

READY PLAYER ONE

NOVELA



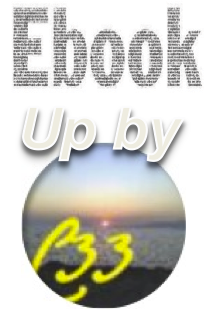
ERNEST CLINE



EDICIONES B

Estamos en el año 2044 y, como el resto de la humanidad, Wade Watts prefiere mil veces el videojuego de OASIS al cada vez más sombrío mundo real. Se afirma que esconde las piezas de un rompecabezas diabólico cuya resolución conduce a una fortuna incalculable. Durante años, millones de humanos han intentado dar con ellas, sin éxito. De repente, Wade logra resolver el primer rompecabezas del premio, y a partir de ese momento debe competir contra miles de jugadores para conseguir el trofeo. La única forma de sobrevivir es ganar.

Ready Player One, el impresionante debut de Ernest Cline, está revolucionando la literatura de género en Estados Unidos. Antes incluso de su publicación, convenció a la Warner Bros. de convertirlo en su próxima gran producción, a agentes y editores de medio mundo de que compraran sus derechos, y cautivó a autores de la talla de Charlaine Harris y Patrick Rothfuss, a quien, según ha confesado, le pareció un libro escrito por él mismo. Desde entonces, esta novela ha seducido a la crítica y ha alcanzado las listas de más vendidos del New York Times y Amazon.



Ernest Cline

Ready Player One

Título original: *Ready Player One*

Ernest Cline, noviembre 2011

Traducción: 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 descubrí eran 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 fotograma 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 *Space Invaders*.

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{1}. 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 labios 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{2}. Un segundo Halliday, mucho mayor, aparece tendido en la caja, su cuerpo devorado por el cáncer. Sendas monedas relucientes le cubren los párpados{3}.

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{4}. 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. —Suelta el pergamino, que desaparece tras una lluvia de polvo de oro—. Permitidme 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{5}. 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 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 *Adventure*. Como muchos de los primeros videojuegos, *Adventure* 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 *Adventure*, 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 poneros 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 {6}. Franquea las puertas abiertas y se vuelve a mirar directamente al espectador. Para que se mantengan abiertas, extiende mucho los brazos {7}.

«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 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 añosenteros.

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 UNO

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 caravana apestaba 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 *Spiderman*, *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 estado 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 temperatura 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 chungueta. 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 desnutrida 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 interiores. 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 altura 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 residentes 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 fijado 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: intimidad. 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 colocándolas 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 fiambarrera 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. Dentro 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 Todd13, 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 tiempo 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 instituciones 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 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 icono 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 llamado «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 reducto 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 «Eightysix the SuxOrz», 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 solo 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, tontolaba.

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, Henry 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 casamos 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 Vivero. 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 Intellivision 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 VHS y en LaserDisc.

En los apéndices del *Almanaque de Anorak* se incluía una lista 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 ésta 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 colgado 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-rOk. Se me escapó un gruñido. I-rOk 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-rOk 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-rOk, 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-rOk —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-rOk—. 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-rOk 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-rOk 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-rOk 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-rOk, 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-rOk—. 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-rOk 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-rOk se le daba fatal.

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

A I-rOk 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-rOk 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-rOk, 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-rOk 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-rOk —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-rOk 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-rOk 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-rOk—. 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-rOk. Por ejemplo, ¿has oído hablar de Wikipedia? Pues es gratis, capullo.

I-rOk 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 gilipolleces 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-rOk 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-rOk—. 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-rOk, 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.

Mi avatar abrió los ojos y regresé al aula de Historia. Los asientos estaban ocupados por otros alumnos y nuestro profesor, el señor Avenovich, ya se materializaba en clase. El avatar del señor A. tenía el clásico aspecto de profesor universitario elegante, con barba. Exhibía una sonrisa contagiosa, llevaba gafitas de montura metálica y americana de *tweed* con coderas. Siempre que hablaba parecía estar recitando algún pasaje de Dickens. A mí me caía bien. Era un buen profesor.

De hecho, claro está, no sabíamos quién era el señor Avenovich, ni dónde vivía. Ignorábamos su nombre real y no sabíamos siquiera si en realidad era un hombre. Podría haber sido una mujer inuit residente en Anchorage, Alaska, que adoptara aquel aspecto y aquella voz para que sus alumnos atendieran mejor sus clases. Sin embargo, no sabía bien por qué, yo sospechaba que el avatar del señor Avenovich era y sonaba igual que la persona que lo manejaba.

Todos mis profesores eran muy buenos, o a mí me lo parecía. A diferencia de sus equivalentes del mundo real, casi todo el personal docente de la Escuela Pública de Oasis parecía disfrutar sinceramente con su trabajo. Tal vez por no tener que dedicar la mitad de su tiempo a ejercer de niñeras y policías. De eso se encargaba el software de Oasis, que garantizaba que los alumnos permanecieran en silencio, sin moverse de sus asientos. Lo único que los profesores tenían que hacer era enseñar.

Durante nuestra clase de Historia de aquella mañana, el señor Avenovich cargó una simulación autónoma para que todos pudiéramos asistir al descubrimiento de la tumba del rey Tutankamón, a cargo de los arqueólogos que la encontraron en Egipto en 1922. (El día anterior habíamos visitado ese mismo lugar en 1334 a.C. y habíamos visto el imperio del faraón en todo su esplendor.)

En la clase siguiente, que era de Biología, viajamos a través de un

corazón humano y lo vimos bombear desde dentro, como en aquella película antigua titulada *Viaje alucinante*.

En clase de Arte, tocados con unos gorritos ridículos, recorrimos el Louvre.

En clase de Astronomía visitamos todas las lunas de Júpiter. Nos plantamos sobre la superficie volcánica de Io al tiempo que nuestra profesora nos explicaba cómo se había formado aquella luna. Mientras nos hablaba, Júpiter permanecía suspendido tras ella, ocupando la mitad del cielo, y su Gran Mancha Roja giraba lentamente sobre el hombro izquierdo de la profesora. Entonces chasqueó los dedos y aparecimos de pronto en Europa y pasamos a conversar sobre la posibilidad de que existiera vida extraterrestre bajo la capa helada de aquella luna. Pasaba la hora del almuerzo sentado en uno de los campos verdes que rodeaban la escuela y contemplaba el paisaje simulado mientras, con el visor puesto, me comía una barrita de proteínas. Prefería eso a quedarme en mi guarida. A quienes estábamos en el último curso nos permitían salir a otros mundos durante la hora del almuerzo, pero yo no tenía el dinero que costaban los desplazamientos.

Conectarse a Oasis era gratis, pero viajar por su interior no. Yo casi nunca tenía el número mínimo de créditos para teletransportarme a otros mundos y regresar a Ludus. Cuando sonaba el último timbre del día, los alumnos que tenían cosas que hacer en el mundo real se desconectaban de Oasis y se esfumaban. Los demás se dirigían a otros mundos. Muchos jóvenes poseían sus propios vehículos interplanetarios. Los aparcamientos que proliferaban por Ludus estaban llenos de OVNIS, cazas estelares TIE, viejos transbordadores de la NASA, vipers de *Battlestar Galactica* y otras naves espaciales sacadas de todas las películas y series de ciencia ficción imaginables. Por las tardes, me quedaba en el campus de la escuela y veía, verde de envidia, todas aquellas naves que inundaban el cielo y se alejaban a velocidad supersónica para explorar las infinitas posibilidades de la simulación. Quienes no tenían nave se montaban en la de algún amigo, o

salían corriendo en dirección a cualquier terminal de transporte para dirigirse a alguna discoteca de otro mundo, alguna sala de juegos, algún concierto de rock. Pero yo no. Yo no iba a ninguna parte. Yo estaba varado en Ludus, el planeta más aburrido de todo Oasis.

OASIS, Simulación de Inmersión Sensorial Ontológica Antropocéntrica (*Ontologically Antbropocentric Sensory Immersive Simulation*), era un lugar muy grande.

En la primera fase sólo existían unos centenares de planetas para explorar, todos ellos creados por programadores y artistas. Sus entornos eran muy variados: desde los ambientes propios de espada y brujería hasta las ciudades ciberpunk, que ocupaban planetas enteros, pasando por tierras baldías sometidas a radiación nuclear, postapocalípticas e infestadas de zombis. Algunos planetas estaban diseñados minuciosamente, mientras que otros nacían de una serie de plantillas. Cada uno de ellos estaba poblado por una variedad de Personajes-No-Jugadores (PNJ), humanos controlados por ordenador, animales, monstruos, extraterrestres y androides con los que los usuarios de Oasis podían interactuar.

GSS también empezó a autorizar otros mundos de sus competidores, de modo que algunos contenidos que habían sido creados para juegos como *Everquest* y *World of Warcraft* se trasladaron a Oasis y al catálogo de sus planetas fueron añadiéndose copias de Norrath y Azeroth. No tardaron en seguirlos otros mundos virtuales; entre otros, Metaverse y Matrix. El universo *Firefly* quedó anclado en un sector adyacente a la galaxia de *La guerra de las galaxias*, y una recreación detallada del universo de *Star Trek* en el sector contiguo. Desde entonces, los usuarios podían teletransportarse a sus mundos favoritos, pasando de uno a otro. La Tierra Media. Vulcano. Pern. Arrakis. Magrathea. Discworld, Riverworld, Ringworld. Mundos y más mundos.

Para facilitar la organización y la navegación, el espacio virtual del interior del Oasis se había dividido en veintisiete subsectores de forma cúbica que contenían, cada uno de ellos, centenares de planetas distintos. (El

mapa tridimensional de los veintisiete sectores se parecía sospechosamente a un juego de los ochenta llamado el Cubo de Rubik. Como la mayoría de los gunters, yo sabía que aquello no era casualidad.) Cada uno de aquellos sectores medía exactamente diez horas luz de un extremo a otro o, lo que era lo mismo, unos ciento ocho mil millones de kilómetros. Así, viajando a la velocidad de la luz (que era la velocidad máxima que podía alcanzar cualquier nave espacial en Oasis), se tardaban exactamente diez horas en desplazarse de una punta de un sector a la otra. Además, esos recorridos de larga distancia no resultaban baratos. Las naves espaciales capaces de viajar a la velocidad de la luz eran escasas y consumían combustible. Para Gregarious Simulation Systems cobrar a cambio de proporcionar combustible virtual era una forma de obtener ingresos, dado que el acceso a Oasis era gratuito. Con todo, la principal fuente de ingresos de GSS provenía de las tarifas de teletransportación. La teletransportación era la manera más rápida de viajar, pero también resultaba la más cara. Podías trasladar a tu avatar a cualquier planeta de Oasis en una cabina de transporte público seleccionando el destino deseado en un mapa en el acto. Entonces, en un abrir y cerrar de ojos, literalmente, tu avatar llegaba allí. La teletransportación era el modo más rápido de viajar, pero también el más costoso.

Además de resultar caro, viajar por Oasis también podía ser peligroso. Cada sector estaba dividido en muchas zonas diferentes, que variaban de tamaño y forma. Algunas eran tan grandes que comprendían varios planetas, mientras otras cubrían apenas unos pocos kilómetros de la superficie de un mundo. Cada zona se regía por una combinación única de reglas y parámetros. La magia funcionaba en algunas zonas, pero no en otras. Y lo mismo ocurría con la tecnología. Si pilotabas tu nave espacial de base tecnológica en una zona donde la tecnología no funcionaba, los motores se apagaban en el momento en que cruzabas la frontera. Y entonces tenías que contratar los servicios de algún absurdo hechicero de barba larga canosa, para que te remolcara hasta alguna zona tecnológica en una nave espacial

propulsada por la fuerza de algún sortilegio.

Las «zonas duales» permitían el uso tanto de la magia como de la tecnología; en cambio, en las «zonas nulas», ni una ni otra. Había Zonas Pacifistas donde estaban prohibidos los combates «Player versus Player» (de uno contra uno), pero existían también Zonas PvP en las que los avatares debían apañarse solos.

Al entrar en una zona nueva era conveniente proceder con cautela y estar alerta.

Pero, como ya he dicho, yo no tenía aquellos problemas. Yo vivía colgado del colegio.

Ludus había sido diseñado como lugar de aprendizaje, por eso el planeta no contaba, en ningún punto de su superficie, con una triste zona de diversión ni con portales de competición. Allí sólo había miles de campus escolares idénticos, separados por prados verdes y ondulados, parques impecables, ríos, charcas y bosques generados por plantillas. Nada de castillos, mazmorras, fortalezas espaciales en órbita a las cuales mi avatar pudiera atacar. Ni PNJ que hicieran de malos, monstruos o extraterrestres contra quienes luchar, ni, por tanto, tesoros u objetos mágicos que saquear.

Y aquello, por varias razones, era una mierda.

Completar misiones, luchar contra PNJ y reunir tesoros era la única vía mediante la que un avatar de nivel bajo, como el mío, podía acumular puntos de experiencia (XP). Obtener aquellos XP era el modo de incrementar el grado de potencia de tu avatar, así como su fuerza y sus aptitudes.

A muchos usuarios de Oasis no les importaba en absoluto cuál fuera el grado de potencia de su avatar ni la naturaleza de los juegos de la simulación. Ellos sólo usaban Oasis para divertirse, hacer negocios, comprar o salir con sus amigos. Ese tipo de usuario se limitaba, sencillamente, a evitar las zonas de juegos o de PvP, donde sus avatares indefensos de nivel 1 podían ser atacados por Personajes-No-Jugadores o por otros competidores. Si no salías de las zonas seguras, como Ludus, no hacía falta que te preocuparas de la posibilidad de que robaran, secuestraran o asesinaran a tu

avatar.

Pero yo no soportaba verme varado en una zona segura.

Si pretendía encontrar el Huevo de Halliday sabía que, tarde o temprano, tendría que adentrarme en los sectores peligrosos de Oasis. Y si no contaba con la suficiente potencia ni con las armas necesarias para defenderme, no viviría mucho tiempo.

Durante los cinco años anteriores había logrado lenta y gradualmente elevar mi avatar hasta el tercer nivel. No me había resultado nada fácil. Lo había conseguido pidiendo a otros alumnos (casi siempre a Hache) que me dejaran acompañarlos, siempre y cuando los planetas a los que se dirigían no fueran demasiado peligrosos para mi enclenque avatar. Les proponía que me dejaran cerca de alguna zona de juegos para principiantes y dedicaba el resto de la noche, o del fin de semana, a pasar por la espada a orcos, kobolds o cualquier otro monstruo insignificante y débil que no pudiera matarme a mí. Por cada PNJ que mi avatar derrotara, yo obtenía unos pocos puntos de experiencia y, generalmente, un puñado de monedas de cobre o plata que arrebatava a mis enemigos recién ajusticiados. Aquellas monedas se convertían al momento en créditos, que usaba para pagar la tarifa de teletransportación para regresar a Ludus, muchas veces inmediatamente antes de que sonara el último timbre que marcaba el inicio de las clases. Alguna vez, no muchas, alguno de los PNJ a los que mataba soltava algún objeto. Así fue, por ejemplo, como obtuve la espada, el escudo y la armadura de mi avatar.

Antes de terminar el curso anterior dejé de pedirle a Hache que me llevara a los sitios. Él ya había llegado al nivel 30, y casi siempre se dirigía a planetas que resultaban demasiado peligrosos para mi avatar. A él no le importaba en absoluto dejarme en algún mundo para novatos que le pillara de paso, pero entonces, si yo no conseguía acumular los créditos suficientes para pagarme el viaje de regreso a Ludus, acababa faltando a clase, colgado en algún planeta. Y eso no se consideraba una causa justificada. Yo ya había acumulado tantas faltas de asistencia sin justificar que corría el riesgo de

que me expulsaran. Si eso sucedía tendría que devolver la consola y el visor de Oasis que me había facilitado el centro. Y, lo que era peor, debería regresar al mundo real a terminar el último curso. No podía correr ese riesgo.

Por eso ya casi nunca salía de Ludus. Estaba atrapado allí, y también atrapado en el nivel 3. Como imaginaréis, tener un avatar de nivel 3 era algo muy vergonzoso. Los demás gunters sólo te tomaban en serio a partir del nivel 10. Y aunque yo era gunter desde el primer día, todo el mundo me consideraba un novato. Era frustrante.

Hundido en la desesperación, había intentado conseguir un trabajo de media jornada al salir de clase, para ganar algo de dinero con el que poder moverme por ahí (sobre todo en la construcción, codificando parte de centros comerciales y edificios de oficinas de Oasis). Pero era inútil. Había millones de adultos universitarios que no conseguían trabajo. La Gran Recesión había entrado en su tercera década y el desempleo seguía siendo altísimo. Las listas de espera de quienes solicitaban trabajo en los locales de comida rápida de mi barrio eran de dos años.

De modo que seguía colgado del colegio. Me sentía como un niño sin monedas delante de la mejor máquina de marcianitos del mundo, incapaz de hacer nada que no fuera pasearme por allí y ver jugar a los demás.

Después de comer regresé al colegio y me dispuse a asistir a mi clase favorita: Estudios Avanzados de Oasis. Se trataba de una asignatura optativa del último curso en la que se aprendía la historia de la simulación y de sus creadores. En esa materia iba a sacar un sobresaliente, seguro.

Durante los cinco años anteriores había dedicado mi tiempo libre a aprender todo lo posible sobre James Halliday. Había estudiado de manera exhaustiva su vida, logros, intereses. Había leído las diez o doce biografías sobre él, publicadas tras su muerte. También se habían hecho varios documentales, y los había visto todos. Había analizado todas y cada una de las palabras que Halliday había escrito y había jugado a los videojuegos que había creado. Tomaba apuntes, anotaba los detalles que me parecía que podían estar relacionados con La Cacería. Lo apuntaba en un cuaderno (que había empezado a llamar mi *Diario del Grial* tras ver la tercera película de la serie de Indiana Jones).

Cuanto más aprendía sobre la vida de Halliday, más lo mitificaba. No en vano era un dios para los *geeks*. Una superdeidad para los obsesos de los ordenadores, a la altura de Gygax, Garriott y Wozniak. Se había ido de casa al terminar la secundaria llevándose consigo sólo su imaginación e ingenio, que había usado para alcanzar fama mundial y amasar una inmensa fortuna. Casi sin ayuda de nadie había creado una realidad totalmente nueva, que proporcionaba una vía de escape a la práctica totalidad de la humanidad. Y, por si fuera poco, había convertido sus últimas voluntades y su testamento en la mejor competición de todos los tiempos.

De modo que me pasé casi toda la hora que duró la clase de Estudios Avanzados de Oasis metiéndome con nuestro profesor, el señor Ciders, señalándole los errores que aparecían en el libro de texto y levantando la mano para aportar detalles sobre la vida de Halliday que consideraba relevantes y que a mí (y sólo a mí) me parecían, además, interesantes. Tras

las primeras semanas de clase, el señor Ciders había dejado de preguntarme nada, a menos que nadie más en el aula conociera la respuesta a sus preguntas.

Ese día el señor Ciders leía fragmentos de *El hombre del huevo*, la biografía de Halliday que se había convertido en éxito de ventas y que yo había releído cuatro veces. Mientras él leía, yo debía reprimirme para no interrumpir y señalar la gran cantidad de cosas importantes que aquel libro dejaba en el tintero. Lo que hacía era tomar nota mental de cada omisión y, cuando el señor Ciders empezó a relatar las circunstancias de la infancia de Halliday, intenté, una vez más, reconstruir los secretos sobre la manera tan extraña en que Halliday había vivido su vida y sobre las extrañas pistas que él mismo había decidido dejar tras su muerte.

James Donovan Halliday nació el 12 de junio de 1972 en Middletown, Ohio. Era hijo único. Su padre era un operador informático alcohólico y su madre una camarera bipolar.

Según todas las versiones, James fue un niño inteligente pero socialmente inadaptado. Le costaba muchísimo comunicarse con la gente que lo rodeaba. A pesar de su inteligencia evidente, sus resultados escolares fueron malos, porque centraba casi toda su atención en cómics, novelas de ciencia ficción y fantasía y, sobre todo, en los videojuegos.

Un día, en el instituto, Halliday estaba sentado solo en la cantina leyendo el Manual Práctico de *Dragones y mazmorras*. Aquel juego le entusiasmaba, pero nunca había podido jugar, porque no tenía amigos con quienes hacerlo. Un compañero de clase llamado Ogden Morrow se fijó en lo que estaba leyendo y lo invitó a asistir a una de las sesiones semanales de *Dragones y mazmorras* que se organizaban en su casa. Fue allí, en el sótano de Morrow, donde Halliday conoció a un grupo de *supergeeks* como él. Todos lo aceptaron al momento y, por primera vez en su vida, James Halliday se integró en un círculo de amistades.

Ogden Morrow acabó convirtiéndose en el socio de Halliday, así como en su colaborador y mejor amigo. Posteriormente muchos compararían aquella relación con la de Jobs y Wozniak, o con la de Lennon y McCartney. En cualquier caso, sería una asociación que modificaría el curso de la historia de la humanidad.

A los quince años, Halliday creó su primer videojuego, *Anorak's Quest*. Lo programó en BASIC, en un TRS-80 Color Computer que le habían regalado en la Navidad de 1982 (aunque él había pedido a sus padres un Commodore 64, algo más caro). *Anorak's Quest* era un juego de aventuras ambientado en Ctonia, el mundo de fantasía que Halliday había creado para la campaña de *Dragones y mazmorras* de su instituto. Anorak era el apodo que le había puesto una alumna inglesa que participaba en un intercambio en su centro. Y a él le gustó tanto que lo usó para nombrar a su personaje favorito de *Dragones y mazmorras*, el poderoso brujo que posteriormente aparecería en muchos de sus videojuegos.

Halliday inventó *Anorak's Quest* por pura diversión, para compartirlo con sus amigos del grupo de *Dragones y mazmorras*. A todos les resultó adictivo, y se pasaban horas y horas intentando resolver los complicados acertijos y enigmas del juego. Ogden Morrow insistía en que *Anorak's Quest* era mejor que la mayoría de los juegos de ordenador que en esa época existía en el mercado y lo animó a que intentara venderlo. Ayudó a Halliday a crear un diseño de cubierta sencillo para el juego y, juntos, copiaron uno por uno gran cantidad de disquetes *floppy* de 5^{1/4} pulgadas y los metieron en bolsas de plástico cerradas herméticamente acompañados de unas fotocopias con las instrucciones. Empezaron a vender el juego en la sección de software de la tienda de ordenadores de su barrio. Al poco tiempo, la demanda era tal que no daban abasto creando copias.

Morrow y Halliday decidieron poner en marcha su propia empresa de videojuegos, Gregarious Games, que al principio funcionaba en el sótano de Morrow. Halliday programó versiones nuevas de *Anorak's Quest* para los ordenadores Atari 800XL, Apple II y Commodore 64, mientras Morrow

anunciaba el juego en la última página de algunas revistas de informática. A los seis meses, *Anorak's Quest* se había convertido en un éxito de ventas en todo el país.

Halliday y Morrow estuvieron a punto de no terminar los estudios de secundaria, porque se pasaron casi todo el último año trabajando en *Anorak's Quest II*. Y en lugar de asistir a clase concentraban toda su energía en su nueva empresa, que había crecido tanto que ya no cabía en el sótano de Morrow. En 1990, Gregarious Games se trasladó a su primera oficina digna de ese nombre, situada en una zona comercial decrepita de Columbus, Ohio.

La pequeña empresa entró en tromba en la industria de los videojuegos durante la década siguiente y lanzó una serie muy innovadora de juegos de acción y aventuras realizados con un sistema de grafismo subjetivo inventado por el propio Halliday. Gregarious Games se convirtió en el nuevo referente de los juegos de inmersión y, cada vez que lanzaba un título nuevo, lograba lo que hasta entonces parecía imposible para el hardware informático existente hasta ese momento.

Ogden Morrow era una persona segura de sí misma, carismática por naturaleza, que se ocupaba de todos los aspectos vinculados a los negocios y las relaciones públicas. En todas las ruedas de prensa de Gregarious Games, Morrow exhibía su risa contagiosa, su barbita corta y sus gafas de montura metálica y recurría a su don natural para la promoción y la hipérbole. Halliday, en cambio, parecía su polo opuesto en todos los sentidos. Era alto, flaco, tímido hasta la exageración, y prefería mantenerse alejado de los focos.

El personal contratado por Gregarious Games durante ese período cuenta que Halliday solía encerrarse en su despacho, donde programaba juegos sin parar y donde no era raro que pasara varios días, e incluso semanas, sin apenas comer, dormir o mantener contacto con otras personas.

En las raras ocasiones en que Halliday concedía entrevistas, su comportamiento resultaba bastante excéntrico hasta para los parámetros de los diseñadores de videojuegos. No lograba estar quieto, se mostraba

distante y tan poco sociable, que los entrevistadores, muchas veces, llegaban a la conclusión de que padecía algún trastorno mental. Halliday tendía a hablar a tal velocidad que lo que decía resultaba ininteligible. El tono de su risa era muy agudo, cosa que se destacaba si cabe aún más, porque con frecuencia era el único que sabía de qué se reía. Cuando se aburría en el transcurso de una entrevista (o conversación), se levantaba y se iba sin mediar palabra.

Halliday tenía muchas obsesiones conocidas. Entre ellas, las más notorias eran los videojuegos clásicos, las novelas de fantasía y las películas de todos los géneros. También tenía una gran fijación por los ochenta, la década de su adolescencia. Halliday parecía esperar que todos los que convivían con él compartieran sus pasiones y criticaba a quienes no lo hacían. Se sabía que había despedido a empleados que llevaban mucho tiempo trabajando para la empresa por no saber a quién pertenecía esta o aquella cita de alguna película que él reproducía, o por no estar familiarizados con alguno de sus dibujos animados, cómics o videojuegos favoritos. (Ogden Morrow siempre volvía a contratarlos, sin que Halliday se diera cuenta casi nunca de que volvían a estar en plantilla.)

Con el paso de los años, en vez de mejorar, las aptitudes sociales de Halliday parecían deteriorarse cada vez más. (Tras su muerte se llevaron a cabo varios estudios psicológicos exhaustivos y tanto su apego a las rutinas como su dedicación a unos pocos temas abstrusos llevaron a muchos psicólogos a la conclusión de que Halliday sufría el síndrome de Asperger, o alguna otra forma de autismo profundo.)

Pero a pesar de sus excentricidades nadie cuestionaba que Halliday era un genio. Los juegos que creaba resultaban adictivos y alcanzaban una extraordinaria popularidad. Todos los títulos lanzados por Gregarious Games batían récords de ventas y obtenían los principales galardones de su sector. Al terminar el siglo XX a Halliday se lo consideraba el mejor diseñador de videojuegos de su generación y, según algunos, de todos los tiempos.

Ogden Morrow era también un programador brillante, pero su verdadero

talento radicaba en su visión para los negocios. Además de colaborar en la creación de los juegos de la empresa, también dirigió todas las primeras campañas de marketing y los planes de distribución, con resultados asombrosos. Cuando, finalmente, Gregarious Games salió a Bolsa, sus acciones alcanzaron de inmediato valores estratosféricos.

A los treinta años, Halliday y Morrow ya eran multimillonarios. Se compraron mansiones en la misma calle. Morrow adquirió un Lamborghini y viajó por todo el mundo. Halliday compró y restauró uno de los DeLoreans originales usados en la película *Regreso al futuro*, y siguió pasando la mayor parte de su tiempo con un teclado entre los dedos. Dedicó su riqueza a adquirir la que acabaría convertida en la mayor colección privada del mundo especializada en videojuegos clásicos, figuras de acción de *La guerra de las galaxias*, fiambreras escolares *vintage* y cómics.

Y entonces, cuando se encontraba en la cima del éxito, Gregarious Games pareció entrar en un letargo. Transcurrieron varios años, durante los cuales no lanzaron ningún juego nuevo. Morrow pronunciaba anuncios crípticos, declaraba que la empresa trabajaba en un ambicioso proyecto que los llevaría en una dirección enteramente nueva. Empezó a circular el rumor de que Gregarious Games se había implicado en el desarrollo de algo parecido a un nuevo hardware de juegos y de que aquel proyecto secreto estaba agotando rápidamente los considerables recursos económicos de la empresa. También había indicios de que tanto Halliday como Morrow habían invertido gran parte de sus fortunas personales en el nuevo proyecto de la empresa. Y se corrió la voz de que ésta estaba a punto de hundirse.

Entonces, en diciembre de 2012, Gregarious Games cambió de nombre y pasó a llamarse Gregarious Simulation Systems y, bajo esa nueva marca lanzó su producto emblemático, el único que llegaría a sacar al mercado: Oasis, el acrónimo de las palabras Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation (Simulación de Inmersión Sensorial Ontológica Antropocéntrica). Oasis acabaría por modificar la manera de vivir, trabajar y comunicarse de la gente en todo el mundo. Transformaría la naturaleza del

entretenimiento, de las redes sociales e incluso de la política global. Aunque en un principio se vendió sólo como juego *online* para un número enorme de jugadores, Oasis no tardaría en convertirse en un nuevo modo de vida.

Antes de la aparición de Gregarious Simulation Systems, los juegos *online* para un número enorme de jugadores (MMO, en inglés), fueron de los primeros entornos compartidos sintéticos que existieron. Permitían a miles de jugadores coexistir simultáneamente en un mundo simulado, al que se conectaban vía internet. Aquellos juegos se desarrollaban con frecuencia en escenarios de ciencia ficción o fantasía, y el tamaño de los entornos simulados era relativamente pequeño, por lo general comprendía un solo mundo o, en el caso de unos pocos juegos más ambiciosos de ciencia ficción, de diez o doce planetas pequeños. Los jugadores de este tipo de juegos sólo podían ver su entorno *online* a través de una pequeña pantalla bidimensional—su monitor del ordenador— e interactuar con él mediante el teclado, el ratón y otros dispositivos aparatosos.

Gregarious Simulation Systems elevó el concepto de juegos *online* para muchos jugadores a un nivel totalmente nuevo. Oasis no limitaba a sus jugadores a un solo planeta, ni siquiera a diez o doce, sino que contenía cientos (y, finalmente, miles) de mundos en alta definición y tres dimensiones para que pudieran explorarlos. Todos ellos presentados con gran precisión gráfica y lujo de detalles que alcanzaba hasta las briznas de hierba y los insectos que los poblaban, e incorporaba, incluso, vientos y otros fenómenos meteorológicos. Los usuarios podían circunnavegar por cada uno de aquellos planetas y no volver a ver el mismo territorio nunca más. Ya en su versión original, el alcance de la simulación resultaba asombroso.

Halliday y Morrow se referían a Oasis como a una «realidad de código abierto», un universo *online* maleable al que todo el mundo podía acceder vía internet, a través del ordenador que tuvieran o de la consola de

videojuegos. Era posible conectarse y escapar al instante de la monotonía de la vida cotidiana. Cualquiera podía crear una identidad totalmente nueva de sí mismo, con un control absoluto sobre su propio aspecto y sobre la imagen ante los demás. En Oasis, los gordos podían ser delgados, los feos, guapos, y los tímidos, extravertidos. O viceversa. Allí era posible cambiar de nombre, edad, sexo, raza, altura, peso, voz, color de pelo y estructura ósea. Allí era posible, incluso, dejar de ser humano y convertirse en ogro, en elfo, en extraterrestre, en cualquier criatura de la literatura, el cine o la mitología.

En Oasis cualquiera podía convertirse en quien quisiera ser, sin revelar siquiera su propia identidad, porque el anonimato estaba garantizado.

Los usuarios también podían alterar el contenido de los mundos virtuales que aparecían en Oasis, o crearlos ellos mismos. De pronto, la presencia *online* de una persona dejaba de quedar limitada a una página web o al perfil de una red social. En Oasis uno podía inventarse su propio planeta privado, construirse una mansión virtual en él, amueblarlo y decorarlo como más le gustara e invitar a unos cuantos miles de amigos a una fiesta. Y aquellos amigos podían encontrarse en diez o doce zonas horarias distintas, repartidos por todo el mundo.

Las claves del éxito de Oasis eran los dos nuevos elementos de interfaz de hardware que GSS había creado y que resultaban imprescindibles para acceder a la simulación: el visor y los guantes hápticos.

El Visor Sin Cables Adaptable de Talla Única Oasis era de un tamaño ligeramente superior al de unas gafas de sol. Recurría a rayos láser de baja potencia, y por tanto inofensivos, para representar el entorno de Oasis, de un realismo asombroso, en las retinas de quienes se las ponían logrando que todo su campo de visión se sumergiera de lleno en el mundo *online*. El visor estaba a años luz de aquellas aparatosas gafotas de realidad virtual que existían desde hacía un tiempo y supuso un cambio de paradigma en la tecnología de lo virtual. Lo mismo podía decirse de los Guantes Hápticos Ligeros Oasis, que permitían a los usuarios controlar directamente las manos de su avatar e interactuar con su entorno simulado como si, de hecho, se

encontraran en él. Cuando agarrabas algo, abrías una puerta o conducías un vehículo, los guantes hápticos te hacían sentir aquellos objetos y superficies inexistentes, como si en realidad se encontraran ahí, delante de ti. Los guantes te permitían, como se decía en los anuncios de la tele, «llegar a Oasis y tocarlo». Combinados, el visor y los guantes convertían la experiencia de acceder a Oasis en algo que no se parecía a nada conocido y, una vez que la gente lo probaba, ya no había vuelta atrás.

El software que cargaba la simulación, el nuevo Motor de Realidad de Oasis, creación de Halliday, supuso también un inmenso avance tecnológico. Logró vencer las limitaciones de software que habían lastrado los anteriores intentos de crear realidades virtuales. Además de lo limitado de su tamaño, los MMO anteriores también se veían obligados a ajustar el número de poblaciones virtuales, que por lo general no podían superar unos pocos miles de usuarios por servidor. Si se conectaba mucha gente a la vez, la simulación se volvía muy lenta y los avatares quedaban congelados en pleno movimiento, mientras el sistema hacía esfuerzos por mantener el ritmo. Pero Oasis usaba un «servidor matriz tolerante al error», que podía obtener potencia adicional de cada ordenador que estuviera conectado a él. En el momento de su lanzamiento, Oasis podía incorporar a cinco millones de usuarios simultáneamente, sin retraso alguno ni posibilidad de colapso del sistema.

Una gigantesca campaña de marketing promovió el lanzamiento de Oasis. Por sus dimensiones, no se parecía a nada que se hubiera anunciado antes. Los constantes anuncios de televisión e internet, así como los de las vallas publicitarias, mostraban un oasis frondoso con sus palmeras y su charca de agua azul, cristalina, rodeado por un desierto desolado.

El nuevo lanzamiento de GSS fue un éxito rotundo desde el primer día. Oasis era lo que la gente llevaba decenios esperando. La «realidad virtual» que llevaban tanto tiempo prometiéndoles había llegado al fin y era aún mejor de lo que habían imaginado. Oasis era una utopía *online*, un simulador doméstico. Y lo mejor de todo: era gratuito.

La mayoría de los juegos de la época generaba beneficios cobrando a los usuarios una tarifa mensual de suscripción para poder acceder a ellos. GSS sólo cobraba una vez, cuando se firmaba el contrato, y a cambio de veinticinco centavos de dólar el usuario recibía una cuenta de Oasis que no había que renovar nunca más. Los anuncios publicitarios insistían en ello: «Oasis: el mejor videojuego jamás creado sólo cuesta veinticinco centavos.»

En una época de gran incertidumbre social y cultural, cuando casi toda la población mundial anhelaba huir de la realidad, Oasis lo hizo posible de un modo económico, legal, seguro y no adictivo (según estudios clínicos). La crisis energética que se vivía contribuyó enormemente a la popularidad desbocada de Oasis. Los altísimos precios del petróleo convertían en prohibitivos los viajes en avión y en coche para el ciudadano medio y Oasis se convirtió en la única vía de escape que la mayoría de las personas podía permitirse. A medida que la era de las fuentes de energía baratas y abundantes llegaba a su fin, la pobreza y las turbulencias sociales se extendían como virus. Cada día eran más las personas con motivos para refugiarse en la utopía virtual de Halliday y Morrow.

Cualquier empresa que quisiera abrir una oficina en Oasis debía alquilar o comprar un local virtual a GSS. Anticipándose a la cuestión, la compañía había reservado el Sector 1 como zona de negocios del simulador y había empezado a vender y a alquilar millones de edificios de propiedad. En un abrir y cerrar de ojos se erigieron centros comerciales del tamaño de ciudades y por los planetas se propagaron, a una velocidad equiparable a la de las grabaciones a cámara rápida en las que se veía cómo una naranja iba cubriéndose de moho y se pudría en cuestión de segundos, escaparates virtuales. El desarrollo urbano no había sido nunca tan fácil.

Además de los miles de millones de dólares que GSS ganaba vendiendo una tierra que no existía, también se forraba ofreciendo objetos y vehículos virtuales. Oasis se convirtió en una parte tan inseparable de la vida de la gente que los usuarios se mostraban dispuestos a gastarse un dinero muy real en adquirir accesorios para sus avatares: ropa, muebles, casas, coches

voladores, espadas mágicas, ametralladoras... Aquellos artículos no eran más que unos y ceros almacenados en los servidores de Oasis, pero también eran símbolos de estatus. La mayoría de ellos apenas costaba unos pocos créditos, pero como a GSS no le costaba nada producirlos, todo eran beneficios. Incluso en medio de esa prolongada recesión, Oasis permitió que los americanos siguieran dedicándose a su pasatiempo favorito: comprar.

Oasis no tardó en convertirse en el servicio más popular de internet, hasta el punto de que los términos «internet» y «Oasis» pasaron a ser sinónimos. Y el sistema operativo de éste, tridimensional y muy fácil de usar, acabó siendo el más conocido del mundo.

Poco tiempo después, miles de millones de personas de todo el planeta trabajaban y jugaban en Oasis todos los días. Algunos se conocían, se enamoraban y se casaban sin poner siquiera el pie en el mismo continente. Las líneas que distinguían la identidad real de una persona de las de su avatar empezaron a difuminarse.

Era el nacimiento de una nueva era, una era en la que casi toda la humanidad pasaba su tiempo libre en un videojuego.

El resto de la jornada escolar pasó volando, hasta que llegó la clase de latín.

Casi todos los alumnos escogían lenguas extranjeras con la idea de poder usarlas algún día, como el mandarín, el hindi o el español. Yo me decidí por el latín siguiendo el ejemplo de James Halliday, que también lo había estudiado y, a veces, usaba palabras y expresiones latinas en sus primeros juegos de aventuras. Por desgracia, y a pesar de las posibilidades ilimitadas que ofrecía Oasis, a mi profesora de latín, la señora Rank, le costaba mucho hacer de sus clases algo interesante. Ese día en concreto repasaba un montón de verbos que yo ya había memorizado, lo que hizo que me distrajera casi desde el principio.

Durante una clase, el juego de simulación impedía que los alumnos tuvieran acceso a cualquier dato o programa no autorizado por su profesor, a fin de que los alumnos no pudieran ver películas, entretenerse con juegos o chatear entre ellos en lugar de seguir las lecciones. Por suerte, durante mi primer año, había descubierto un defecto en el software de la biblioteca *online* de la escuela y, aprovechándome de él, lograba entrar en cualquier libro de los que contenía, incluido el *Almanaque de Anorak*. De modo que siempre que me aburría (como ese día), lo colgaba de una ventana de mi escritorio y leía mis pasajes favoritos para pasar el rato.

A lo largo de los últimos cinco años, el *Almanaque de Anorak* se había convertido en mi Biblia. Como sucedía con la mayoría de los libros, ése también estaba disponible solamente en formato electrónico. Pero yo quería leerlo a cualquier hora del día o de la noche, incluso durante alguno de los frecuentes apagones, por lo que había reparado una de las impresoras láser antiguas para disponer de una copia en papel. La había metido en una carpeta de tres anillas que llevaba en la mochila y la leí una y otra vez, hasta que me aprendí de memoria todas y cada una de sus palabras.

En el *Almanaque de Anorak* había miles de referencias a los libros, programas de televisión, películas, novelas ilustradas y videojuegos

favoritos de Halliday. La mayoría de ellos tenía más de cuarenta años de antigüedad, por lo que era posible descargarse copias gratuitas desde Oasis. Si había algo que no estuviera legalmente disponible sin tener que pagar, casi siempre lo conseguía recurriendo a Guntorrent, un programa en el que los gunters de todo el mundo compartían sus archivos.

Cuando de investigar se trataba, yo nunca tomaba ningún atajo. En los últimos cinco años había recorrido la lista de las lecturas recomendadas a los gunters. Douglas Adams, Kurt Vonnegut, Neal Stephenson, Richard K. Morgan, Stephen King, Orson Scott Card, Terry Pratchett, Terry Brooks, Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Vance, Gibson, Gaiman, Scalzi, Zelazny. Había leído todas las novelas de los autores favoritos de Halliday.

Y no me había conformado con eso.

También había visto todas las películas que aparecían citadas en el *Almanaque*. Si se trataba de alguna de las favoritas de Halliday, como *Juegos de guerra*, *Los cazafantasmas*, *Escuela de genios*, *Más vale muerto*, *La revancha de los novatos*, las miraba una y otra vez hasta que me aprendía las escenas de memoria.

Devoré enteras las que, en palabras de Halliday, eran «Las Sagradas Trilogías»: *La guerra de las galaxias* (la original y la trilogía en ese orden); *El Señor de los Anillos*; *Matrix*, *Mad Max*, *Regreso al futuro* e *Indiana Jones*. (Halliday había comentado en una ocasión que había decidido fingir que las demás películas de Indiana Jones, desde *El reino de la Calavera de Cristal* en adelante, no existían. Yo, en líneas generales, coincidía con él.)

También me empapé de las filmografías completas de todos sus directores favoritos: Cameron, Gilliam, Jackson, Fincher, Kubrick, Lucas, Spielberg, Tarantino. Y, por supuesto, de la de Kevin Smith.

Me pasé tres meses estudiando las películas para adolescentes de John Hughes, memorizando las réplicas más importantes de los diálogos.

«Sólo pegan a los dóciles. Los atrevidos sobreviven.»

Podía decirse que había cubierto todos los terrenos.

Estudié a los Monty Python. Y no sólo *Los caballeros de la mesa cuadrada*. Todas sus películas, discos y libros, además de los episodios de la serie original de la BBC. (Incluidos aquellos dos capítulos «perdidos» que realizaron para la televisión alemana.)

No estaba dispuesto a saltarme nada.

Ni a dejar escapar nada obvio.

No sé dónde exactamente, pero en algún punto empecé a excederme.

De hecho, es posible que estuviera empezando a volverme un poco loco.

Vi todos los episodios de *El gran héroe americano*, *Lobo del aire*, *El Equipo-A*, *El coche fantástico*, *Un equipo muy especial* y *Los teleñecos*.

¿Y *Los Simpson*?, os preguntaréis.

Sabía más cosas sobre Springfield que sobre mi propia ciudad.

¿Y *Star Trek*?

También había hecho los deberes. *La Serie Original*, *La Nueva Generación*, *Espacio Profundo 9*. Incluso *Voyager* y *Enterprise*. Las vi todas, en orden cronológico. También las películas.

«Phasers apuntando a objetivo.»

También hice un curso intensivo sobre los dibujos animados que se emitían los sábados por la mañana en los ochenta.

Me aprendí los nombres de todos los putos últimos Gobots y Transformers.

La tierra perdida, *Thundarr el Bárbaro*, *He-Man*, *Schoolhouse Rock!*, *G. I. Joe*. Los conocía todos. Porque, como decía G. I. Joe: «¡Saber es la mitad de la batalla!»

¿Quién era mi amigo cuando las cosas se ponían difíciles? El dragón H. R. Pufnstuf.

¿Japón? ¿Que si estudié las series y películas japonesas?

Pues sí. Más bien sí. Las de animación (*anime*) y acción real. *Godzilla*, *Gamera*, *Star Blazers*, *Los gigantes del espacio*, *G-Force* y *Meteoro*. «Go, speed racer, go.»

Yo no era un aficionado cualquiera.

Y no hacía lo que hacía para pasar el rato.

Pero si incluso llegué a aprenderme de memoria todas las frases con las que Bill Hicks terminaba sus monólogos cómicos...

¿Y música?

Lo de la música no fue nada fácil.

Me costó bastante tiempo.

La de los ochenta fue una década muy larga (diez años enteros) y Halliday no parecía haber tenido un gusto demasiado selectivo. Escuchaba cualquier cosa. Yo también. Pop, rock, new wave, punk, heavy metal. Desde The Police hasta Journey pasando por R.E.M. y The Clash. Lo tocaba todo.

Recorrí la discografía completa de They Might Be Giants en dos semanas. Devo me llevó algo más de tiempo.

Vi un montón de vídeos en YouTube de chicas guapas y raras, cantando versiones de canciones de los ochenta, acompañadas por sus ukeleles. Estrictamente hablando, aquello no me servía para la investigación, pero sentía debilidad fetichista por las chicas guapas y raras que tocaban el ukelele, una debilidad fetichista que no puedo ni quiero explicar ni defender.

Memorizaba las letras. Unas letras tontas interpretadas por grupos con nombres como Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard y Pink Floyd.

Me esforzaba.

Mi lamparilla de aceite permanecía encendida hasta altas horas.

Por cierto, no sé si sabíais que Lamparilla de Aceite, es decir, Midnight Oil fue un grupo australiano que consiguió un éxito en 1987, una canción titulada *Beds are Burning*.

Estaba obsesionado. No podía dejarlo. Empezaba a sacar peores notas en clase. Pero no me importaba.

Leía todos los números de los cómics que Halliday coleccionaba.

No estaba dispuesto a que nadie pusiera en duda mi compromiso.

Y menos cuando se trataba de videojuegos.

Los videojuegos eran mi especialidad.

Mi especialización, un arma de doble filo.

Mi categoría soñada, la del mejor concursante del programa de preguntas y respuestas de televisión.

Me bajaba todos los juegos mencionados o referenciados en el *Almanaque de Anorak*, desde *Akalabeth* hasta *Zaxxon*. Y jugaba a ellos hasta dominarlos. Sólo entonces pasaba al siguiente.

Os asombraría saber todo lo que se puede investigar cuando uno no tiene vida propia. Doce horas al día, siete días a la semana, son un montón de horas destinadas al estudio.

Estudiaba todos los géneros de videojuegos, todas las plataformas. Los clásicos de arcade, los de ordenadores personales, los de consolas, los de videoconsolas portátiles. Aventuras basadas en textos, videojuegos de tiroteos con planos subjetivos, juegos de rol en tercera persona. Clásicos viejísimos de 8, 16 y 32 bits escritos en el siglo pasado. Cuanto más difícil resultaba ganar en algún juego, mejor lo pasaba. Y mientras practicaba con aquellas reliquias digitales antiguas, noche tras noche, año tras año, descubría que aquello se me daba bien. Era capaz de dominar casi todos los videojuegos de acción en cuestión de horas y no había aventura ni juego de rol que no lograra resolver. No me hacía falta recurrir a atajos ni a códigos trampa. Todo encajaba. Y lo que mejor se me daba eran los juegos de las viejas máquinas arcade, las que funcionaban con monedas. Cuando estaba en racha con alguno de esos clásicos rapidísimos, *Defender*, por ejemplo, me sentía como un halcón en pleno vuelo, o como un tiburón debía de sentirse nadando en el fondo marino. Por primera vez, sabía lo que era haber nacido para algo. Tener un don.

Pero no había sido mi afición a las películas antiguas, a los cómics, a los videojuegos, la que me había llevado hasta la primera pista real. La primera pista me llegó mientras estudiaba la historia de los primeros juegos de rol tradicionales, los de lápiz y papel.

Impresos en la primera página del *Almanaque de Anorak* figuraban los

cuatro versos que Halliday había recitado en el vídeo *Invitación de Anorak*.

*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.*

Al principio, aquélla parecía ser la única referencia directa a la competición que aparecía en todo el almanaque. Pero con el tiempo, enterrado entre las dilatadas notas del diario y todos los artículos sobre cultura pop, descubrí un mensaje oculto.

Esparcidas por el texto había una serie de letras marcadas. Cada una de ellas presentaba una especie de muesca diminuta, casi invisible, que se hundía en su borde. Yo ya me había fijado en ellas un año después de la muerte de Halliday. En aquella época leía la copia impresa del *Almanaque de Anorak*, por lo que al principio pensé que las muescas no eran más que pequeñas imperfecciones de impresión, debidas tal vez al papel o a la mala calidad de la impresora vieja que había usado. Pero al contrastarlo con la versión electrónica disponible en el web de Halliday descubrí las mismas muescas en las mismas letras. Si las ampliabas con un zoom, aquellas muescas se destacaban con claridad diáfana.

Si estaban ahí era porque las había puesto Halliday. Y si lo había hecho, era por algo.

En total sumaban ciento veinticinco letras con muesca, esparcidas por el libro. Al anotarlas en el mismo orden en que aparecían descubrí que formaban palabras. Las apunté en mi *Diario del Grial*, temblando de emoción:

*Llave de Cobre aguarda a exploradores
en un sepulcro atestado de horrores.
Mas mucho has de aprender si esperas acceder*

al podio de los más altos honores.

Otros gunters ya habían descubierto aquel mensaje oculto, claro, pero todos ellos habían sido lo bastante prudentes para no revelarlo. Al menos durante un tiempo. Unos seis meses después de haber descubierto los versos camuflados, un bocazas de primero de carrera que estudiaba en el MIT también los encontró. Se llamaba Steven Pendergast y quiso acceder a sus quince minutos de fama compartiendo su «hallazgo» con los medios de comunicación. En los informativos, durante un mes, se sucedieron las entrevistas a aquel gilipollas, que de todos modos no tenía la menor idea del significado del mensaje. A partir de aquel caso, hacer pública una pista sobre La Cacería pasó a conocerse como «hacer un pendergast».

Una vez que el mensaje pasó a ser del dominio público, los gunters empezaron a llamarlo «La quintilla». Hacía ya cuatro años que el mundo entero tenía conocimiento de ella, pero nadie parecía entender su verdadero significado, y la Llave de Cobre todavía estaba por descubrir.

Yo sabía que Halliday había usado con frecuencia acertijos similares en muchos de sus primeros juegos de aventuras y que cada uno de ellos cobraba sentido en el contexto del propio juego. De modo que dediqué una sección completa de mi *Diario del Grial* a descifrar «La quintilla», verso a verso.

«Llave de Cobre aguarda a exploradores.»

Ese verso parecía bastante directo y no parecía contener ningún significado oculto.

«En un sepulcro repleto de horrores.»

Ése ya era más difícil. Tomado literalmente, parecía decir que la llave se encontraba escondida en alguna tumba, una tumba llena de cosas horripilantes. Entonces, en el curso de mis investigaciones, había descubierto un suplemento de *Dragones y mazmorras* llamado «La tumba de los horrores», publicado en 1978. Desde el momento en que vi el título supe que el segundo verso de la pista hacía referencia a él. Halliday y Morrow se habían pasado sus años de instituto jugando a la versión avanzada de

Dragones y mazmorras, así como a otros juegos de rol tradicionales, de papel y lápiz, juegos como GURPS, Champions, Car Wars y Rolemaster.

«La tumba de los horrores» era un cuaderno de pocas páginas que en argot se conocía como «módulo». Contenía mapas detallados y descripciones sala por sala de un laberinto subterráneo infestado de monstruosos esqueletos vivientes. Los jugadores de *Dragones y mazmorras* podían explorar el laberinto con sus personajes mientras el Amo del Calabozo les leía el módulo y los guiaba a través de la historia que contenía, describiendo todo lo que veían y encontraban a lo largo del camino.

A medida que aprendía más sobre el funcionamiento de aquellos primeros juegos de rol, tomaba conciencia de que ese módulo de *Dragones y mazmorras* era un equivalente primitivo de las «misiones» de Oasis. Y de que los personajes eran iguales a los avatares. En cierto sentido, esos viejos juegos de rol habían sido las primeras simulaciones de realidad virtual, creadas mucho antes de que los ordenadores resultaran lo bastante potentes para poder incorporarlas. En aquella época, si alguien quería escapar a otro mundo debía crearlo él mismo, usando su cerebro, papel, lápices, un dado y unos cuantos libros de reglas. Cuando caí en la cuenta de ello fue como si se me encendiera una luz en la mente, y mi perspectiva sobre La Cacería del Huevo de Pascua de Halliday cambió por completo. A partir de ese momento empecé a concebir La Cacería como un módulo más elaborado de *Dragones y mazmorras*. Y, sin duda, Halliday ejercía de Amo del Calabozo, por más que controlara el juego desde más allá de la tumba.

Encontré una copia digital del módulo de «La tumba de los horrores», que tenía ya sesenta y siete años, enterrada en lo más profundo de un antiquísimo archivo FTP. A medida que lo estudiaba, empecé a desarrollar una teoría: en Oasis, en alguna parte, Halliday había recreado la Tumba de los Horrores y allí era donde había escondido la Llave de Cobre.

Me pasé los meses siguientes estudiando el módulo y memorizando todos los mapas y las descripciones de sus estancias, a la espera del día en que finalmente descubriera su localización. Pero ahí estaba el problema: la

«quintilla» no parecía proporcionar la menor pista sobre dónde había escondido Halliday la maldita tumba. La única pista parecía ser «mas mucho has de aprender si esperas acceder al podio de los más altos honores».

Recitaba mentalmente aquellas palabras hasta que sentía ganas de gritar de impotencia. «Mucho has de aprender.» Sí, claro, qué bien. ¿Mucho he de aprender sobre qué?

En Oasis había, literalmente, miles de mundos y Halliday podía haber ocultado su recreación de «La tumba de los horrores» en cualquiera de ellos. Explorarlos uno por uno me llevaría toda la vida. Suponiendo que dispusiera de los medios para hacerlo.

Un planeta llamado Gygax, en el Sector 2, me pareció el lugar más obvio para empezar a buscar. Halliday había creado el sector personalmente y lo había llamado así en honor a Gary Gygax, uno de los creadores de *Dragones y mazmorras* y autor del módulo original de «La tumba de los horrores». Según la Gunterpedia (la Wikipedia de los gunters), el planeta Gygax estaba lleno de recreaciones de módulos viejos de *Dragones y mazmorras*, pero «La tumba de los horrores» no figuraba entre ellos. Al parecer, no había ninguna recreación de esa tumba en ningún otro mundo de Oasis dentro de la temática de *Dragones y mazmorras*. Los gunters los habían puesto patas arriba y habían rastreado cada palmo de su superficie. De haber existido alguna recreación de la Tumba de los Horrores oculta en alguno de ellos, la habrían encontrado y registrado hacía tiempo.

De modo que la tumba debía de encontrarse en alguna otra parte. Y yo no tenía la menor idea de dónde podía ser. Pero me decía a mí mismo que si seguía investigando, al final aprendería lo que me hacía falta saber para dar con su paradero. De hecho, eso era seguramente lo que Halliday quería decir cuando había escrito: «Mucho has de aprender si esperas acceder al podio de los más altos honores.»

Si algún otro gunter coincidía conmigo en la interpretación de la quintilla, hasta el momento había sido lo bastante prudente para no decir nada. Nunca me había encontrado con ningún anuncio sobre la Tumba de los

Horrores en el muro de ninguno de ellos. Era consciente, claro está, de que podía deberse a que mi teoría sobre el viejo módulo de *Dragones y mazmorras* no tenía el menor fundamento y cojeaba por todas partes.

De modo que seguía observando, leyendo, escuchando, estudiando, preparándome para el día en que me tropezara con la pista que me llevara hasta la Llave de Cobre.

Y finalmente sucedió. Allí mismo, mientras estaba distraído en clase de latín.

Nuestra profesora, la señora Rank, estaba ahí de pie, frente a nosotros, conjugando despacio unos verbos latinos. Primero nos daba la versión traducida y después la forma original y, a medida que lo hacía, las palabras que pronunciaba iban apareciendo tras ella de modo automático en la pantalla pizarra. Cada vez que practicábamos aquellas monótonas conjugaciones acudía a mi cabeza la letra de una canción antigua de *Schoolhouse Rock!*, a lo *Barrio Sésamo*, que se me había quedado clavada en el cerebro. «Correr, ir, tomar, dar. ¡Verbo! Tú eres la acción.»

Estaba canturreando mentalmente la canción, cuando la señora Rank empezó a conjugar la forma latina del verbo «aprender». «*Discere* —dijo, y añadió—: Éste debería resultaros fácil de recordar, porque se parece a nuestro verbo “discernir”, que en cierto modo es una forma de aprender.»

Oír a la señora Rank repetir el verbo «aprender» me llevó involuntariamente a pensar en «La quintilla». «Mas mucho has de aprender si esperas acceder al podio de los más altos honores.»

La señora Rank puso entonces el verbo conjugado en una frase, a modo de ejemplo.

—«Vamos a la escuela a aprender» —dijo—. «*Petimus scholam ut litteras discamus.*»

Y entonces se me ocurrió. Como si hubiera caído un yunque del cielo y me hubiera dado en la cabeza. Miré a mis compañeros de clase. ¿Qué grupo de personas tiene «mucho que aprender»?

Los alumnos. Los estudiantes de los institutos.

Yo me encontraba en un planeta lleno de alumnos y todos ellos «mucho debían aprender».

¿Y si lo que decían aquellos versos fuera que el sepulcro estaba oculto allí mismo, en Ludus? ¿El planeta donde llevaba cinco años varado, tocándome las narices?

Entonces recordé que *ludus* era también una palabra latina que significaba «escuela». Abrí mi diccionario de latín para comprobar bien la definición y descubrí que aquel término tenía más de un significado: «*Ludus* también podía significar “deporte” o “juego”.»

«Juego.»

Me caí de la silla plegable y, con un golpe sordo, aterricé en el suelo de mi guarida. Mi consola de Oasis registró el movimiento e intentó hacer que mi avatar cayera al suelo de la clase de latín, pero el software de conducta del aula le impidió moverse y en mi visor parpadeó un aviso: «¡Por favor, permanece sentado mientras dure la clase!»

Me obligué a mí mismo a no emocionarme demasiado. Tal vez estuviera llegando a conclusiones precipitadas. En Oasis había centenares de universidades y escuelas privadas ubicadas en otros planetas. Tal vez los versos hicieran referencia a alguna de ellas. Pero no lo creía. Tenía más lógica que fuera Ludus. James Halliday había donado miles de millones para financiar la creación del Sistema de Escuela Pública allí, como un modo de demostrar el fabuloso potencial de Oasis en tanto que herramienta educativa. Y antes de su muerte había creado una fundación para asegurarse de que el Sistema de Escuela Pública de Oasis contara siempre con dinero necesario para funcionar. La Fundación de Enseñanza Halliday también proporcionaba a los niños pobres de todo el mundo, gratuitamente, el hardware necesario, así como acceso a internet, para que pudieran asistir a clase en Oasis.

Los propios programadores de GSS habían diseñado y construido Ludus y todas las escuelas que contenía, por lo que era posible que Halliday hubiera sido quien hubiera puesto el nombre al planeta. También habría tenido acceso a su código fuente, en caso de que hubiera querido esconder algo en él.

Aquella cadena de suposiciones detonaba en mi cerebro como bombas atómicas, una tras otra.

Según el módulo original de *Mazmorras y dragones*, la entrada a la Tumba de los Horrores estaba oculta cerca de una «colina baja, de cima

plana, de unos doscientos metros de anchura por trescientos de longitud». La cima de la colina estaba cubierta de rocas negras, grandes, dispuestas de tal manera que, si se veían desde muy arriba, parecían las órbitas oculares, los orificios nasales y los dientes de una calavera humana.

Pero si en Ludus existía algún monte como ése, ¿no lo habría encontrado alguien ya?

Tal vez no. En Ludus había centenares de grandes bosques repartidos por su superficie, en los inmensos sectores de tierras despobladas que separaban los miles de campus escolares. Algunos de ellos eran enormes, se extendían a lo largo de muchos kilómetros cuadrados. Casi ningún alumno había puesto jamás los pies en ellos, porque allí no había nada interesante que hacer ni que ver. Como sucedía con los campos, ríos y lagos, los bosques de Ludus eran paisajes generados por ordenador, situados allí para rellenar los espacios vacíos.

Sí, claro, durante las largas estancias en Ludus de mi avatar, y por puro aburrimiento, había explorado algunos de los bosques a los que podía llegarse a pie desde mi escuela. Pero sólo había miles de árboles generados aleatoriamente, así como algún que otro pájaro, algún conejo, alguna ardilla. (Matar a aquellos seres diminutos no te daba ningún punto de experiencia. Lo había comprobado.)

De modo que era más que posible que en alguna parte, oculta en algún fragmento inexplorado de bosque, se hallara una colina cubierta de rocas dispuestas en forma de calavera humana.

Intenté subir un mapa de Ludus a mi visualizador, pero no pude. El sistema no me lo permitía, porque todavía estaba en clase. La trampa que usaba para acceder a los libros de la biblioteca *online* de la escuela no servía para el software del atlas de Oasis.

—¡Mierda! —solté, desesperado.

El software de conducta del aula censuró el taco, que ni la señora Rank ni mis compañeros de clase oyeron. Pero en el visualizador apareció otro aviso: «Palabra impropia silenciada. ¡Aviso por mala conducta!»

Consulté la hora. Faltaban exactamente diecisiete minutos y veinte segundos para que terminara la jornada escolar. Permanecí en mi sitio, con los dientes muy apretados, contando cada segundo, mientras mi mente seguía desbocada.

Ludus era un mundo anodino situado en el Sector 1. Se suponía que allí sólo había colegios, por lo que era el último sitio donde a un gunter se le ocurriría buscar la Llave de Cobre. Era, al menos, el último lugar donde a mí se me habría ocurrido buscar, y eso ya demostraba que se trataba de un escondite perfecto. Pero ¿por qué habría Halliday decidido ocultar la Llave de Cobre allí? A menos que...

Que quisiera que la encontrara un estudiante.

Seguía dando vueltas a las implicaciones de aquella idea cuando, al fin, sonó el timbre. A mi alrededor los demás estudiantes empezaron a salir del aula o a esfumarse de sus asientos. El avatar de la señora Rank también desapareció, y en cuestión de segundos me quedé solo en clase.

Subí un mapa de Ludus al visualizador. Apareció como un globo tridimensional flotando ante mí; le di un poco de impulso con la mano para hacerlo girar. Ludus era un planeta relativamente pequeño para los parámetros de Oasis, de un tamaño que equivalía a una tercera parte de la luna de la Tierra, con una circunferencia de exactamente mil kilómetros. Su superficie estaba ocupada por un solo continente continuo. No había océanos, pero sí unos diez o doce lagos grandes situados aquí y allá. Como los planetas de Oasis no eran reales, no tenían por qué obedecer las leyes de la naturaleza. En Ludus siempre era de día, independientemente del punto de la superficie en que uno se encontrara, y el cielo era de un perpetuo azul, sin una sola nube. El sol estacionario que permanecía suspendido sobre él no era más que una fuente de luz virtual, programada en el cielo imaginario.

Sobre el mapa, los campus de las escuelas aparecían como miles de rectángulos idénticos y numerados que salpicaban la superficie del planeta. Estaban separados por prados verdes y ondulados, por ríos y cadenas montañosas, por bosques. Éstos eran de todos los tamaños y las formas

posibles, y muchos se extendían hastalas puertas de los centros educativos. Coloqué junto al mapa el módulo de «La Tumba de los Horrores». En la cubierta aparecía una ilustración descarnada de la colina que ocultaba el sepulcro. Capturé una imagen y la coloqué en una esquina del visualizador.

Desesperadamente busqué en mis sitios *warez* favoritos hasta que di con una aplicación de reconocimiento de imagen de alta resolución del atlas de Oasis. Después de descargarme el software vía Guntorrent, tardé unos cuantos minutos más en descubrir cómo se hacía para escanear la superficie de Ludus en busca de una colina que tuviera en su cima unas rocas negras, grandes, dispuestas en forma de calavera humana. Una colina que por su tamaño, forma y aspecto, coincidiera con la ilustración del módulo de «La Tumba de los Horrores».

Tras unos diez minutos de rastreo, el software señaló una posible coincidencia.

Contuve el aliento mientras colocaba una imagen ampliada del mapa de Ludus junto a la ilustración de cubierta del módulo de *Dragones y mazmorras*. La forma de la colina y el dibujo de la calavera de piedras coincidían exactamente con las de la ilustración.

Reduje un poco el tamaño y me alejé lo bastante para confirmar que el extremo norte de la colina terminaba en un acantilado de arena y gravilla suelta. Igual que en el módulo original de *Dragones y mazmorras*.

Solté un grito de alegría que resonó en el aula vacía y rebotó en las paredes de mi pequeño escondite. ¡Lo había conseguido! ¡Acababa de encontrar la Tumba de los Horrores!

Cuando, al cabo de un rato, conseguí tranquilizarme, realicé algunos cálculos rápidos. La colina se hallaba próxima al centro de un bosque con forma de ameba en el extremo más alejado de Ludus, a unos cuatrocientos kilómetros de mi colegio. Mi avatar podía correr a una velocidad máxima de cinco kilómetros por hora, por lo que tardaría más de tres días en llegar a pie si corría sin parar. Si pudiera teletransportarme, llegaría en cuestión de segundos. La tarifa no sería muy elevada, pues la distancia era poca. Tal vez,

como máximo, unos cientos de créditos. Por desgracia, no disponía ni siquiera de esa cantidad en mi cuenta en Oasis, que estaba a cero.

Consideré mis opciones. Hache me prestaría el dinero para el desplazamiento, pero no quería pedirle ayuda. Si no era capaz de llegar solo a la tumba, significaba que no era digno de llegar. Además, tendría que mentirle, no decirle para qué quería el dinero, y como nunca se lo había pedido, cualquier excusa que pusiera sonaría sospechosa.

Al pensar en Hache no pude evitar que se me escapara una sonrisa. Iba a alucinar cuando se enterara. ¡La tumba estaba escondida a menos de setenta kilómetros de su colegio! Prácticamente en el patio trasero.

Aquello me dio una idea, una idea que me llevó a ponerme en pie de un salto. Salí de clase a toda prisa y corrí por el pasillo.

No sólo acababa de ocurrírseme la manera de teletransportarme hasta la otra punta de Ludus, sino que sabía cómo conseguir que el colegio asumiera el coste.

Todas las escuelas públicas de Oasis contaban con varios equipos deportivos de disciplinas tales como lucha, fútbol, béisbol, voleibol, además de algunos otros que no podían jugarse en el mundo real, como el Quidditch y Atrapa la Bandera con gravedad cero. Los alumnos se apuntaban a aquellos equipos igual que se hacía en las escuelas del mundo real y practicaban los deportes gracias al uso de unos equipos hápticos deportivos que les obligaban, físicamente, a correr, saltar, patear, perseguir y demás. Los equipos practicaban de noche, celebraban competiciones y viajaban a distintas escuelas de Ludus para enfrentarse a otros. Nuestra escuela proporcionaba vales de teletransportación gratuitos a los alumnos que desearan asistir a torneos que se celebraran en otros centros, por lo que uno podía sentarse en las gradas y animar a la Escuela Pública número 1873. Yo sólo me había beneficiado de esa ventaja en una ocasión, cuando nuestro equipo de Atrapa la Bandera se había enfrentado a la escuela de Hache en el Campeonato de Escuelas Públicas.

Al llegar a las oficinas del colegio estudié el calendario de actividades y

no tardé en encontrar lo que buscaba. Aquella noche, nuestro equipo de fútbol americano jugaba en campo contrario, concretamente contra la Escuela Pública número 0571, que estaba, aproximadamente, a una hora del bosque donde se ocultaba la tumba.

Me adelanté, seleccioné el juego y, al momento, en el inventario de mi avatar apareció un vale de teletransportación, válido para un desplazamiento de ida y vuelta a la Escuela Pública número 0571.

Me acerqué entonces a mi taquilla para dejar los libros de texto y recoger la linterna, la espada, el escudo y la armadura. Después me dirigí a toda prisa a la salida y atravesé la gran extensión de césped que rodeaba la escuela.

Cuando llegué a la línea roja que marcaba el límite de las instalaciones educativas, miré a mi alrededor para asegurarme de que no me veía nadie y la traspasé. Al hacerlo, la etiqueta «Wade3» que flotaba sobre mi cabeza cambió y pasó a mostrar el nombre de Parzival. Había abandonado el recinto escolar y podía volver a usar el nombre de mi avatar. También podía hacer desaparecer del todo la etiqueta, que es lo que hice, porque quería viajar de incógnito.

La terminal de transporte más cercana se encontraba a un corto paseo del colegio, al final de un sendero empedrado. Se trataba de un pabellón espacioso, de techo abovedado, cuya cúpula se apoyaba sobre doce columnas de marfil. Cada una de ellas mostraba un icono de teletransportación de Oasis, una letra T mayúscula en el centro de un hexágono azul. Las clases hacía apenas unos minutos que habían terminado y el flujo de avatares que inundaba la terminal era constante. En el interior se sucedían las cabinas largas y azules que hacían posible la teletransportación. Por su forma y color siempre me habían recordado a la TARDIS de Doctor Who. Me metí en la primera cabina vacía que encontré y las puertas se cerraron automáticamente. No hacía falta introducir el destino en la pantalla táctil, porque éste ya figuraba codificado en el vale. Me limité a introducirlo en una ranura y un mapa de Ludus apareció en la pantalla y mostró una línea

que unía mi ubicación con el lugar al que me dirigía, un punto verde y parpadeante junto a la Escuela Pública número 0571. La cabina calculó al momento la distancia que recorrería (462 kilómetros), y el importe que se facturaría al colegio por el traslado (103 créditos). Comprobó el vale, el billete apareció como PAGADO y mi avatar se esfumó.

Reaparecí al instante en una cabina idéntica, en el interior de una terminal de transporte también idéntica, pero situada en el lado opuesto del planeta. Mientras salía a toda velocidad vi, a lo lejos, en dirección sur, la Escuela Pública número 0571. Era exactamente igual que la mía, salvo por el paisaje que la rodeaba. Reconocí a algunos alumnos de mi colegio que se dirigían al estadio de fútbol cercano para asistir al partido y animar a nuestro equipo. No entendía bien por qué se molestaban. Podrían haberlo visto por el canal de vídeo y los asientos que quedaran libres en el estadio serían ocupados aleatoriamente por fans PNJ, que beberían a grandes sorbos sus refrescos virtuales y engullirían sus perritos calientes sin dejar de animar a su equipo a grito pelado. Algunas veces harían incluso «la ola».

Yo ya había empezado a correr en la dirección contraria, por un prado verde y ondulado que se extendía tras el colegio. Una pequeña cadena de montañas se elevaba a lo lejos y al pie de ella se distinguía el bosque con forma de ameba.

Opté por la función automática de mi avatar, abrí mi inventario y seleccioné tres de los artículos que figuraban en el listado. La armadura se adaptó a mi cuerpo, el escudo apareció a mi espalda, colgado de una cinta, y la espada, enfundada, a un costado.

Estaba a punto de llegar al inicio del bosque cuando sonó mi teléfono. Era Hache, según figuraba en el identificador de llamadas. Seguramente querría saber por qué todavía no había llegado a El Sótano. Pero si respondía la llamada, él vería una grabación de vídeo en directo de mi avatar corriendo por un prado a toda velocidad, con la Escuela Pública número 0571 haciéndose cada vez más pequeña al fondo de la imagen. Podía ocultar mi ubicación pasando la llamada exclusivamente a audio, pero si lo hacía él

sospecharía algo. De modo que opté por dejar que la llamada pasara al videomail. El rostro de Hache apareció en una pequeña ventana del visualizador. Me llamaba desde algún escenario de combate PvP. Allí, tras él, en un campo de batalla de varias plantas, había un montón de avatares enzarzados en fiero combate.

—Zeta, tío. ¿En qué andas metido? ¿Te estás haciendo una paja mientras ves a lady Halcón, o qué? —Esbozó su sonrisa de gato de Cheshire—. Llámame. Sigo con la idea de preparar palomitas y organizar un maratón de *Spaced*.

Le envié una respuesta de texto diciéndole que tenía muchos deberes y que esa noche no podría pasar por allí. Acto seguido abrí el módulo de «La tumba de los horrores» y empecé a leerlo de nuevo, página a página. Lo hice despacio, a conciencia, porque estaba casi seguro de que contenía una descripción detallada de todo lo que estaba a punto de encontrarme.

«En los lejanos confines del mundo, bajo una colina perdida y solitaria —se leía en la introducción del módulo— yace la siniestra Tumba de los Horrores. Esta cripta laberíntica está llena de trampas terribles, monstruos raros y feroces, tesoros ricos y mágicos y, en ella, en alguna parte, se encuentra el malvado cadáver viviente.»

Aquella última parte me preocupaba. Un cadáver viviente era una especie de zombi, por lo general un hechicero o un rey muy poderoso que, recurriendo a la magia para mantener su intelecto unido a su propio cadáver reanimado, alcanzaba una forma pervertida de inmortalidad. Yo me había encontrado con cadáveres vivientes en muchísimos videojuegos y novelas de fantasía. Y era mejor evitarlos a toda costa.

Estudié el mapa de la tumba y las descripciones de sus muchas estancias. La entrada al sepulcro quedaba enterrada en un costado de un precipicio medio derrumbado. Un túnel conducía hasta un laberinto de treinta y tres salas y cámaras, todas atestadas de gran variedad de monstruos malísimos, trampas mortales y tesoros (casi siempre malditos). Si, por lo que fuera, uno lograba sobrevivir a las trampas y no se perdía en el laberinto, al final

llegaba a la cripta de Acererak, el cadáver viviente. Su aposento estaba lleno de tesoros, pero si los tocabas, el rey Acererak, esqueleto viviente, aparecía y te daba una paliza. Si, gracias a algún milagro, lograbas derrotar al zombi, podías llevarte su tesoro y salir de la mazmorra. La búsqueda habría culminado con éxito. Misión cumplida.

Si Halliday había recreado la Tumba de los Horrores tal como se describía en el módulo, yo acababa de meterme en un gran lío. Mi avatar era un pardillo de nivel 3 sin armas mágicas y con veintisiete miserables vidas. Casi todas las trampas y los monstruos descritos en el módulo podían matarme fácilmente. Y si, por algún motivo, conseguía vencerlos y llegar a la cripta, el poderosísimo cadáver viviente me liquidaría en cuestión de segundos; bastaba con que lo mirara.

En cualquier caso, contaba con algunos elementos a mi favor. En primer lugar, no tenía gran cosa que perder. Si mi avatar moría, perdería mi espada, mi escudo y mi armadura de cuero, además de los tres niveles que había conseguido alcanzar en los años anteriores. Tendría que crearme un nuevo avatar de nivel 1, que aparecería allí donde me había conectado por última vez, es decir, frente a mi taquilla del colegio. Pero, una vez allí, siempre podía volver a la tumba e intentarlo de nuevo. Una y otra vez. Cada noche. Acumular puntos de experiencia y subir de nivel hasta averiguar, finalmente, dónde se escondía la Llave de Cobre. (No existía nada parecido a una copia de seguridad de los avatares. Los usuarios de Oasis sólo podían disponer de un avatar a la vez. Los hackers usaban visores modificados para trucar sus patrones de retina y crear segundas cuentas. Pero si los pillaban, los expulsaban de Oasis para siempre, y les impedían participar en La Cacería de Halliday. Y ningún gunter estaba dispuesto a correr ese riesgo.)

Otra de mis ventajas (al menos eso esperaba yo) era que sabía exactamente qué iba a encontrarme una vez que entrara en la tumba, porque el módulo me proporcionaba un mapa detallado del laberinto y me informaba, además, de dónde estaban situadas las trampas y de cómo desactivarlas o evitarlas. También sabía qué cámaras alojaban monstruos y

dónde se ocultaban las armas y los tesoros. A menos, claro está, que Halliday los hubiera cambiado de sitio. Si eso era sí, la había cagado. Pero, por el momento, estaba tan emocionado que nada me preocupaba. Acababa de hacer el descubrimiento más importante de mi vida. Me encontraba a escasos minutos del lugar donde se hallaba oculta la Llave de Cobre.

Finalmente llegué al principio del bosque y me metí en él corriendo. Estaba lleno de arces, robles, abetos y alerces perfectamente representados. Por su aspecto, parecía que los árboles hubieran sido generados con las plantillas de paisaje estándar de Oasis, pero el grado de detalle que alcanzaban resultaba asombroso. Me detuve para examinar de cerca uno de ellos y vi unas hormigas aferradas a las intrincadas estrías de la corteza. Tanto esmero era buena señal: iba por buen camino.

Como no había ningún sendero, dejé abierto el mapa en una esquina del visualizador y lo seguí hasta llegar a la colina con la cima de calavera que marcaba la entrada de la tumba. Y, en efecto, se encontraba donde indicaba el mapa, en un gran claro situado en el centro del bosque. Al poner un pie en ella, sentí que el corazón me latía con tal fuerza que estaba a punto de salirseme del pecho.

Trepé hasta lo alto de aquella cima y fue como si acabara de montarme en la imagen del módulo de *Dragones y mazmorras*. Consultando el mapa pude localizar el lugar exacto de la pared rocosa donde se suponía que se encontraba, oculta, la entrada a la tumba. Entonces, con el escudo a modo de pala, empecé a cavar. A los pocos minutos di con la boca de un túnel que conducía a un pasadizo subterráneo, oscuro. El suelo del corredor era un mosaico construido con piedras de colores, que dibujaban un sendero ondulante, de baldosas rojas. Una vez más, la descripción del módulo de *Dragones y mazmorras* coincidía con lo que tenía delante.

Desplacé el mapa de la mazmorra donde se encontraba la Tumba de los Horrores al ángulo superior derecho de mi visualización y lo hice un poco más transparente. Después volví a atarme el escudo a la espalda y saqué la linterna. Miré a mi alrededor una vez más para asegurarme de que nadie me

veía y, espada en mano, entré en la Tumba de los Horrores.

Los muros del pasadizo que conducía al sepulcro eran una sucesión de cuadros raros que representaban a seres humanos esclavizados, orcos, elfos y otras criaturas. Cada uno de los frescos aparecía exactamente donde se señalaba en el módulo original de *Dragones y mazmorras*. Yo sabía que, ocultas entre las piedras del suelo había varias trampas de muelle. Si las pisabas, se abrían de golpe y te arrojaban a un hueco lleno de púas de hierro envenenadas. Pero, como la localización de aquellas trampillas figuraba con claridad en el mapa que llevaba, logré esquivarlas.

Hasta el momento, todo seguía al pie de la letra según constaba en el módulo original. Si sucedía lo mismo con el resto de la tumba, tal vez pudiera sobrevivir hasta localizar la Llave de Cobre. Había sólo unos cuantos monstruos acechando en aquella mazmorra —una gárgola, un esqueleto, un zombi, algunos áspides, una momia y el malvado cadáver viviente, Acererak en persona—. Como el mapa me indicaba dónde se ocultaban, en principio debería ser capaz de evitar enfrentarme a ellos. A menos, claro, que la Llave de Cobre se hallara en poder de alguno. Y no me costaba adivinar en quién recaería, más probablemente, aquel honor.

Intentaba avanzar con cautela, como si no tuviera la menor idea de con qué iba a encontrarme.

Tras evitar la Esfera de la Aniquilación, al fondo del pasadizo, encontré una puerta oculta junto a la última trampilla. La abrí y vi que conducía a otro corredor que descendía en ligera pendiente. Iluminé la oscuridad con la linterna, apuntando el haz de luz sobre las paredes de piedra húmedas. El escenario me hacía sentir como un personaje de película de bajo presupuesto de ésas de espada y brujería, tipo *La espada invencible* o *El señor de las bestias*.

Inicié el recorrido por la mazmorra, cámara tras cámara. A pesar de saber dónde se encontraban las trampas, debía proceder con prudencia para

evitarlas. En una mazmorra oscura conocida como la Capilla del Mal encontré miles de monedas de oro y plata escondidas en los bancos, exactamente donde se suponía que debían de estar. Mi avatar no podía con tanto dinero, ni siquiera haciendo uso del Saco Contenedor que encontré. Recogí tantas monedas de oro como pude y al momento aparecieron en mi inventario. Se produjo una conversión instantánea y mi marcador de crédito se puso de golpe a más de veinte mil, con diferencia la mayor cantidad de la que había dispuesto nunca. Y, además de los créditos, mi avatar recibió un número equivalente de puntos por haber obtenido las monedas.

A medida que me adentraba en la tumba, fui adquiriendo varios objetos mágicos: una Espada Llameante a+1, una Piedra Preciosa para Ver, un Anillo de Protección. Incluso conseguí una armadura metálica plateada de tres puntos. Se trataba de los primeros tres objetos que mi avatar poseía y me hicieron sentir imbatible.

Cuando me cubrí con aquella cota de malla mágica, ésta menguó para adaptarse a la perfección al cuerpo de mi avatar. Su brillo cromado me recordaba al de las que llevaban los caballeros de Excalibur. Lo cierto es que llegué a cambiar mi visión durante unos segundos para admirar lo guapo que estaba mi avatar con ella.

Cuanto más avanzaba, más seguro de mí mismo me sentía. La forma y el contenido de la tumba seguía coincidiendo exactamente con la descripción del módulo, incluso en el menor detalle.

Hasta que llegué a la Sala Hipóstila del Trono.

Se trataba de una cámara cuadrada, espaciosa, de techo alto, sostenido por gran cantidad de inmensas columnas de piedra. En su extremo más alejado se alzaba un enorme estrado y sobre él se destacaba el trono de obsidiana con incrustaciones de calaveras de plata y marfil.

Aunque todo coincidía con la descripción del módulo, existía una gran diferencia: se suponía que el trono debía de estar vacío, pero no lo estaba. El cadáver viviente Acererak se sentaba en él y me observaba fijamente, en silencio. Sobre su cabeza medio putrefacta reposaba una corona de oro

polvorienta. Su aspecto era el mismo que el de la cubierta del módulo original de «La Tumba de los Horrores» pero, según el texto, Acererak no debía de encontrarse allí, sino esperando en una cámara funeraria situada en las profundidades de la mazmorra.

Me planteé la posibilidad de salir corriendo, pero la descarté. Si Halliday había colocado al zombi en aquella estancia, tal vez hubiera situado también en ella la Llave de Cobre. Debía averiguarlo.

Avancé hasta el borde del estrado. Desde ahí vi con más claridad el cadáver viviente. Sus dientes eran dos hileras de diamantes puntiagudos dispuestos como una sonrisa sin labios, y en las órbitas de los ojos había alojados dos grandes rubíes.

Por primera vez desde que había entrado en la tumba no estaba seguro de qué debía hacer a continuación.

Mis posibilidades de sobrevivir a un combate cuerpo a cuerpo con el monstruo eran nulas. Mi triste Espada Llameante a+1 no lo afectaría en absoluto y los dos rubíes mágicos de sus ojos tenían el poder de arrebatarme la vida a mi avatar y matarme al instante. Ni siquiera un equipo de seis o siete avatares del nivel más alto habría tenido fácil derrotarlo.

En silencio deseé (y no sería la última vez) que Oasis fuera como un juego de aventuras antiguo donde yo pudiera darle a «salvar» y conservar mi posición. Pero no lo era; aquella opción no existía. Si mi avatar moría allí, tendría que empezar de nuevo partiendo de cero. Pero no tenía sentido dudar a esas alturas. Si el zombi me mataba, yo regresaría a la noche siguiente y lo intentaría de nuevo. La tumba entera se reiniciaría cuando el reloj del servidor de Oasis marcara las doce de la noche. Y si lo hacía, todas las trampas ocultas que yo había desactivado se reiniciarían también y el tesoro y los objetos mágicos aparecerían de nuevo.

Pulsé el icono de «grabar», situado en una esquina de la visualización, para que todo lo que sucediera a partir de ese momento quedara almacenado en el archivo de vídeos y yo pudiera reproducirlo y estudiarlo más tarde. Pero, al hacerlo, me apareció un mensaje que decía: «GRABACIÓN NO

AUTORIZADA». Al parecer, Halliday había desactivado las grabaciones en el interior de la tumba.

Aspiré hondo, levanté la espada y planté el pie derecho en el primer peldaño del estrado. Al hacerlo se oyó una especie de crujir de huesos, coincidiendo con el momento en que, muy despacio, Acererak levantaba la barbilla. Los rubíes de sus ojos empezaron a emitir un resplandor rojo intenso. Retrocedí varios pasos, temiendo que descendiera de un salto y me atacara. Pero no se levantó del trono. Lo que hizo fue bajar la cabeza e inmovilizarme con su mirada glacial.

—Saludos, Parzival —dijo con voz ronca—. ¿Qué es lo que buscas?

Aquello me pilló por sorpresa. Según el módulo, el cadáver viviente no hablaba. Se suponía que sólo debía atacar, no dejarme más salida que matarlo o huir para ponerme a salvo.

—Busco la Llave de Cobre —le respondí. Y entonces recordé que me estaba dirigiendo a un rey, por lo que al momento bajé la cabeza, hincé una rodilla en el suelo y añadí—: Majestad.

—Por supuesto —dijo Acererak mientras me hacía una seña para que me pusiera de pie—. Y has venido al sitio adecuado. —Se levantó y su piel momificada crujió como el cuero viejo.

Yo agarré la espada con más fuerza, pues todavía temía un ataque.

—¿Y cómo sé yo que eres digno de poseer la Llave de Cobre? —me preguntó.

«Mierda.» ¿Cómo se suponía que debía responder a eso? ¿Y si le daba una respuesta incorrecta? ¿Me succionaría el alma y me calcinaría?

Me estrujé el cerebro para dar con una respuesta apropiada, pero lo único que se me ocurrió fue:

—Permíteme demostrar que lo soy, noble Acererak.

El cadáver viviente soltó entonces una risotada larga e inquietante que resonó por toda la sala.

—¡Muy bien! —dijo—. Demostrarás tu valor enfrentándote a mí en una justa.

Yo no había oído jamás que un rey cadáver retara a alguien a una justa. Y menos en una cámara funeraria subterránea.

—Está bien —acepté, poco convencido—. Pero para eso no hacen falta caballos.

—Caballos, no —respondió él, alejándose de su trono—. Pájaros.

Señaló el trono con una mano esquelética. Hubo un fugaz destello de luz, acompañado de un efecto sonoro de transformación (que, estaba bastante seguro de ello, estaba tomado de los dibujos animados de *Los superamigos*). El trono se convirtió al instante en una de aquellas máquinas de videojuegos arcade, las que funcionaban con monedas y en las que se jugaba de pie en los salones recreativos. Del panel de control sobresalían dos *joysticks*, uno amarillo y otro azul. No pude evitar sonreír al leer el nombre del juego en la marquesina iluminada: «Joust. Williams Electronics, 1982.»

—Jugaremos al mejor de tres partidas —masculló Acererak—. Si ganas, te concederé lo que buscas.

—¿Y si ganas tú? —le pregunté, a pesar de conocer la respuesta.

—Si salgo victorioso... —respondió él, y los rubíes de sus ojos centellearon—, ¡morirás!

En su mano derecha apareció una bola de luz incandescente, anaranjada, que giraba mientras él la levantaba amenazante.

—Sí, sí, claro —balbucí—. Ya lo suponía. Sólo quería asegurarme.

La bola de fuego que sostenía desapareció. Acererak alargó la mano apergaminada, con la que sujetaba dos monedas.

—Yo pago las partidas —dijo.

Se acercó más a la máquina de las justas y metió las dos monedas en la ranura de la izquierda. El juego emitió dos avisos electrónicos graves y el marcador pasó de 0 a 2.

Acererak se asignó el *joystick* amarillo, el que quedaba a la izquierda del panel de control, y lo agarró con sus dedos huesudos.

—¿Estás listo? —graznó.

—Sí —respondí yo, aspirando hondo.

Hice chasquear los nudillos y agarré el *joystick* del «jugador 2» con la mano izquierda, al tiempo que colocaba la derecha sobre el botón de disparo.

Acererak movió la cabeza a izquierda y derecha y el cuello le crujió como si acabara de partirse la rama seca de un árbol. A continuación pulsó el botón de «2 jugadores» y la justa empezó.

La justa era un videojuego arcade clásico de la década de los ochenta. Cada jugador controla a un caballero armado con una lanza. El «jugador 1» va montado en un avestruz y el «jugador 2», en una cigüeña. Tienes que agitar las alas para volar por la pantalla y batirte en una justa contra el otro jugador, así como contra varios caballeros enemigos controlados por el ordenador (todos montados en buitres). Cuando chocas contra un oponente, aquel cuya lanza quede más alta en la pantalla gana la justa. El perdedor muere y pierde una vida. Cada vez que matas a alguno de los caballeros enemigos, su buitre pone un huevo verde que no tarda en convertirse en otro caballero enemigo si no lo atrapas a tiempo. También pulula por ahí un pterodáctilo alado y aparece de vez en cuando para sembrar el caos.

Hacía más de un año que no jugaba a *La justa*. Era uno de los juegos favoritos de Hache y durante un tiempo había tenido una máquina en su sala de chats. Muchas veces, cuando quería zanjar una discusión o alguna disputa estéril sobre cultura pop me retaba a una partida. Durante unos meses, jugamos casi todos los días. Al principio, Hache era un poco mejor que yo y tenía por costumbre regodearse en sus victorias. Aquello me molestaba bastante y empecé a practicar por mi cuenta, a jugar varias partidas por las noches contra un contrincante de inteligencia artificial. Perfeccioné mis habilidades hasta que logré derrotar a Hache repetida y sistemáticamente. Y entonces era yo quien me regodeaba, saboreando mi venganza. La última vez que jugamos le di tal paliza que él se enfadó y juró no volver a jugar conmigo. Desde entonces, para solucionar nuestras disputas, jugábamos a *Street Fighter II*.

Descubrí que tenía bastante más oxidado de lo que creía mi dominio de *La justa*. Me pasé los primeros cinco minutos intentando relajarme y

acostumbrarme a los mandos y al ritmo del juego. Durante ese tiempo, Acererak consiguió matarme dos veces, arrojando sin piedad su montura alada contra la mía en una trayectoria perfecta. Manejaba los mandos de una máquina con la calculada perfección, que, claro, es lo que era: un PNJ de inteligencia artificial, programado por el propio Halliday.

Hacia el final de nuestra primera partida noté que empezaba a recuperar los movimientos y los trucos que había ido aprendiendo durante aquellas sesiones maratonianas con Hache. Pero a Acererak no le hacía falta ningún calentamiento. Él estaba en plena forma desde el principio y yo no iba a poder compensar lo mal que había jugado durante los primeros minutos. De hecho, mató a mi último hombre cuando yo todavía no había sumado ni treinta mil puntos. Vergonzoso.

—La primera partida es para mí, Parzival —dijo, forzando una sonrisa—. Queda otra.

El rey no estaba dispuesto a perder el tiempo haciéndome permanecer a su lado observando cómo jugaba, él solo, el resto de la partida. Se agachó, desenchufó la máquina y volvió a enchufarla. Tras mostrar la secuencia de arranque —todo un despliegue cromático de Williams Electronics—, hizo aparecer de la nada otras dos monedas y las metió en la ranura.

—¿Estás listo? —volvió a preguntarme, inclinándose sobre el panel de control.

Vacilé un momento antes de decidirme a preguntarle algo.

—En realidad, no sé si te importaría cambiar de lado. Estoy acostumbrado a jugar a la izquierda.

Era cierto. Cuando jugaba con Hache en El Sótano, yo siempre llevaba el avestruz. Y me había dado cuenta de que jugar en el lado derecho me había restado algo de ritmo.

Me pareció que Acererak reflexionaba durante unos momentos, antes de asentir.

—Sí, cómo no —contestó, retirándose de la máquina y ofreciéndome su lado.

De pronto tuve conciencia de lo absurdo de aquella escena: un tipo vestido con cota de malla de piel junto a un rey zombi, ambos inclinados sobre una máquina de juegos recreativos. Era una imagen típica de portada de las revistas *Heavy Metal* o *Dragon*.

Acererak le dio al botón de «2 jugadores» y yo fijé los ojos en la pantalla.

El siguiente juego también empezó mal para mí. Los movimientos de mi rival eran implacables, precisos, y me pasé las primeras oleadas intentando esquivarlo. También me distraían los constantes chasquidos de su esquelético dedo índice golpeando el botón de disparo.

Relajé un poco la mandíbula y me aclaré las ideas, obligándome a no pensar en dónde me encontraba, contra quién estaba jugando y qué había en juego. Intenté imaginar que estaba una vez más en El Sótano, jugando contra Hache.

Y funcionó. Me metí de lleno en el juego y la partida empezó a ir a mi favor. Empecé a descubrir los fallos en el estilo de juego del cadáver viviente, las lagunas en su programación. Era algo que había aprendido con los años, jugando a cientos de videojuegos distintos: siempre había un truco que permitía vencer a un rival controlado por ordenador. En un juego como ése, un jugador humano con talento siempre podía ganar a la máquina, porque el software no era capaz de improvisar. O bien reaccionaba aleatoriamente, o en un número limitado de formas predeterminadas, basadas en una cifra finita de condiciones programadas con antelación. Ése era un axioma de los videojuegos, y seguiría siéndolo hasta que los seres humanos inventaran la verdadera inteligencia artificial.

Nuestra segunda partida fue muy reñida, pero hacia el final descubrí un patrón en la técnica que utilizaba mi contrincante. En un momento dado, cambié la dirección de mi avestruz y logré que su cigüeña colisionara contra uno de los buitres que se acercaban. Y repitiendo el movimiento en varias ocasiones logré ir quitándole, una a una, todas sus vidas extra. A mí me mataron también varias veces, pero finalmente le di caza durante la décima

oleada, cuando a mí tampoco me quedaban más vidas.

Me aparté un poco de la máquina y suspiré de alivio. Notaba que por la frente y los bordes del visor me resbalaban gotas de sudor. Me sequé la cara con la manga de la camisa y mi avatar imitó mi movimiento.

—Buena partida —me dijo Acererak.

Y entonces, para mi sorpresa, me alargó aquella mano suya que era como una garra. Se la estreché, ahogando una risa nerviosa mientras lo hacía.

—Sí —admití—. Ha sido una buena partida, tío.

Se me ocurrió que, en cierto modo, indirectamente, estaba jugando contra Halliday. Al momento me quité aquella idea de la cabeza, porque no quería sentir más presión psicológica.

