí mismo, Hache era el mejor jugador que había conocido en mi vida. En la mayoría de los juegos estábamos al mismo nivel, pero en algunos me ganaba de calle, sobre todo en los de disparar desde un plano subjetivo. Por algo ésa era su especialidad.

Yo no tenía ni idea de quién era Hache en el mundo real, pero presentía que su casa no debía de ser ninguna maravilla. Como me sucedía a mí, él también pasaba todo el tiempo que podía conectado a Oasis. En más de una ocasión me había confesado que yo era su mejor amigo y, teniendo en cuenta que no nos habíamos conocido nunca en persona, suponía que debía de estar tan solo como yo.

—¿Y qué? ¿Qué hiciste después de desconectarte anoche?
—me preguntó, alargándome el otro mando de Intellivision.

La noche anterior habíamos pasado varias horas allí mismo, viendo películas antiguas japonesas de monstruos.

—Nada —respondí—. Me fui a casa y practiqué un poco con algunos juegos de arcade.

—No te hace falta.

—Ya lo sé, pero me apetecía.

Yo no le pregunté qué había hecho él la noche anterior y él no me contó nada. Suponía que habría ido a Gygax, o a algún lugar igualmente espectacular, a participar en alguna misión rápida y a acumular puntos de experiencia. Pero no quería alardear. Que yo supiera, Hache no era rico, pero parecía poder permitirse pasar bastante tiempo en otros mundos, siguiendo pistas y buscando la Llave de Cobre. Sin embargo, nunca presumía de ello, ni me ridiculizaba porque yo no tuviera pasta para teletransportarme a alguna parte. Ni me insultaba ofreciéndose a prestarme algunos de sus créditos. Entre los gunters era una regla no escrita: si actuabas en solitario, era porque no querías ni necesitabas ayuda de nadie. Quienes la buscaban se unían a clanes, pero Hache y yo estábamos de acuerdo en que los clanes eran para lameculos e impostores. Los dos habíamos jurado que seguiríamos siendo buscadores solitarios toda nuestra vida. A veces todavía hablábamos sobre el Huevo, pero se trataba de conversaciones cautas y teníamos mucho cuidado de no entrar en detalles.

Tras mi victoria en tres partidas consecutivas en Tron, Discos Mortales, Hache soltó el mando, asqueado, y recogió una revista que tenía en el suelo. Se trataba de un número viejo de *Starlog*. Reconocí a Rutger Hauer en la cubierta, en una foto promocional de *Lady Halcón*.

—*Starlog*, ¿eh? —dije, asintiendo con la cabeza para expresar mi aprobación.

—Sí. Me he bajado todos los números del archivo de El Vive-ro. Todavía no los he leído todos. Ahora estoy leyendo este artículo, que es genial. Se titula *Ewoks: La batalla por Endor*.

—Producida para televisión, emitida en mil novecientos ochenta y cinco —solté yo. Los conocimientos sobre *La guerra*

de las galaxias eran una de mis especialidades—. Una mierda total. Un momento bajísimo en la historia de *La guerra de las galaxias*.

—Eso lo dirás tú, cara de culo. Tiene grandes momentos.

—No —insistí, negando con la cabeza—. No los tiene. Es peor aun que la primera peli de los Ewoks, *Caravana de valor*. Debería haberse llamado *Caravana de hedor*.

Hache puso los ojos en blanco y volvió a la lectura. No iba a morder mi anzuelo. Yo me fijé de nuevo en la cubierta.

—Eh, ¿puedo echarle un vistazo cuando termines?

Hache sonrió.

—¿Para qué? ¿Para poder leer el artículo sobre *Lady Halcón*?

—Puede ser.

—Tío, te encanta esa mierda, ¿verdad?

—Déjame en paz, Hache.

—¿Cuántas veces has visto esa bazofia? Sólo sé que me has obligado a sentarme a tu lado y a verla entera al menos dos veces.

—En ese momento era él quien intentaba provocarme a mí. Sabía que *Lady Halcón* era uno de mis placeres prohibidos y que la había visto más de diez veces.

—Pero si te he hecho un favor obligándote a verla, novato —le dije. Bajé la mano, metí otro cartucho en la consola de Intelivision e inicié una partida de Astromash para un solo jugador—. Algún día me lo vas a agradecer. Espera y verás. *Lady Halcón* es ley.

«Ley» era el término que usábamos para clasificar cualquier película, libro, juego, canción o programa de televisión del que existiera constancia de que Halliday había sido fan.

—Sí, sí. Estás de broma —dijo Hache.

—No, te lo digo en serio. Y no me llames Sisí.

Dejó de leer la revista y se echó hacia delante.

—Halliday no era fan de *Lady Halcón*. Eso te lo garantizo.

