

Diez años atrás, Elliot Marner era un proscrito, una lepra social, el blanco de las crueldades habituales en una escuela superior. Porque llevaba lentes de cristales gruesos, era miembro del Club de Ajedrez y poseía una mente muy penetrante, había sido etiquetado automáticamente como un «sabihondo» y había sufrido en su soledad como pocos de nosotros sabemos lo que es el verdadero sufrimiento.

Pero todo esto ya era historia. Y, a la edad de veintiocho años, Elliot Marner era famoso, muy acaudalado y adorado por un número siempre creciente de admiradoras. Incluso a veces recibía correspondencia de verdaderos fanáticos suyos. Durante la mencionada década habían tenido lugar varios acontecimientos que habían servido para transformar a Elliot de fea oruga en majestuosa mariposa, de los cuales los más importantes fueron su decisión de estudiar informática en el Instituto Tecnológico de Massachusetts y el desarrollo posterior éxito comercial del ordenador personal o casero.

Al cabo de varios años de trabajar como analista de programas para una empresa que suministraba material a la NASA, Elliot probó por primera vez un aparato de una sala de juegos electrónicos y se aburrió a más no poder por la absoluta simplicidad y repetición de aquellos juegos.

Pero lo más importante fue que se dio cuenta de que había en perspectiva un brillante futuro para quien lograra crear juegos mejores.

Algún día, pensó, podría incluso venderlos a todas las personas a las que les gustara practicar aquella clase de juegos en sus propios ordenadores.

Compró un ordenador personal y entró a formar parte de «grupos de usuarios» que le indujeron a unirse a aquella sociedad secreta conocida como «El Subterráneo», una red de alcance nacional que tenía acceso a todos los aparatos de última hora y contaba con medios para piratear, copiar y comerciar sus mercancías con otros contrabandistas. De aquellos primeros encuentros, Elliot aprendió mucho sobre la creación, la psicología y el atractivo de los juegos de ordenador.

Poniendo a prueba su teoría, ideó Stardogs (Perros estelares), un juego que revolucionó la industria de juegos de vídeo y que Elliot acabó por vender a la red de vendedores al por menor más importante del país. Animado por el éxito, Elliot continuó creando un verdadero alud de nuevos juegos, cada uno de ellos más popular que el anterior. De este modo, obtuvo un auténtico torrente de ingresos adicionales e incluso alcanzó notoriedad en alguna de las nuevas publicaciones que habían

aparecido en respuesta al creciente entusiasmo despertado por el tema.

Pronto comenzó a ganar mucho más dinero en derechos de autor - tenía un buen agente, dotado de un excelente olfato comercial -, del que ganaba como empleado de la empresa, por lo que decidió convertirse en su propio empleado. El paso siguiente fue formar su propia empresa para la fabricación y venta al por menor de los juegos que él ideaba, en competencia con todas las demás marcas.

A medida que el negocio de los ordenadores crecía ostensiblemente, Elliot se iba convirtiendo en el creador de juegos más grande de la industria. Mantenía correspondencia con todos sus colegas y seguía en contacto con «El Subterráneo», más por sentido de la tradición que por necesidad. Era un artista decente a este respecto, y rendía homenaje a sus raíces.

Pero, de vez en cuando, a través de «El Subterráneo», le llegaba algo que le fascinaba o le enfurecía, o incluso le inspiraba. Continuó ideando y produciendo, con regularidad casi cronométrica nuevos, más complicados y más refinados juegos y encabezó con gran ventaja las listas de ventas de todas las revistas especializadas del país.

Y, sin embargo, faltaba algo en su vida: ninguno de los juegos que había creado le había satisfecho nunca; nunca le había desafiado a él del mismo modo en que parecía hechizar a su público. Elliot Marner ansiaba crear «el juego más grande». El juego que cautivaría no sólo a las multitudes sino también a él mismo.

Le llegó cuando menos lo esperaba.