La partida final, de desempate, duró más que las otras dos juntas. Durante la oleada final, fueron tantos los buitres que llenaron el campo de juegos que los dos debíamos pulsar sin parar los botones de disparo mientras movíamos los *joysticks* a izquierda y a derecha. Acererak ejecutó un movimiento final desesperado, para evitar mi ataque, pero quedó un milímetro por debajo de mí. Su última montura murió tras sucumbir a una explosión pixelada.

En la pantalla aparecieron las palabras PLAYER TWO GAME OVER y el cadáver dejó escapar un alarido de rabia que me puso los pelos de punta. Golpeó el costado de la máquina con el puño y ésta se desintegró en millones de diminutos píxeles que se esparcieron por el suelo. Después se volvió para mirarme.

—Enhorabuena, Parzival —dijo, haciendo una reverencia—. Has jugado bien.

—Gracias, noble Acererak —le respondí, reprimiendo las ganas de dar saltos y menear el culo victoriosamente, apuntándolo hacia él.

Lo que sí hice fue devolverle la reverencia. Al hacerlo el cadáver viviente se transformó en un hechicero alto, ataviado con una túnica negra y ancha. Lo reconocí al momento: era el avatar de Halliday, Anorak.

Lo miré, anonadado. Durante años los gunters habían especulado sobre la

posibilidad de que Anorak siguiera vagando por Oasis, convertido en PNJ autónomo. El fantasma de Halliday metido en la máquina.

—Y ahora —dijo el brujo, que hablaba con la voz inconfundible de Halliday—, tu premio.

La cámara quedó inundada por el sonido de una gran orquesta. Cuernos triunfantes a los que enseguida se unió una animada sección de cuerda. Reconocí aquella melodía: se trataba del último tema de la banda sonora original de *La guerra de las galaxias*, de John Williams, el que sonaba cuando la princesa Leia entrega a Luke y a Han sus medallas (y Chewbacca como tal vez recordéis, obtiene la espada de luz).

A medida que la música seguía in crescendo, Anorak alargó la mano derecha. Allí, en su mano abierta, estaba la Llave de Cobre, el objeto que millones de personas llevaban buscando desde hacía cinco años. Cuando me la entregó, la música dejó de sonar gradualmente y en ese mismo instante oí un sonido como de campanilla. Acababa de obtener cincuenta mil puntos, suficientes para que mi avatar pasara directamente al nivel 10.

—Adiós, señor Parzival —dijo Anorak—. Te deseo buena suerte en tu búsqueda.

No tuve tiempo de preguntarle qué se suponía que debía de hacer a continuación, ni dónde encontraría la siguiente puerta, porque su avatar se esfumó tras emitir un destello de luz, acompañado del efecto de sonido característico de la teletransportación, que yo sabía que estaba tomado de los dibujos animados de *Dragones y mazmorras*, producidos en los años ochenta.

Me encontré solo sobre el estrado vacío. Bajé la cabeza para contemplar la Llave de Cobre que sostenía en la mano y me invadió una sensación de asombro mezclada de alegría. Su aspecto era el mismo que tenía en *Invitación de Anorak*: una sencilla llave antigua, de cobre, de cabeza ovalada en la que aparecía inscrito el número romano I. La hice girar en la mano de mi avatar, e iluminé el número con la linterna. Entonces me di cuenta de que había dos breves líneas de texto grabadas en el metal. Acerqué la llave a la

luz y leí en voz alta: «Lo que buscas está enterrado en la basura del nivel más profundo de *Daggorath*.»

«Enterrado en la basura» hacía referencia a la línea antigua de ordenadores fabricados por la marca Tandy para las tiendas Radio Shack entre los años setenta y ochenta del siglo pasado. Los usuarios de ordenadores de aquella época bautizaron aquellos TRS-80 con el nombre peyorativo de Trash-80, es decir, «Basura-80».

«Lo que buscas está enterrado en la basura.»

El primer ordenador de Halliday había sido un TRS-80, con nada menos que 16K de memoria RAM. Y yo sabía muy bien dónde podía encontrar una réplica de ese ordenador en Oasis. Todos los gunters lo sabíamos.

Durante la primera época de existencia de Oasis, Halliday había creado un pequeño planeta llamado Middletown, en honor a su ciudad natal de Ohio. El planeta contenía una recreación fiel de la localidad tal como era a finales de los años ochenta. Aunque, según se dice, uno no vuelve nunca del todo al lugar donde nació, Halliday había encontrado la manera de conseguirlo. Middletown era uno de sus proyectos más queridos y se pasó años codificándolo y perfeccionándolo. Y era un hecho sabido (al menos por los gunters) que una de las partes reproducidas con mayor exactitud en la simulación de Middletown era el hogar de la infancia del propio Halliday.

Yo nunca había tenido ocasión de visitarlo, pero había visto cientos de imágenes fijas y fragmentos de vídeo de aquel lugar. El dormitorio de Halliday albergaba una réplica de su primer ordenador, un TRS-80 Color Computer 2. Y yo estaba convencido de que allí era donde se encontraba la Primera Puerta. La línea de texto grabada en la llave me indicaba cómo llegar hasta ella.

«En el nivel más profundo de *Daggorath*.»

Dagorath era una palabra en sindarin, la lengua élfica que había creado J. R. R. Tolkien para *El Señor de los Anillos*. Significaba «batalla», pero Tolkien la había escrito con una sola ge, no con dos. «Daggorath», con dos ges, sólo podía significar una cosa: un juego de ordenador muy raro y

abstruso llamado *Mazmorras de Daggorath*, que había salido al mercado en 1982. Únicamente se había fabricado para una plataforma; precisamente, el TRS-80 Color Computer.

Halliday había escrito en el *Almanaque de Anorak* que *Mazmorras de Daggorath* era el juego que le había llevado a querer ser diseñador de videojuegos.

Y *Mazmorras de Daggorath* era uno de los juegos metidos en la caja de zapatos, junto al TRS-80, en la recreación del dormitorio de infancia de Halliday.

De modo que sólo tenía que teletransportarme a Middletown, entrar en casa de Halliday, sentarme frente a su TRS-80, jugar con aquel juego, llegar al nivel más profundo de la mazmorra y... allí encontraría la Primera Puerta.

Al menos así era como yo lo interpretaba.

Middletown estaba en el Sector 7, lejos de Ludus. Pero como había reunido mucho dinero y otros tesoros, podía pagar sin problemas el pasaje de teletransportación hasta allí. Comparado con lo que había sido mi avatar hasta entonces, me consideraba escandalosamente rico.

Comprobé la hora. Las 11.03 de la noche en la Franja Horaria de Oasis (FHO), que coincidía con el huso horario de la costa Este de Estados Unidos. Me quedaban ocho horas para entrar de nuevo en clase. Tal vez fuera bastante. Podía irme en ese mismo momento. Correr mucho, recorrer la mazmorra en dirección contraria, salir a la superficie, ir a la terminal de teletransportación más cercana y llegar hasta Middletown. Si salía en ese momento, podía conectarme al ordenador de Halliday en cuestión de una hora.

Pero sabía que antes me convenía dormir un poco. Llevaba casi quince horas seguidas conectado a Oasis. Y el día siguiente era viernes. Si me teletransportaba hasta Middletown al salir del colegio, dispondría de todo el fin de semana para intentar franquear la Primera Puerta.

Pero ¿a quién pretendía engañar? Esa noche no iba a poder dormir y al día siguiente no soportaría asistir a las clases. Tenía que irme ya.

Empecé a correr hacia la salida, pero, cuando estaba atravesando una cámara, me detuve en seco. A través de una puerta abierta entrevi una sombra alargada que se agitaba en un muro, acompañada del eco de unos pasos que se acercaban.

Segundos después, la silueta de un avatar apareció en el umbral. Estaba a punto de sacar la espada cuando me di cuenta de que todavía llevaba la Llave de Cobre en la mano. Me la metí en el bolsillo del cinturón y entonces desenvainé la espada y, al levantarla, el avatar habló.

—¿Quién coño eres tú? —exigió saber la silueta.

Por la voz, parecía una mujer joven. Una mujer joven con ganas de pelea.

Como yo no respondía, un avatar femenino curvilíneo abandonó las sombras y fue alcanzado por la luz inconstante de la linterna. Tenía el pelo negro azabache y muy corto, como Juana de Arco, y parecía tener diecinueve o veinte años. Cuando se acercó más me di cuenta de que la conocía. La verdad es que no nos habíamos visto nunca, pero la reconocí por las muchas fotos que llevaba años colgando en su blog.

Era Art3mis.

Llevaba una armadura de escamas metálicas que parecía más de ciencia ficción que de fantasía. En unas cartucheras atadas por debajo de las caderas tenía metidas dos pistolas de rayos y, cruzada a la espalda, enfundada, una espada élfica curva. Tenía las manos cubiertas por mitones de carreras estilo Road Warrior y se cubría los ojos con unas gafas de sol Ray-Ban clásicas. Su aspecto general pretendía emular el de la típica chica postapocalíptica ciberpunk de mediados de los ochenta. Y conseguía el efecto deseado, al menos conmigo. Y con creces. Estaba buenísima.

A medida que se acercaba a mí, los tacones de sus botas remachadas de combate resonaban en el suelo de piedra. Se detuvo a una distancia que impedía que la alcanzara con la espada, pero no desenvainó la suya. Lo que sí hizo fue levantarse las gafas de sol y apoyarlas en la frente de su avatar — en un gesto de gran afectación, pues éstas no modificaban la visión de los jugadores—, y mirarme de arriba abajo, repasándome con parsimonia.

Mi asombro transitorio me dejó sin habla. Para salir de aquella parálisis, me recordé a mí mismo que la persona que manejaba aquel avatar no tenía por qué ser ni siquiera una mujer. La chica, de la que llevaba tres años «cibernéticamente colgado», podía ser un gordo peludo llamado Chuck. Una vez invocada la imagen que rebajaba expectativas, pude concentrarme en mi

situación y en la pregunta que, en aquellas circunstancias, se imponía: «¿Qué estaba haciendo ella allí?» Tras cinco años de búsqueda, me parecía más que improbable que los dos hubiéramos descubierto el escondite de la Llave de Cobre exactamente la misma noche. Demasiada coincidencia.

—¿Te ha comido la lengua el gato? —insistió—. Te he preguntado quién-coño-eres.

Yo, como ella, llevaba apagada la etiqueta con mi nombre por razones evidentes: no quería que me identificaran y mucho menos en aquellas circunstancias. ¿Es que no pillaba la indirecta?

—Saludos —dije, con una ligera reverencia—. Soy Juan Sánchez Villa-Lobos Ramírez. —Contesté, como lo habría hecho Sean Connery.

Ella sonrió.

—¿El jefe de metalurgia del rey Carlos V de España?

—A su servicio —respondí, sonriendo también.

Ella captó al momento mi cita de *Los inmortales*, y me lanzó otra al vuelo. Era Art3mis, no había duda.

—Qué listo. —Se fijó un instante en el estrado vacío, detrás de mí, y volvió a mirarme—. Cuéntamelo ya. ¿Qué tal te ha ido?

—¿Qué tal me ha ido en qué?

—*La justa* contra Acererak —respondió, como si fuera obvio.

Y de pronto lo comprendí. No era la primera vez que Art3mis pasaba por allí. Yo no era el primer gunter en descifrar la quintilla ni en encontrar la Tumba de los Horrores. Art3mis se me había adelantado. Y, como sabía lo del juego *La justa*, era evidente que ya se había enfrentado al cadáver viviente. Pero, de tener la Llave de Cobre, no tendría ningún motivo para regresar a aquella mazmorra. Así pues, también era evidente que no la tenía. Se había enfrentado a Acererak y había perdido. Por eso había vuelto, para intentarlo de nuevo. ¿Por qué no? Aquél podía ser su noveno o décimo intento. Y sin duda también daba por supuesto que el cadáver viviente también me había derrotado a mí.

—¿Eh? ¿Estás ahí? —preguntó, dando unas pataditas en el suelo,

impaciente—. Estoy esperando.

Me planteé la posibilidad de abalanzarme sobre ella. Salir corriendo, dejarla atrás, recorrer el laberinto y regresar a la superficie. Pero, si lo hacía, Art3mis sospecharía que yo había conseguido la llave y me mataría para quitármela. La superficie de Ludus estaba claramente marcada como zona segura en el mapa de Oasis, lo que significaba que allí no se permitían los combates cuerpo a cuerpo. Pero no tenía modo de saber si sucedía lo mismo en aquel sepulcro, porque era subterráneo y ni siquiera aparecía en el mapa del planeta.

Art3mis me parecía una contrincante temible. Cota de malla. Pistolas de rayos. Y aquella espada élfica que llevaba podía resultar mortífera. Aunque sólo la mitad de los recursos a los que hacía referencia en su blog fueran ciertos, su avatar debía de encontrarse al menos en el nivel 50. O en uno superior. Si en la mazmorra estaban permitidos los combates PvP, le daría una buena paliza a mi avatar de nivel 10.

En definitiva, tenía que proceder con cautela. Y decidí mentir.

—Me ha destrozado —dije—. *La justa* nunca se me ha dado muy bien.

Art3mis pareció relajarse un poco. Al parecer, era la respuesta que deseaba oír.

—Sí, a mí me pasa lo mismo —confesó en tono lastimero—. Halliday programó al rey Acererak con una buena dosis de inteligencia artificial, ¿no te parece? Es muy difícil ganarle. —Entonces se fijó en la espada, que yo todavía sujetaba, a la defensiva—. Ya puedes guardártela. No pienso morderte.

Pero yo no le hice caso.

—¿Esta tumba es zona de combates PvP?

—No lo sé. Eres el primer avatar con el que me encuentro aquí abajo. —Ladeó un poco la cabeza y me sonrió—. Supongo que sólo hay un modo de averiguarlo.

Ella desenvainó su espada, que se iluminó al momento y realizó un giro sobre sí misma rodeándome con el filo resplandeciente, con el que me

apuntó, en un solo movimiento continuo. En el último segundo, yo logré, con dificultad, levantar mi arma y detener el ataque. Pero las dos espadas quedaron detenidas en pleno vuelo, a escasos centímetros, como si una fuerza invisible las frenara. En mi visualizador apareció un mensaje: COMBATES PERSONA CONTRA PERSONA NO PERMITIDOS.

Suspiré, aliviado. (Hasta más tarde, no descubriría que las llaves eran intransferibles. No podías desprenderte de ellas, ni entregarlas a otro avatar. Y si te mataban en posesión de una de ellas, desaparecía junto con tu cuerpo.)

—Pues ahora ya lo sabes —añadió ella, sonriendo—. Al final ha resultado que no lo es. —Blandió la espada para dibujar con ella un número ocho, antes de envainársela a la espalda. Con amplios movimientos.

Yo me guardé la mía, aunque sin tantas florituras.

—Supongo que Halliday no quería que nadie se batiera en duelo para tener derecho a enfrentarse en una justa con el rey —comenté.

—Sí —coincidió ella, sonriendo—. Has tenido suerte.

—¿Suerte? —le pregunté, cruzándome de brazos—. ¿Y eso por qué?

Ella señaló el estrado vacío tras de mí.

—Porque, después de haberte enfrentado a Acererak, no creo que te queden muchos puntos.

O sea, que si Acererak te ganaba en *La justa*, estabas obligado a luchar contra él... «Menos mal que he ganado —pensé—. Si no, en este mismo momento ya estaría creando otro avatar.»

—Tengo un montón de puntos —mentí—. Ese cadáver viviente era malísimo...

—¿Ah, sí? —dijo ella, desconfiada—. Pues yo estoy en el nivel 52, y cada vez que he luchado contra él ha estado a punto de matarme. Tengo que beberme un montón de pociones curativas cada vez que vengo. —Me miró un momento antes de proseguir—: También reconozco la espada y la armadura que llevas. Las has conseguido aquí mismo, en esta mazmorra, lo que significa que son mejores que las que tu avatar poseía hasta ahora. Yo

diría que eres un novato de nivel bajo, Juan Ramírez. Y además creo que escondes algo.

Al saber que no podía atacarme, pensé que tal vez pudiera contarle la verdad. ¿Por qué no sacar la Llave de Cobre y enseñársela? Pero lo pensé mejor. Lo que debía hacer era salir disparado hacia Middletown, todavía disponía de cierta ventaja. Art3mis todavía no tenía la llave, y era posible que tardara algunos días en conseguirla. No sé cuántos intentos me habría costado a mí derrotar a Acererak si no hubiera tenido tantas horas de práctica en el juego *La justa*.

—Piensa lo que quieras, She-Ra —dije, adelantándome—. Tal vez nos veamos alguna vez en el mundo exterior. Ya nos enfrentaremos entonces. —Me despedí de ella con un leve movimiento de mano—. Nos vemos por ahí.

—¿Adónde te crees que vas? —preguntó ella, siguiéndome.

—A casa —respondí, sin dejar de caminar.

—Pero... ¿Y el cadáver viviente? ¿Y la Llave de Cobre? —Señaló hacia el estrado vacío—. En unos pocos minutos resucitará. Cuando el reloj del Oasis marca las doce, la tumba entera se reinicia. Si esperas aquí mismo, tendrás otra oportunidad de derrotarle, sin tener que pasar de nuevo por todas esas trampas. Por eso yo llevo un tiempo viniendo poco antes de las doce cada dos días. Así puedo intentarlo dos veces seguidas.

Bien pensado. ¿Cuánto tiempo habría tardado yo en descubrirlo si no me hubiera salido con la mía al primer intento?

—Se me ha ocurrido que deberíamos turnarnos para luchar contra él —le dije—. Y como yo acabo de jugar, ahora, cuando sean las doce, te tocaría a ti, ¿no? Mañana, después de la medianoche, vendré yo. Podemos ir viniendo en días alternos hasta que uno de los dos lo derrote. ¿Te parece bien?

—Supongo que sí —contestó ella sin quitarme los ojos de encima—. Pero deberías quedarte aquí de todos modos. Tal vez, con dos avatares presentes a medianoche, suceda algo distinto. Es posible que Anorak contemplara esa contingencia. Quién sabe si aparecerán dos presencias del cadáver viviente, para que cada uno de nosotros juegue contra una. Quizá...

—Prefiero jugar en privado —insistí—. Mejor luchamos por turnos, ¿vale?

Ya estaba a punto de alcanzar la salida cuando ella se plantó frente a mí, impidiéndome el paso.

—Vamos, quédate un poco más —dijo con voz melindrosa—. Por favor...

Podría haber seguido andando, traspasar incluso su avatar con el mío. Pero no lo hice. Estaba impaciente por llegar a Middletown y localizar la Primera Puerta, pero también me encontraba delante de la célebre Art3mis, una mujer a la que llevaba años deseando conocer. Y ahora que lo había hecho me parecía mejor incluso de lo que había imaginado. Me moría de ganas de pasar más tiempo con ella. Quería, como habría dicho Howard Jones —el poeta de los ochenta—, «llegar a conocerla bien». Si me iba, era muy posible que no volviéramos a encontrarnos nunca.

—Oye —continuó, bajando la mirada—. Me disculpo por haberte llamado novato de nivel bajo. No ha estado bien. Te he insultado.

—No importa. De hecho tienes razón. Estoy en el nivel 10.

—Da igual. Eres un gunter y por tanto un compañero. Y muy listo porque, si no, no estarías aquí. Por eso quiero que sepas que te respeto y que valoro tus aptitudes. Te pido perdón por las tonterías que he dicho.

—Disculpas aceptadas.

—Bien. —Parecía aliviada.

Las expresiones del rostro de su avatar parecían reales, lo que por lo general significaba que estaban sincronizadas con las de la persona que lo manejaba y no controladas por un software. De ello podía deducirse que estaba usando un equipo caro.

—Lo que pasa es que me he asustado un poco al encontrarte aquí —prosiguió—. Vaya, yo sabía que alguien más encontraría este sitio tarde o temprano. Pero no pensaba que fuera tan pronto. He tenido la tumba para mí sola desde hace bastante tiempo.

—¿Cuánto? —le pregunté, poco convencido de que fuera a responderme.

Ella vaciló y divagó un poco.

—¡Tres semanas! —dijo al fin, desesperada—. Llevo tres putas semanas viniendo aquí, intentando derrotar a ese esqueleto absurdo en este juego idiota. Y esa inteligencia artificial es ridícula. Sí, ya sabes. Yo no había jugado nunca a *La justa*, y ahora me está volviendo loca. Te juro que estuve a punto de vencerlo hace unos días, pero entonces... —Nerviosa, se pasó los dedos por el pelo—. ¡Ah! No duermo. No como. Cada vez saco peores notas, porque sólo practico justas...

Estaba a punto de preguntarle si iba al colegio en Ludus, pero ella siguió hablando, cada vez más deprisa, como si se hubiera abierto una compuerta en su cerebro. Las palabras seguían brotando de su interior. Apenas hacía pausas para respirar.

—... Y esta noche he venido hasta aquí creyendo que sería la última, que finalmente derrotaría a ese cabrón y conseguiría la Llave de Cobre, pero al llegar he descubierto que alguien había descubierto la entrada. Y me he dado cuenta de que, finalmente, mis peores temores se habían hecho realidad. Otra persona había dado con la tumba. Y he venido corriendo hasta aquí, cada vez más alterada. No es que estuviera demasiado preocupada, porque no creía que nadie fuera a derrotar a Acererak de buenas a primeras, pero aun así...

Se detuvo para respirar hondo y ya no siguió hablando.

—Lo siento —dijo, un segundo después—. Cuando estoy nerviosa hablo sin parar. O cuando estoy emocionada. Y en estos momentos estoy nerviosa y emocionada, porque me moría de ganas de hablar con alguien de todo esto pero, claro, no podía ir contándolo por ahí. En una conversación intrascendente uno no puede soltar que... —se interrumpió de nuevo—. No paro de hablar, tío. Soy una ametralladora. Una cotorra.

Hizo el gesto de cerrar los labios con una cremallera, de poner un candado y arrojar la llave. Sin pensarlo, yo hice el gesto de recoger la llave al vuelo y de abrírseles de nuevo. Mi reacción le provocó la risa, una risa sincera y auténtica, intercalada con unos ronquidos muy graciosos que me

contagiaron a mí. Y me eché a reír también.

Era encantadora. Su conducta excéntrica y su forma de hablar atropellada me recordaban a Jordan, mi personaje favorito de *Escuela de genios*. Nunca había sentido una afinidad instantánea con nadie como la que sentía en ese momento ni en el mundo real ni en Oasis. Ni siquiera con Hache. Estaba flotando.

Cuando al fin logró controlar la risa, dijo:

—La verdad es que voy a tener que instalarme un filtro para suprimir esta risa que tengo.

—No, no lo hagas. Pero si tienes una risa preciosa. —Las palabras me salían con cuentagotas, no sabía qué decirle—. La mía también es una risa fácil.

«Fantástico, Wade —pensé—. Acabas de decirle que tiene una risa tonta. Qué listo eres.»

Pero ella me dedicó una sonrisa tímida y pronunció una palabra más: «Gracias.»

Sentí el impulso irrefrenable de besarla. Que fuera o no una simulación, no me importaba. Mientras me armaba de valor para pedirle una tarjeta de visita, ella alargó la mano.

—Había olvidado presentarme —dijo—. Me llamo Art3mis.

—Ya lo sé —repliqué, estrechándosela—. La verdad es que soy un fan absoluto de tu blog. Lo leo fielmente desde hace años.

—¿En serio? —Su avatar pareció sonrojarse.

Asentí.

—Es todo un honor conocerte en persona —insistí—. Yo soy Parzival. —Me di cuenta de que seguía aferrado a su mano y me obligué a mí mismo a soltársela.

—Con que Parzival, ¿eh? —Ladeó ligeramente la cabeza—. Por el caballero de la Mesa Redonda que encontró el grial, supongo. Increíble.

Asentí, más enamorado aún. Por lo general, tenía que ir explicando a la gente el origen de mi nombre.

—Y Artemisa era la diosa griega de la caza, ¿no?

—Sí, pero la palabra bien escrita ya estaba ocupada, y por eso se me ocurrió poner el número tres en vez de la letra e.

—Sí, ya lo sé. Una vez lo comentaste en el blog. Hace dos años. — Estuve a punto de darle la fecha exacta de la entrada, pero me di cuenta a tiempo de que, si lo hacía, quedaría todavía más como un ciberfriki absoluto, como un acosador informático—. Decías que de vez en cuando te encontrabas con tontos que pronunciaban «Ar-tres-mis».

Me alargó la mano, enfundada en el guante de piloto, y me entregó una de sus tarjetas de visita.

Todos podíamos diseñarlas a nuestro antojo, con la forma que quisiéramos, y ella había configurado la suya para que pareciera una figura *vintage* de *La guerra de las galaxias*, de la marca Kenner (todavía en su estuche de plástico transparente). La figura era, de hecho, una reproducción de su avatar hecha en plástico de mala calidad, con el mismo rostro, el mismo peinado, la misma ropa. Incluía también versiones en miniatura de sus pistolas y su espada. La información de contacto figuraba en la tarjeta, sobre la figura.

Art3mis

Nivel 52 Guerrera/hechicera

(El vehículo se vende por separado)

En el reverso de la tarjeta figuraban los links a su blog, su e-mail y su número de teléfono.

Aquella no era sólo la primera vez que una chica me entregaba su tarjeta, la tarjeta en sí, sino que era, con diferencia, la mejor tarjeta de visita que había visto en mi vida.

—Ésta es la mejor tarjeta que he visto en mi vida —le dije—. Gracias.

Yo le entregué una de las mías, que había diseñado imitando los cartuchos originales de *Adventure* de Atari 2600. La información de contacto

aparecía impresa en la etiqueta.

Parzival
nivel 10 Guerrero
(Usar con joystick)

—¡Es preciosa! —exclamó ella observándola con atención—. ¡Qué diseño tan logrado!

—Gracias —le dije, sonrojándome por debajo del visor. Habría querido proponerle matrimonio.

Añadí su tarjeta a mi inventario y al momento apareció en mi lista de objetos, inmediatamente después de la Llave de Cobre. El recuerdo de la llave me devolvió a la realidad. ¿Qué coño estaba haciendo, ahí plantado, hablando de tonterías con aquella chica, cuando la Primera Puerta me esperaba? Consulté la hora. Faltaban menos de cinco minutos para la medianoche.

—Oye, Art3mis —añadí—. Me ha encantado conocerte. Pero tengo que irme. El servidor está a punto de reiniciarse, y quiero salir de aquí antes de que todas esas trampas y esos zombis se reactiven.

—Ah... Está bien. —Parecía decepcionada—. Pues yo creo que voy a prepararme para la justa. Pero, antes de que te vayas, déjame que te regale un hechizo para Curar Heridas Graves.

Sin darme tiempo a protestar, colocó la mano sobre el pecho de mi avatar y murmuró unas palabras incomprensibles. El marcador de mis vidas estaba al máximo, por lo que su encantamiento no surtió el menor efecto. Pero eso Art3mis no lo sabía. Ella seguía creyendo que todavía tenía que enfrentarme al cadáver viviente.

—Ya está —dijo, dando un paso atrás.

—Gracias, pero no hacía falta que te molestaras. Somos competidores, recuerda.

—Lo sé. Pero aun así podemos ser amigos, ¿no?

—Eso espero.

—Además, la Tercera Puerta todavía queda muy lejos. Si hemos tardado cinco años en llegar hasta aquí... Y, conociendo la estrategia de Halliday al diseñar juegos, me temo que las cosas van a ponerse más difíciles a partir de ahora. —Bajó la voz—. ¿Seguro que no quieres quedarte? Estoy convencida de que podemos jugar los dos a la vez. Podríamos darnos consejos. He empezado a detectar algunos fallos en la técnica del rey...

Empezaba a sentirme un capullo por haberle mentido.

—Es una propuesta muy amable por tu parte. Pero tengo que irme. —Busqué una excusa plausible—. Tengo clase mañana.

Ella asintió, pero la sospecha asomó a su rostro. Y entonces abrió mucho los ojos, como si acabara de ocurrírsele una idea. Sus pupilas se movían velozmente de un lado a otro, concentrándose en el espacio que tenía delante y me di cuenta que intentaba encontrar algo en un buscador. Segundos después, su gesto pasó de la desconfianza a la ira.

—¡Cabrón mentiroso! —exclamó—. ¡Falso! ¡Eres un mierda!

Hizo visible el buscador que había consultado y lo volvió. Allí aparecía la página web con La Tabla de Halliday. Con la emoción, me había olvidado de consultarla.

Estaba igual que en los últimos veinte años, salvo por un cambio: el nombre de mi avatar aparecía en primera posición, con diez mil puntos. Los otros nueve espacios todavía estaban ocupados por las iniciales de Halliday, JDH, seguidas de ceros.

—¡Mierda! —murmuré.

Desde el momento en que Anorak me entregó la Llave de Cobre me había convertido en el primer gunter de la historia en sumar puntos en La Cacería. Y caí en la cuenta de que, como aquella Tabla de Puntuación era consultable en todo el mundo, mi avatar acababa de hacerse famoso.

Eché un vistazo a los titulares que aparecían en pantalla para asegurarme. En todos figuraba el nombre de mi avatar. Cosas como «MISTERIOSO AVATAR “PARZIVAL” HACE HISTORIA Y

ENCUENTRA LA LLAVE DE COBRE».

Permanecí unos segundos aturdido, con la respiración entrecortada, hasta que Art3mis me dio un codazo que yo, claro está, ni siquiera sentí. Pero mi avatar sí retrocedió unos pasos.

—¿Lo has derrotado a la primera? —me gritó.

Asentí.

—Él ha ganado la primera partida, pero yo le he ganado las otras dos.

—¡Mierda! —exclamó ella, apretando mucho los puños—. ¿Y cómo coño has hecho para ganarle en la primera justa?

Estaba bastante convencido de que me habría dado un puñetazo en la cara si hubiera podido.

—He tenido suerte, eso es todo —me justifiqué—. He jugado mucho a *La justa* con un amigo. O sea, que estaba muy preparado. Estoy seguro de que si tú hubieras practicado tanto como yo...

—Por favor —me interrumpió, levantando una mano—. No te pongas paternalista conmigo, ¿de acuerdo? —Soltó lo que sólo se me ocurre describir como un gruñido de impotencia—. ¡No me lo puedo creer! ¿Te das cuenta de que yo llevo cinco semanas intentando ganarle?

—Pero si hace un momento me has dicho que eran tres...

—¡No me interrumpas! —Volvió a darme otro codazo—. Llevo más de un mes entrenándome en *La justa* sin parar. ¡Veo avestruces voladoras hasta cuando sueño!

—Pues eso no puede ser bueno.

—¡Y tú entras aquí y te lo cargas en el primer intento!

Empezó a darse puñetazos en la frente, y entonces me di cuenta de que no estaba enfadada conmigo, sino consigo misma.

—Escúchame —le dije—. En serio. He tenido buena suerte. Los juegos clásicos, los de monedas, se me dan bien. Son mi especialidad. —Me encogí de hombros—. Deja de pegarte como en *Rain Man*, ¿vale?

Ella me hizo caso y me miró. Transcurridos unos segundos, soltó un largo suspiro.

—¿Por qué no podía ser *Centipede*? ¿O *Pac-Man*? ¿O *BurgerTime*? En cualquiera de los tres casos seguramente yo ya habría franqueado la Primera Puerta.

—Eso yo no lo sé —contesté.

Art3mis me lanzó una brevísima mirada asesina, seguida de una sonrisa diabólica. Se volvió para dirigirse a la salida y empezó a ejecutar una serie de gestos elaborados en el aire, frente a ella, mientras susurraba las palabras de algún encantamiento.

—Eh —le dije—. Espera un momento. ¿Qué estás haciendo?

Aunque en realidad ya lo sabía. Al terminar de pronunciar el hechizo, una pared de piedra gigantesca apareció allí mismo y cubrió al momento la única salida de la cámara. ¡Mierda! Había pronunciado el hechizo de la Barrera. Y yo había quedado atrapado en el interior de la mazmorra.

—¡Oye! ¿Cómo has hecho eso?

—Me ha parecido que tenías mucha prisa por salir de aquí. Y supongo que cuando Anorak te ha entregado la Llave de Cobre también te ha ofrecido alguna pista sobre el paradero de la Primera Puerta, ¿no? Es ahí adonde te diriges ahora. ¿Me equivoco?

—No —admití yo.

Contemplé la posibilidad de negarlo, pero ¿de qué habría servido?

—Así pues, a menos que logres anular mi hechizo, y sé que no podrás, guerrerito de nivel 10, esa barrera te mantendrá aquí hasta después de la medianoche, hasta que el servidor se haya reiniciado. Y todas esas trampas que has desactivado al venir también se reactivarán. Eso dificultará un poco tu salida de la mazmorra.

—Sí —admití—. Tienes razón.

—Y mientras tú te ocupas de regresar a la superficie, yo tendré otra ocasión de derrotar a Acererak. Y esta vez pienso destruirlo. Cuando lo consiga, ya estaré siguiéndote los talones, ¡señor!

Me crucé de brazos.

—Si el rey lleva cinco semanas dándote palizas ¿qué te hace pensar que

esta noche vas a ganar tú?

—La competitividad saca lo mejor que hay en mí —respondió—. Siempre ha sido así. Y ahora me enfrento a una seria competencia.

Me fijé en la barrera mágica que había creado. Art3mis había superado el nivel 50, por lo que el hechizo duraría quince minutos, el máximo posible. Lo único que podía hacer era quedarme ahí y esperar a que desapareciera.

—Eres mala. Supongo que ya lo sabes —le dije.

Ella sonrió y negó con la cabeza.

—Caótica Neutral, cielo.

Yo también le dediqué una sonrisa.

—Aun así voy a llegar antes que tú a la Primera Puerta, eso también lo sabes.

—Seguramente. Pero esto es sólo el principio. Tendrás que franquearla. Y todavía quedan dos llaves por encontrar. Y otras dos puertas que franquear. Dispongo de mucho tiempo para darte alcance y dejarte atrás.

—Eso ya lo veremos, damisela.

Se señaló el visualizador en el que aparecía La Tabla.

—Ahora eres famoso. Sabes qué significa eso, ¿no?

—La verdad es que no he tenido demasiado tiempo para pensarlo.

—Pues yo sí. Llevo cinco semanas pensando en ello. Tu nombre escrito en La Tabla va a cambiarlo todo. El público se obsesionará de nuevo con la competición, como cuando empezó. Los medios de comunicación ya han empezado a volverse locos. Mañana Parzival se habrá convertido en un nombre muy conocido.

Pensar en ello me dio vértigo.

—También podrías hacerte famoso en el mundo real —continuó—. Si revelas tu verdadera identidad.

—No soy tan tonto.

—Mejor. Porque hay miles de millones de dólares en juego y, a partir de ahora, todo el mundo va a dar por sentado que tú sabes cómo y dónde encontrar el Huevo. Hay mucha gente que estaría dispuesta a matar por

conseguir esa información.

—Eso ya lo sé —repliqué—. Y te agradezco el interés. Pero tranquila, que no me va a pasar nada.

En realidad no estaba tan seguro. De hecho, no me había planteado todas aquellas cosas, tal vez porque nunca había creído del todo que algún día estaría en la situación en la que me encontraba.

Permanecimos allí de pie, en silencio, observando el reloj, esperando.

—¿Qué harías tú si ganaras? —me preguntó de pronto—. ¿En qué te gastarías el dinero?

En eso sí había pensado muchas veces. Me pasaba el día soñando despierto con esa posibilidad. Hache y yo habíamos elaborado listas absurdas de las cosas que haríamos y de las que compraríamos si ganábamos el premio.

—No lo sé —le respondí—. En lo normal, supongo. Me trasladaría a una mansión. Me compraría cantidad de cosas guapas. Dejaría de ser pobre.

—Vaya, vaya. Grandes sueños —se burló ella—. Y una vez que te hubieras comprado tu mansión y tus «cosas bonitas», ¿qué harías con los ciento treinta mil millones de dólares que te sobrarían?

Como no quería que creyera que era un imbécil superficial, le solté, impulsivamente, lo que siempre había soñado hacer si ganaba, cosa que nunca le había dicho a nadie.

—Me haría construir, en la órbita terrestre, una nave espacial interestelar alimentada por energía nuclear —dije—. La llenaría de alimentos y agua para toda una vida, añadiría una biosfera autosostenible y un superordenador cargado con todas las películas, libros, canciones, videojuegos y obras de arte creadas por la civilización humana, además de una copia autónoma de Oasis. Invitaría a algunos de mis mejores amigos a subir a bordo, junto con un equipo de médicos y científicos, y pondríamos «Saldríamos a toda pastilla». Abandonaríamos el sistema solar y nos dedicaríamos a buscar algún planeta parecido a la Tierra.

Todavía no había pensado del todo en el plan, claro está. Me faltaba pulir

un montón de detalles.

Ella arqueó una ceja.

—Un proyecto bastante ambicioso —admitió—. Aunque supongo que sabes que casi la mitad de la población de este planeta se muere de hambre, ¿no?

Me pareció que lo decía sin malicia, como si realmente creyera posible que yo ignorara el dato.

—Sí, lo sé —respondí, a la defensiva—. Y eso es porque nosotros nos hemos cargado el planeta. La Tierra se está muriendo. Es hora de irse.

—Tu visión me parece muy negativa —dijo—. Si gano yo toda esa pasta, me propondré que todo el mundo tenga qué comer. Una vez erradicada el hambre del mundo, ya pensaremos en la manera de mejorar el medio ambiente y resolver la crisis energética.

Entorné los ojos, escéptico.

—Sí, claro. Y una vez hayas obrado el milagro, creas mediante ingeniería genética a un grupito de pitufos y unicornios para que se paseen por ese mundo perfecto que habrás creado.

—Hablo en serio.

—¿De veras crees que es tan sencillo? ¿Que puedes extender un cheque de doscientos cuarenta mil millones de dólares y solucionar los problemas del mundo?

—No lo sé. Tal vez no. Pero pienso intentarlo.

—Si ganas.

—Eso, si gano.

En ese preciso instante, el reloj de Oasis marcó las doce de la noche. Los dos lo supimos en el segundo en que sucedió, porque en el estrado apareció el trono y sentado en él Acererak, inmóvil, con el mismo aspecto que tenía cuando yo había entrado en el aposento.

Art3mis alzó la vista para mirarlo y volvió a fijarse en mí. Sonrió y se despidió con la mano.

—Nos vemos por ahí, Parzival.

—Sí. Nos vemos.

Se volvió y empezó a caminar hacia el estrado. La llamé.

—¡Eh, Art3mis!

Ella se dio vuelta. No sabía por qué, pero me sentía impelido a ayudarla, a pesar de saber que no debía hacerlo.

—Intenta ponerte a la izquierda —le dije—. Así es como le he ganado yo. Creo que tal vez te resulte más fácil derrotarlo si él va montado en la cigüeña.

Art3mis me miró fijamente durante unos segundos, tal vez intentando descubrir si pretendía engañarla. Entonces asintió y subió al estrado. Acererak revivió apenas ella puso el pie en el primer peldaño.

—Saludos, Art3mis —atronó su voz—. ¿Qué es lo que buscas?

No oí la respuesta, pero segundos después el trono se transformó en el juego de *La justa*, igual que había sucedido antes. Art3mis le dijo algo al cadáver viviente, se cambiaron de lado y ella quedó a la izquierda.

Inmediatamente después, empezaron a jugar.

Yo permanecí observándolos unos minutos hasta que el hechizo de la barrera perdió efecto. Miré por última vez a Art3mis, abrí la puerta y salí corriendo.

Tardé poco más de una hora en desandar el laberinto de la tumba y salir de nuevo a la superficie. Apenas me encontré al aire libre, un indicador de mensajes recibidos apareció, parpadeando, en mi visualizador. Entonces caí en la cuenta de que Halliday había situado la tumba en una zona sin cobertura para que nadie pudiera recibir llamadas, mensajes de texto o e-mails mientras estuviera en su interior. Probablemente para impedir que los gunters llamaran pidiendo ayuda o consejo.

Revisé los mensajes y comprobé que Hache había estado intentando localizarme desde el momento en que mi nombre apareció en La Tabla. Me había llamado doce veces y también me había dejado varios mensajes de texto preguntando qué coño estaba pasando, y pidiéndome a gritos que lo llamara ¡EN ESE MISMO MOMENTO! Cuando estaba terminando de borrar aquellos mensajes me entró otra llamada. Era Hache, que lo intentaba de nuevo. Decidí no responder y le envié un mensaje de texto diciéndole que le llamaría en cuanto pudiera.

Al salir del bosque, dejé abierta La Tabla de Puntuación en una esquina del visualizador para saber al momento si Art3mis había ganado la justa y obtenido la llave. Cuando finalmente llegué a la terminal de transportación y me monté en la cabina más cercana, eran poco más de las dos de la madrugada.

Introduje el destino en la pantalla táctil de la cabina y en el visualizador apareció un mapa de Middletown. Me pidieron que seleccionara alguna de las doscientas cincuenta y seis terminales de transporte del planeta como punto de destino.

Cuando Halliday creó Middleton no se limitó a ubicar allí una sola recreación de su ciudad natal, sino que hizo doscientas cincuenta y seis copias, esparcidas por la superficie del planeta. Pensé que no importaría cuál de ellas seleccionara, por lo que escogí una al azar, cercana al ecuador. Pulsé

CONFIRMAR para pagar el pasaje y mi avatar desapareció.

Una milésima de segundo después ya me encontraba de pie en el interior de una cabina telefónica antigua, de los ochenta, en una estación de autobuses Greyhound. Abrí la puerta y salí.

Fue como si hubiera viajado en una máquina del tiempo. Por allí se paseaban varios PNJ vestidos con ropa de la década. Una mujer con un peinado alto, claro enemigo de la capa de ozono, movía la cabeza de un lado a otro al ritmo de la música que salía de su walkman. Había un niño apoyado en una pared, jugando con un cubo de Rubik, que llevaba una cazadora gris de Members Only. Un punki con cresta estaba sentado en una silla de plástico y veía la reposición de un capítulo de *Riptide* en un televisor que funcionaba con monedas.

Localicé la salida y me dirigí a ella mientras desenvainaba la espada. Toda la superficie de Middletown era una zona de combate PvP, por lo que debía proceder con cautela.

Poco después de que se iniciara La Cacería, el planeta se había convertido en la Estación Central y las doscientas cincuenta y seis copias de la ciudad natal de Halliday fueron puestas patas arriba y saqueadas por una sucesión interminable de gunters que buscaban llaves y pistas. La teoría popular que circulaba en los tableros de mensajes era que Halliday había creado tantas copias de su ciudad para que varios avatares pudieran buscar al mismo tiempo sin tener que pelear por ocupar un mismo espacio. Toda aquella búsqueda, claro está, había terminado en nada. Allí no había llaves. Ni pistas. Ni Huevo. Desde entonces, el interés por el planeta había menguado espectacularmente. Pero era probable que algunos gunters siguieran acercándose por allí de vez en cuando.

Si, cuando llegara a casa de Halliday, me encontraba con algún otro gunter, pensaba salir corriendo, robar un coche y conducir unos treinta y cinco kilómetros (en cualquier dirección) hasta la siguiente copia de Middletown. Y así sucesivamente, hasta encontrar una copia de la casa que no estuviera ocupada.

Una vez en el exterior de la terminal de autobuses descubrí que hacía uno de aquellos hermosos días típicos del Medio Oeste norteamericano. Un sol anaranjado brillaba, bajo, en el cielo. Aunque yo no había estado nunca en Middletown, había investigado mucho sobre la ciudad y sabía que Halliday había configurado el planeta de tal manera que, lo visitaras cuando lo visitaras, e independientemente del punto del planeta que escogieras, te encontraras siempre en una tarde perfecta de finales de otoño, en torno a 1986.

Abrí el mapa de la ciudad y tracé una ruta desde donde me encontraba hasta el hogar de infancia de Halliday. La distancia era, aproximadamente, de un kilómetro y medio en dirección norte. Indiqué la dirección a mi avatar y empecé a correr. Me asombraba la absoluta precisión de los detalles. Había leído que Halliday había configurado personalmente el planeta, basándose en sus recuerdos, para recrear la ciudad tal como era en su infancia. Había recurrido a planos antiguos de calles, a listines telefónicos, a fotografías y a vídeos para inspirarse, para asegurarse de que todo fuera auténtico y fidedigno.

El lugar me recordaba mucho a la ciudad que aparecía en la película *Footloose*. Pequeño, campestre y poco poblado. Todas las casas parecían enormes y situadas a una distancia absurda las unas de las otras. A mí me alucinaba que, cincuenta años atrás, incluso las familias de bajos ingresos dispusieran de casas enteras. Los PNJ que hacían de ciudadanos parecían extras salidos de algún vídeo de John Cougar Mellencamp. Vi a algunos recogiendo hojas secas con rastrillos, paseando perros y sentados en porches. Por pura curiosidad, saludé a algunos de ellos, que amablemente, en todos los casos, me devolvieron el saludo.

Por todas partes había pistas de la época en la que me encontraba. Coches y camiones conducidos por PNJ pasaban despacio por calles sombreadas; antiguallas que consumían litros y más litros de gasolina: Trans-Ams, Dodge Omnis, IROC Z28s, y K-Cars. Pasé por delante de una gasolinera y un cartel anunciaba que cuatro litros de gasolina costaban sólo

noventa y tres centavos de dólar.

Estaba a punto de enfilar la calle de Halliday cuando oí una fanfarria de trompetas. Levanté la vista hasta La Tabla de Puntuación, que mantenía abierta en una esquina del visualizador.

Art3mis lo había conseguido.

Su nombre aparecía inmediatamente debajo del mío. Tenía nueve mil puntos; mil menos que yo. Al parecer, yo había recibido esa propina por ser el primer avatar en obtener la Llave de Cobre.

Por primera vez fui consciente de todas las implicaciones de aquella Tabla: a partir de ese momento, su existencia no sólo permitiría a los gunters seguir la pista del avance de los demás, sino que también mostraría al mundo quiénes eran los que la encabezaban en un momento dado, lo que crearía, de paso, famosos instantáneos (y objetivos urgentes de batir).

Yo sabía que, en ese preciso instante, Art3mis debía de estar observando su copia de la Llave de Cobre, leyendo la pista que llevaba grabada en su superficie. Estaba seguro de que sería capaz de descifrarla tan deprisa como lo había hecho yo. De hecho, lo más probable era que ya se encontrara camino a Middletown.

Volví a ponerme en marcha. Sabía que sólo contaba con una hora de ventaja sobre ella. Tal vez menos.

Al llegar a la avenida Cleveland, la calle de aceras cuarteadas donde Halliday se había criado, aceleré el paso hasta alcanzar los primeros peldaños de la casa de su infancia. Su aspecto externo era idéntico al de las fotografías que había visto: un edificio modesto de estilo colonial, de dos plantas, con fachada revestida de vinilo rojo. Dos sedanes Ford de finales de los setenta estaban aparcados en el camino que conducía hasta ella, uno de ellos sin ruedas, montado sobre unos ladrillos de hormigón.

Mientras contemplaba la réplica de la casa que Halliday había creado, intentaba imaginar cómo habría sido crecer en un lugar como ése. Había leído que en la Middletown real, la de Ohio, todas las casas de la calle habían sido derribadas a mediados de los noventa para poder construir una

avenida comercial. Pero Halliday había preservado su infancia para siempre en Oasis.

Subí corriendo hasta la puerta, entré y me encontré en un salón. Conocía bien aquel espacio, porque aparecía en *Invitación de Anorak*. Reconocí al momento las paredes forradas de madera, la moqueta naranja descolorida, los muebles chillones, que parecían sacados de alguna tienda de segunda mano de la era de la música disco.

La casa estaba vacía. Por algún motivo, Halliday había decidido no colocar ningún PNJ que fuera una recreación de sí mismo o de sus difuntos padres en aquel espacio. Tal vez, incluso para él, la idea resultaba demasiado macabra. Pero sí encontré una fotografía de familia colgada en una de las paredes del salón. Estaba hecha en el Kmart del barrio, en 1984, pero el señor y la señora Halliday todavía vestían a la moda de los setenta. Jimmy, de doce años, alto y moreno, posaba tras ellos, mirando a la cámara protegido por las gafas de vidrios gruesos. Los Halliday parecían una familia media americana. Allí no había el menor indicio de que aquel hombre serio del traje de sport marrón era un maltratador alcohólico, de que la mujer sonriente, vestida con chaqueta y pantalones de flores, era bipolar, ni de que aquel joven con una camiseta de *Asteroids* de tonos desvaídos crearía, un día, un universo totalmente nuevo.

Miré a mi alrededor, preguntándome por qué Halliday, que siempre se había lamentado de una infancia desgraciada, había llegado a sentir, con el tiempo, nostalgia de ella. Yo sabía que si algún día lograba salir de las Torres, jamás volvería la vista atrás. Ni crearía una simulación detallada del lugar.

Me fijé en el aparatoso televisor Zenith y en la Atari 2600 conectada a él. El plástico que imitaba madera, que recubría la consola, combinaba a la perfección con el plástico que imitaba madera del mueble del televisor y con las paredes del salón. Junto a la Atari había una caja de zapatos con nueve cartuchos de juegos: *Combat*, *Space Invaders*, *Pitfall*, *Kaboom!*, *Star Raiders*, *The Empire Strikes Back*, *Starmaster*, *Yar's Revenge* y *E.T.* Los

gunters habían atribuido una gran importancia a la ausencia de *Adventure*, el juego al que, al final de *Invitación de Anorak*, se veía jugar al propio Halliday en esa misma consola. Había gente que había rastreado todas las simulaciones de Middletown en busca de alguna copia, pero en todo el planeta no había aparecido ni una sola. Los gunters habían llevado hasta allí, desde otros planetas, copias de *Adventure*, mas cuando intentaban jugar en la Atari de Halliday nunca funcionaban. Hasta el momento, nadie había descubierto por qué.

Realicé una búsqueda rápida por el resto de la casa y me aseguré de que no hubiera ningún otro avatar presente. Luego abrí la puerta del dormitorio de James Halliday. Como lo encontré vacío, entré y cerré por dentro. Desde hacía años circulaban fotos e imágenes simuladas de la habitación, que había estudiado con detalle. Pero era la primera vez que ponía los pies en el «escenario real» y sentí escalofríos.

La moqueta era de un color mostaza horripilante. Lo mismo que el papel pintado, oculto en su mayor parte por pósters de películas y grupos de rock: *Escuela de genios*, *Juegos de guerra*, *Tron*, Pink Floyd, Devo, Rush. Justo detrás de la puerta había una estantería atestada de libros de bolsillo de ciencia ficción y fantasía (que yo ya había leído, por supuesto). Junto a la cama, en una segunda librería, se alineaban de arriba abajo revistas viejas de ordenadores, así como los manuales de reglas de *Dragones y mazmorras*. Apoyadas contra la pared había cajas que contenían cómics, todas perfectamente etiquetadas. Y sobre el escritorio envejecido de Halliday, que era de madera, estaba su primer ordenador.

Como muchos ordenadores personales de la época, el procesador y el teclado se presentaban en una sola pieza. En una etiqueta, sobre las teclas, podía leerse TRS-80 COLOR COMPUTER 2, 16K RAM. De la parte trasera de la máquina salían unos cables que la conectaban a un grabador de casetes, a un pequeño televisor en color, a una impresora de matriz de puntos y a un módem de trescientos baudios.

Pegada con celo a la mesa, junto al módem, había una larga lista de

números de teléfono para llamar a los BBS, o sistemas de boletín de anuncios.

Me senté y busqué los interruptores de encendido del ordenador y la pantalla. Oí el chasquido de la electricidad estática, seguido de un zumbido sordo que indicaba que el televisor se estaba calentando. Un momento después, se encendió la pantalla verde del TRS-80 que anunciaba:

```
EXTENDED COLOR BASIC 1.1  
COPYRIGHT© 1982 BY TANDY  
OK
```

Debajo apareció el cursor parpadeante, que adoptaba todos los colores del espectro.

Tecleé «Helio» y le di a INTRO.

En la línea siguiente aparecieron las palabras: «SYNTAX ERROR». La palabra «Helio» no era un comando básico de BASIC, el único lenguaje que entendía aquel ordenador viejísimo.

Sabía, por mis investigaciones, que el grabador de casetes hacía las veces de «unidad de disco» del TRS-80. Almacenaba datos como sonidos análogos en cintas magnéticas de audio. Cuando Halliday empezó a programar, el pobre no tenía acceso siquiera a una unidad de discos *floppy*. Debía almacenar sus códigos en cintas de casete. La mayoría de ellos, juegos de aventuras basados en textos: *Raaku-tu*, *Bedlam*, *Pyramid* y *Madness and the Minotaur*. También había algunos cartuchos ROM, que se introducían en una ranura a un lado del ordenador. Busqué en la caja hasta que encontré un cartucho que tenía pegada una etiqueta roja, desgastada, en la que, en letras amarillas, se leía «*Mazmorras de Daggorath*». La imagen del juego mostraba un plano subjetivo del largo pasadizo de una mazmorra bloqueado por un corpulento gigante azul que blandía una gran hacha de piedra.

Cuando apareció por primera vez *online* una lista con los juegos encontrados en el dormitorio de Halliday los bajé todos y practiqué hasta

dominarlos, de modo que ya había superado *Mazmorras de Daggorath* hacía unos dos años. Había tardado casi un fin de semana entero. Las imágenes eran anticuadas, pero aun así el juego era muy divertido y por de más adictivo.

Por la lectura de los mensajes que aparecían en los muros tenía conocimiento de que, durante los últimos cinco años, varios gunters habían jugado a *Mazmorras de Daggorath* allí mismo, en el ordenador de Halliday. Algunos habían superado todos los juegos de la caja de zapatos, sólo para ver si, al hacerlo, sucedía algo. No había sido así, aunque, claro, ninguno de ellos estaba en posesión de la Llave de Cobre en el momento de intentarlo.

Las manos me temblaron ligeramente cuando apagué el TRS-80 e introduje el cartucho de *Mazmorras de Daggorath*. Volví a encenderlo y la pantalla se volvió negra y en ella apareció la imagen antigua de un hechicero, acompañado de varios efectos sonoros siniestros. El brujo sostenía una vara en una mano y, debajo de él, en letras mayúsculas, se leía: «¡TE RETO A ENTRAR... A MAZMORRAS DE DAGGORATH!»

Puse los dedos sobre el teclado y empecé a jugar. Tan pronto como lo hice, un altavoz se encendió y una música conocida empezó a sonar a todo volumen. Se trataba de la banda sonora que Basil Poledouris había compuesto para *Conan el Bárbaro*.

«Ésta ha de ser la manera de Anorak de hacerme saber que voy por el buen camino», pensé.

No tardé en perder la noción del tiempo. Olvidé que mi avatar estaba sentado en el dormitorio de Halliday y que yo, en realidad, estaba sentado en mi guarida, acurrucado junto al calentador eléctrico tecleando al aire, introduciendo las instrucciones sobre un teclado imaginario. Todas las capas intermedias desaparecieron y yo me perdí en el juego al que jugaba dentro de otro juego.

En *Mazmorras de Daggorath* controlas a tu avatar tecleando órdenes como: «GIRA A LA IZQUIERDA» o «SUJETA LA LINTERNA». De ese modo navegas a través de un laberinto de pasadizos formado por gráficos

vectoriales mientras luchas contra arañas, gigantes de piedra, monstruos blandos y fantasmas, y descienes más y más, y pasas por los cinco niveles de la mazmorra, que gradualmente van aumentando la dificultad. Tardé un rato en volver a encontrarle el tranquillo al juego, pero una vez lo conseguí, no me pareció difícil. La posibilidad de salvar la posición en todo momento me proporcionaba infinitas vidas (aunque guardar y cargar de nuevo los juegos desde una cinta de casete resultó ser un proceso largo y farragoso. En más de una ocasión debía intentarlo varias veces y también mover con mucho cuidado el mando del volumen del radiocasete.) Guardar el juego también me permitía hacer pequeñas pausas para ir al baño o recargar mi calefactor.

Mientras jugaba, la banda sonora de *Conan el Bárbaro* terminó, el altavoz emitió un chasquido y en el casete empezó a sonar la otra cara de la cinta, que era la banda sonora de *Lady Halcón*, llena de sintetizadores. Cómo iba a vengarme de Hache cuando lo viera...

Alcancé el último nivel de la mazmorra hacia las cuatro de la madrugada y tuve que enfrentarme al Brujo Malvado de Daggorath. Tras morirme y comenzar de nuevo dos veces, logré derrotarlo, usando la Espada Élfica y una Anilla de Hielo. Superé el juego recogiendo el anillo mágico del hechicero, que me quedé. Cuando lo hice, en la pantalla apareció una imagen que mostraba a un mago con una estrella brillante en su vara y en sus ropajes. El texto de la parte inferior rezaba así: «¡MIRAD: EL DESTINO AGUARDA LA MANO DE UN NUEVO MAGO!»

Esperé para ver qué sucedía. Por un momento no ocurrió nada. Pero luego la viejísima impresora de matriz de puntos de Halliday se puso en marcha y, con gran estrépito, escupió una sola línea de texto. El rodillo giró y arrastró la hoja hasta lo alto de la máquina. La arranqué y leí lo que decía:

«¡FELICIDADES! ¡HAS FRANQUEADO LA PRIMERA PUERTA!»

Miré a mi alrededor y vi que, en la pared del dormitorio, había aparecido una verja de hierro forjado, en el mismo lugar donde, hasta hacía un segundo, había colgado un póster de la película *Juegos de guerra*. En el

centro de la verja había un cerrojo de cobre con una cerradura.

Me subí a la mesa de Halliday para alcanzarla, metí la Llave de Cobre en ella y la giré. Entonces, la verja entera emitió un potente resplandor, se calentó mucho y sus dos hojas se abrieron hacia dentro, revelando, al hacerlo, un campo estrellado. Parecía ser un portal hacia el espacio profundo.

—Dios mío, está lleno de estrellas —oí decir a una voz despersonalizada.

Reconocí al instante una de las frases de *2001, Odisea del espacio*. Después llegó hasta mis oídos un zumbido continuo, grave, inquietante, seguido de un fragmento musical de la banda sonora de la misma película: *Así hablaba Zaratustra*, de Richard Strauss.

Me asomé y miré al otro lado del portal. A izquierda y derecha, arriba y abajo. Nada más que un campo infinito de estrellas en todas direcciones. Entrecerré los ojos y distinguí también algunas nebulosas diminutas de galaxias lejanas.

No lo dudé. Me lancé a la verja abierta. Tuve la sensación de que me atraía, de que tiraba de mí y empecé a caer. Pero en lugar de descender seguía moviéndome hacia delante y las estrellas parecían moverse conmigo.

Me encontré de pie, frente a una máquina arcade antigua, de las de salón recreativo, jugando a *Galaga*.

La partida ya estaba empezada. Yo tenía naves dobles y 41.780 puntos. Bajé la vista y vi que tenía las manos sobre los mandos. Tras unos segundos de desorientación, empecé a jugar consciente de lo que hacía y moví el *joystick* a la izquierda justo a tiempo para evitar que eliminaran una de mis naves.

Sin apartar del todo la vista del juego, intenté averiguar dónde me encontraba, qué era lo que me rodeaba. Con mi visión periférica logré distinguir un juego de *Dig Dug* a mi izquierda y una máquina de *Zaxxon* a mi derecha. De más atrás llegaba la cacofonía de un combate digital que provenía de un montón de máquinas de videojuegos antiguos. Entonces, entre una oleada de atacantes y otra en mi partida de *Galaga*, la pantalla se volvió negra y pude ver mi reflejo en ella. El rostro que me miraba no era el de mi avatar, sino el de Matthew Broderick. Un Matthew Broderick jovencísimo que todavía no había actuado en *Todo en un día* ni en *Lady Halcón*.

Y entonces supe dónde estaba.

Y quién era.

Era David Lightman, el personaje interpretado por Matthew Broderick en el largometraje *Juegos de guerra*. Y aquélla era la primera escena de la película.

Y yo estaba dentro de ella.

Miré fugazmente a mi alrededor y vi una réplica detallada de Grand Palace 20, aquella mezcla de salón recreativo y pizzería que aparece en la película. Había muchos jóvenes con peinados de los ochenta que se arremolinaban en torno a las máquinas de marcianitos. Otros estaban sentados en reservados, comían pizza y bebían refrescos. En una jukebox que

había en una esquina sonaba, a todo volumen, *Video Fever*, de los Beepers. Todo era idéntico y sonaba exactamente como en la película. Halliday había copiado hasta el último detalle y lo había recreado como simulación interactiva.

Mierda.

Me había pasado años imaginando qué retos me aguardarían en el interior de la Primera Puerta, pero jamás había imaginado algo así. Aunque debería haberlo hecho. *Juegos de guerra* fue, y siguió siendo durante toda su vida, una de las películas favoritas de Halliday. Precisamente por eso yo la había visto más de treinta veces. Bueno, por eso y porque era absolutamente genial, con aquel hacker adolescente de la vieja escuela como protagonista. Al parecer, mi investigación estaba a punto de resultarme útil.

En ese momento oí un pitido electrónico sostenido. Parecía proceder del bolsillo derecho de los vaqueros que llevaba. Sin soltar el *joystick* que manejaba con la mano izquierda, metí la derecha en el bolsillo y saqué de él un reloj de pulsera digital. La pantalla señalaba las 7.45 de la mañana. Al pulsar uno de los botones para silenciar la alarma, en el centro de mi visualizador apareció un aviso: «¡DAVID, VAS A LLEGAR TARDE AL COLEGIO!»

Mediante una instrucción de voz saqué el mapa de Oasis, confiando en descubrir dónde me había llevado la Primera Puerta. Pero resultó que no sólo no me encontraba ya en Middletown, sino que ya no estaba en Oasis. El icono de mi localizador aparecía en el centro de una pantalla vacía, lo que significaba que estaba Fuera del Mapa. Al subirme a la verja, ésta había transportado mi avatar hasta una simulación autónoma situada en una ubicación virtual separada de Oasis. Al parecer, el único modo de regresar era completar la misión. Pero, si aquello era un videojuego, ¿cómo se suponía que debía jugar? Si era una misión, ¿cuál era el objetivo? Seguí jugando a *Galaga* mientras valoraba aquellas preguntas. Un segundo después, un chico entró en el salón y se acercó a mí.

—Hola, David —me dijo, clavando los ojos en mi juego.

Lo reconocí de la película. Se llamaba Howie. Recordé que el personaje de Matthew Broderick le cede los mandos a Howie para que termine la partida y sale corriendo hacia el instituto.

—Hola, David —repitió el chico exactamente en el mismo tono.

En esa segunda ocasión, sus palabras también aparecieron como texto, grabado en la parte baja de mi visualizador, como si se tratara de subtítulos. Más abajo, intermitente y en rojo, apareció la frase: «AVISO DE FINAL DE RÉPLICA».

Empezaba a comprender. El simulador me advertía de que aquélla era mi última oportunidad para pronunciar la frase siguiente de la película. Si no lo hacía, suponía que sería el final del juego. GAME OVER.

Pero no me puse nervioso, porque sabía qué frase venía a continuación. Había visto *Juegos de guerra* tantas veces que me las sabía de memoria.

—¡Hola, Howie! —le respondí.

Pero la voz que oí por los auriculares no era la mía. Era la de Matthew Broderick. Y mientras pronunciaba mi réplica, el aviso de mi visualizador desapareció y en su lugar aparecieron cien puntos, en la parte superior.

Rebusqué en mi memoria los diálogos del resto de la escena. La siguiente frase también era mía.

—¿Cómo te va? —pregunté, y acumulé otros cien puntos.

—Bastante bien —respondió Howie.

Empezaba a entusiasmarme. Aquello era increíble. Estaba totalmente metido en la película. Halliday había transformado un largometraje que tenía más de cincuenta años en un videojuego interactivo en tiempo real. ¿Cuánto habría tardado en programar algo así?

Otro aviso apareció en mi visualizador.

«¡VAS A LLEGAR TARDE A CLASE, DAVID! ¡DATE PRISA!»

Me alejé de la máquina de *Galaga*.

—Eh, ¿quieres terminarla tú? —le pregunté a Howie.

—Claro —respondió él, poniéndose a los mandos—. ¡Gracias!

Un camino verde apareció en el suelo del salón recreativo, que me

llevaba desde donde me encontraba hasta la salida. Empecé a seguirlo, pero recordé que debía volver corriendo hasta la máquina del juego de *Dig Dug* para recoger la carpeta, como hacía David en la película. Al hacerlo, mi panel de puntos anotó otros cien, y en mi visualizador apareció un BONUS DE ACCIÓN.

—Adiós, David.

—¡Adiós!

Otros cien puntos. Aquello era muy fácil.

Seguí el camino verde, salí de Grand Palace 20 y me encontré en medio de una calle muy concurrida, por la que caminé varias manzanas. Corrí por otra calle arbolada, en una zona residencial. Doblé una esquina y vi que el camino conducía directamente a un edificio grande de ladrillo. En el cartel de la puerta podía leerse: Snohomish High School. En efecto, aquél era el instituto de David y el espacio donde transcurrían las siguientes escenas.

Entré en el centro con la mente a mil por hora. Si lo único que tenía que hacer era ir soltando las réplicas de los diálogos de *Juegos de guerra* en el orden correcto durante las dos horas siguientes, aquello iba a estar chupado. Sin saberlo, me había preparado más de la cuenta. Seguramente había memorizado más aquella película que *Escuela de genios* y *Más vale muerto*.

Mientras corría por los pasillos vacíos del instituto, otro aviso apareció frente a mí: «¡LLEGAS TARDE A CLASE DE BIOLOGÍA!»

Seguí corriendo todo lo que me daban las piernas, recorriendo el camino verde, que brillaba intermitentemente. Por fin me condujo hasta la puerta de un aula de la segunda planta. Por la pequeña ventana que se abría en la mitad superior vi que la clase ya había empezado. El profesor estaba junto a la pizarra. Vi mi pupitre, que era el único vacío.

Me sentaba justo detrás de Ally Sheedy.

Abrí la puerta y entré de puntillas, pero el profesor me pilló al momento.

—¡Vaya, David! ¡Me alegro de verte!

Llegar hasta el final de la película me resultó mucho más difícil de lo que había previsto. Averiguar las «reglas» del juego y el sistema de puntuación me llevó quince minutos. Y descubrí que lo que se me pedía no era sólo recitar mi parte de los diálogos. También debía ejecutar todas las acciones del personaje de Broderick, correctamente y en el momento oportuno. Era como tener que representar el papel protagonista de una obra de teatro que habías visto muchas veces, pero que no habías ensayado en ninguna ocasión.

Durante casi toda la primera hora de la película estuve atentísimo, intentando en todo momento adelantarme para tener lista mi réplica. Cada vez que me equivocaba, o que no ejecutaba alguna acción en el momento adecuado, mi puntuación bajaba y en el visualizador aparecía una advertencia. Si el error se repetía dos veces, aparecía una ADVERTENCIA FINAL. No estaba seguro de qué sucedería si me equivocaba tres veces seguidas, pero suponía que, o bien sería expulsado al otro lado de la verja, o mi avatar, sencillamente, moriría. Lo cierto es que no estaba impaciente por descubrirlo.

Cada vez que realizaba siete acciones correctas o pronunciaba siete réplicas seguidas con exactitud, el juego me recompensaba con un COMODÍN DE RÉPLICAS. Si disponía de él y fallaba alguna frase, tenía la opción de seleccionar el icono del comodín y la frase o la acción correcta aparecían en mi visualizador, como en una especie de *teleprompter*.

En las escenas en las que mi personaje no intervenía, el simulador pasaba a una perspectiva objetiva, y lo único que tenía que hacer era sentarme y ver pasar las cosas, como cuando se veía una escena cortada en algún videojuego antiguo. Entonces podía relajarme un poco, hasta que a mi personaje le tocaba aparecer en pantalla de nuevo. Durante una de aquellas pausas intenté bajarme una copia de la película del disco duro de mi consola de Oasis, con la intención de reproducirla en una ventana de mi visualizador y poder usarla como «apuntador». Pero el sistema no me lo permitió. De hecho, descubrí que de ese lado de la verja no podía abrir ninguna ventana. Al intentarlo

apareció el siguiente aviso: «NADA DE TRAMPAS. UN INTENTO MÁS Y GAME OVER».

Por suerte, resultó que no iba a necesitar ayuda. Una vez que tuve en mi poder cinco comodines de réplicas conseguí relajarme, y entonces empecé a divertirme con aquel juego. No era difícil pasarlo bien metido dentro de una de mis pelis favoritas. Transcurrido un rato descubrí, incluso, que te daban puntos extras por pronunciar ciertas réplicas en el tono exacto y con la misma inflexión de voz que en el original.

En aquel momento no lo sabía, pero acababa de convertirme en la primera persona del mundo en participar en una clase de videojuego que era totalmente novedosa. Cuando GSS tuvo conocimiento de la simulación de *Juegos de guerra*, en la Primera Puerta (lo que ocurrió poco después), la empresa se apresuró a patentar la idea y se puso a comprar los derechos de películas y programas de televisión antiguos para convertirlos en juegos interactivos de inmersión a los que llamaron Flicksyncs, es decir, algo así como «peliback». Éstos se hicieron muy populares. Se creó un inmenso mercado de juegos que permitían actuar como protagonistas en las películas y series de televisión preferidas.

Cuando llegué a las escenas finales, el cansancio empezaba a pasarme factura y noté que no controlaba bien mis movimientos. Llevaba más de veinticuatro horas sin dormir, conectado ininterrumpidamente. La última acción que debía ejecutar consistía en ordenar al superordenador WOPR que jugara a tres en raya consigo mismo. Como todos los juegos a los que jugaba el WOPR terminaban en tablas, aquello tenía el improbable efecto de enseñar al ordenador, dotado de inteligencia artificial, que «lo único que había que hacer para ganar era no jugar». Y de ese modo se impedía que el WOPR lanzara todos los misiles balísticos intercontinentales de Estados Unidos contra la Unión Soviética.

Yo, David Lightman, adolescente y loco por la informática, residente en las afueras de Seattle, había conseguido impedir sin ayuda de nadie que se produjera el fin de la civilización humana.

Los presentes en el centro de control NORAD prorrumpieron en gritos de alegría y yo esperé a que aparecieran los créditos finales. Pero no aparecieron. Lo que sucedió, en cambio, fue que los demás personajes se esfumaron y me dejaron solo en aquella gigantesca sala de operaciones militares. Al fijarme en el reflejo que me devolvía el monitor de un ordenador, comprobé que mi avatar ya no era como Matthew Broderick. Volvía a ser Parzival.

Miré a mi alrededor, aún en el centro de control, preguntándome qué se suponía que debía hacer a continuación. Y entonces todas las pantallas gigantes que me rodeaban se pusieron en blanco y cuatro líneas de texto en letras verdes, brillantes, aparecieron en ellas. Se trataba de otro acertijo:

*Una Llave de Jade oculta el capitán
en hogar viejo y decrepito.
Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Permanecí allí unos segundos, contemplando las palabras en silencio, desconcertado, pero cuando salí de mi asombro tomé varias fotos del texto. Mientras lo hacía, la Puerta de Cobre apareció de nuevo, encajada en una pared cercana. La verja estaba abierta y, a través de ella, veía el dormitorio de Halliday. Era la salida.

Lo había conseguido. Había franqueado la Primera Puerta.

Miré hacia atrás y vi una vez más el acertijo escrito en las pantallas. Había tardado varios años en descifrar «La quintilla» y localizar la Llave de Cobre. A primera vista, era posible que resolver aquel nuevo acertijo sobre la Llave de Jade me llevara también mucho tiempo. No entendía ni una palabra. Pero estaba exhausto y ése no era el momento de enfrentarme a adivinanzas. Apenas me quedaban fuerzas para mantener los ojos abiertos.

Me lancé a la salida y aterricé en el dormitorio de Halliday. Cuando me volví para mirar la pared, descubrí que la puerta ya no estaba y que el póster

de *Juegos de guerra* volvía a ocupar su lugar.

Consulté el estado de mi cuenta de puntos y descubrí que había ganado cientos de miles más por haber franqueado la Puerta, suficientes para que mi avatar pasara del nivel 10 al 20 en una sola partida. Después revisé La Tabla:

PRIMEROS PUESTOS

1. Parzival	110.000	卐
2. Art3mis	9.000	
3. JDH	0000000	
4. JDH	0000000	
5. JDH	0000000	
6. JDH	0000000	
7. JDH	0000000	
8. JDH	0000000	
9. JDH	0000000	
10. JDH	0000000	

Mi puntuación se había aumentado cien mil puntos y junto a ellos había aparecido el icono de una puerta de color cobre. Era muy posible que los medios de comunicación (y seguramente todo el mundo), estuvieran siguiendo los resultados de La Tabla en tiempo real, por lo que a esas alturas todo el mundo debía de saber que había franqueado la Primera Puerta.

De cualquier modo, me sentía demasiado agotado para analizar las implicaciones de aquello. Sólo pensaba en dormir.

Bajé corriendo hasta la cocina. Las llaves del coche de los Halliday estaban colgadas de un clavo, junto a la nevera. Las agarré y salí deprisa. El coche (el que no se sostenía sobre bloques de hormigón) era un Ford Thunderbird de 1982. El motor se puso en marcha al segundo intento. Arranqué marcha atrás y conduje hasta la estación de autobuses.

Desde allí me teletransporté hasta la terminal que quedaba junto a mi colegio, en Ludus. Al llegar, me fui directamente a mi taquilla, la abrí y metí en ella los tesoros recién adquiridos por mi avatar, la armadura y las armas,

antes de desconectarme, al fin, de Oasis.

Cuando me quité el visor eran las 6.17 de la mañana. Me froté los ojos enrojecidos y eché un vistazo al interior de mi guarida, intentando comprender todo lo que acababa de sucederme.

Hasta ese momento no fui consciente del frío que hacía en la furgoneta. Había estado usando el pequeño calefactor a ratos durante toda la noche y había agotado la batería. Estaba demasiado cansado para montarme en la bicicleta estática y pedalear para recargarla. Y tampoco me sentía con fuerzas para regresar a la caravana fija de mi tía. De todos modos, pronto saldría el sol y sabía que, aunque me quedara dormido allí, no iba a morir congelado.

Me deslicé de la silla al suelo, me metí en el saco de dormir y me acurruqué. Cerré los ojos y el acertijo de la Llave de Jade regresó a mi mente. Pero el sueño me invadió segundos después.

Y tuve un sueño. Estaba de pie, solo, en el centro de un campo de batalla arrasado, con varios ejércitos distintos formados frente a mí. Un batallón de sixers estaba apostado delante y varios clanes de gunters me rodeaban por los demás flancos blandiendo espadas y armas de gran poder mágico. Bajaba la mirada y veía mi cuerpo. No era el cuerpo de Parzival, sino el mío. Y llevaba una armadura hecha de papel. En la mano derecha sostenía una espada de plástico, de juguete, y en la izquierda un gran huevo de cristal idéntico al que causa tantos problemas al personaje que interpreta Tom Cruise en *Risky Business*. Con todo, yo sabía que, en el contexto del sueño, ése debía de ser el Huevo de Pascua de Halliday. Y yo estaba allí plantado, en aquel descampado, con él en la mano y los demás mirándome.

Todos a una, los ejércitos de mis enemigos emitían un fiero grito de guerra y cargaban contra mí. Convergían frente a mí, enseñando mucho los dientes y con los ojos inyectados en sangre. Venían a por el Huevo y yo no podía hacer nada para impedirlo.

Sabía que estaba soñando y esperaba despertar antes de que me dieran alcance. Pero no sucedió. El sueño siguió y me arrebataron el huevo, y yo

sentí que me desgarraban y hacían pedazos.

Dormí más de doce horas seguidas y me salté todas las clases.

Cuando, finalmente, desperté, me froté los ojos y me quedé un rato tumbado, en silencio, intentando convencerme de que los hechos de la jornada anterior habían sucedido en realidad. Todo me parecía un sueño, demasiado bueno para ser cierto. Después agarré el visor y me conecté a la red para asegurarme.

Todos los canales de noticias parecían mostrar una imagen fija de La Tabla. Y el nombre de mi avatar figuraba en lo alto, en primera posición. Art3mis seguía en segundo lugar pero su puntuación había aumentado, tenía ciento nueve mil, sólo mil menos que yo. Y, como en mi caso, junto a sus puntos también aparecía un icono en forma de puerta de cobre.

O sea que lo había conseguido. Mientras yo dormía, ella había descifrado la inscripción de la Llave de Cobre. Se había trasladado a Middletown, había localizado la verja e interpretado *Juegos de guerra* de principio a fin, escasas horas después de que lo hubiera hecho yo.

Mi hazaña ya no me impresionaba tanto.

Fui cambiando de canal hasta que llegué a uno de los principales, donde vi a dos hombres sentados frente a una imagen fija de La Tabla. El de la izquierda, un señor de mediana edad con aspecto de intelectual que, según podía leerse, era «Edgar Nash experto en gunters», parecía estar explicando las puntuaciones al presentador que tenía a su lado.

—... parece que el avatar llamado Parzival ha recibido algunos puntos más por ser el primero en encontrar la Llave de Cobre —afirmaba Nash en ese momento, señalando La Tabla—. Y después, a primera hora de esta mañana, la puntuación de Parzival se ha incrementado otros cien mil puntos y ha aparecido el icono de una Puerta de Cobre junto a los dígitos. Pocas horas después se ha producido el mismo cambio en la puntuación de Art3mis. Eso parece indicar que los dos han encontrado la primera de las

tres puertas.

—¿Las famosas tres puertas de las que James Halliday hablaba en el vídeo *Invitación de Anorak*? —preguntó el conductor del programa.

—Exacto.

—Pero, señor Nash, después de cinco años, ¿cómo es que esos dos avatares han culminado la hazaña el mismo día, con apenas unas horas de diferencia?

—Bien, en mi opinión sólo existe una respuesta plausible. Esas dos personas, Parzival y Art3mis, deben de estar trabajando juntas. Seguramente las dos pertenecen a lo que se conoce como un «clan de gunters». Son grupos de cazadores del Huevo que...

Torcí el gesto y volví a recorrer los canales hasta que me tropecé con un reportero exageradamente entusiasta, que entrevistaba a Ogden Morrow vía satélite. Al mismísimo Ogden Morrow.

—... nos atiende desde su casa de Oregón. Gracias por acompañarnos hoy, señor Morrow.

—De nada —respondió Morrow.

Hacía casi seis años que no se aparecía en los medios de comunicación pero no parecía haber envejecido ni un solo día. Su cabellera gris y su barba larga lo convertían en un híbrido entre Albert Einstein y Santa Claus. Ese cruce, además, explicaba bastante bien los rasgos básicos de su personalidad.

El periodista carraspeó, algo nervioso, sin duda.

—Permítame que empiece preguntándole por su reacción a los acontecimientos de las últimas veinticuatro horas. ¿Le ha sorprendido la aparición de esos nombres en La Tabla de Puntuación de Halliday?

—¿Sorprenderme? Sí, un poco, supongo. Pero como todos los demás, llevaba tiempo esperando que esto sucediera. No estaba seguro, claro, de seguir vivo cuando finalmente pasara lo que ha pasado. Me alegro de estarlo. Todo esto es muy emocionante, ¿verdad?

—¿Cree usted que estos dos gunters, Parzival y Art3mis, trabajan juntos?

—No tengo ni idea. Supongo que es posible.

—Como sabe, Gregarious Simulation Systems mantiene la confidencialidad de todos los datos relativos a los usuarios de Oasis, por lo que no podemos conocer sus verdaderas identidades. ¿Cree que alguno de ellos dará un paso al frente y la hará pública de manera voluntaria?

—Si tienen dos dedos de frente, no lo harán —respondió Morrow, colocándose bien las gafas de montura metálica—. Si yo estuviera en su piel, haría todo lo posible por mantener el anonimato.

—¿Por qué dice eso?

—Porque cuando el mundo descubra quiénes son no tendrán ni un segundo de tranquilidad. La gente que cree que puede ayudarte a encontrar el Huevo de Halliday no te deja en paz. Hablo por experiencia.

—Sí, lo supongo. —El periodista esbozó una sonrisa forzada—. Sin embargo, este canal se ha puesto en contacto tanto con Parzival como con Art3mis vía e-mail y les hemos ofrecido importantes sumas de dinero a cambio de que nos concedan entrevistas en exclusiva, ya sea en Oasis o aquí, en el mundo real.

—Estoy seguro de que recibirán muchas ofertas parecidas. Pero dudo de que acepten —insistió Morrow, que miró a la cámara y me hizo sentir que se dirigía directamente a mí—. Alguien lo bastante listo para culminar con éxito la misión que ha empezado debería saber muy bien que no debe arriesgarse a perderlo todo por hablar con los buitres de la prensa.

El periodista soltó una risita nerviosa.

—Ah, señor Morrow, no creo que sea apropiado...

Morrow se encogió de hombros.

—Lástima. Yo sí lo creo.

El periodista volvió a carraspear.

—Bien, cambiando de tema... ¿Aventura usted alguna predicción sobre los cambios que pueda experimentar La Tabla en las próximas semanas?

—Apuesto a que los ocho espacios libres no tardarán mucho en llenarse.

—¿Qué le lleva a pensarlo?

—Una persona puede guardar un secreto, pero dos no —respondió,

mirando directamente a la cámara una vez más—. No lo sé. Tal vez me equivoque, pero de una cosa sí estoy seguro. Los sixers van a usar todo el juego sucio que puedan para descubrir la ubicación de la Llave de Cobre y la Primera Puerta.

—¿Se refiere a los empleados de Innovative Online Industries?

—Sí, de IOI. Los sixers. Su único propósito es explotar los vacíos legales en las reglas del concurso y subvertir la intención del testamento de Jim. Aquí lo que está en juego es el alma misma de Oasis. Lo último que habría querido Jim es que su creación cayera en manos de un conglomerado multinacional fascista como IOI.

—Señor Morrow. IOI es la propietaria de esta cadena...

—¡Lo sé muy bien! —exclamó Morrow, triunfante—. ¡IOI es la propietaria de prácticamente todo! Incluido usted, jovencito. No sé si le tatuaron un código de barras en el culo cuando le contrataron, porque lo cierto es que no deja de vomitar su propaganda empresarial...

El periodista empezó a tartamudear, mirando nervioso a un punto que quedaba más allá de la cámara.

—Eso, eso, deprisa, corten antes de que diga algo más.

Y Morrow estalló en carcajadas un instante antes de que se interrumpiera su conexión vía satélite.

El periodista tardó unos segundos en recobrar la compostura, y entonces dijo:

—Gracias una vez más por recibirnos hoy, señor Morrow. Por desgracia no tenemos más tiempo para conversar con él. Y ahora pasamos la conexión a Judy, que se ha reunido con una mesa de prestigiosos expertos en Halliday...

Sonreí y apagué el canal de vídeo, valorando el consejo que acababa de ofrecerme Morrow. Siempre había sospechado que aquel hombre ya mayor sabía más sobre la competición de lo que aparentaba.

Morrow y Halliday se habían criado juntos, habían fundado juntos una empresa y habían cambiado el mundo juntos. Pero Morrow llevaba una vida muy distinta de la de su socio, una vida que implicaba una relación mucho mayor con la humanidad. Y una dosis mucho mayor de tragedia.

A mediados de los noventa, cuando Gregarious Simulation Systems era sólo Gregarious Games, Morrow se casó con su novia del instituto, Kira Underwood, una joven nacida y criada en Londres (su nombre verdadero era Karen, pero desde que vio *El cristal oscuro* se hacía llamar Kira). Morrow la había conocido en el primer año de bachillerato, durante un intercambio de alumnos. En su autobiografía, el socio de Halliday escribiría que ella era «la *geek* por antonomasia», obsesionada con los Monty Python, los cómics, las novelas de fantasía y los videojuegos. Morrow y Kira compartían algunas asignaturas y él se colgó de ella casi de inmediato. La invitó a asistir a sus sesiones semanales de *Dragones y mazmorras* (como había hecho con Halliday unos años antes) y, para su sorpresa, Kira aceptó. Morrow escribiría: «Todos los chicos sin excepción se enamoraron de ella, incluido Jim. Lo cierto es que fue Kira quien le puso el apodo de Anorak, un término coloquial que se usaba en Inglaterra para referirse a los obsesos de la informática. Creo que Jim lo adoptó como nombre de su personaje de *Dragones y mazmorras* para impresionarla. O tal vez fuera su manera de hacerle saber que entendía la broma. Jim se ponía muy nervioso en presencia de mujeres y Kira fue la única chica con la que le vi hablando de manera relajada. Aun así, era sólo como personaje, como Anorak, en el curso de nuestras sesiones de juego. Y únicamente se dirigía a ella por Leucosia, el nombre de su personaje.»

Ogden y Kira empezaron a salir juntos. Cuando terminó el curso y a ella le llegó la hora de regresar a Londres, los dos se habían declarado ya mutuamente su amor. Siguieron en contacto durante el último curso de bachillerato: se enviaban correos electrónicos todos los días gracias a un sistema de tablón de anuncios informático, anterior a internet, llamado FidoNet. Cuando se graduaron, Kira regresó a Estados Unidos, se fue a vivir

con Morrow y se convirtió en una de las primeras empleadas de Gregarious Games. (Durante los primeros dos años, fue la única integrante del departamento artístico.) Se prometieron pocos años después del lanzamiento de Oasis. Se casaron al cabo de un año y Kira renunció a su cargo de directora artística de GSS. (Ella también era ya millonaria, gracias a sus acciones de la empresa.) Morrow permaneció en GSS durante cinco años más. Y entonces, en verano de 2022, anunció que abandonaba la compañía. En aquel momento atribuyó su decisión a «razones personales». Pero años después, en su autobiografía, escribiría que había salido de GSS porque «ya no estaban en el negocio de los videojuegos» y porque creía que Oasis había evolucionado hasta convertirse en algo horrible. «Se había convertido en una cárcel autoimpuesta para la humanidad», reveló. «En un lugar agradable donde la gente se evade de sus problemas, mientras la civilización se hunde lentamente, especialmente por falta de atención.»

Según ciertos rumores, Morrow había optado por irse a causa de un profundo desacuerdo con Halliday. Ninguno de los dos confirmaría ni negaría el rumor y nadie parecía saber qué clase de disputa era la que había puesto fin a una amistad de toda la vida. Pero fuentes de la empresa afirmaron que en el momento de la renuncia de Morrow, Halliday y él llevaban ya varios años sin hablarse. Aun así, cuando se abandonó GSS le vendió todas sus acciones a su socio, por una cifra que no se hizo pública.

Ogden y Kira se «retiraron» a su casa de Oregón y fundaron una empresa de software educativo sin ánimo de lucro, Halcydonia Interactive, dedicada a la creación de juegos de aventuras interactivos para los niños. Yo, de hecho, crecí jugando con ellos, siempre ambientados en el reino mágico de Halcydonia. Como niño solitario criado en las Torres, los juegos de Morrow me alejaban de mi entorno deprimente. También me enseñaban matemáticas, resolución de problemas y de paso me servían para mejorar mi autoestima. En cierto sentido, los Morrow fueron mis primeros maestros.

Durante los siguientes diez años, Ogden y Kira disfrutaron de una existencia feliz y apacible, viviendo y trabajando juntos en un relativo

aislamiento. Intentaron tener hijos, pero no pudo ser. Habían empezado a pensar en la adopción cuando, en el invierno de 2034, Kira perdió la vida en una carretera de montaña, a pocas millas de su casa, al pisar una placa de hielo y perder el control del vehículo.

Después de aquello, Ogden siguió dirigiendo solo Halcydonia Interactive. Logró mantenerse fuera de la vida pública hasta la mañana en que se divulgó el fallecimiento de Halliday. Su casa sufrió el asedio de los medios de comunicación. Como había sido su mejor amigo, todo el mundo daba por supuesto que sólo él sabría explicar por qué el difunto multimillonario había decidido donar toda su enorme fortuna a quien la quisiera. Morrow, finalmente, ofreció una rueda de prensa para quitarse a todo el mundo de encima. Hasta ese día, aquélla había sido la última vez que había hablado con la prensa. Yo había visto muchísimas veces el vídeo de aquella aparición pública.

Morrow empezaba leyendo una breve declaración en la que afirmaba que llevaba más de diez años sin ver a Halliday ni hablar con él.

—Tuvimos un desencuentro —manifestaba—, y me niego a hablar de ello, ahora y en el futuro. Baste decir que desde hace más de diez años no he establecido ninguna comunicación con él.

—¿Entonces por qué le ha dejado Halliday su inmensa colección de videojuegos clásicos de salón recreativo? —le preguntaba un periodista—. Todas sus demás posesiones van a ser subastadas. Si no seguían siendo amigos, ¿por qué es usted la única persona a la que ha dejado algo?

—No tengo ni idea —se limitaba a responder Morrow.

Otro periodista le preguntaba entonces si pensaba participar en la búsqueda del Huevo de Pascua, pues, al conocer tan bien a Halliday, tendría probablemente más oportunidades que los demás de encontrarlo. Morrow le recordó a ese periodista que las reglas establecidas en el testamento dejaban claro que en la competición no podía participar nadie que trabajara o hubiera trabajado alguna vez para Gregarious Simulation Systems, ni ninguno de sus parientes próximos.

—¿Tuvo usted algún conocimiento de lo que preparaba Halliday durante los años que pasó recluido? —preguntaba alguien.

—No. Sospechaba que tal vez trabajara en algún nuevo juego. Jim siempre estaba trabajando en juegos nuevos. Para él, crear juegos era tan necesario como respirar. Pero jamás imaginé que planeara algo... de semejante magnitud.

—Siendo, como es, la persona que mejor lo conocía, ¿tiene usted algún consejo que dar a los millones de personas que ya han empezado a buscar su Huevo de Pascua?

—Me parece que Jim lo dejó muy claro —replicó Morrow llevándose el dedo a la sien varias veces, como hacía Halliday en el vídeo *Invitación de Anorak*—. Jim siempre quiso que todo el mundo compartiera sus obsesiones, que a todo el mundo le encantaran las cosas que a él le encantaban. Creo que este concurso es su manera de ofrecer un incentivo para ello.

Apagué el canal donde aparecía Morrow y revisé mis e-mails. El sistema me informó de que había recibido más de dos millones de mensajes no solicitados, que archivé automáticamente en una carpeta separada para poder revisarlos más tarde. En el buzón de entrada sólo quedaron dos, que correspondían a personas que figuraban en mi lista de contactos autorizados. Uno era de Hache. El otro, de Art3mis.

Abrí primero el de Hache. Era un videomail, y el rostro de su avatar apareció en una ventana.

—¡Joder, tío! —exclamaba—. ¡No me lo puedo creer! ¿Ya has franqueado la puta Primera Puerta y todavía no me has llamado? Llámame, cabrón. ¡Ahora mismo! ¡En cuanto recibas esto!

Me planteé la posibilidad de esperar unos días antes de hacerlo, pero no tardé en abandonar la idea. Tenía que hablar con alguien de todo aquello y Hache era mi mejor amigo. Si podía confiar en alguien, era en él.

Respondió al primer tono, y su avatar apareció en otra ventana, frente a

mí.

—Pero ¡qué perro eres! ¡Qué perro genial, astuto y retorcido!

—Hola, Hache —le dije yo, fingiendo no inmutarme—. ¿Qué hay de nuevo?

—¿Que qué hay de nuevo? ¿Que qué hay de nuevo? ¿Descontando que he visto que el nombre de mi mejor amigo aparece el primero de La Tabla? ¿Descontando eso, quieres decir? —Se echó hacia delante, hasta que su boca ocupó por completo la imagen, y gritó—: ¡Pues, descontando eso, no gran cosa! ¡Ninguna otra novedad!

Me eché a reír.

—Siento haber tardado un rato en responderte. Ayer me acosté un poco tarde.

—No me jodas con que te has acostado tarde —dijo—. ¡Mírate! ¿Cómo puedes estar tan calmado? ¿Es que no te das cuenta de lo que significa? ¡Esto es una pasada! ¡Es total! ¡Felicidades, tío, joder! —Empezó a hacerme reverencias sin parar, una tras otra—. ¡No soy digno de vos!

—Para ya, tío. No hay para tanto. Todavía no he ganado nada...

—¿No hay para tanto? —volvió a gritar—. ¡NO-HAY-PARA-TANTO! ¿Me estás tomando el pelo? Pero si eres una leyenda, tío. Te has convertido en el primer gunter de la historia en encontrar la Llave de Cobre. Y en franquear la Primera Puerta. A partir de este momento eres un dios. ¿Es que no te das cuenta, loco?

—Te lo digo en serio. Basta. No necesito que me metas más miedo en el cuerpo. Con el que ya tengo me sobra.

—¿Has visto las noticias? El mundo entero está alucinando. ¡Y los mensajes en los muros de algunos gunters echan humo! Todos hablan de ti, amiguito.

—Lo sé. Escucha, espero que no estés enfadado conmigo por no decirte nada. Se me hacía raro no devolverte las llamadas ni contarte en qué andaba metido...

—Vamos, tío. —Me miró con desprecio—. Sabes muy bien que yo, en tu

lugar, habría hecho exactamente lo mismo. El juego hay que jugarlo así. Pero... —se puso más serio— me intriga saber cómo fue que esa Art3mis logró encontrar la Llave de Cobre y franquear la puerta inmediatamente después de ti. Todo el mundo parece pensar que los dos trabajáis juntos, pero yo sé que es mentira. Así que cuéntame qué ha pasado. ¿Te estaba siguiendo, o algo así?

Negué con la cabeza.

—No. Ella ya había encontrado el escondite de la llave antes que yo. Según me dijo, el mes pasado. Pero hasta ahora no ha sido capaz de hacerse con ella. —Mantuve silencio unos instantes—. La verdad es que no puedo entrar en muchos detalles sin... ya sabes...

Hache levantó las dos manos.

—No te preocupes. Lo entiendo perfectamente. No quisiera que se te escapara algo sin querer. —Me dedicó su característica sonrisa de oreja a oreja, y sus dientes blancos, resplandecientes, parecieron ocupar la mitad de la ventana—. La verdad es que tendría que contarte dónde estoy en este momento...

Ajustó la cámara virtual para alejar el *zoom* y mostrar un plano más general de su paradero. Vi que se encontraba en lo alto de la colina de cima plana, en el exterior de la Tumba de los Horrores.