—¿Dónde están las pruebas, capullo? —le pregunté.

—El tipo tenía buen gusto. No necesito más prueba que ésa.

—Entonces explícame por qué tenía *Lady Halcón* en HS y en disco láser.

En los apéndices del *Almanaque de Anorak* se incluía una lis-

ta de las películas que formaban parte de la colección de Halliday en el momento de su muerte. Y los dos la habíamos memorizado.

—¡Porque el tipo era millonario! Tenía millones de películas y lo más probable es que jamás viera la mayoría de ellas. Pero si en la lista figuran DVD de *Howard el Pato* y de *Krull*... Eso no significa que le gustaran, mamón. Ni que sean «ley».

—Homero, eso ni se discute—contraataqué yo—. *Lady Halcón* es un clásico de los ochenta.

—*Lady Halcón* es mala, eso es lo que es. Las espadas parecen de hojalata. Y la banda sonora es pésima. Llena de sintetizadores y de mierdas por el estilo. ¡Del puto Alan Parsons Project! ¡Malalarama! Más que mala. Está en la línea de *Los inmortales II*.

—Eh, eh —lo interrumpí, haciendo como que le lanzaba el mando de Intellivision—. Lo que dices es insultante. Sólo el reparto convierte la película en ley. ¡Roy Batty! ¡Ferris Bueller! ¡Y el tipo que hacía de profesor Falken en *Juegos de guerra*! —Rebuscaba en mi memoria para dar con el nombre del actor—. John Wood. ¡Compartiendo película con Matthew Broderick!

—Un mal momento en las carreras de ambos —insistió, riéndose.

Le encantaba discutir sobre películas antiguas, mucho más incluso que a mí. Los demás gunters de la sala de chat ya habían empezado a formar un corrillo a nuestro alrededor y nos escuchaban. Nuestras discusiones solían resultar bastante entretenidas.

—¡Tú vas drogado! —le grité—. ¡Pero si Richard Donner dirigió *Lady Halcón*, joder! ¿*Los goonies*? ¿*Superman*...? ¿Me estás diciendo que el tío es una mierda?

—Aunque la hubiera dirigido Spielberg. Es una peli para chicas disfrazada de historia de conjuros. La única película de género peor que ésa es, seguramente.... *Legend*. Ésa sí da miedo. Si a alguien le gusta de verdad *Lady Halcón* es que es una auténtica niñata, con certificado de calidad incorporado.

Risas del gallinero. La verdad es que yo estaba empezando a cabrearme. Era un gran fan de *Legend* y Hache lo sabía.

—O sea, que yo soy una niñata. Pues creo que el del fetiche con los Ewoks eres tú. —Le arranqué de las manos la revista *Starlog* y la lancé contra el póster de *El retorno del Jedi* que tenía col-

gado en la pared—. Supongo que crees que tus profundos conocimientos sobre la cultura Ewok te ayudarán a encontrar el Huevo.

—No vuelvas otra vez con los habitantes de Endor, tío —me cortó, apuntándome con el índice—. Ya te lo he advertido. Te juro que te vetaré.

Sabía que era una amenaza de boquilla, por lo que estaba a punto de meterme un poco más con los Ewoks, tal vez por el hecho mismo de que los hubiera llamado «habitantes de Endor», cuando un recién llegado se materializó en la escalera. Un inepto total que se hacía llamar I-r0k. Se me escapó un gruñido. I-r0k y Hache iban al mismo colegio y coincidían en algunas clases, pero yo seguía sin comprender que Hache le permitiera la entrada a El Sótano. I-r0k se creía un gunter de elite, pero no era más que un fantasma insoportable. Podía, eso sí, teletransportarse por todo Oasis y participar en misiones y subir de nivel con su avatar, aunque en realidad no sabía nada. Y además no dejaba de exhibir su rifle de plasma del tamaño de una moto de nieve. Incluso en las salas de chat, donde no servía para nada. No tenía el más mínimo sentido del decoro.

—¿No estaréis otra vez discutiendo sobre *La guerra de las galaxias*? —preguntó mientras bajaba la escalera y se acercaba al corrillo que nos rodeaba—. Esa mierda ya está tan gastada...

Me volví hacia Hache.

—Si lo que quieres es vetar a alguien, ¿por qué no empiezas por este payaso?

Pulsé el botón de *reset* de Intellivision y empecé otro juego.

—Cierra el pico, Penisville —replicó I-r0k, recurriendo a una variación recurrente del nombre de mi avatar—. A mí no me veta porque sabe que soy la elite. Tengo razón, ¿verdad, Hache?

—No —respondió Hache entornando los ojos—. No tienes razón. Tú eres tan elite como mi abuela. Y mi abuela está muerta.

—Vete a tomar por culo, Hache. Tú y tu abuela muerta.