Al abrir la correspondencia una mañana, encontró un pequeño envoltorio dirigido a él en escritura manual, sin ninguna indicación de quién era el remitente. Cuando abrió el paquete, encontró tan sólo un pequeño disco flexible de cinco pulgadas y cuarto, sin ninguna carta, ni folletos de propaganda ni información de ninguna clase. Ocasionalmente recibía discos de sus admiradores o de jóvenes entusiastas de los ordenadores que deseaban su opinión sobre sus creaciones privadas; y aunque él encontraba aquellas tentativas dolorosamente primitivas y muy poco originales, siempre contestaba a las cartas con corrección y sentido crítico.

Pero aquel disco le había llegado sin ninguna indicación, desnudo y desamparado. El pensó que se trataba de una contribución anónima de la vasta red siempre creciente de «El Subterráneo», así que hizo la única cosa que podía hacer: probarlo.

En la pantalla aparecieron algunos de los gráficos más sombríos que había podido ver en su vida. Brillantes colores y sutiles gradaciones de matiz; profundidad y textura, y autenticidad dimensional. El trabajo de un verdadero artista, y aquello era sólo la imagen que abría el juego: una representación del planeta Tierra siendo atacado por enjambres de escuadrillas de naves en forma de trapezoides cristalinos

tridimensionales. Un esmerado cartel anunciaba:

LA INVASIÓN DE LOS XEDRIN

Juego de simulación estratégica

Elliot apretó el botón que indicaba CAMBIO; el rótulo desapareció y fue sustituido por una serie de instrucciones:

Durante varios años terrestres, vuestro planeta ha sido sometido a observación por las naves exploradoras del Imperio Xedrin, una raza galáctica de seres parecidos a insectos del cuarto planeta del Sistema Beta Hydri. Los Xedrin han hecho evolucionar el sistema de Mente-Colmena hasta la máxima expresión: millones de individuos se comunican y trabajan juntos telepáticamente. Cada Xedrin es como una célula neural individual de un cerebro gigantesco, que funciona como un enorme ordenador orgánico.

Lenta pero inexorablemente, los Xedrin se han ido extendiendo a través de este brazo espiral de la galaxia.

Han alcanzado un nivel de progreso técnico que es comparable al de la Tierra excepto en el viaje en cometa entre las estrellas, que ellos han logrado dominar.

Su habitual sistema de «influencia» sobre los nuevos planetas poblados por formas de vida conscientes es un modo de esclavización de las mentes de dichas formas de vida que las incorpora a la Mente-Colmena como robots orgánicos que pueden ser programados para cumplir las órdenes de los galácticos.

Torvas serán las perspectivas que se le presenten a la Humanidad si los Xedrin consiguen vencer a las fuerzas de la Tierra enviadas en defensa del planeta.

Tú eres el Estratega Supremo encargado de repeler la invasión del Imperio Xedrin.

Tus satélites de espionaje han interceptado los Planes de Invasión Xedrin; ahora, por medio de las apasionantes simulaciones que nuestro juego te ofrece, tienes oportunidad de trazar un plan para derrotar a los inicuos Xedrin.

¡BUENA SUERTE!

Apretando CAMBIO, Elliot entró en el juego propiamente dicho.

Era, con mucho, la más perfeccionada simulación de estrategia que había visto jamás.

Había literalmente centenares de ficheros de información diferentes a su disposición,

desde mapas estelares tridimensionales y cianotipos de los cruceros y naves de asalto Xedrin hasta sondeos fisiológicos de la anatomía de los Xedrin y una profusa variedad de guiones de invasión táctica.

También tuvo acceso a las fuerzas defensivas combinadas de la Tierra mediante detalladas descripciones de armas y de sistemas de detección de gran realismo.

Jugó y perdió. Aunque, naturalmente, lo esperaba. Desde luego, no se trataba de ningún juego vulgar que pudiera ser dominado desde el primer intento. De hecho, él había aprendido a crear sus propios juegos estableciendo múltiples niveles de dificultad, a fin de que el usuario no se pudiese aburrir y andarse mucho tiempo en conseguir el dominio de los mismos, si es que lo conseguía.

La invasión de los Xedrin encajaba en este molde. De hecho, Elliot Marner estuvo practicando el juego de simulación durante casi dos meses antes de conseguir idear una estrategia para derrotar a los Xedrin. Aunque se emocionó con el éxito, Elliot sólo pudo disfrutar de un triunfo corto, porque en la pantalla ocurrió una cosa muy curiosa:

¡ENHORABUENA!