Me quedé boquiabierto.

—¿Cómo coño has...?

—Bueno, cuando anoche vi tu nombre en todos los informativos pensé que tú nunca habías tenido la pasta suficiente para viajar demasiado. Para viajar a secas, siendo más exactos. Así que se me ocurrió que si habías encontrado el escondite de la Llave de Cobre tenía que haber sido cerca de Ludus. O tal vez en Ludus mismo.

—Bien pensado —le dije, sinceramente.

—No tanto. Me pasé horas rebuscando en mi cerebro de pulga hasta que di con la idea de sacar el mapa de Ludus en busca de las características descritas en el módulo de la Tumba de los Horrores. Y cuando las encontré,

todo encajó de pronto. Y ahora estoy aquí.

—Enhorabuena.

—Bueno, sí. Dado que tú me señalaste la dirección correcta, las cosas han sido bastante fáciles. —Se volvió para echar un vistazo a la tumba—. Llevo años buscando este lugar y ahora veo que está tan cerca de mi colegio que podía haber llegado a pie. Me siento como un gilipollas integral por no haberlo pensado antes.

—No eres ningún gilipollas —le dije—. Tú solo has tenido que descifrar «La quintilla», de otro modo no habrías sabido siquiera lo del módulo de «La Tumba de los Horrores», ¿no?

—¿O sea, que no estás cabreado? —me preguntó—. ¿Porque me haya aprovechado de lo que sabía de ti?

Negué con la cabeza.

—Claro que no. Yo habría hecho lo mismo.

—En cualquier caso, te debo una. Y no lo olvidaré.

Le señalé la tumba con un movimiento de cabeza.

—¿Ya has estado dentro?

—Sí. He salido para llamarte, mientras espero a que el servidor se reinicie a medianoche. La tumba está vacía ahora; tu amiga, Art3mis ya ha pasado por aquí hace unas horas.

—No somos amigos —puntualicé—. Ella apareció unos minutos después de que yo obtuviera la llave.

—¿Y luchasteis?

—No. En la tumba están prohibidos los combates PvP. —Consulté la hora—. Parece que todavía quedan algunas horas para el reinicio.

—Sí, he estado estudiando el módulo original de *Dragones y mazmorras*, intentando prepararme —añadió—. ¿Quieres darme algún consejo?

Sonreí.

—No, la verdad es que no.

—Ya me parecía a mí... —Hizo una pausa breve—. Escúchame. Tengo que preguntarte algo. ¿En tu escuela hay alguien que sepa el nombre de tu

avatar?

—No. Siempre me he preocupado por mantenerlo en secreto. Allí nadie me conoce como Parzival. Ni siquiera los profesores.

—Bien. Yo he tomado la misma precaución. Por desgracia, varios de los gunters que frecuentan El Sótano saben que tanto tú como yo asistimos a clase en Ludus, por lo que es posible que aten cabos. Me preocupa uno en concreto...

El pánico se apoderó de mí.

—¿I-rOk?

Hache asintió.

—No ha dejado de llamarme desde que tu nombre apareció en La Tabla para preguntarme qué sé del tema. Yo me he hecho el tonto y al parecer ha colado. Pero si mi nombre también llega a aparecer en La Tabla, estoy seguro de que empezará a presumir de que nos conoce. Y cuando le diga a otros gunters que tú y yo somos alumnos de Ludus...

—¡Mierda! —solté—. Todos los gunters del simulador se acercarán hasta aquí en busca de la Llave de Cobre.

—Exacto —corroboró Hache—. Y dentro de poco la ubicación de la tumba será del dominio público.

Aspiré hondo.

—En ese caso, será mejor que consigas la llave antes de que suceda.

—Haré lo que pueda. —Levantó una copia del módulo de «La Tumba de los Horrores»—. Ahora, si me disculpas, voy a releer esto. Lo he estudiado más de cien veces hoy...

—Buena suerte, Hache —le dije—. Llámame cuando hayas franqueado la puerta.

—Si franqueo la puerta.

—Lo harás. Y cuando lo hagas, nos encontraremos en El Sótano y hablaremos.

—De acuerdo, amigo.

Se despidió de mí con la mano y estaba a punto de poner fin a la llamada

cuando quise añadir algo.

—Eh, Hache.

—¿Sí?

—Tal vez te convenga desengrasar un poco tus dotes para las justas —le dije—. Ya sabes. Entre este momento y la medianoche.

Él pareció desconcertado un momento, pero luego comprendió y me sonrió.

—Te sigo. Gracias, tío.

—Buena suerte.

La ventana de vídeo se apagó y yo me pregunté cómo haríamos Hache y yo para seguir siendo amigos ante todo lo que teníamos por delante. Ninguno de los dos quería formar equipo con el otro, por lo que a partir de ese momento pasábamos a ser competidores. ¿Lamentaría en el futuro haberle ayudado ese día? ¿O me arrepentiría de haberlo conducido, imprudentemente, hasta el escondite de la Llave de Cobre?

Ahuyenté aquellas ideas y abrí el e-mail de Art3mis. Era un anticuado mensaje de texto:

Querido Parzival:

¡Enhorabuena! ¿Lo ves? Ya eres famoso, como te anticipé. Aunque parece que nos han arrojado a los dos a la luz de los focos. Da un poco de miedo, ¿no?

Gracias por chivarme lo de jugar a la izquierda. Tenías razón. No sé por qué, pero el caso es que en esa posición lo conseguí. Pero no creas por ello que estoy en deuda contigo ni nada parecido, señor. :)

Lo de la Primera Puerta es bastante fuerte, ¿no? No se parece en nada a lo que imaginaba. No habría estado mal que Halliday me hubiera dado la opción de interpretar el papel de Ally Sheedy, pero en fin.

Este acertijo nuevo es muy difícil, ¿no crees?

Espero que no tardemos otros cinco años en descifrarlo.

Da igual, sólo quería decirte que para mí ha sido todo un honor conocerte. Espero que nuestros caminos vuelvan a cruzarse pronto.

Sinceramente,

Art3mis.

P.D.: Disfruta siendo el número uno mientras puedas, tío. No va a durar mucho.

Releí el mensaje varias veces, sonriendo como un colegial atontado, y redacté la respuesta:

Querida Art3mis:

Enhorabuena a ti también. Estabas en lo cierto. La competitividad saca lo mejor que hay en ti.

No me des las gracias por el consejo de jugar a la izquierda. Aunque está claro que sí me debes una. :)

El nuevo acertijo está chupado. De hecho, creo que ya lo tengo resuelto. ¿Qué es lo que no entiendes?

Para mí también ha sido un honor conocerte. Si alguna vez te apetece que nos veamos en algún chat, dímelo.

QLFTA

Parzival

P.D.: ¿Me estás retando? Pues prepárese, señora.

Tras reescribirlo varias veces, pulsé la tecla de «enviar». Abrí entonces

la ventana con el acertijo de la Llave de Jade y me dispuse a estudiarlo, sílaba por sílaba. Pero no parecía capaz de concentrarme. Por más que lo intentaba, mi mente regresaba a Art3mis una y otra vez.

Hache franqueó la Primera Puerta a primera hora del día siguiente.

Su nombre apareció en La Tabla en tercera posición, con ciento ocho mil puntos. El valor por obtener la Llave de Cobre, en su caso, había disminuido otros mil puntos, pero el de franquear la Primera Puerta seguía siendo de cien mil.

Regresé al instituto esa misma mañana. Me planteé la posibilidad de decir que estaba enfermo, pero temía que mi ausencia despertara sospechas. Cuando llegué, me di cuenta de que no debería de haberme preocupado. A causa del renovado interés por La Cacería, más de la mitad del alumnado, además de bastantes profesores, ni se molestaron en presentarse. Como en el centro todo el mundo sabía que el nombre de mi avatar era Wade3, nadie me prestaba la menor atención. Recorría los pasillos sin que me vieran y llegué a la conclusión de que eso de tener una identidad secreta estaba muy bien. Me hacía sentirme como Clark Kent o Peter Parker. Y se me ocurrió que seguramente a mi padre le habría encantado.

Esa tarde, I-rOk nos envió e-mails a Hache y a mí, intentando chantajearnos. Nos decía que si no le revelábamos dónde se encontraban la Llave de Cobre y la Primera Puerta colgaría todo lo que sabía de nosotros en los muros de gunters que encontrara. Como nos negamos, cumplió con su amenaza y empezó a contar a quienes quisieran escucharle que Hache y yo estudiábamos en Ludus. Como no tenía modo de demostrar que nos conocía y para entonces ya había centenares de gunters que aseguraban ser nuestros amigos íntimos, Hache y yo confiábamos en que sus anuncios pasaran desapercibidos. Pero no fue así, por supuesto. Al menos otros dos gunters fueron lo bastante agudos para atar cabos entre Ludus, «La quintilla» y la Tumba de los Horrores. Un día después de que I-rOk soltara la liebre, el nombre «Daito» apareció en la cuarta casilla de La Tabla. Y entonces, cuando habían transcurrido apenas quince minutos, el nombre «Shoto» se

colocó en quinto lugar. Por algún motivo, los dos habían obtenido la Llave de Cobre el mismo día, sin esperar a que el servidor se reiniciara a medianoche. Transcurridas unas horas, tanto Daito como Shoto franquearon la Primera Puerta.

Nadie había oído hablar de aquellos avatares hasta entonces, pero sus nombres parecían indicar que trabajaban juntos, bien como dúo, bien como integrantes de un clan. *Shoto* y *Daito* eran los nombres japoneses de las espadas corta y larga, respectivamente, que usaban los samuráis. Cuando se empleaban combinadas, las dos espadas se llamaban *daisho*, y ése fue el apodo por el que no tardaron en ser conocidos.

Sólo habían transcurrido cuatro días desde que mi nombre apareciera en La Tabla, y en cada una de las cuatro jornadas siguientes se había inscrito otro. El secreto era conocido y La Cacería parecía haber acelerado el ritmo.

Aquella semana no lograba concentrarme en lo que decían mis profesores. Por suerte apenas me quedaban dos meses de clase y ya había sumado los créditos que me hacían falta para graduarme, aunque a partir de entonces me colgara y no hiciera nada. De modo que iba de una clase a otra como si estuviera dentro de una nube, pensando una y otra vez en el acertijo de la Llave de Jade, que recitaba mentalmente sin cesar:

*Una Llave de Jade oculta el capitán
en hogar viejo y decrepito.
Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Según el diccionario, un poema de cuatro versos con rima alterna se llamaba «cuarteta», y así fue cómo se conoció el acertijo. Todas las noches, después de las clases, me conectaba a Oasis y llenaba las páginas en blanco de mi *Diario del Grial* con posibles interpretaciones de la cuarteta.

¿A qué capitán se refería Anorak? ¿Al Capitán Canguro? ¿Al Capitán América? ¿Al Capitán Buck Rogers del siglo XXV?

¿Y dónde coño se encontraba ese «hogar viejo y decrepito»? Esa parte de la pista era tan general que resultaba desesperante. La casa de Middletown en la que Halliday había pasado su infancia no podía considerarse «decrepita»; pero, claro está, podía referirse a alguna otra casa de su ciudad natal. Con todo, esa posibilidad parecía demasiado fácil, y la posible ubicación demasiado cercana al escondite de la Llave de Cobre.

En un primer momento pensé que aquel «hogar decrepito» podía hacer referencia a la película *La revancha de los novatos*, una de las favoritas de Halliday. En ella, los novatos del título alquilan una casa decrepita y la arreglan (durante uno de esos montajes musicales tan típicos de los ochenta). Decidí visitar una recreación de la casa de *La revancha de los novatos* que encontré en el planeta Skolnick y me pasé un día entero buscando, sin resultado.

Los últimos dos versos de «La quarteta» también constituían, para mí, un misterio absoluto. Parecían decir que, una vez encontrada la casa decrepita, había que acumular una serie de trofeos y después soplar algún silbato. Tal vez eso de tocar el silbato tuviera un sentido más figurado y significara «alertar de algo» o «revelar algo». Fuera como fuese, aquello no tenía ningún sentido. Pero yo seguía repasando los versos, palabra por palabra, hasta que se me derretía el cerebro.

Ese viernes, al salir de clase, el día en que Daito y Shoto franquearon la Primera Puerta, yo estaba sentado en un lugar tranquilo, a pocos kilómetros del colegio, en una colina de laderas empinadas, con un solo árbol en su cima. Me gustaba ir allí a leer, a hacer los deberes o simplemente a disfrutar de las vistas de los campos verdes de los alrededores. En el mundo real no tenía acceso a paisajes como ése.

Mientras estaba ahí sentado, empecé a revisar los millones de mensajes que seguían atestando mi bandeja de entrada. Llevaba toda la semana haciéndolo. Los había recibido de personas del mundo entero. Cartas de

felicitación. Súplicas de ayuda. Amenazas de muerte. Peticiones de entrevistas. Varias diatribas largas e incoherentes de gunters a quienes, sin duda, la búsqueda del Huevo había llevado a la locura. También había recibido invitaciones para unirme a cuatro de los mayores clanes de gunters: los Ovicaptors, Clan Destiny, los Key Masters y Team Banzai. A los cuatro les respondí que no, gracias.

Cuando me cansé de leer los correos de mis «fans» empecé a revisar los etiquetados como «de trabajo», y hojeé algunos. Descubrí que había recibido varias ofertas de estudios de cine y editoriales, interesadas en comprar los derechos de mi biografía. Los borré, pues había decidido no revelar jamás mi verdadera identidad al mundo. Al menos hasta que encontrara el Huevo.

También recibí algunas propuestas de contratos de empresas que querían usar el nombre y el rostro de Parzival para vender sus servicios y productos. Un minorista de componentes electrónicos estaba interesado en usar mi avatar para promover su línea de hardware de inmersión para Oasis y vender, de ese modo, visores, guantes y equipos hápticos «certificados por Parzival». También me hicieron ofertas una cadena de pizzerías, un fabricante de zapatos y una tienda *online* que vendía pieles a medida para avatares. Había incluso una empresa de juguetes que quería manufacturar una línea de fiambreras y figuras de acción con la imagen de Parzival. Todas las empresas se ofrecían a pagarme en créditos de Oasis, que se transferirían directamente a la cuenta de mi avatar.

No podía creer en mi buena suerte.

Respondí a todas ellas informando de que aceptaba bajo las siguientes condiciones: no tener que revelar mi verdadera identidad y cerrar los tratos a través de mi avatar en Oasis.

Transcurrida una hora empecé a recibir respuestas con contratos adjuntos. No podía permitirme que un abogado los revisara, pero como todos ellos no excedían el año de duración, decidí firmarlos electrónicamente y enviarlos junto con un modelo de mi avatar en tres dimensiones para su uso publicitario. También recibí propuestas para realizar un anuncio de audio

con la voz de mi avatar y envié un clipsintetizado con una voz profunda, de barítono, que hacía que me pareciera a uno de aquellos tipos que hablaban en los tráilers de las películas.

Una vez que lo recibieron todo, los nuevos patrocinadores de mi avatar me informaron de que me enviarían los primeros pagos a mi cuenta de Oasis en el plazo de cuarenta y ocho horas. La cantidad de dinero que iba a recibir no me haría rico, en absoluto. Pero para un joven que se había criado con nada, representaba una fortuna.

Hice unos cálculos rápidos. Si vivía frugalmente, me alcanzaría parairme de las Torres y alquilar un pequeño estudio amueblado en alguna parte. Al menos durante un año. La mera idea me llenaba de nerviosismo y entusiasmo. Desde que tenía uso de razón había soñado con largarme del barrio donde me había criado y en ese momento parecía que mi sueño estaba a punto de hacerse realidad.

Después de ocuparme de los contratos, seguí revisando los correos electrónicos. Pasé a la opción de búsqueda por destinatario y descubrí que había recibido cinco mil de Innovative Online Industries. En realidad, lo que habían hecho era enviarme cinco mil copias del mismo e-mail. Llevaban toda la semana reenviándome el mismo mensaje, desde que mi nombre había aparecido en lo alto de La Tabla. Y seguían haciéndolo, a un ritmo de uno por minuto.

Los sixers también me bombardeaban a mensajes, para asegurarse de que no pasaban inadvertidos.

Todos los e-mails llevaban la etiqueta de «máxima prioridad», y estaban encabezados por el título «PROPOSICIÓN URGENTE DE NEGOCIO: POR FAVOR, LEER INMEDIATAMENTE».

En cuanto abrí el primero, generé una confirmación de respuesta automática que se envió a IOI, para que éstos supieran que al fin había leído su mensaje. A partir de ese momento, dejaron de enviarme más.

Querido Parzival:

En primer lugar, permíteme felicitarte por tus recientes logros, que en Innovative Online Industries valoramos en gran medida.

En representación de IOI, deseo presentarte una propuesta de negocio muy lucrativa que podríamos abordar, en detalle, en una sesión privada de chatlink. Por favor, ponte en contacto conmigo a través de la tarjeta adjunta lo antes posible, en el momento del día o de la noche que estimes más conveniente.

Dada nuestra reputación entre la comunidad gunter, entendería que tuvieras dudas sobre la oportunidad de comunicarte conmigo. Sin embargo, espero que seas consciente de que si decides no aceptar nuestra propuesta, nuestra intención es tantear a todos tus competidores. Esperamos que por lo menos nos concedas el honor de ser el primero en sopesar nuestra generosa oferta. ¿Qué puedes perder con eso?

Gracias por la atención que nos has dedicado. Espero poder hablar contigo pronto.

Atentamente,

Nolan Sorrento

Jefe de Operaciones

Innovative Online Industries

A pesar del tono comedido y razonable del mensaje, la amenaza subyacente estaba más que clara: los sixers querían reclutarme. O pagarme para que les dijera cómo localizar la Llave de Cobre y cómo franquear la Primera Puerta. Si me negaba, extenderían su propuesta primero a Art3mis, después a Hache y luego a Daito, a Shoto y a todos los gunters que logran

colocar su nombre en La Tabla. Aquellos repugnantes empresarios sin escrúpulos no pararían hasta que encontraran a alguien tan tonto, o desesperado, que acabara por claudicar y venderles la información que necesitaban.

Mi primer impulso fue borrar todas las copias del e-mail y hacer como si no lo hubiera recibido nunca. Pero cambié de opinión. Llegué a la conclusión de que era mejor saber con exactitud qué era lo que quería ofrecirme IOI. Tampoco pensaba dejar escapar la oportunidad de conocer a Nolan Sorrento, el infame líder de los sixers. Si el encuentro se producía vía chatlink no podía existir peligro, siempre que tuviera cuidado con lo que decía.

Estuve tentado de teletransportarme hasta Incipio antes de la «entrevista» para comprarle una piel nueva a mi avatar. Un traje a medida, tal vez. Algo vistoso y caro. Pero luego lo pensé mejor. Yo no tenía que demostrar nada a ese gilipollas. Además, era famoso. Llegaría a la reunión con la piel de serie y con mi actitud despectiva. Escucharía su oferta y les diría que se fueran a la mierda. Tal vez grabara toda la conversación y la colgara en YouTube.

Me preparé para el encuentro entrando en un buscador y averiguando todo lo que pude sobre Nolan Sorrento. El tipo tenía un doctorado en Telecomunicaciones. Antes de convertirse en jefe de Operaciones de IOI había sido un importante diseñador de juegos y supervisado la creación de varios juegos de rol para terceros, juegos que podían jugarse en Oasis. Yo había jugado a todos ellos y lo cierto es que eran bastante buenos. Había sido un buen diseñador, antes de vender el alma al diablo. Estaba claro por qué IOI lo había contratado para dirigir a sus lacayos. Suponían que, tratándose de un diseñador, tendría más probabilidades de resolver el gran rompecabezas virtual de Halliday. Pero Sorrento y los sixers llevaban más de cinco años intentándolo y no tenían ningún resultado que mostrar. Dado que los nombres de algunos avatares aparecían en La Tabla en un goteo incesante, los peces gordos de IOI debían de estar cagados. Era muy probable que Sorrento estuviera recibiendo muchas presiones de sus

superiores. Me preguntaba si aquel intento de reclutarme había sido idea suya o si alguien le habría ordenado que lo hiciera.

Cuando hubiera hecho lo que tenía que hacer con Sorrento, estaría preparado para sentarme con el mismísimo diablo. Abrí la tarjeta de contacto que venía adjunta a su e-mail e hice clic en el icono de invitación al chat que figuraba debajo.

Al conectarme a la sesión de chatlink, mi avatar se materializó en una gran plataforma de observación con vistas espectaculares a más de doce planetas de Oasis suspendidos en la negrura del espacio, más allá de la ventana curvada. Parecía encontrarme en una estación espacial, o en alguna nave de transporte de grandes dimensiones, no lo sabía con certeza.

Las sesiones de chatlink funcionaban de un modo distinto a las salas de chat y resultaban mucho más caras de mantener. Cuando abrías un chatlink, una copia inmaterial de tu avatar se proyectaba en otro lugar de Oasis. Tu avatar no estaba allí en realidad por lo que, para los demás avatares, tu presencia se representaba como ligeramente transparente. Aun así, podías interactuar con el entorno de modo limitado; franquear puertas, sentarte en sillas, etcétera. Los chatlinks se usaban sobre todo para asuntos de negocios, cuando alguna empresa quería celebrar una reunión en un punto concreto de Oasis sin tener que invertir tiempo y dinero transportando a todos los avatares hasta él. Aquélla era la primera vez que hacía uso del servicio.

Me volví y vi que mi avatar estaba de pie ante el gran mostrador semicircular de una recepción. El logotipo de IOI —unas letras gigantescas, cromadas, que se solapaban unas a otras, de cinco metros de altura— flotaba sobre él. Al acercarme al mostrador, una recepcionista rubia, de una belleza fuera de lo normal, se puso en pie para saludarme.

—Señor Parzival —me dijo, inclinando ligeramente la cabeza—. Bienvenido a Innovative Online Industries.

No entendía bien cómo lo sabía, pues yo no había anunciado mi visita. Mientras esperaba, intenté activar el grabador de vídeos de mi avatar, pero IOI había desactivado las grabaciones para esa sesión de chatlink. Era evidente que no querían que tuviera pruebas de lo que estaba a punto de suceder. O sea, que de mi plan de colgar la entrevista en YouTube, nada.

Menos de un minuto después apareció otro avatar a través de una serie de

puertas situadas en el lado opuesto de la plataforma de observación. Se dirigió directamente hacia donde me encontraba; sus botas resonando en el suelo pulido. Era Sorrento. Lo reconocí porque no usaba un avatar estándar de sixer, uno de los privilegios de su cargo. El rostro de su avatar coincidía con las fotos de él que había visto en la red. Pelo rubio, ojos castaños, nariz aguileña. Sí llevaba, en cambio, el uniforme protocolario de los sixers. Un mono azul marino con galones dorados en los hombros y un logo de IOI plateado en la pechera derecha con su número de empleado inscrito debajo: 655321.

—¡Al fin! —dijo mientras se acercaba, sonriendo como un chacal—. ¡El famoso Parzival nos honra con su presencia!—. Me alargó la mano derecha, enguantada—. Soy Nolan Sorrento, jefe de Operaciones. Es un honor conocerte.

—Sí —contesté yo, haciendo esfuerzos por mostrarme distante—. Lo mismo digo, supongo.

A pesar de ser una proyección de chatlink, mi avatar podía simular que estrechaba la mano. Pero en vez de ello, me quedé mirándosela como si lo que me estuviera ofreciendo fuera una rata muerta. Él la bajó transcurridos unos segundos, pero no sólo no renunció a su sonrisa forzada, sino que la exageró todavía más.

—Sígueme, por favor.

Me condujo por la plataforma hacia las puertas automáticas, que se abrieron para mostrarnos un muelle de lanzamiento. Contenía un solo transbordador interplanetario con el logo de IOI. Sorrento hizo ademán de montarse en él, pero yo lo detuve al pie de la rampa.

—¿Por qué se ha molestado en traerme hasta aquí vía chatlink? —le pregunté, señalándole todo lo que nos rodeaba—. ¿Por qué no me suelta su charla de ventas en una sala de chat?

—Por favor, compláceme —insistió—. Este chatlink forma parte de nuestra charla de ventas. Queremos proporcionarte la misma experiencia que tendrías si vinieras a visitar nuestra sede central en persona.

«Sí, claro —pensé—. Si hubiera venido en persona, mi avatar estaría rodeado de miles de sixers y podríais hacer conmigo lo que quisierais.»

Me subí al transbordador. La rampa se retiró y abandonamos el muelle. A través de las ventanas panorámicas de la nave vi que nos alejábamos de una de las estaciones espaciales orbitales de los sixers. Suspendido sobre nosotros se divisaba IOI-1, un inmenso planeta cromado. Me recordaba a las esferas flotantes y asesinas de las películas de la serie *Phantasma*. Los gunters se referían a él como al «hogar de los sixers». Lo habían creado poco después de que empezara el concurso, para que sirviera de base de operaciones *online* de IOI.

Nuestro transbordador, que parecía volar con el piloto automático activado, alcanzó el planeta en poco tiempo y empezó a sobrevolar su superficie, plateada como un espejo. Yo miraba por la ventanilla mientras dábamos una vuelta completa a su órbita. Que yo supiera, hasta entonces, a ningún otro gunter habían ofrecido una visita guiada como aquélla.

De polo a polo, IOI-1 estaba cubierto de arsenales, búnkeres, almacenes y hangares. También vi aeródromos repartidos por todo el territorio, donde hileras de naves de ataque, artefactos espaciales y tanques de batalla mecanizados aguardaban el momento de pasar a la acción. Sorrento no decía nada mientras inspeccionábamos la Flota sixer. Me daba tiempo para que asimilara lo que observaba.

Yo ya había visto imágenes de la superficie de IOI-1 en ocasiones anteriores, pero habían sido de baja resolución y tomadas desde puntos alejados de la órbita, desde el otro lado de la impresionante cuadrícula defensiva del planeta. Los clanes más importantes llevaban años discutiendo abiertamente sobre la conveniencia de bombardear con armamento nuclear el Complejo de Operaciones sixer, pero nunca habían logrado traspasar la malla defensiva ni alcanzar la superficie del planeta.

Cuando completamos la órbita, el Complejo de Operaciones de IOI apareció en nuestro campo de visión. Estaba formado por tres torres cubiertas de espejos, dos rascacielos rectangulares a ambos lados de otro

circular. Vistos desde arriba, los tres edificios formaban las iniciales IOI.

El transbordador se detuvo y quedó suspendido sobre la torre en forma de O, antes de descender hasta una pequeña pista de aterrizaje situada en el tejado.

—Bastante impresionante, ¿no te parece? —preguntó Sorrento, rompiendo al fin el silencio cuando tocamos suelo y se desplegó la rampa.

—No está mal. —Me sentí orgulloso de la calma que había logrado imprimir a mi voz. Todavía estaba impresionado por todo lo que acababa de ver—. Es una réplica de Oasis de las torres originales de IOI que se encuentran en el centro de Columbus, ¿verdad?

Sorrento asintió.

—Sí, el complejo de Columbus es la central de nuestra empresa. La mayor parte de mi equipo trabaja en esta torre central. Nuestra proximidad a GSS elimina cualquier posibilidad de demora del sistema. Y, claro está, Columbus no se ve afectado por los apagones que se repiten en las principales ciudades estadounidenses.

Lo que Sorrento decía lo sabía todo el mundo. Gregarious Simulation Systems estaba instalado en Columbus, como también lo estaba el principal servidor de Oasis. Otros servidores espejo redundantes se hallaban distribuidos por todo el mundo, pero estaban conectados al nodo principal de Columbus. Por eso, durante las décadas transcurridas desde el lanzamiento de la simulación, la ciudad se convirtió en una especie de Meca de las nuevas tecnologías. Columbus era el lugar desde el que el usuario de Oasis podía acceder a las conexiones más rápidas y fiables para viajar por la simulación. La mayoría de los gunters —yo incluido— soñaba con poder trasladarse a ella algún día.

Abandonamos el transbordador y nos subimos a un ascensor que había junto al punto de aterrizaje.

—En estos últimos días te has convertido en una celebridad —comentó, mientras empezábamos a descender—. Ha de ser muy emocionante para ti. Aunque también sentirás algo de miedo, ¿no? Saber que ahora posees una

información por la que millones de personas estarían dispuestas a matar.

Llevaba tiempo esperando que dijera algo por el estilo y tenía preparada una respuesta.

—¿Le importaría saltarse las tácticas de amedrentamiento y deslumbramiento? Exponga los detalles de su oferta. Tengo otros asuntos que atender.

Sorrento me sonrió como lo habría hecho a un niño precoz.

—Sí, eso no lo dudo —contestó—. Pero te ruego que no llegues a conclusiones precipitadas sobre la oferta. Creo que te sorprenderá bastante. —Y entonces, en un tono más frío, añadió—: De hecho, estoy absolutamente convencido de lo que digo.

Esforzándome al máximo por disimular lo intimidado que me sentía, entorné los ojos y solté:

—Sí, sí, lo que usted diga.

Cuando alcanzamos la planta 116 sonó un pitido y las puertas del ascensor se abrieron. Dejamos atrás a otra recepcionista y avanzamos por un pasillo muy iluminado. Nos cruzamos con varios avatares sixers, que en cuanto veían a Sorrento se ponían firmes y lo saludaban como si fuera un oficial de alto rango. Él no les devolvía los saludos ni expresaba el menor reconocimiento a sus galones.

Finalmente, me llevó hasta una inmensa sala abierta que parecía ocupar la práctica totalidad de la planta 116. Había una sucesión de cubículos de paredes altas, cada uno de ellos ocupado por una sola persona conectada a equipos de inmersión de última generación.

—Bienvenido a la División de Ovología de IOI —dijo con orgullo manifiesto.

—O sea, que ésta es la central de los lacayos —solte, mirando a mi alrededor.

—La mala educación está de más —replicó Sorrento—. Éste podría ser tu equipo.

—¿Y dispondría de un cubículo para mí solo?

—No. Tú tendrías una oficina para ti solo. Con muy buenas vistas. —
Sonrió—. Aunque no creo que pasaras mucho tiempo mirando por la
ventana.

Señalé uno de aquellos nuevos pozos de inmersión Habashaw.

—Un equipamiento muy bueno —dije.

Y lo era. Tecnología punta.

—Sí, está bien, ¿verdad? —preguntó—. Nuestros equipos de inmersión
han sido sometidos a profundas modificaciones y están todos conectados en
red. Nuestros sistemas permiten a múltiples operadores controlar a
cualquiera de nuestros avatares ovólogos. De modo que dependiendo de los
obstáculos con los que un avatar se encuentre durante su búsqueda, el control
puede transferirse de inmediato al miembro del grupo que posea las
habilidades más adecuadas para abordar la situación.

—Sí, pero eso es hacer trampa.

—Vamos, hombre —adujo Sorrento, paternalista—. Aquí no hay
trampas. El concurso de Halliday carece de reglas. Ése es uno de los muchos
errores garrafales que cometió ese viejo loco.

Sin darme tiempo a responder, Sorrento se puso en marcha de nuevo y
me condujo por entre el laberinto de cubículos.

—Todos nuestros ovólogos están conectados por voz a un equipo de
apoyo —prosiguió—. Compuesto por especialistas en Halliday, expertos en
videojuegos, historiadores de la cultura pop y criptólogos. Todos trabajan
juntos para ayudar a nuestros avatares a resolver los enigmas con los que se
encuentran. —Se volvió y me sonrió—. Como verás, lo tenemos todo
cubierto, Parzival. Por eso vamos a ganar.

—Claro, claro —dije yo—. Hasta el momento habéis realizado un
trabajo excelente. Bravo. Y ahora, ¿de qué estábamos hablando? Ah, sí, ya
me acuerdo. De que no tenéis la menor idea de dónde está la Llave de Cobre
y necesitáis mi ayuda para encontrarla.

Sorrento entrecerró los ojos, y se echó a reír.

—Chico, me caes bien —admitió, sin dejar de sonreírme—. Eres

inteligente. Y tienes cojones. Dos cualidades que admiro mucho.

Seguimos conversando. Al cabo de unos minutos llegamos al inmenso despacho de Sorrento. Desde sus ventanales se extendía una sobrecogedora vista de la «ciudad» circundante. El cielo estaba lleno de coches aéreos y naves espaciales y el sol simulado del planeta empezaba a ponerse. Sorrento se sentó a su escritorio y me indicó que yo lo hiciera en la butaca que había frente a la suya.

«Ahí viene —pensé mientras tomaba asiento—. Tú tranquilo, Wade.»

—Voy a ir al grano —dijo Sorrento—. IOI quiere ficharte. Como consultor, para que nos ayudes en la búsqueda del Huevo de Pascua de Halliday. Tendrás a tu disposición los inmensos recursos de la empresa. Dinero, armas, objetos mágicos, naves, artefactos. Lo que quieras.

—¿Qué cargo tendría?

—Ovólogo en jefe —me respondió—. Estarías al mando de toda la división, sólo yo estaría por encima de ti. Estoy hablando de cinco mil avatares perfectamente entrenados y listos para el combate, que obedecerían tus órdenes directas.

—Suená bien —contesté, esforzándome al máximo por no mostrar mis emociones.

—Pues sí. Pero aún hay más. A cambio de tus servicios estamos dispuestos a pagarte dos millones de dólares al año, además de un suplemento de un millón por adelantado en el momento de firmar el contrato. Y cuando nos ayudes a encontrar el Huevo, si se da el caso, recibirás una bonificación de veinticinco millones de dólares.

Hice como si sumara todas aquellas cifras ayudándome de los dedos.

—¡Uau! —exclamé, intentando sonar impresionado—. ¿Y podré trabajar desde casa?

Sorrento parecía no saber si le estaba tomando el pelo o hablaba en serio.

—No —respondió—. Me temo que no. Tendrías que instalarte aquí, en Columbus. Pero nosotros te proporcionaríamos un lugar de residencia excelente aquí mismo, en nuestras instalaciones. Y un despacho privado,

claro. Tu propio equipo de inmersión de última generación...

—Un momento —lo interrumpí, levantando una mano—. ¿Me está diciendo que tendría que vivir en el rascacielos de IOI? ¿Con usted? ¿Y todos los demás laca..., los demás ovólogos?

Asintió.

—Sólo hasta que encontremos el Huevo.

Reprimí las ganas de vomitar.

—¿Y qué hay de las ventajas laborales? ¿Contaría con seguro médico privado? ¿Dentista? ¿Oftalmólogo? ¿Dispondría de las llaves del baño ejecutivo? ¿Chorradas de ésas?

—Por supuesto. —Sorrento empezaba a impacientarse—. ¿Y bien? ¿Qué dices?

—¿Puedo pensarlo durante unos días?

—Me temo que no —contestó—. En unos días esto habrá terminado. Necesitamos que nos respondas ahora.

Me eché hacia atrás y clavé la vista en el techo, fingiendo que consideraba su oferta. Sorrento aguardaba, sin quitarme los ojos de encima. Estaba a punto de soltarle la respuesta que llevaba preparada cuando levantó la mano.

—Escúchame una vez más antes de responderme —dijo—. Ya sé que la mayoría de los gunters se aferra a la idea absurda de que IOI es mala. Y de que los sixers son unos despiadados zánganos, unos sicarios sin honor ni respeto por el «verdadero espíritu» del concurso. De que todos nosotros somos unos vendidos. ¿No tengo razón?

Asentí, y tuve que morderme la lengua para no añadir: «Eso por decirlo finamente.»

—Bien, pues eso es ridículo —prosiguió, esbozando una sonrisa paternal que, según sospechaba, debía de haber sacado del software de diplomacia que usara—. Los sixers no se diferencian en nada de cualquier clan de gunters, salvo en que disponen de más fondos. Nosotros compartimos las mismas obsesiones que los gunters. Y la misma meta.

«¿Y qué meta es ésa? —Habría querido gritarle a la cara—. ¿Acabar con Oasis para siempre? ¿Pervertir y manchar lo único que hace que nuestras vidas resulten soportables?»

Sorrento pareció interpretar mi silencio para seguir hablando.

—Tú sabes que, en contra de la opinión pública, Oasis no cambiará tan drásticamente cuando IOI asuma su control. Tendremos que empezar a cobrar a la gente una tarifa mensual de usuario, claro está. E incrementar los ingresos por publicidad del simulador. Pero también pensamos implantar numerosas mejoras. Filtros de contenido para los avatares. Directrices de construcción más estrictas. Haremos de Oasis un lugar mejor.

«No —pensé—. Lo convertiréis en un parque temático empresarial y fascista donde las pocas personas que puedan permitirse la cuota de admisión no gozarán de un solo resquicio de libertad.»

Ya había tenido bastante de la charlatanería de aquel capullo. No podía más.

—Está bien —le dije—. Cuente conmigo. Fícheme. O como digan ustedes. Delo por hecho. —Sorrento se mostró sorprendido. Aquélla no era la respuesta que esperaba oír. Me dedicó una amplia sonrisa y estaba a punto de estrecharme la mano cuando corté su acción en seco—. Pero pongo tres pequeñas condiciones —añadí—. La primera es que quiero una paga extra de cincuenta millones de dólares cuando encuentre el Huevo y os lo entregue. No veinticinco. ¿Es factible?

Sorrento no lo dudó ni un momento.

—Hecho. ¿Cuáles son las otras condiciones?

—No quiero ser el segundo de nadie —proseguí—. Quiero ocupar su puesto, Sorrento. Quiero estar al mando de todo. Jefe de Operaciones. El Número Uno. Ah, y quiero que todo el mundo me llame el Número Uno. ¿Es factible?

Era como si mi boca se moviera con independencia de mi mente. No podía evitarlo.

La sonrisa de Sorrento se esfumó.

—¿Y qué más?

—No quiero trabajar con usted. —Lo apunté con el dedo—. Me da asco. Pero si sus superiores están dispuestos a despedirlo y a ofrecerme su cargo, entonces acepto. Firmo ya.

Silencio. El rostro de Sorrento era una máscara impenetrable. Probablemente, el software de reconocimiento facial suprimía ciertas emociones, como la ira y la rabia.

—¿Podría verificarlo con sus jefes y hacerme saber si aceptan mis propuestas? —le pregunté—. ¿O tal vez nos están monitorizando en este mismo momento? Sí, seguro que sí. —Saludé a las cámaras invisibles—. Hola, chicos. ¿Qué me decís?

Se hizo un largo silencio durante el que Sorrento se limitó a mirarme fijamente.

—Pues claro que nos están monitorizando —contestó al fin—. Y acaban de informarme de que están dispuestos a aceptar tus demandas.

No parecía ni mínimamente afectado.

—¿En serio? —dije—. ¡Genial! ¿Cuándo empiezo? Y, lo más importante de todo, ¿cuándo se va usted?

—Inmediatamente —respondió—. La empresa preparará su contrato y lo enviará a su abogado para que dé el visto bueno. Entonces nosotros..., ellos lo traerán hasta aquí, hasta Columbus, para que firme y cierre el trato. —Se puso en pie—. Con esto damos por finalizada...

—De hecho... —levanté la mano para interrumpirlo de nuevo—. He pasado los últimos segundos pensándolo mejor y he decidido que no, que no voy a aceptar su oferta. Creo que prefiero encontrar el Huevo yo solo. Gracias. —Me levanté—. Tú y el resto de lacayos podéis iros a la mierda.

Sorrento se echó a reír. Soltó una carcajada larga, sentida, que me resultó bastante inquietante.

—¡Eres bueno! ¡Ha sido muy bueno! ¡Por un momento nos has pillado, chico! —Cuando volvió a ponerse serio, añadió—: Ésta sí es la respuesta que esperaba. De modo que ahora déjame hacerte nuestra segunda oferta.

—¿Hay más? —Me apoyé en el respaldo de la butaca y planté los pies sobre la mesa—. Está bien, dispere.

—Ingresaremos cinco millones de dólares directamente en tu cuenta de Oasis, ahora mismo, a cambio de la información de acceso a la Primera Puerta. Eso es todo. Lo único que tienes que hacer es proporcionarnos las instrucciones detalladas, paso a paso, que nos permitan conseguir lo que tú ya has conseguido. A partir de ahí seguiremos nosotros solos. Tú mantendrás la libertad de seguir buscando el Huevo por tu cuenta. Y la transacción se mantendrá en absoluto secreto. Nadie sabrá nada.

Reconozco que llegué a considerar la propuesta durante un momento. Cinco millones de dólares me solucionarían la vida. E incluso si ayudaba a los sixers a franquear la Primera Puerta, ello no era garantía de que logran franquear las otras dos. Ni siquiera estaba seguro de que fuera a franquearlas yo.

—Confía en mí, hijo —prosiguió Sorrento—. Deberías aceptar esta oferta. Mientras puedas.

Su tono paternalista me irritaba tanto que me ayudó a mantenerme firme. No podía venderme a los sixers. Si lo hacía y ellos, por lo que fuese, terminaban ganando la competición, el responsable sería yo. Y no podría vivir toda la vida con ello sobre la conciencia. Sólo esperaba que Art3mis, Hache y los demás gunters a quienes tantearan lo vieran igual que yo.

—Paso —dije. Bajé los pies de la mesa y me levanté—. Gracias por el tiempo que me han dedicado.

Sorrento me miró con expresión triste y con un gesto me pidió que volviera a sentarme.

—Todavía no hemos terminado. Tenemos una última propuesta para ti, Parzival. Me guardaba la mejor para el final.

—¿No capta las indirectas? A mí no pueden comprarme. O sea que váyanse a la mierda. *Bye Bye*. Adiós.

—Siéntate, Wade.

Me quedé de piedra. ¿Acababa de usar mi nombre verdadero?

—Así es —masculló Sorrento—. Sabemos quién eres. Wade Owen Watts. Nacido el 12 de agosto de 2024. Tus padres están muertos. También sabemos dónde vives. Resides con tu tía, en un estacionamiento de caravanas fijas situado en Portland Avenue número 700, en Oklahoma City. En la unidad 56-K, para ser exactos. Según nuestro equipo de vigilancia, la última vez que se te vio entrar en la caravana de tu tía fue hace tres días, y desde entonces no has salido de ella. Lo que significa que ahí sigues.

Tras él se abrió una ventana de vídeo que mostraba una imagen en directo de las Torres, donde yo vivía. Se trataba de una toma aérea, filmada tal vez desde un avión, o desde un satélite. Desde ese ángulo sólo podían monitorizar los dos accesos principales, y no me habían visto salir a través del ventanuco del cuarto de la lavadora todas las mañanas, ni regresar por él todas las noches. En realidad, no sabían que en ese momento yo me encontraba en mi guarida.

—Ahí lo tienes —dijo Sorrento. Su tono exageradamente amable, condescendiente, había regresado—. Hazme caso, deberías salir un poco más, Wade. No es saludable pasar tanto tiempo encerrado en casa.

La imagen aumentó varias veces, y el *zoom* se concentró en la caravana de mi tía. Segundos después pasó a operar en modo de imágenes térmicas y distinguí el perfil resplandeciente de más de doce personas, niños y adultos, que estaban sentados en su interior. Casi todos ellos aparecían inmóviles, pues probablemente estuvieran conectados a Oasis.

Mi asombro era tal que me quedé sin habla. ¿Cómo me habían localizado? En teoría, era imposible que nadie accediera a la información de las cuentas de Oasis. Y, además, mi dirección no figuraba siquiera en la mía. No tenías por qué facilitarla cuando creabas tu avatar. Con el nombre y la huella de retina bastaba. ¿Entonces? ¿Cómo habían averiguado dónde vivía?

No sabía cómo, pero habían debido de tener acceso a mis datos escolares.

—Es posible que tu primer impulso, ahora mismo, sea desconectarte y salir corriendo —continuó Sorrento—. Te ruego que no cometas ese error. En realidad, tu caravana está rodeada de gran cantidad de explosivos de

mucha potencia. —Se sacó del bolsillo algo que parecía un mando a distancia y me lo mostró—. Y tengo el dedo sobre el detonador. Si te desconectas de esta sesión de chatlink, morirás en cuestión de segundos. ¿Entiende usted lo que le digo, señor Watts?

Asentí despacio, intentando desesperadamente calibrar la situación.

Era un farol. Tenía que serlo. Y aunque no lo fuera, él no sabía que yo me encontraba en realidad a casi un kilómetro de distancia, en mi guarida. Sorrento suponía que uno de aquellos contornos de colores resplandecientes que aparecía en la imagen era yo.

Si estallaba una bomba en la caravana de mi tía, yo estaría seguro donde me encontraba, debajo de todos aquellos coches amontonados. ¿No? Además, no iban a matar a todas aquellas personas sólo para alcanzarme a mí.

—¿Cómo...? —Fue todo lo que logré articular.

—¿Que cómo hemos sabido quién eres? ¿Dónde vives? —sonrió—. La cagaste tú solito, niño. Cuando te apuntaste en el Sistema Escolar Público de Oasis facilitaste tu nombre y dirección. Para que pudieran enviarte las calificaciones, supongo.

Tenía razón. El nombre de mi avatar, mi nombre real y la dirección de mi domicilio estaban almacenados en mi carpeta privada, a la que sólo tenía acceso el director del centro. Había sido un error tonto, pero lo cierto era que me había matriculado un año antes de que empezara la competición. Antes de convertirme en gunter. Antes de aprender a ocultar mi identidad real.

—¿Y cómo descubrieron que asistía a clases *online*? —pregunté.

En realidad ya conocía la respuesta, pero necesitaba ganar tiempo.

—En los mensajes de los gunters en los muros hace días que circula el rumor de que tanto tú como tu amigo Hache asistís a clase en Ludus. Cuando nos enteramos, decidimos contactar con algunos administradores del Sistema Escolar Público y ofrecerles un soborno. ¿Sabes lo poco que gana al año un administrador escolar, Wade? Es un escándalo. Uno de tus directores se mostró amable y dispuesto a buscar en la base de datos de los alumnos un

nombre de avatar: Parzival. ¿Y sabes qué?

Apareció otra ventana junto al vídeo con la imagen en directo de las Torres. En ella se mostraba todo mi perfil académico: Nombre completo, nombre de avatar, alias de estudiante (Wade3), fecha de nacimiento, número de la Seguridad Social y domicilio. Mis calificaciones. Todo estaba ahí, junto con la foto de un expediente antiguo que me habían tomado hacía cinco años, poco antes de que me transfirieran a Oasis.

—También tenemos los datos académicos de tu amigo Hache. Pero él fue más listo que tú y proporcionó una dirección y un nombre y dirección falsos al matricularse. De modo que nos va a costar un poco más dar con él.

Hizo una pausa para darme tiempo a intervenir, pero yo permanecí en silencio. El corazón me latía con fuerza, empezaba a faltarme el aire.

—Así que esto nos devuelve a nuestra última propuesta. —Sorrento se frotó las manos, entusiasmado, como un niño a punto de abrir un regalo—. Cuéntanos cómo se llega a la Primera Puerta. O te matamos. Ahora mismo.

—Es un farol —me oí decir.

Pero no creía que lo fuera. En absoluto.

—No, Wade, no lo es. Piénsalo un poco. Con todo lo que ocurre en el mundo, ¿crees que a alguien va a importarle una explosión en una madriguera de miserables y pobres ratas, en un rincón de Oklahoma City? La gente supondrá que ha sido un accidente en algún laboratorio de fabricación ilegal de drogas. O alguna célula terrorista del país intentando construir una bomba de fabricación casera. En cualquiera de los dos casos, para la gente sólo significará que habrá unos centenares menos de cucarachas consumiendo vales de alimentos y oxígeno. A nadie le importará lo más mínimo. Y las autoridades ni se inmutarán.

Tenía razón, y yo lo sabía. Intenté ganar algo más de tiempo para pensar en qué debía hacer.

—¿Serían capaces de matarme? ¿Para ganar en la competición de un videojuego?

—No te hagas el ingenuo, Wade —dijo Sorrento—. Hay miles de

millones de dólares en juego, además del control de una de las empresas con más beneficios del mundo y del propio Oasis. Se trata de mucho más que de un concurso de videojuegos. Siempre ha sido mucho más. —Se echó hacia delante—. Pero tú todavía puedes ganarlo, muchacho. Si nos ayudas, tendrás tus cinco millones de dólares. Puedes jubilarte a los dieciocho años y pasar el resto de tus días viviendo como un rey. También puedes morir en los próximos segundos. Tú decides. Pero, pregúntate una cosa: si tu madre todavía estuviera viva, ¿qué querría que hicieras?

Esa última pregunta me habría cabreado muchísimo si no hubiera estado tan asustado.

—¿Qué os impide matarme una vez os haya dado lo que queréis? —le pregunté.

—Lo creas o no, nosotros no queremos matar a nadie a menos que sea estrictamente necesario. Además, quedan otras dos puertas, ¿no? —Se encogió de hombros—. Es posible que necesitemos tu ayuda para traspasarlas. Personalmente, yo lo dudo. Pero mis superiores no opinan como yo. Además, llegados a este punto no tienes elección. —Bajó la voz, como si estuviera a punto de revelarme un secreto—. O sea, que esto es lo que va a suceder a continuación. Tú vas a darnos las instrucciones, paso a paso, sobre cómo obtener la Llave de Cobre y franquear la Primera Puerta. Y vas a permanecer conectado a este chatlink mientras verificamos todo lo que nos dices. Si te desconectas antes de que yo lo autorice, tu mundo entero saltará en pedazos. ¿Lo entiendes? O sea, que ya estás empezando a hablar.

Por un momento me planteé darles lo que querían. Me lo planteé, en serio. Pero lo pensé mejor y no se me ocurrió una sola razón por la que no fueran a matarme, incluso si les ayudaba a traspasar la Primera Puerta. Estaba convencido de que no iban a darme aquellos cinco millones de dólares ni tampoco a dejarme con vida para que fuera corriendo a contar a los medios de comunicación que IOI me había chantajeado. Mucho menos si era cierto que había una bomba instalada en mi caravana que yo pudiera usar como prueba.

No. En mi opinión, sólo había dos posibilidades. O todo aquello era un farol o iban a matarme tanto si les ayudaba como si no.

De modo que tomé una decisión y me armé de valor.

—Sorrento —dije, haciendo esfuerzos para que el temor no asomara a mi voz—. Quiero que usted y sus jefes se enteren de una cosa. No encontrarán nunca el Huevo de Halliday. ¿Y saben por qué? Porque él era más listo que todos ustedes juntos. No importa cuánto dinero tengan ni a quién intenten chantajear. Van a perder.

Pulsé el icono que me desconectaba del chatlink y mi avatar empezó a desmaterializarse delante de él. Sorrento me miró con gesto triste, meneando la cabeza.

—Un paso muy tonto el tuyo, hijo —fue lo último que le oí decir antes de que mi visor se nublara.

Permanecí inmóvil en la oscuridad de mi escondite, entrecerrando los ojos, a la espera de la detonación. Pero pasó un minuto y no sucedió nada.

Me levanté el visor y me quité los guantes con manos temblorosas. Mis ojos empezaban a adaptarse a la penumbra y solté un largo suspiro de alivio. Sí, después de todo había sido un farol. Sorrento había jugado a un jueguecito retorcido y macabro conmigo. Un jueguecito muy eficaz.

Mientras me bebía una botella de agua entera, caí en la cuenta de que debía advertir a Hache y a Art3mis. Los sixers también irían tras ellos.

Estaba volviendo a ponerme los guantes cuando oí la explosión.

La onda expansiva llegó un segundo después de la detonación, e instintivamente me eché al suelo en mi escondite con las manos sobre la cabeza. A lo lejos oí el sonido del metal al ceder, pues varias torres de caravanas habían empezado a desplomarse, a soltarse del andamiaje y a caer unas contra otras como inmensas fichas de dominó. Aquel espantoso estrépito siguió durante lo que a mí me pareció un espacio de tiempo interminable. Y después, silencio total.

Finalmente salí de mi parálisis y abrí la puerta trasera de mi furgoneta. Invadido por un aturdimiento de pesadilla, llegué hasta el borde de mi

montón de chatarra y desde allí vi una gigantesca columna de humo y llamas que se elevaba en el otro extremo del barrio.

Seguí al río de gente que corría hacia allá, rodeando el perímetro meridional de las Torres. La caravana fija de mi tía se había desmoronado, era una ruina abrasada y humeante, lo mismo que todas las adyacentes. No quedaba nada, apenas un montón inmenso de metales retorcidos y aún en llamas.

Me mantuve a distancia, pero una gran multitud de personas se había adelantado y se congregaba ante mí, tratando de acercarse al incendio todo lo que podía. Nadie se molestaba siquiera en intentar penetrar en aquel amasijo de hierros para rescatar a algún posible superviviente. Parecía evidente que no los habría.

Una viejísima bombona de gas propano pegada a una de las caravanas aplastadas emitió una pequeña detonación y la gente, presa del pánico, se dispersó y buscó refugio. Casi al momento se produjo una rápida explosión en cadena. Los curiosos retrocedieron y ya no volvieron a acercarse mucho al lugar del incendio.

Los residentes que vivían en las torres cercanas sabían que si el fuego se propagaba, tendrían graves problemas, por lo que ya había empezado a llegar mucha gente con intención de combatir el fuego. Usaban mangueras de jardín, cubos, recipientes grandes y todo lo que encontraban. Poco tiempo, las llamas estaban controladas y el incendio empezaba a extinguirse.

Mientras lo observaba en silencio, asistía a la circulación de los primeros rumores entre susurros: la gente decía que seguramente se trataba de otro accidente en un laboratorio de metanfetaminas o de algún idiota que pretendía fabricar una bomba casera. Exactamente tal como había anticipado Sorrento.

Eso fue lo que me sacó de mi estupor. ¿En qué estaba pensando? Los sixers habían intentado matarme. Seguramente debían de contar con agentes acechando por la zona, dispuestos a verificar que, en efecto, hubieran conseguido su objetivo. Y yo, como un imbécil, me paseaba por allí.

Me alejé de la multitud y regresé a mi guarida, aunque esforzándome por no correr y volviendo la vista atrás constantemente para asegurarme de que no me siguieran. En cuanto estuve de nuevo en la furgoneta, cerré la puerta con llave y me acurruqué, hecho un ovillo, en un rincón, donde permanecí largo rato.

Finalmente el impacto de lo sucedido fue remitiendo y la cruda realidad empezó a imponerse. Mi tía Alice y su novio Rick habían muerto, lo mismo que todos los demás residentes de su caravana, de la torre donde se encontraba y de las circundantes. Incluida la dulce señora Gilmore. Si yo hubiera estado en casa, también habría muerto.

Tenía la adrenalina por las nubes, pero no sabía qué debía hacer, pues la mezcla de temor y rabia me paralizaba. Pensé en conectarme a Oasis y llamar a la Policía, pero sabía cómo reaccionaría cuando contara mi historia. Me tomarían por loco. Y si llamaba a los medios de comunicación, sucedería lo mismo. Nadie me creería. A menos que revelara que era Parzival, y tal vez ni siquiera entonces. Carecía de pruebas contra Sorrento y los sixers. Todas las evidencias de la bomba que habían colocado habían desaparecido, seguramente, bajo los restos del desastre.

Revelar mi identidad al mundo entero para poder acusar a una de las empresas más poderosas del mundo de haber intentado sobornarme no me parecía el paso más inteligente. Nadie me creería. Si casi no lo creía ni yo. IOI había intentado matarme. Para impedir que pudiera ganar en una competición de videojuegos. Era una locura.

Por el momento mi guarida parecía un lugar seguro, pero sabía que no podía quedarme mucho tiempo más en las Torres. Cuando los sixers descubrieran que seguía vivo, regresarían en mi busca. Tenía que largarme de allí cuanto antes. Pero no podría hacerlo hasta que tuviera algo de dinero y todavía faltaban un día o dos para que me ingresaran los cheques de los cobros. Tendría que esperar hasta entonces. Lo que sí podía hacer era hablar con Hache, advertirle de que era el siguiente en la lista de los sixers.

Además, necesitaba ver un rostro amigo.

Cogí la consola, la inicié y me coloqué el visor y los guantes. Al conectarme, mi avatar reapareció en Ludus, en lo alto de la colina donde estaba sentado antes de que iniciara la sesión de chatlink con Sorrento. Apenas se activó la función de sonido, oí el ruido ensordecedor de unos motores que provenía de arriba, no sabía bien de dónde. Me aparté del árbol y miré hacia arriba. Un escuadrón de naves de ataque formado por sixers volaba en formación hacia el sur, a escasa altura, rastreando la superficie con sus sensores.

Estaba a punto de guarecerme de nuevo bajo el árbol para que no me vieran, pero recordé que en Ludus estaban prohibidos los combates. Allí, los sixers no podían hacerme daño. Sin embargo, estuve alerta y al escrutar el cielo distinguí otros dos escuadrones de naves de ataque pilotadas por sixers que descendían de su órbita en dirección al oeste y al norte. Aquello era como una invasión alienígena.

En mi visualizador apareció un icono intermitente que me informaba de que acababa de entrarme un nuevo mensaje de texto de Hache: «¿Dónde coño estás? Llámame lo antes posible.»

Pulsé su nombre en mi lista de contactos y respondió al primer tono.

El rostro de su avatar apareció en mi ventana de vídeo, con gesto contrariado.

—¿Has oído la noticia?

—¿Qué noticia?

—Los sixers han llegado a Ludus. Miles de ellos. Y no dejan de llegar más y más. Están peinando el planeta en busca de la tumba.

—Sí, ya lo sé. Ahora estoy en Ludus y hay naves de sixers por todas partes.

Hache torció el gesto.

—Cuando pille a I-rOk, lo mato. Despacito. Y después, cuando cree un

nuevo avatar le daré caza y volveré a matarlo. Si ese imbécil hubiera mantenido la boca cerrada, a los sixers nunca se les habría ocurrido buscar aquí.

—Sí, ha sido lo que ha publicado en los foros lo que les ha dado la pista. Lo ha reconocido el propio Sorrento.

—¿Sorrento? ¿Nolan Sorrento?

Le conté todo lo que había ocurrido en las horas anteriores.

—¿Han bombardeado tu casa?

—Bueno, más que una casa era una caravana fija —le dije—. Estaba en un aparcamiento de caravanas. Han matado a un montón de gente, Hache. Seguramente ya ha salido en las noticias. —Aspiré hondo—. Estoy cagado, tío. Muerto de miedo.

—No me extraña. Gracias a Dios no estabas en casa cuando ocurrió.

Asentí.

—Casi nunca me conecto desde casa. Por suerte, los sixers no lo sabían.

—¿Y tu familia?

—Era la casa de mi tía. Está muerta, creo. Nosotros no... no teníamos mucha relación.

Intentaba quitarle importancia, pero aunque mi tía nunca se hubiera mostrado demasiado amable conmigo no por ello creía que mereciera morir. Con todo, el mayor sentimiento de culpa me lo inspiraba la señora Gilmore, pues sabía que eran mis actos los que la habían llevado a la muerte. Era una de las personas más dulces a las que había conocido en mi vida.

Me di cuenta de que estaba sollozando. Bajé el volumen para que Hache no me oyera. Respiré hondo varias veces y me calmé.

—¡Es que no me lo creo! —gruñó Hache—. Menudos cabrones. Lo van a pagar, Zeta. Cuenta con ello. Vamos a hacérselo pagar muy caro.

Yo no veía cómo íbamos a poder, pero no quise llevarle la contraria. Sabía que, en el fondo, lo que quería era consolarme un poco.

—¿Dónde estás ahora? —me preguntó—. ¿Necesitas ayuda? No sé... ¿Tienes dónde dormir? Puedo enviarte dinero, si te hace falta.

—No, estoy bien —le dije—. Pero gracias, tío. Te agradezco la oferta.

—De nada, amigo.

—Oye, ¿los sixers te han enviado el mismo e-mail que a mí?

—Sí, miles de e-mails. Pero me ha parecido que lo mejor era ignorarlos. Torcí el gesto.

—Ojalá yo no hubiera sido tan tonto y hubiera hecho lo mismo.

—¿Cómo ibas a saber que intentarían matarte? Además, tu dirección ya la tenían. Aunque hubieras ignorado sus e-mails, seguramente habrían lanzado la bomba de todos modos.

—Oye, Hache... Sorrento me ha dicho que en los archivos de tu escuela figuraba un domicilio falso y que no sabían dónde encontrarte. Pero podía estar mintiendo. Deberías irte de casa. Trasladarte a algún lugar seguro. Lo antes posible.

—No te preocupes por mí, Zeta. Yo estoy siempre en movimiento. Esos cabrones no me encontrarán nunca.

—Si tú lo dices... —respondí, sin saber bien a qué se refería—. Pero debo advertir también a Art3mis. Y a Daito y a Shoto, si los localizo. Seguramente los sixers están haciendo todo lo que pueden para desenmascarar sus identidades.

—Eso me da una idea —dijo Hache—. Deberíamos invitarlos a los tres a El Sótano esta noche. ¿Hacia las doce te parece bien? Una sesión de chat privada sólo para los cinco.

La idea de volver a ver a Art3mis me animó al momento.

—¿Crees que querrán venir?

—Sí, si les decimos que su vida corre peligro. —Sonrió—. Vamos a tener a los cinco mejores gunters del mundo juntos en una sala de chat. ¿Quién se negaría a participar en algo así?

Envié un mensaje corto a Art3mis donde le pedía que se reuniera con Hache y conmigo en un chat privado a medianoche. Ella me respondió

transcurridos escasos minutos, prometiéndome no faltar a la cita. Hache me informó de que había logrado localizar a Daito y a Shoto, y que también le habían confirmado su asistencia. La reunión era un hecho.

Como no me apetecía estar solo, me metí en el chat una hora antes. Hache ya estaba allí, viendo las noticias en una tele RCA viejísima. Sin decir nada se levantó y me dio un abrazo. Y, aunque no podía sentirlo, el gesto me consoló mucho. Nos sentamos juntos y vimos el informativo mientras esperábamos a que llegaran los demás.

En todos los canales mostraban imágenes de las hordas de naves y tropas sixer que no dejaban de llegar a Ludus. No era nada difícil adivinar por qué se desplazaban hasta allí, y todos los gunters del simulador habían empezado a acudir al planeta. Las terminales de transporte repartidas por él estaban atestadas de avatares recién llegados.

—Se acabó el secreto de la tumba —dije, meneando la cabeza.

—Iba a terminar sabiéndose, tarde o temprano —comentó Hache apagando el televisor—. Aunque no creía que fuera a ser tan pronto.

Los dos oímos el aviso de una campanilla que anunciaba que Art3mis se estaba materializando en lo alto de la escalera. Llevaba la misma ropa que la noche que nos conocimos. Me saludó mientras bajaba. Yo le devolví el saludo y le presenté a Hache.

—Hache, ésta es Art3mis; Art3mis, éste es Hache, mi mejor amigo.

—Un placer conocerte —dijo ella alargándole la mano derecha.

Hache se la estrechó.

—Lo mismo digo —dijo con su sonrisa de gato de Cheshire—. Gracias por venir.

—¿Estás de broma? ¿Cómo iba a perdérmelo? El primer encuentro de los Cinco de Arriba.

—¿Los Cinco de Arriba? —pregunté yo.

—Sí —se adelantó Hache—. Así han empezado a llamarnos en los mensajes de los muros. Ocupamos las cinco primeras posiciones de La Tabla.

—Es cierto —dije—. Al menos de momento.

Art3mis sonrió al oírme, se volvió y empezó a recorrer El Sótano, admirando la decoración de los ochenta.

—Hache, ésta es, con mucha diferencia, la sala de chat más guay en la que he estado en mi vida.

—Gracias. —Le dedicó una reverencia—. Me alegra que me lo digas.

Ella se detuvo para inspeccionar el estante de los suplementos de juegos de rol.

—Has recreado a la perfección el sótano de Morrow. Hasta el último detalle. ¡Yo quiero vivir aquí!

—Pues si quieres te hago un sitio fijo en la lista de invitados. Entra y quédate cuando quieras.

—¿De verdad? —preguntó ella, manifiestamente encantada con la invitación—. ¡Gracias! Lo haré. Eres de lo que no hay, Hache.

—Pues sí —admitió él, sonriendo—. Sí que lo soy.

Parecían llevarse más que bien y aquello me ponía muy celoso. Yo no quería que a Art3mis le gustara Hache, ni viceversa. La quería para mí.

Daito y Shoto se conectaron poco después y aparecieron simultáneamente en lo alto de la escalera de El Sótano. Daito era el más alto, y podía tener dieciocho o diecinueve años. Shoto medía un palmo menos y parecía mucho más joven. Trece años si acaso. Los dos avatares tenían aspecto de japoneses y se parecían muchísimo, como si fueran dos fotografías del mismo hombre tomadas con cinco años de diferencia. Llevaban la misma armadura tradicional de samurái y lucían en el cinto una *wakizashi* corta y una *katana* más larga.

—Saludos —dijo el más alto—. Yo soy Daito y éste es mi hermano menor, Shoto. Gracias por invitarnos. Es un honor reunirnos con los tres.

Nos dedicaron una reverencia al unísono. Hache y Art3mis se la devolvieron, y yo hice lo mismo un instante después. Cuando nos tocó el turno de presentarnos, ellos repitieron la inclinación de cabeza y nosotros volvimos a devolverles el saludo.

—Muy bien —anunció Hache al fin, una vez concluidos los formalismos—. Será mejor que dé inicio la reunión. Estoy seguro de que ya habéis visto las noticias. Los sixers se han desperdigado por Ludus. Son miles y llevan a cabo una búsqueda sistemática en la superficie del planeta. Aunque no sepan bien qué es lo que andan buscando, no tardarán en encontrar la entrada de la tumba...

—De hecho —le interrumpió Art3mis—, ya la han encontrado. Hace unos treinta minutos.

Todos nos volvimos a mirarla.

—Todavía no ha salido en las noticias —constató Daito—. ¿Estás segura?

Ella asintió.

—Me temo que sí. Esta mañana, cuando me enteré de lo de los sixers, decidí ocultar una cámara de seguimiento en unos árboles, junto a la entrada de la cueva, para mantener un control de la zona.

Activó una ventana de vídeo en el aire, frente a ella, y le dio la vuelta para que todos la viéramos. Las imágenes mostraban un plano general de la colina de cima plana y del claro que la rodeaba, vista desde arriba, desde lo alto de uno de los árboles. Desde ese ángulo no costaba ver que las grandes rocas negras situadas en lo alto de la colina estaban dispuestas en forma de calavera humana. También se apreciaba que el área, en su totalidad, estaba infestada de sixers y que no dejaban de llegar refuerzos.

Pero lo más inquietante de todo lo que veíamos en la imagen era la gran cúpula transparente de energía que cubría la totalidad de la montaña.

—No jodas —dijo Hache—. ¿Es eso lo que creo que es?

Art3mis asintió.

—Un campo de fuerza. Los sixers lo instalaron en cuanto el primero de ellos llegó al lugar.

—O sea que, a partir de ahora —intervino Daito—, los gunters que lleguen a la tumba no podrán entrar en ella. A menos que logren, de algún modo, atravesar el campo de fuerza.

—De hecho han instalado dos —puntualizó Art3mis—. Uno más pequeño y otro mayor, sobre el primero. Los desactivan cuando quieren dejar entrar más sixers en el interior de la tumba. Como si fuera una cámara de aire. —Señaló la ventana—. Ahora mismo lo están haciendo.

En efecto, un escuadrón de sixers descendía por la rampa de carga de una nave estacionada en las inmediaciones. Todos trasladaban baúles llenos de material y equipos. Al acercarse al campo de fuerza externo, éste desapareció y otro más pequeño, situado en el interior de aquél, se hizo visible. Un segundo después, también retiraron el campo de fuerza interior y los sixers pudieron acceder a la tumba.

Permanecemos en silencio largo rato mientras contemplábamos el nuevo giro que tomaban los acontecimientos.

—Supongo que podría ser peor —dijo Hache al fin—. Si la tumba estuviera en una zona de combate PvP, esos cabrones ya habrían instalado cañones láser y centinelas por todas partes para volatilizarse a quien se aproximara a la zona.

Tenía razón.

Como Ludus era una zona segura, los sixers no podían atacar a los gunters que se acercaran hasta la tumba. Pero nada les impedía instalar un campo de fuerza para cerrarles el paso. Y eso era exactamente lo que habían hecho.

—No cabe duda de que los sixers llevan bastante tiempo planificando este momento —dijo Art3mis cerrando la ventana.

—No podrán impedir el paso a todo el mundo durante mucho tiempo —observó Hache—. Cuando los clanes se enteren de lo que ocurre, será la guerra. Llegarán miles de gunters a atacar el campo de fuerza con todo lo que tengan: juegos de rol, bombas de fuego, bombas de racimo, bombas nucleares. La cosa se va a poner fea. Van a convertir ese bosque en un erial.

—Sí, pero, entretanto, los avatares sixers conseguirán llevarse la Llave de Cobre y franquear la Primera Puerta uno tras otro, en fila india, como si bailaran la conga.

—Pero ¿cómo pueden hacer algo así? —preguntó Shoto con su voz juvenil aguda de ira. Miró a su hermano—. No es justo. No están jugando limpiamente.

—No tienen por qué hacerlo. En Oasis no hay leyes, hermanito —le respondió Daito—. Los sixers pueden hacer lo que les dé la gana. Y no pararán hasta que alguien se lo impida.

—Los sixers no saben qué es el honor —zanjó Shoto indignado, entre dientes.

—Y eso que vosotros no sabéis ni la mitad —dijo Hache—. Por eso Parzival y yo os hemos pedido que vinierais. Zeta, ¿quieres contarles qué ha sucedido?

Asentí y me volví hacia los demás. Primero les hablé del e-mail que había recibido de IOI. A ellos también les habían enviado la misma invitación, pero la habían ignorado con buen criterio. Después les relaté los detalles de mi sesión de chat con Sorrento, esforzándome por no omitir nada. Finalmente les conté cómo había concluido nuestra conversación: con el estallido de la bomba en mi domicilio. Cuando terminé, todos me miraban con gesto de incredulidad.

—¡Jesús! —susurró Art3mis—. ¿Lo dices en serio? ¿Han intentado matarte?

—Sí. Y lo habrían conseguido si hubiera estado en casa. He tenido suerte.

—Ahora todos sabéis adonde están dispuestos a llegar los sixers para impedirnos ganar la partida en La Cacería del Huevo —intervino Hache—. Si son capaces de encontrarnos a todos, estamos muertos.

Asentí.

—De modo que deberíais tomar precauciones para protegeros y proteger vuestras identidades —dije—. Si no lo habéis hecho ya.

Todos se mostraron conforme y se hizo otro largo silencio.

—Hay una cosa que sigo sin comprender —comentó Art3mis transcurrido un momento—. ¿Cómo supieron los sixers que debían buscar la

tumba en Ludus? ¿Alguien se lo ha soplado? —Nos miró uno por uno, aunque sin el menor atisbo de acusación en su voz.

—Deben de haber leído los rumores colgados en los muros de gunters sobre Parzival y Hache —intervino Shoto—. Así fue también cómo nosotros supimos que debíamos buscar ahí.

Daito torció el gesto y dio un puñetazo en el hombro a su hermano menor.

—¿No te he pedido que no dijeras nada, bocazas? —le susurró.

Shoto bajó la mirada y no volvió a hablar.

—¿Qué rumores? —insistió Art3mis, mirándome—. ¿De qué habla? Llevo días sin tiempo para consultar los muros.

—Algunos gunters han escrito que conocen a Parzival y a Hache, y que estudian en Ludus. —Se volvió para mirarnos a Hache y a mí—. Mi hermano y yo llevábamos dos años buscando la Tumba de los Horrores. Habíamos recorrido montones de mundos buscándola. Pero jamás se nos ocurrió buscar en Ludus. No, hasta que leímos que ahí era donde asistíais a clase.

—No se me ocurrió que asistir a clase en Ludus fuera algo que debiera mantener en secreto —dije—. Y por eso no lo oculté.

—Sí, y para nosotros ha sido una suerte que no lo hicieras —apuntó Hache, volviéndose hacia los demás—. A Parzival, sin querer, se le escapó la ubicación de la tumba. A mí nunca se me habría ocurrido buscarla en Ludus, hasta que su nombre apareció en La Tabla.

Daito dio un codazo a su hermano, y los dos me miraron y bajaron la cabeza en señal de respeto.

—Tú fuiste el primero en encontrar el escondite de la tumba y te estamos agradecidos por guiarnos en su encuentro.

Yo les devolví el gesto.

—Gracias, chicos, pero en realidad Art3mis dio con ella antes que yo.

—Ya ves, para lo que me sirvió... —dijo ella—. No lograba derrotar al cadáver viviente en *La justa*. Llevaba semanas intentándolo cuando este loco

apareció y lo logró a la primera.

Art3mis explicó cómo nos habíamos conocido y cómo finalmente ella había conseguido derrotar al rey al día siguiente, inmediatamente después de que el servidor se reiniciara a medianoche.

—Pues entonces yo tengo que dar las gracias a Hache por lo bien que se me dan las Justas —comenté—. Nosotros, aquí, en El Sótano, nos pasábamos el día practicando. Si derroté al rey a la primera fue por eso, nada más que por eso.

—Lo suscribo —dijo Hache.

Alargó la mano y chocamos los puños.

Daito y Shoto sonrieron.

—A nosotros nos pasó lo mismo —explicó Daito—. Mi hermano y yo llevábamos años jugando a *La justa*, porque el juego se menciona en el *Almanaque de Anorak*.

—Genial —dijo Art3mis, levantando las manos—. Me alegro por vosotros, chicos. Todos teníais ventaja. Qué contenta estoy, de verdad. Bravo. —Y nos aplaudió con sarcasmo y nos echamos a reír—. Y, ahora, ¿podríamos posponer la sesión de la Asociación para la Admiración Mutua y regresar al tema que estábamos tratando?

—Sí, claro —respondió Hache sonriendo—. ¿Y cuál era el tema que estábamos tratando?

—¿Los sixers? —le recordó Art3mis.

—Ah, sí, claro, claro. —Hache se frotó la nuca y se mordió el labio inferior, algo que hacía siempre que intentaba aclarar las ideas—. Dices que han encontrado la tumba hace menos de una hora, ¿verdad? O sea que en cualquier momento pueden llegar al salón del trono y enfrentarse al cadáver viviente. Pero ¿qué creéis que ocurre cuando muchos avatares entran en la cámara funeraria a la vez?

Me volví hacia Daito y Shoto.

—Vuestros nombres aparecieron en La Tabla el mismo día, con escasos minutos de diferencia, o sea que vosotros entrasteis juntos en el salón del

trono, ¿no es cierto?

Daito asintió.

—Sí —contestó—. Y cuando subimos al estrado aparecieron dos copias del rey, para que cada uno pudiera jugar.

—Fantástico —soltó Art3mis—. De modo que es posible que cientos de sixers luchan simultáneamente por conseguir la Llave de Cobre. O incluso miles.

—Sí —añadió Shoto—. Pero, para obtener la llave, cada uno de los sixers debe derrotar al rey en *La justa*, y todos sabemos que no es fácil.

—Los sixers usan equipos de inmersión trucados —dije yo—. Sorrento me los ha mostrado con mucho orgullo. Los tienen programados de modo que distintos usuarios puedan controlar las acciones de todos los demás avatares. Así hacen que los mejores jugadores de *La justa* asuman el control de los avatares sixers durante los torneos contra Acererak. Uno tras otro.

—Cabrones tramposos —soltó Hache.

—Los sixers no tienen el menor sentido del honor —sentenció Daito meneando la cabeza.

—No lo tienen, no —dijo Art3mis, entrecerrando los ojos.

—Y eso no es todo —proseguí—. Cada uno de los sixers cuenta con un equipo de apoyo constituido por estudiosos de la vida de Halliday, expertos en videojuegos y criptólogos que les ayudan a superar los retos y a resolver los enigmas con los que se encuentran. Para ellos participar en la simulación de *Juegos de guerra* estará chupado. Alguien les irá apuntando los diálogos.

—Increíble —susurró Hache—. ¿Y cómo se supone que podemos competir contra eso?

—No podemos —replicó Art3mis—. Una vez que consigan la Llave de Cobre, lo más probable es que tarden tan poco como nosotros en franquear la Primera Puerta. No tardarán demasiado en darnos alcance. Y una vez se enfrenten al acertijo sobre la Llave de Jade pondrán a todos sus cerebritos a trabajar noche y día hasta que lo descifren.

—Si encuentran el lugar donde se oculta la Llave de Jade antes que

nosotros, también la bloquearán con barreras —añadí—. Y a partir de ese momento, los cinco iremos en el mismo barco que todos los demás.

Art3mis asintió. Hache, desesperado, dio un puñetazo en la mesa de centro.

—Esto no es nada justo. Los sixers juegan con muchísima ventaja. Disponen de una cantidad ilimitada de dinero, armas, vehículos y avatares. Son miles y trabajan juntos.

—Exacto —admití yo—. Y nosotros lo hacemos por separado. Vaya, salvo vosotros dos. —Apunté a Daito y Shoto con un leve movimiento de cabeza—. Ya sabéis a qué me refiero. Ellos nos superan en número y en armamento y la situación no va a cambiar en el futuro inmediato.

—¿Y qué sugieres que hagamos? —preguntó Daito, incómodo de pronto.

—Yo no sugiero nada. Sólo describo los hechos, tal como los veo.

—Bien —replicó—. Porque me había parecido que estabas a punto de proponer alguna clase de alianza entre nosotros cinco.

Hache lo observó con atención.

—¿Y eso a ti te parecería una idea tan horrorosa?

—Sí, me lo parecería —respondió él secamente—. Mi hermano y yo cazamos solos. Ni queremos ni necesitamos vuestra ayuda.

—¿Ah, sí? —insistió Hache—. Pues hace un momento has admitido que os hizo falta la ayuda de Parzival para encontrar la Tumba de los Horrores.

Daito entrecerró los ojos.

—La habríamos encontrado solos de todos modos.

—Sí, claro —replicó Hache—. Y seguramente habríais tardado otros cinco años.

—Vamos, Hache —intervine yo, interponiéndome entre ellos—. Esto no nos lleva a ninguna parte.

Hache y Daito intercambiaron miradas asesinas, pero no fueron más allá. Entretanto, Shoto observaba a su hermano sin saber qué debía hacer. Art3mis se mantenía en su sitio y nos contemplaba a todos con gesto ligeramente divertido.

—No hemos venido hasta aquí para que nos insulten —dijo Daito al fin—. Nos vamos.

—Espera, Daito —intervine yo—. Espera sólo un segundo, ¿quieres? Vamos a hablarlo. No deberíamos despedirnos como enemigos. Aquí todos estamos en el mismo bando.

—No —replicó Daito—. No es así. Para nosotros sois unos desconocidos. En realidad, cualquiera de vosotros podría ser un espía sixer.

Art3mis soltó una sonora carcajada al oírlo, pero al momento se cubrió la boca con la mano. Daito la ignoró.

—Esto no tiene sentido —añadió—. Únicamente una persona puede ser la primera en encontrar el Huevo y ganar el premio. Y esa persona seré yo, o será mi hermano.

Dicho esto, los samuráis se desconectaron bruscamente.

—Pues sí, sí, todo ha ido muy bien —dijo Art3mis, cuando se esfumaron.

Yo asentí.

—Sí, estupendamente, Hache. Qué manera de tender puentes...

—¿Qué he hecho yo? —preguntó, a la defensiva—. Daito ha demostrado ser un gilipollas integral. Además, tampoco es que fuéramos a pedirles que formaran equipo con nosotros, ¿no? Yo soy un solitario recalcitrante y tú también. Y a mí me parece que Art3mis también es loba solitaria.

—Me declaro culpable —admitió ella, sonriendo—. Aun así, existen razones para defender una alianza contra los sixers.

—Tal vez —dijo Hache—. Pero piénsalo un poco. Si tú encuentras la Llave de Jade antes que nosotros, ¿vas a ser generosa y nos vas a decir dónde está?

Art3mis volvió a sonreír.

—Pues claro que no.

—Yo tampoco —confesó Hache—. De modo que no tiene sentido hablar de alianzas.

Art3mis se encogió de hombros.

—Bien, en ese caso parece que la reunión ha terminado. Creo que tendría que irme. —Me guiñó un ojo—. El reloj no se detiene, ¿verdad, chicos?

—Tic-tac —dije yo.

—Buena suerte, compañeros. —Se despidió de los dos agitando la mano—. Ya nos veremos.

Los dos la saludamos al unísono.

Vi desaparecer lentamente a su avatar y al volverme pillé a Hache sonriéndome.

—¿Qué es lo que resulta tan gracioso? —le pregunté.

—Estás colgadísimo de ella, ¿verdad?

—¿Qué? ¿De Art3mis? No...

—No lo niegues, Zeta. No has dejado de ponerle ojitos en todo el rato que ha estado aquí. —Escenificó lo que decía llevándose las manos al pecho y parpadeando como una actriz de cine mudo—. He grabado toda la sesión de chat, o sea que si quieres te la paso para demostrarte las caras de tonto que ponías...

—Basta de gilipolleces.

—Es comprensible, tío —insistió Hache—. La chica es una monada.

—¿Y bien? ¿Has tenido suerte con el nuevo acertijo? —le pregunté para cambiar de tema—. ¿Con la quarteta de la Llave de Jade?

—¿Cuarteta?

—Un poema de cuatro versos con rima alterna se llama quarteta.

Hache puso los ojos en blanco.

—Eres demasiado, tío.

—¿Qué pasa? ¿Qué culpa tengo yo de que ése sea el término correcto, capullo?

—Es un acertijo y nada más, tío. Y no, no he tenido suerte descifrándolo.

—Yo tampoco —le confesé—. Así que no creo que debamos quedarnos aquí metiéndonos el uno con el otro. Ya va siendo hora de que nos concentremos en lo que importa.

—Estoy de acuerdo —concedió—, pero...

En ese preciso instante, unos cómics apilados en el otro extremo de la sala se cayeron de la mesa y aterrizaron en el suelo como si alguien los hubiera rozado al pasar. Hache y yo nos asustamos e intercambiamos miradas de perplejidad.

—¿Qué coño ha sido eso? —pregunté.

—No lo sé. —Hache se acercó y examinó los cómics esparcidos por el suelo—. ¿No habrá sido un fallo de software o algo así?

—Nunca había visto una sala de chat dar un error de este tipo —repliqué yo, escrutando la sala—. ¿No podría ser que hubiera alguien más? ¿Un avatar invisible que estuviera escuchándonos?

Hache entrecerró los ojos.

—No puede ser, Zeta —contestó—. Estás demasiado paranoico. Esta sala es privada y está encriptada. Aquí no puede entrar nadie sin mi permiso. Ya lo sabes.

—Es verdad —dije, todavía asustado.

—Tranquilo. Habrá sido un fallo. —Apoyó una mano en mi hombro—. Escucha, si cambias de opinión y quieres que te preste algo de dinero, dímelo. O si necesitas un sitio donde dormir.

—No hace falta. Pero gracias de todos modos.

Volvimos a chocarnos los puños, como los Gemelos Fantásticos activando sus poderes.

—Te llamo luego. Buena suerte, Zeta.

—Lo mismo digo, Hache.

Pocas horas después, las casillas vacías que quedaban en La Tabla empezaron a llenarse, una tras otra, en rápida sucesión. No con nombres de avatares, sino con números de empleados de IOI. Cada uno aparecía seguido de cinco mil puntos (que, al parecer, era ya el valor fijo para quienes obtuvieran la Llave de Cobre); transcurridas unas horas más, a éstos se sumarían otros cien mil una vez que los sixers franquearan la Primera Puerta. Esa noche La Tabla terminó presentando la siguiente clasificación:

1. Parzival	110.000	卐
2. Art3mis	109.000	卐
3. Hache	108.000	卐
4. Daito	107.000	卐
5. Shoto	106.000	卐
6. IOI-655321	105.000	卐
7. IOI-643187	105.000	卐
8. IOI-621671	105.000	卐
9. IOI-678324	105.000	卐
10. IOI-637330	105.000	卐

Reconocí el número del primer empleado sixer, porque lo había visto impreso en el uniforme de Sorrento. Probablemente, habría presionado para que su avatar fuera el primero en obtener la Llave de Cobre y en franquear la puerta. Pero me costaba creer que lo hubiera conseguido por sus propios medios. No era posible que fuera tan bueno en *La justa*. Ni que supiera *Juegos de guerra* de memoria. Pero yo ya sabía que no le hacía falta serlo. Cuando se encontraba con un reto que no era capaz de superar —como era *La justa*— podía, sencillamente, traspasar el control de su avatar a alguno de sus lacayos. Y durante la prueba de *Juegos de guerra*, seguramente tenía a alguien que le iba soplando sus réplicas a través de su equipo de inmersión trucado.

A partir del momento en que las casillas vacías de La Tabla se llenaron,

ésta siguió creciendo y mostrando clasificaciones más allá del décimo puesto. Al poco tiempo eran ya veinte los avatares enumerados. Más adelante, treinta. En el curso de las veinticuatro horas siguientes, sesenta avatares habían logrado franquear la Primera Puerta.

Entretanto, Ludus se había convertido en el destino más popular de Oasis. Las terminales de transporte de todo el planeta escupían un caudal constante de gunters que se desperdigaban por su superficie, creando el caos y alterando el ritmo normal de las clases en los campus escolares. La Dirección de la Escuela Pública de Oasis vio lo que se le venía encima y ordenó la evacuación inmediata de Ludus y el traslado de sus escuelas a una nueva ubicación. Así, en el mismo Sector 2, a poca distancia del original, se creó una réplica idéntica del planeta. Se concedió un día libre a todos los alumnos para dar tiempo a crear una copia de seguridad del código de la fuente original de Ludus en el nuevo sitio (excluyendo de él, eso sí, la Tumba de los Horrores que Halliday había añadido secretamente en determinado momento). En Ludus II, las clases se reanudaron al día siguiente y Ludus quedó para que sixers y gunters pelearan por él.

No tardó en correrse la voz de que los sixers se hallaban acampados alrededor de una colina de cima plana que se alzaba en el centro de un bosque remoto. La localización exacta de la tumba aparecía en los mensajes de los muros todas las noches, junto con imágenes que mostraban los campos de fuerza que los sixers habían colocado para mantener alejados a los demás. En aquellas fotos también se distinguía claramente la calavera de piedras que remataba la cima. En cuestión de horas, la relación entre la Tumba de los Horrores y el módulo de *Dragones y mazmorras* apareció publicada en todos los mensajes de los muros usados por los gunters. E inmediatamente después, el dato llegó a los informativos.

Los clanes de gunters más numerosos se aliaron al momento para lanzar un ataque a gran escala contra los campos de fuerza de los sixers, e intentaban todo lo que se les ocurría para destruirlo o desactivarlo. Los sixers habían instalado alteradores de teletransportación para impedir que

nadie accediera directamente al interior del campo de fuerza por medios tecnológicos. También habían colocado un equipo de brujos de alto nivel alrededor de la tumba. Aquellos usuarios-magos se pasaban el día y la noche pronunciando hechizos, manteniendo el lugar encapsulado en una zona temporalmente exenta de magia, lo que impedía que aquellos campos de fuerza pudieran ser sorteados mediante encantamientos.

Los clanes empezaron a bombardear el campo exterior con cohetes, misiles, bombas nucleares y agresiones verbales. Pusieron asedio a la tumba toda la noche, pero a la mañana siguiente los dos campos de fuerza seguían intactos.

Desesperados, los clanes decidieron recurrir a la artillería pesada. Aunaron esfuerzos y adquirieron en eBay dos potentísimas bombas antimateria muy caras. Las hicieron detonar consecutivamente, con segundos de diferencia. La primera de ellas derribó el escudo exterior y la segunda culminó la misión. A partir del momento en que el segundo campo de fuerza fue derribado, miles de gunters (que no habían resultado afectados por las explosiones, pues el planeta era zona exenta de combates PvP) se adentraron en la tumba y taponaron los pasadizos de la mazmorra. Poco después, se habían agolpado ya en la cámara funeraria, dispuestos a desafiar al rey cadáver a una partida de Justa. Aparecieron copias múltiples del rey, una por avatar que lograba poner los pies en el estrado. El noventa y cinco por ciento de los gunters que se enfrentaba a él perdían y morían. Pero unos pocos tuvieron éxito y al final de La Tabla, tras Los Cinco de Arriba y las docenas de empleados de IOI, empezaron a aparecer los nombres de nuevos avatares. En cuestión de días, la lista de éstos en La Tabla superaba ya los cien nombres.

Con la zona llena de gunters, los sixers ya no podían volver a instalar su campo de fuerza. Los gunters los atacaban y destruían las naves y los equipos que encontraban a su paso. De modo que los sixers renunciaron a su barricada, pero siguieron enviando avatares a la Tumba de los Horrores en busca del máximo número de copias de la Llave de Cobre. Nadie podía hacer

nada para impedirselo.

Un día después de la explosión en las Torres, apareció un breve en uno de los informativos locales. Mostraron una grabación donde unos voluntarios buscaban restos humanos entre los escombros. Lo que encontraban estaba en tal estado que excluía toda posibilidad de identificación.

Al parecer, los sixers habían colocado, en el lugar de los hechos, gran cantidad de productos químicos y de equipos de fabricación de drogas, para que pareciera que había estallado un laboratorio de metanfetaminas camuflado en alguna de las caravanas fijas. Y les salió como esperaban. Los policías no se molestaron siquiera en investigar los hechos. Las torres se elevaban muy cerca las unas de las otras y su proximidad al montón de caravanas aplastadas y calcinadas desaconsejaba usar alguna de las viejas grúas de construcción para intentar retirarlas. Así pues, las dejaron donde habían caído, donde iniciarían su lento proceso de oxidación sobre la tierra.

Tan pronto como recibí en mi cuenta el primero de los pagos que me debían, adquirí un billete de autobús —sólo de ida—, con destino a Columbus Ohio, que tenía su salida a las ocho de la mañana del día siguiente. Pagué el suplemento de primera clase, que incluía una butaca más cómoda y una conexión con mayor ancho de banda. Pensaba pasar gran parte del largo trayecto metido en Oasis.

Después de reservar el viaje, hice una lista de todo lo que tenía en mi guarida y metí en una mochila vieja los artículos que decidí llevarme: la consola de Oasis que entregaban en el colegio, el visor y los guantes, mi ejemplar desgastado del *Almanaque de Anorak*, mi *Diario del Grial*, algo de ropa y mi ordenador portátil. Todo lo demás se quedaría donde estaba.

Cuando anocheció, salí de la furgoneta, la cerré y arrojé las llaves entre el montón de chatarra. Me cargué al hombro la mochila y me alejé de las Torres por última vez. Sin mirar atrás.

Caminé por calles concurridas y logré evitar que me robaran camino de la terminal de autobuses. Al otro lado de la puerta, sobrevivía un destartado punto de atención al cliente y, tras echar un rápido vistazo a las instalaciones, saqué el billete y lo entregué. Me senté junto al andén y me puse a leer el *Almanaque de Anorak* hasta que fue la hora de subir al autobús.

Se trataba de un vehículo de dos plantas, con carrocería blindada, cristales antibalas y paneles solares en el techo. Una fortaleza rodante. Mi asiento estaba junto a una ventanilla, dos filas por detrás del conductor, que iba metido dentro de una caja de plexiglás, también antibalas. Un equipo formado por seis guardias armados hasta los dientes realizaba el trayecto en el piso superior, para proteger el vehículo y a sus pasajeros en caso de secuestro por parte de agentes de carretera o forajidos; algo bastante probable cuando nos adentráramos en las tierras baldías y sin ley que se extendían más allá de las ciudades, que seguían siendo reductos relativamente seguros.

El autobús iba lleno. No sobraba ni una plaza. Casi todos los pasajeros se colocaron sus visores apenas subieron. Pero yo tardé un rato en hacerlo, el suficiente para poder contemplar mi ciudad natal alejarse al otro lado de la carretera, detrás de nosotros, mientras pasábamos entre el mar de molinos de energía eólica que la flanqueaban.

El motor eléctrico del autocar garantizaba una velocidad máxima de sesenta y cinco kilómetros por hora, aunque a causa del deterioro del sistema de autopistas interestatales y de las paradas constantes que el vehículo debía realizar en las estaciones de recarga, tardé varios días en llegar a mi destino. Y pasé casi todo ese tiempo conectado a Oasis, preparándome para iniciar mi nueva vida.

Mi primera decisión fue crearme una identidad nueva. No me resultó difícil, disponía de algo de dinero. En Oasis podías comprar casi toda clase de información, si sabías dónde buscar e indagar y si no te importaba infringir la ley. Había un montón de gente desesperada y corrupta que trabajaba para el Gobierno (y para todas las grandes empresas), y esas

personas solían vender información sobre Oasis en el mercado negro.

Mi nuevo estatus de gunter mundialmente famoso me proporcionaba, de pronto, una enorme credibilidad en el mundo del hampa y me sirvió para entrar en contacto con un sitio ilegal de subasta de datos muy exclusivo conocido como L33t HaxOrz Warezhaus donde, por una suma ridícula de dinero, pude adquirir una serie de procedimientos de acceso y contraseñas que me permitirían entrar en el Registro Civil. Gracias a ellos pude acceder a su base de datos y encontrar la información de mi archivo, que se había creado cuando me matriculé en la escuela. Una vez allí, borré mis huellas dactilares y mi patrón de retina, y los sustituí por los de un fallecido (mi padre). Después copié mis huellas y mi patrón de retina en un perfil de identidad totalmente nuevo que acababa de crear bajo el nombre de Bryce Lynch. Le asigné veintidós años y un número nuevo de la Seguridad Social, una calificación de crédito inmaculada y una licenciatura en Telecomunicaciones. Cuando quisiera recuperar mi identidad anterior, lo único que tendría que hacer sería borrar la identidad de Lynch y copiar mis huellas y mi patrón de retina una vez más en mi archivo original.

Creada mi nueva identidad, empecé a buscar en los anuncios clasificados de Columbus un apartamento adecuado y encontré una habitación relativamente económica en un hotel antiguo ubicado en un rascacielos, reliquia de los días en que la gente aún se desplazaba en viajes de negocios y por placer. Todas las habitaciones habían sido convertidas en estudios para satisfacer las necesidades específicas de un gunter a tiempo completo. Tenía todo lo que quería: un alquiler moderado, un sistema de seguridad de última generación, además de un acceso constante y fiable a toda la corriente eléctrica que pudiera pagar. Con todo, para mí lo más importante era que el edificio contaba con una conexión directa de fibra óptica al principal servidor de Oasis, que estaba a escasos kilómetros de allí. Se trataba de la conexión a internet más rápida y más segura de todas las que existían, y como no la suministraba IOI ni ninguna de sus empresas subsidiarias, podría estar seguro de que no controlarían mi conexión ni intentarían localizarme.