—Joder, I-r0k —dije entre dientes—. Siempre te las apañas para elevar el nivel intelectual de la conversación. Llegas tú y la sala entera se ilumina.

—Siento molestarte, capitán sin puntos —dijo I-r0k—. Por

cierto, ¿tú no deberías estar en Incipio pidiendo limosna? —Agarró el segundo mando de Intellivision pero yo se lo quité y se lo lancé a Hache.

I-r0k me miró mal.

—Capullo.

—Farsante.

—¿Farsante? Penisville me llama farsante, a mí. —Se volvió hacia los reunidos—. Pero si este desgraciado es tan pobre que tiene que hacer autoestop hasta Falcongris para pedir calderilla a los mitológicos kobolds.

El comentario provocó algunas risitas de los presentes y noté que me sonrojaba. Una vez, hacía cosa de un año, había cometido el error de aceptar que I-r0k me sacara del planeta para intentar obtener algunos puntos de experiencia. Tras dejarme en Falcongris, en una zona de misiones de bajo nivel, el muy gilipollas me siguió. Yo me pasé las horas siguientes cargándome a una pequeña banda de kobolds, esperando a que resucitaran para volver a matarlos, una y otra vez. Mi avatar estaba solo en el primer nivel en aquella época y ésa era la única manera segura de pasar al segundo. I-r0k había sacado varias fotos de mi avatar aquella noche y las había titulado «Penisville, el Poderoso Asesino de Kobolds». Después las colgó en El Vivero. Y seguía sacando el tema cada vez que tenía ocasión. No iba a permitir que nadie se olvidara de él.

—Pues sí, te he llamado farsante, farsante. —Me puse de pie y me acerqué a él—. Eres un gilipollas ignorante que no sabe nada. Que estés en el nivel 14 no te convierte en gunter. Para eso, además, hay que tener conocimientos.

—Bien dicho —intervino Hache, asintiendo.

Él y yo chocamos los puños. Más risitas del corrillo, dirigidas a I-r0k, que nos dedicó una mirada asesina.

—Está bien, vamos a ver quién es el verdadero farsante aquí —dijo—. Venid a ver esto, chicas. —Sonriendo, extrajo un objeto de su inventario y lo levantó. Se trataba de un juego viejo de la Atari 2600, todavía en su caja. Aunque tapó expresamente el nombre del juego con la mano, yo reconocí el dibujo de la cubierta, en el que aparecían un chico y una chica vestidos de griegos antiguos

y blandiendo sus espadas. Agazapado tras ellos se veían un minotauro y un tipo con barba y parche en el ojo—. ¿Tú sabes qué es esto, fenómeno? —me retó I-r0k—. Mira, te voy a dar una pista... Es un juego de Atari, lanzado como parte de un concurso. Contenía varios enigmas y si los resolvías podías ganar un premio. ¿Te suena de algo?

I-r0k siempre intentaba impresionarnos con alguna pista, con algún fragmento de «cultura Halliday» que el muy imbécil creía que era el primero en descubrir. A los gunters les encantaba ser los primeros en todo y se pasaban el día intentando demostrar que habían adquirido algún arcano conocimiento antes que los demás. Pero a I-r0k se le daba fatal.

—Tú estás de broma, supongo —le dije—. No me digas que acabas de descubrir la serie Swordquest.

A I-r0k le cambió la cara.

—Lo que tienes en la mano es Swordquest Earthword —proseguí—. El primer juego de la serie de Swordquest. Salió en mil novecientos ochenta y dos. —Sonreí de oreja a oreja—. ¿Y tú? ¿Puedes nombrar los tres siguientes juegos de la serie?

I-r0k entrecerró los ojos. Estaba desconcertado. Como ya he dicho, era un fantasmón.

—¿Alguien más? —pregunté, extendiendo la pregunta a todos los presentes.

Los gunters de la sala se miraron unos a otros, pero nadie dijo nada.

—Fireworld, Waterworld y Airworld —respondió, al fin, Hache.

—¡Bingo! —dije yo, y los dos volvimos a hacer chocar los puños—. Aunque en realidad Airworld no llegó a salir al mercado, porque Atari entró en crisis y canceló el concurso antes de que estuviera terminado.

I-r0k, sin decir nada, volvió a meter el juego en su inventario.

—Deberías hacerte de los sixers —le sugirió Hache entre risas—. Les vendría muy bien contar con alguien con tus vastos conocimientos.

I-r0k le hizo la higa.

—Si vosotros dos, maricas, ya sabíais lo del concurso de

Swordquest, ¿cómo es que no os he oído comentarlo ni una sola vez?

—Vamos, I-r0k —añadió Hache, sacudiendo la cabeza—. Swordquest Earthworld fue la secuela no oficial de Adventure. Todo gunter digno de ese nombre sabe lo del concurso. Pero si es elemental...