Has completado la Fase Uno y ahora puedes entrar en la Fase Dos del juego.

¡La Fase Dos es donde empieza la verdadera diversión! Este juego es el primero de una nueva generación de juegos que van evolucionando a medida que logras dominarlos.

¡Adaptándose electrónicamente a los nuevos parámetros del juego, la Fase Dos te obsequia con nuevas estrategias de invasión!

Presiona CAMBIO para dar comienzo a la Fase Dos.

Elliot Marner se quedó realmente atónito. Quien quiera que hubiese inventado aquel juego era desde luego un genio.

Nunca había existido un juego que, una vez dominado, se pudiera adaptar por si mismo a la situación entonces evolucionar hacia una nueva y más desafiante versión de si mismo.

Se sentó frente a su cuadro de mandos y consideró la situación.

Tiempo atrás, había notado que el juego no llevaba ninguna indicación de los derechos de autor y la caja no tenía ningún sistema de seguridad, por lo que Elliot había podido efectuar copias del disco sin el menor esfuerzo y hasta «entrar» en el programa del juego para ver cómo operaba.

Esta última táctica, sin embargo, había resultado infructuosa, porque el juego estaba escrito en una lengua que no pudo reconocer.

Aunque compatible con el BASIC ROM y DOS, el programa parecía ser una extraña forma de lenguaje mezclado. No se adaptaba a nada de lo que conocía sobre programación y, sin embargo, el juego discurría sin fallos.

No había conseguido aclarar nada sobre el lenguaje y sus secretos, por lo que abandonó el proyecto y se contentó con el mero placer de practicar el juego.

Pero entonces se encontró en una nueva encrucijada. Alguien de las vastas regiones de «El Subterráneo» le había derrotado en su propio juego; alguien, hombre o mujer, había creado «el juego más grande». Y, sin embargo, la persona había sido lo bastante tonta como para enviarlo por correo sin referencia de derechos de autor y sin ni siquiera el más rudimentario cierre de seguridad.

Temiendo una pérdida de prestigio en la industria de los juegos, Elliot organizó un plan diciéndose a sí mismo que el verdadero autor del programa estaba prácticamente suplicando que se lo arrebataran.

Y así, después de una cuidadosa investigación para ver si «La invasión de los Xedrin» había sido ya registrado o presentado a alguno de los miles de fabricantes de juegos (no lo había sido), Elliot empezó a reproducir centenares de miles de discos, registrados a su nombre y envió un alud de anuncios a todas las revistas.

A las pocas semanas, los entusiastas del juego estaban exaltados con «La invasión de los Xedrin». La voz corrió de unos a otros como la pólvora. Y pronto la empresa de Elliot Marner no pudo suministrar los pedidos lo bastante aprisa. Al cabo de los meses, se habían vendido más de un millón de ejemplares del juego y los sondeos del mercado no indicaban ningún descenso.

Elliot Marner se hizo multimillonario, fue entrevistado por todas las revistas de ordenadores, apareció en la TV y hasta en la cubierta de Rolling Stone. Literalmente millones de aficionados al juego practicaban con sus ordenadores «La invasión de los Xedrin». La fascinación parecía no tener fin. Y así siguió.

Hasta que un día del verano último, cuando por todo el país todas las pantallas de ordenador desplegaban el fenomenal juego de Elliot, de pronto y simultáneamente quedaron todas en blanco, dejando ver sólo un mensaje bastante críptico:

Simulaciones de estrategia agotadas.

Preparados para la Fase Tres.

Millones de personas quedaron en suspenso; pero la Fase Tres nunca se produjo. La compañía de Elliot Marner fue asediada por llamadas telefónicas, telegramas, cartas hasta visitas personales de legiones de airados jugadores.

El se veía totalmente incapaz de explicar lo que había pasado. Era imposible que todos los programas hubiesen fallado simultáneamente, y, sin embargo, esto era lo exactamente lo que había ocurrido.

De hecho, Elliot Marner nunca comprendió lo que había sucedido hasta aquel amanecer gris, cuando el cielo se llenó de naves, de trapezoides cristalinos tridimensionales.