Estaría a salvo.

Me conecté a un chat para conversar con el agente inmobiliario, que me acompañó en una visita virtual de mi nueva residencia. El lugar me pareció perfecto. Lo alquilé usando mi nuevo nombre y pagué seis meses de alquiler por adelantado. De ese modo evité que el agente formulara más preguntas de la cuenta.

A veces, de madrugada, mientras el autobús avanzaba lentamente por la autopista decrepita, me quitaba el visor y miraba por la ventanilla. Yo nunca había salido de Oklahoma City y sentía curiosidad por ver cómo era el resto del país. Pero la vista era siempre deprimente y todas las ciudades superpobladas y sucias por las que pasábamos eran idénticas a las demás.

Al fin, después de lo que me parecieron meses de viaje, la silueta de Columbus apareció en el horizonte, resplandeciente, como Oz al final del camino de adoquines amarillos. Llegamos cuando se ponía el sol y yo no había visto en mi vida tantas luces eléctricas encendidas a la vez. Había leído que habían instalado placas solares en toda la ciudad y que a las afueras se concentraban las plantas heliostáticas. Se alimentaban de la luz solar durante el día, que almacenaban, y generaban electricidad por la noche.

Al llegar a la terminal de autobuses de Columbus, mi conexión a Oasis se cortó. Me quité el visor y formé cola junto con los demás pasajeros. Gradualmente empezaba a ser consciente de la realidad de mi nueva situación. Era un fugitivo que vivía con un nombre falso. Había gente muy poderosa que me seguía la pista. Gente que me quería ver muerto.

Al bajar del autobús sentí un gran peso que me oprimía el pecho. Me costaba respirar. Tal vez estuviera teniendo un ataque de pánico. Me obligué a aspirar hondo varias veces e intenté calmarme. Lo único que tenía que hacer era llegar a mi nuevo apartamento, montar mi equipo y volver a conectarme a Oasis. Entonces todo volvería a la normalidad. Volvería a encontrarme en un entorno conocido. Me sentiría a salvo.

Paré un autotaxi e introduje mi nueva dirección en la pantalla táctil. La voz sintetizada del ordenador de a bordo me informó de que el trayecto tenía una duración estimada de treinta y dos minutos según las condiciones de tráfico del momento. Durante el trayecto, observé las oscuras calles de la ciudad. Todavía me sentía algo mareado e inquieto. Miraba el taxímetro una y otra vez para ver cuánto faltaba para llegar. Finalmente, el vehículo se detuvo frente al edificio de mi nuevo apartamento, un monolito de color pizarra situado a orillas del Scioto, muy cerca del gueto de Twin Rivers. Me fijé en el logotipo descolorido de la fachada, que indicaba que aquello había sido un hotel Hilton.

Pagué la tarifa marcada y me bajé del taxi. Eché un último vistazo a mi alrededor, aspiré hondo y, cargado con la mochila, entré en el vestíbulo. Accedí a la cabina de control, donde me escanearon las huellas dactilares y los patrones de retina. Mi nombre nuevo apareció iluminado, en el monitor. Una luz verde se encendió, la puerta de la cabina se abrió y pude dirigirme a los ascensores.

Mi apartamento se encontraba en la planta cuarenta y dos, era el número 4211. Para abrir la puerta había que pasar otro control de retina. Finalmente, la puerta se desbloqueó y las luces interiores se encendieron automáticamente. No había muebles en aquella habitación cúbica, que tenía una sola ventana. Entré y pasé el seguro. Me juré que no saldría de allí hasta que hubiera culminado mi misión. Abandonaría el mundo real hasta que encontrara el Huevo.

NIVEL DOS

La realidad no me entusiasma, pero sigue siendo único lugar donde
se come decentemente.

GROUCHO MARX

ART3MIS: ¿Estás ahí?

PARZIVAL ¡Hola! ¡Sí! No puedo creerme que por fin respondas a una de mis peticiones de chat.

ART3MIS: Y lo hago sólo para pedirte que pares. No es buena idea que tú y yo empecemos a chatear ahora.

PARZIVAL: ¿Por qué? Creía que éramos amigos.

ART3MIS: Pareces un buen tío. Pero somos competidores. Gunters rivales. Enemigos declarados. Ya sabes cómo es esto.

PARZIVAL: No tenemos por qué hablar de nada relacionado con La Cacería.

ART3MIS: Todo está relacionado con La Cacería.

PARZIVAL Vamos. Intentémoslo al menos. Hola, Art3mis. ¿Cómo estás?

ART3MIS: Bien. Gracias por preguntarlo. ¿Y tú?

PARZIVAL: Genial. Oye, ¿por qué estamos usando este chat tan antiguo sólo de texto? Si quieres solicito una sala de chat virtual para los dos.

ART3MIS: Prefiero éste.

PARZIVAL: ¿Por qué?

ART3MIS: Como tal vez recuerdes, en la vida real tiendo a hablar demasiado deprisa. Pero si tengo que escribir todo lo que quiero decir, tengo que frenar un poco y no me muestro tan descontrolada.

PARZIVAL: A mí no me parece que pierdas el control. A mí me parece encantadora.

ART3MIS: ¿Acabas de usar la palabra

«encantadora»?

PARZIVAL: Tienes la palabra que he escrito delante, ¿no?

ARTSMIS: Eres muy tierno. Y un mentiroso.

PARZIVAL: Lo digo completamente en serio.

ART3MIS: ¿Y qué tal se ve la vida desde lo alto de La Tabla, fenómeno? ¿Estás harto de ser famoso?

PARZIVAL: Yo no creo que sea famoso.

ART3MIS: ¿Estás de broma? El mundo entero se muere de ganas de averiguar quién eres en realidad. Eres una estrella de rock, tío.

PARZIVAL: Pues tú eres tan famosa como yo. Y si soy esa estrella de rock que dices, ¿cómo es que los medios de comunicación siempre me presentan como un geek que no se lava y nunca sale de su casa?

ART3MIS: O sea, que has visto esa parodia que nos dedicaron en el programa del sábado.

PARZIVAL: Sí. ¿Por qué todo el mundo presupone que soy un loco antisocial?

ART3MIS: ¿No eres antisocial?

PARZIVAL: ¡No! Bueno, puede que sí. Está bien, sí, lo soy. Pero mi higiene personal es irreprochable.

ART3MIS: Al menos acertaron en el género. De mí todos dicen que, en la vida real, soy un hombre.

PARZIVAL: Eso es porque la mayoría de los gunters lo es, y no aceptan la idea de que una mujer sea más lista que ellos y vaya por delante.

ART3MIS: Lo sé. Neandertales.

PARZIVAL: O sea, que definitivamente me confirmas que eres una mujer. En la vida real.

ART3MIS: Eso ya deberías haberlo descubierto por tu cuenta, Clouseau.

PARZIVAL: Y lo hice. De verdad.

ART3MIS: ¿Ah, sí?

PARZIVAL: Sí. Tras analizar los datos disponibles, he llegado a la conclusión de que tienes que ser mujer.

ART3MIS: ¿Por qué tengo que serlo?

PARZIVAL: Porque no quiero descubrir que me he colgado de un tipo gordo llamado Chuck que vive en el sótano de su madre, en algún barrio de Detroit.

ART3MIS: ¿Estás colgado de mí?

PARZIVAL: Eso ya deberías haberlo descubierto por tu cuenta, Clouseau.

ART3MIS: ¿Y si fuera una gorda que vive en el sótano de su madre en un barrio de Detroit? ¿Seguirías colgado de mí?

PARZIVAL: No lo sé. ¿Vives en el sótano de tu madre?

ART3MIS: No.

PARZIVAL: Sí. En ese caso seguramente seguiría colgado, sí.

ART3MIS: O sea, que se supone que tengo que creermelo que eres uno de esos tíos fuera de lo común que sólo se fijan en la personalidad de las mujeres, y no en el envoltorio.

PARZIVAL: ¿Y por qué presupones que soy un hombre?

ART3MIS: Por favor. Pero si es obvio. De ti no me llegan más que vibraciones masculinas.

PARZIVAL: ¿Vibraciones masculinas? ¿Acaso uso

estructuras sintácticas masculinas, o algo por el estilo?

ART3MIS: No cambies de tema. ¿Decías que estabas colgado de mí?

PARZIVAL: Ya lo estaba desde antes de conocerte. Desde que empecé a leer tu blog y a conocer tus puntos de vista. Llevo años persiguiéndote informáticamente.

ART3MIS: Pero sigues sin saber nada de mí, en realidad. De mi verdadera personalidad.

PARZIVAL: Esto es Oasis. Aquí no somos más que pura personalidad.

ART3MIS: Permíteme discrepar. Todo lo que tiene que ver con nuestra personalidad está filtrado por nuestros avatares, que nos permiten controlar qué aspecto tenemos y cómo sonamos ante los demás. Oasis nos permite ser quien queramos ser. Por eso todo el mundo es adicto a él.

PARZIVAL: O sea, que tú, en la vida real, no eres en absoluto como la persona a la que conocí la otra noche en la tumba.

ART3MIS: Ésa era sólo una parte de mí. La parte que decidí mostrarte.

PARZIVAL: Pues esa parte me gusta. Y estoy seguro de que si me mostraras las demás, también me gustarían.

ART3MIS: Eso lo dices ahora. Pero ya sé cómo son las cosas. Tarde o temprano querrás ver una foto de mi yo verdadero.

PARZIVAL: Yo no soy de los que van con exigencias. Además, yo no voy a enseñarte ninguna

foto mía, eso seguro.

ART3MIS: ¿Por qué? ¿Tan feo eres?

PARZIVAL: ¡Qué hipócrita!

ART3MIS: ¿Y? Responde a mi pregunta. ¿Eres feo?

PARZIVAL: Debo de serlo.

ART3MIS: ¿Por qué?

PARZIVAL: Las mujeres de la especie siempre me encuentran repelente.

ART3MIS: Yo no te encuentro repelente.

PARZIVAL: Por supuesto que no. Eso es porque eres un hombre obeso llamado Chuck al que le gusta chatear con jovencitos feos.

ART3MIS: O sea, que eres joven.

PARZIVAL: Relativamente joven.

ART3MIS: ¿Relativamente respecto a qué?

PARZIVAL: Respecto a un tipo de cincuenta años como tú, Chuck. ¿Tu madre te deja vivir en el sótano gratis, o te cobra alquiler?

ART3MIS: ¿De verdad que es así como me imaginas?

PARZIVAL: Si fuera así, en este momento no estaría hablando contigo.

ART3MIS: Entonces, ¿cómo me imaginas?

PARZIVAL: Como tu avatar, supongo. Pero sin armadura, sin armas y sin espada resplandeciente.

ART3MIS: Estás de broma, ¿no? Pero si ésa es la primera regla de las aventuras *online*: nadie se parece en nada a su avatar.

PARZIVAL: ¿Vamos a tener una aventura? [Cruza los dedos.]

ART3MIS: De ninguna manera. Lo siento.

PARZIVAL: ¿Por qué no?

ART3MIS: No hay tiempo para el amor, doctor Jones. Mi adicción al ciber-sexo consume todo mi tiempo libre. Y la búsqueda de la Llave de Jade se lleva el resto. De hecho, eso es lo que debería estar haciendo ahora.

PARZIVAL: Sí, yo también. Pero hablar contigo es más divertido.

ART3MIS: ¿Y tú?

PARZIVAL: ¿Y yo qué?

ART3MIS: ¿Tienes tiempo para una aventura *online*?

PARZIVAL: Tengo tiempo para ti.

ART3MIS: Eres demasiado.

PARZIVAL: Pues todavía no he terminado de hacerte la pelota.

ART3MIS: ¿Y tienes trabajo? ¿O todavía estás en el instituto?

PARZIVAL: En el instituto. Me gradúo la semana que viene.

ART3MIS: ¡No deberías revelar ese tipo de datos! Yo podría ser un espía sixer intentando identificarte.

PARZIVAL: Los sixers ya me tienen identificado, ¿no te acuerdas? Bombardearon mi casa. Bueno, era una caravana fija. Pero la hicieron saltar por los aires.

ART3MIS: Lo sé. Todavía estoy impresionada. Me imagino cómo debes sentirte.

PARZIVAL: La venganza es un plato que se sirve frío.

ART3MIS: Pues buen provecho. ¿Y a qué te dedicas cuando no estás cazando?

PARZIVAL: Me niego a seguir respondiendo a más preguntas hasta que tú hagas lo mismo.

ART3MIS: De acuerdo. Quid pro quo, doctor Lecter. Preguntaremos por turnos. Adelante.

PARZIVAL: ¿Trabajas o vas al instituto?

ART3MIS: A la universidad.

PARZIVAL: ¿Qué estudias?

ART3MIS: Ahora me toca a mí. ¿Qué haces cuando no estás cazando?

PARZIVAL: Nada. Sólo cazo. Ahora mismo estoy cazando. Realizando múltiples tareas en todas partes.

ART3MIS: Yo también.

PARZIVAL: ¿De veras? Pues no le quitaré el ojo a La Tabla, por si acaso.

ART3MIS: Hazlo, número uno.

PARZIVAL: ¿Qué estudias en la universidad?

ART3MIS: Poesía y escritura creativa.

PARZIVAL: Tiene sentido. Escribes muy bien.

ART3MIS: Gracias por el cumplido. ¿Cuántos años tienes?

PARZIVAL: Cumplí dieciocho el mes pasado. ¿Y tú?

ART3MIS: ¿No te parece que estamos intimando demasiado?

PARZIVAL: En absoluto.

ART3MIS: Diecinueve.

PARZIVAL: Ah. Una mujer mayor. Me pone.

ART3MIS: Si es que soy mujer...

PARZIVAL: ¿Eres una mujer?

ART3MIS: No te toca a ti preguntar.

PARZIVAL: Está bien.

ART3MIS: ¿Conoces bien a Hache?

PARZIVAL: Es mi mejor amigo desde hace cinco años. Y ahora, suéltalo ya. ¿Eres una mujer? Lo que quiero saber es si eres un ser humano de sexo femenino que no se ha sometido nunca a un cambio de sexo.

ART3MIS: Eso es ser muy específico.

PARZIVAL: Responde a la pregunta, Claire.

ART3MIS: Lo soy. Siempre lo he sido. Un ser humano de sexo femenino. ¿Conoces a Hache en persona?

PARZIVAL: No. ¿Tienes hermanos?

ART3MIS: No. ¿Y tú?

PARZIVAL: No. ¿Tienes padres?

ART3MIS: Murieron. De gripe. Me criaron mis abuelos. ¿Tú tienes padres?

PARZIVAL: No. Los míos también están muertos.

ART3MIS: Menuda mierda, ¿no? No tener a los padres cerca...

PARZIVAL: Sí. Pero hay mucha gente que está peor que yo...

ART3MIS: Sí, eso mismo me digo continuamente. ¿Hache y tú actuáis como un dúo?

PARZIVAL: Vaya, ya está...

ART3MIS: ¿Sí o no?

PARZIVAL: No. Y que sepas que él me ha preguntado lo mismo sobre nosotros. Porque franqueaste la Primera Puerta pocas horas después de que lo hiciera yo.

ART3MIS: Lo que me recuerda que... ¿Por qué me ayudaste? ¿Por qué me dijiste que me cambiara de

lado en el juego de *La justa*?

PARZIVAL: Me apeteció ayudarte.

ART3MIS: Pues no deberías volver a cometer el mismo error. Porque yo soy la que va a ganar. Supongo que lo sabes, ¿no?

PARZIVAL: Sí, sí. Ya lo veremos.

ART3MIS: Estamos jugando a las preguntas, tonto. Y tú ya te has saltado al menos cinco.

PARZIVAL: Está bien, está bien. ¿De qué color tienes el pelo?

ART3MIS: Castaño oscuro.

PARZIVAL: ¿Y los ojos?

ART3MIS: Azules.

PARZIVAL: Como tu avatar. ¿Tienes también la misma cara, el mismo cuerpo?

ART3MIS: Hasta donde has de saber tú, sí.

PARZIVAL: Está bien. ¿Cuál es tu película favorita de todos los tiempos?

ART3MIS: Va cambiando. ¿Ahora mismo? Tal vez, *Los inmortales*.

PARZIVAL: Tenéis buen gusto, señora.

ART3MIS: Lo sé. No puedo evitarlo, me gustan los tipos malos y calvos. Kurgan es tan sexy...

PARZIVAL: Pues tendré que afeitarme la cabeza ahora mismo. Y empezaré a vestirme con ropa de cuero.

ART3MIS: Pues envíame fotos. Oye, tengo que desconectarme ya, Romeo. Puedes formularme una última pregunta. Es que he de dormir un poco.

PARZIVAL: ¿Cuándo podremos volver a chatear?

ART3MIS: Cuando uno de los dos haya encontrado el

Huevo.

PARZIVAL: Podríamos tardar años.

ART3MIS: Qué le vamos a hacer.

PARZIVAL: ¿Puedo, al menos, seguir enviándote e-mails?

ART3MIS: No es buena idea.

PARZIVAL: No puedes impedirme que te los mande.

ART3MIS: En realidad sí puedo. Puedo bloquearte en mi lista de contactos.

PARZIVAL: Pero no lo harías, ¿verdad?

ART3MIS: No, si no me obligas.

PARZIVAL: Qué dura. Innecesariamente dura.

ART3MIS: Buenas noches, Parzival.

PARZIVAL: Adiós, Art3mis. Dulces sueños.

Fin de chat: 27-2-2045/02.51.38

Empecé a enviarle e-mails. Al principio me reprimía un poco y le escribía sólo una vez a la semana. Para mi sorpresa, ella nunca dejaba de responderme. Por lo general lo hacía con una frase, en la que me comunicaba que estaba demasiado ocupada para responder. Pero de vez en cuando, sus respuestas eran más largas y así fue como empezamos a escribirnos. Al principio, varias veces a la semana. Gradualmente, nuestros correos se hicieron más extensos, más personales. Empezamos a escribirnos al menos una vez al día. En ocasiones, más. Cada vez que un e-mail suyo llegaba a mi bandeja de entrada, dejaba todo lo que estuviera haciendo y lo leía.

Al poco tiempo nos reuníamos en sesiones de chat privadas al menos una vez al día. Competíamos en juegos de mesa antiguos, veíamos películas y escuchábamos música. Hablábamos durante horas. Conversaciones larguísimas, apasionadas, sobre todo lo humano y lo divino. Pasar tiempo

con ella me embriagaba. Parecíamos tenerlo todo en común. Compartíamos los mismos intereses. Nos movíamos por una misma meta. Ella comprendía todas mis bromas. Me hacía reír. Me hacía pensar y cambiar mi manera de ver el mundo. Yo nunca había establecido una relación tan estrecha y cercana con otro ser humano. Ni siquiera con Hache.

Ya no me importaba que, en teoría, fuéramos rivales y, al parecer, a ella tampoco. Empezamos a compartir detalles de nuestras investigaciones. Nos contábamos qué películas estábamos viendo en ese momento, qué libros leíamos. Empezamos incluso a intercambiar teorías y a debatir nuestras interpretaciones de distintos pasajes del *Almanaque*. Cuando estaba con ella no era capaz de mostrarme cauto. Una vocecilla en mi mente no dejaba de advertirme de que todo lo que ella me decía podía ser, en realidad, un intento de enredarme y de que, tal vez, quisiera confundirme. Pero yo no lo creía. Yo confiaba en Art3mis, a pesar de tener motivos para no hacerlo.

A principios de junio terminé el instituto. No asistí a la ceremonia de graduación. Había dejado de ir a clase cuando huí de las Torres. Según suponía, los sixers me daban por muerto y no quería proporcionarles pistas asistiendo a clase durante aquellas últimas semanas. Perderme los exámenes finales no era grave en mi caso, pues había conseguido un número de créditos más que suficiente para obtener el título. La escuela me lo envió por e-mail. El diploma real, en papel, lo mandaron por correo postal a mi domicilio de las Torres, que ya no existía, por lo que no sé qué fue de él.

Mi intención, al terminar el instituto, era entregarme en cuerpo y alma a La Cacería. Pero lo único que me apetecía era estar con Art3mis.

Cuando no salía con mi nueva seudonovia *online*, pasaba el rato ganando más puntos para que mi avatar subiera de nivel. Los gunters llamaban a esa actividad «escalar hasta el noventa y nueve», porque ése era el nivel de poder máximo que los avatares podían alcanzar. Art3mis y Hache lo habían logrado hacía poco, y yo no quería quedarme atrás. En realidad, no tardé

mucho, porque disponía de todo el tiempo del mundo y de dinero y medios para explorar Oasis sin restricciones. De modo que empecé a superar las misiones que se me cruzaban en el camino y, a veces, en un solo día, ascendía cinco o seis niveles. Me convertí en un guerrero/hechicero de primera categoría. Al tiempo que mejoraba mi puntuación, mejoraban también mis aptitudes para el combate y los hechizos, además de que iba apoderándome de una gran variedad de potentes armas, objetos mágicos y vehículos.

Art3mis y yo llegamos a salir juntos de expedición, formando equipo. Visitamos el planeta Goondocks y completamos la misión entera de *Los goonies* en un solo día. Ella participaba representando el personaje de Martha Plimpton, Stef, mientras que yo hacía de Mikey, el personaje que en la película interpretaba Sean Astin. Nos divertíamos mucho.

De todos modos, no siempre era así. Yo intentaba no apartarme del objetivo del juego. Lo intentaba. Al menos una vez al día, me ponía frente a «La cuarteta» y trataba de descifrar su significado.

*Una Llave de Jade oculta el capitán
en hogar viejo y decrepito.
Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Durante un tiempo había creído que el silbato del tercer verso podía hacer referencia a un programa de la televisión japonesa de finales de los años sesenta llamado *Gigantes del espacio*, doblado al inglés y emitido en Estados Unidos durante los años setenta y ochenta. Aquellos «gigantes del espacio» (que en japonés se llamaban *Maguma Taishi*) eran una familia de robots articulados que vivían en un volcán y luchaban contra un malvado alienígena llamado Rodak. Halliday, en el *Almanaque de Anorak*, se refería a aquellos dibujos en varias ocasiones, y los consideraba de sus favoritos durante su infancia. Uno de los personajes principales de la serie era un niño

llamado Miko, que hacía sonar un silbato especial para llamar a los robots cuando necesitaba que acudieran en su ayuda. Yo había visto los cincuenta y dos episodios de los *Gigantes del espacio* (de lo más cutre), del derecho y del revés, mientras engullía fritos de maíz y tomaba notas. Pero después de aquella maratón de tele, seguía sin entender el significado de «La quarteta». Estaba ante otro callejón sin salida. Y llegué a la conclusión de que Halliday debía de referirse a algún otro silbato.

Y entonces, un sábado por la mañana, finalmente, tuve una pequeña revelación. Estaba viendo una serie de anuncios de cereales de los ochenta, cuando me dio por preguntarme por qué los fabricantes habían dejado de incorporar juguetes de regalo a las cajas. En mi opinión, aquello era una tragedia, una señal más de que la civilización se estaba yendo a la mierda. Estaba pensando en todo aquello cuando en la pantalla apareció un anuncio viejo de los cereales Cap'n Crunch. Entonces establecí la relación entre el primer y el tercer verso de la quarteta: «Una llave de Jade oculta el capitán/.../mas el silbato sólo harás sonar...»

Halliday hacía referencia al célebre pirata informático de los setenta, John Draper, más conocido por su alias, Capitán Crunch. Draper fue uno de los primeros piratas telefónicos del mundo y se hizo famoso por descubrir que los silbatos de plástico que incorporaban de regalo las cajas de cereales Cap'n Crunch podían usarse para realizar llamadas de larga distancia, pues emitían un tono de dos mil seiscientos hercios, que engañaba al sistema telefónico analógico y permitía el acceso gratuito a la línea.

«Una Llave de Jade oculta el capitán.»

Tenía que ser eso. «El capitán» era Cap'n Crunch y «el silbato», el famoso regalo de plástico, arcano de la piratería telefónica.

Tal vez la Llave de Jade estuviera camuflada en forma de uno de aquellos silbatos de juguete, oculto en una caja de cereales Cap'n Crunch... Pero ¿dónde se ocultaba aquella caja?

«En hogar viejo y decrepito.»

Yo seguía sin saber a qué hogar viejo y decrepito se refería ese verso, ni

adónde acudir para encontrarlo. Visité todas las viviendas viejas y decrepitas que se me ocurrieron. Recreaciones de la mansión de la Familia Adams, del chamizo abandonado de la trilogía de *Posesión infernal*, la pensión de Tyler Durden en *El club de la lucha* y la granja de los Lars situada en Tatooine de *La guerra de las galaxias*. Pero no encontré la Llave de Jade en ninguna de ellas. Un punto muerto tras otro.

*Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Tampoco había descifrado aún el significado del último verso. ¿Qué trofeos debía ganar? ¿O acaso se trataba de una metáfora barata? Debía de estar saltándome alguna conexión evidente, alguna taimada alusión a algo que no era capaz de captar por no ser lo bastante listo o entendido en el tema.

A partir de ahí no había podido seguir avanzando. Cada vez que regresaba a «La quarteta», mi deslumbramiento por Art3mis me impedía concentrarme como antes y, casi enseguida, cerraba mi *Diario del Grial* y la llamaba para preguntarle si quería que nos encontráramos. Y ella casi siempre quería.

Me convencí a mí mismo de que no pasaba nada por aflojar un poco el ritmo, porque nadie parecía avanzar en la búsqueda de la Llave de Jade. La Tabla no experimentaba cambios. Todo el mundo parecía tan perdido como yo.

Con el paso de las semanas, Art3mis y yo pasábamos cada vez más tiempo juntos. Incluso cuando nuestros avatares se dedicaban a otras cosas, nos enviábamos e-mails y mensajes instantáneos. Entre nosotros fluía un caudal de palabras.

Lo que yo deseaba, más que nada en el mundo, era conocerla en la vida

real. Cara a cara. Pero no se lo decía. Estaba seguro de que ella sentía algo profundo por mí, pero también me mantenía a distancia. Por más que yo le revelara cosas de mí —y acabaría revelándoselo casi todo, incluido mi verdadero nombre—, ella siempre se negaba a contarme nada de su propia vida. Lo único que sabía de ella era que tenía diecinueve años y que vivía en algún lugar de la costa noroeste, en el Pacífico. No me había confiado nada más.

La imagen de ella que me había formado mentalmente era la más obvia. Me la imaginaba como una manifestación física de su avatar: la misma cara, los mismos ojos, el mismo pelo, el mismo cuerpo. Y eso a pesar de que me había repetido hasta la saciedad que no se parecía casi en nada a su avatar y que en persona era mucho menos atractiva.

A partir del momento en que empecé a relacionarme más con Art3mis, Hache y yo fuimos distanciándonos. En lugar de encontrarnos varios días a la semana, chateábamos apenas unas pocas veces al mes. Hache sabía que yo me estaba enamorando de Art3mis, pero nunca se metió demasiado conmigo por eso, ni siquiera cuando yo lo dejaba colgado en el último minuto para quedar con ella. Se encogía de hombros, me aconsejaba que tuviera cuidado y me decía: «Espero que sepas lo que haces, Zeta.»

Pero yo no sabía lo que hacía, claro. Mi relación con Art3mis, de principio a fin, era un desafío al sentido común. Pero no podía evitar enamorarme de ella. No sabía por qué pero, sin darme cuenta, gradualmente, mi obsesión por encontrar el Huevo se iba viendo suplantada por mi obsesión por Art3mis.

Finalmente, ella y yo empezamos a «salir juntos», a quedar para ir de excursión a locales exóticos de Oasis y a clubes nocturnos exclusivos. En un primer momento Art3mis no estuvo de acuerdo. Creía que yo debía moverme con discreción, porque tan pronto como me vieran en público, los sixers sabrían que su intento de asesinar me había fallado y volverían a intentarlo. Pero yo le dije que eso ya no me importaba. Me escondía de ellos en el mundo real, pero me negaba a hacerlo en Oasis. Además, mi avatar

había alcanzado el nivel noventa y nueve y me sentía prácticamente invencible.

Tal vez sólo pretendiera impresionar a Art3mis mostrándome invencible. Si era así, creo que lo estaba consiguiendo.

Todavía disfrazábamos a nuestros avatares antes de salir, porque sabíamos que si Parzival y Art3mis empezaban a exhibirse juntos en lugares públicos, la prensa sensacionalista no nos dejaría en paz. Pero hubo una excepción. Una noche, ella me llevó a ver *Rocky Horror Picture Show* en una sala de cine más grande que un estadio, en el planeta Transexual, en Oasis, donde la proyección de la película llevaba más tiempo en cartel que cualquier otra y era seguida por más gente. Cada pase era seguido por miles de avatares que se sentaban en las gradas y se divertían participando e interviniendo en la acción con el resto del público. Por lo general sólo los miembros más antiguos del club de fans de *Rocky Horror* podían salir al escenario y representar las acciones de la película frente a la pantalla gigante, después de superar un *casting* durísimo. Pero Art3mis se aprovechó de su fama para mover algunos hilos y, finalmente, nos permitieron unirnos al reparto en el pase de esa noche. En aquel planeta no estaban autorizados los combates PvP, por lo que no me preocupaba que los sixers me tendieran una emboscada. Lo que sí experimenté, apenas empezó el espectáculo, fue un caso agudo de pánico escénico.

Art3mis interpretó a la perfección su papel de Columbia y yo tuve el honor de hacer de Eddie, su zombi enamorado. Había modificado la apariencia de mi avatar para que fuera idéntico al del papel de Meat Loaf, pero mi actuación y mis playbacks fueron un desastre. Por suerte, el público me lo perdonaba todo, porque yo era el famoso gunter Parzival y era evidente que lo estaba pasando en grande.

Aquella noche fue, sin comparación, la mejor de mi vida hasta ese momento. Se lo dije más tarde a Art3mis y entonces ella se inclinó hacia mí y me besó por primera vez. Yo no sentí el beso, claro. Y, sin embargo, el corazón me latió con mucha fuerza.

Había oído mil veces las advertencias típicas sobre los peligros de enamorarse de alguien a quien sólo se conocía *online*, pero no hice caso. Decidí que, fuera quien fuese Art3mis, estaba enamorado de ella. Lo sentía en lo más profundo, en lo más sensible, en lo más dulce de mi ser.

Y entonces, una noche, como un perfecto imbécil, le dije lo que sentía por ella.

Era viernes por la noche e iba a estar otra vez solo, investigando, mirando todos los episodios de *Whiz Kids*, una serie de principios de los ochenta sobre un hacker adolescente que usa su ordenador para resolver misterios. Acababa de ver el episodio titulado «Acceso mortal» (en el que aparecían Simon & Simon), cuando me llegó un e-mail a la bandeja de entrada. Era de Ogden Morrow. El título del asunto era «Podemos bailar si queremos».

Se trataba de un correo sin texto, pero incorporaba un archivo adjunto, una invitación a uno de los lugares de reunión más exclusivos de Oasis: la fiesta de cumpleaños de Ogden Morrow. En el mundo real Ogden casi nunca aparecía en público y en Oasis sólo salía de su refugio una vez al año, para organizar el evento.

La invitación incluía una foto del avatar de Morrow, mundialmente conocido, el Gran y Poderoso Og. El mago de barba gris aparecía delante de una sofisticada mesa de mezclas de *disc jockey* en el momento en que se acercaba uno de los auriculares de sus cascos al oído, se mordía el labio inferior, en pleno éxtasis musical, al tiempo que sus dedos rayaban viejos discos de vinilo sobre platinas metálicas. Del maletín donde llevaba la música se destacaba una pegatina con la leyenda DON'T PANIC y otra que era un emblema antisixer; un número seis amarillo en medio de un círculo rojo, atravesado por una banda del mismo color en diagonal.

Fiesta y baile de los ochenta de Ogden Morrow
para celebrar que cumple setenta y tres.

Esta noche. A las 22. En el Distracted Globe.

Invitación individual

Me quedé de piedra. Ogden Morrow en persona se había tomado la

molestia de invitarme a su fiesta de cumpleaños. Ése era el mayor honor que me habían hecho en mi vida.

Llamé a Art3mis, que me confirmó que a ella también le había llegado el mismo e-mail. Me dijo que no podía declinar una invitación emitida en persona por Ogden, a pesar de los riesgos evidentes que entrañaba. Y yo, naturalmente, le dije que nos veríamos allí, en el club. Era la única manera de evitar quedar como un gilipollas redomado.

Sabía que si Ogden nos había invitado a los dos, probablemente también habría convocado a otros miembros de los Cinco de Arriba. Pero era poco probable que Hache se presentara, porque todos los viernes por la noche participaba en combates a muerte que se televisaban en todo el mundo. Y Shoto y Daito nunca se aventuraban en zonas PvP, a menos que fuera estrictamente necesario.

El Distracted Globe era una discoteca de gravedad cero muy famosa en el planeta Neonoir, en el Sector 16. Ogden Morrow había codificado personalmente el lugar hacía décadas y seguía siendo su único propietario. Yo no había estado nunca. Bailar no era lo mío, ni me interesaba relacionarme con la fauna de aspirantes a gunter superbordes que, según decían, frecuentaban el lugar. Pero la fiesta de cumpleaños de Ogden era una ocasión especial y la clientela habitual no tendría el acceso a ella. Esa noche el local estaría atestado de famosos: estrellas de cine, músicos, y al menos dos miembros de los Cinco de Arriba.

Me pasé más de una hora probando peinados y distintas pieles a mi avatar hasta decidir cuál era la mejor opción para ir a la discoteca. Finalmente, me decidí por un modelo clásico de los ochenta: un traje gris claro idéntico al que llevaba Peter Weller en *Las aventuras de Buckaroo Banzai*, con su pajarita roja y todo, y unas botas blancas Adidas. También incluí en mi inventario mi mejor armadura de cota de malla y gran variedad de armamento. Una de las razones por las que el Globe era un local tan moderno y exclusivo era que se encontraba situado en una zona PvP donde podía recurrirse tanto a la tecnología como a la magia, por lo que trasladarse

hasta allí resultaba tremendamente peligroso. Y más para un gunter tan famoso como yo.

Había centenares de mundos de temática ciberpunk repartidos por todo Oasis, pero Neonoir era el más grande y el más antiguo de ellos. Visto desde su órbita, el planeta era un mármol de ónice brillante cubierto por sucesivas telarañas de luz intermitente. En Neonoir siempre era de noche y su superficie estaba formada por una cuadrícula ininterrumpida de ciudades interconectadas, llenas de rascacielos de alturas imposibles. Sus cielos estaban saturados de un flujo constante de vehículos voladores que se desplazaban entre aquellos paisajes urbanos verticales y las calles. Más abajo había un hervidero de PNJ vestidos con ropa de cuero y avatares con gafas de sol de cristales de espejo, todos ellos cargados de armas de última generación y llenos de implantes subcutáneos, que farfullaban una jerga propia sacada de *Neuromancer*.

Distracted Globe estaba situado en el hemisferio occidental, en la intersección del Bulevar y la Avenida, dos calles muy iluminadas que recorrían la superficie entera del planeta, una por su ecuador y la otra por el meridiano principal. La discoteca era una esfera inmensa de color azul cobalto, de tres kilómetros de diámetro, que flotaba a treinta metros del suelo. Una escalera flotante, de cristal, conducía a su único acceso, una abertura circular situada en la parte baja de la esfera.

Mi aparición fue muy sonada. Llegué en mi DeLorean volador, que había obtenido tras completar la misión de *Regreso al futuro* en el planeta Zemeckis. El DeLorean estaba equipado con un condensador de flujo (no operativo), pero yo me encargué de hacerle varios añadidos para modificar su aspecto y sus prestaciones. En primer lugar, le había instalado, en el salpicadero, un ordenador de a bordo dotado de inteligencia artificial llamado KITT (que adquirí en una subasta *online*), así como un escáner rojo a juego con *El coche fantástico* encima de la rejilla del DeLorean. También le puse un dinamizador de oscilación, mecanismo que le permitía atravesar la materia sólida. Finalmente, para que mi vehículo temático de los ochenta

resultara completo, pegué un adhesivo de los *Cazafantasmas* en cada una de las puertas de apertura vertical, y añadí unas matrículas personalizadas en las que podía leerse ECTO-88.

Lo tenía desde hacía pocas semanas, pero mi DeLorean del Coche Fantástico y los Cazafantasmas, capaz de viajar en el tiempo y de atravesar la materia, se había convertido ya en mi marca personal.

Sabía que dejarlo aparcado en una zona PvP era una invitación abierta a que cualquier imbécil me lo robara. El DeLorean estaba dotado de varios sistemas antirrobo, y el sistema de arranque disponía del mismo dispositivo que el de Max Rockatansky, por lo que si algún otro avatar intentaba ponerlo en marcha, la cámara de plutonio soltaba una pequeña explosión termonuclear. Con todo, mantener mi coche a salvo no me iba a resultar tan difícil allí, en Neonoir: tan pronto como me bajé de él pronuncié un hechizo para que menguara, y cuando alcanzó el tamaño de una caja de cerillas, me lo metí en el bolsillo. Las zonas mágicas tenían sus ventajas.

Miles de avatares se apretujaban contra los campos magnéticos delimitados por unas cuerdas de terciopelo, que impedían el paso a todos los que no disponían de invitación. Mientras me acercaba a la entrada, la muchedumbre me bombardeaba con una mezcla de insultos, peticiones de autógrafos, amenazas de muerte y declaraciones de amor eterno entre sollozos y lágrimas. Yo llevaba activado el escudo corporal pero, para mi sorpresa, nadie disparó contra mí. Entregué la invitación al portero cyborg e inicié el ascenso por la escalera de cristal que daba acceso al club.

Entrar en el Distracted Globe era una experiencia perturbadora. La esfera gigante era hueca por dentro y la superficie curvada interior servía de barra de copas y zona de estar. Una vez traspasado el umbral, las leyes de la gravedad cambiaban. Caminaras por donde caminaras, los pies se mantenían siempre pegados a las paredes interiores de la esfera, por lo que podías avanzar en línea recta hasta lo «alto» del club y descender luego por el otro lado, hasta llegar al mismo punto de partida. El inmenso espacio vacío que se extendía en el centro de la esfera servía de «pista de baile» de gravedad

cero. Se llegaba a ella, simplemente, dando un salto para separar los pies del suelo, como Superman cuando despegaba, y se «nadaba» en el aire para llegar a la «zona de marcha» exenta de gravedad.

Al entrar, miré hacia arriba —o hacia lo que para mí quedaba arriba en ese momento— y estudié todo durante largo rato. El local estaba a tope. Centenares de avatares se movían de un lado a otro como hormigas en el interior de un globo vacío. Otros habían salido ya a la pista de baile y giraban sobre sí mismos, volaban, se retorcían y daban tumbos al ritmo de la música, que atronaba desde unos altavoces esféricos flotantes que parecían ir a la deriva por toda la discoteca.

En medio de quienes bailaban, una gran burbuja transparente permanecía suspendida en el espacio, ocupando el centro del local. Ésa era «la cabina» en la que el *disc jockey* ejercía su oficio rodeado de platos, mezcladores, cuadros de sonido y mandos. En ese momento, ocupaba la tarima el *disc jockey* telonero, R2-D2, que usaba sus brazos robóticos para darlo todo a los platos. Reconocí la melodía que estaba sonando: un remix de 1988 de la canción *Blue Monday*, de New Order, con gran cantidad de efectos especiales de los androides de *La guerra de las galaxias* incluidos. Al avanzar en dirección a la barra más cercana, los avatares con quienes me cruzaba se detenían a mirarme y me señalaban con el dedo. No les presté demasiada atención, porque lo que quería era encontrar a Art3mis.

Cuando llegué a la barra, pedí un detonador gargárico pangaláctico a la camarera klingon, y me bebí la mitad de un trago. R2 puso entonces otro clásico de los ochenta. «*Union of the Snake* —dije en voz alta, sonriendo, pues identificar todo lo que tenía que ver con esa década se había convertido ya en costumbre para mí—. Duran Duran, 1983.»

—No está mal, fenómeno —dijo una voz familiar en un tono lo bastante alto para hacerse oír por encima de la música.

Al volverme vi a Art3mis, que estaba de pie detrás de mí. Llevaba ropa de noche: un vestido azul metálico que parecía pintado con espray. El pelo castaño oscuro de su avatar peinado a lo paje, lo que delimitaba a la

perfección su preciosa cara. Estaba imponente.

—¡Un Glenmorangie! ¡Con hielo! —gritó a la camarera.

Sonreí para mis adentros. Aquélla era la bebida favorita de Connor MacLeod. Esa chica me tenía loco.

Cuando le sirvieron la copa, me guiñó un ojo, brindamos y se la bebió de un solo trago. Las conversaciones de los avatares que nos rodeaban subieron de volumen. Había empezado a propagarse por todo el local que Parzival y Art3mis estaban allí, charlando entre ellos en la barra.

Art3mis echó un vistazo a la pista de baile, y me miró.

—¿Qué me dices, Percy? —me preguntó—. ¿Te apetece mover el esqueleto?

—No si sigues llamándome «Percy» —repliqué.

Ella se echó a reír y en ese momento la canción terminó y la discoteca quedó en silencio. Todas las miradas se dirigieron hacia la cabina del *disc jockey*, donde R2-D2 desaparecía tras una lluvia de luz, como si se hallara inmerso en un episodio de *Star Trek*. Y entonces, de esa misma luz, surgió un avatar canoso muy conocido y se colocó tras las platinas. La gente estalló en gritos de alegría. Era Og.

Centenares de ventanas de vídeo se materializaron en el aire. Cada una de ellas mostraban un plano corto de Og en la cabina, para que todo el mundo pudiera ver con claridad a su avatar. El viejo mago llevaba unos vaqueros caídos, sandalias y una camiseta de *Star Trek: The Next Generation*. Saludó a los congregados y pinchó su primer tema, un remix bailable del *Rebel Yell* de Billy Idol.

De la pista de baile se elevó un clamor de entusiasmo.

—¡Esta canción me encanta! —gritó Art3mis, clavando la vista en la zona de baile. Yo la miré, inseguro—. ¿Qué te pasa? —me dijo entre burlona y comprensiva—. ¿El niño no sabe bailar?

Y, dicho esto, se sumergió en el ritmo, empezó a mover la cabeza de un lado a otro y a menear las caderas. Dando un salto se separó del suelo y empezó a flotar y a elevarse hacia la pista. Yo tuve que alzar la mirada para

no perderla de vista, temporalmente paralizado, mientras intentaba armarme de valor.

—Ya está bien —murmuré—. ¿Por qué no?

Doblé las rodillas y salté con fuerza para despegarme del suelo. Mi avatar emprendió el vuelo y se elevó, flotando junto a Art3mis. Los avatares que ya se encontraban en la pista de baile se apartaron para dejarnos espacio, creando un pasadizo que conducía al centro de la pista. Vi a Og en su burbuja, a poca distancia de donde nos encontrábamos. Giraba y giraba como un derviche, volvía a mezclar la canción que sonaba mientras ajustaba el vórtice de gravedad de la pista de baile. Era él quien, en realidad, hacía girar la discoteca entera, como si de un viejo disco de vinilo se tratara.

Art3mis volvió a guiñarme un ojo, juntó las piernas y formó con ellas una cola de sirena. Batió su nueva extremidad una sola vez y me dejó atrás, su cuerpo se ondulaba y contorsionaba al ritmo de la música, como de ametralladora, mientras nadaba en el aire. Después se volvió y me miró, suspendida, flotando, y me sonrió mientras me extendía la mano, pidiéndome que me uniera a ella. El pelo le rodeaba el rostro como un halo, como si estuviera bajo el agua.

Cuando me acerqué a ella, agarró mi mano y, al hacerlo, su cola de sirena desapareció y recuperó las piernas, que movía y cruzaba al ritmo de la música.

Como ya no me fiaba de mis instintos, me bajé una aplicación de última generación para bailes de avatares llamado Travoltra, que había descargado y probado horas antes. El programa controlaba los movimientos de Parzival y los sincronizaba con la música. Así, mis cuatro extremidades se transformaron en ondas sinuosas y empecé a bailar como un loco.

Art3mis se mostró encantada y se le iluminaron los ojos. Empezó a imitar mis movimientos y los dos girábamos como electrones acelerados. Y entonces cambió de forma.

Su avatar perdió la apariencia humana y se disolvió hasta convertirse en una baba amorfa que cambiaba de tamaño y color intermitentemente, en

función de la música. Yo seleccioné la opción «reflejar pareja» de mi aplicación de baile y empecé a hacer lo mismo. Las extremidades y el torso de mi avatar giraban y fluían como caramelo líquido, rodeando a Art3mis mientras unos dibujos de colores raros se alternaban en mi piel. Parecía *Plastic Man* en pleno viaje de LSD. Y, en ese momento, los que bailaban en la pista también cambiaron de forma y se convirtieron en luces prismáticas. En cuestión de segundos el centro de la discoteca se había convertido en una lámpara de lava de otro mundo.

Cuando la canción terminó, Og hizo una reverencia al público y puso una canción lenta: *Time after Time*, de Cyndi Lauper. Y, a nuestro alrededor, los avatares empezaron a emparejarse.

Miré a Art3mis, bajé la cabeza y le alargué la mano. Ella me sonrió, aceptando la invitación. La acerqué a mí y empezamos a flotar juntos. Og graduó la gravedad de la pista para que mantuviera un movimiento lento contrario a las agujas del reloj y para que nuestros avatares gravitaran despacio alrededor del eje central, invisible del club, como copos de nieve suspendidos en el interior de una bola de cristal.

Y entonces no pude reprimirme y solté aquellas palabras.

—Estoy enamorado de ti, Arty.

Ella, al principio, no dijo nada. Me miró con cara de asombro mientras nuestros avatares seguían orbitando el uno alrededor del otro, con el piloto automático puesto. Y después se pasó a un canal privado de voz para que nadie pudiera oír la conversación.

—Tú no estás enamorado de mí, Zeta —dijo—. Ni siquiera me conoces.

—Sí te conozco —insistí—. Te conozco mejor de lo que nunca he conocido a nadie en toda mi vida.

—De mí sólo sabes lo que yo quiero que sepas. Sólo ves lo que quiero que veas. —Se llevó una mano al pecho—. Éste no es mi cuerpo, Wade. Ni mi verdadera cara.

—¡No me importa! Estoy enamorado de tu mente..., de la persona que eres. El envoltorio no me importa lo más mínimo.

—Eso lo dices por decir —insistió, con voz algo temblorosa—. Hazme caso. Si alguna vez dejara que me vieras en persona, te repugnaría.

—¿Por qué siempre dices lo mismo?

—Porque soy monstruosamente deforme. O estoy parapléjica. Porque, en realidad, tengo sesenta y tres años. Escoge tú.

—En ninguno de los tres casos me importa. Dime dónde podemos encontrarnos y te lo demostraré. Me monto en un avión ahora mismo y me planto donde estés. Sabes que estoy dispuesto a hacerlo.

Ella negó con la cabeza.

—Tú no vives en el mundo real, Zeta. Por lo que me has contado, no creo que hayas vivido nunca en él. Eres como yo. Vives una ilusión. —Señaló todo lo que nos rodeaba—. No puedes tener la menor idea de lo que es el amor verdadero.

—¡No digas eso! —Había empezado a llorar y no me molestaba en ocultárselo—. ¿Lo dices porque te conté que nunca había tenido novia? ¿Y que soy virgen? ¿Lo dices porque...?

—Pues claro que no —me cortó ella—. No tiene nada que ver con eso. Nada.

—¿Y entonces con qué tiene que ver? Dímelo. Por favor.

—Con La Cacería. Ya lo sabes. Los dos hemos descuidado nuestras misiones por salir juntos. Deberíamos centrarnos en encontrar la Llave de Jade, ahora mismo. Seguro que eso es lo que están haciendo Sorrento y los sixers. Y todos los demás.

—¡A la mierda la competición! ¡Y el Huevo! —grité—. ¿No me oyes? ¿No has oído lo que acabo de decirte? Estoy enamorado de ti. Quiero estar contigo. Más que nada en el mundo.

Ella se quedó un rato mirándome sin decir nada. Mejor dicho, su avatar miraba fijamente a mi avatar.

—Lo siento, Zeta —dijo al fin—. Es culpa mía. He consentido que esto se nos escapara de las manos. Tiene que terminar.

—¿A qué te refieres? ¿Qué es lo que tiene que terminar?

—Creo que deberíamos tomarnos un respiro. Dejar de pasar tanto tiempo juntos.

Sentí como si acabara de darme un puñetazo en la garganta.

—¿Estás cortando conmigo?

—No, Zeta —respondió con convicción—. No estoy cortando contigo. Eso sería imposible, porque nosotros no estamos saliendo juntos. —Lo dijo con una acritud nueva, repentina—. ¡Ni siquiera nos conocemos!

—O sea ¿que... estás a punto de... dejar de hablar conmigo?

—Sí, creo que será lo mejor.

—¿Durante cuánto tiempo?

—Hasta que termine La Cacería.

—Pero, Arty, podrían ser muchos años...

—Lo sé. Y lo siento. Pero así tiene que ser.

—¿De modo que ganar ese dinero es más importante para ti que estar conmigo?

—No es por el dinero. Es por lo que podría hacer con él.

—Sí, sí, claro. Salvar el mundo. Qué noble eres, joder.

—No seas capullo. Llevo más de cinco años buscando ese Huevo. Y tú también. Y estamos más cerca que nunca de encontrarlo. No puedo desaprovechar así la oportunidad.

—Yo no te estoy pidiendo que lo hagas.

—Sí. Aunque no te des cuenta, eso es lo que estás haciendo.

La canción de Cyndi Lauper terminó y Og pinchó otro tema «rápido»: *James Brown Is Dead*, de L. A. Style. Una ovación inundó la discoteca.

Yo me sentía como si acabaran de clavarme una estaca inmensa en el pecho.

Art3mis estaba a punto de decir algo más —adiós, creo— cuando oímos una explosión sobre nuestras cabezas. En un primer momento creímos que se trataba de algún efecto sonoro introducido por Ogden, pero al alzar la mirada vi unos grandes cascotes desplomarse sobre la pista, mientras los avatares se dispersaban en todas direcciones. Un hueco inmenso se había abierto en el

techo del club, junto a la parte superior del globo. Y un pequeño ejército de sixers se colaba por él e irrumpía en el local desplazándose gracias a unas mochilas a propulsión y disparando rayos sin parar.

Un caos absoluto se apoderó de todo. La mitad de los avatares del club se agolpaba junto a la salida, mientras la otra mitad sacaba sus armas y pronunciaba encantamientos, disparaba rayos láser, balas y bolas de fuego para repeler a los sixers invasores, que eran más de cien e iban armados hasta los dientes.

Yo no daba crédito a la imprudencia de aquellos sixers. ¿Cómo podían ser tan tontos de atacar una sala llena de gunters de alto nivel en su terreno? Sí, tal vez consiguieran matar a algunos de nosotros, pero a costa de morir todos. ¿Y para qué?

Pero entonces me di cuenta de que la mayoría de los disparos de los sixers iban dirigidos a Art3mis y a mí. Habían venido a liquidarnos.

La noticia de que estábamos allí ya debía de haber llegado a los medios de comunicación. Y cuando Sorrento había sabido que los dos gunters con mayor puntuación de La Tabla habían salido a una zona PvP desprotegida, seguramente había decidido que la ocasión era demasiado buena para desaprovecharla. Era una gran oportunidad para matar a sus dos mayores competidores de un tiro. Merecía la pena, aunque implicara perder a un centenar de sus avatares del mayor nivel.

Yo sabía que había sido mi propia imprudencia la que los había llevado hasta allí. Me maldije por ser tan tonto. Y después extraje mis armas de rayos y empecé a descargarlas sobre el racimo de sixers que tenía más cerca, al tiempo que intentaba esquivar el fuego enemigo. Miré de reojo a Art3mis y vi que acababa de carbonizar a una docena de sixers en apenas cinco segundos, gracias a unas bolas de plasma azul que se sacaba de las manos, sin inmutarse siquiera ante el chorro constante de rayos láser y misiles mágicos que rebotaban en su escudo corporal transparente. A mí también me disparaban sin piedad. Por el momento mi escudo resistía, pero no por mucho más tiempo.

En cuestión de segundos la confrontación alcanzó unas cotas que yo no había presenciado en mi vida. Y cada vez veía más claro que Art3mis y yo íbamos a quedar en el bando perdedor.

Me percaté de que la música no se había detenido.

Alcé la vista y descubrí que, en ese preciso instante, la cabina del *disc jockey* se abría y el Gran y Poderoso Og emergía de ella. Parecía enfadadísimo.

—Capullos, ¿os creéis que podéis venir a joderme la fiesta de cumpleaños? —gritó.

Su avatar todavía llevaba conectado el micrófono y su voz resonó en los altavoces del local, reverberando como la palabra de Dios. La melé de contrincantes pareció detenerse un segundo y todos los ojos se concentraron en Og, que flotaba en el centro de la pista de baile. Entonces extendió los brazos mientras volvía el rostro hacia la invasión de sixers.

Doce rayos rojos brotaron de cada uno de los dedos de Og y se dispersaron en todas direcciones. Cada una de ellas alcanzó a un sixer en el pecho, aunque, curiosamente, esquivando a todos los demás.

En una milésima de segundo, los avatares de los sixers se volatilizaron. Antes de desaparecer, se quedaron inmóviles y emitieron un resplandor rojo durante unos instantes.

Me quedé de piedra. Jamás había visto a un avatar realizar tal alarde de fuerza.

—¡Nadie se cuele en mis fiestas sin invitación! —atronó Ogden, y su voz retumbó en el club ya sumido en el silencio más absoluto.

El resto de asistentes (quienes no habían huido del local ni habían muerto durante la breve batalla) lo vitoreó, triunfante. Og regresó a la cabina del *disc jockey*, que lo envolvió como el capullo de un insecto.

—Así que la fiesta continúa, ¿de acuerdo? —dijo, antes de pinchar un remix tecno de *Atomic*, de Blondie. Todos tardamos unos momentos en reponernos del susto, pero enseguida nos pusimos a bailar de nuevo.

Me volví en busca de Art3mis, pero parecía haberse esfumado.

Finalmente vi que su avatar se alejaba volando por la nueva salida creada por el ataque de los sixers. Al llegar a ella se detuvo, quedó suspendida en el aire un instante y me miró.

Mi ordenador me despertó justo antes de la puesta del sol e inicié mi ritual diario.

—¡Ya estoy levantado! —grité a la oscuridad.

Desde que, hacía unas semanas, Art3mis me había abandonado, me estaba costando bastante levantarme de la cama por las mañanas, por lo que había desprogramado la alarma de repetición del despertador y le había pedido a mi ordenador que hiciera sonar a todo volumen *Wake Me Up Before You Go-Go*, de Wham! No podía soportar aquella canción y para apagarla debía, necesariamente, levantarme. No era la manera más agradable de empezar el día, pero al menos así me ponía en movimiento.

La canción dejó de sonar y mi silla háptica cambió de forma y de orientación, pasó de su configuración temporal de cama a la suya habitual, la de ser silla y colocarme en posición de sentado mientras se transformaba. El ordenador fue iluminándose gradualmente, para que mis ojos tuvieran tiempo de adaptarse. Ninguna luz exterior alcanzaba jamás mi apartamento. La única ventana me había proporcionado, al principio, una buena vista del perfil de Columbus, pero yo había rociado el cristal con espray negro pocos días después de trasladarme. Había llegado a la conclusión de que todo lo que sucedía más allá de aquella abertura me distraía de mi misión y no me convenía perder el tiempo mirando por ella. Tampoco me interesaba oír lo que sucedía en el mundo, pero por el momento no había logrado mejorar el aislamiento acústico del apartamento y, por tanto, me veía obligado a convivir con los sonidos amortiguados del viento y la lluvia, con los ruidos que llegaban de la calle, del tráfico. Incluso ellos podían distraerme. En ocasiones entraba en una especie de trance y permanecía sentado con los ojos cerrados ajeno al paso del tiempo, escuchando los sonidos que se sucedían más allá de mi habitación.

Había hecho algunas otras modificaciones en mi estudio, por comodidad

y para que resultara más seguro. En primer lugar, cambié la puerta, que era muy endeble, por una WarDoor de doble blindaje con cabina hermética. Cuando necesitaba cualquier cosa —comida, papel higiénico, ropa nueva— la pedía por internet y me la traían hasta casa. Las entregas se realizaban de la siguiente manera: primero, el escáner instalado fuera, en el pasillo, verificaba la identidad del transportista y mi ordenador confirmaba que lo que traía era, en efecto, lo que yo había encargado. Entonces la puerta exterior se desbloqueaba automáticamente, se abría hacia un lado y permitía el acceso a una cabina reforzada en acero del tamaño de una ducha. El mensajero colocaba el paquete, la pizza o lo que fuera en el interior de la cabina y se retiraba. La puerta externa se cerraba de nuevo emitiendo un zumbido y volvía a bloquearse. El envío volvía a ser escaneado y sometido a rayos-X y analizado de diversas maneras. Su contenido era verificado y se enviaba una confirmación de recepción. Si todo estaba en orden, yo abría la puerta interior y recibía el encargo. El capitalismo se abría paso hasta mí sin que yo tuviera que interactuar cara a cara con otro ser humano. Podría haber sido de otro modo, pero no, gracias, así era como yo lo prefería.

En el estudio mismo no había gran cosa que ver, lo que a mí me venía bien, porque pasaba el menor tiempo posible mirándolo. Se trataba, básicamente, de un cubo de unos diez metros de longitud por diez de ancho. Empotrados en una pared estaban la ducha y el retrete modulares y, en la opuesta, la cocina ergonómica. No la había usado nunca. Mis comidas, cuando no me las traían a casa, eran siempre congeladas. Si acaso, me preparaba unos brownies en el microondas.

El resto del estudio estaba presidido por mi equipo de inmersión en Oasis. Había invertido mucho dinero en adquirirlo. Siempre salían al mercado componentes nuevos, más rápidos o versátiles, y yo me gastaba gran parte de mis escasos ingresos en actualizarlo.

La joya de la corona de mi equipo era, claro está, mi consola Oasis personalizada. El ordenador que alimentaba mi mundo. Yo mismo lo había construido, pieza por pieza, en el interior de un chasis esférico Odinware de

espejo. Contaba con un procesador acelerado tan rápido que su ciclo temporal rayaba en la precognición. El disco duro interno tenía tal capacidad de almacenamiento que permitía archivar tres veces Todo lo Existente.

Me pasaba la mayor parte del tiempo en mi silla háptica adaptable HC5000 de Shaptic Technologies. Estaba suspendida de dos brazos robóticos articulados fijados a las paredes y al techo de mi apartamento, diseñados para permitir que la silla girara sobre sus cuatro ejes. Es decir que, cuando estaba atado a ella, la unidad podía saltar, girar sobre sí misma o sacudir mi cuerpo para crear la sensación de que me caía, volaba o me hallaba sentado al volante de una lanzadera atómica que viajaba al doble de la velocidad del sonido a través de un desfiladero en la cuarta luna de Altair VI.

La silla funcionaba combinada con mi Traje Integral Háptico, un atuendo sensorial completo dotado de *feedback*. Cubría todo mi cuerpo, de la nuca para abajo, y disponía de unas discretas aberturas que me permitían hacer mis necesidades sin tener que quitármelo. El exterior del traje estaba cubierto por un complejo exoesqueleto, una red de tendones y articulaciones artificiales que podían tanto captar como inhibir mis movimientos. Fijada al interior del traje había una especie de telaraña de activadores diminutos que entraban en contacto con mi piel cada pocos centímetros. Podían activarse en grupos pequeños o grandes a fin de generar una simulación táctil y hacer sentir a mi piel cosas que no estaban ahí. Así, generaban de forma convincente sensaciones como la de que alguien te diera una palmadita en el hombro, o una patada en la espinilla, o la de recibir un tiro en el pecho. (El software de seguridad que llevaba incorporado impedía que mi equipo me causara un daño físico real, por lo que la sensación que transmitía un disparo simulado se parecía más a un puñetazo débil.) Tenía otro traje idéntico que en ese momento colgaba de la unidad de limpieza MoshWash, que ocupaba una esquina del apartamento. Esos dos trajes hápticos constituían todo mi vestuario. Mi vieja ropa de calle estaba arrinconada en el armario, acumulando polvo.

En las manos llevaba unos guantes hápticos de última generación con

transmisión de datos incorporada, modelo Okagami IdleHands. Las palmas estaban cubiertas por unas almohadillas especiales de retroalimentación que creaban la ilusión de que yo tocaba objetos y superficies que en realidad no existían.

Mi visor era un Dinatro RLR-7800 WreckSpex recién estrenado, dotado de un visualizador virtual de última generación. El visor introducía, velozmente y con la mejor resolución perceptible para el ojo humano, Oasis directamente en mis retinas. En comparación, el mundo real parecía desvaído y borroso. El RLR-7800 era un prototipo que todavía no estaba disponible para los plebeyos, pero yo había llegado a un acuerdo de promoción con Dinatro, que me enviaba el equipo gratuitamente (a través de una serie de envíos indirectos que me permitían mantener el anonimato).

Mi sistema de audio AboundSound estaba formado por una serie de altavoces ultrafinos instalados en las paredes, el suelo y el techo de mi apartamento y creaban una reproducción sonora perfecta, de una precisión absoluta, en un radio de trescientos sesenta grados. El bafle de bajos Mjolnir era tan potente que incluso las ruedas me vibraban.

La torre olfativa Olfatrix, instalada en un rincón, era capaz de generar más de dos mil olores discernibles. Un jardín de rosas, un viento marítimo, salado, pólvora encendida... La torre recreaba todo ello de manera convincente. También hacía las veces de aire acondicionado/purificador de potencia industrial, que era para lo que lo usaba yo, fundamentalmente. A muchos bromistas les encantaba introducir olores fétidos en sus simulaciones para joder a la gente que tenía torres olfativas, por eso yo lo tenía casi siempre desactivado, a menos que me encontrara en algún área de Oasis donde creyera que podía resultarme útil oler el entorno.

En el suelo, justo debajo de mi silla háptica suspendida, tenía instalada mi cinta estática Okagami Runaround omnidireccional. («Estés donde estés, ahí la tienes», era el eslogan del fabricante). La cinta tenía dos metros cuadrados y seis centímetros de grosor.

Cuando estaba activada, podía correr a toda velocidad en cualquier

dirección y jamás alcanzaba el límite de la plataforma. Si cambiaba de dirección, la cinta lo captaba y su superficie rodante se adaptaba para seguirme, manteniéndome en todo momento en el centro. Ese modelo también estaba equipado con elevadores incorporados, así como con una superficie amorfa, lo que me permitía simular que caminaba por pendientes y escaleras.

Quienes deseaban encuentros más «íntimos» en Oasis, también podían comprar MTAC (Muñecas Táctiles Anatómicamente Correctas). Existían modelos masculinos, femeninos o duales y estaban disponibles en gran cantidad de opciones. De piel de látex realista. Con endoesqueletos accionados con servomotor. Con musculatura simulada. Y con todos los apéndices y orificios imaginables.

Yo, movido por la soledad, la curiosidad y la ebullición de mis hormonas adolescentes, había adquirido una MTAC de gama media, la UberBetty háptica, pocas semanas después de que Art3mis hubiera dejado de hablarme. Tras pasar varios días muy improductivos en el interior de un burdel autónomo simulado llamado el Pleasuredome, me había desprendido de ella, por una combinación de vergüenza y de instinto de conservación. Había malgastado miles de créditos, había perdido una semana entera de trabajo y estaba a punto de abandonar la búsqueda del Huevo, cuando me enfrenté a la dura constatación de que el sexo virtual, por más realista que fuera, no era más que una forma de masturbación glorificada y asistida por ordenador. Yo, en el fondo, seguía siendo virgen, seguía viviendo solo en una habitación oscura, y lo que hacía era tirarme a un robot lubricado. De modo que me deshice de la MTAC y volví a cascármela como se había hecho siempre.

La masturbación no me avergonzaba en absoluto. Gracias al *Almanaque de Anorak*, había empezado a verla como una función corporal normal, tan necesaria y natural como dormir o comer.

AA 241:87 —Diría que la masturbación supone el caso de adaptación humana más importante. La piedra de toque de nuestra

civilización tecnológica. Nuestras manos evolucionaron para agarrar herramientas, de acuerdo, incluidas las nuestras. Lo cierto es que los pensadores, los inventores y los científicos suelen ser miopes y torpes, y los miopes y los torpes lo tienen más complicado que otros para acostarse con otros seres humanos. Sin la válvula de escape, sin la descarga sexual proporcionada por la masturbación, difícilmente los primeros humanos hubieran llegado a dominar los secretos del fuego, o hubieran inventado la rueda. Y podéis estar seguros de que Galileo, Newton y Einstein no habrían realizado sus descubrimientos si antes no hubieran aclarado la mente «dándole a la manivela» (o «eliminando unos cuantos protones del átomo de hidrógeno»). Y lo mismo puede decirse de Marie Curie. Antes de descubrir el radio, seguro que antes descubrió que tenía un «hombrecillo en la canoa».

Aquella no era una de las teorías más populares de Halliday, pero a mí me gustaba.

Al acercarme al baño medio tambaleante, un gran monitor extraplano colgado en la pared se encendió y el rostro sonriente de Max, mi agente de sistemas virtual, apareció en la pantalla. Lo había programado para que se iniciara unos minutos después del encendido de luces, para estar algo más despierto cuando empezara a ametrallarme con sus cosas.

—Bue-bue-buenos días, Wade —tartamudeó Max con su tono entusiasta—. ¡Levánta-ta-ta-te y anda!

Un agente de sistemas virtual era una especie de asistente personal, que también hacía las veces de interfaz activador de voz del ordenador. Se trataba de una aplicación con múltiples opciones de configuración, que incluía centenares de personalidades preprogramadas entre las cuales escoger. Yo había programado la mía para que se pareciera, sonara y se comportara como Max Headroom, el presentador-estrella de un talk-show televisivo de finales de los ochenta generado por ordenador, un hito de los programas ciberpunk, en el que se sucedían los anuncios de Coca-Cola.

—Buenos días, Max —le respondí, soñoliento.

—Creo que lo que quieres decir es «buenas tardes», Rumpelstiltskin. Son las 19.18, horario de Oasis, del miércoles, 30 de diciembre.

Max estaba programado para expresarse con un ligero tartamudeo electrónico. A mediados de los ochenta, cuando se creó el personaje de Max Headroom, los ordenadores no eran lo bastante potentes para generar una figura humana fotorrealista, por lo que el papel de Max, de hecho, lo interpretaba un actor (el genial Matt Frewer), que llevaba una gran capa de maquillaje de goma que le proporcionaba el aspecto de haber sido generado por ordenador. Pero la versión de Max que me sonreía desde el monitor era puro software, dotado de las mejores subrutinas de inteligencia artificial simulada y reconocimiento de voz que podían conseguirse en el mercado.

Yo ya llevaba varias semanas interactuando con una versión muy personalizada de MaxHeadroom v.3.4.1. Hasta entonces, mi agente de sistemas virtual había sido una recreación de la actriz Erin Gray (famosa por sus papeles en *Buck Rogers* y en *Silver Spoons*). Pero al constatar que su presencia me distraía mucho, me había pasado a Max. En ocasiones me resultaba algo pesado, pero también me hacía reír. Y con él no me sentía tan solo.

Cuando entré en el módulo del baño a aliviar la vejiga, Max siguió dirigiéndose a mí a través de un pequeño monitor instalado junto al espejo.

—¡Oh, oh! Parece que no-no-no tienes buena pun-pun-tería —balbució.

—Esta bromita ya está muy gastada. Búscate otra. ¿Alguna noticia que deba conocer?

—Lo de siempre. Guerras. Disturbios. Hambrunas. Nada que pueda interesarte.

—¿Algún mensaje?

Max puso los ojos en blanco.

—Algunos. Pero respondiendo a tu verdadera pregunta, no. Art3mis todavía no te ha devuelto las llamadas ni los mensajes, amor mío.

—Ya te lo he advertido varias veces. No me llames así. Te expones a que

te borre.

—Conmovedor. Conmovedor. Dime una cosa, Wade, ¿dónde aprendiste a ser tan sensible?

—Te borraré, Max. Lo digo en serio. Tú sigue así y me cambio otra vez a Wilma Deering. O le doy una oportunidad a la voz incorpórea de Majel Barrett.

Max apretó mucho los labios, se volvió y clavó la vista en el papel digital —siempre cambiante— de la pared que tenía detrás, que en ese momento componía un diseño de líneas vectoriales. Max era así. Chincharme formaba parte de su personalidad preprogramada. Y la verdad era que a mí casi me gustaba, porque me recordaba a mi amistad con Hache. La echaba de menos. Mucho.

Me miré en el espejo, pero como no me gustó lo que vi, cerré los ojos hasta que terminé de orinar. Me pregunté —no era la primera vez que lo hacía— por qué no había pintado el espejo de negro cuando pinté la ventana.

La hora que transcurría desde que me levantaba hasta que me conectaba a Oasis era la que menos me gustaba de toda la jornada, porque estaba en el mundo real. Durante ese período debía ocuparme de esas cosas tan aburridas como lavarme, o ejercitar mi cuerpo físico. Odiaba esa parte del día porque era lo contrario a mi otra vida. A mi verdadera vida, la que vivía en el interior de Oasis. La visión de mi minúsculo apartamento, de mi equipo de inmersión, mi reflejo en el espejo... todo me recordaba amargamente que el mundo donde pasaba mis días no era, desde luego, el mundo real.

—Retraer silla —dije al salir del baño.

Al instante, la silla táctil volvió a aplanarse y se retrajo de modo que quedó aplastada contra la pared, dejando un gran espacio vacío en el centro de la habitación. Me coloqué el visor y cargué el Gimnasio, una simulación autónoma.

De pronto me encontraba en un centro de fitness espacioso y moderno donde se alineaban pesas y máquinas de musculación, todas ellas simuladas a la perfección por mi traje háptico. Inicié mi rutina diaria. Abdominales,

flexiones, sentadillas, ejercicio aeróbico, pesas. De vez en cuando, Max me gritaba algunas palabras de ánimo: «¡Levanta esas patas, nenaza. Hasta que te duelan!»

Yo ya hacía un poco de ejercicio mientras estaba conectado a Oasis — cuando entraba en combate con alguien, o cuando corría por los paisajes virtuales montado en la cinta—, pero pasaba la mayor parte de mi tiempo sentado en aquella silla, sin apenas moverme. Además, tenía tendencia a comer más de la cuenta cuando me sentía triste o frustrado, que era casi siempre. Y, por lo tanto, tenía unos kilos de más. Y como ya no estaba en muy buena forma, precisamente, había llegado a un punto en el que el traje táctil casi no me cabía, ni podía sentarme cómodamente en la silla. Si seguía así, tendría que comprarme un equipo nuevo de talla grande.

Sabía que si no controlaba el peso podía morir de desidia antes de encontrar el Huevo. Y no podía consentir que me ocurriera algo así. Por eso, movido por un impulso, había tomado la decisión voluntaria de instalar un programa que me impedía el acceso a Oasis si antes no hacía gimnasia.

Y me había arrepentido casi en el acto.

A partir de ese momento, mi ordenador monitorizaba mis constantes vitales y llevaba la cuenta del número exacto de calorías que quemaba en el curso del día. Si no llegaba a los mínimos de ejercicio físico estipulado, el sistema me impedía conectarme a mi cuenta de Oasis y, por tanto, no podía trabajar, seguir con mi búsqueda ni, en la práctica, vivir mi vida. Una vez adquirido el compromiso, no podías desactivarlo en dos meses. Y aquella aplicación estaba vinculada a mi cuenta de Oasis, por lo que no podía, simplemente, comprarme un ordenador nuevo ni alquilar una cabina en algún café-Oasis público. Si quería conectarme, antes debía hacer ejercicio. De todos modos, aquélla demostró ser la motivación que necesitaba.

La aplicación también controlaba mi ingesta diaria de calorías. Me presentaba un menú variado a escoger, basado en alimentos hipocalóricos. Una vez realizada la elección, el programa lo encargaba y los platos llegaban a mi puerta. Como yo no salía nunca de mi apartamento, al programa le

resultaba fácil controlar todo lo que comía. Si yo pedía más comida por mi cuenta, el tiempo de ejercicio físico aumentaba automáticamente, para compensar el exceso de calorías. Se trataba, en efecto, de un software sádico.

Pero funcionaba. Los kilos empezaron a desaparecer y, transcurridos unos meses, había alcanzado una forma física casi perfecta. Por primera vez en mi vida tenía el vientre plano y músculos. Además, me sentía con el doble de energía que antes y me enfermaba mucho menos. Cuando concluyó el período de dos meses y se me dio la opción de desactivar el compromiso, decidí mantenerlo. En ese momento, el ejercicio físico formaba parte de mi ritual diario.

Una vez completada la tabla de pesas, me subí a la cinta.

—Iniciando carrera matutina —le dije a Max—. Pista Bifrost.

El gimnasio virtual desapareció. Me encontraba de pie sobre una pista de carreras semitransparente, una cinta elíptica suspendida en una nebulosa estrellada. Planetas gigantes, rodeados de anillos y lunas multicolores, permanecían suspendidos en el aire, rodeándome. La pista se alargaba ante mí, subía, bajaba y en ocasiones creaba espirales helicoidales. Una barrera invisible impedía caer accidentalmente al abismo estrellado. La Pista Bifrost era otra simulación autónoma, uno de los varios centenares de diseños de pista almacenados en el disco duro de mi consola.

Cuando empecé a correr, Max activó la lista de reproducción de músicas de los ochenta. Apenas empezó a sonar la primera canción, disparé de memoria título, artista, álbum y año de lanzamiento. «“A Million Miles Away”, The Plimsouls, *Everywhere at Once*, 1983.» Y me puse a cantar, pronunciando bien la letra. Sabérmela bien, sin fallos, entera, podía salvarle la vida a mi avatar algún día.

Cuando terminé de correr, me retiré el visor y empecé a quitarme el traje háptico. Se trataba de una operación que había que ejecutar despacio, para evitar dañar sus componentes. Mientras lo hacía, las almohadillas de contacto emitían una especie de chasquidos al despegarse de mi piel y me dejaban unas minúsculas marcas por todo el cuerpo. Después lo introduje en

la unidad de limpieza y extendí el otro en el suelo.

Max ya había abierto la ducha y seleccionado la temperatura exacta que me gustaba. Al meterme en la cabina cubierta de vapor, Max activó allí la lista de reproducción musical. Reconocí los primeros compases de *Change*, de John Waite. De la banda sonora de *Loco por ti*. Geffen Records. 1985.

La ducha funcionaba prácticamente como uno de aquellos túneles de lavado de coche antiguos. Yo sólo tenía que quedarme quieto y la cabina lo hacía casi todo. Me disparaba chorros de agua jabonosa desde distintos ángulos y luego me enjuagaba. No tenía que lavarme el pelo, porque la ducha también dispensaba una solución no-tóxica que eliminaba el vello y que yo me frotaba en la cara y el cuerpo. De ese modo me ahorraba tener que afeitarme y cortarme el pelo, molestias que no me interesaban lo más mínimo. Tener una piel bien lisa también me ayudaba a ponerme el traje táctil. Al principio se me hacía raro verme sin cejas, pero no tardé en acostumbrarme.

Cuando los chorros de agua dejaron de salir, se activaron los secadores, que en cuestión de segundos eliminaron todo resto de humedad de mi cuerpo. Me fui a la cocina y abrí una lata de Sludge, un preparado de desayuno alto en proteínas con vitamina-D (que me ayudaba a combatir los efectos de la privación de sol). Mientras lo ingería, los sensores de mi ordenador tomaron nota, escanearon el código de barras y restaron las calorías del total que tenía asignado para el día. Una vez resuelto el trámite del desayuno, me puse el traje limpio. Vestirse con él no era tan delicado como quitárselo, pero aun así debía concentrarme.

Con el traje puesto, ordené la extensión de la silla. Me detuve un instante a contemplar el equipo de inmersión. Me había sentido tan orgulloso cuando pude comprármelo... Pero con el paso de los meses había llegado a verlo como lo que era: un artilugio muy sofisticado con el cual engañar mis sentidos que me permitía vivir en un mundo que no existía. Cada uno de sus componentes era un barrote de la celda donde voluntariamente me había encerrado a mí mismo.

Ahí, de pie, iluminado por la luz mortecina de los fluorescentes de mi minúsculo apartamento, no había modo de escapar a la verdad: En la vida real, yo no era más que un ermitaño antisocial. Un recluso. Un *geek* pálido y obsesionado con la cultura pop. Un agorafóbico sin amigos, sin verdaderos contactos humanos. Era sólo otra alma triste, perdida y solitaria, que malgastaba su vida en un videojuego mitificado.

Pero en Oasis, no. Allí era el gran Parzival. El gunter mundialmente famoso, la celebridad internacional. La gente me pedía autógrafos. Tenía clubes de fans. Varios, para ser exactos. Me reconocían allá donde iba (únicamente cuando yo quería). Me pagaban por dar mi aval a productos. La gente me admiraba y me tenía en cuenta. Me invitaban a las fiestas más exclusivas. Acudía a las discotecas de moda sin tener que hacer cola. Era un icono de la cultura popular, una estrella del rock de la realidad virtual. Y, en los círculos de gunters, era una leyenda. Un dios.

Me senté y me coloqué los guantes y el visor. Una vez verificada mi identidad, apareció frente a mí el logo de Gregarious Simulation Systems, seguido de la frase de inicio.

Saludos, Parzival
Por favor, pronuncia tu contraseña.

Carraspeé y lo hice. A medida que pronunciaba las palabras, aparecían en el visualizador. «*No one in the world ever gets what they want, and that is beautiful.*»

Se hizo una breve pausa y entonces Oasis fue surgiendo a mi alrededor y yo solté un suspiro imaginario de alivio.

Mi avatar se materializó lentamente frente al panel de control de mi centro de mando, el mismo lugar donde me encontraba la noche antes, inmerso en mi ritual nocturno, que consistía en mirar fijamente los versos de la cuarteta, tan fijamente que me había quedado dormido y el sistema se había desactivado solo. Llevaba ya casi seis meses concentrado en aquella maldita rima y todavía no había sido capaz de descifrarla. Nadie lo había hecho. Todo el mundo tenía sus teorías, claro, pero la Llave de Jade seguía oculta y las primeras posiciones de La Tabla se mantenían inalteradas.

Mi centro de mando estaba situado en el interior de una cúpula blindada incrustada bajo la superficie rocosa de mi propio asteroide. Desde allí disfrutaba de una vista de trescientos sesenta grados de los cráteres que conformaban el paisaje y se perdían en el horizonte, en todas direcciones. El resto de mi fortaleza se encontraba bajo tierra, en un vasto complejo subterráneo que descendía hasta el núcleo mismo del asteroide. Lo había configurado yo, poco después de trasladarme a Columbus. Mi avatar necesitaba un refugio fortificado y, como no quería vecinos, había adquirido el planetoide más barato que había encontrado —ese asteroide pequeño y desolado que se encontraba en el Sector 14. Su designación oficial era S14A316, pero yo lo llamaba Falco, como el rapero austríaco. (No es que fuera un gran fan de Falco, pero me gustaba el sonido de aquel nombre.)

Aunque su superficie ocupaba apenas unos pocos kilómetros cuadrados, me había costado bastante caro. Pero había merecido la pena el gasto. Cuando poseías tu propio mundo, podías construir lo que quisieras en él. Y nadie podía visitarte a menos que tú autorizaras el acceso, cosa que yo no hacía con nadie. Mi fortaleza era mi refugio dentro de Oasis. El santuario de mi avatar. El único lugar en toda la simulación donde estaba verdaderamente a salvo.

Tan pronto como se hubo completado la secuencia de inicio, apareció en

el visualizador una ventana que me informaba de que ése era día de elecciones. Como ya tenía dieciocho años, podía votar. Y podía hacerlo tanto en las elecciones que tenían lugar en Oasis, como en las que servirían para escoger a cargos del Gobierno de Estados Unidos. A mí las elecciones no me importaban lo más mínimo; no les veía sentido. Del gran país de antaño en el que yo había nacido sólo quedaba el nombre. No importaba quién lo gobernara. Eran personas que se dedicaban a cambiar de asientos en la cubierta del *Titanic*, y todo el mundo lo sabía. Además, la gente ya podía votar desde casa, vía Oasis. Las únicas personas que podían salir elegidas eran estrellas de cine, personajes de *reality shows* o telepredicadores radicales.

En las elecciones de Oasis sí me molesté en votar, porque sus resultados me afectaban. El proceso me llevó apenas unos minutos, porque ya estaba familiarizado con los principales asuntos que GSS sometía a votación. En aquellas elecciones, además, también se escogía al presidente y al vicepresidente del Consejo de Usuarios de Oasis y, para mí, la decisión no resultaba difícil. Como la mayoría de los gunters, voté a favor de reelegir a Cory Doctorow y Wil Wheaton (una vez más). No había límite de legislaturas y aquellos dos «ancianos» llevaban más de diez años protegiendo como nadie los derechos de los usuarios.

Después de votar, ajusté ligeramente la silla háptica y estudié la consola de mandos que tenía frente a mí. Estaba llena de clavijas, botones, teclas, pulsadores y pantallas. Una tira de monitores de seguridad, a mi izquierda, mostraba lo que transmitían las cámaras virtuales repartidas por el interior y el exterior de mi fortaleza. A mi derecha, otras tantas me permitían ver mis informativos y vídeos de entretenimiento preferidos. Entre ellos, los que emitía mi propio canal, Parzival TV: «El Canal que emite mierdas raras y eclécticas veinticuatro horas al día, siete días a la semana, trescientos sesenta y cinco días al año.»

Se trataba de algo nuevo. GSS había añadido una innovadora función a todas las cuentas de usuarios de Oasis: el CPO, es decir, el Canal Personal de

Oasis para la emisión de vídeos, con el que, por una cuota mensual, todo el mundo podía tener su propio canal de televisión. Los usuarios conectados a la simulación podían entrar en ella y ver los CPO de los usuarios del mundo entero. Lo que cada cual emitía en su canal y las personas autorizadas a verlo, eran decisión del «dueño» de la cadena. La mayoría de los usuarios optaba por disponer de un «canal *voyeur*», que equivalía a ser la estrella de tu propio *reality show* las veinticuatro horas del día. En ese caso, unas cámaras virtuales seguían a los avatares por Oasis y transmitían sus actividades diarias. Podía limitarse el acceso al canal de modo que sólo los amigos pudieran verlo o cobrar por entrar en el CPO. Muchos famosillos y actores porno lo hacían y vendían sus vidas virtuales a tanto el minuto.

También había gente que usaba su CPO para emitir imágenes en directo de sí mismos en el mundo real, de su perro o de sus hijos. Algunos sólo programaban dibujos animados antiguos. Las posibilidades eran infinitas y la variedad de material disponible parecía crecer y sofisticarse con el paso de los días: veinticuatro horas al día de vídeos para fetichistas del pie emitidos en países de la Europa oriental; porno amateur donde aparecían unas pervertidas madres de familia futbolistas residentes en Minnesota. Lo que quisieras. Todas las rarezas que la mente humana fuera capaz de concebir se grababan y se emitían *online*. El inmenso descampado de la programación televisiva había alcanzado al fin su cenit y las personas corrientes ya no estaban limitadas a quince minutos de fama. En ese momento, podían salir por la tele todos los días en cualquier ocasión, independientemente de que los mirara alguien o no.

Parzival TV no era un canal *voyeur*. En realidad, el rostro de mi avatar no aparecía nunca. Lo que yo hacía era programar una selección de series clásicas de los ochenta, anuncios antiguos, dibujos animados, videoclips y películas. Muchas películas. Los fines de semana, pasaba largometrajes japoneses antiguos de monstruos y algún *anime vintage*. Lo que me apeteciera. Lo cierto es que no importaba mucho qué programara. Mi avatar seguía siendo uno de los Cinco de Arriba, por lo que mi canal atraía a

millones de espectadores todos los días, sin importar lo que emitiese, cosa que me permitía vender espacio publicitario a mis diversos patrocinadores.

Casi todo el público de mi canal estaba formado por gunters que lo veían con la esperanza de que yo, involuntariamente, revelara alguna información sobre la Llave de Jade e incluso sobre el Huevo. Pero yo, claro está, no lo hacía. En ese momento, Parzival TV emitía un maratón ininterrumpido de dos días de *Kikaider*, una serie japonesa de acción de finales de los setenta, en la que un androide rojo y azul se cargaba a una sucesión de monstruos cubiertos con trajes de goma, episodio tras episodio. Yo sentía debilidad por los *kaiju* y los *tokusatsu* antiguos, programas como *Espectroman*, *Gigantes del espacio* y *Supaidaman*.

Abrí mi parrilla de programación e hice algunos cambios. Suprimí los episodios de *Muelle 56* y de *Misfits of Science* e introduje unos cuantos episodios consecutivos de mi tortuga voladora gigante, *Gamera*. Pensé que la audiencia lo agradecería. Y después, para finalizar la emisión del día, añadí varios capítulos de *Silver Spoons*.

Art3mis también tenía su propio canal de vídeo, Art3mivision, y yo siempre estaba conectado a él con uno de mis monitores. En ese momento emitía su plato de los lunes por la noche: un episodio de *Square Pegs*, donde aparecía Sarah Jessica Parker jovencísima. Después, vendrían *Electrawoman* y *DynaGirl*, seguidos de varios episodios seguidos de *Isis* y *Wonder Woman*. Hacía siglos que no modificaba el orden de su programación. Pero no importaba. Sus índices de audiencia eran elevadísimos. Recientemente, además, había lanzado una línea de ropa de cuerpo entero para avatares femeninos, con la marca Art3Miss, que había sido todo un éxito. La verdad era que las cosas le estaban yendo muy bien.

Después de aquella noche en el Distracted Club, Art3mis había cortado todo contacto conmigo. Me bloqueaba los e-mails, llamadas y peticiones de chat. Además, había dejado de añadir entradas a su blog.

Yo había intentado por todos los medios ponerme en contacto con ella. Le enviaba flores a su avatar. Me desplazaba muchas veces hasta su refugio,

un palacio fortificado en Benatar, la pequeña luna de su propiedad. Soltaba cintas de casete con canciones y notas, sobre su palacio, desde el aire, como si se tratara de bombas de un enfermo de amor. Una vez, en un acto de extrema desesperación, permanecí ante las puertas de su palacio durante dos horas seguidas, con un radiocasete en la cabeza que emitía *In Your Eyes*, de Peter Gabriel. Pero ella no salió. Ni siquiera sé si estaba en casa.

Llevaba ya más de cinco meses viviendo en Columbus y hacía ocho largas y agónicas semanas que no hablaba con Art3mis. Sin embargo, no me había dedicado a lloriquear ni a compadecerme de mí mismo durante ese tiempo. Bueno, no me había dedicado sólo a eso. Había intentado disfrutar de mi «nueva vida» de gunter viajero mundialmente famoso. A pesar de haber llevado a mi avatar a su máxima potencia, seguía adelante con la búsqueda y añadía, a mi ya impresionante colección de armamento, objetos mágicos y vehículos, que guardaba en una cámara acorazada oculta en el corazón de mi fortaleza. Las misiones me mantenían ocupado y me servían de distracción en mi estado de soledad y aislamiento, que cada vez sentía con más intensidad.

Después de que Art3mis me dejara, intenté retomar el contacto con Hache, pero las cosas ya no eran como antes. Nos habíamos distanciado y yo sabía que era culpa mía. Nuestras conversaciones se movían entre la reserva y la cautela, como si los dos temiéramos revelar algo que el otro pudiera usar en su beneficio. Se notaba que ya no confiaba en mí. Y si yo me había obsesionado con Art3mis, él parecía obsesionado con ser el primer gunter en encontrar la Llave de Jade. Pero hacía ya casi un año que habíamos franqueado la Primera Puerta y la ubicación de la Llave de Jade seguía siendo un misterio.

Llevaba prácticamente un mes sin comunicarme con Hache. Nuestra última conversación había degenerado en un concurso de gritos que terminó cuando yo le recordé que él «no habría encontrado siquiera la Llave de Cobre» si yo no lo hubiera conducido directamente hasta ella. Él me miró fijamente un segundo antes de desconectarse de la sala de chat. Testarudo y

orgulloso, yo me había negado a llamarlo en ese mismo momento para disculparme y entonces me parecía que había pasado demasiado tiempo.

Sí. Estaba en racha. En menos de seis meses había logrado cargarme las dos amistades que más me importaban.

Entré en el canal de televisión de Hache, que él había bautizado como H-Feed. En ese momento emitía un combate de lucha de finales de los ochenta entre Hulk Hogan y Andre *el Gigante*. Ni me molesté en ver qué pasaban en el canal de Daito y Shoto, porque sabía que sería alguna película antigua de samuráis. No programaban otra cosa.

Pocos meses después de nuestro tenso primer encuentro en El Sótano de Hache, había logrado establecer cierta amistad con ellos cuando los tres formamos equipo para completar una extensa misión en el Sector 22. La idea había sido mía. No me gustaba que las cosas hubieran terminado de aquel modo la primera vez y esperé a que se me presentara la ocasión de tenderles la rama de olivo a los dos samuráis. Y la ocasión se presentó cuando descubrí la existencia de una misión de alto nivel llamada *Shodai Urutoraman*, en el planeta Tokusatsu. La fecha de creación que figuraba en los créditos indicaba que había sido lanzada varios años después de la muerte de Halliday, lo que implicaba que no podía tener nada que ver con el concurso. Además, se trataba de una misión en japonés creada por la división que GSS tenía en Hokkaido. Podría haber intentado completarla solo, recurriendo al traductor simultáneo Mandarax instalado en todas las cuentas de Oasis, pero habría sido arriesgado. Se sabía que Mandarax no era fiel a los originales, que malinterpretaba instrucciones y réplicas, algo que podía llevar fácilmente a cometer errores fatales.

Daito y Shoto vivían en Japón (donde se habían convertido en héroes nacionales). Yo sabía que los dos hablaban varias lenguas con fluidez. Así que me puse en contacto con ellos y les pregunté si estaban dispuestos a formar equipo conmigo sólo para esa misión. En un principio se mostraron escépticos, pero cuando les expliqué la naturaleza única de la expedición y los beneficios que, en mi opinión, podríamos obtener si la completábamos,

accedieron. Los tres nos encontramos al otro lado de la puerta que daba paso al reto, en Tokusatsu y la franqueamos juntos.

La prueba consistía en una recreación de los treinta y nueve episodios de *Ultraman*, la serie original que se había emitido en la televisión japonesa entre 1966 y 1967. La trama se centraba en un humano llamado Hayata que era miembro de la Patrulla de la Ciencia, una organización dedicada a luchar contra las hordas de monstruos, tipo Godzilla, empeñados en atacar la Tierra constantemente y en amenazar a la civilización humana. Cuando la Patrulla de la Ciencia se encontraba con una amenaza a la que no se atrevía a enfrentarse sola, Hayata usaba un dispositivo alienígena llamado la «Cápsula Beta» para transformarse en un superhéroe extraterrestre conocido como Ultraman. Y entonces sí, se entregaba a la destrucción del monstruo que tocara esa semana, recurriendo para ello a toda clase de llaves de kung-fu y ataques de energía.

Si hubiera franqueado la puerta solo, habría tenido que reproducir de principio a fin todo el papel de Hayata. Pero como Shoto, Daito y yo habíamos entrado juntos, se nos permitió seleccionar a un miembro distinto de la Patrulla de la Ciencia a quien interpretar. Además, al principio de cada nivel o «episodio», podíamos cambiar de papeles. Así, los tres nos fuimos turnando en la representación de Hayata y sus compañeros de equipo, Hoshino y Arashi. Como sucedía con casi todas las misiones de Oasis, jugar en equipo hacía que resultara más fácil derrotar a los diversos enemigos e ir superando los niveles.

Tardamos una semana entera, jugando, en ocasiones, más de dieciséis horas diarias, antes de completar los treinta y nueve niveles y superar la prueba. Al salir por la puerta, nos entregaron un montón de puntos de experiencia y varios miles de créditos. Pero el verdadero premio por completar la misión fue un artefacto increíblemente difícil de encontrar: la Cápsula Beta de Hayata. El pequeño cilindro metálico permitía al avatar transformarse en Ultraman una vez al día, durante un máximo de tres minutos.

Como éramos tres, debatimos quién debía quedársela.

—Debería ser para Parzival —había dicho Shoto, volviéndose hacia su hermano mayor—. Fue él quien descubrió la prueba. Nosotros no habríamos sabido ni siquiera que existía de no haber sido por él.

Daito, claro está, se había mostrado en desacuerdo.

—¡Pero él no habría podido completar la misión sin nuestra ayuda!

Y dijo que, para ser justos, lo único que podíamos hacer era subastar la cápsula y repartirnos lo que nos dieran por ella. Pero yo no estaba dispuesto a permitirlo. El artefacto era demasiado valioso para que nos desprendiéramos de él y sabía que acabaría en manos de los sixers, que se dedicaban a adquirir todas las piezas importantes que se subastaban. Además, aquélla me parecía una buena ocasión de congraciarme con los Daisho.

—Deberíais quedaros vosotros con la Cápsula Beta —dije—. Urutoraman es el mayor superhéroe japonés. Sus poderes han de permanecer en manos niponas.

Mi generosidad los sorprendió y conmovió a partes iguales. Sobre todo a Daito.

—Gracias, Parzival-san —respondió dedicándome una sentida reverencia—. Eres hombre de honor.

Y, después de aquello, los tres nos despedimos como amigos (que no necesariamente aliados) y yo me di por recompensado por mis esfuerzos.

Oí el sonido de un timbre y consulté la hora. Eran casi las ocho. Ya me tocaba empezar a ganarme el pan.