I-r0k intentó no quedar del todo en evidencia.

—Está bien, si los dos sois tan expertos, ¿quién programó todos los juegos de Swordquest?

—Dan Hitchens y Tod Frye —respondí yo sin pensar—. ¿Por qué no me preguntas algo difícil?

—Yo tengo una pregunta difícil para ti —se anticipó Hache—. ¿Qué premios entregó Atari a los ganadores de cada concurso?

—Ah... —contesté—. Ésta sí que es buena. Veamos... El premio para Earthworld fue el Talismán de la Penúltima Verdad. Era de oro macizo, con incrustaciones de diamantes. Creo recordar que el chico que ganó lo fundió y con el dinero se pagó la universidad.

—Sí, sí —corroboró Hache—. Deja de ganar tiempo. ¿Y los otros dos?

—No estoy ganando ningún tiempo, imbécil. El premio de Fireworld fue el Cáliz de la Luz, y el de Waterworld iba a ser la Corona de la Vida, pero no llegó a entregarse porque se canceló el concurso. Lo mismo pasó con el premio de Airworld, que debía ser la Piedra Filosofal.

Hache sonrió y me estrechó la mano dos veces, antes de añadir:

—Y si el concurso no se hubiera cancelado, los ganadores de las cuatro primeras rondas habrían competido para ver cuál de ellos se llevaba el gran premio, la Espada del Último Conjuro.

Asentí.

—Todos esos premios se mencionan en los cómics de Swordquest que venían con los videojuegos. Cómics que, «casualmente», eran visibles en la cueva del tesoro, en la escena final de *Invitación de Anorak*, por cierto.

Los presentes aplaudieron a rabiar. I-r0k bajó la cabeza, avergonzado.

Desde que me había convertido en gunter me había resultado obvio que Halliday se había inspirado en la competición de Swordquest para su propia competición. ¿Habría tomado prestados algunos de los enigmas también? No lo sabía, pero por si acaso me había aprendido de memoria aquellos juegos y sus soluciones.

—Está bien, está bien, ganáis vosotros —admitió I-r0k—. Pero queda demostrado que os hace falta salir por ahí y vivir un poco.

—Y también queda demostrado que tú lo que necesitas es otro hobby. Porque te falta inteligencia y dedicación para ser un gunter.

—Totalmente de acuerdo —dijo Hache—. Prueba a investigar un poco, para variar, I-r0k. Por ejemplo, ¿has oído hablar de Wikipedia? Pues es gratis, capullo.

I-r0k dio media vuelta y se acercó a las grandes cajas llenas de cómics apiladas en el otro extremo de la sala, como si hubiera perdido interés en la discusión.

—Lo que tú digas —soltó volviendo la cabeza—. Si no pasara tanto tiempo desconectado, acostándome con tías, seguramente sabría todas esas gilipolces inútiles que sabéis vosotros dos.

Hache lo ignoró y se dirigió a mí.

—¿Cómo se llamaban aquellos gemelos que salían en los cómics de Swordquest?

—Tarra y Torr.

—¡Joder, Zeta! Eres el amo.

—Gracias. Tú también.

En mi pantalla de visualización apareció una señal de aviso que me informaba de que, en mi aula, acababa de sonar la campana que indicaba que faltaban tres minutos para el inicio de la clase. Yo sabía que Hache e I-r0k también estaban viendo el aviso, porque nuestras escuelas se regían por el mismo horario.

—Es hora de iniciar otra jornada llena de los conocimientos más elevados —dijo Hache, poniéndose en pie.

—Qué palo —sentenció I-r0k—. Nos vemos luego, maricones.

Volvió a hacerme la higa y su avatar desapareció cuando se

desconectó de la sala de chat. Los otros gunters empezaron a desconectarse también, hasta que sólo quedamos Hache y yo.

—Te lo digo en serio, Hache —le dije entonces—. ¿Por qué permites que ese imbécil entre aquí?

—Porque me divierte ganarle a los videojuegos. Y porque su ignorancia me da esperanzas.

—¿Cómo es eso?

—Porque si la mayoría de los gunters que circula por ahí sabe tan poco como I-r0k, eso significa que tú y yo tenemos posibilidades de ganar la competición.

Me encogí de hombros.

—Supongo que es una manera de verlo.

—¿Quieres pasar después de clase, esta tarde? ¿Hacia las siete? Yo tengo que hacer unos encargos, pero después veré unas cosas que tengo en mi lista de «imprescindibles». ¿Una maratón de *Spaced*, tal vez?

—Sí, sí, cuenta conmigo.

Nos desconectamos simultáneamente, cuando el último timbre empezaba a sonar.