Siempre iba escaso de dinero, por más frugalmente que intentara vivir. Debía pagar algunas facturas bastante abultadas todos los meses, tanto en el mundo real como en Oasis. Mis gastos en el mundo real eran los más corrientes: alquiler, luz, comida, agua. Reparación de equipos, actualizaciones. Los de mi avatar resultaban más exóticos. Arreglos de naves

espaciales. Pasajes de teletransportación. Recargas de energía. Munición. La compraba al por mayor, pero aun así no era barata. Y mis gastos mensuales en teletransportación solían ser astronómicos. Mi búsqueda del Huevo me exigía desplazamientos constantes y GSS no dejaba de aplicar incrementos en los precios.

Lo cierto es que ya me había gastado lo que me habían pagado por los contratos publicitarios. Casi todo había ido a la adquisición de mi equipo de inmersión y a la compra de mi propio asteroide. Ganaba bastante dinero al mes por la venta de espacio publicitario en mi canal privado de televisión y subastando los artículos mágicos que ya no necesitaba; la armadura o las armas que había ido adquiriendo durante mis viajes. Pero mi principal fuente de ingresos era mi empleo a jornada completa dando asistencia técnica a Oasis.

Cuando me creé mi nueva identidad, la de Bryce Lynch, me había atribuido una licenciatura universitaria, así como múltiples certificados técnicos y mucha experiencia laboral como programador de Oasis y desarrollador de aplicaciones. Y, sin embargo, a pesar de mi impresionante currículum inventado, el único trabajo que había conseguido era el de representante de apoyo técnico de primer nivel en Helpful Helpdesk Inc., una de las firmas subcontratadas por GSS para gestionar el servicio al cliente y la asistencia técnica de Oasis. Así que trabajaba cuarenta horas a la semana, ayudando a inútiles a reiniciar sus consolas Oasis y a actualizar los *drivers* de sus guantes hápticos. Se trataba de un trabajo durísimo, pero me permitía pagar los gastos.

Salí de mi cuenta de Oasis y me serví de mi equipo para conectarme a una cuenta distinta que me habían asignado exclusivamente para el trabajo. Tras completar el proceso de conexión, asumí el control de un avatar de Happy Helpdesk, un hombre guapo y apuesto fabricado en serie a imagen y semejanza del Ken de la Barbie, que yo usaba para atender las llamadas al servicio técnico. Ese avatar aparecía en medio de un inmenso centro de atención telefónica virtual, instalado en el interior de un cubículo virtual,

delante de un ordenador virtual, equipado con unos auriculares virtuales.

Para mí, ese lugar era mi infierno particular y virtual.

Helpful Helpdesk recibía millones de llamadas al día, de todo el mundo. Veinticuatro horas al día, siete días a la semana, trescientos sesenta y cinco días al año. Un cretino indignado y torpe tras otro. No había tiempo libre entre llamadas, porque la lista de espera era siempre de varios centenares de inútiles, todos ellos dispuestos a esperar durante horas para que un técnico les llevara de la manita a resolver su problema. ¿Para qué molestarse en buscar la solución *online*? ¿Para qué intentar resolverlo tú mismo, cuando podías pagar a alguien para que pensara por ti?

Como de costumbre, mi turno de diez horas se me hizo eterno. Los avatares de Helpdesk no estaban autorizados a abandonar sus cubículos, pero yo había encontrado otros modos de pasar el rato. La cuenta de mi trabajo estaba configurada con limitaciones, para que no pudiera consultar páginas externas, pero yo había manipulado mi visor y podía escuchar música o ver las películas que almacenaba en el disco duro mientras atendía las llamadas.

Cuando, finalmente, concluyó mi jornada laboral y me desconecté del trabajo, no esperé ni un segundo para entrar en mi cuenta de Oasis. Descubrí que tenía cientos de e-mails sin abrir y, por lo que pude leer en las casillas de «asunto», supe lo que había ocurrido.

Art3mis había encontrado la Llave de Jade.

Como otros gunters de todo el mundo, yo también llevaba tiempo temiendo que se produjera un cambio en La Tabla, porque sabía que iba a proporcionar a los sixers una ventaja injusta.

Pocos meses después de que nosotros franqueáramos la Primera Puerta, un avatar anónimo había sacado a subasta un artefacto ultrapoderoso. Se llamaba La Tablilla de Búsqueda de Fyndoro y procuraba unos poderes inmensos capaces de proporcionar a su dueño una gran ventaja en La Cacería del Huevo de Pascua de Halliday.

Casi todos los objetos virtuales de Oasis eran creados aleatoriamente por el sistema y te «caían» cuando matabas a un PNJ o completabas alguna prueba. Los más escasos eran los denominados «artefactos», unos artículos mágicos superpoderosos que dotaban a sus propietarios de increíbles habilidades. Sólo existían algunos centenares y la mayoría databa de los primeros días de Oasis, cuando era, sobre todo, un juego *online* para muchos participantes. Aquellos artefactos eran únicos y, por tanto, en el conjunto de la simulación sólo existía una copia de cada uno de ellos. Por lo general, se conseguían al derrotar a algún malvado con aspecto de dios al final de una prueba de nivel alto. Si estabas de suerte, el malo soltaba algún artefacto cuando lo matabas. También podías conseguir un artefacto matando a un avatar que lo tuviera en su inventario o comprarlo en alguna subasta *online*.

Como los artefactos eran tan raros, era una gran noticia que salieran a subasta. Se sabía que algunos habían alcanzado el precio de centenares de miles de créditos, dependiendo de los poderes que garantizaban. El récord lo tenía uno llamado Cataclista, subastado hacía tres años. Según la descripción que figuraba en el propio listado de la casa de subastas, se trataba de una especie de bomba mágica que sólo podía usarse una vez. Cuando se hacía detonar, mataba a todos los avatares y los PNJ que en ese momento se encontraran en el sector, incluido su dueño. No había posible defensa. Si

tenías la desgracia de encontrarte en el mismo sector cuando estallaba, ya podías despedirte, por más poderoso que fueras y protegido que estuvieras.

El Cataclista había sido vendido a un comprador anónimo que había pagado por él más de un millón de créditos. El artefacto todavía no había estallado, lo que significaba que su nuevo dueño lo mantenía aún escondido en alguna parte, aguardando el momento oportuno para usarlo. Su existencia había llegado a convertirse en una especie de broma. Cuando un gunter se encontraba rodeado de avatares que no le gustaban, aseguraba poseer el Cataclista en su inventario y amenazaba con hacerlo estallar. Pero la mayoría de la gente sospechaba que el artefacto había caído en manos de los sixers, lo mismo que muchos otros objetos poderosos.

La Tablilla de Búsqueda de Fyndoro acabó alcanzando un valor superior al del Cataclista. Según la descripción de los organizadores de la subasta, se trataba de una piedra negra pulida de forma circular que confería un único poder: una vez al día, su dueño podía escribir el nombre de un avatar sobre su superficie y la Tablilla le proporcionaba al instante su paradero. Se trataba, sin embargo, de un poder de alcance limitado. Si te encontrabas en un sector y el avatar a quien pretendías encontrar en otro, la Tablilla sólo indicaba de qué sector se trataba, pero no especificaba más. Si te encontrabas en ese mismo sector, la Tablilla te informaba del planeta donde se hallaba tu objetivo (o el planeta más cercano, si es que en ese momento se encontraba viajando por el espacio). Si estabas en el mismo planeta que tu objetivo en el momento de usar la Tablilla, ésta te mostraba sus coordenadas exactas en un mapa.

Como en la descripción de la subasta, el vendedor se encargaba de dejar claro si el dueño de la Tablilla la usaba en combinación con La Tabla, podía decirse con casi total seguridad que la convertía en el artefacto más valioso de Oasis. Lo único que había que hacer era fijarse en los primeros puestos de La Tabla para ver en qué momento aumentaba la puntuación de alguien. En ese preciso instante podía escribirse el nombre de ese avatar en la Tablilla y ésta te devolvía su localización en ese preciso momento, revelando así dónde

acababa de encontrar una llave, o dónde había franqueado una puerta. A causa de las limitaciones de alcance del artefacto, tal vez hicieran falta dos o tres intentos para afinar la búsqueda de la llave o la puerta, pero aun así, la información que proporcionaba era de tal importancia que mucha gente estaría dispuesta a matar por conseguirla.

Cuando la Tablilla de Búsqueda de Fyndoro salió a subasta, tuvo lugar una puja sin cuartel entre varios de los clanes de gunters de mayor tamaño. Finalmente se la llevaron los sixers, que pagaron casi dos millones de créditos por ella. El propio Sorrento usó su cuenta de IOI para pujar por ella. Esperó a los últimos minutos de la subasta y superó todas las ofertas. Podría haberlo hecho de manera anónima. Pero era evidente que quería que el mundo supiera a manos de quién pasaba el artefacto. Y también era su manera de decirnos a los Cinco de Arriba que, a partir de ese momento, cada vez que alguno de nosotros encontrara una llave, o franqueara una puerta, los sixers nos seguirían los talones. Y no habría nada que pudiéramos hacer para impedirlo.

Al principio temí que los sixers también intentaran usar la Tablilla para dar caza a nuestros avatares y matarnos de uno en uno. Pero, a menos que nos encontráramos en una zona PvP en el momento de localizarnos y fuéramos lo bastante tontos para seguir allí, esperando a que nos dieran alcance, buscarnos no les serviría de nada. Y como la Tablilla sólo podía usarse una vez al día, correrían el riesgo de perder su oportunidad, si La Tabla se modificaba ese mismo día y ellos pretendían usar el artefacto para localizarnos.

En efecto, como suponía, no se arriesgaron. Guardaron la Tablilla para el momento propicio.

Cuando todavía no había transcurrido media hora del incremento de puntos de Art3mis, la flota sixer al completo fue vista convergiendo en el Sector 7. Parecía evidente que, desde que se había producido el cambio en

La Tabla, los sixers habían recurrido a la Tablilla de Búsqueda de Fyndoro para determinar la localización exacta de Art3mis. Por suerte, el avatar sixer que usaba el artefacto (probablemente el propio Sorrento) se encontraba en otro sector, por lo que no reveló en qué planeta se encontraba. Por eso, la flota de los sixers se había desplazado inmediatamente al Sector 7.

Gracias a su absoluta falta de discreción, todo el mundo sabía ya que la Llave de Jade debía de ocultarse en alguna parte de dicho sector. Y, cómo no, miles de gunters empezaron a dirigirse hacia él. Los sixers habían acotado la búsqueda para todo el mundo. Afortunadamente, el Sector 7 tenía centenares de planetas, lunas y otros mundos, y la Llave de Jade podía estar escondida en cualquiera de ellos.

Me pasé el resto del día en estado de *shock*, aturdido al pensar que acababa de ser destronado. Así era, exactamente, como lo describían las noticias: PARZIVAL, DESTRONADO. ART3MIS, LA NUEVA GUNTER N.º 1. ¡LOS SIXERS LE SIGUEN LOS TALONES!

En cuanto logré rehacerme un poco del impacto, abrí La Tabla y me obligué a mirarla fijamente durante treinta minutos, mientras mentalmente no dejaba de insultarme a mí mismo.

MÁXIMAS PUNTUACIONES

1. Art3mis	129.000	卐
2. Parzival	110.000	卐
3. Hache	108.000	卐
4. Daito	107.000	卐
5. Shoto	106.000	卐
6. IOI-655321	105.000	卐
7. IOI-643187	105.000	卐
8. IOI-621671	105.000	卐
9. IOI-678324	105.000	卐
10. IOI-637330	105.000	卐

«La culpa es sólo tuya —me decía—. Has permitido que el éxito se te

subiera a la cabeza. Te has rezagado en la búsqueda.

»¿Acaso creías que la suerte te iba a sonreír dos veces? ¿Que finalmente acabarías tropezándote con la pista que necesitabas para encontrar la Llave de Jade? Instalarte en la primera posición te ha dado una falsa sensación de seguridad. Pero ahora ese problema ya no lo tienes, ¿verdad, imbécil? No, porque en vez de matarte a trabajar y concentrarte en la búsqueda, como deberías haber hecho, te has cargado la ventaja que tenías. Has malgastado casi medio año tonteando por ahí, colgado de una chica a la que no has visto en persona ni una vez en tu vida. La chica que te ha dejado. La misma que va a terminar ganándote.

»Y ahora, atontado, métete de lleno en el juego. Encuentra la llave.»

De pronto, más que nunca, lo que quería era ganar el concurso. No sólo por el dinero. Quería que Art3mis supiera de lo que era capaz. Y quería que La Cacería terminara, para que ella volviera a dirigirme la palabra. Para conocerla finalmente en persona, verle la cara, intentar descubrir qué era lo que en realidad sentía por ella.

Cerré La Tabla y abrí mi *Diario del Grial*, que ya se había convertido en una gigantesca montaña de datos en la que figuraba toda la información que había ido recabando desde el inicio del concurso. Parecía una maraña de ventanas flotantes suspendidas frente a mí, mostrándome textos, mapas, fotos y archivos de audio y de vídeo, enumerados, integrados en referencias cruzadas, palpitantes de vida.

Dejé abierta «La quarteta» en una ventana que siempre quedaba en lo más alto. Cuatro líneas de texto.

*Una Llave de Jade oculta el capitán
en hogar viejo y decrepito.
Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Sabía que tenía la respuesta delante de mis ojos. A Art3mis ya se le

había ocurrido.

Volví a leer mis notas sobre John Draper, es decir, sobre el Capitán Crunch, y sobre el silbato de juguete que lo había hecho célebre en los albores de la piratería telefónica, que le había valido un puesto de oro en el libro de los hackers ilustres. Yo seguía creyendo que éstos eran el «capitán» y el «silbato» a que se refería Halliday. Pero el resto de la cuarteta todavía era un misterio para mí.

Con todo, tenía información que hasta ese momento ignoraba: la llave se hallaba oculta en algún lugar del Sector 7. Así pues, abrí el atlas de Oasis y empecé a buscar planetas con nombres que me pareciera que podían estar relacionados con la cuarteta. Encontré algunos mundos bautizados en honor a hackers famosos, como Woz y Mitnick, pero ninguno que llevara el de John Draper. El Sector 7 contenía también centenares de mundos con nombres de aquellos antiguos grupos de noticias de Usenet y en uno de ellos, en el planeta alt.phreaking, había una estatua de Draper posando con un viejo teléfono de disco en una mano y el silbato del Capitán Crunch en la otra. Pero aquella escultura había sido erigida tres años después de la muerte de Halliday, por lo que sabía que se trataba de otra vía muerta en mi investigación.

Volví a leer la Cuarteta, y esta vez los dos últimos versos me dijeron algo:

*Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Trofeos. En alguna parte del Sector 7. Tenía que encontrar una colección de trofeos en el Sector 7.

Realicé una búsqueda rápida de mis archivos sobre Halliday. Según veía, los únicos trofeos que había obtenido en su vida habían sido los cinco como Diseñador de Juegos del Año que obtuvo cuando estábamos a caballo entre los dos siglos. Aquellos galardones todavía se exhibían en el museo de GSS

de Columbus, pero en Oasis existían réplicas en un planeta llamado Archaide.

Y Archaide estaba en el Sector 7.

La relación parecía poco sólida, pero de todos modos quería probarlo. Como mínimo me daría la sensación de estar haciendo algo productivo en las siguientes horas.

Eché un vistazo a Max, que en ese momento bailaba la samba en uno de los monitores de mi centro de mando.

—Max, ten lista *Vonnegut* para el despegue. Si no estás demasiado ocupado, claro.

Max dejó de bailar y me dedicó una sonrisa pícara.

—¡Eso mismo! ¡*El Comanchero*!

Me levanté y dirigí al ascensor de mi fortaleza, que había configurado a imagen y semejanza del turboelevador de la serie original de *Star Trek*. Descendí cuatro niveles hasta mi armería, una cámara acorazada enorme llena de anaqueles, vitrinas y estantes para armas. Abrí la presentación de mi inventario, que se visualizaba como un muñeco de papel de mi avatar, en el que podía ir añadiendo varios artículos y partes de equipos.

Archaide estaba situado en una zona PvP, por lo que decidí actualizar mi equipo y llevarme mis mejores galas. Me puse mi radiante armadura potenciada +10 de Hale Mail y me até al cinturón mi conjunto favorito de pistolas de rayos, y a la espalda un rifle de pistón con empuñadura de pistola, además de una espada +5 Vorpall Bastard. También decidí llevarme algunos otros artículos esenciales. Un par de botas antigraavedad. Un Anillo de Resistencia Mágica. Un Amuleto de Protección. Varios Guantes de Fuerza Gigante. No podía soportar la idea de necesitar algo y no tenerlo a mano, por lo que casi siempre cargaba con tantas cosas como para equipar a tres gunters. Cuando me quedaba sin espacio en el cuerpo de mi avatar, almacenaba el equipo adicional en mi Mochila de Carga.

Una vez que estuve convenientemente pertrechado, volví a montarme en el ascensor y pocos segundos después alcancé la entrada de mi hangar, en el

nivel inferior de mi fortaleza. Unas luces azules parpadeaban a lo largo de la pista, que recorría el centro del hangar hasta alcanzar dos impresionantes puertas blindadas, que se alzaban en el extremo más alejado. Esas puertas daban al túnel de lanzamiento, que conducía a un par de puertas idénticas encajadas en la superficie del asteroide.

Allí, a la izquierda de la pista, aguardaba mi caza Ala-X, gastado de tanto combatir. Aparcado a la derecha, mi DeLorean. Y en el centro de la pista, se recortaba la nave espacial que usaba con más frecuencia: la *Vonnegut*. Max ya había encendido los motores, que emitían un zumbido sordo y continuo que inundaba el hangar. La *Vonnegut* era una nave de transporte tremendamente modificada, a imagen y semejanza de la *Serenity*, el vehículo espacial de la serie televisiva *Firefly*. Al principio, cuando la adquirí, la llamaba *Kaylee*, pero al poco la rebauticé en honor a uno de mis novelistas favoritos del siglo XX. Su nuevo nombre figuraba en un lateral del casco gris abollado.

La *Vonnegut* había sido el botín de guerra arrebatado a una facción del clan de los Oviraptor, que imprudentemente había intentado secuestrar mi Ala-X mientras recorría un extenso grupo de mundos del Sector 11, conocido como el Whedonverse. Los Oviraptors eran unos cabrones prepotentes que no tenían ni idea de con quién se estaban metiendo. Yo ya estaba de un humor de perros antes incluso de que abrieran fuego contra mí. De no haber sido así, lo más probable es que les hubiera dado esquinazo acelerando hasta alcanzar la velocidad de la luz. Pero ese día me dio por tomarme su ataque como algo personal.

Las naves eran como casi todo lo demás en Oasis. Cada una contaba con atributos, armas y velocidades específicas. Mi Ala-X era mucho más maniobrable que la aparatosa nave de transporte de los Oviraptor, por lo que no me supuso ningún problema evitar las ráfagas constantes de sus armas de saldo, mientras yo los bombardeaba con rayos láser y torpedos de protones. Tras inutilizar sus motores, subí al abordaje en su nave y procedí a matar a todos los avatares que la ocupaban. El capitán intentó disculparse al ver

quién era, pero ese día yo no estaba para clemencias. Después de cargarme a la tripulación, aparqué mi Ala-X en la bodega y regresé a casa con mi nueva nave.

Mientras me acercaba a la *Vonnegut*, la rampa de carga se desplegó hasta tocar el suelo del hangar. Al alcanzar la cabina, la nave ya había iniciado el despegue. Y cuando apenas me había sentado a los mandos oí que los dispositivos de aterrizaje se replegaban con un ruido sordo.

—Max, cierra la casa y pon rumbo a Archaide.

—Sí, mi ca-ca-ca-pitán —tartamudeó Max desde uno de los monitores del centro de mando.

Las puertas correderas del hangar se abrieron y la *Vonnegut* salió despedida por el túnel de lanzamiento al espacio estrellado. Una vez allí las puertas blindadas del túnel volvieron a cerrarse.

Divisé varias naves suspendidas sobre la órbita de Falco. Los sospechosos habituales: fans chiflados, aspirantes a discípulos y cazadores de botín. Algunos de ellos —los que en ese momento se ponían en marcha para seguirme— eran mis «lapas», gente que pasaba casi todo su tiempo intentando seguir a gunters famosos y obtener información sobre ellos para poder venderla luego. Yo siempre les daba esquinazo navegando a la velocidad de la luz. Y eso era lo mejor que podía sucederles; porque si por lo que fuera no lograba librarme de ellos, muchas veces no me quedaba más remedio que detenerme y matarlos.

Cuando la *Vonnegut* alcanzó la velocidad de la luz, cada uno de los planetas que aparecían en mi pantalla se convirtió en una larga estela de luz.

—Ve-ve-ve-locidad de la luz alcanzada, capitán —informó Max—. Duración estimada del trayecto, cincuenta y tres minutos. Quince si prefieres usar la puerta estelar más próxima.

Había puertas estelares estratégicamente situadas en cada sector. Se trataba, en realidad, de inmensos teletransportadores del tamaño de naves espaciales, pero como se cobraba en función de la masa de la nave y de la distancia por recorrer, generalmente los usaban sólo las empresas o los

avatares multimillonarios con créditos de sobra. Yo no era ni una cosa ni la otra, pero en las circunstancias en las que me encontraba, estaba dispuesto a hacer el gasto.

—Usemos la puerta estelar, Max. Vamos con un poco de prisa.

La *Vonnegut* abandonó la velocidad de la luz y Archaide inundó de pronto la pantalla del puente de mando. Sobresalía del resto de planetas de la zona, precisamente, porque no estaba diseñado para parecer real. Todos los demás figuraban reproducidos con gran meticulosidad, nubes, continentes o cráteres de impacto sobre sus superficies curvadas. Pero Archaide no presentaba ninguno de aquellos rasgos porque albergaba el mayor museo de videojuegos clásicos de Oasis y había sido diseñado como homenaje a los juegos de grafismo vectorial de finales de los setenta y principios de los ochenta. La única característica de la superficie del planeta era una red iluminada de puntos verdes similares a las luces de tierra de las pistas de aterrizaje de los aeropuertos. Éstos se hallaban uniformemente repartidos por todo el globo, formando una trama perfecta, de manera que, desde la órbita, Archaide parecía la Estrella de la Muerte, representada en grafismo vectorial, del videojuego de *La guerra de las galaxias* que Atari había empezado a comercializar en 1983.

Mientras Max pilotaba la *Vonnegut* hasta la superficie, yo me preparé para un posible combate cargando mi armadura y mejorando mi avatar con varias pociones y nanopacks. Archaide era una zona PvP, además de una zona de caos, lo que implicaba que allí funcionaba tanto la magia como la tecnología. Así que me aseguré bien de llevar conmigo todos mis macros para las contingencias de combate.

La rampa de carga de la *Vonnegut*, de acero, reproducida con gran detalle, descendió hasta el suelo, creando un gran contraste contra la negrura digital de la superficie de Archaide. Tras bajar por ella pulsé un dispositivo que llevaba instalado en mi muñeca derecha y la rampa se retrajo. Al momento, la nave activó sus sistemas de seguridad, con un zumbido agudo. Un escudo transparente, azulado, rodeó el casco.

Miré hacia el horizonte, una sencilla línea verde y gastada que dibujaba

un terreno montañoso. Una vez allí, sobre su superficie, el aspecto de Archaide era idéntico al del entorno del juego *Battlezone* de 1981, otro clásico del grafismo vectorial de Atari. A lo lejos, un volcán triangular vomitaba píxeles verdes de lava. Aunque corrieras durante varios días seguidos en dirección a él, nunca lo alcanzarías; permanecía en el horizonte. Como en un videojuego antiguo, en Archaide el paisaje nunca cambiaba, por más que le dieras la vuelta entera al planeta.

Siguiendo mis instrucciones, Max había hecho aterrizar la *Vonnegut* cerca del ecuador, en el hemisferio oriental. La pista de aterrizaje estaba vacía, y el entorno parecía desierto. Me dirigí hacia el punto verde más cercano. Al hacerlo me di cuenta de que, en realidad, se trataba de la boca de un túnel de entrada, un círculo de neón verde de diez metros de diámetro que conducía a algún punto subterráneo. Archaide era un planeta hueco y las exposiciones del museo se hallaban bajo la superficie.

Al acercarme a la entrada más cercana del túnel oí que una música a todo volumen brotaba de las profundidades. Reconocí la canción: «Pour Some Sugar on Me», de Def Leppard, que formaba parte de su álbum *Hysteria* (Epic Records, 1987). Llegué hasta el borde del círculo de luz verde resplandeciente y de un salto me zambullí en su interior. Mientras mi avatar caía en el museo, el grafismo vectorial verde desapareció y me encontré en un entorno de alta resolución y de colores. A mi alrededor, todo volvía a parecer absolutamente real.

Bajo su superficie, Archaide alojaba miles de máquinas clásicas de videojuegos, de las de salón recreativo, reproducciones esmeradas de algunas de las que habían existido en algún lugar del mundo real. Desde la aparición de Oasis, miles de usuarios de cierta edad habían acudido hasta allí y, con gran esfuerzo, habían configurado réplicas virtuales de los videojuegos locales que recordaban de su infancia, convirtiéndolas, de ese modo, en parte de la colección permanente del museo. Y cada una de aquellas boleras, cada una de aquellas pizzerías, cada uno de aquellos salones recreativos simulados estaban llenos de las clásicas «máquinas de

marcianitos». Existía, al menos, una copia de todos los videojuegos que habían existido en aquellas consolas de monedas en las que se jugaba de pie. Las memorias ROM originales de los juegos se encontraban almacenadas en el código Oasis del planeta y los muebles de madera que los alojaban estaban configurados de manera que su aspecto fuera idéntico al de los originales antiguos. Por el museo también se hallaban repartidos santuarios y pequeñas muestras dedicadas a varios diseñadores y editores de juegos.

Los diversos niveles del museo se componían de inmensas cuevas unidas por una red subterránea de calles, túneles, ascensores, escalinatas y escaleras mecánicas y de mano, puertas corredizas, trampillas y pasadizos secretos. Era algo así como un gigantesco laberinto de muchos niveles. El trazado hacía que resultara muy fácil perderse, por lo que decidí mantener activado en todo momento un mapa holográfico tridimensional en mi visualizador. La localización de mi avatar quedaba marcada en todo momento por un punto azul parpadeante. Yo había accedido al museo junto a un videojuego viejo llamado El Castillo de Aladino, que se encontraba cerca de la superficie. Pulsé un punto del mapa cercano al núcleo del planeta, que indicaba mi destino, y la aplicación trazó al momento la ruta más rápida para llegar hasta él. No esperé ni un momento más y salí corriendo hacia allá.

El museo estaba distribuido en capas. Allí, junto a la corteza del planeta, se encontraban los últimos videojuegos de salón recreativo de las dos primeras décadas del siglo XXI que se fabricaron en el mundo. Se trataba, sobre todo, de cabinas dotadas de sofisticados simuladores con dispositivos hápticos de primera generación: sillas vibratorias y plataformas hidráulicas que se inclinaban. Muchos simuladores de coches en línea que permitían a los jugadores competir entre sí. Aquellos juegos habían sido los últimos de su especie. Cuando se crearon, las consolas domésticas ya habían convertido en obsoletos casi todos los juegos de salón recreativo. Y desde la irrupción de Oasis, dejaron de fabricarse.

A medida que te adentrabas en el museo, los juegos eran cada vez más antiguos y arcaicos. Consolas de monedas de finales de siglo. Juegos de

pelea cuerpo a cuerpo donde las figuras, formadas por bloques poligonales, se daban palizas en grandes monitores planos. Juegos de disparos que precisaban de unas pistolas hápticas ligeras y muy rudimentarias. Juegos de baile. Cuando llegabas al nivel siguiente, todos los juegos parecían idénticos. Se alojaban en una caja de madera rectangular que contenía un tubo catódico con una serie de mandos primitivos instalados delante. Para jugar con ellos debías usar las manos y los ojos (y en ocasiones los pies). No había nada háptico. Con aquellos juegos no sentías nada a través del tacto. Y cuando más descendías, más rudimentarios se volvían los diseños.

El nivel inferior del museo, ubicado en el centro del planeta, estaba ocupado por una sala esférica, un santuario dedicado al primer videojuego que se creó, *Tennis for Two*, inventado por William Higinbotham en 1958. Funcionaba con un antiquísimo ordenador analógico y se jugaba en una diminuta pantalla osciloscópica de unos doce centímetros de diámetro. Junto a él estaba la réplica de un viejo ordenador PDP-1 en el que había activada una copia de *Spacewar!*, el segundo videojuego de la historia, ideado por un grupo de alumnos del MIT en 1962.

Como casi todos los gunters, yo había visitado Archaide en varias ocasiones. Había estado en su núcleo y había jugado tanto a *Tennis for Two* como a *Spacewar!*, hasta dominarlos. Después había recorrido los muchos niveles del museo, jugando a los juegos y buscando pistas que Halliday pudiera haber dejado en él. Pero nunca había encontrado nada.

Seguí avanzando a la carrera, descendiendo cada vez más, hasta alcanzar el Museo de Gregarious Simulation Systems, situado unos niveles por encima del núcleo del planeta. Tampoco era la primera vez que lo visitaba, por lo que sabía por dónde moverme. Había exposiciones dedicadas a los juegos más populares de GSS, entre ellos varias series de títulos que originalmente se habían comercializado para ordenadores personales y consolas. No tardé mucho en encontrar la exposición en la que se exhibían los cinco trofeos al Mejor Diseñador de Juegos del Año ganados por Halliday, junto a una estatua de bronce del propio galardonado.

Me bastaron unos minutos para darme cuenta de que allí estaba perdiendo el tiempo. La exposición del Museo GSS estaba configurada de manera que fuera imposible sustraer ninguna de las piezas expuestas, por lo que los trofeos no podían «pasar a mi crédito». Pasé un buen rato tratando en vano de separar con un soplete láser uno de ellos de su pedestal, antes de rendirme.

Otro callejón sin salida. Ese viaje había sido una pérdida de tiempo de principio a fin. Miré a mi alrededor por última vez, intentando no dejarme vencer por la desesperación.

Decidí regresar a la superficie por otra ruta, a través de alguna sección del museo que no hubiera explorado en su totalidad en mis visitas anteriores. Recorrí varios túneles que me condujeron a una inmensa caverna. Contenía una especie de ciudad subterránea compuesta por pizzerías, boleras, colmados abiertos las veinticuatro horas y, por supuesto, salones recreativos. Pasé por el laberinto de calles vacías y me metí en un callejón sin salida frente a una pizzería pequeña.

Y al ver el nombre del local me quedé de piedra.

Se llamaba Happytime Pizza y era la réplica de un pequeño negocio familiar que había existido en la ciudad natal de Halliday a mediados de los ochenta. Halliday parecía haber copiado la configuración de Happytime Pizza de su simulación de Middletown y haber ocultado aquel duplicado allí, en el museo de Archaide.

¿Qué coño hacía allí metida? Yo no había visto nunca que se mencionara su existencia en ninguno de los tableros de anuncios de gunters ni en las guías de estrategia. ¿Era posible que nadie la hubiera visto hasta ese momento?

Halliday mencionaba Happytime Pizza varias veces en su *Almanaque* y yo sabía que guardaba buenos recuerdos de aquel local. Lo frecuentaba al salir de clase, para retrasar el momento de volver a su casa.

El interior recreaba con todo lujo de detalles el ambiente de uno de aquellos establecimientos clásicos, tan de moda en los ochenta, que eran

mitad pizzería para jóvenes, mitad salón recreativo. Tras el mostrador trabajaban varios PNJ que preparaban la masa o cortaban porciones de tarta. (Activé mi torre olfativa Olfaprix y constaté que, en efecto, allí olía a salsa de tomate.) El local estaba dividido en dos mitades, el comedor y la sala de juegos. De hecho, en el comedor también los había; las mesas de cristal, conocidas como «cabinas de cóctel», eran, en realidad, consolas que permitían a sus usuarios jugar sentados. Así, mientras uno se zampaba una pizza podía jugar a *Donkey Kong* sin levantarse de la mesa.

Si hubiera tenido hambre, habría podido pedir una porción de pizza real en el mostrador. El pedido habría sido remitido a un distribuidor cercano a mi complejo de apartamentos, el que yo hubiera especificado en mi lista de preferencias de mi cuenta de alimentación de Oasis. La porción de pizza habría llegado a mi puerta en cuestión de minutos y la habrían cargado mi cuenta.

Cuando entraba en la sala de juegos oí que en los altavoces colgados de las paredes enmoquetadas sonaba una canción de Bryan Adams. Bryan cantaba que, fuera donde fuese, veía que los chicos querían bailar rock. Pulsé la tecla correspondiente en la máquina de cambio y pedí sólo una moneda de veinticinco centavos. La retiré de la bandeja de acero inoxidable y me dirigí al fondo del local, intentando fijarme en los detalles más nimios de la simulación. Vi una nota escrita a mano y pegada sobre el tablero de un juego de *Defender* que decía: «Si superas la puntuación máxima del dueño, una pizza familiar gratis.»

En ese momento, en la pantalla de un juego de *Robotron* se mostraba la tabla de puntuación. *Robotron* permitía que el jugador con la mayor puntuación de todos los tiempos escribiera una frase entera junto a los dígitos, en lugar de las iniciales de rigor, y el máximo anotador de esa consola había usado aquel preciado espacio para anunciar: «El subdirector Rundberg es un capullo integral.»

Me adentré más en la oscura cueva electrónica y llegué frente a una máquina de *Pac-Man*, al fondo del salón, encajada entre una de *Galaga* y

otra de *Dig Dug*. El mueble negro y amarillo estaba lleno de rozaduras y rayas, y la chillona decoración había empezado a despegarse.

El monitor del juego de *Pac-Man* estaba oscuro y había un cartel pegado en él que rezaba: «FUERA DE SERVICIO». ¿Por qué habría incluido Halliday una máquina estropeada en aquella simulación? ¿Se trataba, simplemente, de un detalle más para dar realismo a la escena? Intrigado, decidí investigar.

Separé un poco el mueble de la pared y vi que el cable estaba desenchufado. Lo enchufé y esperé a que el juego arrancara. Parecía funcionar sin problemas.

Cuando empujaba el mueble para dejarlo en su sitio, me percaté de algo. En lo alto del juego, sujeto en el marco metálico que fijaba el cristal de la consola, había una moneda de veinticinco centavos. La fecha que figuraba en ella era 1981, año en que el juego *Pac-Man* había sido lanzado al mercado.

Yo sabía que, en los ochenta, colocar una moneda sobre la máquina del juego era la manera de indicar que reservabas turno para ser el siguiente en usarla. Pero al intentar agarrar la moneda, ésta no se movió. Como si estuviera empotrada en la máquina.

Raro.

Pegué el cartel de «FUERA DE SERVICIO» en la máquina de *Galaga* y me fijé en la pantalla de inicio, en la que se enumeraba a los fantasmagóricos malvados del juego: Inky, Blinky, Pinky y Clyde. La puntuación máxima que figuraba en lo alto de la pantalla era de 3.333.350 puntos.

Eran varias las cosas que se salían de la norma en ese caso. En el mundo real, si una máquina de *Pac-Man* se desenchufaba, no guardaba las máximas puntuaciones. Además, se suponía que el marcador daba la vuelta al llegar al millón de puntos. Pero aquella máquina mostraba una puntuación de tres millones, trescientos treinta y tres mil trescientos cincuenta, apenas diez puntos menos que la puntuación máxima posible en el juego *Pac-Man*.

La única manera de superar esa marca era jugar un juego perfecto.

Sentí que se me aceleraba el pulso. Acababa de descubrir algo. Una especie de Huevo de Pascua oculto en el interior de aquel videojuego antiguo. No se trataba de El Huevo de Pascua. Pero sí de un huevo de pascua. Una especie de reto, de rompecabezas, de enigma, un desafío que —estaba casi seguro— había sido colocado allí por el propio Halliday. Yo no sabía si tenía algo que ver con la Llave de Jade. Tal vez no estuviera relacionado con La Cacería en absoluto. Pero sólo había una manera de averiguarlo.

Tendría que jugar la partida perfecta de *Pac-Man*.

Y no era cosa fácil. Había que superar sin errores doscientos cincuenta y seis niveles, hasta llegar a la última pantalla partida. Y había que comerse todos y cada uno de los puntos, los energizantes, las frutas y los fantasmas que fueran surgiendo en el camino, sin perder ni una sola vida. En los sesenta años de historia del juego se habían documentado menos de veinte juegos perfectos. El propio James Halliday había completado uno de ellos, el más rápido de todos, en poco menos de cuatro horas. Y la hazaña había tenido lugar en una máquina de *Pac-Man* original, situada en la sala de descanso de Gregarious Games.

Como yo sabía que a Halliday le encantaba el juego, había investigado bastante sobre *Pac-Man*. Pero nunca había conseguido culminar un juego perfecto. Claro que tampoco lo había intentado en serio. Hasta ese momento, no había tenido razones para hacerlo.

Abrí mi *Diario del Grial* y accedí a los datos relacionados con *Pac-Man* que había ido recabando. La configuración original del juego. La biografía completa de su creador, Toru Iwatani. Todas las guías de estrategia sobre *Pac-Man* existentes. Todos los episodios de los dibujos animados de *Pac-Man*. Los ingredientes de los cereales *Pac-Man*. Y, por supuesto, los patrones de juego. Yo disponía de cantidad de diagramas con diseños de partidas de *Pac-Man*, así como de horas y más horas de grabaciones de vídeo de los mejores jugadores de la historia. Ya había estudiado mucho material, pero volví a revisarlo un poco para refrescar la memoria. Después cerré el diario y estudié la máquina de *Pac-Man* que tenía delante, como un pistolero

calibrando a su rival.

Estiré los brazos, hice girar la cabeza y el cuello varias veces, y chasquear los nudillos.

Cuando eché los veinticinco centavos en la ranura de la izquierda, el juego emitió un sonido electrónico que me resultó familiar. Pulsé el botón de un solo jugador y el primer laberinto apareció en pantalla.

Rodeé el *joystick* con la mano derecha y empecé a jugar guiando a mi protagonista con forma de pizza a través de laberintos y más laberintos. «Waka-waka-waka-waka...»

El entorno sintético que me rodeaba fue desapareciendo a medida que me concentraba en el juego y me perdía en su antigua realidad bidimensional. Igual que en el caso de *Dragones y mazmorras*, jugaba a una simulación dentro de otra simulación. A un juego dentro de otro juego.

Realicé varios inicios en falso. Jugaba durante una hora, incluso dos. Pero entonces cometía un pequeño error y tenía que desenchufar y enchufar la máquina de nuevo para empezar de cero. Pero ya iba por el octavo intento y había jugado durante seis horas sin parar. Y lo estaba haciendo estupendamente. Por el momento, esa partida me estaba saliendo perfecta. Había pasado doscientas cincuenta y cinco pantallas y no había cometido un solo fallo. Había conseguido cargarme a los cuatro fantasmas con todas las pildoras de fuerza (hasta llegar al laberinto dieciocho, a partir del cual dejaban de volverse azules), y me había comido todas las frutas, pájaros, campanas y llaves que habían aparecido y que daban puntos extra, sin morir ni una sola vez.

Me encontraba en medio de la mejor partida de mi vida. Era ésa. Lo sentía. Finalmente, todo iba encajando. Notaba la fuerza en mi interior.

En cada laberinto había un punto, justo por encima de la posición de inicio, donde era posible ocultar a *Pac-Man* durante un máximo de quince minutos. En esa ubicación los fantasmas no te encontraban. Recurriendo a

ese truco, había podido comer algo e ir al baño un par de veces en las seis horas anteriores.

Mientras me abría paso por la pantalla 255, la canción *Pac-Man Fever* empezó a sonar a todo volumen en los altavoces de la sala de juegos. No pude evitar una sonrisa. Estaba seguro de que aquélla tenía que ser una bromita de Halliday.

Sin salirme de mi pauta de juego, que tan buenos resultados me había dado, moví el *joystick* a la derecha, me metí por la puerta secreta, salí por el lado contrario y descendí para comerme los últimos puntos que quedaban y dejar la pantalla limpia. Aspiré hondo mientras el contorno del laberinto azul parpadeaba y se volvía blanco. Y en ese instante la vi. Mirándome cara a cara. La mítica pantalla partida. El final del juego.

Entonces, en el momento más inoportuno que pueda concebirse, una alerta sobre La Tabla apareció en mi visualización, apenas unos segundos después de que hubiera empezado a enfrentarme a la última pantalla.

Sobreimpresas en la pantalla de *Pac-Man* aparecieron las diez primeras posiciones, y al mirarlas apenas un segundo supe que Hache se había convertido en la segunda persona en encontrar la Llave de Jade. Su puntuación había aumentado en diecinueve mil puntos, lo que lo situaba en segundo lugar y me desplazaba a mí al tercero.

No sé cómo, pero milagrosamente logré mantener la calma y permanecí concentrado en mi juego *Pac-Man*.

Agarré el *joystick* con más fuerza, negándome a que mi concentración se esfumara. ¡Ya casi había terminado! Sólo tenía que obtener los últimos seis mil setecientos sesenta puntos posibles del último laberinto mutilado y, finalmente, alcanzaría la máxima puntuación.

Mi corazón latía al ritmo de la música cuando logré superar la mitad intacta del laberinto. Acto seguido me aventuré en el árido terreno de la mitad derecha, guiando a *Pac-Man* a través de la pixelada mermada memoria del juego. Ocultos bajo todos aquellos residuos de imágenes y grafismos aguardaban nueve bolitas con un valor de diez puntos cada una.

Yo no podía verlas, pero había memorizado su ubicación. No tardé en encontrarlas y me las comí, lo que me valió noventa puntos más. Después me volví y corrí hacia el fantasma más cercano —Clyde—, y cometí «Paquicidio» muriendo por primera vez en toda la partida. *Pac-Man* se detuvo y se disolvió en la nada, emitiendo un prolongado aullido digital.

Hice todo lo posible por no pensar en Hache, que en ese momento ya debía de estar sosteniendo la Llave de Jade entre sus manos. En ese preciso instante, seguramente estaría leyendo la pista que tuviera grabada en su superficie.

Moví el *joystick* hacia la derecha, abriéndome paso por entre los escombros digitales una última vez. Podría haberlo hecho con los ojos cerrados. Esquivé a Pinky para comerme las dos bolitas de abajo y después otras tres que quedaban en el centro y, finalmente, las últimas cuatro, que se ocultaban cerca del extremo superior.

Lo había conseguido. Mi puntuación era la mayor. 3.333.360 puntos. Una partida perfecta. Aparté las manos de los mandos y vi a los cuatro fantasmas converger en *Pac-Man*. Las palabras GAME OVER aparecieron en el centro del laberinto.

Esperé. Pero no sucedió nada. Al cabo de unos segundos, la pantalla de presentación del juego se activó de nuevo, mostrando los cuatro fantasmas, sus nombres y sus apodos.

Dirigí la mirada hacia la moneda de veinticinco centavos puesta en el borde de la consola. Hasta ese momento se había mantenido en su lugar, inamovible. Pero entonces se movió hacia delante y cayó, dando vueltas, hasta aterrizar en la mano abierta de mi avatar. Desapareció al momento, y en mi visualizador apareció un mensaje luminoso que me informaba de que la moneda había sido añadida automáticamente a mi inventario. Al intentar retirarla para examinarla, descubrí que no podía. El icono de la moneda de veinticinco centavos permanecía en mi inventario. Pero yo no podía sacarla de allí, ni desprenderme de ella.

Si poseía alguna propiedad mágica, no figuraba en la descripción de sus

especificaciones, que estaba completamente vacía. Para saber algo más de aquella moneda tendría que someterla a una serie de hechizos de adivinación de alto nivel. Me llevaría varios días, y debería recurrir a muchos y costosos artilugios de encantamiento, sin la garantía de que fueran a revelarme nada.

Con todo, en ese momento no pensaba demasiado en el misterio de la moneda inamovible. Lo único que tenía en la mente era que Hache y Art3mis se habían adelantado en la búsqueda de la Llave de Jade. Y obtener la puntuación máxima en aquella partida de *Pac-Man* no me había acercado más a su localización. Realmente, allí había perdido el tiempo.

Regresé a la superficie del planeta. Cuando acababa de sentarme ante el puente de mando de la *Vonnegut*, recibí un e-mail de Hache en mi bandeja de entrada. Sentí que el corazón me latía con fuerza al leer el asunto: «Devolver el favor.»

Querido Parzival:

Ahora ya estamos oficialmente en paz. ¿Lo captas? Considero que, a partir de aquí, mi deuda contigo queda saldada.

Será mejor que te des prisa. Los sixers ya deben de estar de camino.

Buena suerte,

Hache

Bajo su firma aparecía un archivo de imagen que había adjuntado al mensaje. Se trataba de la cubierta de un manual de instrucciones de *Zork*, escaneada en alta resolución, un juego de aventuras en formato de texto, concretamente de la versión que Personal Software había sacado al mercado para el Model III del TRS-80.

Yo había jugado y resuelto el juego una sola vez, hacía mucho tiempo, durante el primer año de La Cacería. Pero también había jugado a muchos otros juegos de aventuras clásicos en formato de texto ese mismo año,

incluidas las secuelas de *Zork*, por lo que recordé la mayoría de los detalles del juego. Casi todos esos juegos de texto eran bastante fáciles de entender, por eso nunca me había molestado en leer el manual de instrucciones de *Zork*. Entonces me di cuenta de que, al no hacerlo, había cometido un grave error.

En la cubierta del manual aparecía una imagen que representaba una escena del juego. Un aguerrido aventurero, ataviado con armadura y yelmo, sostenía una resplandeciente espada azul sobre su cabeza, a punto de asestar un mandoble a un troll acobardado que tenía delante. El aventurero tenía varios tesoros en la otra mano y a sus pies, esparcidos entre huesos humanos, se distinguían más. Una criatura oscura, con garras, acechaba detrás del héroe, fulminándolo con una mirada maligna.

Todo eso aparecía en el primer plano de la imagen, pero mi atención se dirigió de inmediato hacia lo que estaba al fondo: una casa grande y blanca, con la puerta y las ventanas tapiadas con tablones.

«En hogar viejo y decrepito.»

Me fijé en el dibujo durante algunos segundos más y me maldije a mí mismo por no haberme dado cuenta, meses atrás. Entonces encendí los motores de la *Vonnegut* y puse rumbo a otro planeta del Sector 7, situado no lejos de Archaide. Se trataba de un mundo pequeño llamado Frobozz, escenario de una detallada recreación del juego *Zork*.

Y además era, entonces lo supe, el lugar donde se ocultaba la Llave de Jade.

Frobozz formaba parte de un grupo de varios centenares de mundos poco visitados conocido como el Racimo XYZZY. Se trataba de planetas creados en los primeros días de Oasis y cada uno de ellos recreaba el entorno de alguno de los juegos clásicos de aventuras de textos, también llamados MUD (*multi-user dungeon*, es decir, mazmorras para múltiples usuarios). Todos ellos eran una especie de santuario, un homenaje interactivo a los primeros precursores de Oasis.

Los juegos de aventuras de comandos de texto (llamados, en ocasiones, de «ficción interactiva» por los estudiosos modernos), recurrían a la escritura para crear el entorno virtual donde habitaba el jugador. El programa del juego te proporcionaba una sencilla descripción del ambiente y te preguntaba qué querías hacer a continuación. Para desplazarte o interactuar en ese entorno virtual debías teclear órdenes de texto; es decir, decías al juego qué querías que hiciera tu avatar. Esas instrucciones debían ser muy simples y, por lo general, se componían de dos o tres palabras del tipo «ir sur» o «desenvainar espada». Si un comando era demasiado complicado, el rudimentario motor de análisis sintáctico no era capaz de entenderlo.

El primer juego de texto al que había jugado se llamaba *Colossal Cave* y, al principio, el interfaz de texto me había parecido demasiado rudimentario y simple. Sin embargo, después de jugar durante unos minutos, me sentí sumergido enseguida en la realidad creada por las palabras de la pantalla. No sé por qué, pero las sencillas descripciones de dos frases de aquel juego lograban invocar en mi mente imágenes muy vívidas.

Zork era uno de los juegos de texto más antiguos y famosos que existían. Según mi *Diario del Grial*, sólo había jugado hasta el final en una ocasión, hacía más de cuatro años, y lo había hecho en un día. Desde entonces, en una exhibición imperdonable de ignorancia supina, me había olvidado de dos

detalles muy importantes de aquel juego:

1. *Zork* se iniciaba con tu personaje situado en el exterior de una casa decrepita.
2. En el interior del salón de aquella casa blanca había una vitrina de trofeos.

Para completar el juego, debías llevar todos los tesoros que obtenías al salón y colocarlos en aquella vitrina.

Finalmente, el resto de «La cuarteta» cobraba sentido:

*Una Llave de Jade oculta el capitán
en hogar viejo y decrepito.
Mas el silbato sólo harás sonar
cuando los trofeos tengas en tu crédito.*

Hacia décadas, *Zork* y sus secuelas habían sido adquiridas por Oasis y recreadas en él en forma de asombrosas simulaciones de inmersión en tres dimensiones, todas ellas ubicadas en el planeta Frobozz, así llamado en honor a un personaje del universo *Zork*. Así pues, aquel «hogar viejo y decrepito», el que llevaba seis meses intentando encontrar, había estado ahí esperando, a plena luz del día, en Frobozz, todo ese tiempo. Oculto a la vista de todos.

Estudié el ordenador de a bordo de la nave. Viajando a la velocidad de la luz tardaría apenas quince minutos en llegar a Frobozz. Era bastante posible que los sixers me dieran alcance allí. Si lo hacían, lo más probable era que tuvieran ya una flotilla de cazas en órbita, sobrevolando el planeta, esperando a que yo llegara. Tendría que combatir para abrirme paso,

alcanzar la superficie y darles esquinazo o, de no lograrlo, intentar encontrar la Llave de Jade con su aliento en el cogote. La cosa no pintaba demasiado bien.

Por suerte, contaba con un plan alternativo. Mi Anillo de Teletransportación. Era uno de los objetos mágicos más valiosos de mi inventario, que había arrebatado a un dragón rojo al que había degollado en Gygax. El anillo permitía a mi avatar teletransportarse una vez al mes a cualquier lugar de Oasis. Sólo lo usaba en casos muy urgentes, como último recurso para huir, o cuando debía llegar a algún sitio a toda prisa. Como en ese caso.

Programé el ordenador de a bordo de la *Vonnegut* para que autopilotara hasta Frobozz. Le di la orden de activar el mecanismo de ocultación tan pronto como abandonara el hiperespacio, antes de dejarme en la superficie del planeta y aterrizar en algún lugar cercano. Con suerte, los sixers no detectarían mi nave ni la harían estallar en el cielo antes de que me dejara en el lugar. Si lo hacían, me quedaría varado en Frobozz, sin posibilidades de huir, y con un ejército de sixers siguiéndome la pista.

Activé el piloto automático de la *Vonnegut* y el Anillo de Teletransportación pronunciando la palabra-orden «Brundell». Cuando el anillo empezó a brillar, dije el nombre del planeta al que quería transportarme. Un mapa de Frobozz apareció en mi visualizador. Era un planeta grande y, como en el caso de Middleton, su superficie estaba cubierta de centenares de copias idénticas de la misma simulación, en este caso recreaciones del campo de juego de *Zork*. Eran exactamente quinientas doce copias, lo que significaba que había quinientas doce casas blancas repartidas uniformemente por toda la superficie del planeta. Y la Llave de Jade podía encontrarse en cualquiera de ellas, por lo que seleccioné una al azar en el mapa. Mi anillo emitió un destello de luz cegadora y una fracción de segundo después mi avatar ya se encontraba allí, sobre la superficie de Frobozz.

Abrí mi *Diario del Grial* y localicé mis notas originales sobre la manera

de resolver el juego de *Zork*. Después abrí un mapa del campo de juego y lo dejé en una esquina de mi visualizador.

Alcé la vista al cielo y no vi señal alguna de los sixers, lo que no quería decir que no hubieran llegado ya. Sorrento y sus secuaces, probablemente, se habrían teletransportado a otro de los campos de juego. Todo el mundo sabía que ya habían acampado en el Sector 7 y que esperaban el momento propicio para actuar. Tan pronto como hubieran visto que Hache ganaba posiciones en La Tabla, habrían usado la Tablilla de Búsqueda de Fyndoro y habrían descubierto que se encontraba en Frobozz. Eso significaba que toda la flota sixer ya se encontraba de camino. Debía hacerme con la llave lo antes posible y salir cagando leches de allí.

Miré a mi alrededor. El espacio que me rodeaba me resultaba extrañamente conocido.

La descripción inicial del juego de *Zork* decía así:

OESTE DE LA CASA

Estás de pie, en un campo abierto, al oeste de una
casa blanca
con unos tablones cruzados en la puerta. Hay un
pequeño buzón.

>

Mi avatar se encontraba en ese campo abierto, al oeste de la casa blanca. La puerta principal de la mansión victoriana tenía unos tablones cruzados que la cerraban y a escasos metros de mí, al final del camino que conducía a la casa, había un buzón. Un bosque espeso rodeaba la construcción y más allá de él se adivinaban los picos desolados de unas montañas. Al volver la vista hacia la izquierda vi un sendero que llevaba hacia el norte, exactamente donde yo esperaba encontrarlo.

Corriendo, rodeé la casa hasta su parte trasera, donde encontré una ventana mal cerrada. La abrí y me colé. Como esperaba, había entrado por la

cocina. En el centro de aquel espacio había una mesa de madera y sobre ella reposaba un saco marrón, alargado, y una botella de agua. A un lado había una chimenea y una escalera que conducía al desván. Un distribuidor, situado a la izquierda, conducía al salón. Igual que en el juego.

Pero en la cocina había otras cosas que no se mencionaban en la descripción escrita que se hacía de aquella estancia en el juego: una cocina de hornillos, una nevera, varias sillas de madera, un fregadero y varias hileras de armarios alineadas a distintas alturas. Abrí la nevera. Estaba llena de comida basura. Pizzas fosilizadas, pastelitos tentempié, embutidos y una amplia gama de salsas y condimentos. Revisé los armarios, que ocultaban gran cantidad de productos enlatados y empaquetados. Arroz, pasta, sopa.

Y cereales. Un armario en concreto estaba hasta los topes de paquetes antiguos de cereales de desayuno, casi todos desaparecidos del mercado antes de que yo naciera. Fruit Loops. Honeycombs. Lucky Charms. Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes. Y algo más atrás, medio oculta, descubrí una caja solitaria de Cap'n Crunch. Impresas con claridad en el paquete se leían las palabras: ¡SILBATO DE REGALO EN EL INTERIOR!

«Una Llave de Jade oculta el capitán.»

Vertí el contenido de la caja en la encimera, esparciendo las bolas de cereal dorado por todas partes. Y entonces lo vi: un pequeño silbato de plástico envuelto en un papel de celofán transparente. Lo rasgué y sostuve el premio en la palma de la mano. Era amarillo, con el rostro del dibujo animado del Capitán Crunch grabado en relieve a un lado y un pequeño perro al otro. En ambos lados podían leerse las palabras CAP'N CRUNCH BO'SUN WHISTLE.

Acerqué el silbato a los labios de mi avatar y lo hice soplar. Pero el silbato no emitió ningún sonido ni ocurrió nada más.

«Mas el silbato sólo harás sonar cuando los trofeos tengas en tu crédito.»

Me guardé el silbato y abrí la bolsa que reposaba sobre la mesa de la cocina. Descubrí que contenía una cabeza de ajo, que añadí también a mi inventario. Salí corriendo entonces en dirección oeste y entré en el salón. El

suelo estaba cubierto por una gran alfombra oriental. Los muebles eran antiguos, como los que había visto en películas de los años cuarenta del siglo XX, y estaban distribuidos por toda la estancia. En la pared occidental se destacaba una puerta con personajes extraños tallados en ella. Y frente a ella, en la pared opuesta, la preciosa vitrina de los trofeos. Estaba vacía. En lo alto reposaba una linterna de pilas y, sobre ella, colgada en la pared, una espada brillante.

Agarré la espada y la linterna, enrollé la alfombra oriental y, al hacerlo, descubrí una trampilla que sabía que encontraría precisamente allí. Al abrirla apareció la escalera que conducía al sótano oscuro.

Encendí la linterna. Mientras descendía por la escalera, la espada empezó a centellear.

Yo seguía remitiéndome a las notas que había escrito sobre *Zork* en mi *Diario del Grial*, que me recordaban exactamente cómo debía avanzar por el juego y su laberinto de habitaciones, pasadizos y enigmas. Así fui recogiendo los diecinueve tesoros repartidos por la casa, que llevé en varios viajes hasta el salón donde los coloqué en la vitrina. Por el camino tuve que enfrentarme a PNJ: un troll, un cíclope y un ladrón muy molesto. En cuanto al legendario Grue, el monstruo que acechaba en la oscuridad con la esperanza de devorarme como cena, me limitaba a evitarlo. Excepto el silbato del Capitán Crunch oculto en la cocina, no encontré más sorpresas ni desviaciones del juego original. Para resolver aquella variante de inmersión en tres dimensiones, del juego de *Zork*, lo que había que hacer era simplemente ejecutar las mismas acciones exigidas para superar el juego original basado en órdenes de texto. Corriendo a toda velocidad y sin detenerme nunca a observar ni a reflexionar sobre nada, logré completar el juego en veintidós minutos.

Poco después de conseguir el último de los diecinueve tesoros —un diminuto adorno de latón— en mi visualizador apareció un aviso que me

informaba de que la *Vonnegut* había llegado al exterior de la casa. El piloto automático había hecho aterrizar la nave en el campo que quedaba a poniente. Su mecanismo de ocultación seguía activado y los escudos, en posición. Si los sixers ya habían llegado y orbitaban alrededor del planeta, esperaba que no la descubrieran.

Regresé corriendo al salón de la casa blanca por última vez y coloqué el último tesoro en la vitrina. Igual que ocurría en el juego original, en su interior apareció un mapa que me conducía hasta un túmulo funerario oculto que marcaba el final del juego. Pero a mí no me interesaba el mapa, ni el final del juego. Acababa de reunir todos los trofeos en la vitrina; es decir, ya estaban «en mi crédito». Entonces extraje el silbato del Capitán Crunch. Tenía tres orificios en la parte superior. Cubrí el tercero para emitir el tono de 2.600 hercios, que había hecho famoso a aquel silbato en los anales de la historia de la piratería telefónica, y soplé. El silbato emitió una única nota, clara, aguda.

Al instante se transformó en una llave pequeña y mi puntuación, en La Tabla, aumentó dieciocho mil puntos.

Volvía a estar en segundo lugar, aunque sólo mil puntos por delante de Hache.

Un segundo después, la simulación del juego de *Zork* se reinició. Los diecinueve trofeos abandonaron la vitrina y regresaron a sus ubicaciones originales, y el resto de la casa y del campo de juego volvió al estado en que los había encontrado.

Al fijarme en el objeto que reposaba en la palma de mi mano, el pánico se apoderó de mí durante un breve instante: aquella llave era plateada, no de ese tono verde lechoso que caracteriza al jade. Pero al darle la vuelta y examinarla mejor vi que, de hecho, parecía estar envuelta en un papel de plata, como si se tratara de un chicle o de una chocolatina. De modo que la desenvolví y, en su interior, en efecto, apareció una llave hecha de piedra verde, pulida.

La Llave de Jade.

Y, tal como había sucedido con la de Cobre, vi que aquélla también tenía una pista grabada en su superficie:

El examen aprueba y prosigue la prueba.

La releí varias veces, pero no me llegó la inspiración inmediata de su significado, por lo que la añadí a mi inventario y me dediqué a examinar el envoltorio. Era, en efecto, plateado por un lado y blanco por el otro. No vi marcas en ninguno de los dos.

Y entonces llegó hasta mí el zumbido amortiguado de una nave espacial que se aproximaba, y supe que debían de ser los sixers. Y, al parecer, llegaban con fuerza.

Me metí el papel en un bolsillo y salí corriendo de la casa. Sobre ella, miles de cazas sixers llenaban el cielo como un enjambre voraz de avispas metálicas. Las naves, en su descenso, se separaban formando pequeños grupos, partían en direcciones opuestas, como queriendo cubrir toda la superficie del planeta.

No me parecía que fueran a ser tan tontos como para montar barricadas alrededor de las quinientas doce réplicas de la casa blanca. Aquella estrategia les había salido bien en Ludus, pero sólo durante unas horas y, además, en aquel caso, la ubicación que debían bloquear era una sola. En ese momento, en cambio, todo el planeta Frobozz se encontraba en una zona PvP y en él podía recurrirse tanto a la magia como a la tecnología, lo que implicaba que no había nada decidido de antemano. Pronto empezarían a llegar hordas de gunters, armados hasta los dientes y si los sixers intentaban mantenerlos a raya, la situación desembocaría en una guerra librada a una escala nunca vista en la historia de Oasis.

Mientras seguía corriendo por el campo abierto en dirección a la rampa de mi nave, divisé un escuadrón formado por unos cien cazas que descendían directamente hasta donde yo estaba. Parecían dirigirse hacia mí.

Max ya había encendido los motores de la *Vonnegut* y yo le grité que

diera la orden de despegar tan pronto la abordara. Cuando me hice con los controles del puente de mando, aceleré al máximo y el enjambre de sixers en trayectoria descendente se vio en dificultades para seguirme. Mientras mi nave ascendía hacia el cielo, recibía fuego pesado de diversos frentes. Pero tuve suerte, porque mi nave era muy rápida y mis escudos, de última generación, lo que me permitió mantenerme a salvo hasta ponerme en órbita. Sin embargo, mis enemigos la alcanzaron instantes después y el casco de la *Vonnegut* sufrió daños considerables en los segundos que tardé en alcanzar la velocidad de la luz.

Me salvé por los pelos. Aquellos cabrones habían estado a punto de abatirme.

Mi nave se encontraba en un estado precario, por lo que, en lugar de regresar directamente a mi fortaleza, me dirigí al Garaje de Joe, un establecimiento de reparaciones situado en una estación espacial del Sector 10. El de Joe era un negocio de fiar, llevado por PNJ, que cobraba precios razonables y ofrecía un servicio rapidísimo. Yo recurría a ellos siempre que la *Vonnegut* necesitaba alguna reparación o actualización.

Mientras Joe y sus muchachos reparaban mi nave, envié a Hache un breve e-mail de agradecimiento. En él le decía que, fuera cual fuese el motivo por el que se había sentido en deuda conmigo, esa deuda estaba ya saldada con creces, definitivamente. También admitía ser un capullo integral, un insensible y un egoísta, y le suplicaba que me perdonara.

Una vez reparada la nave, regresé a mi fortaleza. Allí pasé el resto del día pegado a los canales informativos. Ya se había corrido la voz sobre Frobozz y todos los gunters se habían teletransportado hasta allí con los medios a su alcance. Otros miles llegaban en nave espacial cada minuto, para combatir contra los sixers y asegurarse su copia de la Llave de Jade.

Los informativos emitían en directo las centenares de batallas a gran escala que habían estallado en Frobozz, alrededor de casi todas las

reproducciones del «hogar viejo y decrepito». Los grandes clanes de gunters habían vuelto a aliarse para lanzar un ataque coordinado contra las fuerzas sixers. Aquello era el principio de lo que se conocería como la Batalla de Frobozz y las bajas empezaban a acumularse en ambos bandos.

Tampoco le quitaba el ojo de encima a La Tabla, esperando hallar la prueba de que los sixers habían empezado a obtener copias de la Llave de Jade, mientras sus fuerzas mantenían a raya a la oposición. Como me temía, la siguiente puntuación en incrementarse fue la que figuraba junto al número de empleado de IOI de Sorrento, que obtuvo diecisiete mil puntos y le llevó a ocupar la cuarta posición.

Dado que los sixers sabían dónde y cómo obtener la Llave de Jade, esperaba ver aumentar las puntuaciones de los secuaces de Sorrento. Pero, para mi sorpresa, el siguiente avatar en hacerse con la llave fue nada menos que Shoto, que la consiguió apenas quince minutos después de Sorrento.

No sabía cómo, pero Shoto había logrado burlar las hordas de sixers que infestaban el planeta, había entrado en una recreación de la casa blanca, había reunido los diecinueve trofeos requeridos y obtenido la copia de la Llave de Jade.

Seguí atento a La Tabla, convencido de que la puntuación de Daito experimentaría también un incremento. Pero eso no ocurrió.

Lo que sí ocurrió fue que, unos minutos después de que Shoto obtuviera su copia de la llave, el nombre de Daito desapareció por completo de La Tabla. Eso sólo podía deberse a un hecho: acababan de matarlo.

Durante las doce horas siguientes, el caos siguió reinando en Frobozz, pues todos los gunters de Oasis se desplazaban hasta la zona con la intención de llegar a él y unirse a los combates.

Los sixers habían desplegado su gran ejército por el globo, en un arriesgado intento de bloquear las quinientas doce copias del campo de juego de *Zork*. Pero sus fuerzas, aunque inmensas y bien equipadas, se encontraban demasiado dispersas en esa ocasión, y sólo otros siete avatares de los suyos lograron obtener la Llave de Jade ese día. Además, cuando los clanes de gunters iniciaron su ataque coordinado sobre las fuerzas de sixers, los «gilipollas de azul» empezaron a sufrir muchas bajas y se vieron obligados a replegarse.

En cuestión de horas, el alto mando de los sixers decidió aplicar una nueva estrategia. Era evidente que no lograrían mantener más de quinientos bloqueos simultáneos ni repeler el ataque masivo de los gunters. Así que reagruparon a todas sus fuerzas alrededor de diez recreaciones contiguas del campo de juego de *Zork* que había cerca del polo sur del planeta. Instalaron potentes escudos alrededor de cada una de ellas y apostaron batallones con armaduras en el exterior.

Aquella estrategia más conservadora funcionó y las fuerzas de sixers bastaron para mantener inexpugnables aquellas diez localizaciones e impedir que otros gunters entraran en ellas (éstos no tenían demasiados motivos para intentarlo, porque habían quedado más de quinientas copias abiertas de par en par, desprotegidas). Dado que los sixers podían operar sin que nadie los molestara, formaron diez líneas de avatares alrededor de cada casa blanca y empezaron el proceso de encontrar la Llave de Jade, una tras otra. No había duda de qué era lo que hacían, porque los dígitos que figuraban junto a los números de empleado de La Tabla pasaron a sumar, en todos los casos, quince mil puntos.

Al mismo tiempo, centenares de puntuaciones de gunters también habían comenzado a incrementarse. La ubicación de la Llave de Jade era del dominio público, descifrar «La cuarteta» y averiguar cómo obtener la llave era una tarea relativamente fácil y al alcance de cualquiera que hubiera franqueado la Primera Puerta.

Cuando la Batalla de Frobozz se acercaba a su desenlace, la clasificación de La Tabla era la siguiente:

1. Art3mis	129.000	卐
2. Parzival	128.000	卐
3. Hache	127.000	卐
4. IOI-655321	122.000	卐
5. Shoto	122.000	卐
6. IOI-643187	120.000	卐
7. IOI-621671	120.000	卐
8. IOI-678324	120.000	卐
9. IOI-637330	120.000	卐
10. IOI-699423	120.000	卐

Aunque Shoto había conseguido la misma puntuación que Sorrento, ciento veintidós mil puntos, éste la había logrado antes, motivo por el que figuraba en tercera posición. Los bonos de puntos relativamente pequeños que Art3mis, Hache, Shoto y yo habíamos recibido por ser los primeros en alcanzar las llaves de Cobre y de Jade eran los que mantenían nuestros nombres en las casillas correspondientes a los «Cinco de Arriba». En esa ocasión, Sorrento también había ganado uno de esos bonos. Ver su número de empleado de IOI por delante de Shoto me indignaba.

Seguí bajando en La Tabla y comprobé que incluía ya más de cinco mil casillas y que su longitud aumentaba a medida que más avatares lograban derrotar a Acererak en *La justa* y recogían su copia de la Llave de Cobre.

Nadie, según los mensajes de los muros, parecía saber qué le había ocurrido a Daito, aunque todos suponíamos que había sido asesinado por los sixers durante los primeros minutos de la Batalla de Frobozz. Circulaban

muchos rumores sobre cómo había muerto, pero lo cierto era que nadie había sido testigo de su fallecimiento. Salvo, tal vez, Shoto, que parecía haberse esfumado. Yo le había enviado varias peticiones de chat, pero no había obtenido respuesta. Suponía que, como yo, él también concentraba toda su energía en encontrar la Segunda Puerta antes de que lo hicieran los sixers.

Sentado en mi fortaleza, observaba fijamente la Llave de Jade y recitaba las palabras grabadas en ella, repitiéndolas como un mantra infernal:

El examen aprueba y prosigue la prueba.

El examen aprueba y prosigue la prueba.

El examen aprueba y prosigue la prueba.

Sí, pero ¿qué examen? ¿Qué examen se suponía que debía aprobar? ¿El reto de Pepsi? ¿El Kobayashi Maru? Aquella pista no podía ser más imprecisa.

Metí la mano debajo del visor y me froté los ojos, desesperado. Llegué a la conclusión de que debía descansar un rato, dormir un poco. Abrí el inventario de mi avatar y volví a guardar la llave en él. Cuando lo hacía, me fijé en el papel de plata que había en la casilla contigua del inventario, el del envoltorio que cubría la Llave de Jade cuando apareció en mi mano por primera vez.

Estaba seguro de que aquel papel debía de servir, de un modo u otro, para resolver aquel acertijo, pero no se me ocurría cómo. Me pregunté si sería una referencia a *Willy Wonka y la Fábrica de Chocolate*, pero me pareció que no. En el interior del envoltorio no había ningún billete dorado, así que su significado, su propósito, debía de ser otro.

Me concentré en el envoltorio y lo miré sin parpadear hasta no poder más. Entonces me desconecté y me fui a dormir.

Horas después, a las 6.12 de la mañana, hora de Oasis, desperté

sobresaltado al oír el enervante pitido de La Tabla. Me avisaba de que se había producido otro cambio en las primeras posiciones.

Invadido por un temor creciente, me conecté y abrí La Tabla, sin saber bien qué debía esperar. ¿Habría franqueado Art3mis la Segunda Puerta? ¿O tal vez ese honor había recaído en Hache, o en Shoto?

Pero no. Todas sus casillas seguían como antes. Con horror comprobé que la de Sorrento había aumentado en doscientos mil puntos. Y dos iconos de puerta aparecían junto a ella.

Sorrento acababa de convertirse en la primera persona en encontrar y franquear la Segunda Puerta. Como consecuencia de ello, su avatar ocupaba el primer puesto de La Tabla.

Permanecí sentado, inmóvil, sin apartar la vista del número de empleado de Sorrento, sopesando en silencio las repercusiones de lo que acababa de suceder.

Al cruzar aquella Segunda Puerta, Sorrento habría recibido alguna pista sobre la localización de la Llave de Cristal. La llave que abriría la tercera y última puerta. Es decir, que en ese momento los sixers eran los únicos que disponían de esa pista. Y ello significaba que estaban más cerca que nadie de encontrar el Huevo de Pascua de Halliday.

Sentí que enfermaba por momentos, que me costaba respirar. Supuse que debía de ser una especie de ataque de pánico. Que estaba cagado de miedo. Que tenía un cortocircuito mental. Como se diga. Me estaba volviendo loco.

Intenté hablar con Hache, pero no respondió. O estaba enfadado conmigo, o debía ocuparse de otros asuntos más urgentes. Estuve a punto de llamar a Shoto, pero recordé que el avatar de su hermano acababa de ser asesinado. Seguramente no estaría de humor.

Me planteé la posibilidad de acercarme hasta Benatar para intentar que Art3mis se dignara a hablar conmigo, pero finalmente entré en razón: Art3mis llevaba varios días en posesión de la Llave de Jade y todavía no había sido capaz de franquear la Segunda Puerta. Saber que los sixers lo habían logrado en menos de veinticuatro horas le daría una rabia enfermiza.

O tal vez hubiera entrado en un estado de estupor catatónico. No era probable que le apeteciera hablar con nadie en ese momento, y mucho menos conmigo.

De todos modos, la llamé. Pero como de costumbre, no me contestó.

Como necesitaba desesperadamente oír una voz conocida, recurrí a Max. En el estado en el que me encontraba, incluso su voz superficial generada por ordenador me sirvió de cierto consuelo. Pero, por supuesto, Max no tardó en quedarse sin respuestas preprogramadas y, cuando empezó a repetirse, la ilusión que me había producido pensar que estaba conversando con otra persona se disolvió al momento y me sentí todavía más solo. Cuando tu mundo entero se va a la mierda y la única persona con la que puedes hablar es una aplicación de agente de sistemas, sabes que estás jodido, muy jodido.

Como sabía que ya no iba a poder dormir, me puse a seguir los canales de noticias y a revisar los muros de los gunters. La flota de sixers seguía en Frobozz y sus avatares seguían recogiendo copias de la Llave de Jade.

Era evidente que Sorrento había aprendido de su error anterior. Sólo los sixers conocían la ubicación de la Segunda Puerta, no iban a ser tan tontos como para revelarla al mundo entero, impidiendo el acceso con su ejército. Aun así, seguían sacando partido de la situación. A medida que la jornada avanzaba, algunos avatares de sixers franqueaban la Segunda Puerta. Después de Sorrento, diez sixers más la atravesaron en las veinticuatro horas siguientes. Cada vez que lo hacían obtenían doscientos mil puntos, y los nombres de Art3mis, Hache, Shoto, además del mío, eran empujados hacia posiciones inferiores de La Tabla, hasta el punto de que, a partir de cierto momento, dejamos de ocupar cualquiera de las diez primeras posiciones. La página principal de las puntuaciones estaba ocupada en su totalidad por los números de empleado de los sixers.

Los putos amos eran ellos.

Y entonces, cuando ya me había convencido de que las cosas no podían empeorar, empeoraron. Empeoraron mucho. Muchísimo. Dos días después

de que hubiera franqueado la Segunda Puerta, la puntuación de Sorrento volvió a crecer otros treinta mil puntos, lo que indicaba que acababa de encontrar la Llave de Cristal.

Permanecí sentado en mi fortaleza, observando los monitores, observando cómo se desarrollaba todo con una mezcla de asombro y espanto. No tenía sentido negar la evidencia. El final del concurso estaba cerca. Y no iba a terminar como yo siempre había creído: con la victoria de algún gunter noble y digno de ella, que encontraría el Huevo de Pascua. De hecho, llevaba cinco años y medio engañándome. Todos nos habíamos engañado. Esa historia no iba a tener un final feliz. Iban a ganar los malos.

Pasé las siguientes veinticuatro horas en un estado de nerviosismo raro, consultando obsesivamente La Tabla cada cinco segundos, temiendo asistir al final de un momento a otro.

Sorrento, o alguno de sus numerosos «expertos en Halliday», había sido capaz, sin duda, de descifrar el acertijo y de localizar la Segunda Puerta. Pero a pesar de tener la prueba de ello delante de mis propias narices, en los resultados de La Tabla, todavía me costaba creerlo. Hasta ese momento, los sixers sólo habían avanzado siguiendo a Art3mis, a Hache o a mí. ¿Cómo era posible que aquellos mismos capullos ignorantes hubieran encontrado la Segunda Puerta por su cuenta? Tal vez habían tenido suerte. O tal vez hubieran descubierto alguna manera nueva e innovadora de hacer trampas. ¿Cómo si no habían podido resolver el acertijo tan deprisa, cuando Art3mis no había sido capaz de hacerlo a pesar de contar con una ventaja de varios días?

Tenía la cabeza como una bola de plastilina. No lograba encontrarle el menor sentido a la pista grabada en la Llave de Jade. Me había quedado sin ideas. No se me ocurría nada, por malo que fuese. No sabía qué hacer, dónde buscar.

La noche avanzaba, y los sixers seguían adquiriendo copias de la Llave de Cristal. Cada vez que sus puntuaciones aumentaban era como si me clavaran un puñal en el corazón. Pero no podía dejar de revisar La Tabla.

Estaba absolutamente paralizado.

Notaba que iba sucumbiendo a una desesperanza inconmensurable. Mis esfuerzos de los últimos cinco años habían sido en vano. Imprudente, había infravalorado a Sorrento y a los sixers. Y estaba a punto de pagar el precio final por mi soberbia. Aquellos lacayos desalmados, vendidos a su empresa, se cernían sobre el Huevo en ese mismo momento. Lo presentía; lo notaba en cada fibra de mi ser.

Había perdido a Art3mis e iba a perder el concurso.

Y ya había decidido qué iba a hacer cuando eso ocurriera. En primer lugar, escogería a uno de los chicos que formaban parte de mi club de fans, uno sin dinero, y con un avatar inexperto, de primer nivel, y le entregaría todos los artículos que poseía. Después activaría la secuencia de autodestrucción de mi fortaleza y me sentaría ante el puente de mando mientras todo saltaba por los aires, destruido por una gigantesca explosión termonuclear. Mi avatar moriría, y el GAME OVER aparecería en el centro de mi visualización. Y entonces me quitaría el visor y saldría de mi apartamento por primera vez en seis meses. Subiría al terrado en ascensor. O tal vez, por qué no, iría por la escalera. Para hacer un poco de ejercicio.

En el terrado del edificio había un pequeño jardín botánico. Yo no lo había visitado nunca, pero había visto fotos y lo había admirado a través de su webcam. Habían instalado una barrera de plexiglás transparente alrededor para que la gente no saltara al vacío. Pero no servía de nada. Desde que yo me había instalado, tres personas decididas lo habían logrado.

Me sentaría ahí arriba y aspiraría un rato el aire sin filtro de la ciudad, y sentiría el viento en la piel. Después treparía por la barrera y me lanzaría al otro lado.

Por el momento, ése era mi plan.

Estaba intentando decidir qué canción silbaría mientras fuera al encuentro de la muerte cuando sonó el teléfono. Era Shoto. No estaba de humor para hablar, por lo que dejé que se activara el vidmail y lo vi dejar el mensaje. Era breve. Me decía que tenía que venir a mi fortaleza a

entregarme algo. Algo que Daito me había dejado en su testamento.

Cuando le devolví la llamada para organizar nuestro encuentro noté al momento que Shoto todavía estaba en un estado emocional devastador. Su voz serena estaba llena de dolor y la profundidad de su desesperación se traslucía en los rasgos del rostro de su avatar. Parecía totalmente ausente. Y en una forma física peor incluso que la mía. Le pregunté por qué su hermano se había molestado en «hacer» un testamento para su avatar, en lugar de dejar, simplemente, sus posesiones al cuidado de Shoto. Si lo hubiera hecho así podría haber creado un nuevo avatar y pedirle a su hermano los objetos que él le había guardado durante ese intervalo. Pero Shoto me dijo que Daito no iba a crear un nuevo avatar. Cuando quise saber por qué, me prometió que me lo explicaría cuando nos viéramos en persona.

Max me alertó de la llegada de Shoto, que se produjo, aproximadamente, una hora después. Autoricé a su nave el acceso al espacio aéreo de Falco y le pedí que estacionara en mi hangar.

El vehículo de Shoto era una gran nave interplanetaria llamada la *Kurosawa* creada a imagen y semejanza de la nave *Bebop* que aparecía en la serie clásica de anime *Cowboy Bebop*. Desde que los conocía, Daito y Shoto la habían usado como base móvil de operaciones. Se trataba de una nave tan grande que apenas cabía por las puertas de mi hangar.

Había ido a recibir a Shoto a la rampa de lanzamiento y lo vi salir de la *Kurosawa*. Iba vestido con ropa negra de luto y en su rostro se dibujaba la misma expresión inconsolable que le había visto cuando habíamos hablado por teléfono.

—Parzival-san —dijo, bajando la cabeza.

—Shoto-san.

Le devolví la reverencia, respetuoso, y le alargué la palma de la mano extendida, en un gesto que reconoció de cuando habíamos participado juntos en algunas misiones. Sonrió y la chocó con la suya, pero al momento volvió a ponerse serio. Era la primera vez que veía a Shoto desde la misión que habíamos compartido en Tokusatsu (sin contar aquellos anuncios de «Daisho Energy Drink» en los que tanto él como su hermano aparecían), y su avatar parecía unos centímetros más alto de lo que recordaba.

Lo conduje a uno de los salones de mi fortaleza, muy poco utilizado, una recreación de la sala de estar de la serie *Enredos de familia*. Shoto reconoció la decoración al momento y asintió, expresándome en silencio su aprobación. Con todo, hizo caso omiso de los muebles y se sentó en el suelo, en el centro de la habitación. Lo hizo al estilo *seiza*, con las piernas dobladas bajo los muslos. Yo lo imité y situé a mi avatar para que quedara frente al suyo. Permanecimos un rato en silencio. Cuando Shoto, finalmente, empezó

a hablar, lo hizo manteniendo en todo momento la vista clavada en el suelo.

—Los sixers mataron a mi hermano anoche —dijo con una voz que era más un susurro.

En un primer momento mi asombro me impidió responder.

—¿Quieres decir que mataron a su avatar? —le pregunté, aunque ya sabía que no se refería a eso.

Shoto negó con la cabeza.

—No. Entraron en su apartamento, lo arrancaron de su silla háptica y lo tiraron por el balcón. Vivía en una planta cuarenta y tres.

Shoto abrió en el aire, entre los dos, la ventana de un buscador. Mostraba el artículo de un periódico japonés. Lo rocé con el índice y el programa Mandarax lo tradujo al instante. El titular rezaba: OTRO SUICIDIO OTAKU. El breve artículo que seguía informaba de que un joven, Toshiro Yoshiaki, de veintidós años, se había arrojado al vacío desde su apartamento, situado en la planta cuarenta y tres de un hotel reconvertido en bloque de viviendas en el barrio de Shinjuku, Tokio, donde vivía solo. Junto al texto aparecía una foto escolar de Toshiro. Se trataba de un joven japonés de pelo largo y mal cuidado, y piel muy deteriorada. No se parecía en nada a su avatar en Oasis.

Cuando Shoto vio que había terminado de leerlo, cerró la ventana. Vacilé un momento antes de preguntarle:

—¿Estás seguro de que no se suicidó? ¿Por haber perdido a su avatar?

—No —aseguró Shoto—. Mi hermano no cometió *seppuku*. Estoy seguro. Los sixers entraron en su apartamento cuando los dos librábamos un combate con ellos en Frobozz. Así es como lograron derrotar a su avatar: matándolo en el mundo real.

—Lo siento mucho, Shoto.

No sabía qué decirle. Sabía que me estaba contando la verdad.

—Mi nombre verdadero es Akihide —añadió—. Quiero saber cómo te llamas tú.

Sonreí y le dediqué otra reverencia, acercando la frente hasta el suelo

durante un breve instante.

—Valoro que me honres con la revelación de tu verdadero nombre —le dije—. El mío es Wade.

Ya no tenía sentido seguir con secretos.

—Gracias, Wade —contestó Shoto, devolviéndome la reverencia.

—De nada, Akihide.

Permaneció un momento en silencio, y entonces carraspeó y empezó a hablarme de Daito. Las palabras brotaban sin interrupción. Era evidente que necesitaba hablar con alguien sobre lo que había sucedido. Sobre su pérdida.

—El verdadero nombre de Daito era Toshiro Yoshiaki. No lo supe hasta anoche, cuando vi la noticia.

—Pero yo creía que eras su hermano...

Siempre había dado por hecho que Daito y Shoto vivían juntos. Que compartían apartamento.

—Mi relación con Daito es difícil de explicar. —Hizo una pausa y carraspeó de nuevo—. No éramos hermanos. No en la vida real. Sólo en Oasis. ¿Lo entiendes? Nos conocíamos *online*. Yo no lo había visto nunca en persona.

Alzó los ojos lentamente, para comprobar si lo juzgaba. Yo alargué la mano y la posé en su hombro.

—Créeme, Shoto, lo comprendo muy bien. Hache y Art3mis son mis mejores amigos, y tampoco los he visto nunca en la vida real. De hecho, tú también eres uno de mis mejores amigos.

Él bajó la cabeza.

—Gracias.

Por el temblor de su voz noté que estaba llorando.

—Nosotros somos gunters —dije, intentando llenar aquel silencio incómodo—. Vivimos aquí, en Oasis. Para nosotros, ésta es la única realidad que tiene sentido.

Akihide asintió y, momentos después, siguió hablando.

Me contó cómo se habían conocido, hacía seis años, cuando los dos

estaban apuntados en un grupo de apoyo de Oasis para *hikikomori*, jóvenes que se apartaban de la sociedad y optaban por vivir en un aislamiento total. Los *hikikomori* se encerraban en sus habitaciones, leían manga y se pasaban el día metidos en Oasis. Sólo comían si su familia les llevaba alimentos. En Japón ese grupo social existía desde finales del siglo XX, pero su número había aumentado espectacularmente desde que había comenzado La Cacería del Huevo de Halliday. Millones de hombres y mujeres de todo el país se habían apartado del mundo. En ocasiones llamaban a aquellos jóvenes «los millones desaparecidos».

Akihide y Toshiro se habían hecho amigos íntimos y pasaban casi todos los días juntos en Oasis. Cuando se inició La Cacería, decidieron inmediatamente sumar fuerzas y buscar juntos el Huevo. Formaban un equipo perfecto, porque Toshiro era un prodigio de los videojuegos, mientras que Akihide, mucho más joven, sabía muchísimo sobre cultura pop americana. Su abuela había ido al colegio en Estados Unidos y sus padres habían nacido allí, por lo que Akihide se había educado entre películas y series de televisión americanas, y había aprendido japonés e inglés.

El amor compartido por las películas de samuráis les sirvió de inspiración para los nombres y el aspecto de sus avatares. Shoto y Daito llegaron a ser tan amigos que se sentían como hermanos, por lo que, cuando crearon sus nuevas identidades gunter, decidieron que, a partir de ese momento, en Oasis lo serían.

Una vez que Shoto y Daito franquearon la Primera Puerta y se hicieron famosos, concedieron varias entrevistas a los medios de comunicación. A pesar de mantener en secreto su identidad, sí revelaron que eran japoneses, lo que los convirtió, de la noche a la mañana, en auténticas estrellas en su país. Empezaron a anunciar productos nipones y se crearon unos dibujos animados y una serie de televisión de acción en directo sobre sus personajes. Cuando estaban en la cima de su fama, Shoto le sugirió a Daito que tal vez ya fuera hora de que se conocieran en persona, pero éste reaccionó airadamente y dejó de hablarle durante varios días. Después de aquello,

Shoto no volvió a sugerirlo más.

Finalmente, Shoto se armó de valor y me contó cómo había muerto el avatar de Daito. Los dos se habían montado en la *Kurosawa* y llevaban un rato viajando entre los planetas del Sector 7, cuando en La Tabla apareció que Hache había obtenido la Llave de Jade. Cuando eso sucedió, supieron que los sixers usarían la Tablilla de Búsqueda de Fyndoro para determinar su posición exacta y que sus naves pronto se dirigirían hacia aquel punto exacto.

Anticipándose a ello, Daito y Shoto habían pasado las últimas semanas instalando dispositivos de seguimiento microscópicos en los cascos de todas las naves sixers que habían encontrado y gracias a ellos habían podido seguir a los cazas cuando éstos, abruptamente, cambiaron de rumbo y se dirigieron a Frobozz.

Tan pronto como Shoto y Daito supieron que Frobozz era el destino de los sixers, la solución del enigma de «La quarteta» cayó por su propio peso y, cuando minutos después, llegaron a la superficie del planeta ya habían adivinado qué debían hacer para obtener la Llave de Jade.

Dejaron la *Kurosawa* junto a una de las recreaciones de la casa blanca que todavía no había sido ocupada. Shoto entró corriendo para recoger los diecinueve tesoros y obtener la llave, mientras Daito permanecía en el exterior, montando guardia. Shoto se daba mucha prisa; sólo le quedaban dos tesoros por obtener cuando Daito le informó, por el intercomunicador, de que diez cazas sixers se acercaban al lugar. Le pidió que no tardara y le prometió que repelería al enemigo hasta que hubiera obtenido la Llave de Jade. Ninguno de los dos sabía si se les presentaría otra ocasión de hacerlo.

Cuando Shoto se disponía a recoger los dos tesoros que le faltaban y a colocarlos en la vitrina, activó a distancia una de las cámaras externas de la *Kurosawa* y la usó para grabar un vídeo corto de la lucha de Daito con los sixers que se aproximaban. Shoto abrió una ventana y me mostró el vídeo. Pero él apartó los ojos hasta que hubo terminado. Era evidente que no tenía ninguna gana de volver a verlo.

La imagen mostraba a Daito de pie, solo en el campo, junto a la casa blanca. Una pequeña flota de cazas sixers descendía y empezaba a disparar sus cañones láser apenas se encontraban a la distancia adecuada. Una lluvia constante de rayos rojos caía alrededor de Daito. Tras él, en la distancia, veía a más cazas aterrizando y salir tropas de tierra con armaduras. Daito estaba rodeado.

Los sixers habían avistado, sin duda, la *Kurosawa* durante su descenso a la superficie del planeta y habían convertido en prioridad matar a los dos samuráis.

Daito no dudó en sacar su as de debajo de la manga. Sacó la Cápsula Beta, la sostuvo en la mano derecha y la activó. Su avatar se convirtió al momento en Ultraman, un superhéroe extraterrestre de ojos brillantes, rojos y plateados. En su transformación, alcanzó también una altura de casi cincuenta metros.

Las fuerzas de tierra de los sixers que se aproximaban a él se detuvieron en seco, anonadados, y alzaron la vista con gesto de pánico mientras Ultraman-Daito agarraba al vuelo dos cazas y los hacía chocar uno contra otro como si fuera un niño gigante entreteniéndose con dos aviones de juguete. Después los dejó caer al suelo, en llamas, y atrapó más, como quien caza moscas. Las naves que escapaban a sus garras mortíferas lo rodeaban y disparaban rayos láser y fuego de ametralladora, pero tanto una cosa como la otra rebotaban en su piel blindada de extraterrestre. Daito soltó una carcajada atronadora que reverberó por todas partes, cruzó los brazos y creó una intersección con los puños. Un rayo de energía radiante surgió de sus manos, volatilizando a más de cinco cazas que, por desgracia para sus pilotos, en ese momento volaban por allí. Daito se volvió y dirigió el rayo a las fuerzas de tierra de los sixers que le rodeaban, friéndolas como a hormigas puestas al sol bajo una lupa.

Daito parecía estar pasándolo en grande, hasta tal punto que no prestó atención a la luz de advertencia empotrada en el centro de su pecho, que había empezado a emitir un parpadeo rojo, intenso. Se trataba de una señal

que indicaba que casi habían transcurrido los tres minutos concedidos y que su poder estaba casi agotado. Aquel límite de tiempo era la principal debilidad de Ultraman. Si Daito no desactivaba a tiempo la Cápsula Beta y regresaba a su forma humana antes de que se consumieran aquellos tres minutos, su avatar moriría. Pero, por otra parte, era evidente que si adoptaba la forma humana en pleno ataque masivo de los sixers, sería destruido al momento. Y, además, Shoto no lograría montarse en su nave.

Vi que las tropas sixers pedían refuerzos a gritos a través de sus intercomunicadores y que seguían llegando oleadas de cazas. Daito los abatía uno a uno, con ráfagas certeras de rayos. Con cada disparo, la luz intermitente de su pecho latía aceleradamente.

Entonces Shoto abandonaba la casa blanca y le decía a su hermano, por el pinganillo, que había conseguido la Llave de Jade. En ese preciso instante, las fuerzas de tierra de los sixers lo divisaban y, comprendiendo que se trataba de un blanco mucho más asequible, dirigían la munición contra su avatar.

Shoto avanzaba desesperadamente hacia la *Kurosawa*. Activó las Botas de Velocidad que llevaba puestas y su avatar se convirtió en una nube borrosa, apenas visible, que avanzaba a gran velocidad por el campo abierto. Mientras Shoto corría, Daito variaba la posición de su gigantesco cuerpo para proporcionarle la mayor protección posible. Sin dejar de lanzar disparos de energía, lograba mantener a raya a los sixers.

Y entonces la voz de Daito, que se escuchaba a través del intercomunicador, se quebraba.

—¡Shoto! —gritaba—. ¡Creo que hay alguien aquí! ¡Hay alguien dentro...!

Y la comunicación se cortaba. En ese mismo momento, su avatar dejaba de moverse, como petrificado, y sobre su cabeza aparecía el icono de desconexión.

Desconectarte de Oasis mientras estabas en pleno combate equivalía a un suicidio. Durante la secuencia de desconexión, tu avatar quedaba inmóvil, en

el mismo lugar durante sesenta segundos, durante los cuales quedabas totalmente indefenso y susceptible de ser atacado. Dicha secuencia se había diseñado para impedir que los avatares la usaran para escapar de un combate con facilidad. Debías defender tus posiciones o retirarte a un lugar seguro antes de desconectarte.

La secuencia de desconexión de Daito se producía en el peor momento posible. Tan pronto como su avatar quedó paralizado, empezó a recibir ataques con láser y munición desde todos los ángulos. La luz roja del pecho parpadeaba cada vez más deprisa, hasta que dejó de hacerlo y quedó fija. Cuando sucedió, el cuerpo gigantesco de Daito se inclinó, cayó al suelo y estuvo a punto de aplastar a Shoto y la *Kurosawa*. En el momento del impacto contra la superficie del planeta, el avatar recobró su tamaño y su aspecto, y después empezó a desaparecer, a disolverse, hasta dejar de ser. Cuando se hubo desvanecido por completo, sólo quedó de él un pequeño montículo de objetos que giraban sobre sí mismos: las cosas que llevaba en su inventario, entre ellas la Cápsula Beta.

Estaba muerto.

En el vídeo se distinguía entonces otra nube borrosa, que correspondía a Shoto corriendo para recuperar los objetos de su hermano. Tras hacerlo, daba media vuelta y se subía de nuevo en la *Kurosawa*. La nave despegaba y alcanzaba la órbita casi al instante, sin dejar de recibir el fuego enemigo en ningún momento. Aquello me recordó a mi propia huida de Frobozz. Afortunadamente para Shoto, su hermano había abatido a casi todos los cazas sixers y los refuerzos todavía no habían llegado.

Shoto había logrado, así, alcanzar la órbita y escapar a la velocidad de la luz. Por los pelos.

El vídeo terminó y Shoto cerró la ventana.

—¿Cómo crees que los sixers supieron dónde vivía? —le pregunté.

—No lo sé —respondió—. Daito era cuidadoso. Borraba sus huellas.

—Si lo han encontrado a él, es posible que también te encuentren a ti —le dije.

—Lo sé. He tomado precauciones.

—Bien.

Shoto separó la Cápsula Beta de su inventario y me la ofreció.

—Daito habría querido que la tuvieras tú.

Yo levanté la mano.

—No, creo que debes quedártela tú. Podrías necesitarla.

Shoto negó con la cabeza.

—Tengo todos sus otros objetos —insistió—. No la necesito. Y además no la quiero.

Volvió a ofrecérmela, insistentemente.

Agarré el artefacto y lo examiné. Se trataba de un pequeño cilindro de metal, plateado y negro, con un botón rojo de activación a un lado. Por su tamaño y aspecto, me recordaba a una de mis espadas-láser. Pero espadas-láser las había a montones. Yo poseía más de cincuenta en mi colección. Y en cambio sólo había una Cápsula Beta, un arma mucho más poderosa.

Levanté la cápsula con las dos manos y bajé la cabeza en gesto de respeto.

—Gracias, Shoto-san.

—Gracias a ti, Parzival —dijo él, correspondiendo en la reverencia—. Gracias por escucharme.

Se puso en pie lentamente. Todo, en su cuerpo, hablaba de derrota.

—No te das por vencido, ¿verdad? —le pregunté.

—Por supuesto que no. —Enderezó la espalda y me dedicó una sonrisa triste—. Pero encontrar el Huevo ya no es mi meta. Ahora me entrego a una nueva misión, una misión mucho más importante.

—¿Qué misión?

—La venganza.

Asentí. Me acerqué a la pared y descolgué una de las dos espadas de samurái que la decoraban. Se la ofrecí a Shoto.

—Por favor —le dije—. Acepta este regalo. Que te ayude en tu nueva misión.

Shoto cogió la espada y extrajo el filo ornamentado unos pocos centímetros de su vaina.

—¿Una masamune? —me preguntó, contemplándola con asombro. Asentí.

—Sí, y tiene un filo Vorpal + 5.

Shoto volvió a inclinar la cabeza y me mostró su gratitud.

—*Arigato*.

Entramos en el ascensor y, en silencio, descendimos hasta el hangar. Antes de acceder a la nave, Shoto se volvió hacia mí.

—¿Cuánto tiempo crees que tardarán los sixers en franquear la Tercera Puerta? —me preguntó.

—No lo sé. Espero que el suficiente para que podamos pillarlos.

—El partido no acaba hasta que el árbitro pita el final, ¿verdad?

Asentí.

—El partido no acaba hasta que acaba. Y todavía no ha acabado.

Aquella misma noche, más tarde, varias horas después de que Shoto hubiera abandonado la fortaleza, caí en la cuenta.

Estaba sentado en mi cabina de control, con la Llave de Jade en la mano, recitando la pista grabada en ella. «El examen aprueba y prosigue la prueba.»

En la otra mano sostenía el papel de plata. Mis ojos se desplazaban de una a otro y yo intentaba establecer la relación que existía entre ellos. Llevaba horas haciéndolo y no llegaba a ninguna conclusión.

Suspirando, aparté la llave y deposité el papel, bien estirado, sobre el panel de control, frente a mí. Con parsimonia, fui alisándolo, eliminando las arrugas, los pliegues. El envoltorio era cuadrado, de quince centímetros de lado. Plateado por un lado, blanco por el otro.

Abrí una aplicación para el análisis de imágenes y apliqué un escaneado de alta resolución a las dos caras. A continuación amplié ambas imágenes en mi visualizador y estudié todos y cada unos de sus micrómetros. No encontré ningún texto oculto, ninguna marca en ninguno de los dos lados.

Como mientras lo hacía comía unas patatas fritas, recurría a instrucciones de voz para accionar la aplicación. Le pedí que redujera el tamaño de la ampliación y que centrara la imagen en el visualizador. Al hacerlo recordé la escena de *Blade Runner*, cuando el personaje de Harrison Ford, Deckard, usa un escáner similar, accionado mediante la voz, para analizar una fotografía.

Levanté el envoltorio y le eché otro vistazo. La luz virtual se reflejó en su superficie plateada y, no sé por qué, se me ocurrió que podía doblarlo, hacer un avión con él y lanzarlo por el aire. Hacerlo me llevó a pensar en el *origami* lo que, a su vez, me recordó otra escena de *Blade Runner*, una de las últimas de la película.

Y entonces se me encendió la lamparita.

«El unicornio», susurré.

Apenas hube pronunciado la palabra «unicornio», el papel empezó a doblarse solo allí mismo, en la palma de mi mano. Primero se plegó por la mitad, en diagonal, hasta formar un triángulo de plata. Siguió doblándose, formando triángulos de menor tamaño, diamantes cada vez más pequeños, hasta adoptar, finalmente, una figura de cuatro patas de la que, después, sobresalieron una cola, una cabeza y, por último, un cuerno.

El envoltorio se había plegado solo y se había convertido en un unicornio de papiroflexia. Una de las imágenes más representativas de *Blade Runner*.

Ya estaba en el ascensor y le gritaba a Max que preparara la *Vonnegut* para el despegue.

«El examen aprueba y prosigue la prueba.»

Sabía a qué «examen» se refería aquella frase y dónde debía desplazarme para someterme a él. El unicornio de *origami* me lo había revelado.

Blade Runner aparecía mencionado nada menos que catorce veces en el *Almanaque de Anorak*. Era una de sus diez películas preferidas de todos los tiempos. Y se trataba de la adaptación de una novela de Philip K. Dick, uno de los autores favoritos de Halliday. Razón por la cual yo la había visto unas cincuenta veces y había memorizado los fotogramas y diálogos.

Mientras la *Vonnegut* cruzaba el espacio, subí la versión íntegra de la película al visualizador y busqué dos escenas concretas.

Estrenada en 1982, situaba la acción en Los Ángeles en 2019, en un futuro superpoblado e hipertecnológico que no había llegado nunca a hacerse realidad. Cuenta la historia de un hombre, Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, que trabaja como «blade runner», policía especial que se encarga de perseguir y matar a réplicas, seres manipulados genéticamente que apenas se distinguen de los humanos auténticos. De hecho, las réplicas actúan como los seres humanos y se parecen a ellos hasta tal punto que el único modo que tienen los blade runner de distinguirlos es recurrir a un

aparato similar a un polígrafo conocido como la máquina Voight-Kampff con la que los someten a un examen.

«El examen aprueba y prosigue la prueba.»

Las máquinas Voight-Kampff aparecen sólo en dos escenas de la película, ambientadas, en los dos casos, en el interior del Edificio Tyrell, una inmensa estructura piramidal doble, sede de Tyrell Corporation, la empresa que fabrica réplicas.

Entre las estructuras más repetidas en Oasis se encontraba la del Edificio Tyrell. En centenares de planetas existían copias repartidas por los treinta y siete sectores. Era así porque el código para construirlas se incluía en una plantilla gratuita que se entregaba con el software de construcción de Oasis, el WorldBuilder (junto con muchas estructuras extraídas de películas y series de televisión). Así que, durante aquellos veinticinco años, cada vez que alguien usaba el WorldBuilder para crear un planeta nuevo en Oasis, podía, si lo deseaba, seleccionar un Edificio Tyrell de un menú predeterminado e insertar una de sus copias en su simulación para contribuir, con ella, al perfil de ciudad urbana y futurista que pretendiera crear. Así, algunos mundos contaban con más de diez copias del Edificio Tyrell repartidas por su superficie. Y yo, en aquel momento, me encontraba moviendo el culo a la velocidad de la luz para alcanzar el más próximo de aquellos planetas, un mundo de temática ciberpunk llamado Axrenox, situado en el Sector 22.

Si mis sospechas eran fundadas, todas las copias del Edificio Tyrell tenían una entrada oculta a la Segunda Puerta a través de las máquinas Voight Kampff situadas en su interior. No me preocupaba encontrarme con los sixers, porque era imposible que hubieran bloqueado el acceso a la Segunda Puerta, teniendo en cuenta que existían miles de copias del Edificio Tyrell repartidas por centenares de mundos distintos.

En cuanto llegué a Axrenox, encontrar una réplica del Edificio Tyrell me llevó apenas unos minutos. Era imposible no verla.

Una estructura inmensa, construida en forma de pirámide, que cubría un

área de varios kilómetros cuadrados y se elevaba por encima de la mayoría de las estructuras circundantes.

Apunté hacia la primera copia del edificio que encontré y puse rumbo a él. Llevaba activado el dispositivo de invisibilidad, que mantuve activado para llevar la *Vonnegut* hasta una de las plataformas de aterrizaje del edificio. Después bloqueé la nave y activé sus sistemas de seguridad, confiando en que serían suficientes para evitar que me la robaran. Allí no funcionaba la magia, por lo que no podía minimizarla y metérmela en el bolsillo. Dejar el vehículo estacionado al aire libre, en un mundo ciberpunk como era Axrenox, era como pedir a gritos que te lo robaran. La *Vonnegut* sería una presa a batir para la primera banda de cyborgs «*leather*» que pasara por allí y la viera.

Abrí la plantilla del Edificio Tyrell y la usé para localizar un ascensor de acceso al terrado que quedara cerca de la plataforma donde había aterrizado. Cuando lo encontré, introduje el código de seguridad que venía por defecto en la plantilla y crucé los dedos. Tuve suerte y las puertas se abrieron con un zumbido. Fuera quien fuese el que había creado el paisaje urbano de Axrenox, no se había molestado en modificar los códigos de seguridad de la plantilla. Me pareció que era buena señal: probablemente significaba que había dejado todo lo demás como estaba.

Me metí en el ascensor y descendí hasta la planta 440, mientras activaba mi armadura y extraía las armas. Para llegar al lugar que me interesaba debía superar, antes, cinco controles de seguridad. A menos que la plantilla hubiera sido modificada, camino a mi destino iba a encontrarme con cincuenta réplicas de guardias.

El tiroteo se inició apenas se abrieron las puertas del ascensor. Tuve que matar a siete «pellejudos» antes de poder salir de la cabina y acceder al pasillo.

Los siguientes diez minutos se desarrollaron como el desenlace de una película de John Woo; una de aquellas protagonizadas por Chow Yun Fat, como *Hard Boiled* y *The Killer*. Puse mis dos armas en disparo automático y

apreté los gatillos al tiempo que avanzaba de sala en sala, cargándome a todos los PNJ que se atravesaban en mi camino. Los guardias me devolvían las balas, que rebotaban en mi armadura y no me hacían nada. Nunca me quedaba sin munición, porque cada vez que disparaba una ráfaga, otra era teletransportada hasta el cartucho automáticamente.

Ese mes iba a pagar una fortuna en la factura de la munición.

Cuando, finalmente, llegué a mi destino, pulsé otro código y bloqueé la puerta que acababa de franquear. Sabía que no disponía de mucho tiempo. Por todo el edificio sonaban las alarmas y los miles de guardias PNJ apostados en las plantas inferiores ya debían de estar subiendo para darme caza.

Mis pasos resonaron en la habitación, que estaba desierta, salvo por un gran búho plantado sobre un pedestal dorado. Me guiñó un ojo, silencioso, mientras yo atravesaba la inmensa estancia, de dimensiones y aspecto catedralicios, recreación perfecta de la oficina del fundador de la Tyrell Corporation, Eldon Tyrell. Habían copiado con exactitud todos los detalles de la película. Suelos de piedra pulida. Enormes columnas de mármol. Y, en la pared que daba a poniente, un ventanal de suelo a techo que ofrecía unas vistas sobrecogedoras del paisaje urbano que se extendía más allá.

Junto a él había una gran mesa de juntas y, sobre ella, la máquina Voight-Kampff. Era del tamaño de un maletín y en la parte frontal tenía una hilera de botones sin etiquetar, junto a tres pequeños monitores de datos.

Al acercarme y sentarme frente a la máquina, ésta se puso en marcha sola. Un fino brazo robótico alargó un dispositivo circular que recordaba a un escáner de retina, que se situó automáticamente sobre la pupila de mi ojo derecho. En un costado de la máquina había encajado un pequeño fuelle que empezó a subir y bajar, dando la impresión de que ésta respiraba.

Miré a mi alrededor, sin saber si algún PNJ con aspecto de Harrison Ford aparecería para formularme las mismas preguntas a las que sometía a Sean Young en la película. Llevaba memorizadas todas las respuestas, por si acaso, pero transcurridos unos segundos, allí no sucedía nada. El fuelle de la

máquina seguía moviéndose. A lo lejos, las alarmas del edificio seguían sonando.

Extraje la Llave de Jade y, al instante, un panel se abrió a un costado de la máquina y me mostró una cerradura. Introduje la llave en el acto y di media vuelta. La máquina y la Llave de Jade desaparecieron al momento y, en su lugar, apareció la Segunda Puerta. Se trataba de un portal situado en lo alto de la mesa de juntas. Sus bordes resplandecían con el mismo brillo verdoso de la llave y, como en el caso de la Primera Puerta, parecía conducir a un inmenso campo de estrellas.

Me subí a la mesa y la franqueé de un salto.

Me encontré junto a la entrada a una bolera sórdida decorada a la manera de la época disco. La alfombra estampada de espirales verdes y marrones, y las sillas de plástico de un naranja desvaído. Las pistas de los bolos estaban vacías y mal iluminadas. El local estaba desierto. No había siquiera PNJ tras el mostrador del snack-bar. Yo no sabía bien dónde se suponía que me encontraba hasta que vi MIDDLETOWN LANES, escrito en letras gigantescas en la pared, de las pistas.

Al principio, sólo se oía el zumbido sordo de los fluorescentes del techo. Pero al poco me percaté de que, de algún punto situado a mi izquierda, procedían unos débiles pitidos electrónicos. Miré en esa dirección y vi un cuarto en penumbra más allá del snack-bar. Sobre la entrada de aquel espacio con aspecto de cueva había un cartel que, en letras de neón encendidas, anunciaba que se trataba de la SALA DE JUEGOS.

Noté una fuerte ráfaga de viento y el rugido de algo parecido a un huracán que penetraba en la bolera. Mis pies empezaron a recorrer la alfombra y me di cuenta de que arrastraban a mi avatar hacia la sala de juegos, como si allí se hubiera abierto un agujero negro.

Mientras el vacío me succionaba hacia la entrada de la sala, vi que en su interior se alineaban unos diez videojuegos, todos de mediados de los

ochenta. *Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV*. Y noté que mi avatar era atraído hacia un juego en concreto, un juego que se situaba alejado de los otros, al fondo de aquel cuarto.

Black Tiger. Capcom, 1987.

En el centro del monitor del juego se había creado un remolino que chupaba desperdicios, vasos de papel, zapatos de bolos; todo lo que no estaba clavado al suelo. Incluido yo. Cuando mi avatar se acercó más, yo, deliberadamente, alargué la mano y agarré el *joystick* de una máquina de *Time Pilot*. Al instante, mis pies se levantaron del suelo mientras el remolino seguía atrayendo a mi avatar, inexorablemente, hacia él.

Para entonces yo casi no podía reprimir una sonrisa de impaciencia. Podría haberme dado incluso unas palmaditas en la espalda, porque dominaba, desde hacía mucho tiempo, el juego *Black Tiger*; concretamente desde el primer año de La Cacería.

Antes de su muerte, cuando Halliday vivía recluido, lo único que aparecía en su página web era una breve animación sin fin que mostraba a su avatar, Anorak, sentado en la biblioteca de su castillo mezclando pociones y consultando polvorientos manuales de hechicería. Aquella animación se había ido repitiendo durante una década, hasta que, la mañana en que Halliday murió, fue sustituida por La Tabla de Puntuación. En aquella animación, colgada de una pared, tras Anorak, se distinguía el cuadro grande de un dragón negro.

Los gunters habían inundado con innumerables mensajes teorías sobre aquel cuadro, sobre lo que quería decir ese dragón negro, si es que significaba algo. Pero yo lo había tenido claro desde el principio.

En una de las primeras entradas de su *Almanaque de Anorak*, Halliday había escrito que cada vez que sus padres se peleaban, él salía a escondidas de su casa, se montaba en su bici y se trasladaba hasta la bolera de su barrio para jugar a *Black Tiger*, porque le bastaban veinticinco centavos para pasar un buen rato jugando. AA 23:234: «Por veinticinco centavos, *Black Tiger* me permite escapar de mi miserable existencia durante tres horas gloriosas. Una

ganga.»

Black Tiger había salido al mercado en Japón con su título original, *Burakku Doragon* (Dragón Negro). El juego cambió de nombre para su lanzamiento en Estados Unidos. Y yo había llegado a la conclusión de que el dragón que colgaba de la pared del estudio de Anorak era una pista sutil que indicaba que *Burakku Doragon* jugaría un papel clave en La Cacería. De modo que había estudiado aquel juego hasta que, como Halliday, fui capaz de llegar hasta el final consumiendo un solo crédito. En cuanto lo logré, seguí jugando de vez en cuando, para que no se me oxidaran las técnicas.

Al fin parecía que mi capacidad de previsión y mi perseverancia estaban a punto de valerme una recompensa.

Sólo pude permanecer aferrado al *joystick* de *Time Pilot* unos pocos segundos, hasta que no pude más y tuve que soltarme, y mi avatar fue succionado hasta el monitor del juego de *Black Tiger*.

Por un momento todo se volvió negro. Y enseguida me encontré rodeado de un entorno irreal.

Estaba en el pasillo angosto de una mazmorra. A mi izquierda había un muro alto, de piedra gris, con una gigantesca calavera de dragón apoyada sobre él. El muro era tan alto que no se veía el final y se perdía en la oscuridad de las alturas. Yo no alcanzaba a ver el techo. El suelo de la mazmorra estaba compuesto de plataformas circulares flotantes dispuestas de un extremo a otro en una larga línea que se disipaba en la penumbra. A mi derecha, más allá del borde de las plataformas, no había nada, sólo un vacío negro, ilimitado.

Me volví, pero no vi ninguna salida detrás de mí. Sólo otra pared de piedras que se perdía en la negrura, sobre mi cabeza.

Me fijé en el cuerpo de mi avatar. Era exactamente igual que el héroe de *Black Tiger*, un guerrero bárbaro semidesnudo, ataviado con un taparrabos y de armadura y casco con cuernos. Mi brazo derecho había desaparecido bajo un extraño guante metálico, del que colgaba una cadena larga y retráctil con bola de púas al final. Con la mano derecha sostenía hábilmente tres dagas.

Cuando las lancé al vacío negro a mi derecha, otras tres idénticas aparecieron al instante en mi mano. Y al saltar descubrí que era capaz de recorrer diez metros de un solo brinco y caer de pie, con la elegancia de un felino.

Entonces lo comprendí: estaba a punto de jugar a *Black Tiger*, claro. Pero no a la versión en dos dimensiones de aquel juego de plataformas que yo había llegado a dominar, la que tenía más de cincuenta años de antigüedad, sino a una versión nueva, de inmersión, en tres dimensiones del juego, creada por Halliday.

Mi conocimiento de la mecánica del juego, de sus niveles y sus enemigos me resultaría sin duda de ayuda, pero el desarrollo del juego sería totalmente distinto y me exigiría demostrar una serie de aptitudes nuevas.

La Primera Puerta me había colocado en una de las películas favoritas de Halliday. La Segunda Puerta me llevaba a uno de sus videojuegos preferidos. Mientras pensaba en las implicaciones, en mi visualizador apareció un mensaje: «¡Empieza!»

Miré a mi alrededor. Una flecha grabada en la piedra de la pared que tenía al lado me señalaba que debía caminar hacia delante. Alargué los brazos y las piernas, hice chasquear los nudillos y aspiré hondo. Después, mientras comprobaba que mis armas estuviesen listas, corrí hacia delante, saltando de plataforma en plataforma, al encuentro del primero de mis adversarios.

Halliday había recreado fielmente todos los detalles de la mazmorra de octavo nivel de *Black Tiger*.

Yo empecé apostando demasiado fuerte y perdí una vida antes incluso de cargarme al primer pez gordo. Pero no tardé en acostumbrarme a jugar en tres dimensiones (y desde una perspectiva subjetiva), y finalmente le pillé el punto a la partida.

Seguí hacia delante, saltando de plataforma en plataforma, atacando en

pleno vuelo, esquivando las incesantes embestidas de seres amorfos, esqueletos, serpientes, momias, minotauros y, sí, ninjas. Cada enemigo al que derrotaba soltaba un montón de «monedas zenny» que posteriormente podía usar para comprarme capas de armadura, armas y pociones de alguno de los sabios repartidos en cada nivel. (Aquellos «sabios», al parecer, creían que montar una tienda en medio de una mazmorra infestada de monstruos era una idea genial.)

Allí no había tiempos muertos, ni ningún modo de poner el juego en «pause». Aunque franquearas una puerta, ya no podías parar y salir del juego. El sistema no lo permitía. Aunque te quitaras el visor, seguías conectado. La única manera de salir era franquear la puerta. O morir.

Logré superar los ocho niveles del juego en menos de tres horas. Cuando estuve más cerca de la muerte fue durante mi batalla con el último enemigo, el Dragón Negro que, cómo no, era idéntico a la bestia representada en el cuadro del estudio de Anorak. Yo ya había usado todas mis vidas extra y mi marcador estaba casi a cero, pero logré seguir moviéndome y no entrar en contacto con el fiero aliento del dragón mientras, lentamente, le iba quitando vidas gracias a mi puntería con las dagas. Al asestarle el golpe final, el dragón se desplomó y se convirtió en polvo digital delante de mí.

Solté un largo suspiro de alivio.

Y entonces, sin transición, volví a encontrarme en la sala de juegos de la bolera, de pie frente a la máquina de *Black Tiger*. Frente a mí, en la pantalla, mi bárbaro armado estaba en una pose heroica. Debajo figuraba el siguiente texto:

HAS DEVUELTO LA PAZ Y LA PROSPERIDAD A NUESTRA
NACIÓN.

¡GRACIAS, TIGRE NEGRO!

¡ENHORABUENA POR TU FUERZA Y TU SABIDURÍA!

Y entonces sucedió algo extraño, algo que no ocurría cuando vencía en el

juego original: uno de los «sabios» de la mazmorra apareció en la pantalla con un bocadillo de cómic saliendo de su boca: «Gracias. Estoy en deuda contigo. Por favor, acepta un robot gigante como premio.»

Una larga hilera de iconos de robot apareció entonces bajo el hombre sabio, en sentido horizontal en la pantalla. Descubrí que moviendo el *joystick* a izquierda y derecha era posible escoger entre una lista de más de cien «robots gigantes». Cuando se preseleccionaba uno, a su lado aparecía información sobre sus características y armamento.

No los reconocí a todos, pero sí a la mayoría. Identifiqué a Gigantor, a Tranzor Z, el Gigante de Hierro, a Jet Jaguar, a Giant Robo, el gigante con cabeza de esfinge de *Johnny Sokko y su robot volador*, la serie completa de juguetes de los Guerreros Shogun y muchos de los mecanos que aparecían en las series de animación *Macross* y *Gundam*. Once de ellos estaban sombreados y marcados con cruces rojas, y no podían identificarse ni seleccionarse. Deduje que eran los que habían escogido Sorrento y los demás sixers que habían franqueado la puerta antes que yo.

Como parecía que, en efecto, estaba a punto de recibir una copia real y operativa del robot que seleccionara, estudié con atención todas las opciones, buscando la que pareciera más potente y bien armada. Pero me detuve en seco al descubrir a Leopardon, el robot gigante con capacidad para transformarse que usaba *Supaidaman*, la encarnación de Spiderman que aparecía en la televisión japonesa a finales de los setenta. Yo había descubierto *Supaidaman* durante mis investigaciones y, por algún motivo, me había obsesionado con la serie. O sea, que a partir de ese momento dejó de importarme que Leopardon no fuera el robot más poderoso de los disponibles. Debía tenerlo de todos modos.

Seleccioné el icono y pulsé el botón de disparar. En lo alto de la consola de *Black Tiger* apareció una réplica de Leopardon de treinta centímetros. Lo agarré y lo añadí a mi inventario. No venía con instrucciones y el campo destinado a la descripción del artículo estaba en blanco. Me dije que lo examinaría más tarde, cuando regresara a mi fortaleza.

Entretanto, en el monitor del juego *Black Tiger*, los créditos finales habían empezado a pasar por la pantalla, cubriendo parcialmente la imagen del héroe bárbaro sentado en un trono, junto a una esbelta princesa. Yo leí, respetuosamente, los nombres de los programadores. Todos japoneses, salvo el último en aparecer, que decía: OASIS PORT BY J. D. HALLIDAY.

Cuando los créditos terminaron, el monitor quedó a oscuras durante un momento. Entonces, en el centro apareció un círculo rojo, iluminado, dentro del cual se destacaba una estrella de cinco puntas. Las puntas de la estrella sobrepasaban el límite del círculo rojo. Un segundo después, en el centro de la estrella roja, radiante, se formó la imagen de la Llave de Cristal, girando despacio sobre sí misma.

Noté una descarga de adrenalina, porque había reconocido aquella estrella roja y sabía adonde me conducía.

De todos modos, tomé varias fotos fijas para curarme en salud. Un momento después, el monitor se oscureció de nuevo y la consola de pie de *Black Tiger* se fundió y transformó en una de puerta con los bordes de color jade resplandeciente. La salida.

Solté un grito de triunfo y la atravesé.

Tras franquear la puerta, mi avatar se encontró de nuevo en el despacho de Tyrell. La máquina Voight-Kampff había regresado a su posición anterior, reposaba sobre la mesa, junto a mí. Comprobé la hora. Habían transcurrido más de tres horas desde que entré. La estancia seguía vacía, salvo por el búho, y las alarmas habían dejado de sonar. Los guardias habrían entrado a la fuerza y registrado la zona mientras yo me encontraba del otro lado; no parecían seguir buscándome. La salida estaba despejada.

Regresé al ascensor y subí hasta la plataforma de aterrizaje sin incidentes. Y —alabado sea Crom—, la *Vonnegut* seguía donde la había dejado, con el dispositivo de invisibilidad activado. Subí a bordo y abandoné Axrenox, a la velocidad de la luz tan pronto alcancé la órbita.

Mientras mi nave recorría el hiperespacio, en dirección a la puerta estelar más próxima, subí una de las imágenes fijas que había tomado del símbolo de la estrella roja. A continuación abrí mi *Diario del Grial* y accedí a una carpeta secundaria dedicada a Rush, el legendario grupo de rock canadiense.

Rush había sido el grupo favorito de Halliday desde su adolescencia. Una vez, en una entrevista, había revelado que había creado todos los videojuegos que llevaban su firma (incluso Oasis), mientras escuchaba, exclusivamente, música de Rush. Con frecuencia se refería a sus miembros —Neil Peart, Alex Lifeson y Geddy Lee— llamándolos «La Santísima Trinidad» o «Los Dioses del Norte».

En mi *Diario del Grial* tenía todos sus álbumes, canciones, grabaciones piratas y videoclips que habían grabado. Disponía de información adicional, incluidas las imágenes de carátulas y fundas de discos. De las grabaciones de todos sus conciertos. De todas las entrevistas de radio y televisión que habían concedido. De biografías completas de los miembros del grupo, así como de copias de proyectos y discos en solitario. Abrí la discografía de la

banda y seleccioné el álbum que buscaba: *2112*, su disco conceptual clásico inspirado en la ciencia ficción.

En mi visualizador apareció una imagen escaneada de alta resolución de la cubierta del álbum. El nombre de la banda y el título del disco aparecían impresos sobre un cielo estrellado y, más abajo, como si se reflejara en la superficie de un lago de aguas onduladas, se encontraba el símbolo que había visto en el monitor del videojuego de *Black Tiger*. La estrella roja de cinco puntas encerrada en un círculo.

Al situar la carátula junto a la imagen fija que había tomado de la pantalla del juego, constaté que los dos símbolos eran idénticos.

El título del álbum corresponde a uno de los temas de una suite de siete partes, de corte épico y de más de veinte minutos de duración. La canción cuenta la historia de un rebelde anónimo que vive en el año 2112, un tiempo en que la creatividad y la expresión libre han sido prohibidas. La estrella roja que aparecía en la carátula era el símbolo de la Federación Solar, la opresiva sociedad interestelar de la historia. La Federación Solar estaba controlada por un grupo de «sacerdotes», que se describen en el segundo tema del álbum titulado *The Temples of Syrinx*. Su letra me decía en qué preciso lugar se ocultaba la Llave de Cristal:

Somos los sacerdotes del Templo de Syrinx.

Nuestros grandes ordenadores llenan los sagrados salones.

Somos los sacerdotes del Templo de Syrinx.

Todos los dones de la vida están entre estos muros.

En el Sector 21 había un planeta que se llamaba Syrinx. Y hacia allí me dirigía.

El atlas de Oasis lo describía como «mundo desolado de terreno rocoso y sin habitantes PNJ». Al acceder al colofón del planeta, descubrí que su autor era «anónimo». Pero yo sabía que Halliday debía de haberlo creado, porque su diseño coincidía con el mundo descrito en el material extra del álbum.

2112 salió al mercado en 1976, cuando el formato en el que se vendía casi toda la música era el de los discos de vinilo de doce pulgadas. Los discos se comercializaban metidos en fundas de cartón con cubiertas artísticas y los títulos de los temas impresos en ellas. Algunas de esas carátulas se abrían como libros e incluían más ilustraciones y textos, así como las letras de las canciones e información sobre el grupo. Abrí la copia escaneada de la carátula original de *2112* y vi que, en su interior, había una segunda imagen del símbolo de la estrella roja. Allí se representaba a un hombre desnudo y acobardado frente a la estrella, extendiendo las dos manos con temor.

Al otro lado de la carátula aparecían las letras de las siete partes de la suite *2112*. La letra de cada una de estas partes de la composición estaba precedida por un párrafo en prosa que completaba el relato desarrollado en las letras. Esos breves textos reflejaban el punto de vista del protagonista anónimo de *2112*. El siguiente texto precedía la letra de la primera parte:

Estoy tendido, despierto, contemplando la negrura de Megadon. Ciudad y cielo son uno, se funden en un solo plano, un vasto mar de gris continuo. Las Lunas Gemelas, dos esferas pálidas al cruzar el cielo de acero.

Cuando mi nave alcanzó Syrinx, divisé aquellas lunas gemelas, By-Tor y Snow Dog, que orbitaban alrededor del planeta. Sus nombres estaban inspirados en otras dos canciones clásicas del grupo. Y allí abajo, sobre la superficie gris y desolada de aquel mundo, existían exactamente mil veinticuatro copias de Megadon, la ciudad cubierta por una inmensa cúpula que se describía en los textos del álbum. Esa cantidad duplicaba la de las réplicas de *Zork* que había en Frobozz, por lo que sabía que los sixers no iban a ser capaces de impedir el paso a todas ellas.

Con el dispositivo de invisibilidad activado, seleccioné la copia más cercana de la ciudad y llevé la *Vonnegut* junto al muro exterior de su cúpula,

cuidando de no impactar contra otros vehículos espaciales.

Megadon estaba plantada en lo alto de una meseta rocosa, al borde de un inmenso precipicio. La ciudad parecía en ruinas. Su gigantesca cúpula transparente estaba llena de grietas y parecía a punto de derrumbarse. Lo cierto es que pude entrar en la ciudad colándome por la mayor de aquellas grietas, situada en la base.

La ciudad de Megadon me recordaba a la cubierta de un libro de ciencia ficción de los cincuenta en la que se representaban los restos de una civilización que, en otro tiempo, había sido tecnológicamente muy avanzada. En el centro mismo de la ciudad encontré un templo en forma de obelisco, de muros grises erosionados por el viento. La estrella roja, de tamaño gigante, de la Federación Solar, aparecía grabada sobre la entrada.

Me encontraba frente al Templo de Syrinx.

No estaba protegido por ningún campo de fuerza, ni rodeado por ningún destacamento de sixers. No había ni un alma a la vista.

Saqué las armas y franqueé la entrada al templo.

En su interior, inmensos ordenadores con forma de obelisco se alineaban a lo largo de las paredes y llenaban aquella especie de catedral. Avancé entre ellos, aturdido por el zumbido grave de las máquinas, hasta llegar al centro del santuario.

Allí encontré un altar de piedra elevado, con la estrella de cinco puntas grabada en su superficie. Al dar un paso más en dirección a ese altar, el zumbido de los ordenadores cesó y la cámara quedó sumida en el silencio.

Por lo que empezaba a comprender, la idea era que debía depositar algo en el altar, una ofrenda al Templo de Syrinx. Pero ¿qué clase de ofrenda?

El robot Leopardon de treinta centímetros no me parecía adecuado. De todos modos lo coloqué sobre el altar, pero no ocurrió nada. Volví a guardarlo en mi inventario, y permanecí allí de pie unos instantes, pensando. Y entonces me vino a la mente algo que formaba parte de los textos de la carátula de *2112*. La abrí y los revisé una vez más. Allí estaba mi respuesta, en el texto que precedía a la tercera parte, «*Discovery*»:

Detrás de mi querida cascada, en el cuartito oculto bajo la cueva, lo encontré. Le quité el polvo de los años, lo levanté y lo sostuve con gran respeto entre mis manos. No tenía ni idea de qué podía ser, pero era hermoso. Aprendí a colocar los dedos sobre las cuerdas y a girar las clavijas para alterar los sonidos. Al rasguear las cuerdas con la otra mano, produje los primeros sonidos armónicos... ¡y muy pronto mi propia música!

Encontré la cascada cerca del límite meridional de la ciudad, junto al interior de la pared curvada de la cúpula protectora. Tan pronto como di con ella, activé mis botas de propulsión, sobrevolé el río de espuma que se formaba debajo y recorrí la cascada. Mi traje háptico hacía lo que podía por simular la sensación creada por los torrentes de agua azotando mi cuerpo, pero yo sentía como si alguien me golpeará la cabeza, los hombros y la espalda con palos. En cuanto atravesé el salto de agua, me encontré junto a la entrada de una cueva y me metí en ella. Poco después de la entrada, se estrechaba hasta convertirse en un túnel alargado, que terminaba en un cuarto pequeño, cavernoso.

Recorrí y revisé la cueva hasta que descubrí que una de las estalagmitas que sobresalían del suelo estaba ligeramente desgastada en la punta. La agarré y tiré de ella hacia mí, pero no se movió. Hice presión sobre ella y entonces cedió, se dobló como si dispusiera de una bisagra, igual que un contrapeso. Oí el rumor de piedras deslizándose detrás de mí y, al volverme, vi que en el suelo se abría una trampilla. Simultáneamente, en el techo de la cueva había aparecido un hueco por el que penetraba un haz de luz brillante que se colaba por la trampilla abierta y alcanzaba la diminuta cámara que se adivinaba abajo.

Extraje un objeto de mi inventario, una varita capaz de detectar trampas ocultas, mágicas o no. La usé para asegurarme de que el área estuviera despejada, antes de bajar de un salto a través de la trampilla y aterrizar sobre el suelo polvoriento de la cámara oculta. Se trataba de un espacio diminuto,

cúbico, con una gran piedra sin pulir apoyada contra la pared norte. Encajada en la piedra había una guitarra eléctrica, de la cual sobresalía el mástil. La reconocí de la grabación del concierto de *2112* que había visto cuando venía de camino. Era una Gibson Les Paul de 1974, la que había usado Alex Lifeson durante la gira de promoción del álbum.

Sonreí al contemplar aquella absurda imagen artúrica de la guitarra metida en la piedra. Como buen gunter, yo también había visto muchas veces *Excalibur*, la película de John Boorman, y me parecía obvio lo que debía hacer a continuación. Extendí la mano derecha, agarré el mástil y tiré de él. El instrumento quedó liberado de la piedra emitiendo un largo chirrido metálico.

Con la guitarra levantada por encima de la cabeza, aquel sonido agudo se convirtió en un poderoso acorde que resonó en toda la cueva. La miré bien, a punto de activar las botas de propulsión para regresar de nuevo a la parte superior de la cueva. Pero entonces se me ocurrió algo y permanecí inmóvil.

James Halliday había tomado clases de guitarra durante algunos años, cuando iba al instituto. Aquella había sido la razón por la que yo también había querido aprender a tocarla. Pero nunca había sostenido entre mis manos un instrumento de verdad; la virtual se me daba muy bien.

Abrí el inventario y extraje una púa. Después hice lo mismo con mi *Diario del Grial* y encontré la partitura de *2112*, así como la letra de la canción «*Discovery*», en la que el héroe encuentra la guitarra en una estancia oculta tras una cascada. Cuando empecé a tocar, el sonido de la guitarra rebotó en las paredes de la cámara, por toda la cueva, a pesar de la ausencia de electricidad y de amplificadores.

Al terminar de tocar la primera parte de «*Discovery*», en la piedra de la que había arrancado la guitarra apareció un mensaje durante un breve lapso.

Bañada en metal rojo, la primera.

La segunda, moldeada en verde piedra.

Del más claro cristal es la tercera.

Pero solo no podrás tenerla.

A los pocos segundos, las palabras desaparecieron de la superficie de la piedra, al tiempo que lo hacía el eco de la última nota que había tocado con la guitarra. Todavía tuve tiempo de tomar una foto del acertijo que, cómo no, trataba de la Tercera Puerta. Y de que una persona sola no podía abrirla.

¿Habían tocado esa misma canción los sixers y habían descubierto el mensaje? Lo dudaba mucho. Habrían arrancado la guitarra de la piedra e inmediatamente después la habrían devuelto al templo.

Si era así, probablemente no supieran que existía un truco para franquear la Tercera Puerta. Y ello explicaría por qué todavía no habían encontrado el Huevo.

Regresé al templo y deposité la guitarra sobre el altar. Al hacerlo, las torres de ordenadores que me rodeaban empezaron a emitir un concierto cacofónico de sonidos, como si fuera una orquesta afinando antes de dar inicio su actuación. El ruido alcanzó un crescendo ensordecedor y luego cesó bruscamente. Entonces, un destello de luz iluminó el altar y la guitarra se transformó en la Llave de Cristal.

Alargué la mano y al agarrar la llave sonó una campanilla. Al momento, en La Tabla aparecieron veinticinco mil puntos más junto a mi nombre que, sumados a los trescientos mil que había recibido por franquear la Segunda Puerta, hacían un total de trescientos cincuenta y tres mil más que Sorrento. Volví a situarme en primera posición.

Pero sabía que no era momento de celebrar. Me apresuré a examinar la Llave de Cristal, ladeándola para estudiar su superficie brillante, prismática. No lograba ver ninguna inscripción en ella, pero sí encontré un pequeño monograma grabado en el centro del mango, una letra «A», escrita a mano, que reconocí al instante.

Aquella misma letra «A» aparecía en la caja de Símbolos de Personajes

de la primera página de personajes de *Dragones y mazmorras* de Halliday. Y aquel mismo monograma aparecía también en la túnica oscura de su famoso avatar de Oasis, Anorak. Y yo sabía que aquella letra emblemática adornaba las verjas de la entrada principal del Castillo de Anorak, su fortaleza inexpugnable.

Durante los primeros años de La Cacería, los gunters habían acudido como insectos hambrientos a todos los lugares posibles donde pudieran estar ocultas las tres llaves, sobre todo a planetas creados originalmente por el propio Halliday. Ejemplo paradigmático de ellos era el planeta Ctonia, asombrosa recreación del mundo de fantasía que Halliday había creado para su campaña de *Dragones y mazmorras* del instituto, y escenario de muchos de sus primeros videojuegos. Ctonia se había convertido en la Meca de los gunters. Como el resto, yo también me había sentido en la obligación de acudir en peregrinación hasta allí para visitar el Castillo de Anorak. Pero se trataba de una fortaleza inexpugnable, y siempre lo había sido. Ningún avatar, salvo el propio Anorak, había franqueado su entrada.

Sabía que debía existir un modo de acceder a él. Porque la Tercera Puerta se hallaba oculta allí.

De nuevo en la nave despegué a toda velocidad y puse rumbo a Ctonia, en el Sector 10. Durante el trayecto repasé los canales de noticias para comprobar qué locura causaba en los medios mi regreso a la primera posición. Pero mi posición no era la noticia más destacada. El bombazo de aquella tarde era que el escondite del Huevo de Pascua de Halliday había sido descubierto al fin, y revelado al mundo. Según los conductores de los informativos, se encontraba en el planeta Ctonia, en el interior del Castillo de Anorak. Lo sabían porque el ejército de sixers en bloque estaba acampado alrededor de la fortaleza.

Habían llegado temprano, poco después de que yo franqueara la Segunda Puerta.

Yo sabía que no podía tratarse de ninguna coincidencia. Mi avance debía de haber decidido a los sixers a poner fin a sus intentos encubiertos de franquear la Tercera Puerta, y a divulgar su ubicación precintándola antes de que cualquier otro o yo pudiera alcanzarla.

Cuando llegué a Ctonia, minutos después, realicé un vuelo de reconocimiento sobre el Castillo para hacerme una idea del alcance del despliegue, cubierto con mi manto de invisibilidad. La cosa era peor incluso de lo que había imaginado.

Los sixers habían instalado una especie de escudo mágico sobre el Castillo de Anorak, una cúpula semitransparente que cubría por completo la fortaleza y los alrededores. Acampado en el interior del escudo se encontraba la totalidad del ejército de sixers con su vasta colección de tropas, tanques, armas y vehículos, que rodeaban el castillo por todos los flancos.

Varios clanes de gunters ya habían acudido al lugar e intentaban derribar el escudo, lanzando ataques nucleares de gran potencia contra él. A cada detonación seguía un breve espectáculo de luz, pero después la explosión se fundía, inofensiva, sobre el escudo.

Los ataques sobre el escudo prosiguieron durante las horas siguientes, a medida que la noticia se propagaba y más gunters acudían a Ctonia. Los clanes lanzaban todo el armamento a su alcance contra aquella cúpula protectora, pero nada la afectaba. Ni las bombas atómicas, ni las bolas de fuego, ni los misiles mágicos. En determinado momento, un grupo de gunters intentó cavar un túnel bajo la cúpula y descubrió que era, de hecho, una esfera completa, que rodeaba el castillo también bajo tierra.

Esa noche, más tarde, varios brujos gunters de alto nivel lograron concretar una serie de hechizos de adivinación y anunciaron, en los muros, que el escudo que rodeaba el castillo había sido generado por un poderoso artefacto conocido como Orbe de Osuvox, que sólo podían accionar los hechiceros de nivel 99. Según la descripción disponible, el artefacto podía crear un escudo esférico alrededor de sí mismo, de una circunferencia de

medio kilómetro. Se trataba de una protección impenetrable e indestructible, que podía pulverizar prácticamente todo lo que la rozara. También podía mantenerse activa indefinidamente, siempre que el hechicero que manejara el orbe permaneciera inmóvil y no separara las manos del artefacto.

En los días que siguieron, los gunters hicieron todo lo posible por traspasar el escudo. Recurrieron a la magia. A la tecnología. A la teletransportación. A los contrahechizos. A otros artefactos. Pero nada funcionaba. No había modo de vencer su resistencia.

Un clima de desesperanza se apoderó de la comunidad gunter. Los que concursaban por su cuenta, y los que se agrupaban en clanes, todos parecían dispuestos a tirar la toalla. Los sixers estaban en posesión de la Llave de Cristal y del acceso exclusivo a la Tercera Puerta. Todo el mundo coincidía en que el Fin estaba cerca, en que La Cacería estaba «muerta y enterrada».

Mientras se desarrollaban esos acontecimientos, yo, no sé cómo, logré mantener la calma. Cabía la posibilidad de que los sixers no hubieran descubierto aún el modo de abrir la Tercera Puerta. Contaban con todo el tiempo del mundo, sí. Podían permitirse el lujo de ser lentos y metódicos. Tarde o temprano se toparían con la solución.

Pero yo me negaba a claudicar. Hasta que un avatar llegara al Huevo de Pascua de Halliday, todo era posible.

Como sucedía en los videojuegos clásicos, La Cacería había llegado a un nivel superior, más difícil. Y los niveles nuevos solían requerir de nuevas estrategias.

Empecé a diseñar un plan. Un plan valiente y descabellado para cuyo éxito haría falta tener mucha, mucha suerte. Lo puse en marcha enviando correos a Art3mis, Hache y Shoto. En mi mensaje les revelaba en qué punto exacto se encontraba la Segunda Puerta y cómo obtener la Llave de Cristal. Cuando estuve seguro de que los tres lo habían recibido, puse en marcha la siguiente fase de mi estrategia. Era la que más me aterraba, porque sabía que, muy probablemente, terminarían matándome. Pero, llegado a ese punto, aquello ya no me importaba.

Iba a llegar a la Tercera Puerta, o a morir en el intento.

NIVEL TRES

Salir es algo que está muy sobrevalorado.

Almanaque de Anorak,
capítulo 17, versículo 32

Cuando la policía corporativa de IOI vino a detenerme, yo me encontraba viendo la película *Exploradores* (de 1985, dirigida por Joe Dante). Trata de tres niños que construyen una nave espacial en el patio trasero de su casa y parten en busca de alienígenas. Posiblemente, una de las mejores pelis infantiles que se han realizado jamás. Yo solía verla, al menos, una vez al mes. Me mantenía centrado.

Pero dejaba siempre abierta una pestaña en mi visualizador con las imágenes grabadas por la cámara de seguridad de mi edificio, y eso fue lo que me permitió advertir que el Vehículo para la Retirada de Reclutas Forzosos aparcaba frente a él con la sirena y las luces de alarma encendidas. Cuatro policías antidisturbios, con sus cascos y sus botas militares, salieron de él y corrieron en dirección al bloque de apartamentos, seguidos de un hombre vestido con traje. Yo los observaba a través de la cámara instalada en el vestíbulo, los vi mostrar sus chapas identificativas y pasar por delante de la cabina de control, antes de meterse en el ascensor.

Se dirigían a mi planta.

—Max —murmuré, notando, al hacerlo, que me temblaba la voz—. Ejecuta el protocolo de seguridad número uno: «Crom, fuerte en su montaña».

Mediante su dispositivo de voz dio instrucciones a mi ordenador para que llevara a cabo una larga serie de acciones programadas de antemano, tanto *online* como en el mundo real.

—Ya está, Je-je-je-fe —replicó Max en tono alegre, y una décima de segundo después, el sistema de seguridad de mi apartamento pasó al modo de cierre total. El Telón de Guerra, la plancha de titanio reforzado de mi puerta blindada, bajó de golpe y cerró herméticamente.

A través de la cámara instalada en el pasillo, justo en el exterior de mi estudio, vi que los cuatro matones se bajaban del ascensor y se acercaban

corriendo hasta mi puerta. Los dos que iban delante llevaban soldados de plasma. Los otros dos empuñaban rifles de descarga eléctrica de alto voltaje. El hombre trajeado, que cubría la retaguardia, llevaba una pizarra digital.

No me sorprendió que vinieran a verme. Sabía por qué estaban ahí. Estaban ahí para entrar en mi apartamento y arrancarme de él como si fuera un pedazo de carne que quisieran extraer de una lata.

Cuando llegaron a mi puerta, mi escáner los sometió a un análisis y en mi visualizador aparecieron los datos de sus documentos de identidad, gracias a los que confirmé que los cinco eran agentes de IOI que llevaban una orden de detención en regla contra un tal Bryce Lynch, ocupante del apartamento. Así pues, de acuerdo con las leyes locales, estatales y federales, el sistema de seguridad de mi unidad residencial forzó la apertura automática de mis dos puertas para permitirles el acceso. Pero el Telón de Guerra que acababa de bajar los mantuvo a raya.

Ellos, claro, ya contaban con encontrarse con otras medidas de seguridad y habían traído sus soldados de plasma.

El zángano de IOI vestido con traje se abrió paso entre los agentes y, con brío, pulsó el botón del intercomunicador. Su nombre y su posición en IOI aparecieron al momento en mi visualizador: Michael Wilson, IOI, División de Crédito y Pedidos, Empleado número IOI-481231.

Wilson alzó la vista hasta la cámara instalada en el pasillo y me dedicó una sonrisa amable.

—Señor Lynch —dijo—. Me llamo Michael Wilson y trabajo para la división de Crédito y Pedidos de Innovative Online Industries. —Consultó la pizarra—. Estoy aquí porque no ha abonado usted los tres últimos cargos de su tarjeta VISA, en la que figura una deuda más que considerable, de veinte mil dólares, concretamente. Además, según nos consta, actualmente está usted desempleado y, por tanto, ha sido declarado insolvente. De acuerdo con las leyes federales, cumple con los requisitos para ser reclutado de manera forzosa. Permanecerá vinculado a la empresa hasta que haya pagado la deuda contraída con ella, incluidos los intereses, los gastos de

administración y las tasas legales, así como todos los demás cargos y delitos en que incurra a partir de ese momento. —Wilson señaló a los policías—. Estos caballeros han venido para ayudarme a llevármelo y a escoltarlo hasta su nuevo puesto de trabajo. Le pedimos que nos abra la puerta y nos permita el acceso a su lugar de residencia. Por favor, dese cuenta de que estamos autorizados a tomar posesión de sus pertenencias. El valor de la venta de dichos artículos será deducido, claro está, del importe que nos adeuda.

Parecía que Wilson hubiera recitado aquella perorata sin detenerse a respirar una sola vez, en el tono plano y monocorde de quien repite las mismas frases día tras día.

Tras una breve pausa, y a través del intercomunicador, le respondí:

—Sí, por supuesto, chicos. Dadme un minuto para que me ponga los pantalones. Salgo enseguida.

Wilson frunció el ceño.

—Señor Lynch. Si no nos permite el acceso a su lugar de residencia en diez segundos, estamos autorizados a recurrir a la fuerza. El coste de cualquier daño causado por la entrada forzosa —incluidos los daños a la propiedad y las obras de reparación— se sumará al importe de su deuda. Gracias.

Wilson se apartó del intercomunicador e hizo una seña a los demás. Uno de los policías conectó al momento su soldador y, cuando la punta se puso al rojo vivo, la aplicó sobre la plancha de titanio de mi Telón de Guerra. El otro agente se alejó unos pasos y empezó a abrir un hueco en la pared de mi apartamento. Tenían acceso a los planos de seguridad del edificio y sabían que las paredes estaban construidas con planchas de acero y una capa de cemento, mucho más fáciles de cortar que mi puerta blindada de titanio.

Pero yo, claro está, me había tomado la molestia de reforzar también las paredes, los suelos y los techos de mi apartamento con piezas de una aleación de titanio, que había ensamblado personalmente. Una vez que los policías cortaran la pared, se encontrarían, también, con aquella jaula. De todos modos, eso me garantizaba apenas cinco minutos más de libertad, seis,

a lo sumo.

Había oído que los policías usaban una expresión curiosa para referirse a ese procedimiento de sacar a un trabajador forzoso de su residencia fortificada: lo llamaban «practicar una cesárea».

Me tragué (sin agua) dos de las pildoras ansiolíticas que había encargado pensando en ese día. Aquella mañana ya me había tomado otras dos, pero no parecían hacerme efecto.

Cerré todas las ventanas de mi visualizador de Oasis y llevé al nivel máximo mi cuenta de seguridad. Después abrí La Tabla para revisarla por última vez y constatar que nada había cambiado y que los sixers todavía no habían ganado. Los diez primeros puestos llevaban varios días sin experimentar cambios.

MÁXIMAS PUNTUACIONES

1. Art3mis	354.000	卐 卐
2. Parzival	353.000	卐 卐
3. IOI-655321	352.000	卐 卐
4. Hache	352.000	卐 卐
5. IOI-643187	349.000	卐 卐
6. IOI-621671	348.000	卐 卐
7. IOI-678324	347.000	卐 卐
8. Shoto	347.000	卐 卐
9. IOI-637330	346.000	卐 卐
10. IOI-699423	346.000	卐 卐

Art3mis, Hache y Shoto habían franqueado la Segunda Puerta y habían obtenido la Llave de Cristal en las cuarenta y ocho horas posteriores a la recepción de mi e-mail. Cuando Art3mis recibió los veinticinco mil puntos por conseguir la Llave de Cristal, recuperó la primera posición, a causa de los bonos que había recibido por ser la primera en encontrar la Llave de Jade y la segunda en obtener la Llave de Cobre.

Art3mis, Hache y Shoto habían intentado ponerse en contacto conmigo desde que habían recibido mi correo, pero yo no había respondido a las llamadas, los e-mails ni las solicitudes de chat. No veía la necesidad de

informarles de mis intenciones. Ellos no podían hacer nada para ayudarme y lo más probable era que intentaran disuadirme.

Además, ya no había vuelta atrás.

Cerré La Tabla y eché un vistazo a mi fortaleza, sin saber si sería la última vez que lo hacía. Aspiré hondo varias veces seguidas, como un buceador preparándose para una inmersión, y pulsé la tecla de desconexión. Oasis desapareció y mi avatar reapareció en el interior de mi oficina virtual, una simulación autónoma almacenada en el disco duro de mi consola. Abrí una ventana de ésta y tecleé las palabras clave para activar la secuencia de autodestrucción: TORMENTA DE MIERDA.

En mi visualizador apareció un indicador de tiempo restante que mostraba que mi disco duro estaba siendo eliminado y limpiado.

—Adiós, Max —susurré.

—Adiós, *bye-bye*, Wade —dijo él, segundos antes de ser borrado.

Sentado en mi silla háptica, notaba ya el calor que procedía del otro lado de la habitación. Al quitarme el visor me di cuenta de que el humo había empezado a colarse por los agujeros abiertos en la puerta y las paredes. Los purificadores de aire instalados en mi apartamento no podían absorber tanto. Empecé a toser.

El policía que trabajaba en la puerta terminó de recortar el agujero. El círculo metálico, humeante, cayó al suelo con tanto estrépito que me asustó.

El soldador dio un paso atrás, al tiempo que otro agente se adelantaba y usaba un bote de espray para rociar una especie de espuma congelante sobre el borde del agujero. De ese modo se aseguraban de que no iban a quemarse cuando pasaran por él, lo que estaban a punto de hacer.

—¡Despejado! —gritó uno de ellos desde el pasillo—. No hay armas a la vista.

El primero en colarse por el agujero fue uno de los dos agentes que llevaban los rifles inmovilizadores. De pronto me lo encontré de pie, delante de mí, con el arma apuntándome a la cara.

—¡No te muevas! —me gritó—. No te muevas o te llevas el premio.

¿Entiendes?

Asentí para indicarle que sí, que entendía. No sé por qué se me ocurrió pensar que ese agente era la primera persona que ponía los pies en mi apartamento desde que me había instalado en él.

El segundo policía de asalto que se coló en mi casa no se mostró tan educado. Sin mediar palabra se acercó a mí y me amordazó. Se trataba del procedimiento estándar, porque de ese modo evitaban que siguiera dando instrucciones de voz a mi ordenador. En mi caso, no habría hecho falta que se molestaran. A partir del momento en que el primer agente se coló en mi estudio, un dispositivo incendiario había estallado en el interior de mi ordenador, que ya había empezado a fundirse.

Cuando el poli terminó de amordazarme, me agarró por el exoesqueleto de mi traje háptico, me arrancó de la silla como si yo fuera una muñeca de trapo y me lanzó al suelo. El otro pulsó el botón que abría el telón de titanio y los dos últimos policías entraron en tromba, seguidos por Wilson, el del traje.

Me coloqué en posición fetal y cerré los ojos. Sin querer, había empezado a temblar. Intentaba prepararme para lo que sabía que estaba a punto de suceder.

Iban a sacarme de allí.

—Señor Lynch —dijo Wilson sonriendo—. Por la presente lo declaro en arresto corporativo. —Se volvió hacia los agentes—. Ordenen al equipo de objetos embargados que venga a vaciarlo todo.

Miró a su alrededor y se dio cuenta de la columna de humo que ascendía desde el ordenador. Me miró y negó con la cabeza.

—Eso ha sido una tontería. Podríamos haberlo vendido para ayudarte a pagar la deuda.

La mordaza me impedía responder, por lo que me limité a encogerme de hombros y a hacerle la higa.

Me quitaron el traje háptico y se lo dejaron también al equipo de embargos. No llevaba nada debajo. Me entregaron un mono desechable de

color gris pizarra, a juego con unos zapatos de plástico, que me pidieron me pusiera. El mono parecía de papel de lija y tan pronto como me lo puse empezó a picarme todo el cuerpo. Y como me habían esposado, no podía rascarme.

Me sacaron a rastras al pasillo. La luz áspera de los fluorescentes absorbía el color de las cosas y hacía que todo pareciera sacado de una película antigua en blanco y negro. Mientras bajábamos al vestíbulo en ascensor yo iba tarareando la musiquilla del hilo musical para demostrarles que no tenía miedo. Pero dejé de hacerlo cuando uno de los polis me apuntó con el rifle de descargas eléctricas.

Una vez en el vestíbulo, me cubrieron con un abrigo de invierno con capucha. Dado que había pasado a ser propiedad de la empresa, que era uno de sus recursos humanos, no querían que pillara una neumonía. Luego me condujeron al exterior y la luz del sol golpeó mi rostro por primera vez en más de medio año.

Nevaba y todo estaba cubierto de una fina capa de hielo gris y barro. No sabía qué temperatura hacía, pero no recordaba haber sentido tanto frío en mi vida. El viento se me metía en los huesos.

Me condujeron hasta el vehículo. En el asiento trasero ya había dos nuevos reclutas forzosos atados a unos asientos de plástico; los dos llevaban visores. Personas a las que habían detenido esa misma mañana, unas horas antes. Aquellos policías de asalto eran una especie de buscadores de basura que se dedicaban a realizar su ronda diaria.

El recluta que iba a mi derecha era un tipo alto, delgado, algo mayor que yo. Parecía desnutrido. El otro, en cambio, padecía obesidad mórbida y no sabía si era hombre o mujer. Opté por considerarlo de género masculino. Tenía el rostro medio oculto tras una mata de pelo rubio sucio y por algo que parecía una máscara de gas, que le cubría la nariz y la boca. Un tubo negro, grueso, conectaba la máscara a una toma en el suelo. Al principio no entendía para qué servía aquel artilugio, hasta que vi que el recluta se echaba hacia delante, tensando mucho las cuerdas que lo mantenían sujeto y

vomitaba en el interior de la máscara. Oí que se activaba una máquina succionadora, que aspiraba las galletas Oreo regurgitadas y las conducían por el tubo hasta el suelo. ¿Almacenaban aquello en un tanque externo o se limitaban a echarlo a la calle? Vete a saber. Seguramente habría un depósito, para que los de IOI pudieran, luego, analizar el vómito e introducir los resultados en su archivo.

—¿Estás mareado? —me preguntó uno de los policías mientras me quitaba la mordaza—. Dímelo ahora, para ponerte la máscara.

—Me encuentro perfectamente —respondí, en tono no demasiado convincente.

—Como quieras. Pero si me obligas a limpiarte el vómito, te aseguro que te arrepentirás.

Me metieron dentro y me ataron delante del tipo delgado. Dos de los agentes se montaron detrás, con nosotros, tras guardar los soldados en un armario. Los otros dos cerraron las puertas traseras y se subieron en la cabina delantera.

Mientras nos alejábamos del bloque de apartamentos, volví la cabeza para mirar, a través de la ventanilla tintada, el edificio donde había vivido durante ese año. Conseguí distinguir mi apartamento, el de la planta cuarenta y dos, porque los cristales estaban pintados de negro. El equipo de embargos ya debía de haber llegado y seguramente se encontraría dentro. Iban a separar todo mi equipo por piezas, las inventariarían, etiquetarían, empaquetarían y prepararían para embargar. Y en cuanto hubieran terminado de vaciar mi apartamento, una brigada pasaría a limpiarlo y a desinfectarlo. Después llegaría un equipo de reparaciones a arreglar los desperfectos en la pared exterior y la puerta. Facturarían los gastos a IOI que, a su vez, los añadiría a la deuda que tenía contraída con la empresa.

A última hora de la tarde, el afortunado gunter que figurara en primer lugar en la lista de espera del edificio recibiría un mensaje informándole de que una unidad había quedado libre y esa misma noche el nuevo inquilino se instalaría en ella. Al amanecer, todo rastro de que yo lo había ocupado

durante meses habría desaparecido.

Cuando el vehículo enfiló High Street, oí que las ruedas aplastaban los cristales de sal que cubrían el asfalto helado. Uno de los policías se inclinó sobre mí y me puso un visor en la cara. Al momento aparecí en una playa de arenas blancas, contemplando una puesta de sol, mientras las olas rompían frente a mí. Debía de tratarse de la simulación que usaban para mantener calmados a los reclutas forzosos durante el trayecto hasta el centro de la ciudad.

Con la mano esposada, levanté el visor y me lo apoyé en la frente. A los policías no pareció importarles y lo cierto es que no me prestaron la menor atención. De modo que volví la cabeza una vez más y miré por la ventanilla. Hacía mucho tiempo que no salía al mundo real y quería ver cómo había cambiado.

Una gruesa capa de abandono lo cubría todo. Las calles, los edificios, la gente. Incluso la nieve parecía sucia. Caía en copos grises movidos por el viento, como ceniza tras una erupción volcánica.

La cantidad de gente sin techo parecía haber aumentado notoriamente. Las calles eran una sucesión de tiendas de campaña y cajas de cartón, y los parques públicos que vi se habían convertido en campos de refugiados. A medida que el vehículo se adentraba en el corazón del distrito de los rascacielos, vi gente apretujada en todas las esquinas, en todos los estacionamientos vacíos, acurrucada alrededor de fuegos encendidos en barriles abiertos, de estufas de gasóleo. Otros hacían cola junto a las estaciones gratuitas de recarga eléctrica, ataviados con visores y guantes hápticos aparatosos, anticuados. Mientras, a través de alguno de los puntos de acceso gratuitos a las conexiones *wireless* que GSS tenía repartidos por el centro, interactuaban con las realidades mucho más agradables de Oasis y hacían pequeños movimientos de manos, gesticulando como fantasmas.

Finalmente, llegamos al IOI Plaza, en el número 101, el corazón de la ciudad.

Miré por la ventanilla y vi, asustado y en silencio, la sede de Innovative Online Industries aparecer ante mí: dos torres rectangulares que flanqueaban una tercera, redonda, para formar el logo de la empresa. Los rascacielos de IOI eran los edificios más altos de la ciudad, moles impresionantes de acero y espejo unidas por pasadizos y raíles. La parte más alta de los dos se perdía más allá de las nubes. Eran idénticos a sus réplicas en Oasis, pero allí, en el mundo real, su aspecto imponía bastante más.

El vehículo accedió a un garaje situado en la base del edificio circular y, desde allí, descendió por una serie de rampas de cemento hasta alcanzar una gran zona abierta que recordaba a un muelle de carga y descarga. En un cartel, sobre una hilera de portones, podía leerse: CENTRO DE

RECLUTAMIENTO DE TRABAJO FORZOSO IOI.

A los otros reclutas y a mí nos bajaron del vehículo. Un escuadrón de guardias de seguridad armados con rifles de aturdimiento nos esperaba para custodiarnos. Nos quitaron las esposas. Después, un agente empezó a someternos a un escaneado de retina mediante un aparato portátil. Contuve la respiración cuando me lo acercó al ojo. A continuación, la unidad emitió un pitido y él leyó en voz alta la información que aparecía en la pantalla: «Lynch, Bryce. Veintidós años. Ciudadano con plenos derechos. Sin antecedentes penales. Reclutamiento por impago de deudas.» Asintió y pulsó una serie de iconos en su pizarra digital. Después me condujeron hasta una habitación caldeada, bien iluminada, ocupada por otros nuevos reclutas. Todos pasaban a través de un laberinto de cintas-valla, como si fueran niños crecidos haciendo cola en medio de un parque de atracciones de pesadilla. Parecía haber el mismo número de hombres que de mujeres, pero era difícil determinarlo con exactitud. Casi todo el mundo compartía conmigo la palidez del rostro y una falta total de vello corporal, y todos llevábamos los mismos monos grises y zapatos de plástico. Se diría que éramos extras de *THX1138*.

La cola desembocaba en una serie de controles de seguridad. En el primero de ellos, a los reclutas se los sometía a un escaneado exhaustivo con un Metadetector de última generación que garantizaba que nadie ocultara dispositivos electrónicos, bien en la ropa, bien en el cuerpo. Mientras esperaba mi turno, vi apartar a varios de la fila por llevar miniordenadores subcutáneos o teléfonos activados por voz en los empastes de las muelas. Se los llevaban a otra sala para extraérselos. Un tipo que me precedía en la cola llevaba una consola Oasis en miniatura de la marca Sinatro en una prótesis de testículo. Eso sí era tener huevos.

Una vez que hube pasado unos cuantos controles más, fui conducido a la zona de pruebas, una sala gigantesca ocupada por centenares de cubículos pequeños e insonorizados. Me sentaron en uno de ellos y me entregaron un visor barato y un par de guantes hápticos más baratos todavía. Aquel equipo

no me permitía el acceso a Oasis, pero aun así sentí cierto alivio al ponérmelos.

A partir de ahí, empezaron a someterme a una batería de tests de dificultad creciente pensados para medir mis conocimientos y mis habilidades en todas las áreas que pudieran ser de utilidad a mi nueva empresa. Aquellos exámenes, claro está, tenían que ver con la información falsa sobre mi formación académica y mi vida laboral que yo había proporcionado al crear la identidad fraudulenta de Bryce Lynch.

Deliberadamente, me esforcé por responder a la perfección todas las pruebas relacionadas con el software, el hardware y las redes de Oasis, pero no las que tenían que ver con James Halliday y el Huevo de Pascua. No quería que me asignaran a la División de Ovología, porque era posible que allí me encontrara con Sorrento. No creía que pudiera reconocermme —nunca nos habíamos visto en persona, y yo ya no me parecía a la imagen que figuraba en mi expediente escolar—, de todos modos no quería correr el riesgo. Con lo que estaba haciendo, ya estaba tentando a la suerte mucho más que cualquier persona en su sano juicio.

Horas después, cuando terminé el último test, me trasladaron hasta una sala de chats virtuales para que conociera a mi consejera de aprendizaje. Se llamaba Nancy y, en un tono hipnótico y monocorde, me informó de que, gracias a la excelente puntuación que había obtenido en los tests y a mi impresionante currículum laboral, me habían «premiado» con un puesto de Representante II de Asistencia Técnica. Me pagarían veintiocho mil quinientos dólares al año, de los que deducirían el coste del alojamiento, la manutención, los impuestos, la atención médica, dental, oftalmológica y los servicios recreativos, que se descontarían automáticamente de mi sueldo. El importe restante (si lo había) se destinaría a saldar la deuda que había contraído con la empresa. Una vez abonada, mi reclutamiento forzoso terminaría. Entonces, en función de mi rendimiento laboral, era posible que me ofrecieran un empleo fijo en IOI.

Todo aquello era, claro está, una broma de mal gusto. Los reclutas no

llegaban nunca a saldar su deuda y, por tanto, jamás recobraban su libertad. Cuando te aplicaban todas las deducciones, intereses de demora y penalizaciones, terminabas debiéndoles más y no menos cada mes. Si cometías el error de dejarte reclutar, lo más probable es que siguieras esclavizado de por vida. De todos modos, a mucha gente parecía no importarle, pues lo veían como un trabajo fijo. Además, de ese modo sabían que no iban a morir de hambre ni de frío en plena calle.

Mi «contrato de trabajo forzoso» apareció en una ventana de mi visualizador. Contenía una larga lista de condiciones y advertencias sobre mis derechos (o, mejor dicho, mi renuncia a ellos desde ese momento en adelante), en tanto que empleado reclutado. Nancy me pidió que lo leyera, lo firmara y me dirigiera al Área de Reclutamiento. Acto seguido se desconectó de la sala de chat. Bajé hasta el final del contrato, sin molestarme en leerlo. Tenía más de seiscientas páginas. Lo firmé con el nombre de Bryce Lynch y confirmé mi firma con el escaneado de retina.

Aunque usaba un nombre falso, no estaba seguro de si aquel contrato sería, de todos modos, legalmente vinculante. Lo cierto es que no me preocupaba demasiado. Tenía un plan y lo que estaba haciendo formaba parte de él.

Me condujeron por otro pasillo hasta el Área de Reclutamiento. Me colocaron en una cinta transportadora que me llevó por una larga sucesión de estaciones. En primer lugar, me quitaron el mono y los zapatos para incinerarlos. Después me hicieron pasar por una especie de túnel de lavado de coches: con distintas máquinas me enjabonaron, frotaron, desinfectaron, aclararon, secaron y desparasitaron. Después me entregaron otro mono de trabajo gris y otro par de zapatos de plástico.

En la siguiente parada, un panel de máquinas me sometió a una completa revisión médica y a varios análisis de sangre. (Afortunadamente, la Ley de Privacidad Genética prohibía que IOI me tomara muestras de ADN.) Después me inyectaron diversas vacunas con una sucesión de jeringuillas automatizadas que, simultáneamente, me pincharon los dos hombros y las

dos nalgas.

A medida que avanzaba por la cinta, unos monitores planos situados a cierta altura proyectaban sin parar una película formativa de diez minutos de duración, en una secuencia infinita: «¡Reclutamiento de Trabajadores Forzosos: el camino más rápido para pasar de las deudas al éxito!» Los participantes eran estrellas de la televisión que, con voz alegre, vomitaban propaganda de la empresa al tiempo que exponían los detalles de la política de reclutamiento forzoso de IOI. Después de verla cinco veces, había memorizado toda aquella mierda. Cuando llevaba diez, movía los labios a la vez que los actores.

«¿Qué debo esperar una vez completado mi proceso inicial y situado ya en mi puesto de trabajo?», preguntaba Johnny, el personaje principal del cortometraje formativo.

«Debes esperar la esclavitud permanente, Johnny», pensaba yo. Pero seguía mirando una vez más al representante de recursos humanos de IOI, que con voz amable le contaba a Johnny cómo era el día a día de un recluta.

Finalmente llegué al estadio final, donde una máquina me anilló el tobillo con una banda metálica acolchada, un poco por encima de la articulación. Según la peliculita explicativa, gracias a él mi posición espacial quedaba monitorizada en todo momento, además de que autorizaba o denegaba mi acceso a las distintas áreas del complejo de oficinas de IOI. Si intentaba escapar, quitarme la anilla o crear problemas de cualquier clase, el mecanismo estaba diseñado para proporcionar descargas eléctricas paralizantes. Y, si era necesario, también podía administrar una dosis elevada de tranquilizante que llegaba directamente al torrente sanguíneo.

Cuando me instalaron la anilla, otra máquina me introdujo un pequeño dispositivo electrónico en el lóbulo de la oreja derecha, anclándolo en dos puntos. Me estremecí de dolor y solté varios tacos. Sabía, por la película explicativa, que acababan de colocarme un DOC, es decir, un Dispositivo de Observación y Comunicación, al que casi todos los reclutas llamaban «el audífono». Me recordaba a los dispositivos que los conservacionistas

instalaban en animales en vías de extinción para controlar sus movimientos en libertad. El audífono incorporaba un diminuto comunicador por el que el ordenador principal de Recursos Humanos podía realizar anuncios y emitir órdenes directamente al oído de la persona en cuestión. También contenía una pequeña cámara que permitía a los supervisores de IOI controlar todo lo que el recluta tenía delante. En las habitaciones había instaladas cámaras de vigilancia, pero al parecer no era suficiente, pues habían decidido montar cámaras en las cabezas de los reclutas.

Pocos segundos después de que me introdujeran y activaran el audífono, empecé a oír la voz plácida y monocorde del ordenador central de Recursos Humanos recitando órdenes y demás informaciones. Al principio creí que iba a volverme loco, pero lentamente fui acostumbrándome. No tenía otro remedio.

Al bajarme de la cinta transportadora, el ordenador de Recursos Humanos me indicó que me dirigiera a una cantina que parecía sacada de una película antigua de prisiones. Allí me entregaron una bandeja verde lima que contenía comida: una hamburguesa de soja insípida, una cucharada de puré de patatas aguado y un postre que era algo vagamente parecido a una tarta de fruta. Lo devoré en poco tiempo. El ordenador de Recursos Humanos me felicitó por mi buen apetito. Después me informó de que se me autorizaba a realizar una visita de cinco minutos al baño. Cuando salí me condujeron hasta un ascensor sin botones ni indicador de plantas. Cuando las puertas se abrieron, leí lo que estaba grabado en la pared:

HAB. RECLUTAS-BLOQUE 05-REP. ASIST. TEC.

Salí del ascensor y avancé por el pasillo enmoquetado. Estaba en silencio, oscuro. La única iluminación provenía de dos hileras de luces piloto empotradas en el suelo. Yo había perdido la noción del tiempo. Me parecía que habían transcurrido días desde que me habían sacado de mi apartamento. Caminaba como un autómatas.

«Tu primer servicio de asistencia técnica empieza dentro de siete horas —me informó el ordenador al oído, con su voz monótona—. Hasta entonces puedes dormir. Dobla a la izquierda en la intersección que tienes delante y avanza hacia la unidad habitacional asignada, la número 42G.»

Hice, una vez más, lo que me pedían. Me parecía que no lo estaba haciendo nada mal.

El Bloque Habitacional me recordó a un mausoleo. Se trataba de una red de pasillos abovedados, cada uno de ellos flanqueado a ambos lados por hileras de dormitorios-cápsula en forma de nicho de diez plantas que llegaban hasta el techo. Cada columna de unidades habitacionales estaba numerada y la puerta de cada cápsula se identificaba con una letra de la «A» a la «J». La A correspondía al nivel inferior.

Tardé unos minutos en alcanzar mi unidad, situada en la zona superior de la columna 42. Al acercarme a ella, la escotilla se levantó emitiendo un silbido, y una luz tenue, azulada, se encendió en su interior. Subí por la estrecha escalera de mano instalada entre las dos torres de nichos y apoyé los pies en la escueta plataforma que sobresalía bajo cada uno de ellos. Cuando entré en mi cápsula, la plataforma se retrajo y la trampilla, a mis pies, se cerró.

El interior de mi unidad habitacional era una urna blanca moldeada a inyección, de un metro de altura y un metro de anchura por dos metros de longitud. El suelo estaba cubierto por un colchón de espuma-gel y una almohada. Olían a goma quemada, de lo que deduje que debían de ser nuevos.

Además de la cámara que llevaba a un lado de la cabeza, había otra instalada en lo alto de la puerta de mi unidad. La empresa no se molestaba en camuflarlas. Quería que sus reclutas supieran que los observaban.

La única distracción en la cabina era una consola de entretenimiento; una pantalla táctil, grande y plana encajada en la pared. Junto a ella, un visor sin cables en un colgador. Toqué la pantalla para activarla. Mi nuevo número de empleado y mi posición aparecieron en lo alto del visualizador: Lynch,

Bryce T. Representante Técnico II de Oasis - Empleado IOI N.º 338645.

Debajo apareció un menú con los programas de entretenimiento a los que podía acceder. Tardé apenas unos segundos en revisar mis limitadas opciones. De hecho, sólo podía ver un canal: IOI-N, que era de la propia empresa y emitía noticias las veinticuatro horas. En realidad, las noticias estaban relacionadas con IOI y más que de información se trataba de propaganda. También tenía acceso a una mediateca de películas formativas y simulaciones, la mayoría de ellas relacionada con mi nuevo puesto como representante de asistencia técnica de Oasis.

Al intentar acceder a una de las otras mediatecas de entretenimiento, *Vintage Movies*, el sistema me informó de que no podría conectarme a una selección más amplia de opciones de ocio hasta que hubiera recibido una puntuación superior a la media en tres informes consecutivos sobre eficacia empresarial. Y, acto seguido, el sistema me preguntó si deseaba más información sobre el Programa de Premios de Entretenimiento para Reclutas Forzosos. No. No lo deseaba.

El único programa de televisión que podía ver era una comedia de costumbres producida por la propia empresa, *Tommy Queue*. Según la sinopsis, se trataba de una «comedia desternillante que relataba las desventuras de Tommy, un representante técnico de Oasis recién reclutado que se esforzaba para alcanzar la independencia económica y... ¡la excelencia en el trabajo!».

Seleccioné el primer episodio, descolgué el visor y me lo puse. Como suponía, la serie no era más que un documental formativo con risas enlatadas de fondo. No me interesó lo más mínimo. Sólo quería dormir. Pero sabía que me controlaban y que escrutaban y archivaban todos los movimientos que hacía. De modo que permanecí despierto todo lo que pude, ignorando un episodio de *Tommy Queue* tras otro.

A pesar de todos mis esfuerzos, mi mente regresaba una y otra vez a Art3mis. Por más que me dijera a mí mismo, yo sabía que ella era la verdadera razón por la que me había expuesto a ese plan descabellado. ¿Qué

me pasaba por la cabeza? Era muy probable que no lograra salir de allí nunca más. Me sentía enterrado bajo una avalancha de dudas. ¿La combinación de mis dos obsesiones —el Huevo de Pascua y Art3mis— era la que me había llevado al delirio? ¿Por qué me exponía a semejante riesgo para ganar a una persona a la que no había visto nunca en mi vida? ¿A alguien que parecía no tener el menor interés en volver a hablar conmigo?

¿Dónde se encontraba ella en ese momento? ¿Me echaba de menos?

Seguí torturándome mentalmente hasta que, al fin, el sueño me venció.

El centro de llamadas del Servicio Técnico de IOI ocupaba tres plantas enteras de la torre situada más al este, una de las que tenía forma de letra «I». En todas ellas había un laberinto de cubículos numerados. El mío estaba completamente vacío, salvo por una silla de despacho regulable anclada al suelo. Varios de los cubículos cercanos al mío estaban sin ocupar, esperando la llegada de nuevos reclutas.

Yo no me había ganado el privilegio de decorar mi cabina con objetos personales. Si obtenía el número suficiente de puntos por mi alta productividad y los informes positivos de los clientes, podría «gastar» algunos de esos puntos en «comprar» el privilegio de decorar mi cubículo, tal vez con una planta en una maceta, o quizá con el póster de un gatito colgado de la cuerda de un tendedero.

Cuando llegué a mi cubículo, tomé el visor y los guantes de la empresa del único estante de la pared y me los puse. Me desplomé en la silla. El ordenador de trabajo estaba empotrado a la base circular de la silla y se activaba automáticamente cuando me sentaba. Tras la verificación de mi número de empleado, accedí de inmediato a mi cuenta de trabajo en la intranet de IOI. No me estaba permitida ninguna conexión externa a Oasis. Lo único que podía hacer allí era leer e-mails relacionados con el trabajo, revisar la documentación de apoyo y los manuales de procedimiento, así como las estadísticas sobre la duración de las llamadas. Nada más. Todos los movimientos que realizaba a través de la red interna eran estrechamente monitorizados, controlados y registrados.

Me coloqué en la cola de llamadas y de ese modo inicié mi turno de doce horas. Llevaba sólo ocho días en mi calidad de recluta, pero me sentía como si llevara años encerrado en una cárcel.

El avatar del primer usuario apareció en la pantalla, en la sala de chat de asistencia técnica. Su nombre y sus datos aparecieron también sobre él,

flotando en el aire. Su apodo era superoriginal: «HotCock007.»

Vi claro que ése iba a ser otro día maravilloso.

HotCock007 era un bárbaro corpulento y calvo con armadura de cuero negro y un montón de tatuajes de demonios en los brazos y en la cara. Empuñaba una gigantesca espada que casi duplicaba el tamaño del cuerpo de su avatar.

—Buenos días, señor HotCock cero cero siete —recité—. Gracias por llamar a asistencia técnica. Soy el representante técnico número tres tres ocho seis cuatro cinco. ¿En qué puedo ayudarle?

El software de cortesía empresarial filtraba mi voz, alterando el tono y sus inflexiones para asegurarse de que siempre sonara alegre y optimista.

—Eh..., sí... —dijo HotCock007 para empezar—. Acabo de comprarme esta mierda de espada y ahora no puedo ni usarla. ¡No puedo atacar nada con ella! ¿Qué coño le pasa a esta puta mierda? ¿Está rota?

—Señor, el único problema es que es usted un jodido inútil, un imbécil integral —respondí.

Oí un zumbido que ya me resultaba familiar, y en mi visualizador apareció el mensaje:

VIOLACIÓN DE CORTESÍA: PALABRAS PROHIBIDAS:
IMBÉCIL, INÚTIL, JODIDO

El software corporativo patentado por IOI había detectado la naturaleza inapropiada de mi respuesta y la había silenciado, por lo que el cliente no la oyó. El programa también archivó mi «violación de cortesía» y la remitió a Trevor, el supervisor de mi sección, para que éste pudiera abordar la cuestión durante la siguiente sesión de control, que se celebraría en breve, pues tenían lugar dos veces por semana.

—Señor, ¿ha adquirido su espada en una subasta *online*?

—Sí —me respondió HotCock007—. Y me ha costado un huevo.

—Manténgase a la espera durante un instante, mientras examino el

artículo. —Yo sabía cuál era su problema, pero quería asegurarme antes de decírselo y evitar de ese modo exponerme a una multa.

Con el dedo índice pulsé la espada para seleccionarla. Al momento se abrió una pequeña ventana con el listado de sus propiedades. La respuesta se encontraba allí mismo, en la primera línea. Aquella espada en concreto sólo podía usarla un avatar que hubiera alcanzado, como mínimo, el décimo nivel. Y el señor HotCock007 apenas había alcanzado el séptimo nivel. Se lo expliqué en pocas palabras.

—¿Qué? ¡Eso no es justo! El tipo que me la vendió no me dijo nada de eso.

—Señor, siempre es recomendable asegurarse de que su avatar va a poder usar un artículo antes de adquirirlo.

—¡Maldita sea! —exclamó—. ¿Y ahora qué hago yo con ella?

—Podría metérsela por el culo y hacer ver que es usted un pinchito moruno.

VIOLACIÓN DE CORTESÍA. RESPUESTA SILENCIADA.
VIOLACIÓN ARCHIVADA

Volví a intentarlo.

—Señor, tal vez podría guardar el artículo en su inventario hasta que su avatar haya alcanzado el décimo nivel. También podría volver a sacar el objeto a subasta y usar lo que obtenga por ella para comprar otra similar. Otra cuyo nivel corresponda al de su avatar.

—¿Eh? —respondió HotCock007—. ¿Cómo dice?

—Que puede quedársela o venderla.

—Ah.

—¿Puedo ayudarlo con algo más?

—No, creo que no...

—Perfecto. Gracias por llamar a asistencia técnica. Pase un buen día.

Pulsé el icono de desconectar en mi visualizador y Hot-Cock007 se

disolvió en la nada. Tiempo de llamada: 2,07. Cuando ya aparecía el avatar de la siguiente clienta —una mujer alienígena de piel roja y pechos grandes llamada Vartaxxx—, la puntuación que medía el grado de satisfacción del cliente que acababa de otorgarme HotCock007 apareció en mi visualizador. Era un seis sobre diez. Entonces el sistema me recordó amablemente que debía de mantener la media por encima de los 8,5 si quería conseguir un aumento de sueldo en la siguiente revisión.

Dar asistencia técnica allí no tenía nada que ver con trabajar desde casa, donde podía ver películas, participar en juegos o escuchar música mientras respondía a una interminable sucesión de llamadas soporíferas. En cambio, en IOI, la única distracción consistía en mirar el reloj. (O la información bursátil de la empresa, que figuraba siempre en lo alto del visualizador de todos los reclutas. No había manera de librarse de él.)

Durante cada turno disponía de tres pausas de cinco minutos para ir al baño. La del almuerzo era de media hora. Yo, por lo general, comía en mi cubículo, no en la cantina, para ahorrarme a los demás representantes despotricando contra los clientes o alardeando de los puntos que habían ganado por sus buenos servicios. Había llegado a despreciar a los otros reclutas casi tanto como a los clientes.

Ese día me quedé dormido cinco veces mientras trabajaba. Cuando el sistema veía que me quedaba traspuesto, hacía sonar una alarma que penetraba directamente en mis oídos y me despertaba al momento. A continuación anotaba la infracción en mis datos de empleado. Mi narcolepsia se convirtió en un problema tan notorio durante la primera semana que me proporcionaban dos pastillas rojas todos los días para que me mantuviera despierto. Y yo me las tomaba, sí. Pero sólo al salir del trabajo.

Cuando, finalmente, mi jornada laboral terminó, me quité el visor y los guantes y regresé a mi unidad habitacional lo más rápidamente que pude. Era lo único para lo que me daba prisa en todo el día. Cuando llegué a mi pequeño ataúd de plástico, me metí en su interior y me desplomé sobre el

colchón, boca abajo, en la misma posición que la noche anterior. Y que la anterior. Permanecí inmóvil unos minutos, mirando de reojo la hora que marcaba el reloj de la consola de entretenimiento. Cuando señaló las 7.07 de la tarde, me di media vuelta y me senté.

—Luces —pronuncié en voz baja.

Ésa había llegado a ser mi palabra favorita de la última semana, además de sinónimo de «libertad».

Los focos empotrados en el caparazón de mi unidad habitacional se apagaron, sumiendo el pequeño compartimento en la oscuridad. Si alguien hubiera estado revisando mis grabaciones en directo, habría distinguido un breve destello que indicaba que las cámaras pasaban al modo de visión nocturna. Entonces habría vuelto a resultar claramente visible en los monitores. Pero, gracias a un sabotaje que había cometido a principios de la semana, las cámaras de seguridad de mi cabina, así como el audífono, habían dejado de realizar las tareas que tenían asignadas. De modo que, por primera vez en ese día, nadie podía espiarme.

Es decir, que a partir de ese momento empezaba lo bueno.

Pulsé la pantalla de la consola de entretenimiento. Se conectó y me ofreció las mismas opciones que en la primera noche que había pasado allí: un puñado de documentales formativos y simulaciones, además de la serie completa de *Tommy Queue*.

Cualquiera que controlara el uso que daba a mi consola de entretenimiento vería que me pasaba las noches viendo aquella comedia hasta que me quedaba dormido, y que, tras terminar el capítulo dieciséis, el último, empezaba a verla desde el principio una vez más. Los datos de las grabaciones también mostrarían que me dormía todos los días a la misma hora, aproximadamente (aunque no exactamente), y que no me despertaba hasta que sonaba la alarma, a la mañana siguiente.

Pero en realidad, claro, yo no había estado viendo aquella comedia de mierda por las noches. Ni me había pasado las noches durmiendo. De hecho, durante la última semana había restringido a dos mis horas diarias de sueño,

lo que empezaba a pasarme factura.

Sin embargo, a partir del momento en que las luces de mi unidad habitacional se apagaban, sentía que la energía se apoderaba de mí y me desvelaba por completo. Mi cansancio parecía esfumarse cuando empezaba a navegar por los menús de la consola de entretenimiento, que me había aprendido de memoria, cuando mis dedos volaban rápidamente sobre la pantalla táctil.

Hacía siete meses, más o menos, había obtenido una serie de contraseñas de la intranet de IOI, a través de L33t HaxOrz Warezhaus, el mismo sitio ilegal de subasta de datos donde había conseguido la información necesaria para crearme una nueva identidad. Yo estaba siempre pendiente de lo que ofrecían aquellas páginas de datos del mercado negro, porque nunca se sabía lo que podían subastar. Información sobre fallos en la seguridad del servidor de Oasis; trampas para sacar dinero de los cajeros automáticos; vídeos de contenido sexual robados a famosos. Lo que fuera. Llevaba ya un tiempo revisando los listados de las subastas de Warezhaus cuando una, concretamente, me llamó la atención: Contraseñas de la Intranet de IOI, Puertas Traseras y Fallos de Seguridad del Sistema. El vendedor aseguraba que ofrecía información clasificada sobre la arquitectura de la red interna de IOI, además de una serie de códigos de acceso administrativo y de información sobre fallos del sistema de protección, capaces de otorgar a quien los aprovechara «carta blanca para acceder a la red informática de la empresa».

De no haber aparecido en una página tan seria y prestigiosa, yo habría dado por sentado que se trataba de productos falsos. El vendedor anónimo aseguraba ser un exprogramador de IOI, además de uno de los principales artífices de la red de la empresa. Seguramente se trataba de un «chaquetero» —un programador que, intencionadamente, creaba puertas traseras y fallos de seguridad en los sistemas que diseñaba, para poder venderlos luego en el mercado negro. De ese modo cobraba dos veces por el mismo trabajo y acallaba el sentimiento de culpa que pudiera albergar por trabajar para una

multinacional desalmada como IOI.

El problema evidente (que el vendedor, como es lógico, no mencionaba), era que todos aquellos códigos no servían de nada a menos que uno tuviera acceso a la red de la empresa. Y la de IOI era una red autónoma de máxima seguridad sin conexiones directas a Oasis. La única manera de acceder a ella era convertirse legalmente en uno de sus empleados (algo muy difícil y que llevaba mucho tiempo). La otra opción era sumarse al creciente ejército de reclutas forzosos.

En su momento, había decidido pujar de todos modos por aquellos códigos de acceso, pensando en el hipotético caso de que pudieran serme de utilidad algún día. Como no había modo de verificar la autenticidad de los datos, el precio de salida no varió mucho durante la subasta y terminé llevándomelos por unos pocos miles de créditos. Unos minutos después de que concluyera la subasta los recibí en mi bandeja de entrada. Tras descryptarlos, los examiné con detalle. Todo parecía auténtico, de modo que los archivé para revisarlos en otro momento y me olvidé de ellos... hasta unos meses después, cuando contemplé la barricada de los sixers alrededor del Castillo de Anorak. Lo primero que me vino a la mente fueron las claves de acceso de IOI. Y los engranajes de mi cerebro se pusieron en marcha, y mi descabellado plan empezó a tomar forma.

Alteraría los registros económicos de Bryce Lynch, mi identidad falsa, para dejarme reclutar forzosamente por IOI. Una vez que me hubiera infiltrado en el edificio y hubiera superado el telón de seguridad de la empresa, usaría las contraseñas de la intranet para introducirme furtivamente en las bases de datos privadas de los sixers y hallaría la manera de derribar el escudo que habían erigido sobre el Castillo de Anorak.

El plan era tan disparatado que suponía que nadie podía haberlo previsto.

No comprobé la validez de las contraseñas hasta mi segunda noche como recluta. Estaba nervioso, no sin motivo, porque si finalmente resultaba que

me habían engañado y me habían vendido datos falsos, si finalmente resultaba que ninguna de las contraseñas funcionaba, me esperaba una vida entera de esclavitud a cambio de nada.

Con la cámara del audífono enfocada hacia delante para mantenerla alejada de la pantalla, abrí el menú de configuración de la consola de entretenimiento, lo que me permitió realizar las adaptaciones de vídeo y audio correspondientes: volumen y altavoces, brillo y color. Escogí, en todos los casos, la resolución más alta y pulsé tres veces el botón de «aplicar». Después bajé los controles del volumen y del brillo hasta el mínimo y volví a pulsar el botón de «aplicar». En el centro de la pantalla apareció una ventana pequeña que me pidió mi número de técnico de mantenimiento y la contraseña de acceso. Introduje rápidamente el número de identificación y la larga contraseña alfanumérica que había memorizado. La cotejé dos veces, para evitar errores, y le di a «OK». El sistema hizo una pausa que me pareció eterna y entonces, con gran alivio, vi que aparecía el siguiente mensaje:

PANEL DE CONTROL DE MANTENIMIENTO-ACCESO AUTORIZADO

Desde ese momento tendría acceso a la cuenta del servicio de mantenimiento diseñada para permitir a los encargados de las reparaciones comprobar y limpiar los diversos componentes de las unidades de entretenimiento. Acababa de conectarme como técnico, pero mi acceso a la red seguía siendo bastante limitado. Con todo, se trataba de un primer paso que me abría la puerta que tanto necesitaba. Aprovechándome de un fallo en el sistema dejado expresamente por uno de los programadores, pude crear una cuenta administrativa falsa y, una vez creada, tuve acceso al resto.

Mi primera orden fue disponer de un poco de intimidad.

Navegué velozmente por bastantes submenús hasta dar con el panel de control del Sistema de Monitorización de Reclutas. Al introducir mi número de empleado apareció en la pantalla mi ficha de trabajador forzoso, así como

una foto que me habían tomado durante la fase inicial del proceso. En la ficha figuraba el estado de mi cuenta corriente, la cantidad adeudada, mi grupo sanguíneo, el grado de satisfacción de los clientes con mi trabajo..., toda la información que la empresa tenía sobre mí. En el ángulo superior derecho de mi ficha había dos ventanas de vídeo, una alimentada por la cámara del audífono y la otra conectada a la de la unidad habitacional. La del audífono aparecía enfocada hacia la pared. La del dormitorio-cápsula mostraba mi cogote, que yo había colocado de manera que impidiera la visión de la consola de entretenimiento.

Seleccioné las dos cámaras y accedí al menú de configuración. Sirviéndome de los fallos dejados por el «chaquetero», logré introducir un efecto gracias al cual las dos cámaras emitían las imágenes de vídeo archivadas de mi primera noche como recluta, en lugar de transmitir en directo. A partir de ese momento, si alguien revisaba las grabaciones, me vería durmiendo en mi unidad habitacional, y no sentado toda la noche, manejando desesperadamente la consola para manipular la red de la empresa. Después programé las cámaras para que recuperaran las imágenes grabadas de antemano, cada vez que apagara las luces de mi dormitorio-cápsula. El cambio de imagen, de una décima de segundo, quedaría disimulado por la distorsión momentánea del vídeo que se producía cuando las cámaras pasaban de una visión diurna a otra nocturna.

Yo, en todo momento, pensaba que estaban a punto de descubrirme y de expulsarme del sistema, pero no sucedía. Mis contraseñas seguían funcionando. Había pasado las seis últimas noches asediando la intranet de IOI, introduciéndome cada vez más en las profundidades de la red. Me sentía como un preso en una de aquellas películas viejas de cárceles, que regresa a su celda todas las noches para seguir cavando un túnel en los muros con una cucharilla de café.

Y entonces, la noche anterior, justo antes de caer vencido por el cansancio, había logrado abrirme paso hasta el laberinto de cortafuegos y acceder a la base de datos de la División de Ovología. El sanctasanctórum de

los sixers. El archivo de los archivos. Y esa noche, por fin, podría explorarlo a mis anchas.

Sabía que iba a tener que llevarme algunos datos sobre los sixers cuando escapara, por lo que esa semana había usado mi cuenta de administración de la intranet para enviar un formulario falso de solicitud de hardware. Conseguí que enviaran un *flash drive* de diez zettabites a un supuesto empleado (Sam Lowery), a un cubículo vacío situado a pocas filas de distancia del mío. Tras asegurarme de que mantenía la cámara del audífono apuntando en la otra dirección, me metí en el cubículo, recogí la pequeña unidad de almacenamiento de datos, me la metí en el bolsillo y la llevé furtivamente a mi unidad habitacional. Esa noche, después de apagar las luces y deshabilitar las cámaras de seguridad, abrí el panel de acceso al mantenimiento de mi consola de entretenimiento e introduje *el flash drive* en una ranura de expansión usada para las actualizaciones de la empresa. A partir de ese momento, pude descargar datos de red directamente a ese *drive*.

Me puse el visor y los guantes hápticos de la consola de entretenimiento, y me tendí sobre el colchón. El visor me ofrecía una visión tridimensional de la base de datos de los sixers, con gran cantidad de ventanas superpuestas suspendidas frente a mí. Con los guantes, empecé a manipularlas y navegué por la estructura de los archivos de la base de datos. Al parecer, la mayor de sus secciones era la de información relacionada con Halliday. La cantidad de datos sobre él de que disponían era extraordinaria. Comparado con ella, mi *Diario del Grial* parecía un juego de niños. Contenía cosas que yo no había visto en mi vida; cosas que no sabía siquiera que existieran: cartillas con las calificaciones escolares de Halliday, películas domésticas de su infancia, e-mails que había escrito a sus fans... No tenía tiempo para leerlo todo, pero copié lo que me pareció más interesante en mi unidad de almacenamiento con la idea de estudiarlo más adelante, si podía.

Me concentré en aislar los datos relacionados con el Castillo de Anorak y las fuerzas de los sixers apostadas en su interior y a su alrededor. Copié toda la información reservada sobre sus armas, vehículos, cazas y efectivos.

También anoté todos los datos que encontré sobre el Orbe de Osuvox, el artefacto que usaban para generar el escudo alrededor del castillo, incluido el lugar exacto donde lo conservaban y el número de empleado del hechicero sixer que lo manejaba.

Poco después me topé con el premio gordo: un archivo que contenía centenares de horas de grabaciones de la simulación en las que se documentaba el descubrimiento inicial de la Tercera Puerta por parte de los sixers, así como sus intentos de franquearla. Como todo el mundo sospechaba ya, la Tercera Puerta se hallaba situada en el interior del Castillo de Anorak. Sólo los avatares en posesión de una copia de la Llave de Cristal podían cruzar el umbral de la puerta principal del castillo. Para mi horror, constaté que, en efecto, el de Sorrento había sido el primer avatar en plantar el pie en el Castillo de Anorak desde la muerte de Halliday.

La entrada del castillo conducía a un inmenso vestíbulo cuyas paredes, suelo y techo estaban revestidos de oro. En el extremo septentrional de aquella cámara, encajada en la pared, se alzaba una gran puerta de cristal, en cuyo centro se adivinaba una pequeña cerradura.

Apenas la miré supe que me encontraba frente a la Tercera Puerta.

Aceleré algunas de las grabaciones recientes. Por lo que veía, los sixers no habían encontrado aún la manera de abrir la puerta. Introducir, sin más, la llave en la cerradura parecía no surtir efecto. Habían puesto a su equipo a averiguar la razón, pero todavía no habían logrado ningún avance.

Mientras los datos y las grabaciones de vídeo se copiaban en mi unidad de almacenamiento, yo seguía introduciéndome en la base de datos de los sixers. Finalmente, descubrí una zona restringida llamada Cámara Estrella. Era la única a la que parecía no tener acceso, de modo que usé mi número de identificación como administrativo para crear una nueva «cuenta de pruebas», y después otorgué a dicha cuenta un acceso de superusuario y privilegios plenos de administrador. Mi plan funcionó; autorizaron mi acceso. La información que contenía aquella zona restringida estaba dividida en dos carpetas: Estatus de Misión y Evaluación de Amenazas. Abrí la

segunda y al ver lo que contenía estuve a punto de desmayarme. Incluía cinco subcarpetas etiquetadas con los nombres Parzival, Art3mis, Hache, Shoto y Daito. El de éste tenía una gran cruz roja marcada encima.

Abrí primero la carpeta de Parzival. Al momento apareció un informe detallado que contenía toda la información que los sixers habían recabado sobre mí en los últimos años. Mi certificado de nacimiento; mis datos académicos. Al final existía un enlace para ver la grabación de mi sesión virtual de chat con Sorrento, que concluía con la bomba lanzada sobre la caravana fija de mi tía. Tras mi desaparición, me habían perdido la pista. Habían captado miles de imágenes fijas y en movimiento de mi avatar durante el último año, y gran cantidad de datos sobre mi fortaleza en Falco, pero no sabían nada de mi ubicación en el mundo real. Mi paradero actual constaba como «desconocido».

Cerré la ventana, aspiré hondo y abrí la carpeta dedicada a Art3mis.

En la parte superior figuraba la foto escolar de una niña pequeña que esbozaba una sonrisa decididamente triste. Para mi sorpresa, su aspecto era casi idéntico al de su avatar. El mismo pelo castaño oscuro, los mismos ojos color avellana y el mismo rostro hermoso que tan bien conocía... con una pequeña diferencia. El lado izquierdo de la cara estaba cubierto por una marca de nacimiento roja. Más tarde sabría que también las llamaban «manchas de vino de Oporto». En la foto, llevaba un mechón de pelo caído sobre el ojo izquierdo para disimularla.

Art3mis me había llevado a creer que, en la vida real, era una persona muy desagradable. En ese momento vi que aquello no podía estar más lejos de la realidad. A mis ojos, su marca de nacimiento no le restaba nada a su belleza. Si acaso, el rostro que contemplaba en aquella fotografía me parecía más bonito que el de su avatar, porque sabía que era el de verdad.

Los datos que acompañaban la imagen decían que su verdadero nombre era Samantha Evelyn Cook, que era una ciudadana canadiense de veinte años, que medía un metro setenta y pesaba setenta y seis kilos. El archivo también contenía información sobre su domicilio —Greenleaf Lane 2206,

Vancouver, Columbia Británica—, además de sobre muchos otros aspectos, entre ellos su grupo sanguíneo y sus calificaciones académicas hasta el parvulario.

Encontré un enlace a un vídeo sin etiquetar en la parte inferior de su carpeta y, al seleccionarlo, en mi visualizador apareció una transmisión en directo de una casa pequeña de un barrio residencial. Tardé unos segundos en caer en la cuenta de que allí era donde vivía Art3mis.

Al seguir leyendo, descubrí que llevaba cinco meses sometida a vigilancia. Y tenía las líneas pinchadas, porque encontré centenares de horas de grabaciones de audio tomadas mientras ella estaba conectada a Oasis. Disponían de las transcripciones de texto completas, de todas las palabras audibles que había pronunciado mientras franqueaba las dos primeras puertas.

A continuación abrí el archivo de Shoto. Conocían su verdadero nombre —Akihide Karatsu— y también parecían saber dónde vivía, en un edificio de apartamentos situado en Osaka, Japón. Había también una foto escolar que mostraba a un muchacho serio y delgado de cabeza rasurada. Como en el caso de Daito, no se parecía en nada a su avatar.

De Hache, en cambio, parecían saber menos. Su carpeta contenía poca información y ninguna foto; sólo una imagen fija tomada de su avatar. Como nombre real figuraba Henry Swanson, pero ése era el alias usado por Jack Burton en la película *Golpe en la Pequeña China*, por lo que estaba convencido de que debía de ser falso. En cuanto a su domicilio decía «móvil». Debajo había un enlace titulado «puntos de acceso más recientes», que resultó ser una lista de los nodos *wireless* que Hache había usado para entrar en su cuenta de Oasis. Estaban repartidos por todo el país: Boston, Washington D.C., Nueva York, Filadelfia y, más recientemente, Pittsburgh.

Empezaba a comprender cómo habían localizado los sixers a Art3mis y a Shoto. IOI era propietaria de cientos de empresas regionales de telecomunicaciones, lo que la convertía, en la práctica, en la mayor proveedora de servicios de internet del mundo.

Resultaba bastante difícil conectarse a internet sin usar alguna de las redes que tenían y operaban. Al parecer, IOI había espiado ilegalmente la mayor parte del tráfico mundial de conexiones *online* en un intento de localizar e identificar al puñado de gunters considerados por ellos una amenaza. Si a mí no habían conseguido localizarme era porque yo había tenido la paranoica precaución de contratar una conexión de fibra óptica directa a Oasis, desde mi edificio de apartamentos.

Cerré el archivo de Hache y abrí la carpeta con el nombre de Daito, temiendo encontrarme con algo que preferiría no ver. Como en el caso de los demás, también disponían de su verdadero nombre, Toshiro Yoshiaki y de su dirección personal. En la parte inferior de su carpeta figuraban dos enlaces con noticias sobre su «suicidio», además de un vídeo sin asunto pero cuya fecha coincidía con el día de su muerte. Lo pinché. Se trataba de una grabación a mano alzada que mostraba a tres hombres corpulentos con pasamontañas (uno era el que manejaba la cámara), esperando en silencio en un pasillo. Parecían recibir una orden a través de los audífonos y abrir la puerta de un apartamento pequeño, de una sola habitación, con una llave magnética. El estudio de Daito. Vi con horror cómo irrumpían en el apartamento, cómo lo arrancaban de su silla háptica, cómo lo tiraban por el balcón.

Aquellos cabrones habían grabado incluso la caída, el salto hacia el encuentro con la muerte. Seguramente a petición de Sorrento.

Sentí náuseas. Esperé a que terminara y copié el contenido de las cinco carpetas en mi unidad de almacenamiento, antes de abrir la carpeta Estatus de Misión. Parecía contener un archivo con los informes del estado de la División de Ovología, dirigidos, al parecer, a los peces gordos de los sixers. Aparecían por fecha, en orden inverso. Abrí el primero de ellos, es decir, el más reciente, y vi que se trataba de un memorándum de Nolan Sorrento a la Junta Ejecutiva de IOI. En él, proponía enviar a agentes a secuestrar a Art3mis y a Shoto a sus casas y obligarlos a ayudar a IOI a abrir la Tercera Puerta. Cuando los sixers hubieran conseguido el Huevo y hubieran ganado

el concurso, se «prescindiría» de Art3mis y de Shoto.

Permanecí sentado, inmóvil, en silencio. Volví a leer el informe y al hacerlo experimenté una creciente mezcla de rabia y pánico.

Según la fecha que figuraba en el sello, Sorrento había enviado el memorándum poco después de las ocho, hacía menos de cinco horas. De modo que lo más probable era que sus superiores todavía no lo hubieran visto. Cuando lo hicieran, querrían reunirse para abordar el plan de acción sugerido por Sorrento. De modo que, seguramente, no enviarían a sus agentes a llevarse por la fuerza a Art3mis y a Sorrento hasta el día siguiente.

Todavía tenía tiempo de advertírselo. Pero, para hacerlo, debería modificar drásticamente mi plan de huida.

Antes de que me detuvieran, yo había preparado una transferencia de fondos diferida a mi cuenta, que cubriría el importe total de mi deuda con IOI y que obligaría a la empresa a liberarme de mi reclutamiento forzoso. Pero esa transferencia tardaría cinco días en hacerse efectiva y, para entonces, los sixers ya tendrían a Art3mis y a Shoto encerrados en algún cuartucho sin ventanas.

No podía pasarme el resto de la semana explorando la base de datos de los sixers, tal como había planificado. Debía recabar toda la información posible y escapar cuanto antes.

Me di de tiempo hasta el amanecer.

Trabajé a un ritmo frenético durante cuatro horas más. Pasé casi todo el tiempo extrayendo información de la base de datos de los sixers e introduciéndola en la unidad de almacenamiento que había obtenido mediante engaño. Una vez concluida esa operación, mandé una Orden de Envío de Suministros a la Ejecutiva de Ovología. Se trataba de un formulario *online* que usaban los mandos para solicitar armamento o equipos en Oasis. Seleccioné un artículo en concreto y solicité que el envío se hiciera efectivo transcurridas cuarenta y ocho horas, a las doce del mediodía.

Cuando estuve listo eran ya las seis y media de la madrugada. Sólo faltaban noventa minutos para el cambio de turno del personal de asistencia técnica y mis vecinos de unidad habitacional no tardarían mucho en despertarse.

Abrí mi ficha de recluta forzoso, accedí al estado de mi deuda y la cancelé. (De hecho, se trataba de un dinero que ellos no me habían prestado nunca.) Después me metí en el submenú de configuración del control Observación y Comunicaciones a los Reclutas Forzosos, a través del que se controlaban los audífonos y las anillas de tobillo. Y, finalmente, hice lo que llevaba una semana soñando con poder hacer: desactivé los sistemas de cierre de ambos mecanismos.

Sentí una punzada de dolor en el momento en que las abrazaderas del audífono se retiraban y el cartílago de mi oreja izquierda quedaba libre de la presión. El aparato cayó sobre mi hombro y acabó en mi regazo. Simultáneamente, el grillete que me rodeaba el tobillo se abrió y cayó, revelando, al hacerlo, una franja de piel enrojecida y seca.

Ya había alcanzado el punto de no-retorno. Los técnicos de IOI no eran los únicos que tenían acceso a la cámara de vídeo instalada en mi audífono. La Agencia de Protección de los Reclutas Forzosos también la usaba para

monitorizar, grabar mis actividades diarias y asegurarse, de ese modo, de que mis derechos humanos fueran respetados. Sin el dispositivo, no habría pruebas digitales de lo que me ocurriera a partir de ese momento. Si los servicios de seguridad de IOI me pillaban antes de que lograra salir del edificio con una unidad de almacenamiento de datos llena de información, que incriminaban claramente a la empresa, era hombre muerto. Los sixers me torturarían y matarían, y nadie lo sabría nunca.

Ejecuté algunas tareas finales relacionadas con mi plan de huida y salí de la intranet por última vez. Me quité el visor y los guantes, y abrí el panel de acceso de mantenimiento situado junto a la consola de entretenimiento. Había un pequeño espacio vacío bajo el módulo de ocio, entre la pared prefabricada de mi unidad habitacional y la contigua. Retiré el paquete pulcramente doblado que había escondido allí, que contenía un uniforme de técnico de mantenimiento envasado al vacío, una gorra y la chapa identificativa. (Como en el caso de la unidad de almacenamiento, había enviado un formulario por intranet solicitándolos y pedido que me los mandaran a un cubículo vacío de mi misma planta.) Me quité el mono de recluta y lo usé para secarme la sangre de la oreja y el cuello. Después saqué dos tiritas que guardaba bajo el colchón y me cubrí con ellas los agujeros del lóbulo de la oreja. Una vez vestido con mi nuevo uniforme de técnico de mantenimiento, extraje con cuidado la unidad de almacenamiento de datos de la ranura y me la guardé en el bolsillo. Luego, levanté el audífono y acercando a él la boca, dije:

—Necesito ir al baño.

La trampilla de la unidad habitacional se abrió a mis pies. El pasillo estaba oscuro y desierto. Metí el audífono y el mono de recluta bajo el colchón y la anilla en el bolsillo de mi uniforme nuevo. Y entonces, tras obligarme a mí mismo a respirar hondo, salí del sarcófago y bajé por la escalera.

De camino hacia los ascensores me crucé con algunos otros reclutas pero, como de costumbre, ninguno de ellos me miró a los ojos. Un gran

alivio, porque me preocupaba que alguien me reconociera y sediera cuenta de que no era un técnico de mantenimiento. Cuando llegué frente a la puerta del ascensor, contuve la respiración mientras el sistema escaneaba mi nueva chapa identificativa. Tras lo que me pareció una eternidad, las puertas se abrieron.

—Buenos días, mister Tuttle —dijo la voz del ascensor cuando entré en él—. ¿Piso, por favor?

—Vestíbulo —respondí con voz seca, y el ascensor inició su descenso.

«Harry Tuttle» era el nombre impreso en la chapa identificativa de mi uniforme de técnico de mantenimiento. Yo había facilitado al ficticio mister Tuttle acceso pleno a todo el edificio, y después había reprogramado mi anilla de tobillo para que quedara vinculada al número de identidad de Tuttle y, de ese modo, funcionara como uno más de los brazaletes de seguridad que llevaban los técnicos de mantenimiento. Cuando las puertas y los ascensores me escaneaban para asegurarse de que disponía del permiso de paso, la anilla que llevaba en el bolsillo les indicaba que, en efecto, estaba autorizado para pasar, en lugar de indicarles que debían freírme con una descarga de unos cuantos miles de voltios e inmovilizarme hasta que llegaran los guardias de seguridad.

Bajé en el ascensor en silencio, intentando no mirar a la cámara instalada sobre las puertas. Entonces caí en la cuenta de que ese vídeo, precisamente, sería estudiado con lupa cuando todo eso hubiera terminado. El propio Sorrento lo vería, seguramente, así como sus superiores. De modo que cambié de opinión, alcé la vista y, mirando fijamente a cámara, sonreí y me rasqué el arco de la nariz con el dedo corazón.

El ascensor llegó al vestíbulo y las puertas se abrieron. Yo albergaba cierto temor de encontrarme con un pelotón de guardias de seguridad esperándome abajo, sus armas apuntando a mi rostro. Pero allí sólo había un grupo de mandos medios de IOI, que esperaban subir. Los contemplé un segundo con la mirada perdida, y salí del ascensor. Fue como cruzar una frontera y entrar en otro país.

Un caudal constante de administrativos ajetreados, llenos de energía por un exceso de cafeína, entraban y salían de los ascensores y las puertas de acceso. Se trataba de empleados corrientes, no de reclutas forzosos. A ellos se les permitía regresar a sus casas al término de sus jornadas laborales. Podían incluso dejar el trabajo, si así lo deseaban. Me pregunté si a alguno de ellos le preocuparía que existieran miles de esclavos reclutados viviendo y deslomándose allí, en ese mismo edificio, a pocas plantas de donde se encontraban.

Divisé a dos guardias de seguridad apostados junto al mostrador de recepción y los evité fundiéndome con la multitud que cruzaba el inmenso vestíbulo en dirección a la hilera de puertas de cristal automáticas que conducían al exterior, a la libertad. Me obligué a no correr, mientras me abría paso entre los trabajadores que llegaban. «Soy sólo un técnico de mantenimiento, chicos, que regresa a su casa tras una dura noche de trabajo dedicada a reiniciar *routers*. Eso es todo. No, está claro que no soy un recluta atrevido que huye con diez zettabytes de datos robados a la empresa en el bolsillo. No señor.»

Cuando ya me acercaba a las puertas, fui consciente de que se oía un ruido raro, y bajé la mirada y me vi los pies. Todavía llevaba las zapatillas desechables de plástico de recluta. Cada vez que las apoyaba en el suelo emitían, al contacto con el mármol pulido, un chirrido agudo que se destacaba entre el rumor del calzado adecuado de los empleados. Era como si cada uno de mis pasos gritara: «¡Eh, mirad todos! ¡Un tío con zapatillas de plástico!»

Pero seguí caminando. Ya casi había alcanzado una de las puertas cuando alguien apoyó la mano en mi hombro.

—¿Señor? —oí que decía alguien. Era una voz de mujer.

Estuve a punto de salir corriendo, pero algo en su tono me retuvo. Al volverme vi el rostro preocupado de una señora alta de poco menos de cincuenta años. Llevaba un traje de chaqueta azul oscuro. Y un maletín.

—Señor, le sangra la oreja. —Me la señaló, poniendo cara de dolor—.

Bastante.

Levanté la mano, la acerqué al lóbulo y me quedó manchada de rojo. Al parecer, sin que me diera cuenta, la tirita se me había caído.

Permanecí un segundo paralizado, sin saber qué hacer. Habría querido explicarle algo, pero no se me ocurría nada. De modo que me limité a asentir, murmuré un «gracias», me volví y, procurando mantener la calma, salí a la calle.

El viento matutino era tan frío que estuvo a punto de derribarme. Cuando recuperé el equilibrio, bajé los peldaños de la escalinata, deteniéndome brevemente para arrojar a una papelería el grillete del tobillo, que golpeó el fondo emitiendo un ruido sordo, rotundo.

Una vez en la calle me dirigí hacia el norte, caminando todo lo rápido que me daban los pies. Llamaba bastante la atención, porque era la única persona que no llevaba prenda de abrigo de ninguna clase. Los pies no tardaron en agarrotárseme, porque no llevaba calcetines bajo mis zapatillas de recluta.

Llegué temblando como una hoja al edificio de correos donde alquilaban apartados postales, a cuatro calles de la sede de IOI. Una semana antes de mi arresto había alquilado una de aquellas taquillas por internet, a la que me había hecho enviar un equipo de Oasis portátil de última generación. El apartado postal estaba automatizado, por lo que no era necesario que me comunicara con ningún empleado y cuando entré no me crucé con ningún cliente. Localicé mi caja, introduje el código y extraje el equipo portátil de Oasis. Me senté en el suelo y, allí mismo, abrí el paquete. Me froté las manos congeladas hasta que la sensibilidad regresó a mis dedos, me puse los guantes y el visor y usé el equipo para conectarme a Oasis. Gregarious Simulation Systems estaba situado a menos de un kilómetro de distancia, por lo que pude recurrir a uno de sus puntos de acceso sin cables y evitar tener que usar cualquiera de los nodos de la ciudad gestionados por IOI.

El corazón me latía con fuerza cuando me conecté. Llevaba ocho días enteros sin hacerlo, todo un récord personal. Mientras mi avatar se

materializaba lentamente en el puente de mando de mi fortaleza, eché un vistazo a mi cuerpo virtual, admirándolo como se admira un traje favorito que uno lleva un tiempo sin ponerse. Al momento apareció una ventana en el visualizador que me informaba de que había recibido varios mensajes de Hache y Shoto. Y, para mi sorpresa, tenía incluso uno de Art3mis. Los tres querían saber dónde estaba y qué diablos me había ocurrido.

Respondí primero a Art3mis. Le conté que los sixers sabían quién era y dónde vivía, y que la mantenían sometida a vigilancia constante. También le advertí de sus planes para secuestrarla en su casa. Saqué una copia de su carpeta de la unidad de almacenamiento y la adjunté a mi mensaje a modo de prueba. Después, amablemente, le sugerí que saliera de su casa, que se largara lo antes posible.

«No te molestes siquiera en hacer el equipaje —le escribí—. No te despidas de nadie. Vete ahora mismo y busca un lugar seguro. Asegúrate de que no te siga nadie. Y después busca una conexión a internet segura, no controlada por IOI, y vuelve a conectarte. Nos encontraremos en El Sótano de Hache. Yo iré en cuanto pueda. No te preocupes, también tengo buenas noticias.»

Al final del mensaje añadí una breve posdata: «Creo que, en la vida real, todavía eres más guapa.»

Envié mensajes similares a Shoto y a Hache (sin la posdata, claro) junto con copias de las carpetas que los sixers tenían de ellos. A continuación abrí la base de datos del Registro Civil de Estados Unidos e intenté conectarme a él. Para mi alivio constaté que las contraseñas que había comprado todavía servían y pude acceder a la ficha falsa de Bryce Lynch que yo mismo había creado. Aparecía la foto de carné que me habían tomado durante el proceso de reclutamiento forzoso y las palabras FUGITIVO EN BUSCA Y CAPTURA sobreimpresas en ella. Al parecer IOI ya había denunciado la desaparición del recluta Lynch.

No tardé demasiado en borrar la identidad de Bryce Lynch y en copiar mis huellas dactilares y mi patrón de retina una vez más en mi ficha

original. Cuando, minutos después, salí de la base de datos, Bryce Lynch ya no existía. Volvía a ser Wade Watts.

Paré un autotaxi al salir de Correos, tras asegurarme de que estaba gestionado por una empresa local y no por SupraCab, subsidiaria de IOI.

Una vez dentro, contuve la respiración al acercar el pulgar al escáner. La pantalla se puso verde. El sistema me había reconocido como Wade Watts, no como el recluta fugitivo Bryce Lynch.

«Buenos días, señor Watts —dijo el autotaxi—. ¿Adónde?»

Le indiqué la dirección de una tienda de ropa de High Street, cercana al campus universitario. Se trataba de un establecimiento llamado Tr3ads, especializado en «vestuario urbano high-tec». Entré corriendo y me compré unos vaqueros y un suéter «dicotómicos», lo que quería decir que estaban preparados para su uso en Oasis. No incluían material háptico, pero podían conectarse a mi equipo de inmersión portátil e informaban sobre lo que hacía con el pecho, los brazos y las piernas, facilitando de ese modo el control de mi avatar, más que si llevara sólo los guantes. También me compré varios pares de calcetines y calzoncillos, una chaqueta de imitación de piel, unas botas y una gorra negra de lana para proteger mi cabeza rapada.

Minutos después salí de allí con las nuevas prendas puestas. El viento gélido me envolvió de nuevo y yo me abroché bien la chaqueta y me calé la gorra de lana. Mucho mejor. Tiré a una papelería el mono de técnico y las zapatillas de plástico que me identificaban como recluta y avancé por High Street, mirando escaparates. Mantenía la mirada baja para evitar el contacto visual con los estudiantes universitarios de gesto adusto que se cruzaban conmigo.

Varias travesías más allá entré en una franquicia de máquinas expendedoras. En su interior podía comprarse, sin necesidad de relacionarse con nadie, todo lo imaginable. Una de aquellas máquinas, que se anunciaba como «expendedor de defensa», ofrecía equipos de defensa personal:

chalecos antibalas ligeros, repelentes químicos y una amplia selección de armas de mano. Pulsé la pantalla empotrada en la máquina y estudié el catálogo. Tras unos instantes de deliberación conmigo mismo, adquirí un chaleco y una Glock 47C, así como tres cartuchos de munición. También compré un frasco de espray irritante. Pagué acercando la palma de la mano derecha al escáner, que debía verificar mi identidad y consultar mis antecedentes penales.

NOMBRE: WADE WATTS

CARGOS PENDIENTES: NINGUNO

CALIFICACIÓN DE CRÉDITO: EXCELENTE

RESTRICCIONES DE COMPRA: NINGUNA

TRANSACCIÓN APROBADA

GRACIAS POR SU COMPRA

Oí un golpe metálico que indicaba que los productos que había adquirido se habían depositado en la bandeja de acero situada a la altura de mis rodillas. Me metí el espray en el bolsillo y me puse el chaleco por debajo de mi camisa nueva. Retiré la cápsula de plástico que protegía la Glock. Era la primera vez en mi vida que sostenía un arma de verdad. A pesar de ello, la sensación me resultó familiar, pues había disparado miles de ellas, virtualmente, en Oasis. Pulsé un botón pequeño instalado en el tambor y el arma emitió un tono. La empuñé con fuerza durante unos segundos, primero con la mano derecha, después con la izquierda. El arma emitió un segundo tono, que me informaba de que había concluido la operación de escaneado de mis huellas. A partir de ese momento, yo era la única persona que podría utilizarla. La pistola contaba con un temporizador incorporado que impedía dispararla en las siguientes doce horas (el llamado «período de reflexión»), pero aun así me sentía mejor llevándola.

Me desplazé hasta un locutorio de Oasis situado a unas manzanas de allí, un local de la franquicia Plug. El deprimente cartel iluminado que colgaba

sobre la entrada, y que representaba un cable de fibra óptica «humanizado» y sonriente, prometía: «¡Acceso a Oasis a la velocidad del rayo! ¡Alquiler económico de equipos! y ¡Puertos Privados de Inmersión! ¡Abierto 24-7-365!» Yo había visto muchísimos anuncios *online* de la cadena de establecimientos Plug. Tenían fama de cobrar caro y ofrecer equipos anticuados, pero se suponía que sus conexiones eran rápidas, fiables y no se colgaban. Para mí, su mayor punto a favor es que era una de las pocas cadenas de locutorios de Oasis que no gestionaba IOI ni ninguna de sus filiales.

Al cruzar el umbral, el detector de movimiento emitió un pitido. A mi derecha quedaba una pequeña sala de espera, que en ese momento estaba vacía. La moqueta estaba manchada y vieja, y el local apestaba a desinfectante industrial. Un empleado de mirada perdida me observó de detrás de un cristal blindado. Tendría poco más de veinte años, iba peinado con cresta y tenía un montón de *piercings* en la cara. Llevaba un visor bifocal que le proporcionaba una visión semitransparente de Oasis y le permitía, a la vez, controlar su entorno real. Cuando abrió la boca para hablar, me fijé en que se había hecho afilar los dientes para que le acabaran en punta.

—Bienvenido a Plug —me dijo con voz átona—. Disponemos de varios puertos libres, así que no hace falta que esperes. Los paquetes de precios los encontrarás expuestos aquí mismo.

Me señaló una pantalla apoyada, frente a mí, en el mostrador e, inmediatamente después, su mirada volvió a perderse y centró su atención, una vez más, en el mundo que quedaba en el interior de su visor.

Estudié las opciones. Había disponibles más de diez equipos de inmersión de diversas calidades y precios. Económica, Estándar y Deluxe. Me especificaron las características de las tres. Se podían alquilar por minuto o pagar una tarifa plana por hora. En el precio del alquiler estaban incluidos los guantes y el visor, pero por el traje háptico había que pagar un suplemento. El contrato de alquiler incluía mucha letra pequeña sobre todos

los cargos adicionales por deterioro del equipo, así como gran cantidad de cláusulas legales advirtiéndole que Plug no se hacía responsable de nada de lo que el usuario hiciera, en ninguna circunstancia, sobre todo si se trataba de alguna actividad ilegal.

—Quiero alquilar un equipo Deluxe durante doce horas —dijo.

El empleado se levantó el visor.

—Tienes que pagar por adelantado, supongo que lo sabes.

Asentí.

—Y también quiero alquilar una conexión de banda ancha. Tengo que poder descargarme muchos datos pesados en mi cuenta.

—Las descargas se pagan aparte. ¿De qué cantidad de datos estamos hablando?

—De diez zetabytes.

—¡Joder! —murmuró él—. Pero ¿qué piensas descargar? ¿La Biblioteca del Congreso entera?

Ignoré su pregunta.

—Y también quiero el Paquete de Actualizaciones Mondo —añadí.

—Sí, sí, claro —replicó el empleado, incrédulo—. El importe total te sale por once mil de los grandes. Tú pon el pulgar aquí y te los descontamos.

Puso cara de sorpresa al ver que la transacción era autorizada. Luego se encogió de hombros y me entregó una tarjeta, un visor y unos guantes.

—Cabina catorce. La última puerta a la derecha. El baño está al fondo del pasillo. Si dejas la cabina sucia no te devolveremos el depósito. Vómito, orina, semen, esas cosas. Yo soy el que tiene que limpiarlo todo, o sea que haz el favor de controlarte un poco. ¿Lo harás?

—Tranquilo.

—Pásalo bien.

—Gracias.

La cabina catorce, un cubículo de tres por tres metros, contaba con un pozo de inmersión de última generación en su centro. Cerré la puerta y me monté en la silla táctil. El vinilo del tapizado se veía viejo y cuarteado.

Introduce la unidad de memoria en el puerto, situado en la parte frontal de la consola, y sonreí aliviado al constatar que encajaba.

—¿Max? —invoqué, mirando al aire vacío, una vez conectado.

Mi orden de voz dio con una copia de Max, que conservaba almacenada en mi cuenta de Oasis.

El rostro sonriente de mi ayudante apareció en todos los monitores de mi centro de mando.

—¡Ho-ho-ho-la, compadre! —tartamudeó—. ¿Có-co-como va?

—La cosa pinta mejor, tío. Y ahora, ponte en marcha. Tenemos muchas cosas que hacer.

Abrí mi director de cuenta de Oasis e inicié la carga desde la unidad de almacenamiento de datos. Yo pagaba a GSS una cuota mensual que me permitía almacenar una cantidad ilimitada de datos en mi cuenta, y estaba a punto de poner a prueba sus límites. Aun usando la conexión de fibra óptica de Plug, que operaba con un ancho de banda de gran velocidad, el total de tiempo estimado para una descarga de diez zetabytes era de más de tres horas.

Reordené la secuencia de descarga para que los archivos a los que necesitaba acceder se transfirieran primero. Tan pronto como dispusiera de los datos cargados en mi cuenta, podría acceder a ellos y también enviarlos a otros usuarios en el acto.

En primer lugar, envié a todos los canales de noticias un relato detallado sobre el intento de asesinato que había sufrido por parte de IOI, sobre el asesinato consumado de que había sido víctima Daito, sobre los planes que tenían de eliminar a Art3mis y a Shoto. Adjunté uno de los fragmentos de vídeo recuperados de la base de datos de los sixers (el de la ejecución de Daito). También hice llegar una copia del informe que Sorrento había enviado a la junta directiva de IOI sugiriendo el secuestro de Art3mis y Shoto. Finalmente, adjunté la copia de la simulación del chat que había mantenido con Sorrento, aunque eliminé el sonido de la parte en la que él pronunciaba mi nombre, y distorsioné la imagen de mi foto escolar. Todavía

no estaba listo para revelar al mundo mi verdadera identidad. Mi intención era divulgar un vídeo sin editar más adelante, una vez que el resto de mi plan se hubiera materializado. Cuando eso sucediera, que se desvelara mi identidad no importaría.

Tardé unos quince minutos en redactar un último e-mail, que dirigí a todos y cada uno de los usuarios de Oasis. Cuando los términos me parecieron adecuados, lo guardé en la carpeta de «borradores». Entonces me conecté a El Sótano de Hache.

Art3mis y Shoto ya estaban allí, esperándome.

—¡Zeta! —exclamó Hache cuando apareció mi avatar—. ¿Qué coño pasa, tío? ¿Dónde estabas? Llevo más de una semana intentando localizarte.

—¡Yo también! —dijo Shoto—. ¿Dónde estabas? ¿Y de dónde has sacado todos esos archivos de la base de datos de los sixers?

—Es una historia muy larga —respondí—. Primero lo primero. —Me dirigí a Art3mis y a Shoto—. ¿Ya os habéis ido de vuestras casas?

Ambos asintieron.

—¿Y os habéis conectado desde un puerto seguro?

—Sí —contestó Shoto—. Yo estoy en un manga café.

—Y yo en el aeropuerto de Vancouver —intervino Art3mis. Era la primera vez en meses que oía su voz—. Estoy en una cabina pública de Oasis infestada de gérmenes. He salido de casa con lo puesto, o sea que espero que esos datos que nos has enviado de los sixers sean auténticos.

—Lo son —le aseguré—. Confía en mí.

—¿Cómo puedes estar tan seguro? —preguntó Shoto.

—Porque me he colado en la base de datos de los sixers y los he descargado.

Todos me miraron en silencio. Hache arqueó una ceja.

—¿Y cómo lo has hecho, si puede saberse, Zeta?

—Adoptando una identidad falsa y colándome como recluta forzoso en la sede central de IOI. Llevo ocho días metido en la empresa. Acabo de escapar ahora mismo.

—¡Joder! —susurró Shoto—. ¿Lo dices en serio?

Asentí.

—Tío, tienes los huevos de titanio —añadió—. Mis respetos.

—Gracias, supongo.

—Supongamos que no nos estás vacilando —intervino Art3mis—. ¿Cómo accede un simple recluta a los archivos secretos de los sixers y a los

informes de la empresa?

Me volví para dirigirme a ella.

—Los reclutas tienen un acceso limitado a la intranet de la empresa a través del equipo de ocio de su unidad habitacional, del otro lado del cortafuegos de IOI. Desde ahí, gracias a una serie de puertas traseras y fallos del sistema dejados por los programadores originales, logré colarme a través de la red y entrar directamente en la base de datos privada de los sixers.

Shoto me miró, asombrado.

—¿En serio? ¿Has hecho eso tú solo?

—Pues sí.

—Es un milagro que no te hayan pillado y te hayan matado —dijo Art3mis—. ¿Para qué correr un riesgo tan tonto?

—¿Y a ti qué te parece? Para encontrar la manera de superar su escudo y llegar a la Tercera Puerta. —Me encogí de hombros—. Fue el único plan que se me ocurrió. No tuve mucho tiempo para pensar, la verdad.

—Zeta —dijo Hache, sonriendo—, ¡qué loco estás, cabrón! —Se acercó a mí y me dio la mano—. Por eso te quiero tanto, tío.

Art3mis siguió riñéndome.

—Y, claro, cuando descubriste que tenían archivos secretos dedicados a nosotros, no pudiste resistir la tentación de echarles un vistazo, ¿no?

—¡Tenía que mirarlos! —me justifiqué—. Para saber cuánto sabían sobre nosotros. Tú habrías hecho lo mismo.

Ella me señaló con el dedo muy levantado.

—No, yo no. Yo respeto la intimidad de los demás.

—Art3mis, cálmate un poco —la interrumpió Hache—. No sé si lo sabes, pero seguramente te ha salvado la vida.

Ella pareció reconsiderar su posición.

—Muy bien —admitió—. Olvídalo.

Pero yo sabía muy bien que seguía enfadada.

Como no sabía qué decir, seguí avanzando.

—Acabo de enviaros una copia de todos los datos que he robado. Ocupan

diez zettabytes. Ya deberíais haberla recibido. —Esperé a que lo comprobaran en sus bandejas de entrada—. El volumen de datos sobre Halliday es increíble. Toda su vida está contenida en esos archivos. Han reunido entrevistas con todas las personas a las que Halliday conoció. Se tardaría meses enteros en leerlas todas.

Esperé un momento, para darles tiempo a hojear un poco los datos.

—¡Uau! —exclamó Shoto—. Esto es increíble. —Me miró—. ¿Cómo coño has conseguido escapar de IOI con todo esto?

—Con astucia.

—Hache tiene razón —dijo Art3mis, meneando la cabeza—. Estás como una cabra, definitivamente. —Vaciló un momento, antes de añadir—: Gracias por la advertencia, Zeta. Te debo una.

Abrí la boca para responder «de nada», pero no me salieron las palabras.

—Sí —intervino Shoto—. Yo también te las doy.

—No hay de qué, chicos —logré articular al fin.

—¿Y bien? —cambió de tema Hache—. Suelta ya las malas noticias. ¿A los sixers les falta muy poco para franquear la Tercera Puerta?

—Créetelo —le dije yo, sonriendo—. Todavía no han adivinado cómo abrirla.

Art3mis y Shoto me miraron con gesto incrédulo. Hache me dedicó una sonrisa de oreja a oreja, y empezó a mover la cabeza y a levantar las manos hacia el cielo, como si estuviera bailando *rave*.

—¡Oh, sí! ¡Oh, sí! —cantaba.

—Estás de broma, supongo —dijo Shoto.

Negué con la cabeza.

—¿No estás de broma? —insistió Art3mis—. ¿Cómo es posible? Sorrento tiene la Llave de Cristal y sabe dónde está la Puerta. Lo único que tiene que hacer es abrirla y meterse dentro, digo yo.

—Así ha sido en las dos primeras puertas —repliqué yo—. Pero la Tercera Puerta es distinta. —Abrí una ventana grande de vídeo en el aire, a mi lado—. Mirad esto. Es del archivo de vídeos de los sixers. Se trata de una

grabación de su primer intento de franquear la puerta.

Le di a *Play*. El vídeo se abría con un plano del avatar de Sorrento de pie, frente a la entrada principal del Castillo de Anorak. El acceso al castillo, que llevaba tantos años siendo inexpugnable, se abría cuando Sorrento se acercaba a ella, como si se tratara de la puerta automática de un supermercado.

«La puerta del castillo se abre al paso de cualquier avatar que lleve consigo una copia de la Llave de Cristal —expliqué—. Si un avatar no la tiene, no puede atravesar el umbral ni entrar en el castillo, aunque todas sus puertas ya estén abiertas.»

Todos miramos el vídeo, en el que Sorrento dejaba atrás la entrada y accedía al vestíbulo cubierto de oro que se extendía tras ella. Su avatar se desplazaba por el suelo pulido y se acercaba a un gran portal de cristal encajado en la pared norte. En el centro del portal había una cerradura y, sobre ella, tres palabras grabadas en la superficie centelleante.

CARIDAD. ESPERANZA. FE

Sorrento daba un paso adelante, con la Llave de Cristal en la mano. La introducía en la cerradura y la hacía girar. Pero no ocurría nada. Entonces se fijaba en las palabras escritas sobre la puerta. «Caridad. Esperanza. Fe», decía, leyéndolas en voz alta. Pero seguía sin suceder nada.

Sorrento retiraba la llave de la cerradura, repetía las palabras y después introducía la llave de nuevo. Nada.

Yo observaba a Art3mis, Hache y Shoto mientras miraban el vídeo. Su emoción y su curiosidad se habían convertido ya en concentración; supe que intentaban resolver el enigma que aquellas imágenes les planteaban. Pulsé la pausa.

—Siempre que Sorrento se conecta, lo hace con un grupo de asesores e investigadores detrás, que controlan todos sus movimientos —dije—. En algunas de las grabaciones se oyen incluso sus voces, las sugerencias y los

consejos que le proporcionan. Por el momento no le han sido de gran ayuda. Mirad...

En el vídeo, Sorrento intentaba una vez más abrir la puerta. Repetía todo exactamente igual que la vez anterior, pero en esa ocasión hacía girar la llave en el sentido contrario a las agujas del reloj.

—Prueban todas las gilipolleces que se les ocurren —dije—. Sorrento recita las palabras en latín. En élfico. En klingon. Después les da por recitar el versículo de la Biblia de Corintios 13,13 que contiene las palabras «caridad, esperanza y fe». Al parecer, caridad, esperanza y fe son también los nombres de tres santas mártires católicas. Los sixers llevan días intentando encontrar algún significado a todo ello.

—Imbéciles —dijo Hache—. Halliday era ateo.

—Empiezan a desesperarse —comenté—. Sorrento lo ha probado casi todo, menos arrodillarse, bailar y meter el meñique en la cerradura.

—Seguramente eso es lo siguiente que va a intentar —sugirió Shoto, sonriendo.

—Caridad, esperanza, fe —dijo Art3mis, recitando las palabras despacio. Se volvió hacia mí—. ¿De dónde me suena eso?

—Sí —coincidió Hache—. A mí también me resultan familiares.

—Yo he tardado un poco en darme cuenta —les dije.

Todos me miraron, expectantes.

—Pronunciadlas en orden inverso —les sugerí—. Mejor aún. Cantadlas en orden inverso.

Art3mis entrecerró los ojos.

—«Fe, esperanza, caridad» —recitó.

Las repitió varias veces, hasta que la revelación le iluminó la mirada. Y se puso a cantar:

—*Faith and hope and charity...*

Hache introdujo la línea siguiente:

—*The heart and the brain and the body...*

—*Give you three... as a magic number* —completó Shoto, triunfante.

—Es de *Schoolhouse Rock!* —exclamaron los tres al unísono.

—¿Lo veis? —dije—. Sabía que lo adivinaríais. Sois muy listos.

—*Three Is a Magic Number*, letra y música de Bob Dorough —recitó Art3mis, como si sacara la información de alguna enciclopedia mental—. Escrita en mil novecientos setenta y tres.

Le sonreí.

—Tengo la teoría de que ésta puede ser la manera que tiene Halliday de decirnos el número de llaves que hacen falta para abrir la Tercera Puerta.

A Art3mis se le iluminó el rostro y cantó:

—*It takes three.*

—*No more, no less* —prosiguió Shoto.

—*You don't have to guess* —añadió Hache.

—*Three* —rematé yo— *is the magic number.*

Extraje mi copia de la Llave de Cristal y la levanté. Los demás hicieron lo mismo.

—Poseemos cuatro copias de la llave. Si al menos tres de nosotros llegamos a la puerta, podremos abrirla.

—Y entonces ¿qué? —preguntó Hache—. ¿Entramos todos a la vez?

—¿Y si sólo uno de nosotros puede entrar una vez que la puerta se haya abierto? —se planteó Art3mis.

—Dudo que Halliday haya estipulado eso.

—¿Quién sabe en qué estaba pensando ese loco cabrón? —insistió Art3mis—. Ha jugado con nosotros a cada paso del camino y ahora vuelve a hacerlo. ¿Por qué, si no, iban a hacer falta tres copias de la Llave de Cristal para abrir la última puerta?

—Tal vez porque su intención era obligarnos a trabajar juntos —apunté yo.

—O porque quería que el concurso terminara de un modo teatral, apoteósico —sugirió Hache—. Pensadlo un poco. Si tres avatares entran en la Tercera Puerta a la vez, entonces ser el primero en superar el nivel y en obtener el Huevo se convierte en una carrera.

—Halliday era un sádico y un loco, el muy cabrón —murmuró Art3mis.

—Sí —admitió Hache—. En eso tienes razón.

—Podéis verlo de otra manera —intervino Shoto—. Si Halliday no hubiera estipulado lo de las tres llaves, es muy posible que los sixers ya hubieran encontrado el Huevo.

—¡Pero si ellos cuentan con muchísimos avatares con copias de la Llave de Cristal! —dijo Hache—. Podrían abrir la puerta ahora mismo, si fueran lo bastante listos para imaginar cómo se hace.

—Aficionados —soltó Art3mis con desprecio—. Si no se saben de memoria todas las letras de *Schoolhouse Rock!* es su problema. Lo que no entiendo es que esos burros hayan llegado tan lejos.

—Pues haciendo trampas —dije yo—. ¿Ya no te acuerdas?

—Ah, sí, es verdad. No sé por qué, pero se me olvida a cada rato. —Me dedicó una sonrisa y a mí me temblaron las piernas.

—Que los sixers no hayan abierto la puerta todavía no significa que no acaben descubriendo el modo de hacerlo —apuntó Shoto.

Yo le di la razón.

—Tarde o temprano relacionarán la pista con la canción de *Schoolhouse Rock!* No podemos seguir perdiendo tiempo.

—¿Y a qué estamos esperando? —preguntó Shoto entusiasmado—. Sabemos dónde está la puerta, y cómo se abre. ¡Que gane el mejor gunter!

—Te olvidas de algo, Shoto-san —dijo Hache—, Parzival todavía no nos ha dicho cómo vamos a traspasar el escudo, abrírnos paso a través del ejército de sixers y entrar en el castillo. —Se volvió hacia mí—. Porque tienes un plan para eso, ¿verdad, Zeta?

—Por supuesto —respondí—. A eso iba.

Hice un amplio gesto con el brazo y un holograma en tres dimensiones del Castillo de Anorak apareció frente a mí. La esfera azul, transparente, generada por el Orbe de Osuvox surgió sobre él, rodeándolo por encima y bajo tierra. Lo señalé.

—Este escudo va a desaparecer solito, el próximo lunes, dentro de unas

treinta y seis horas, aproximadamente. Y entonces nosotros nos limitaremos a entrar por la puerta principal.

—¿El escudo va a desaparecer? ¿Solo? —repitió Art3mis—. Los clanes llevan dos semanas lanzándole bombas nucleares y ni siquiera le han causado un rasguño. ¿Cómo vas a conseguir tú que «caiga solo»?

—Ya me he ocupado de ello —respondí—. Vais a tener que confiar en mí, es lo único que puedo deciros.

—Yo confío en ti, Zeta —dijo Hache—. Pero aunque el escudo desaparezca, para llegar al castillo tendremos que enfrentarnos al mayor ejército de Oasis. —Señaló el holograma, donde se veían tropas sixers alrededor del castillo, en el interior de la esfera—. ¿Qué me dices de estos imbéciles? ¿Y de sus tanques? ¿Y de sus cazas?

—Bueno, claro, vamos a necesitar un poco de ayuda —admití yo.

—Un poco no, mucha —puntualizó Art3mis.

—¿Y a quiénes vamos a convencer concretamente para que nos ayuden a hacer la guerra contra el ejército sixer? —preguntó Hache.

—A todo el mundo —le respondí—. A todos los gunters de Oasis. —Abrí otra ventana y les mostré el breve e-mail que había escrito justo antes de entrar en El Sótano—. Voy a enviarlo esta noche a los usuarios de Oasis.

Colegas gunters:

El de hoy es un día aciago. Tras años de engaños, explotación y bellaquerías, a través de sobornos y engaños, los sixers han conseguido alcanzar la entrada de la Tercera Puerta.

Como sabéis, IOI ha precintado el Castillo de Anorak en un intento de impedir que nadie se haga con el Huevo. También hemos sabido que han recurrido a métodos ilegales para descubrir las identidades de los gunters a quienes consideran una amenaza, con la intención de secuestrarlos y asesinarlos.

Si los gunters de todo el mundo no aúnan esfuerzos para detener a los sixers, serán ellos quienes se apoderen del Huevo y ganen el concurso. Y entonces Oasis caerá en manos del régimen imperialista de IOI.

Ha llegado el momento. Nuestro asalto al ejército sixer se iniciará mañana a las doce del mediodía, hora de Oasis.

Únete a nosotros.

Atentamente,

Hache, Art3mis, Parzival y Shoto

—¿Bellaquerías? —dijo Art3mis después de leerlo—. ¿Has consultado el diccionario para escribir el mensaje?

—He intentado que sonara... ya sabes... épico —me justificué—. Oficial.

—*A mí gustar*, Zeta —dijo Hache—. Consigue encender los ánimos.

—Gracias, Hache.

—¿Y eso es todo? ¿Este es tu plan? —preguntó Art3mis—. ¿Inundar Oasis de correos pidiendo ayuda?

—Pues más o menos sí. Ése es mi plan.

—¿Y de verdad crees que todo el mundo se apuntará y nos ayudará a combatir a los sixers? —insistió ella—. ¿Así, sin más?

—Sí, eso es lo que creo.

Hache asintió.

—Tiene razón. Nadie quiere que los sixers ganen el concurso. Y mucho menos que IOI acabe controlando Oasis. La gente se apuntará si sabe que existe la posibilidad de derrotarlos. ¿Y qué gunter desaprovecharía la ocasión de combatir en una batalla tan espectacular y trascendental para la historia?

—Pero ¿no pensarán los clanes que lo que queremos es manipularlos? —

planteó Shoto—. ¿Para ser luego nosotros quienes alcancemos la puerta?

—Sí, claro —admití—. Pero la mayoría de ellos ya se ha rendido. Todo el mundo sabe que el fin de La Cacería está cerca. ¿No crees que casi todos preferirían que la ganáramos nosotros, y no Sorrento y los sixers?

Art3mis reflexionó unos instantes.

—Tienes razón. Este e-mail podría funcionar.

—Zeta —dijo Hache, dándome una palmada en la espalda—. ¡Eres un genio malvado y sublime! Cuando ese correo se haga público, los medios de comunicación van a enloquecer. La noticia va a correr como la pólvora. Mañana, a esta hora, todos los avatares Oasis estarán camino de Ctonia.

—Eso espero —contesté yo.

—Claro que irán —se convenció Art3mis—. Pero ¿cuántos de ellos llegarán a luchar cuando vean a qué han de enfrentarse? Es probable que muchos se limiten a ponerse cómodos y a comer sus palomitas mientras ven cómo nos destrozan.

—Sí, ésa es una posibilidad, está claro —admití—. Pero los clanes nos ayudarán, eso seguro. No tienen nada que perder. Y nosotros no tenemos por qué derrotar a todo el ejército. Lo único que necesitamos es abrir una brecha en sus defensas, entrar en el castillo y alcanzar la puerta.

—Somos tres los que tenemos que alcanzarla. Si sólo lo consigue uno, o dos, estamos jodidos.

—Es verdad. Por eso debemos intentar con todas nuestras fuerzas que no nos maten.

Art3mis y Hache se echaron a reír, nerviosos. Shoto meneaba la cabeza.

—Pero es que, aunque consigamos abrir la puerta, tendremos que luchar contra la puerta misma —dijo—. Seguro que será más difícil de franquear que las otras dos.

—De la puerta ya nos preocuparemos más tarde —añadí—. Cuando lleguemos a ella.

—Está bien. Hagamos lo que dices —aceptó Shoto.

—Estoy de acuerdo —lo secundó Hache.

—O sea, ¿que vosotros dos os apuntáis? —preguntó Art3mis.

—¿Se te ocurre una idea mejor? —le preguntó Hache.

—No. La verdad es que no.

—En ese caso, está decidido —sentenció Hache.

Cerré el e-mail.

—Os envío una copia a cada uno —les dije—. Empezad a enviarlo esta noche a todos los contactos de vuestra lista. Colgadlo en vuestros blogs. Difundidlo en vuestros canales privados de vídeo. Tenemos treinta y seis horas para divulgarlo. Debería ser suficiente para que todo el mundo se prepare y traslade sus avatares hasta Ctonia.

—Tan pronto como los sixers se enteren de esto empezarán a prepararse para el asalto —dijo Art3mis—. A instalar obstáculos.

—También es posible que se rían de nosotros —observé—. Ellos creen que su escudo es inexpugnable.

—Y lo es —continuó Art3mis—. O sea que espero que tengas razón con lo de su desaparición.

—No te preocupes.

—¿Y por qué habría de preocuparme? —replicó ella—. ¿Sólo porque me he quedado sin casa y huyo para salvar mi vida? En este momento estoy conectada a través de una terminal pública de un aeropuerto, pagando una cuota por minuto por usar la banda ancha. Desde aquí no puedo participar en ninguna guerra y mucho menos intentar franquear la Tercera Puerta. Y no tengo adónde ir.

Shoto asintió.

—Yo tampoco creo que pueda quedarme donde estoy, en esta cabina alquilada del manga café de Osaka. Aquí la intimidad es poca. Y, si hay agentes de los sixers buscándome, no creo que sea un lugar demasiado seguro.

Art3mis me miró.

—¿Alguna idea?

—Siento decíroslo, pero yo también estoy sin casa y también me he

conectado desde una terminal pública —les dije—. Llevo más de un año escondiéndome de los sixers. ¿Lo recordáis?

—Yo tengo una casa rodante. Si queréis, estáis todos invitados. Pero me temo que en las siguientes treinta y seis horas no voy a poder llegar a Columbus, Vancouver y Japón.

—Tal vez yo podría ayudaros, chicos —dijo una voz grave.

Todos nos sobresaltamos y al volvernos descubrimos al avatar de un hombre alto, de pelo gris, que acababa de aparecer a nuestras espaldas. Se trataba nada menos que del gran y poderosísimo Og. El avatar de Ogden Morrow. Y no se materializó despacio, como solían hacer los avatares cuando se conectaban a una sala de chat, sino que, simplemente, pasó a estar allí, como si llevara en el mismo lugar desde el principio y en ese momento hubiera decidido hacerse visible.

—¿Habéis estado alguna vez en Oregón? —nos preguntó—. Está precioso en esta época del año.

Todos nos quedamos estupefactos, en silencio, observando a Ogden Morrow.

—¿Cómo ha entrado? —le preguntó al fin Hache, cuando consiguió cerrar la mandíbula, que le llegaba hasta el suelo—. Esto es un chat privado.

—Sí, lo sé —respondió Morrow, que parecía algo avergonzado—. Me temo que llevo un tiempo escuchando más de la cuenta. Y espero que aceptéis mis sinceras disculpas por haber invadido vuestra intimidad. Lo he hecho con la mejor de las intenciones, os lo prometo.

—Con todos mis respetos, señor —intervino Art3mis—. No ha respondido a su pregunta. ¿Cómo ha podido entrar en una sala de chat sin invitación? ¿Y sin que ninguno de nosotros supiera que estaba aquí?

—Perdonadme —contestó Morrow—. Entiendo que os preocupe. Pero no tenéis por qué inquietaros. Mi avatar cuenta con muchos poderes únicos, entre ellos la capacidad de entrar en los chats privados sin haber sido invitado. —Mientras hablaba, se fue acercando a una de las librerías de Hache y empezó a repasar los suplementos de algunos juegos de rol antiguos—. Antes del lanzamiento oficial de Oasis, cuando Jim y yo creamos nuestros avatares, nos concedimos a nosotros mismos un acceso sin restricciones a toda la simulación. Además de ser inmortales e invencibles, nuestros avatares podrían ir a donde quisieran y hacer lo que les apeteciera. Ahora que Anorak ya no está entre nosotros, mi avatar es el único que conserva esos poderes. —Se volvió para mirarnos a los cuatro—. Nadie más puede oír lo que decís. Menos, los sixers. Los protocolos de encriptación de las salas de chat de Oasis son seguros, podéis estar tranquilos. —Ahogó una risita—. Por más que mi presencia aquí pueda indicar lo contrario.

—¡Fue él quien tiró la pila de cómics! —le dije a Hache—. ¿Te acuerdas? La primera vez que nos reunimos aquí todos. Ya te dije que no era un defecto del software.

Morrow asintió y, con gesto culpable, se encogió de hombros.

—Es verdad. Era yo. A veces puedo ser bastante torpe.

Hubo otra breve pausa, durante la que finalmente me armé de valor para dirigirme directamente a él.

—Señor Morrow... —balbuceé.

—Por favor —dijo él, levantando la mano para interrumpirme—. Llámame Og.

—Está bien —acepté, sin poder reprimir una risa nerviosa. Incluso en aquellas circunstancias, yo no salía de mi asombro. No terminaba de creermme que estuviera hablando con Ogden Morrow «en persona»—. Og, ¿le importaría contarnos por qué ha estado escuchando nuestras conversaciones?

—Porque quiero ayudaros —respondió—. Y por lo que acabo de oír, parece que no os vendría mal algo de ayuda. —Todos intercambiamos miradas nerviosas, y él pareció detectar nuestra desconfianza—. Por favor, no me malinterpretéis —prosiguió—. Mi intención no es proporcionaros pistas ni ninguna información que os ayude a encontrar el Huevo. Si lo hiciera, todo esto dejaría de ser divertido, ¿no creéis? —Se acercó de nuevo a nosotros y su expresión se volvió seria—. Justo antes de su muerte, le prometí a Jim que, en su ausencia, yo haría todo lo que estuviera en mi mano para proteger el espíritu y la integridad de su competición. Y por eso estoy aquí.

—Pero, señor..., Og... —volví a intervenir—. En su autobiografía asegura que James Halliday y usted estuvieron los últimos diez años de su vida sin hablarse.

Morrow, divertido, me dedicó una sonrisa.

—Vamos, chico. No puedes creerte todo lo que lees. —Soltó una carcajada—. De hecho, en cuanto a esa cuestión en concreto es casi verdad. No hablé con él durante una década, hasta unas semanas antes de su muerte. —Se interrumpió, como si rebuscara en su recuerdo—. En aquel momento, yo ni siquiera sabía que estaba enfermo. Me llamó un día, así, sin más, y nos encontramos en un chat privado, bastante parecido a éste, por cierto. Allí me

contó que estaba enfermo, me habló del concurso, de lo que había planeado. Le preocupaba que hubiera fallos en las puertas. Y que, tras su muerte, surgieran complicaciones que impidieran que el concurso se desarrollara tal como él lo había concebido.

—¿Se refiere a complicaciones como los sixers? —le preguntó Shoto.

—Sí, exacto. Como los sixers. De modo que Jim me pidió que supervisara todo el concurso y que interviniera si llegaba a ser necesario. —Se rascó la barba—. Si os soy sincero, yo no habría querido asumir esa responsabilidad. Pero fue el último deseo de mi mejor amigo. Y así, durante los últimos seis años me he dedicado a observar desde lejos. Y aunque han hecho todo lo que han podido por inclinar la balanza en contra de vosotros, no sé cómo, pero los cuatro habéis resistido. Pero, ahora, después de oíros describir vuestra situación actual, creo que al fin ha llegado el momento de que pase a la acción y mantenga la integridad del juego de Jim.

Art3mis, Shoto, Hache y yo intercambiamos miradas de asombro, como si quisiéramos confirmar en los demás que aquello estaba ocurriendo en realidad.

—Quiero ofreceros refugio a los cuatro, en mi casa, en Oregón —prosiguió Og—. Desde aquí podréis ejecutar vuestro plan y terminar la competición con garantías de seguridad, sin tener que preocuparos por si los agentes sixers os persiguen y entran en vuestras casas. Puedo proporcionaros a todos equipos de inmersión de última generación, conexión de fibra óptica a Oasis y cualquier otra cosa que necesitéis.

Otro silencio prolongado, de incredulidad.

—¡Gracias, señor! —solté al fin yo, controlando el impulso de arrodillarme y dedicarle una reverencia.

—Es lo menos que puedo hacer.

—Es usted muy amable, señor Morrow —dijo Shoto—. Pero yo vivo en Japón.

—Ya lo sé, Shoto —le respondió Ogden—. He enviado un jet privado que te espera en el aeropuerto de Osaka. Si me proporcionas tu ubicación

exacta, haré que una limusina vaya a buscarte y te lleve hasta la pista.

Shoto permaneció sin habla unos segundos y, entonces, él sí, se inclinó ante Morrow en señal de agradecimiento.

—*Arigato*, Morrow-san.

—De nada, chico. —Se volvió hacia Art3mis—. Señorita, por lo que he oído, se encuentra usted en el aeropuerto de Vancouver. También he dispuesto preparativos en su caso. En este momento, un chófer la espera en las cintas de equipajes, con un cartel que lleva escrito el nombre de «Benatar». Él la conducirá hasta el avión que he fletado para usted.

Por un momento me pareció que ella también le iba a dedicar una reverencia. Pero lo que hizo fue correr hacia él y abrazarlo con fuerza.

—Gracias, Og —le dijo—. Gracias, gracias, gracias.

—De nada, querida —respondió él, entre risotadas de timidez. Cuando al fin ella lo soltó, se volvió hacia Hache y hacia mí—. Hache, por lo que he oído, dispones de vehículo y te encuentras cerca de Pittsburgh. ¿Es así? —Hache asintió—. Si no te importa, acércate hasta Columbus para recoger a tu amigo Parzival y yo os enviaré un jet al aeropuerto para que os recoja. Siempre que no os importe compartir vuelo, claro.

—No, no, por mí perfecto —se apresuró a responder Hache, mirándome de reojo—. Gracias, Og.

—Sí, gracias —insistí yo—. Nos has salvado la vida.

—Eso espero. —Me dedicó una sonrisa preocupada, y se volvió para dirigirse a todos—. Que tengáis buen viaje. Nos vemos muy pronto.

Y entonces desapareció tan deprisa como había aparecido.

—Esto es el colmo —dije yo, volviéndome hacia Hache—. Art3mis y Shoto van en limusina, y yo tengo que esperar a que me vengas a buscar en tu mula apestosa para ir al aeropuerto. En tu apestosa casa rodante.

—No es apestosa —se defendió Hache, riéndose—. Pero si lo prefieres, pillas un taxi, capullo.

—Esto va a ser interesante —añadí, mirando de reojo a Art3mis apenas un segundo—. Al fin los cuatro nos vamos a conocer en persona.

—Para mí será un honor —sentenció Shoto—. Ya tengo ganas de que llegue el momento.

—Claro, claro —se sumó Art3mis, mirándome fijamente—. Yo también estoy impaciente.

Una vez que Art3mis y Shoto se desconectaron, indiqué a Hache dónde me encontraba.

—Es un local de la franquicia Plug. Cuando llegues me llamas y salgo.

—Eso haré. Oye. Debo advertirte... No me parezco en nada a mi avatar.

—¿Y? ¿Quién se parece a su avatar? Que sepas que yo no soy tan alto... ni tan musculoso. Y mi nariz es un poco más grande...

—Sólo te lo advierto. Conocerme en persona puede suponer cierta... sorpresa para ti.

—Está bien. Entonces ¿por qué no me dices de una vez qué aspecto tienes?

—Ya estoy en marcha. Estoy en la carretera —dijo él, ignorando mi pregunta—. Nos vemos en unas horas. ¿De acuerdo?

—De acuerdo. Conduce con cuidado, amigo.

A pesar de las palabras que acababa de intercambiar con Hache, saber que estaba a punto de conocerlo en persona después de todos estos años me alteraba más de lo que estaba dispuesto a admitir. Pero eso no era nada comparado con el temor que me provocaba la idea de conocer personalmente a Art3mis cuando llegáramos a Oregón. Imaginar el momento me llenaba de una mezcla de impaciencia y terror. ¿Cómo sería en persona? ¿Podía ser falsa la foto del expediente académico que había visto? ¿Tenía alguna posibilidad de llegar a algo con ella?

Realizando un esfuerzo titánico logré quitármela de la cabeza, lo que conseguí concentrándome en la inminente batalla.

Tan pronto como me desconecté de El Sótano de Hache, envié mi e-mail de «Llamada a las Armas» a todos los usuarios de Oasis. Consciente de que

la mayoría de aquellos mensajes no pasaba los filtros de defensa contra el spam, lo colgué también en todos los muros de gunters que encontré. Después grabé un vídeo breve de mi avatar leyendo el texto en voz alta, y lo colgué en mi canal privado en modo de emisión sin fin.

La noticia se propagó rápidamente. En cuestión de una hora, nuestro plan de asalto al Castillo de Anorak era la información principal de los canales de noticias, con titulares como «Los gunters declaran la guerra total a los sixers», «Los gunters mejor situados acusan a IOI de secuestro y asesinato» e «¿Inminente fin de La Cacería por el Huevo de Pascua de Halliday?».

En algunas de las páginas de noticias ya habían empezado a emitir el vídeo del asesinato de Daito que yo les había remitido, así como el texto del informe de Sorrento. En ambos casos citaban una fuente anónima. Hasta el momento, IOI había declinado ofrecer declaraciones sobre ninguno de los dos. Sorrento sabía ya que, de algún modo, yo había tenido acceso a la base de datos privada de los sixers. Me habría encantado poder verle la cara en el momento en que hubiera sabido cómo lo había logrado, que había pasado una semana entera unas pocas plantas por debajo de su oficina.

Dediqué las horas siguientes a equipar a mi avatar y a prepararme mentalmente para lo que estaba por venir. Como me sentía agotado y se me cerraban los ojos, decidí echar una cabezada mientras esperaba a que llegara Hache. Desactivé la función de desconexión automática de mi cuenta, y me eché hacia atrás en la silla háptica, tapado con mi chaqueta nueva, a modo de manta, sosteniendo con fuerza la pistola que acababa de comprar.

Me desperté sobresaltado, poco después, al oír la llamada de Hache, que me informaba de que ya estaba afuera. Me levanté de la silla, recogí mis cosas y devolví el equipo en el mostrador. Al salir a la calle me di cuenta de que había anochecido. El aire polar cayó sobre mí como un cubo de agua helada.

La diminuta casa rodante de Hache se encontraba aparcada a pocos

metros, en la acera. Se trataba de un SunRider color café, de unos seis metros de largo y al menos dos décadas de antigüedad. Un entramado de placas solares cubría el techo y casi toda la carrocería, por lo demás muy oxidada. Las ventanas estaban tintadas de negro y me impedían ver el interior.

Aspiré hondo y crucé la calle cubierta de nieve medio derretida, invadido por una mezcla de temor y emoción. Cuando me acerqué al vehículo una de las puertas correderas del lado derecho, en el centro, se abrió y una escalera se deslizó hasta el suelo. Subí al coche y la puerta corredera se cerró al momento. Había accedido a la pequeña cocina de la casa rodante. Estaba en penumbra, su única iluminación provenía de los focos ocultos en el suelo enmoquetado. A mi izquierda, al fondo, estaba el área del dormitorio, que encajaba sobre el compartimento de las baterías de la casa rodante. Me di la vuelta, crucé la cocina oscura y descorrí la cortina que separaba el espacio habitable de la cabina del conductor.

Y allí descubrí, sentada al volante, a una robusta joven afroamericana que mantenía la mirada fija al frente. Tenía aproximadamente mi misma edad, el pelo corto y rizado, y una piel color chocolate que parecía iridiscente, iluminada por las luces tenues del salpicadero. Llevaba una camiseta *vintage* de concierto 2112 de Rush, cuyos números oscilaban amoldándose a la forma de su generoso pecho. También tenía puestos unos vaqueros y unas botas de combate viejas, con tachuelas. Aunque la temperatura era agradable en el interior de la cabina, ella parecía temblar.

Permanecí un momento en silencio, de pie, contemplándola, esperando a que me demostrara de algún modo que sabía que me encontraba allí. Finalmente se volvió y me dedicó una sonrisa, y yo la reconocí al momento: era el mismo rictus de gato de Cheshire que había visto miles de veces dibujado en el rostro del avatar de Hache, durante las incontables noches que habíamos pasado juntos en Oasis, explicándonos chistes malos y viendo películas baratas. Su sonrisa no era lo único que me resultaba familiar. También reconocía la forma de sus ojos, las líneas del rostro. Para mí no

había ninguna duda: la joven que estaba sentada frente a mí era mi mejor amigo, Hache.

Me invadió una emoción profunda. La sorpresa y el asombro dieron paso a una sensación de traición. ¿Cómo había podido engañarme él..., ella, durante tantos años? Noté que me sonrojaba de vergüenza al recordar todas las confidencias adolescentes que había compartido con Hache, una persona en la que había confiado siempre. Alguien a quien creía que conocía.

Al darse cuenta de que no le decía nada, clavó la mirada en la punta de sus botas y la mantuvo ahí. Yo me senté a su lado, sin dejar de mirarla, sin saber qué decir. Ella me observaba de reojo cada cierto tiempo, pero apartaba la mirada nerviosa. Seguía temblando.

La sensación de traición que pude haber sentido se esfumó rápidamente.

Y, sin poder evitarlo, me eché a reír. Era una risa absurda, sin sentido, y sabía que ella se daba cuenta, porque al momento vi que relajaba un poco los hombros y soltaba un suspiro de alivio. Y entonces ella también soltó una carcajada que, en realidad, era mitad risa y mitad llanto. O eso me pareció.

—Eh, Hache —le dije, cuando dejé de reírme—. ¿Cómo te va?

—Me va bien, Zeta —contestó ella—. Con nubes y claros.

También su voz me resultaba familiar, aunque no fuera tan grave como la de su avatar. Durante todo aquel tiempo había estado usando un programa para disimularla.

—Bueno —continué yo—. Míranos. Aquí estamos.

—Sí. Aquí estamos.

Entre nosotros se hizo un silencio incómodo. Yo vacilé un momento, sin saber bien qué hacer. Pero decidí obedecer a mi instinto, que me llevó a vencer el pequeño espacio que quedaba entre los dos y a abrazarla.

—Me alegro de verte, viejo amigo —le dije—. Gracias por venir a recogerme.

Ella me devolvió el abrazo.

—Yo también me alegro —contestó, y supe que era sincera.

La solté y me retiré un poco.

—Joder, Hache —le dije, sonriendo—. Sabía que ocultabas algo, pero nunca imaginé que...

—¿Qué? —preguntó ella, un poco a la defensiva—. ¿Nunca imaginaste qué?

—Que el famoso Hache, reconocido gunter y el más temido e implacable luchador de todo Oasis fuera, en realidad...

—¿Una negra gorda?

—Yo iba a decir una afroamericana gorda.

Le cambió el gesto, y se puso seria.

—Si no te lo dije nunca es por algo.

—Estoy seguro de que existe una buena razón —contesté—. Pero en realidad no importa.

—¿No?

—Claro que no. Eres mi mejor amiga. Mi única amiga, para serte sincero.

—Pero yo quiero explicártelo de todos modos.

—De acuerdo, pero ¿no puedes esperar a que estemos volando? Nos queda un largo viaje y me sentiré mucho más a salvo cuando hayamos dejado atrás esta ciudad.

—Pues ya nos vamos, amigo —dijo Hache, poniendo en marcha la casa rodante.

Hache siguió las indicaciones de Og y llegamos a un hangar privado contiguo al aeropuerto de Columbus, donde nos esperaba un pequeño jet de lujo. Ogden también había dispuesto que la casa rodante de Hache quedara en un depósito cercano, pero había sido su casa desde hacía años y a Hache se le notaba que le producía inquietud desprenderse de ella.

Los dos contemplábamos el jet mientras nos aproximábamos a él. Yo había visto aviones en el cielo antes, claro, pero nunca desde tan cerca. Viajar en jet era algo que sólo podían permitirse los millonarios. Que Og

hubiera fletado tres sin parpadear siquiera para reunirnos indicaba lo inmensamente rico que debía de ser.

El jet funcionaba de un modo absolutamente automatizado y, por tanto, sin tripulación. La voz plácida del piloto automático nos dio la bienvenida a bordo y nos pidió que nos abrocháramos los cinturones y nos preparáramos para el despegue. En cuestión de minutos, nos encontrábamos en pleno vuelo.

Era la primera vez que tanto Hache como yo viajábamos en avión y nos pasamos la primera hora mirando por las ventanillas, impresionados con las vistas, mientras nos desplazábamos en dirección oeste a diez mil pies de altura, camino de Oregón. Finalmente, cuando parte de la novedad remitió, me di cuenta de que Hache estaba lista para hablar.

—Está bien, Hache —le dije—. Cuéntame tu historia.

Ella me dedicó una vez más su sonrisa de gato de Cheshire y aspiró hondo.

—En un principio todo fue idea de mi madre —empezó, y a continuación me explicó una versión resumida de su vida.

Según dijo, su verdadero nombre era Helen Harris y era apenas unos meses mayor que yo. Se había criado en Atlanta, hija de madre viuda. Su padre murió en Afganistán cuando ella no había cumplido un año. Su madre, Marie, trabajaba desde casa, en un centro *online* de procesamiento de datos. En opinión de Marie, Oasis era lo mejor que les había ocurrido a las mujeres y a las personas negras. Desde el principio ella había usado un avatar masculino y de raza blanca para realizar todas sus transacciones, porque de ese modo conseguía que la trataran bastante mejor y obtenía mejores oportunidades.

Cuando Hache se conectó por primera vez a Oasis, siguió los consejos de su madre y creó un avatar masculino y blanco. Desde su nacimiento, su madre la llamaba «Hache», por lo que decidió usar ese apodo cariñoso como apodo de su otro yo en internet. Años después, cuando empezó a asistir a la escuela *online*, su madre mintió sobre la raza y el género de su hija en el

impreso de la matrícula. Le exigieron que presentara una foto de su ficha escolar y ella entregó una copia realista del rostro de su avatar, que creó a partir de sus propios rasgos.

Hache me explicó que, desde que a los dieciocho años se había ido de casa, no había vuelto a ver a su madre. Fue el día en que, finalmente, decidió sincerarse con ella en relación con su sexualidad. Al principio se negaba a creer que su hija fuera lesbiana. Pero Helen le contó entonces que llevaba casi un año saliendo con una chica a la que había conocido *online*.

Mientras me contaba aquello, era evidente que me miraba y estudiaba mi reacción. A mí, de hecho, no me sorprendió demasiado. En los años anteriores, Hache y yo habíamos hablado muchas veces de la admiración que sentíamos por las formas femeninas. Y me aliviaba saber que no me había engañado, al menos en ese aspecto.

—¿Y cómo reaccionó tu madre cuando supo que tenías novia? —le pregunté.

—Pues resultó que ella también tenía sus prejuicios muy arraigados —me respondió Hache—. Me echó de casa y me dijo que no quería volver a verme nunca más. Durante un tiempo no tuve adónde ir, viví, en realidad, en distintos refugios. Pero al final, compitiendo en las ligas de lucha de Oasis, conseguí ganar lo bastante para comprarme la casa rodante, que desde entonces ha sido mi domicilio. Por lo general sólo dejo de moverme cuando hay que recargar las baterías.

Siguió hablando, contándome cómo llegó a conocerme, y yo me di cuenta de que, de hecho, ya nos conocíamos, al menos tanto como pueden conocerse dos personas. Manteníamos contacto desde hacía años, compartíamos un grado muy elevado de intimidad. Nuestra conexión se había establecido a un nivel puramente mental. Yo la comprendía, confiaba en ella y la apreciaba como amiga. Nada de todo eso había cambiado, ni cambiaría por algo tan circunstancial como era el sexo, el color de la piel o la orientación sexual.

El resto del vuelo se nos hizo cortísimo, Hache y yo recuperamos

enseguida nuestro viejo ritmo y sin darnos cuenta todo volvió a ser como en El Sótano, cuando jugábamos a *Quake* o a *La justa* mientras hablábamos de tonterías. Todos los temores que había albergado sobre la resistencia de nuestra amistad en el mundo real se habían disipado, cuando el jet tomó tierra en la pista privada de Og, en Oregón.

Habíamos viajado en dirección oeste, adelantándonos unas horas a la salida del sol, y todavía era de noche cuando aterrizamos. El frío nos envolvió apenas descendimos del avión y contemplamos con asombro el paisaje que nos rodeaba. Aun a la luz tenue de la luna, el espectáculo era sobrecogedor. Las siluetas sombrías e imponentes de las montañas Wallowa nos rodeaban por todas partes. Las hileras de luces azules de la pista de aterrizaje se perdían en el valle, a nuestra espalda, delimitando el aeródromo privado de Og. Frente a nosotros, una escalera empinada y empedrada conducía a una mansión inmensa e iluminada, que se alzaba sobre la llanura, a los pies de las montañas. A lo lejos se divisaban varias cascadas, que se descolgaban de las cimas, más allá de la casona de Morrow.

—Es igual a Rivendell —dijo Hache, adelantándose a mis propios pensamientos.

—Sí, es idéntico al Rivendell de las películas de *El Señor de los Anillos* —coincidí, alzando la vista, impresionado—. La esposa de Ogden era una gran fan de Tolkien, ¿te acuerdas? Y él construyó todo esto para ella.

Oímos un rumor eléctrico a nuestras espaldas: la escalerilla del avión se replegaba y la escotilla se cerraba. Los motores volvieron a encenderse, el jet viró y se preparó para despegar de nuevo. Lo vimos elevarse por el aire limpio, estrellado. Después enfilamos hacia la escalera que conducía a la casa. Cuando finalmente llegamos a lo alto, descubrimos que Ogden Morrow ya nos esperaba.

—¡Bienvenidos, amigos! —nos gritó, extendiendo las manos a modo de saludo. Llevaba puesto un albornoz de cuadros y unas zapatillas con forma de conejo—. ¡Bienvenidos a mi casa!

—Gracias, señor —dijo Hache—. Gracias por invitarnos.

—Tú debes de ser Hache —respondió él, agarrándole la mano. Si su aspecto le causó alguna sorpresa, lo disimuló muy bien—. Reconozco tu voz. —Le guiñó un ojo y le dio un abrazo paternal. Después se volvió para abrazarme a mí también—. Y tú tienes que ser Wade..., quiero decir Parzival. ¡Bienvenido! ¡Bienvenido! Es todo un honor conoceros a los dos.

—El honor es nuestro —dije—. Nunca le agradeceremos lo bastante que haya decidido ayudarnos.

—Ya está, ya me habéis dado bastante las gracias, o sea que basta ya —dijo y, dando media vuelta, nos condujo por una vasta extensión de césped en dirección a su enorme casa—. No os imagináis lo mucho que me gusta recibir visitas. Por triste que sea decirlo, he estado solo aquí desde que murió Kira. —Se mantuvo en silencio unos instantes, antes de echarse a reír—. Bueno, solo no: con mis cocineros, mis doncellas y jardineros, claro. Pero ellos también viven aquí, o sea que no cuentan como visitas.

Ni Hache ni yo sabíamos qué responder y nos limitamos a sonreír y a asentir. Finalmente, yo me armé de valor y logré decir algo.

—¿Los otros ya han llegado? ¿Shoto? ¿Art3mis?

Algo en mi manera de pronunciar «Art3mis» hizo que Morrow se echara a reír escandalosamente. Al cabo de unos segundos, Hache se sumó a las carcajadas.

—¿Qué? —pregunté—. ¿Qué he dicho que sea tan gracioso?

—Sí —respondió Og, sonriendo—. Art3mis ha llegado primero, hace varias horas. Y el avión de Shoto ha aterrizado treinta minutos antes que el vuestro.

—¿Vamos a reunirnos con ellos ahora mismo? —pregunté, disimulando muy mal mi temor creciente.

Og negó con la cabeza.

—A Art3mis le ha parecido que conoceros ahora en persona supondría una distracción innecesaria. Prefiere esperar a que termine el «gran acontecimiento». Y al parecer Shoto se ha mostrado de acuerdo. —Me observó fijamente durante un instante—. Seguramente es mejor así, ¿no

crees? Todos tenéis un gran día por delante.

Asentí, sintiendo una mezcla rara de alivio y decepción.

—¿Dónde están ahora? —preguntó Hache.

Og levantó un puño al aire, en señal de triunfo.

—Ellos ya están conectados, preparándose para vuestro asalto a los sixers. —Su voz resonó en la noche y se perdió por los caminos de piedra de su mansión—. Seguidme. La hora se acerca.

El entusiasmo de Og me devolvió al presente, y sentí que se me formaba un nudo en la boca del estómago. Seguimos a nuestro benefactor que, vestido con su albornoz, cruzaba un gran patio iluminado por la luna. Al acercarnos al edificio principal, pasamos junto a un pequeño jardín vallado lleno de flores. Se encontraba en una ubicación rara y no comprendí qué hacía allí hasta que vi que, en el centro, había un gran sepulcro. Supuse que debía de ser la tumba de Kira Morrow. Pero a pesar de la luna, la luz era escasa y no pude leer la inscripción de la lápida.

Og nos condujo a través de la lujosa entrada principal. Las luces, en el interior, estaban apagadas, pero Morrow, en lugar de encenderlas, agarró una antorcha de las de verdad fijada a la pared y la usó para iluminar nuestro avance. Incluso a aquella luz tenue, la grandiosidad del lugar me impresionaba. Las paredes estaban cubiertas de tapices gigantes, así como de una colección enorme de obras de arte de fantasía; las gárgolas y las armaduras se alternaban en los pasillos.

Mientras seguíamos a Og, me armé de valor para dirigirme a él.

—Ya sé que éste no es el mejor momento, seguramente —le dije—. Pero yo soy un gran admirador de su obra. Crecí jugando a los juegos educativos interactivos de Halcydonia. Gracias a ellos aprendí a leer, a escribir, a resolver enigmas, las matemáticas que sé...

Mientras recorriamos la casa yo seguía hablando, cantando las excelencias de los títulos de Halcydonia, adulando a Og hasta avergonzarlo.

Supongo que a Hache le pareció que me estaba pasando de pelota, porque no dejó de sonreír, burlona, mientras duró mi monólogo. Og, en cambio, se

lo tomó con gran naturalidad.

—Me encanta oírlo —dijo, sinceramente complacido—. Mi esposa y yo estábamos muy orgullosos de esos juegos. Me alegra mucho que conserves buenos recuerdos de ellos.

Doblamos una esquina y Hache y yo nos quedamos de piedra al contemplar la entrada de una sala gigantesca donde se sucedían hileras y más hileras de videojuegos antiguos. Supusimos que debía de tratarse de la colección de clásicos de Halliday, la que había heredado Morrow tras su muerte. Og miró hacia atrás, vio que nos habíamos rezagado junto a la entrada, y retrocedió para sacarnos de allí.

—Os prometo que más tarde os ofreceré una visita guiada, cuando todo este lío haya terminado —dijo, respirando con cierta dificultad.

Teniendo en cuenta su edad y tamaño, se movía bastante deprisa. Nos hizo descender por una gran escalera de caracol, de piedra, hasta un ascensor que nos llevó varios pisos más abajo, hasta un sótano. Allí la decoración era mucho más moderna. Lo seguimos a través de una serie de pasillos enmoquetados hasta alcanzar un panel con siete puertas circulares, todas ellas numeradas.

—¡Ya hemos llegado! —dijo, señalándolas con la antorcha—. Aquí están mis equipos de inmersión de Oasis. Son de la marca Habashaw, de última generación. OIR-Noventa-Cuatrocientos.

—¿Noventa-Cuatrocientos? ¿En serio? —Hache soltó un silbido—. ¡Qué fuerte!

—¿Dónde están los otros? —pregunté yo, mirando a mi alrededor, nervioso.

—Art3mis y Shoto ya están instalados en las cabinas dos y tres —me respondió—. La uno es la mía. Vosotros dos podéis disponer de las otras.

Miré las puertas, preguntándome tras cuál de ellas se encontraría Art3mis.

Og señaló el fondo del pasillo.

—Encontraréis trajes hápticos de todas las tallas en el vestidor. ¡De

modo que a vestirse y a conectarse!

Sonrió de oreja a oreja cuando nos vio salir de los vestidores minutos después, cubiertos con nuestros flamantes trajes y guantes.

—¡Excelente! —dijo—. Y ahora, escoged cabina y conectaos. ¡El tiempo apremia!

Hache se volvió para mirarme. Me di cuenta de que quería decirme algo, pero parecía que no le salían las palabras. Transcurridos unos segundos, extendió la mano enguantada. Yo se la estreché.

—Buena suerte, Hache —dije.

—Buena suerte, Zeta —replicó ella que, volviéndose hacia Og, añadió—: Gracias una vez más, Og.

Y sin darle tiempo a nada, se puso de puntillas y le plantó un beso en la mejilla, antes de desaparecer tras la puerta de la cabina cinco, que se cerró a su paso, emitiendo un leve silbido.

Og sonrió y se volvió a mirarme.

—El mundo entero depende de vosotros cuatro. Intentad no decepcionarlo.

—Haremos lo que podamos.

—Eso lo sé.

Nos dimos la mano.

Avancé un paso más en dirección a mi cabina, pero me detuve y volví la cabeza.

—Og, ¿puedo preguntarle algo?

Él arqueó una ceja.

—Si quieres saber qué hay tras la Tercera Puerta, no tengo ni idea —dijo—. Pero aunque lo supiera, no te lo diría. Eso ya deberías saberlo.

Negué con la cabeza.

—No, no es eso. Quería preguntarle qué fue lo que hizo que su amistad con Halliday terminara. En todas las investigaciones que he realizado, nunca he logrado encontrar nada. ¿Qué ocurrió?

Morrow permaneció unos instantes observándome fijamente. Le habían

formulado aquella pregunta muchas veces en entrevistas y él nunca la había respondido. No sé por qué decidió sincerarse conmigo. Tal vez llevaba todos esos años esperando el momento de contárselo a alguien.

—Fue por Kira, mi mujer. —Hizo una pausa, carraspeó y siguió hablando—. Como yo, él también estaba enamorado de ella desde la época del instituto. Jamás tuvo el valor de hacer nada al respecto, por lo que ella no supo nunca cuáles eran sus sentimientos. Y yo tampoco. No me contó nada hasta que volvimos a hablar, poco antes de su muerte. Incluso en ese momento le costó comunicarse conmigo. A Jim no se le dio nunca muy bien la gente, ni expresar sus emociones.

Asentí en silencio, y esperé a que continuara.

—Incluso después de que Kira y yo decidiéramos casarnos, creo que Jim seguía albergando, de algún modo, la fantasía de que podría robármela. Pero una vez que nos vio convertidos en marido y mujer, abandonó la idea. Me dijo que había dejado de relacionarse conmigo porque estaba muy celoso. Kira fue la única mujer a la que amó. —A Morrow le costaba hablar, tenía un nudo en la garganta—. Entiendo que Jim sintiera lo que sentía. Kira era muy especial. Era imposible no enamorarse de ella. —Me sonrió—. Tú sabes bien qué es eso de conocer a alguien así, ¿verdad?

—Lo sé —admití. Y entonces, al ver que no añadía nada más, le dije—: Gracias, señor Morrow. Gracias por contármelo.

—De nada —me dijo, al acercarse a su cabina.

La puerta corredera se abrió deslizándose silenciosamente. Vi que el equipo que se adivinaba en su interior había sido modificado para incluir varios componentes raros, entre ellos una consola personalizada de Oasis para que pareciera una vieja Commodore 64. Se volvió para mirarme.

—Buena suerte, Parzival. Vas a necesitarla.

—¿Qué va a hacer usted? ¿Durante el combate?

—¡Sentarme a mirar, claro! —respondió—. Parece que ésta va a ser la batalla más épica de toda la historia de los videojuegos.

Me sonrió por última vez, entró en la cabina y desapareció, dejándome

solo en el pasillo en penumbras.

Pasé varios segundos allí, pensando en todo lo que me había dicho Morrow, antes de entrar en mi cabina. Se trataba de un cubículo esférico. Una reluciente silla háptica estaba suspendida de un brazo hidráulico articulado fijado al techo. Allí no había cinta para correr sobre ella, la cabina en su totalidad cumplía con esa función. Mientras estabas conectado podías caminar o correr en cualquier dirección y la esfera rodaba a tu alrededor, bajo tus pies, e impedía que rozaras las paredes. Era como encontrarse en el interior de una gigantesca rueda de hámster.

Me senté en la silla y sentí que se adaptaba a los contornos de mi cuerpo. Un brazo robótico se extendió desde ella y me colocó sobre el rostro un visor Oculance de última generación, que también se adaptó a su forma. El visor escaneó mis retinas y el sistema me pidió que pronunciara una nueva contraseña: «Reindeer Flotilla Setec Astronomy», dije como Jeff Bridges en el papel de Kevin Flynn en *Tron*.

Aspiré hondo y me conecté.

Estaba listo.

Mi avatar iba equipado hasta las cejas y armado hasta los dientes. Llevaba tantos artículos mágicos y tanta munición como cabía en el inventario.

Todo estaba en su sitio. Nuestro plan, en marcha. Era hora de partir.

Me dirigí al hangar de mi fortaleza y pulsé un botón para abrir las compuertas de lanzamiento. Se abrieron al instante, revelando, poco a poco, el túnel que conducía a la superficie de Falco. Caminé hasta el final de la pista, dejando atrás mi *Ala-X* y *Vonnegut*. Aunque eran buenas naves y estaban dotadas de armas y defensas excelentes, no iba a usarlas en esa ocasión, ninguna de las dos me ofrecería protección suficiente ante la épica batalla que estaba a punto de tener lugar en Ctonia. Afortunadamente, contaba ya con un nuevo medio de transporte.

Separé de mi inventario el robot *Leopardon* de treinta centímetros y lo dispuse con cuidado sobre la pista. Poco antes de que me detuvieran los de IOI, había dedicado cierto tiempo a examinar aquel juguete para verificar cuáles eran sus poderes. Como sospechaba, en realidad se trataba de un artilugio de gran poder mágico. No tardé en averiguar cuál era la palabra que había que pronunciar para activarlo. Como en la serie original de *Supaidaman*, bastaba con gritar el nombre del robot. Eso fue lo que hice entonces, tomando la precaución de ponerme a una distancia prudencial antes de gritar: «¡Leopardon!»

Oí un chirrido desgarrador, como de metal rasgándose. Un segundo después, el robot, hasta ese momento diminuto, creció y alcanzó una altura de casi cien metros. Su cabeza sobresalía a través de las puertas abiertas del techo del hangar.

Observé el robot gigante, admirando los detalles con que Halliday lo había creado. Había recreado todas las características de mecano original

japonés, incluida su inmensa espada centelleante y su escudo, en el que había grabado una telaraña. En el enorme pie izquierdo del robot se distinguía una pequeña puerta de acceso, que se abrió en cuanto me aproximé. En su interior había instalado un pequeño ascensor, que me transportó por el interior de la pierna y el torso del robot hasta la cabina de mando, situada en el pecho blindado. Tras sentarme en la silla del capitán, descubrí, en un cajón transparente fijado a la pared, un brazalete plateado de control, que extraje e instalé en la muñeca de mi avatar. El dispositivo me permitiría usar órdenes de voz para controlar al robot desde el exterior.

Había varias hileras de botones en la consola de mando, frente a mí, todas ellas etiquetadas en japonés. Pulsé uno de ellos y los motores se pusieron en marcha. Después pulsé el acelerador y los cohetes gemelos situados en los pies de robot iniciaron la ignición y lo elevaron, alejaron de mi fortaleza y lanzaron al cielo estrellado de Falco.

Me di cuenta de que Halliday había añadido un viejo reproductor de cintas de ocho pistas y de que a mi derecha había varios casetes. Agarré uno al azar y lo metí en la ranura. Por los altavoces internos y externos del robot empezó a sonar *Dirty Deeds Done Dirt Cheap*, de AC/DC, a un volumen tan exagerado que la silla en la que iba sentado empezó a vibrar.

Tan pronto como el robot se alejó del hangar, grité en dirección al brazalete: «¡Cambio a *Marveller*!» (las órdenes de voz sólo parecían funcionar si se gritaban). Las piernas, los brazos y la cabeza del robot se plegaron hacia dentro y quedaron recogidas en nuevas posiciones, transformando el robot en una nave espacial conocida como *Marveller*. Finalizada la metamorfosis, abandoné la órbita de Falco y puse rumbo a la puerta estelar más cercana.

Cuando salí de ella, en el Sector 10, la pantalla de mi radar se iluminó como un árbol de Navidad. Miles de vehículos espaciales de todos los modelos y las marcas pululaban a mi alrededor, por la negrura estrellada; desde naves unipersonales hasta cargueros gigantes del tamaño de la Luna. Nunca había visto tantas naves en un mismo lugar. Un flujo constante de

vehículos abandonaba la puerta estelar, mientras otros convergían en la zona desde distintos puntos del firmamento. Poco a poco, todos se encontraban y se agrupaban en una larga y desigual caravana de naves que se dirigían a Ctonia, una esfera diminuta, marrón azulada, suspendida en la distancia. Era como si todas y cada una de las personas conectadas a Oasis se estuvieran dirigiendo al Castillo de Anorak. Sentí un breve estallido de entusiasmo, a pesar de saber que la advertencia de Art3mis era, probablemente, muy cierta, y que la mayoría de aquellos avatares se habían congregado allí sólo para presenciar el espectáculo y no tenían la menor intención de arriesgar sus vidas para luchar contra los sixers.

Art3mis. Después de tanto tiempo, en ese preciso instante se encontraba en una cabina a escasos metros de mí. La mera idea debería de haberme aterrado, pero lo cierto era que sentía una especie de calma zen que me invadía por dentro: pasara lo que pasase en Ctonia, todo lo que había arriesgado, a esa altura, había merecido la pena.

Devolví a la *Marveller* a su configuración de robot y me uní al largo desfile de naves espaciales. La mía se destacaba en medio de toda aquella gran diversidad, pues era la única con forma de robot gigante. Al poco tiempo, a mi alrededor se formó una nube de naves de menor tamaño, pilotadas por avatares curiosos que deseaban contemplar de cerca el Leopardon. Tuve que desconectar mi intercomunicador, porque todo el mundo parecía querer pararme para preguntarme de dónde había sacado esa maravilla.

A medida que el planeta Ctonia iba haciéndose mayor en la ventanilla de la cabina de mando, la densidad y el número de naves que me rodeaban parecía crecer a un ritmo acelerado. Cuando al fin penetré en la atmósfera del planeta e inicié el descenso hacia su superficie, fue como volar a través de un enjambre de insectos metálicos. Y al aproximarme a la zona del Castillo de Anorak me costó creer lo que veía: una masa viva, concentrada, de naves y avatares que cubría el suelo e inundaba el aire. Algo así como una especie de Woodstock planetario. La visión de avatares apretujados se perdía

en el horizonte, en todas direcciones. Otros miles flotaban y volaban por los aires, esquivando el flujo constante de naves. Y en el centro de toda aquella locura se alzaba el Castillo de Anorak, la joya que resplandecía bajo el escudo esférico y transparente de los sixers. Cada pocos segundos, un avatar o una nave chocaba por descuido contra el escudo y se desintegraba, como una mosca al contacto con una resistencia eléctrica.

Al aproximarme más, divisé una extensión de tierra frente a la entrada principal del castillo, que llegaba hasta el borde mismo del escudo. En el centro de aquel claro, tres figuras gigantescas, juntas. La multitud que los rodeaba entraba y salía del círculo, creado a empujones por los propios avatares con la idea de dejar un respetuoso espacio entre ellos y Art3mis, Hache y Shoto, que aguardaban sentados al mando de sus respectivos y brillantes robots gigantes. Era la primera ocasión que tenía de ver cuáles habían seleccionado tras franquear la Segunda Puerta, y reconozco que tardé un poco en situar a la inmensa robot que pilotaba Art3mis. Negra y plateada, con un complejo tocado en forma de boomerang, llevaba unos petos simétricos que recordaban a una versión femenina de Tranzor Z. Pero entonces caí en la cuenta de que, de hecho, era la versión femenina de Tranzor Z, el poco conocido personaje de *Mazinger Z* llamado Minerva X.

Hache había escogido un mecano Gundam RX-78 de la serie, *anime, Mobile Suit Gundam*, por el que «él» siempre había sentido debilidad. (A pesar de saber que Hache era mujer en la vida real, su avatar seguía siendo hombre, por lo que había optado por referirme a él en masculino.)

Shoto sobresalía medio metro por encima de los otros dos, oculto en el interior de la cabina de Raideen, el enorme robot azul y rojo de unos dibujos animados japoneses de mediados de los setenta, *Brave Anime*. El inmenso mecano sostenía su característico arco dorado con una mano y un gran escudo puntiagudo en la otra.

Cuando sobrevolé la cúpula protectora y quedé suspendido en el aire sobre los demás se oyó un clamor popular. Roté para variar de orientación y lograr que Leopardon quedara recto, y luego apagué los motores y descendí

suavemente a la superficie. Mi robot aterrizó plantando una rodilla en el suelo y el impacto hizo temblar el suelo. Mientras me enderezaba, el mar de espectadores empezó a corear el nombre de mi avatar. «¡Par-zi-val, Par-zi-val!»

Mientras los vítores se apagaban y se transformaban de nuevo en un clamor difuso, me volví para observar a mis compañeros.

—Una entrada espectacular para un gran fanfarrón —soltó Art3mis a través de nuestro canal de comunicación privado—. ¿Has llegado tarde a propósito?

—No ha sido culpa mía, lo juro —respondí, intentando no perder la calma—. Había mucha cola en la puerta estelar.

Hache asintió con la cabeza gigantesca de su robot.

—Todas las terminales de transporte del planeta llevan desde anoche vomitando avatares —dijo, señalando lo que nos rodeaba con la descomunal manaza de Gundam—. Esto es increíble. Nunca había visto a tantos juntos en un único lugar.

—Yo tampoco —admitió Art3mis—. Me sorprende que los servidores de GSS puedan soportar tanta carga, con tanta actividad en un solo sector. Pero no parecen estar colgándose.

Me fijé un buen rato en los numerosos avatares que nos rodeaban y después en el castillo. Miles de personajes voladores y naves seguían revoloteando alrededor del escudo, disparándole, en ocasiones, balas, rayos láser, misiles y otros proyectiles que impactaban en su superficie sin causarle el menor daño. En el interior de la esfera transparente, miles de avatares sixers fuertemente armados permanecían en silenciosa formación, rodeando por completo la fortaleza. Intercaladas entre ellos se distinguían filas de tanques y cazas. En cualquier otro escenario, el ejército sixer habría parecido imponente. Tal vez invencible. Pero a la vista de la muchedumbre sin fin que los rodeaba, los sixers se veían superados en número, empequeñecidos.

—Y bien, Parzival —dijo Shoto, haciendo girar la cabeza de su inmenso

robot en dirección a mí—. Empieza el espectáculo, amigo mío. Si esa esfera no se derrumba como nos has prometido, la situación se va a poner bastante difícil.

—«Han abatirá el escudo —pronunció Hache, citando una frase de *El retorno del Jedi*—. ¡Debemos concederle algo más de tiempo!»

Me eché a reír, y usé la mano derecha de mi robot para darle unas palmadas en su muñeca izquierda, indicándole la hora.

—Hache tiene razón. Faltan seis minutos para las doce del mediodía.

El final de mi frase se vio puntuada por otro rugido de la multitud. Frente a nosotros, en el interior de la esfera, las inmensas puertas principales del Castillo de Anorak habían empezado a abrirse y un solo avatar sixer emergía de ellas.

Sorrento.

Sonriendo ante el estruendo de silbidos y abucheos con que fue recibida su llegada, Sorrento agitó una mano y sus tropas, que formaban frente al castillo, inmediatamente, se dispersaron, dejando libre un gran espacio abierto. Sorrento se adelantó y plantó ante él, frente a nosotros, a apenas unos metros de distancia, del otro lado del escudo. Diez sixers más abandonaron el castillo y se situaron tras Sorrento, dejando entre uno y otro una separación considerable.

—Esto no me gusta nada —susurró Art3mis por el intercomunicador.

—A mí tampoco —dijo Hache.

Sorrento observó la escena y nos dedicó otra sonrisa. Al hablar, su voz llegaba amplificada por unos altavoces instalados en los tanques y los cazas, lo que le permitía transmitir su mensaje a los presentes en la zona. Y como había cámaras y reporteros de los principales canales de noticias, yo sabía que sus palabras iban a ser transmitidas a todo el mundo.

—Bienvenidos al Castillo de Anorak —dijo Sorrento—. Os esperábamos. —Dibujó un gesto amplio con la mano, señalando con ella a la multitud airada que lo rodeaba—. Debo admitir que nos ha sorprendido un poco la cantidad de gente que se ha congregado aquí hoy. Pero a estas alturas

ya debe de resultar bastante obvio, incluso para el más ignorante de vosotros, que no hay nada que pueda traspasar nuestro escudo.

Su declaración fue recibida con un rugido ensordecedor de amenazas, insultos y obscenidades diversas. Yo aguardé un momento antes de alzar mis dos manos de robot, pidiendo calma. Una vez que algo parecido al silencio se hizo entre los congregados, conecté el canal de comunicación público, lo que tuvo el mismo efecto que si hubiera conectado un sistema de megafonía gigante. Bajé el volumen de mis auriculares para evitar acoplamientos y dije:

—Se equivoca, Sorrento. Nosotros vamos a entrar. A mediodía. Todos nosotros.

Otro rugido se elevó entre los gunters. Sorrento no se molestó siquiera en esperar a que se callaran.

—Podéis intentarlo, si queréis —añadió, sin dejar de sonreír.

Y entonces sacó un objeto de su inventario y lo colocó en el suelo, frente a él. Amplié la imagen para ver mejor y noté que se me agarrotaba la mandíbula. Se trataba de un robot de juguete. Un dinosaurio bípedo con piel de armadura y dos grandes cañones montados sobre los hombros. Lo reconocí de inmediato de varias películas japonesas de finales del siglo pasado.

Era Mechagodzilla.

—¡Kiryu! —gritó Sorrento, con la voz amplificada.

Al sonido de su orden, el pequeño robot creció hasta alzarse casi tanto como el propio Castillo de Anorak, dos veces más que los robots «gigantes» que nosotros pilotábamos. La cabeza blindada de aquel lagarto mecánico rozaba prácticamente lo alto del escudo protector esférico.

Un silencio temeroso se extendió entre la multitud, seguido de un murmullo de reconocimiento de los miles de gunters presentes. Todos sabían quién era aquel coloso metálico. Y que era probable que resultara indestructible.

Sorrento se introdujo en el mecano a través de la puerta de acceso,

situada en uno de sus talones. Segundos después, los ojos de la bestia empezaron a emitir unos destellos intensos, amarillentos. Echó hacia atrás la cabeza, abrió sus fauces y dejó escapar un rugido metálico, desgarrador.

Al momento, los diez avatares sixers que montaban guardia detrás de Sorrento también extrajeron sus robots de juguete y los activaron. Cinco de ellos poseían los inmensos leones robóticos que podían convertirse en Voltron. Los otros cinco, unos mecanos gigantes de *Robotech* y el *Neon Genesis Evangelion*.

—Mierda —oí susurrar a Art3mis y a Hache al unísono.

—¡Vamos! —exclamó Sorrento, desafiante. Su reto resonó en la vasta extensión atestada de gunters.

Muchos de los avatares situados en primera línea dieron, involuntariamente, un paso atrás. Otros se volvieron y huyeron. Pero Hache, Shoto, Art3mis y yo permanecimos donde estábamos.

Consulté la hora en mi visualizador. Quedaba menos de un minuto. Pulsé un botón en el panel de control de Leopardon, y mi robot gigante desenvainó su reluciente espada.

Yo no llegué a presenciarlo de primera mano, pero puedo contaros con bastante exactitud lo que sucedió a continuación:

Los sixers habían erigido un gran búnker blindado tras el Castillo de Anorak, lleno de cajas de armamento y equipo de batalla que habían teletransportado hasta allí antes de activar el escudo. También había una larga hilera formada por treinta Androides de Suministros, ubicados a lo largo del muro oriental del búnker. A causa de la falta de imaginación del diseñador de los Androides de Suministros, todos tenían un aspecto idéntico al del robot Johnny Five de la película *Cortocircuito*, de 1986. Los sixers usaban a aquellos androides como chicos de los recados y para que se encargaran de reponer los equipos y las municiones de las tropas apostadas en el exterior.

Cuando faltaba exactamente un minuto para las doce, uno de los androides, de nombre SD-03, se activó y desenganchó de su punto de carga. Avanzó sobre las cintas del tanque, cruzó el suelo del búnker y llegó junto a la armería situada en el otro extremo. Dos centinelas robotizados montaban guardia a ambos lados. SD-03 les transmitió su solicitud de equipo —una orden que yo mismo había remitido por la intranet de los sixers dos días antes—. Los centinelas comprobaron la solicitud y se apartaron, permitiendo que SD-03 entrara en el cubículo. El androide fue dejando atrás estantes llenos de una amplia variedad de armamento: espadas mágicas, escudos, poderosas armaduras, rifles de plasma, cañones de riel, entre muchas otras. Finalmente, se detuvo. El estante que tenía delante contenía cinco grandes dispositivos con forma de octaedro, del tamaño de un balón de fútbol. Cada uno de ellos contaba con un pequeño panel de control instalado en uno de sus ocho lados, junto a un número de serie. SD-03 encontró el número de serie que coincidía con el de la solicitud. Entonces, siguiendo la secuencia de instrucciones que yo había programado, el pequeño androide usó su dedo índice, diseñado como una garra, para introducir una serie de comandos en el panel de control del dispositivo. Cuando hubo terminado, una de las luces encendidas sobre el panel pasó del verde al rojo. SD-03 levantó el octaedro y lo sostuvo entre sus manos. Al salir de la armería, una bomba antimateria de fricción inducción quedó descontada automáticamente del inventario de los sixers.

SD-03 abandonó el búnker y fue subiendo una serie de escaleras y rampas que los sixers habían construido en los muros exteriores del castillo para facilitar su acceso a los niveles superiores. De camino, el androide se encontró con varios controles de seguridad. En todos los casos, unos centinelas robóticos escaneaban su permiso de paso y comprobaban que el androide estaba autorizado para desplazarse donde le diera la gana. Cuando llegó al nivel superior del Castillo de Anorak, se dirigió a una gran plataforma de observación situada en él.

Es posible que, llegado a ese punto, SD-03 suscitara alguna mirada

curiosa de los miembros del escuadrón de elite allí situado, formado por avatares sixers. No tengo modo de saberlo. Pero incluso si, de algún modo, los guardias intuyeron lo que estaba a punto de suceder y abrieron fuego sobre el pequeño androide, ya era demasiado tarde para detenerlo.

SD-03 siguió avanzando hacia el centro del tejado, donde un hechicero de alto nivel de los sixers permanecía en su asiento, sosteniendo el Orbe de Osuvox entre sus manos, el artefacto que generaba el escudo esférico alrededor del castillo.

Entonces, ejecutando la última de las instrucciones que había programado dos días antes, SD-03 levantó la bomba antimateria de fricción inducción por encima de su cabeza y la hizo detonar.

La explosión volatilizó al androide de suministros, así como a los avatares situados en la plataforma, entre ellos el hechicero sixer que operaba el Orbe de Osuvox. En el preciso instante en que éste murió, el artefacto se desactivó y cayó sobre la plataforma vacía.

Un intenso destello de luz acompañó la detonación y me cegó momentáneamente. Cuando remitió, volví a concentrar la mirada en el castillo. El escudo había desaparecido. Nada separaba a los ejércitos de sixers y gunters. Sólo el campo abierto y el espacio vacío.

Durante unos cinco segundos no sucedió nada. El tiempo parecía haberse detenido y todo permanecía inmóvil, en silencio. Pero entonces fue como si se hubieran abierto las puertas del infierno.

Sentado solo ante el puente de mando de mi robot, solté un grito silencioso de alegría. Por increíble que pareciera, mi plan había funcionado. Pero no había tiempo para celebraciones, me encontraba en medio de la mayor batalla de la historia de Oasis.

No sé qué esperaba que ocurriera a continuación. Tal vez confiaba en que una décima parte de los gunters presentes se unieran a nuestro asalto contra los sixers. Pero en cuestión de segundos quedó claro que todos ellos pretendían sumarse a la batalla. Un desgarrador grito de guerra se elevó de los miles de avatares que nos rodeaba, y todos ellos, desde distintas direcciones, avanzaron y rodearon al ejército enemigo. Su decisión fue lo que me asombró, porque parecía claro que muchos de ellos se dirigían a una muerte segura.

Observé, asombrado, el choque de aquellas dos fuerzas poderosas que se producía a mi alrededor, tanto en tierra como en el aire. La escena era caótica, sobrecogedora, como si varios enjambres y avisperos hubieran colisionado y caído sobre un gigantesco hormiguero.

Art3mis, Hache, Shoto y yo permanecíamos en el centro de la batalla. Al principio, el temor a aplastar a la oleada de gunters que se arremolinaba en torno a los pies de mi robot me impedía moverme. Pero Sorrento no esperó a que nadie se apartara de su camino, aplastó a grupos enteros de avatares (algunos de ellos soldados de su propia tropa), bajo los pies titánicos de su

mecano, en su lento y pesado avance hacia nosotros. Cada vez que plantaba un pie en el suelo, creaba un pequeño cráter en la superficie rocosa del planeta.

—Oh, oh —oí que murmuraba Shoto al tiempo que su robot adoptaba una posición defensiva—. Ahí viene.

Los robots de los sixers ya habían empezado a abrir fuego en todas direcciones. Sorrento era quien recibía más impactos, porque su mecano era el blanco más distinguible en el campo de batalla y ningún gunter con arma de alcance parecía resistir la tentación de dispararle. La intensa lluvia de proyectiles, bolas de fuego, misiles mágicos y rayos láser destruían y desactivaban rápidamente a los demás robots de los sixers (que no llegaron nunca a tener la posibilidad de convertirse en Voltron). Pero el robot de Sorrento, por algún motivo, permanecía intacto. Los proyectiles que impactaban en él parecían rebotar sin hacerle nada. Docenas de naves espaciales zumbaban y volaban a su alrededor, salpicándolo de fuego aéreo, pero sus ataques tampoco parecían surtir demasiado efecto.

—¡Ahí voy! —gritó Hache por el intercomunicador—. Esto va a ser como en *Amanecer Rojo*.

Y, dicho esto, lanzó todo el fuego de su poderoso Gundam sobre Sorrento. Simultáneamente, Shoto empezó a disparar las flechas del arco de Raideen, al tiempo que el robot de Art3mis disparaba una especie de rayo rojo de energía que parecía originarse en los pechos metálicos y gigantescos de Minerva X. Sin querer quedar atrás, yo disparé el arma de Leopardon, el Arco de Vuelta, un boomerang dorado que partía de la frente del mecano.

Aunque los cuatro impactos dieron en el blanco, sólo el rayo de Art3mis pareció causar cierto daño en Sorrento, pues logró arrancarle un pedazo de metal al hombro del lagarto y desactivar así el cañón que llevaba instalado en él. Pero Sorrento no se detuvo en su avance. Mientras seguía aproximándose, los ojos de Mechagodzilla empezaron a brillar con una tonalidad azulada. Entonces abrió la boca y una cascada de rayos azules salió disparada de ella. El haz de luz impactó en la tierra, frente a nosotros, y

abrió un socavón humeante en el suelo que se tragó a todos los avatares y naves que encontró por el camino. Los cuatro logramos mantenernos a salvo saliendo disparados gracias a nuestros cohetes, aunque yo estuve a punto de ser alcanzado. El rayo impactó un segundo después, pero Sorrento seguía avanzando. Me di cuenta de que el resplandor de sus ojos ya no era azul. Al parecer, debía recargar el arma.

—Creo que hemos dado con el gran jefe —bromeó Hache por el comunicador.

Los cuatro empezábamos a abrirnos y a rodear a Sorrento, convirtiéndonos nosotros mismos en blancos móviles.

—Esto no me gusta, tíos —dije—. No creo que podamos destruir esa cosa.

—Astuta observación, Zeta —intervino Art3mis—. ¿Se te ocurre alguna idea brillante?

Lo pensé durante unos instantes.

—¿Y si yo lo distraigo mientras vosotros tres vais por el otro lado y os dirigís a la entrada del castillo?

—Podría funcionar —dijo Shoto que, en vez de dirigirse hacia el castillo, se elevó y voló directamente hacia Sorrento, salvando la distancia en pocos segundos—. ¡Id vosotros! —gritó por el comunicador—. ¡Este cabrón es todo para mí!

Hache se acercó a Sorrento por el flanco derecho, y Art3mis viró a la izquierda, mientras yo ascendía por el aire y me colocaba directamente sobre él. Abajo, veía a Shoto plantar cara a Sorrento, a pesar de que la diferencia de tamaño resultara preocupante. El robot de Shoto parecía una figurita de acción comparada con el dragón metálico e inmenso de Sorrento. Sin embargo, Shoto dejó de dar potencia a sus propulsores y aterrizó justo delante de Mechagodzilla.

—¡Deprisa! —oí que gritaba Hache—. ¡La entrada al castillo está abierta de par en par!

Desde donde me encontraba, en el aire, vi que las fuerzas sixers que

rodeaban el castillo eran superadas por la turba interminable de avatares enemigos. Sus líneas defensivas estaban rotas y centenares de gunters habían empezado a traspasarlas y corrían en dirección a la entrada abierta del castillo para descubrir, una vez allí, que no podían franquear la puerta por no poseer la Llave de Cristal.

Hache viró hasta quedar frente a mí. Cuando todavía se encontraba a unos treinta metros del suelo, levantó la escotilla de la cabina de su Gundam y saltó, y en ese preciso instante le susurró la orden al robot. Mientras el gigante regresaba a su tamaño original, lo atrapó al vuelo y lo guardó en su inventario. Volando, gracias a algún medio mágico, el avatar de Hache descendió, dejando atrás el embotellamiento de gunters amontonados a la entrada del castillo, y desapareció a través de la puerta de doble hoja. Un segundo después, Art3mis ejecutó una maniobra similar, se guardó el mecano en pleno vuelo y voló hasta el castillo inmediatamente detrás de Hache.

Yo hice caer en picado a Leopardon, casi verticalmente, y me preparé para seguirlos.

—Shoto —le grité por el comunicador—. ¡Tenemos que entrar ya! ¡Vamos!

—Adelantaos vosotros —respondió él—. Ahora mismo voy.

Pero algo en su tono de voz me preocupó, frené en pleno vuelo y retrocedí con mi mecano. Shoto sobrevolaba el dragón. Se encontraba suspendido sobre el flanco derecho. Sorrento había empezado a hacer girar su gigante y regresaba con paso firme. La lentitud y la torpeza de los movimientos de Mechagodzilla y los ataques restaban eficacia a su aparente invulnerabilidad.

—¡Shoto! —grité—. ¿A qué estás esperando? ¡Vamos!

—Vete sin mí —insistió él—. Tengo que devolvérsela a este hijo de puta.

Y, sin darme tiempo a responder, Shoto se encaró con Sorrento, blandiendo una espada gigante en cada una de sus manos mecánicas. Los

filos se hundieron en el costado derecho de Sorrento, creando una lluvia de chispas y, para mi sorpresa, causándole algunos daños. Cuando el humo se disipó, descubrí que el brazo le colgaba, sin vida. Había estado a punto de perderlo a la altura del codo.

—Parece que a partir de ahora tendrás que limpiarte con la mano izquierda, Sorrento —le gritó Shoto, triunfante.

Después activó los propulsores de Raideen, en dirección a mí y al castillo. Pero Sorrento ya había hecho girar la cabeza de su dinosaurio y, con sus ojos azules, radiantes, pretendía atacar a su contrincante.

—¡Shoto! —grité—. ¡Cuidado!

Pero mi voz quedó ahogada por el sonido del rayo que brotaba de la boca del dragón metálico, y que impactó en el centro de la espalda del robot de Shoto, haciéndolo explotar en medio de una bola de fuego.

Oí un breve chirrido de electricidad estática en el canal de comunicación. Volví a llamar a Shoto, pero no respondió. En mi visualizador apareció entonces un mensaje que me informaba de que el nombre de Shoto acababa de desaparecer de La Tabla.

Estaba muerto.

Cobrar conciencia de ello me dejó aturdido unos instantes, en un momento muy inoportuno, porque Sorrento seguía disparando el rayo con un barrido veloz, un arco que recorría el suelo en diagonal y alcanzaba el muro del castillo, en mi dirección. Finalmente, cuando reaccioné, ya era demasiado tarde: Sorrento alcanzó mi robot en la zona inferior del torso, una fracción de segundo antes de que el rayo cesara.

Bajé la mirada y constaté que la mitad inferior de mi robot acababa de explotar. Todos los indicadores de alerta de la cabina empezaron a emitir destellos, mientras mi mecano se desintegraba en el cielo, partido en dos mitades humeantes.

No sé cómo tuve la presencia de ánimo de levantar la mano y tirar del mando de eyección situado encima del asiento. El techo de la cabina se abrió y de un salto salí del robot en pleno descenso, instantes antes de que

impactara en la escalinata del castillo, matando a varios avatares allí concentrados.

Encendí las botas de propulsión de mi avatar, justo antes de impactar en el suelo, y ajusté al momento los controles de mi equipo de inmersión, que manejaba a mi avatar y no a un robot gigante. Logré aterrizar de pie delante del castillo, libre de la chatarra incendiada de Leopardon. Un segundo después de tomar tierra, una sombra me cubrió y al volverme descubrí al monstruo de Sorrento ocultando el cielo. Levantó su inmenso pie izquierdo, dispuesto a aplastarme.

Di tres pasos rápidos, salté y una vez en el aire activé mis botas de propulsión. El salto me libró por los pelos del pisotón de Mechagodzilla, que dejó un cráter en el lugar exacto donde yo me encontraba hacía apenas un segundo. La bestia de metal soltó otro chillido ensordecedor, seguido de una carcajada atronadora y hueca. La risa de Sorrento.

Corté el chorro de propulsión de mis botas y adopté forma de bola. De ese modo caí al suelo rodando y cuando me detuve, me puse en pie. Alcé la vista para verle la cara metálica al lagarto. Sus ojos, en ese momento, no brillaban... Así que podía propulsarme una vez más y llegar al interior del castillo sin dar tiempo a Sorrento a dispararme de nuevo. Y él no podría seguirme al interior, a menos que se desprendiera de su robot gigante.

Oí que Art3mis y Hache me gritaban por el comunicador. Ya estaban dentro, frente a la puerta, esperándome.

Lo único que tenía que hacer era entrar volando en el castillo y unirme a ellos. Podríamos franquearla los tres juntos, antes de que Sorrento nos diera alcance. Estaba seguro.

Pero no me moví. Lo que sí hice, en cambio, fue extraer la Cápsula Beta y sostener el pequeño cilindro metálico en la palma de mi mano.

Sorrento había intentado matarme. Y, de paso, se había cargado a mi tía, a varios vecinos, entre ellos a la dulce señora Gilmore, que jamás en su vida había hecho daño a nadie. También había asesinado a Daito, que era mi amigo, a pesar de que no habíamos llegado a conocernos personalmente.

Acababa de quitarle la vida al avatar de Shoto, arrebatándole la oportunidad de franquear la Tercera Puerta. Sorrento no merecía su poder, el cargo que ocupaba. En ese momento supe que lo que Sorrento merecía era una derrota y una humillación públicas. Merecía que le dieran una patada en el culo en presencia de toda la humanidad.

Sostuve la Cápsula Beta muy alta sobre la cabeza y pulsé el botón que la activaba.

El destello de luz que siguió fue cegador y el cielo enrojeció, mientras mi avatar cambiaba, crecía y se transformaba en un alienígena humanoide de piel roja y plateada, ojos resplandecientes con forma de huevo y rara cabeza con aleta, y una luz de intensidad intermitente encajada en el centro del pecho. Durante los tres minutos siguientes, sería Ultraman.

Mechagodzilla dejó de gritar y destruirlo todo. Su mirada, hasta entonces dirigida hacia abajo, donde mi pequeño avatar se encontraba un segundo antes, se desplazó lentamente hacia las alturas, para abarcar en su totalidad a su nuevo oponente, y nuestros ojos brillantes se encontraron al fin. Me hallaba cara a cara frente al robot de Sorrento, igualándolo casi en altura y tamaño.

El robot de Sorrento dio varios pasos atrás, torpemente. Sus ojos volvían a brillar.

Yo me agaché un poco, adoptando una postura ofensiva, y me fijé en que en una esquina de mi visualizador había aparecido un marcador que acababa de iniciar una cuenta atrás desde los tres minutos:

2:59, 2:58, 2:57...

Bajo ese contador aparecía un menú en el que, en japonés, se enumeraban los distintos ataques de energía de Ultraman. Sin dudarlo escogí el Rayo Specium y levanté mucho los brazos frente a mí, uno en posición horizontal y el otro en posición vertical, formando una cruz. Un rayo de energía blanca, intermitente, salió disparado de mis antebrazos e impactó en el pecho de Mechagodzilla, empujándolo hacia atrás. Perdido el equilibrio, Sorrento, sin control, tropezó con sus descomunales pies. Su robot cayó al

suelo y aterrizó de lado.

Los miles de avatares que observaban desde el caótico campo de batalla, a nuestro alrededor, estallaron en vítores.

Salí volando por los aires y ascendí medio kilómetro en línea recta. Entonces me dejé caer, con los pies por delante, apuntando los talones directamente a la espalda curvada de Mechagodzilla. Cuando se produjo el impacto, oí que en el interior de la bestia algo se partía bajo mi impulso y mi peso. De la boca del dinosaurio empezó a salir humo y el brillo azul de sus ojos desapareció.

Ejecuté una voltereta hacia atrás y aterricé, agazapado, tras el robot que seguía tendido. El único brazo que seguía funcionando se agitaba sin parar, al tiempo que la cola y las patas iban de un lado a otro. Sorrento parecía forcejear con los mandos, en un intento desesperado por lograr que la bestia se pusiera en pie.

A continuación seleccioné *Yatsuaki Kohrin* de mi menú de armas: el Ultra-Slice. Al momento, un filo circular, brillante, rodeado de azul eléctrico, apareció en mi mano derecha, girando rápidamente. Apuntándolo contra Sorrento, lo solté con un golpe de muñeca, como si se tratara de un *frisbee*. Rasgó el aire con un chirrido e impactó en el estómago de Mechagodzilla. La sierra de energía partió su piel metálica como si estuviera hecha de tofu, partiendo el robot en dos mitades. Justo antes de que la máquina explotara, la cabeza se separó del cuello. Sorrento había conseguido saltar. Pero como el lagarto gigante ya se encontraba en el suelo, la cabeza rodó a ras de suelo. Sorrento se hizo rápidamente con la situación y los cohetes que asomaban a la cabeza se encendieron y lo elevaron rápidamente por los aires. Sin darle tiempo a que llegara muy lejos, crucé los brazos de nuevo y le disparé otro rayo Specium, que impactó en aquella cabeza que huía como si de una paloma de barro se tratara. La gran explosión que siguió la desintegró al momento.

La multitud enloqueció.

Revisé La Tabla y constaté que, en efecto, el número de empleado de

Sorrento ya no figuraba en ella. Su avatar había muerto. No me alegré demasiado al verlo, pues sabía que en ese mismo instante, seguramente, estaría apartando de cualquier manera de su silla háptica a alguno de sus secuaces para hacerse con el control de otro avatar.

El contador indicaba que a mi Beta Cápsula sólo le quedaban quince segundos, de modo que la desactivé. Mi avatar regresó al momento a su tamaño y su aspecto normales. Me di media vuelta movido por las botas de propulsión y entré volando en el castillo.

Cuando llegué al otro extremo del inmenso vestíbulo me encontré a Art3mis y a Hache frente a la Puerta de Cristal, esperándome. Los cuerpos humeantes y ensangrentados de más de diez avatares sixers recientemente ajusticiados yacían esparcidos por el suelo, a su alrededor, y se disolvían lentamente en la nada de la no-existencia. Al parecer, allí acababa de producirse una escaramuza breve y decisiva que yo me había perdido por poco.

—No es justo —dije, interrumpiendo el suministro a mis botas y posándome en el suelo, junto a Hache—. Podríais haberme dejado al menos uno con vida.

Art3mis no se molestó en responder y me hizo un gesto obsceno con el dedo corazón.

—Felicidades por cargarte a Sorrento —dijo Hache—. Ha sido un enfrentamiento épico, sin duda. Pero a pesar de ello sigues siendo un idiota rematado. Lo sabes, ¿no?

—Sí. —Me encogí de hombros—. Lo sé.

—¡Eres un capullo egoísta! —gritó Art3mis—. ¿Y si te hubiera matado él a ti?

—Pero no lo ha hecho. ¿O sí? —me defendí, dando un paso al frente para examinar mejor la puerta de cristal—. O sea que tranquilízate y vamos a abrir esto.

Me fijé en la cerradura que ocupaba el centro de la puerta, en las palabras grabadas sobre ella, escritas en su superficie prismática. «Caridad.

Esperanza. Fe.»

Saqué mi copia de la Llave de Cristal y la levanté. Hache y Art3mis hicieron lo mismo.

No ocurrió nada.

Intercambiamos miradas de preocupación. Entonces se me ocurrió una idea y carraspeé un poco antes de hablar.

—«*Three is a magic number*» —dije, recitando el primer verso de la canción de *Schoolhouse Rock!*

Apenas lo hube dicho, la puerta de cristal empezó a emitir destellos y en ella aparecieron dos cerraduras más, a ambos lados de la primera.

—¡Eso era! —susurró Hache—. ¡Mierda! No puedo creérmelo. ¡Estamos aquí, delante de la Tercera Puerta!

Art3mis asintió.

—Finalmente.

Inserté mi llave en la cerradura central. Hache hizo lo mismo con la suya en la de la izquierda. Y Art3mis introdujo la suya en la de la derecha.

—¿En el sentido de las manecillas del reloj? ¿A la de tres? —propuso.

Hache y yo asentimos. Art3mis contó hasta tres e hicimos girar las llaves al unísono. Hubo un breve destello de luz azulada, durante el que tanto las llaves como la puerta de cristal desaparecieron. Y la Tercera Puerta apareció ante nosotros, abierta, un camino de cristal hacia un remolino de estrellas.

—¡Uau! —exclamó Art3mis a mi lado—. Aquí está.

Los tres dimos un paso al frente, preparándonos para franquear la Puerta, pero entonces oí un estrépito ensordecedor, como si el universo entero estuviera partiéndose en dos.

Y después todos morimos.

Cuando tu avatar muere, la pantalla no vuelve al negro enseguida. Lo que ocurre es que tu punto de vista pasa, automáticamente, a una perspectiva objetiva, de tercera persona, y te permite presenciar brevemente, desde fuera, el fin de la existencia de tu avatar.

Una décima de segundo después de que oyéramos aquel atronador estallido, mi perspectiva cambió y me encontré contemplando a nuestros tres avatares inmóviles frente a la puerta abierta. Entonces, una luz blanca, cegadora, inundó el mundo, acompañada de una pantalla de sonido ensordecedor. Así era como siempre había imaginado verse atrapado en una explosión nuclear.

Durante un breve instante, vi los esqueletos de nuestros avatares suspendidos en el interior de los perfiles transparentes de nuestros cuerpos inmóviles. Y acto seguido, la puntuación en mi contador de vidas se desplomó hasta el cero.

El impacto se produjo un segundo después, desintegrándolo todo a su paso; nuestros avatares, el suelo, las paredes, el propio castillo y a los miles de avatares congregados a su alrededor. Todo se convirtió en un polvo fino, atomizado, que permaneció suspendido en el aire durante un segundo, antes de posarse sobre la tierra.

La superficie entera del planeta había sido arrasada. El área que rodeaba el Castillo de Anorak, lleno hasta ese momento de avatares guerreros, se había convertido en un erial árido y desolador. Todo y todos habían sido destruidos. Sólo la Tercera Puerta permanecía en su sitio, un marco de cristal que flotaba en el aire, sobre el cráter donde el castillo se alzaba un instante antes.

Mi sorpresa inicial dio paso al temor cuando me di cuenta de lo que acababa de suceder.

Los sixers habían detonado el Cataclista.

Era la única explicación. Sólo ese artefacto, increíblemente potente, era capaz de algo así. Había matado a los avatares del sector y destruido incluso el Castillo de Anorak, una fortaleza que, hasta ese momento, había resultado indestructible.

Yo contemplaba la puerta abierta que flotaba en el espacio vacío y esperaba lo inevitable, que apareciera el mensaje final en el centro de mi visualizador: las palabras que sabía que todos los demás avatares debían de estar viendo en ese momento: GAME OVER.

Pero cuando al fin aparecieron unas letras, el mensaje era otro: «¡FELICIDADES! ¡TIENES UNA VIDA EXTRA!»

Después, mientras contemplaba asombrado el mensaje, vi que mi avatar reaparecía, regresando a la existencia en el punto exacto donde acababa de morir segundos antes: volvía a encontrarme frente a la puerta abierta. Pero, entonces, flotaba en el aire, suspendida varios metros por encima de la superficie del planeta, sobre el cráter creado por la destrucción del castillo. Mientras mi avatar terminaba de materializarse, bajé la vista y constaté que el suelo sobre el que me había apoyado hasta hacía un momento había desaparecido. Y lo mismo sucedía con mis botas de propulsión y el resto de cosas que llevaba.

Parecía que yo también me había quedado suspendido en el aire, como el coyote de los dibujos animados del Correcaminos. Y entonces me desplomé. Traté desesperadamente de agarrarme a la puerta que tenía delante, pero quedaba fuera de mi alcance.

Impacté en el suelo y, a consecuencia de la caída, perdí un tercio de mis puntos. Me puse en pie despacio y miré a mi alrededor. Me encontraba en un gran cráter de forma cúbica, el espacio ocupado, hacía muy poco, por los cimientos y el primer sótano del Castillo de Anorak. El paisaje era desolador y el silencio, fantasmal. No había ruinas de la fortaleza, ni chatarra de los miles de cazas y naves que segundos atrás inundaban el aire. De hecho, no había ni rastro de la gran batalla que acababa de librarse allí. El Cataclista lo había volatilizado todo.

Me concentré en mi avatar y vi que llevaba una camiseta negra y unos vaqueros, las prendas que aparecían por defecto en todo avatar recién creado. Abrí mi hoja de resultados y mi inventario. Mi avatar mantenía el mismo nivel y puntuaciones que antes, pero el inventario estaba totalmente vacío, salvo por un artículo: la moneda de veinticinco centavos que había obtenido tras jugar la partida perfecta de *Pac-Man* en Archaide. Tras guardarla en mi inventario, no había podido sacarla de allí, por lo que no había podido aplicarle adivinaciones ni hechizos de identificación. No había podido averiguar cuál era el verdadero propósito de la moneda, ni sus posibles poderes. Con todos los acontecimientos tumultuosos de los meses pasados, había llegado a olvidar incluso que la tenía.

Al fin sabía lo que era aquella moneda: un artefacto de un solo uso que había concedido a mi avatar una vida extra. Hasta ese momento yo ni siquiera sabía que algo así fuera posible. En la historia de Oasis, no había constancia de que nadie hubiera adquirido una vida extra.

Seleccioné la moneda del inventario y, una vez más, intenté extraerla. En esa ocasión pude retirarla y la sostuve en la palma de la mano. Pero su único poder ya había sido usado, no poseía propiedades mágicas. Era una moneda de veinticinco centavos; nada más.

Alcé la vista y vi que la puerta de cristal flotaba veinte metros por encima de mí. Seguía en su mismo lugar, abierta de par en par. Pero no tenía ni idea de cómo subir y franquearla. No tenía botas de propulsión, ni nave, ni otros artículos mágicos, ni recordaba hechizos. Nada que me permitiera volar ni levitar. Y por allí no se veía ninguna escalera de mano.

Aquí estaba yo, a un tiro de piedra de la Tercera Puerta, pero sin poder llegar hasta ella.

—Eh, Zeta —oí que decía una voz—. ¿Me oyes?

Era Hache, pero su voz ya no me llegaba distorsionada para parecer masculina. La oía perfectamente, como si hablara conmigo a través del intercomunicador. Aquello no tenía sentido, porque mi avatar ya no tenía intercomunicador. Y el avatar de Hache estaba muerto.

—¿Dónde estás? —pregunté al aire.

—Estoy muerta, como todos los demás —dijo Hache—. Todos menos tú.

—¿Entonces por qué te oigo?

—Og nos ha conectado a tus alimentadores de vídeo y audio —respondió

—. Para que podamos ver lo que ves y oír lo que oyes.

—Ah.

—¿Te molesta, Parzival? —oí que me preguntaba Og—. Si te importa, dilo.

—No, no, no me molesta —dije, tras pensarlo un momento—. ¿Shoto y Art3mis también me oyen?

—Sí —intervino Shoto—. Estoy aquí.

—Sí, sí, estamos aquí —dijo Art3mis, y por su voz noté que apenas disimulaba la rabia—. Y estamos más muertos que muñecos. La cuestión es, ¿por qué no estás muerto tú también, Parzival?

—Sí, Zeta —insistió Hache—. Tenemos cierta curiosidad. ¿Qué ha pasado?

Saqué la moneda y la sostuve a la altura de los ojos.

—Yo había obtenido esta moneda en Archaide hace unos meses, como premio por jugar una partida perfecta de *Pac-Man*. Era un artefacto, sí, pero nunca llegué a saber para qué servía. No hasta ahora. Y resulta que me ha proporcionado una vida extra.

Durante un momento no oí más que silencio. Y entonces Hache se echó a reír.

—Qué suerte tiene el muy hijo de puta —dijo—. Los canales de noticias informan de que todos los avatares del sector han muerto. Más de la mitad de la población de Oasis.

—¿Ha sido el Cataclista? —pregunté.

—Ha tenido que serlo —respondió Art3mis—. Seguramente los sixers debieron de comprarlo cuando salió a subasta hace unos años. Y lo han mantenido guardado, esperando el momento adecuado para hacerlo explotar.

—Pero también se han cargado a la mitad de sus tropas —añadió Shoto

—. ¿Por qué harían una cosa así?

—Creo que casi todos los suyos ya estaban muertos —comentó Art3mis.

—Los sixers no tenían otra alternativa —dije yo—. Era la única manera de detenernos. Ya habíamos abierto la Tercera Puerta y estábamos a punto de franquearla cuando detonaron la cosa esa... —Me detuve al darme cuenta de algo—. ¿Cómo han sabido que la habíamos abierto? A menos que...

—Nos estaban observando —dijo Hache—. Seguramente habían instalado cámaras de vigilancia con control remoto alrededor de la puerta.

—O sea, que si han visto cómo la abríamos, ahora ellos también saben cómo hacerlo —dedujo Art3mis.

—Eso ahora ya no importa —observó Shoto—. Sorrento está muerto. Y los demás avatares sixers también.

—Te equivocas —discrepó Art3mis—. Fíjate en La Tabla. Todavía quedan veintiséis avatares en la lista, por debajo de ti. Y sus puntuaciones indican que todos ellos están en posesión de la Llave de Cristal.

—¡Mierda! —Hache y Shoto exclamaron al unísono.

—Los sixers sabían que tal vez tuvieran que hacer estallar el Cataclista —dije yo—. Y por eso, seguramente, tomaron la precaución de trasladar a algunos de sus avatares fuera del Sector 10. Es probable que aguardaran en algún caza al otro lado de la frontera, a salvo de la explosión.

—Tienes razón —concedió Hache—. Lo que significa que en este momento hay veinte sixers más que van hacia ti, Zeta. O sea que ponte en marcha y cruza esa puerta. No creo que tengas muchas más ocasiones de hacerlo. —Oí que soltaba un suspiro de derrota—. Para nosotros ya todo ha terminado. Todos estamos contigo. Buena suerte, amigo.

—Gracias, Hache.

—*Gokouun o inorimasu* —dijo Shoto—. Hazlo lo mejor que puedas.

—Lo haré —contesté, esperando a que Art3mis me transmitiera también sus buenos deseos.

—Buena suerte, Parzival —pronunció al fin, tras una larga pausa—. Hache tiene razón. Nunca tendrás otra oportunidad. Ni ningún otro gunter.

—Noté que le temblaba la voz, como si reprimiera las lágrimas. Aspiró hondo y añadió—: No la cagues.

—No la cagaré —le aseguré—. Gracias por no meterme presión.

Alcé la vista hasta la puerta abierta, suspendida en el aire, sobre mí, tan lejos de mi alcance. La bajé de nuevo y escruté lo que me rodeaba, buscando desesperadamente el modo de llegar hasta ella. Algo llamó mi atención, unos pocos píxeles parpadeantes en la distancia, cerca del extremo opuesto del cráter. Corrí hacia ellos.

—Esto... —intervino Hache—. No es mi intención hacer de copiloto pesado, ni mucho menos. Pero ¿adónde coño vas?

—El Cataclista destruyó todos los artículos de mi avatar —le respondí—. O sea, que no tengo manera de volar hasta ahí arriba y franquear la puerta.

—¡No me lo puedo creer! —exclamó, suspirando—. Tío, menuda racha.

A medida que me acercaba al objeto, éste se definía ante mis ojos. Se trataba de una Cápsula Beta, que flotaba a unos centímetros del suelo y giraba en el sentido de las agujas del reloj. El Cataclista había destruido todo lo que podía resultar destruido en el sector, pero los artefactos eran indestructibles. Como también lo era la puerta.

—¡Es la Cápsula Beta! —exclamó Shoto—. Debe haber ido a parar ahí por la fuerza de la explosión. Puedes usarla para convertirte en Ultraman y volar hasta la puerta.

Asentí, levanté la cápsula por encima de mi cabeza y pulsé el botón del lateral para activarla. Pero no ocurrió nada.

—¡Mierda! —murmuré, al darme cuenta de lo que ocurría—. No funciona. Sólo puede usarse una vez al día. —La guardé y seguí buscando con la mirada—. Debe de haber otros artefactos esparcidos por aquí —dije. Empecé a correr por el perímetro de los cimientos del castillo, rebuscando—. ¿Alguno de vosotros llevaba algún artefacto? ¿Algo que me permitiera volar? ¿O levitar? ¿O teletransportarme?

—No —respondió Shoto—. Yo no llevaba ninguno.

—Mi espada del Ba'Heer era un artefacto —dijo Hache—. Pero para llegar a la puerta no te serviría.

—Pero mis Chucks sí —intervino Art3mis.

—¿Tus «chucks»? —repetí yo.

—Mis zapatillas. Unas Chuck Taylor negras, All Stars. Proporcionan a quien las lleva velocidad y vuelo.

—¡Genial! ¡Perfecto! —dije—. Ahora sólo tengo que encontrarlas.

Seguí corriendo, fijándome en todo lo que veía a mi alrededor. Encontré la espada de Hache al cabo de un minuto, y la añadí a mi inventario, pero tardé otros cinco en encontrar las zapatillas mágicas de Art3mis, en la zona sur del cráter. Me las puse y comprobé que encajaban a la perfección en los pies de mi avatar.

—Te las devolveré, Arty —le dije mientras terminaba de abrochármelas—. Te lo prometo.

—Más te vale —me amenazó—. Son mis preferidas.

Di tres pasos rápidos, un salto, y ya estaba volando. Me volví en el aire y me dirigí a la puerta en línea recta. Pero, en el último momento, viré a la derecha y la rodeé. Permanecí frente a ella, suspendido. La puerta de cristal abierta también se encontraba suspendida en el aire, a unos pocos metros de mí. Me recordaba a la puerta flotante que acompañaba los créditos de inicio de la serie *La dimensión desconocida*.

—¿Qué estás esperando? —me gritó Hache—. Los sixers pueden aparecer en cualquier momento.

—Lo sé. Pero antes de entrar tengo que deciros algo a todos.

—Bueno, pues suéltalo rápido —dijo Art3mis—. ¡No hay tiempo!

—Está bien, está bien. Sólo quería decir que sé cómo debéis sentir los tres en este momento. Lo que ha ocurrido no es justo. Deberíamos estar franqueando todos juntos esta puerta. En fin, que antes de entrar quiero que sepáis algo. Si consigo el Huevo pienso repartir el dinero del premio en cuatro partes iguales, para los cuatro.

Se hizo un silencio prolongado.

—¡Eh! —exclamé, transcurridos unos segundos—. ¿Me habéis oído?

—¿Estás loco? —preguntó Hache al fin—. ¿Y para qué vas a hacer una cosa así?

—Porque es la única salida digna —respondí—. Porque yo solo nunca habría llegado tan lejos. Porque los cuatro merecemos ver lo que hay del otro lado de la puerta y saber cómo termina el juego. Y porque necesito vuestra ayuda.

—¿Podrías repetir eso último? —me pidió Art3mis.

—Necesito vuestra ayuda —reiteré—. Tenéis razón. Ésta es mi única oportunidad para franquear la Tercera Puerta. No habrá segundas ocasiones para nadie. Los sixers llegarán pronto y en cuanto lo hagan, entrarán. O sea que tengo que lograrlo yo antes que ellos, al primer intento. Mis probabilidades de hacerlo se incrementarán drásticamente si vosotros tres me ofrecéis vuestro apoyo. ¿Qué decís?

—Cuenta conmigo —contestó Hache—. Yo ya pensaba ofrecerte mis consejos de todos modos.

—Y conmigo también —dijo Shoto—. No tengo nada que perder.

—A ver si lo entiendo bien —soltó Art3mis—. Nosotros te ayudamos a franquear la puerta y a cambio tú aceptas compartir el dinero con nosotros.

—No. Si gano, me ayudéis o no, repartiré el premio entre los cuatro. Es decir, que probablemente os interese ayudarme de todos modos.

—Supongo que no hay tiempo para que lo pongas por escrito —propuso Art3mis.

Lo pensé un momento, y abrí el menú de control de mi canal privado de emisiones. Inicié una transmisión en directo para que todos los que me estuvieran viendo (el marcador de audiencia indicaba que tenía más de doscientos millones de espectadores) oyeran lo que estaba a punto de decir.

—Saludos —dije—. Soy Wade Watts, también conocido como Parzival. Quiero que el mundo entero sepa que si finalmente encuentro el Huevo de Pascua de Halliday, me comprometo a repartir las ganancias, a partes iguales, con Art3mis, Hache y Shoto. Lo juro por mi honor de gunter. Y si

miento, que siempre me consideren un desalmado y un sixer chupapollas.

Concluida la emisión, oí que Art3mis decía:

—Tío, ¿tú estás loco? Lo decía en broma.

—Ah. Bueno. Ya lo sabía.

Entrecrucé los dedos, hice chasquear los nudillos, di un paso al frente y mi avatar se hundió en el torbellino de estrellas.

Me encontré ante un espacio inmenso, oscuro y vacío. No veía paredes ni techo, pero parecía haber un suelo, puesto que yo me apoyaba sobre algo. Aguardé unos segundos, sin saber bien qué hacer. Entonces, una voz electrónica, atronadora, resonó en el vacío. Parecía generada por un sintetizador de voz primitivo, de los que se usaban en los juegos Q*Bert y Gorf.

«¡Supera la puntuación máxima o serás destruido!», anunció la voz. En ese momento apareció un haz de luz surgido de las alturas. Y allí, frente a mí, en la base de aquella alta columna de luz, vi una consola de pie antigua, de las que funcionaban con monedas. Reconocí al instante su forma angulosa. Era la *Tempest*, de Atari. 1980.

Cerré los ojos y bajé la cabeza.

—Mierda —murmuré—. Éste no es el juego que se me da mejor, chicos.

—Vamos —oí que susurraba Art3mis—. Seguro que sabías que *La Tempestad* jugaría un papel importante en la Tercera Puerta de algún modo. Era evidente.

—¿Ah, sí? ¿Por qué?

—Por la cita de la última página del *Almanaque* —respondió ella—. «Pero tengo que hacer difícil este rápido asunto, no sea que ganarlo con demasiada facilidad haga ligero el premio.»

—Conozco perfectamente la cita —me defendí, enojado—. Es de Shakespeare. Pero creía que era sólo la manera que tenía Halliday de decirnos que iba a poner las cosas muy difíciles en La Cacería.

—Y lo era —insistió Art3mis—. Pero también se trataba de una pista. Esa cita está sacada de *La Tempestad*, la última obra que escribió Shakespeare.

—¡Mierda! —exclamé en voz baja—. ¿Cómo pude pasarlo por alto?

—Pues yo tampoco lo relacioné —confesó Hache—. Bravo, Art3mis.

—El juego *Tempest* también aparece brevemente en el videoclip de la canción *Subdivisions*, de Rush —añadió—. Una de las favoritas de Halliday. Me parece difícil pasar por alto una cosa así.

—Vaya, vaya —dijo Shoto—. Es muy buena.

—Está bien, está bien —concedí—. Supongo que sí, que era muy evidente. Pero no hace falta meter el dedo en la llaga.

—Deduzco que no has practicado mucho con este juego, Zeta —comentó Hache.

—Un poco, hace mucho —admití—. Pero no lo suficiente. Mirad cuál es la puntuación máxima —dije, señalando el monitor.

Según el marcador, era de 728.329. Las iniciales que figuraban al lado eran JDH, James Donovan Halliday. Y, como me temía, en el marcador de vidas que aparecía en la base de la pantalla constaba un número uno.

—Joder —dijo Hache—. Sólo una partida. Como en el *Black Tiger*.

Me acordé de la ya inútil vida extra en forma de moneda que conservaba en mi inventario, y la saqué. Pero al meterla en la ranura de la máquina, cayó directamente al cajetín de devolución. Me agaché para recogerla y vi una etiqueta en la que se leía: «FUNCIONA CON FICHAS».

—¡Mi idea, a la mierda! —exclamé—. Y no veo ninguna máquina de fichas por aquí.

—Por lo que se ve, sólo tienes una partida —dijo Hache—. O todo o nada.

—Pero si llevo años sin jugar a *Tempest*. Estoy jodido. Es imposible que consiga superar la puntuación de Halliday al primer intento.

—No hace falta —observó Art3mis—. Fíjate en el año del copyright.

Leí la fecha que figuraba en la parte inferior de la pantalla: ©MCMLXXX ATARI.

—¿Mil novecientos ochenta? —preguntó Hache en voz alta—. ¿Y eso en qué va a ayudarme?

—Eso, eso. ¿En qué va a ayudarme?

—Significa que es la primerísima versión de *Tempest* —respondió

Art3mis—. La que se lanzó con un error en la codificación de juego. Cuando llegó a las salas recreativas, la gente descubrió que, si morías tras alcanzar cierta puntuación, la máquina te regalaba un montón de partidas extra.

—Ah —dije yo, algo avergonzado—. No lo sabía.

—Lo sabrías si hubieras investigado tanto como yo —añadió Art3mis.

—Joder, tía, sabes un montón —admitió Hache.

—Gracias. Ser obsesiva y compulsiva ayuda. Sin vida propia.

—Muy bien, Arty —insistí—. ¿Qué tengo que hacer para conseguir esos juegos de más?

—Lo estoy buscando en mi diario en este momento —respondió.

Yo oía el ruido de las páginas al girar. Parecía estar consultando un libro encuadernado.

—No me digas que llevas una copia impresa de tu diario.

—Siempre lo llevo conmigo, en un cuaderno de espiral —me confirmó—. Y menos mal, porque mi cuenta en Oasis y todo lo que contenía se me ha borrado. —Más pasar de páginas—. ¡Aquí está! Primero tienes que llegar a los ciento ochenta mil puntos. Una vez ahí, asegúrate de acabar el juego con una puntuación en la que los dos últimos dígitos sean cero seis, once o doce. Si lo haces, obtendrás cuarenta partidas extra.

—¿Estás absolutamente segura?

—Absolutamente.

—Muy bien —dije—. Ahí voy.

E inicié el ritual de siempre antes de iniciar una partida. Me estiré, hice chasquear los nudillos, moví la cabeza y el cuello a izquierda y derecha.

—Joder, tío, ¿vas a empezar de una vez? —me increpó Hache—. Este suspense me está matando.

—¡Silencio! —lo interrumpió Shoto—. Déjale respirar.

Todos permanecieron callados mientras terminaba mis ejercicios de calentamiento.

—Ahí vamos —dije.

Y le di al botón parpadeante de Player One.

El juego *Tempest* recurría a grafismos vectoriales de la vieja escuela, por lo que las imágenes se creaban a partir de líneas de neón iluminadas contra una pantalla negra. Veías un túnel tridimensional desde arriba y usabas un dial giratorio para controlar a un «francotirador» que avanzaba por el borde del túnel. El objetivo del juego era disparar a los enemigos que salían del túnel en dirección a ti, esquivando sus disparos y evitando otros obstáculos. Al pasar de un nivel a otro, los túneles adquirían, gradualmente, unas formas geométricas más complejas, y el número de enemigos y obstáculos que venían hacia ti se incrementaba espectacularmente.

Halliday había puesto aquella máquina en modo de Torneo, por lo que no podía empezar la partida más allá del noveno nivel. Tardé unos quince minutos en alcanzar una puntuación superior a los ciento ochenta mil puntos y perdí dos vidas en el empeño. Tenía el juego más oxidado incluso de lo que creía. Al llegar a los 189.412 puntos, lancé adrede a mi tirador, deliberadamente, contra una lanza, terminando así con la última vida que me quedaba. El juego me pidió que tecleara mis iniciales, y yo lo hice: W - O - W.

Entonces el marcador de partidas pasó de cero a cuarenta.

Los gritos de alegría de mis compañeros inundaron mis oídos y estuve a punto de sufrir un infarto.

—Art3mis, eres un genio —dije, cuando el clamor cesó.

—Ya lo sé.

Volví a pulsar el botón de Player One y comencé una segunda partida, centrado ya en superar la marca de Halliday. Todavía estaba nervioso, pero bastante menos. Si no lograba la máxima puntuación durante ese juego, todavía me quedarían treinta y nueve ocasiones más.

Durante una pausa entre ataques, Art3mis se dirigió a mí.

—O sea que tus iniciales son WOW. ¿Y esa «O» de qué es?

—De Obtuso —le respondí.

Ella se rió.

—No, en serio.

—De Owen.

—Owen —repitió Art3mis—. Wade Owen Watts. Suena bien.

Entonces se inició el siguiente ataque y Art3mis dejó de hablar. Terminé la segunda partida unos minutos más tarde, con una puntuación de 219.584. No se trataba de un resultado pésimo, pero estaba muy lejos de mi objetivo.

—No está mal —comentó Hache.

—Pero tampoco está bien —observó Shoto. Y entonces pareció recordar que yo podía oírle—. Quiero decir que lo has hecho mucho mejor, Parzival. Lo estás haciendo fantásticamente bien.

—Gracias por el voto de confianza, Shoto.

—Eh, oíd esto —dijo Art3mis, leyendo de su diario—. «El creador de *Tempest*, Dave Theurer, tomó la idea del juego de una pesadilla que tuvo sobre unos monstruos que salían de un agujero en la tierra y lo perseguían. —Se rió con aquella risa suya, tan musical, que hacía tanto tiempo que yo no oía—. ¿No te parece guay, Zeta? —añadió.

—Pues sí, muy guay —admití.

No sabía por qué, pero escuchar su voz me bastaba para serenarme.

Creo que ella lo sabía, y que por eso seguía hablándome. Sus palabras me infundían energía. Volví a darle al botón de Player One, y dio inicio mi tercera partida.

Todos me veían jugar en absoluto silencio. Casi una hora después perdí a mi último hombre. La puntuación final fue de 437.977.

Apenas hubo concluido la partida, Hache habló.

—Malas noticias, amigo —dijo.

—¿Qué ocurre?

—Teníamos razón. Cuando el Cataclista detonó, los sixers reservaron a un grupo de sus avatares, que esperaban justo en el límite del sector. Tras la explosión han entrado de nuevo y se han dirigido directamente a Ctonia. Y han... —Le tembló la voz.

—¿Han qué?

—Acaban de cruzar la puerta, hace cinco minutos —respondió Art3mis

—. Después de que tú entraras, se cerró, pero ellos han usado tres de sus llaves para abrirla de nuevo.

—¿Me estás diciendo que los sixers están de este lado de la puerta? ¿En este momento?

—Son dieciocho —dijo Hache—. Al franquear la puerta, cada uno de ellos ha entrado en una simulación autónoma. En una representación distinta. Y en este preciso instante los dieciocho están jugando a *Tempest*, como tú. Intentando superar la marca de Halliday. Y todos están aprovechando el fallo de fábrica para conseguir las cuarenta partidas gratis. A casi ninguno se le da muy bien, pero hay uno que es muy bueno. Creemos que debe de ser el avatar accionado por Sorrento. Acaba de empezar la segunda partida y...

—¡Esperad un momento! —le interrumpí—. ¿Cómo podéis saber todo eso?

—Porque los estamos viendo —me reveló Shoto—. Todas las personas que en este momento están conectadas a Oasis pueden verlos. Y a ti también.

—¿De qué coño me estás hablando?

—Desde el momento en que alguien cruza la Tercera Puerta, en lo alto de La Tabla aparecen imágenes de vídeo de su avatar —me explicó Art3mis—. Al parecer, Halliday quiso que llegar al final de la Tercera Puerta se convirtiera en un deporte-espectáculo.

—¿Me estás diciendo que el mundo entero lleva una hora viéndome jugar a *Tempest*?

—Exacto —confesó Art3mis—. Y ahora mismo están viendo que hablas con nosotros. O sea, que cuidado con lo que dices.

—¿Y por qué no me habíais dicho nada? —les grité.

—No queríamos ponerte nervioso —se justificó Hache—. Ni distraerte.

—Genial. Perfecto. Gracias —grité yo, medio histérico.

—Cálmate, Parzival —me pidió Art3mis—. Vuelve a concentrarte en el juego. Ahora se ha convertido en una carrera. Hay dieciocho avatares detrás de ti. O sea que tienes que hacerlo muy bien en esta siguiente partida. ¿Lo

entiendes?

—Sí —respondí, aspirando muy hondo y soltando el aire despacio—. Lo entiendo.

Volví a tomar aire y pulsé una vez más el botón de Player One.

Como me sucedía siempre, la competición hizo que sacara lo mejor de mí mismo. En esa ocasión me metí de lleno en el juego. Disparaba, me movía, ganaba, pasaba de nivel, evitaba las lanzas. Mis manos empezaban a manejar los mandos sin que yo tuviera que pensar en nada. Llegué a olvidar lo que estaba en juego, y a los millones de personas que me observaban. Me perdí en el juego.

Llevaba poco más de una hora jugando, y acababa de superar el nivel 81 cuando oí otro estallido de alegría en mis oídos.

—¡Lo has conseguido, tío! —oí que exclamaba Shoto.

Mi mirada se desplazó hasta lo alto de la pantalla. La puntuación era de 802.488.

Seguí jugando, porque el instinto me llevaba a querer alcanzar la mayor puntuación posible. Pero entonces oí que Art3mis carraspeaba audiblemente, y me di cuenta de que no me hacía falta seguir. De hecho, lo que estaba haciendo en ese momento era perder unos segundos preciosos, malgastando toda la posible ventaja que pudiera llevarles a los sixers. Así que malgasté enseguida las dos vidas que me quedaban, hasta que el GAME OVER apareció en pantalla. Introduje mis iniciales una vez más, y en esta ocasión aparecieron en lo alto de la lista, por encima de la puntuación máxima de Halliday. Entonces el monitor se puso negro y en el centro apareció un mensaje.

¡BIEN JUGADO, PARZIVAL!
¡PREPÁRATE PARA EL ESTADIO DOS!

Y entonces la consola desapareció, y mi avatar desapareció con ella.

Me encontré galopando por una ladera cubierta de niebla. Supuse que iba montado a caballo, porque me movía arriba y abajo y oía el sonido rítmico de unos cascos repicando contra la tierra. Frente a mí, un castillo que me resultaba conocido acababa de surgir entre los jirones de niebla.

Pero al fijarme en el cuerpo de mi avatar descubrí que no, que no iba montado a lomos de ningún caballo, sino que caminaba por el suelo. Mi avatar estaba cubierto por una cota de malla y mantenía las manos extendidas frente al cuerpo, como si sostuviera unas riendas. Pero no sostenía nada; no llevaba nada en mis manos.

Dejé de moverme hacia delante y el sonido de los cascos cesó también, aunque algunos segundos después de que yo me detuviera. Fue al volverme cuando descubrí la fuente de aquel sonido. No se trataba de ningún caballo, sino de un hombre que hacía chocar un coco partido por la mitad.

Y entonces supe dónde me encontraba. Acababa de aparecer en la primera escena de *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores*, de Monty Python. Otra de las películas favoritas de Halliday, tal vez el largometraje más venerado por los frikis de todos los tiempos.

Al parecer, iba a tener que enfrentarme a otro ejercicio de sincronización como el planteado por la simulación de *Juegos de guerra* de la Primera Puerta.

Vi que yo representaba el papel de Rey Arturo. Llevaba el mismo atuendo que Graham Champan lucía en la película. Y el hombre de los cocos era mi fiel siervo, Patsy, personaje interpretado por Terry Gilliam.

Patsy me dedicó una reverencia y se mostró servil y sumiso cuando me volví a mirarlo, pero no dijo nada.

—¡Es *Los caballeros de la mesa cuadrada*, de Python! —oí que exclamaba Shoto con gran emoción.

—Menuda novedad —repliqué yo, dejándome llevar—. Eso ya lo sé, Shoto.

En mi visualizador apareció una advertencia.

«¡DIÁLOGO INCORRECTO!»

Y una puntuación de menos cien puntos apareció en uno de sus ángulos.

—Tú actúa con calma, no te precipites —oí que decía Art3mis.

—Si necesitas algo, dínoslo, Zeta —ofreció Hache—. Mueve las manos, o haz algo, y nosotros te proporcionaremos la réplica.

Asentí y levanté los pulgares. Con todo, no creía que fuera a necesitar demasiada ayuda. En los últimos seis años había visto la película ciento cincuenta y siete veces, ni más ni menos. Y me sabía los diálogos de memoria.

Volví a fijarme en el castillo que se alzaba ante mí, esta vez consciente de lo que me aguardaba en su interior. Empecé a «galopar» de nuevo, sosteniendo mis riendas invisibles mientras fingía avanzar. Una vez más, Patsy golpeó el coco partido y cabalgó a mi lado. Cuando llegamos a la entrada del castillo, tiré de las «riendas» y detuve mi «corcel».

—«¡Alto!» —grité.

Obtuve cien puntos, regresando al cero.

Al oír mis palabras, dos soldados aparecieron en lo alto, asomándose desde la muralla del castillo.

—«¿Quién va?»

—«Soy yo, Arturo, hijo de Uther Pendragon, del castillo de Camelot —recité—. ¡Rey de los bretones! ¡Vencedor de los sajones! ¡Soberano de toda Inglaterra!»

Mi puntuación se incrementó otros quinientos puntos y un mensaje me informó de que había recibido un bono por mi acento y la inflexión de mi voz. Noté que me relajaba un poco y que, de hecho, empezaba a pasarlo bien.

—«¡No me lo creo!» —respondió el soldado.

—«¡Es verdad! Y éste es Patsy, mi fiel escudero. Hemos recorrido el país a todo lo largo y lo ancho en busca de caballeros que quieran unirse a mi corte de Camelot. ¡Quiero hablar con tu dueño y señor!»

Otros quinientos puntos. Oí a mis amigos reír y aplaudir.

—«¿Cómo? —replicó el otro soldado—. ¿A caballo?»

—«¡Sí!» —respondí.

Otros cien puntos.

—«¡Eso son cocos!»

—«¿Qué?» —dije.

Cien puntos.

—«Fingen el ruido de cascos de caballo con dos cocos vacíos.»

—«¿Y qué? Cabalgamos desde que las nieves invernales cubrían estas tierras, a través del reino de Mercia.»

Quinientos puntos más.

—«¿De dónde sacaron los cocos?»

Y así seguía. El personaje que yo debía interpretar variaba de una escena a otra, intercambiaba papeles, siempre en el que hablaba más. Por increíble que parezca, sólo me equivoqué en seis o siete réplicas. Cada vez que sucedía, me encogía de hombros y levantaba las palmas de las manos —señal de que necesitaba ayuda—, y Hache, Art3mis y Shoto me dictaban con gusto la frase correcta. El resto del tiempo permanecían en silencio, salvo cuando, en ocasiones, no lograban reprimir una risita o algún que otro ataque de carcajadas. La única dificultad real, para mí, era no reírme yo también, sobre todo cuando Art3mis empezó a intervenir, recitando con la entonación perfecta el papel de Carol Cleveland en la escena del castillo de Anthrax. En ese momento, se me escapó la risa varias veces y fui penalizado por ello. Pero, exceptuando esos casos, todo iba como una seda.

Recrear la película no sólo era fácil, sino que resultaba muy divertido.

Hacia la mitad, inmediatamente después de la confrontación con los caballeros de Ni, abrí una ventana de texto en mi display y tecleé: «¿POSICIÓN DE LOS SIXERS?»

—Quince de ellos todavía juegan a *Tempest* —oí que respondía Hache—. Pero tres ya han superado la puntuación de Halliday y ahora se encuentran en la simulación de *Los caballeros*. —Breve pausa—. Y el líder, creemos que es Sorrento, va sólo nueve minutos por detrás de ti.

—Y, de momento, no se ha equivocado en una sola réplica —añadió Shoto.

Estuve a punto de soltar un taco en voz alta, pero me contuve y tecleé: «¡MIERDA!»

—Exacto —dijo Art3mis.

Aspiré hondo y volví a concentrarme en la escena. (El cuento de sir Lancelot). Hache seguía proporcionándome información sobre los sixers cuando se la pedía.

Al llegar a la escena final de la película (el asalto al castillo francés), empecé a ponerme nervioso de nuevo, a preguntarme qué ocurriría a continuación. En la Primera Puerta había tenido que meterme en una película (*Juegos de guerra*), para la Segunda había tenido que jugar a un videojuego (*Black Tiger*). Hasta el momento, la Tercera Puerta contenía ambas cosas. Sabía que habría un tercer estadio, pero no tenía la menor idea de en qué podía consistir.

La respuesta me llegó minutos después. Tan pronto como hube completado la escena final de *Los caballeros de la mesa cuadrada*, el visualizador se puso en negro y sonó aquella musiquilla idiota de órgano que pone fin a la película. Cuando terminó pude leer lo siguiente:

¡ FELICIDADES !
HAS LLEGADO AL FINAL
READY PLAYER ONE

Y entonces, mientras el texto se difuminaba, me encontré en medio de una habitación forrada de madera, tan grande como un almacén, de techo altísimo y abovedado y suelo de parqué pulido. No había ventanas, y sólo una salida; una puerta grande de doble hoja en una de las cuatro paredes desnudas. En el centro de aquella inmensa estancia se destacaba un equipo de inmersión de Oasis, sofisticado pero algo más antiguo. Más de cien mesas de cristal rodeaban el equipo. Estaban dispuestas formando un gran óvalo a

su alrededor. Sobre cada una de ellas reposaba un ordenador personal clásico distinto, o un sistema de videojuego, acompañado de estantes que parecían contener una colección completa de periféricos, controles, software y juegos. Todo ello se veía perfectamente ordenado, como si se tratara de la exposición de algún museo. Eché un vistazo general alrededor, pasando de un sistema a otro y vi que los ordenadores parecían ordenados, aproximadamente, según su año de fabricación. Un PDP-1. Un Altair 8-800. Un IMSAI 8080. Un Apple I junto a un Apple II. Un Atari 2600. Un Commodore PET. Un Intellivision. Varios modelos de TRS-80. Un Atari 400 y otro 800. Un ColecoVision. Un TI-99/4. Un Sinclair ZX80. Un Commodore 64. Varios sistemas de juegos Nintendo y Sega. Toda la saga de Mac y PC, Playstation y Xbox. Finalmente, cerrando el círculo, ocupando el centro de la sala había una consola de Oasis conectada al equipo de inmersión.

Me di cuenta de que me hallaba en el interior de una recreación de la oficina de Halliday, el espacio de su mansión donde había pasado la mayor parte de los últimos quince años de su vida; el lugar en el que había creado su último juego, el mejor de todos, al que yo estaba jugando en ese momento.

Nunca había visto imágenes de aquella habitación, pero los encargados de la mudanza que, tras la muerte de Halliday, se habían ocupado de llevarse las cosas, habían descrito la distribución y el contenido con gran profusión de detalles.

Me fijé en mi avatar y vi que su aspecto ya no era el de un caballero de Monty Python. Volvía a ser Parzival.

Primero intenté lo más evidente, que era salir por la puerta. Pero ésta, claro está, no se abría.

Me volví y eché otro vistazo a la sala, fijándome mejor en la larga hilera de monumentos de la historia de la informática y los videojuegos.

Fue entonces cuando caí en la cuenta de que la forma ovalada en la que estaban dispuestas las mesas creaba, de hecho, el perfil de un huevo.

Recité mentalmente los versos del primer acertijo de Halliday, el que aparecía en *Invitación de Anorak*:

*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.*

Había llegado al final. Allí estaba. El Huevo de Pascua de Halliday debía hallarse oculto en algún lugar de la sala.

—¿Veis esto, chicos? —pregunté.

No obtuve respuesta.

—¿Hola? ¿Hache? ¿Art3mis? ¿Shoto? ¿Todavía estáis ahí?

Pero nadie me dijo nada. O bien Og había cortado la comunicación, o bien Halliday había configurado aquella etapa final para que no fuera posible el contacto con el exterior. Yo estaba bastante seguro de que debía de tratarse de esto último.

Permanecí un minuto en silencio, inmóvil, sin saber qué hacer. Y entonces hice caso de mi instinto y me acerqué a la Atari 2600. Estaba conectada a un televisor en color Zenith de 1977. Encendí el televisor, pero no ocurrió nada. Después conecté la Atari. Nada. Aunque tanto el televisor como la consola estaban conectados a unos enchufes situados en el suelo, parecía no haber corriente.

Lo intenté con el Apple I que ocupaba la mesa contigua. Pero tampoco se encendió.

Tras varios minutos experimentando, descubrí que el único ordenador que se ponía en marcha era el más antiguo de todos, el IMSAI 8080, el mismo modelo que Matthew Broderick manejaba en *Juegos de guerra*.

Cuando lo inicié, apareció una pantalla totalmente en blanco salvo por una palabra:

LOGIN

Introduce la palabra ANORAK y le di a Intro.

IDENTIFICACIÓN NO RECONOCIDA - FIN DE CONEXIÓN

Entonces el ordenador se apagó solo y tuve que volver a encenderlo para

que volviera a aparecer la orden de LOGIN.

Probé con HALLIDAY. Tampoco hubo suerte.

En *Juegos de guerra* la contraseña secreta que daba acceso al superordenador WOPR era «Joshua». El profesor Falken, creador del WOPR, había usado el nombre de su hijo para crearlo. La persona a la que más quería en el mundo.

Tecleé «OG». No funcionó. «OGDEN». Tampoco.

Tecleé «KIRA» y le di a Intro.

IDENTIFICACIÓN NO RECONOCIDA - FIN DE CONEXIÓN

Lo probé con los nombres de su padre y de su madre. Lo probé con «ZAPHOD», que era como se llamaba un pez que tenía de mascota. Y con «TIBERIUS», nombre de un hurón que había tenido hacía tiempo.

Pero no era ninguno de ellos.

Comprobé la hora. Llevaba más de diez minutos en aquella sala, lo que implicaba que Sorrento ya me habría dado alcance y en ese preciso instante se encontraría en el interior de su propia copia de esa misma estancia y, probablemente, un equipo de expertos en Halliday le estaría susurrando sugerencias al oído gracias al trucaje de su equipo de inmersión. Era muy posible que trabajaran a partir de una lista ordenada por prioridades y que Sorrento fuera tecleándolas lo más deprisa que pudieran sus dedos.

Se me agotaba el tiempo.

Apreté mucho los dientes, desesperado. No tenía ni idea de cuál podría ser la próxima opción.

Y entonces recordé una frase de la biografía de Ogden Morrow: «Jim se ponía muy nervioso en presencia de mujeres, y Kira fue la única chica con la que le vi hablando de manera relajada. Aun así, era sólo como personaje, como Anorak, en el curso de nuestras sesiones de juego. Y únicamente se dirigía a ella llamándola Leucosia, el nombre de su personaje.»

Puse en marcha el ordenador una vez más. Cuando apareció la orden de

LOGIN tecleé «LEUCOSIA» y le di a Intro.

En ese momento, todos los aparatos de la sala se pusieron en marcha. Amplificados por el techo abovedado resonaban los chirridos de las unidades de disco, los pitidos y otros sonidos de los tests automáticos de arranque.

Me fui de nuevo hasta la Atari 2600 y rebusqué en el inmenso estante de cartuchos de juegos ordenados alfabéticamente que se hallaba junto a ella, hasta que encontré el que estaba buscando: *Adventure*. Lo introduje en la consola y la encendí antes de pulsar el botón de RESET para iniciar el juego.

Tardé apenas unos minutos en alcanzar la Habitación Secreta.

Desenvainé la espada y la usé para liquidar a los tres dragones. Después encontré la llave negra, abrí las puertas del Castillo Negro y me introduje en su laberinto. El punto gris estaba escondido donde se suponía que debía estar. Lo recogí y lo llevé de vuelta por el diminuto reino de ocho bits, y después lo usé para cruzar la barrera mágica y entrar en la Habitación Secreta. Pero, a diferencia de lo que sucedía en el juego original de Atari, aquella Habitación Secreta no tenía el nombre de Warren Robinett, el programador de *Adventure*. Lo que se veía en el centro mismo de la pantalla era una gran forma ovalada de bordes pixelados. Un huevo.

«El Huevo.»

Permanecí unos instantes en silencio absoluto, incrédulo, observando la pantalla. Y entonces desplacé hacia la derecha el *joystick* para que mi diminuto avatar en forma de cuadrado se moviera por aquel fondo parpadeante. El altavoz del televisor emitió un breve pitido electrónico cuando solté el punto gris y recogí el huevo. Hubo un destello de luz brillante, y vi que mi avatar ya no sostenía el *joystick*. Entonces, sostenido entre las manos, tenía un gran huevo plateado. En su superficie curvada se reflejaba el rostro distorsionado de mi avatar.

Cuando finalmente, haciendo un gran esfuerzo, conseguí dejar de mirarlo, alcé la vista y vi que la puerta de doble hoja del otro extremo de la sala había sido sustituida por otra, la salida: un portal con marco de cristal que conducía de nuevo al vestíbulo del Castillo de Anorak. La fortaleza

parecía totalmente restaurada, a pesar de que el servidor de Oasis todavía tardaría varias horas más en reiniciarse.

Eché un último vistazo a la oficina de Halliday. Y entonces, con el Huevo en las manos, crucé la habitación y me dirigí a la salida.

En cuanto la hube franqueado, me volví y tuve tiempo de ver que la Puerta de Cristal se transformaba en una gran puerta de madera encajada en uno de los muros del castillo.

La abrí. Al otro lado se divisaba una escalera de caracol que conducía a lo alto de la torre más alta del castillo. Subí y descubrí que allí se encontraba el estudio del avatar de Halliday, atestado de librerías llenas de pergaminos antiguos y libros polvorientos de hechizos.

Me acerqué a la ventana y contemplé las extraordinarias vistas que desde allí se admiraban. El paisaje ya no era desolador, los efectos del Cataclista habían desaparecido y Ctonia parecía, toda ella, restaurada, lo mismo que el castillo.

Miré a mi alrededor. Debajo del cuadro de un dragón negro, que me resultaba conocido, había un pedestal de cristal muy ornamentado sobre el que reposaba un cáliz de oro con incrustaciones de piedras preciosas. Su diámetro coincidía con el del huevo de plata que yo sostenía.

Deposité el Huevo en el cáliz y, en efecto, encajó a la perfección.

A lo lejos oí una fanfarria de trompetas, y el huevo empezó a resplandecer.

—Tú ganas —oí que decía una voz. Me volví y descubrí que Anorak estaba plantado justo detrás de mí. Su túnica negra parecía atrapar casi toda la luz de la estancia—. Enhorabuena —añadió, alargando una mano huesuda.

Vacilé, sin saber muy bien si se trataba de una trampa o de la prueba final.

—El juego ha terminado —me dijo él, como si acabara de leerme la mente—. Es hora de que recibas tu premio.

Bajé la vista y miré la mano extendida. Tras unos instantes de duda, se la estreché.

En el espacio que nos separaba se encendieron cascadas de rayos azules, y las puntas de sus filamentos nos envolvieron, como si un chorro de poder pasara de su avatar al mío. Cuando el relampagueo cesó, vi que Anorak ya no estaba vestido con sus ropajes negros de hechicero. De hecho, no se parecía en nada a Anorak. Era más bajo, más delgado y, en cierto sentido, menos guapo. Se parecía a James Halliday. Pálido. De mediana edad. Llevaba unos vaqueros desgastados y una camiseta de los *Space Invaders*.

Bajé la mirada y descubrí que mi avatar era el que en ese momento vestía la túnica de Anorak. Y me fijé en que los iconos y las informaciones que aparecían en los bordes de mi visualizador también habían cambiado. Mis puntuaciones y porcentajes habían llegado al máximo, y contaba con una lista de hechizos, poderes intrínsecos y artículos mágicos que parecía no tener fin.

Junto a los marcadores de nivel y de puntos habían aparecido sendos símbolos de infinito.

Y en el de crédito figuraba una cifra de doce dígitos. Era multibillonario. —Te confío el cuidado de Oasis, Parzival —declaró Halliday—. Tu avatar es inmortal y omnipotente. Podrás conseguir todo lo que quieras sólo con desearlo. No está mal, ¿verdad? —Se acercó más a mí y bajó la voz—. Hazme un favor. Intenta usar tus poderes solamente para hacer el bien, ¿de acuerdo?

—De acuerdo —respondí, con una voz que era apenas un susurro.

Halliday sonrió e hizo un gesto que comprendía todo lo que nos rodeaba.

—Ahora este castillo es tuyo. He diseñado esta sala para que sólo tu avatar pueda entrar en ella. Lo hice así para asegurarme de que únicamente tú tuvieras acceso a esto.

Se acercó a una estantería pegada a una pared y separó del resto uno de los volúmenes que contenía. Oí un clic. Entonces la librería se retiró hacia un lado y dejó a la vista una plancha metálica cuadrada empotrada en la pared. En su centro se destacaba un botón rojo de tamaño cómico, por lo exagerado, en el que había grabada una sola palabra: «OFF».

—Yo lo llamo el Gran Botón Rojo —me confió Halliday—. Si lo pulsas, apagas todo Oasis y lanzas un virus que borra cuanto se encuentra almacenado en los servidores de GSS, incluido el código fuente de Oasis. Y Oasis queda clausurado para siempre. —En su rostro se dibujó una sonrisa maliciosa—. O sea, que no lo toques a menos que estés absolutamente seguro de que es lo que hay que hacer. ¿De acuerdo? —Volvió a sonreír—. Confío en tu criterio.

Halliday colocó la estantería en su lugar y el botón rojo quedó oculto. Después me sobresaltó al pasarme el brazo por los hombros.

—Oye —me dijo, adoptando un tono confidencial—. Antes de irme tengo que contarte una última cosa. Algo de lo que yo no me di cuenta hasta que era demasiado tarde. —Me llevó hasta una ventana y señaló el paisaje que se extendía frente a nosotros—. Creé Oasis porque nunca me sentí a gusto en el mundo real. No conectaba bien con su gente. Durante toda mi vida tuve miedo. Hasta el momento en que supe que llegaba a su fin. Fue entonces cuando me di cuenta de que, por más aterradora y dolorosa que pueda ser, también es el único lugar donde puede encontrarse la verdadera felicidad. Porque la realidad es real. ¿Entiendes?

—Sí —contesté—. Creo que sí.

—Bien —prosiguió, guiñándome un ojo—. No cometas el mismo error que yo. No te escondas aquí toda tu vida.

Sonrió de nuevo y se alejó de mí algunos pasos.

—Está bien, creo que con esto ya está todo. Ya va siendo hora de que funda esta aparición.

Y entonces Halliday empezó a difuminarse. Sonrió y se despidió agitando la mano, mientras su avatar abandonaba lentamente la existencia.

—Buena suerte, Parzival —dijo—. Y gracias. Gracias por jugar a mi juego.

Y, dicho eso, desapareció por completo.

—¿Estáis ahí, chicos? —pregunté al aire, transcurridos unos momentos.

—¡Sí! —me respondió Hache, entusiasmado—. ¿Tú nos oyes a nosotros?

—Sí, ahora sí. ¿Qué ha ocurrido?

—El sistema nos ha cortado la comunicación contigo en cuanto has entrado en la oficina de Halliday. Por eso no podíamos hablar contigo.

—Por suerte no te ha hecho falta nuestra ayuda —comentó Shoto—. Lo has hecho muy bien, tío.

—Enhorabuena, Wade —oí que me decía Art3mis. Y se notaba que era sincera.

—Gracias. Pero no podría haberlo logrado sin vosotros.

—En eso te doy la razón —dijo ella—. No te olvides de comentarlo cuando te dirijas a los medios de comunicación. Og dice que hay cientos de periodistas que vienen de camino.

Miré en dirección a la estantería que ocultaba el botón rojo.

—¿Habéis visto y oído todo lo que Halliday ha hecho y ha dicho antes de esfumarse? —les pregunté.

—No —respondió Art3mis—. Hemos visto hasta que te ha dicho que usaras tus poderes para hacer el bien. Después se ha cortado la imagen. ¿Qué ha pasado entonces?

—No gran cosa —dije—. Después os lo cuento.

—Tío, tienes que revisar La Tabla —sugirió Hache.

La abrí al momento en el visualizador. La lista de máximas puntuaciones había desaparecido. Lo único que se mostraba en la página web de Anorak era una imagen de mi avatar vestido con su túnica, sosteniendo el Huevo de Pascua, acompañado de las palabras: «PARZIVAL GANA».

—¿Qué ha ocurrido con los sixers? —pregunté—. ¿Con los que todavía estaban de este lado de la puerta?

—No estamos seguros —contestó Hache—. La transmisión se ha cortado coincidiendo con el cambio en La Tabla.

—Tal vez hayan muerto —intervino Shoto—. O tal vez...

—Tal vez salieran despedidos por la puerta —dije yo.

Abrí mi mapa de Ctonia y constaté que podía teletransportarme a cualquier lugar de Oasis seleccionando, simplemente, mi destino deseado en

el atlas. Amplié la zona del Castillo de Anorak, toqué el punto que quedaba del otro lado de la entrada principal y, en un abrir y cerrar de ojos, mi avatar estuvo ahí.

Mis suposiciones eran ciertas. Cuando franqué la Tercera Puerta, los dieciocho avatares sixers que todavía quedaban en su interior habían sido expulsados y depositados frente al castillo. Ahí seguían todos, con gesto confundido, cuando aparecí frente a ellos, elegantísimo con mis nuevos ropajes.

Todos me miraron en silencio durante unos segundos, antes de sacar sus armas de fuego y sus espadas, preparándose para el ataque. Su aspecto era idéntico, por lo que no sabía cuál de ellos estaba controlado por Sorrento. De todos modos, a esas alturas, poco me importaba ya.

Usando la nueva interfaz de superusuario de mi avatar, realice un gesto de barrido general con la mano para seleccionar a todos los avatares en mi visualizador. Sus perfiles empezaron a dibujarse en un rojo brillante. A continuación pulsé el icono de la calavera y las tibias cruzadas en la barra de herramientas de mi avatar. Los dieciocho avatares cayeron fulminados, muertos, al momento. Sus cuerpos se difuminaron gradualmente, y todos ellos dejaron tras de sí un montoncito con armas y botín.

—¡Mierda! —oí que exclamaba Shoto por el intercomunicador—. ¿Cómo has hecho eso?

—Ya has oído a Halliday —le dijo Hache—. Su avatar es inmortal y todopoderoso.

—Sí —intervine yo—. Y lo decía en serio.

—Halliday también te ha dicho que podías pedir el deseo que quisieras —prosiguió Hache—. ¿Qué deseo vas a pedir primero?

Lo pensé durante un momento y después pulsé el nuevo icono de comandos que en ese momento aparecía en una esquina de mi visualizador y dije:

—Deseo que Hache, Art3mis y Shoto resuciten.

Al instante apareció un recuadro de diálogo que me pedía que confirmara

cómo se escribían los nombres de aquellos avatares. Una vez que lo hice, el sistema me pidió si, además de resucitar a sus avatares, quería que les fueran devueltos todos los artículos que poseían. Pulsé el icono de «sí». Entonces, en el centro del visualizador apareció un mensaje: «RESURRECCIÓN COMPLETA. AVATARES RESTAURADOS.»

—¿Chicos? Creo que ya podéis intentar conectaros de nuevo a vuestras cuentas.

—¡Ya vamos para allá! —exclamó Hache.

Segundos después, Shoto volvió a conectarse a su cuenta y su avatar se materializó a poca distancia del mío, en el punto exacto donde había sido asesinado horas antes. Corrió hacia a mí, con una sonrisa de oreja a oreja.

—*Arigato*, Parzival-san —dijo, dedicándome una reverencia.

Yo le devolví el saludo y lo abracé.

—Bienvenido, una vez más —respondí.

Un instante después, Hache apareció en la entrada del castillo y corrió hacia nosotros.

—Estoy como nuevo —comentó, sonriendo al ver que su avatar estaba intacto—. Gracias, Zeta.

—De nada. —Clavé los ojos en la puerta—. ¿Dónde está Art3mis? Debería de haber aparecido a tu lado...

—Ella no se ha conectado —dijo Hache—. Según ha dicho, le apetecía salir y tomar un poco de aire.

—¿Tú la has visto? ¿Qué...? —Me esforcé por formular bien la pregunta—. ¿Qué aspecto tenía?

Los dos me sonrieron, y Hache me plantó una mano en el hombro.

—Ha dicho que estaría fuera, esperándote. Cuando estés preparado para encontrarte con ella.

Asentí.

Ya estaba a punto de darle al icono de desconectar cuando Hache levantó la mano.

—¡Espera un segundo! Antes de salir, tienes que ver una cosa —dijo,

abriendo una ventana delante de mí—. Esto se está transmitiendo en todos los canales de noticias en este momento. La Policía Federal acaba de detener a Sorrento para interrogarlo. Han entrado en la central de IOI y lo han arrancado de su silla háptica, literalmente.

En efecto, en ese momento se iniciaba una transmisión realizada con cámara en mano en la que aparecía un equipo de agentes federales que conducían a Sorrento por el vestíbulo de la sede de IOI. Todavía llevaba el traje háptico e iba escoltado por un hombre de traje y pelo gris que, supuse, sería su abogado. Sorrento, más que otra cosa, parecía molesto, como si todo aquello fuera un inconveniente menor. El texto que podía leerse bajo las imágenes rezaba: «Director Ejecutivo de IOI Sorrento acusado de asesinato.»

—Los informativos llevan todo el día emitiendo fragmentos de tu sesión de chatlink con Sorrento —dijo Hache, deteniendo la emisión—. Sobre todo la parte en la que te amenaza con matarte y después hace estallar la caravana de tu tía.

Hache le dio a «Play», y el informativo siguió. Los agentes federales seguían conduciendo a Sorrento a través del vestíbulo, que estaba lleno de periodistas que se apretujaban unos contra otros y formulaban preguntas. El que grababa las imágenes que nosotros veíamos se adelantaba más y colocaba la cámara muy cerca del rostro de Sorrento.

—¿Cómo se siente al saber que ha perdido el concurso?

Sorrento sonreía, pero no respondía nada. Entonces su abogado se interponía entre el cámara y él y se dirigía a los periodistas.

—Los cargos presentados contra mi cliente carecen de fundamento —manifestó—. La grabación de la simulación que se ha divulgado es inequívocamente falsa. No tenemos más comentarios que hacer por el momento.

Sorrento asintió. Y salió del edificio, flanqueado por los policías, sin dejar de sonreír.

—Seguro que el muy cabrón queda impune —dije yo—. IOI puede

permitirse contratar a los mejores abogados del mundo.

—Es verdad —admitió Hache, antes de dedicarme su sonrisa de gato de Cheshire—. Pero ahora nosotros también podemos.

Cuando salí de la cabina de inmersión, Og ya estaba junto a la puerta, esperándome.

—¡Bien hecho! —me dijo, abrazándose a mí con fuerza—. ¡Muy bien hecho!

—Gracias, Og.

Todavía me sentía algo mareado, y me temblaban las piernas.

—Varios ejecutivos de GSS han llegado mientras tú estabas conectado —me informó—. Además de los abogados de Jim. Todos te esperan arriba. Como supondrás, están todos impacientes por hablar contigo.

—¿Tengo que hablar con ellos ahora mismo?

—¡No, claro que no! —Se echó a reír—. Ahora todos trabajan para ti, recuérdalo. Haz esperar a esos cabrones todo lo que quieras. —Se acercó más a mí—. Mi abogado también está ahí arriba. Es un buen tipo. Un perro de presa. Él se asegurará de que nadie te tome el pelo.

—Gracias, Og —le dije—. Le debo una.

—Tonterías. Soy yo quien tiene que darte las gracias. Hacía décadas que no me divertía tanto. ¡Qué bien lo has hecho, hijo!

Miré a mi alrededor, inseguro. Hache y Shoto seguían en sus cabinas de inmersión, desde donde celebraban unas ruedas de prensa improvisadas *online*. Pero la cabina de Art3mis estaba vacía. Me volví hacia Og.

—¿Sabe dónde ha ido Art3mis?

Og me sonrió y me hizo una seña.

—Por esas escaleras, la primera puerta que encuentres. Ha dicho que te esperaría en el centro del laberinto de setos. Es un laberinto fácil de recorrer, o sea que no creo que tardes mucho en encontrarla.

Salí al exterior y entrecerré los ojos para adaptarlos a la luz. El aire era tibio y el sol ya estaba alto. No se veía ni una nube en el cielo.

Hacía un día radiante.

El laberinto de setos cubría varias hectáreas de tierra y se extendía desde la fachada trasera de la mansión. Los cipreses de la entrada estaban recortados imitando la puerta de un castillo al que se accedía por una verja abierta. Las densas paredes de arbustos que formaban el laberinto tenían una altura de tres metros, por lo que resultaba imposible ver por encima, incluso si te ponías de pie en alguno de los bancos instalados a lo largo del jardín.

Entré en él y pasé varios minutos caminando en círculo, confundido, hasta que al final me di cuenta de que su trazado era idéntico al de *Adventure*.

En cuanto lo supe, tardé sólo unos minutos en encontrar el gran claro que se abría en el centro. Allí había una fuente grande en cuyo centro se alzaba una escultura de piedra de los tres dragones con forma de pato de *Adventure*. Cada uno de ellos escupía un chorro de agua por la boca, en vez de fuego.

Y entonces la vi.

Estaba sentada en un banco de piedra y observaba la fuente. Me daba la espalda, y tenía la cabeza inclinada hacia delante. El pelo largo, negro, le resbalaba por el hombro derecho. Veía que apoyaba las manos en el regazo.

No me atrevía a acercarme más. Finalmente, me armé de valor para dirigirme a ella.

—Hola —dije.

Ella levantó la cabeza al oírme, pero no se volvió.

—Hola —oí que decía.

Y era su voz. La voz de Art3mis. La voz que me había pasado tantas horas escuchando. Y eso me dio el valor para seguir avanzando.

Rodeé la fuente y no me detuve hasta que me encontré frente a ella. Al notar que me acercaba, ella volvió la cara a un lado para no mirarme, y para mantenerme fuera de su campo de visión.

Pero yo sí podía verla a ella.

Y era igual que en la foto que había visto. El mismo cuerpo rubensiano. La misma piel pálida y pecosa. Los mismos ojos castaños, el pelo negro azabache. El mismo rostro bonito, redondo, con la misma marca de

nacimiento. La diferencia era que ya no intentaba ocultarla con el flequillo largo. Llevaba el pelo recogido, peinado hacia atrás, para que pudiera verla.

Esperé en silencio. Pero ella no alzaba la vista.

—Eres exactamente como imaginaba. Preciosa.

—¿De verdad? —preguntó ella en voz baja.

Se volvió despacio para mirarme, para verme poco a poco, empezando por los pies y alzando la vista hasta llegar a mi cara. Cuando nuestros ojos se encontraron, me sonrió, nerviosa.

—¿Pues sabes una cosa? Que tú también eres como siempre creí que serías: feo como el culo.

Nos echamos a reír y casi toda la tensión que se respiraba en el ambiente se disipó. Entonces nos miramos a los ojos durante lo que me pareció una eternidad. Me di cuenta de que era la primera vez que lo hacíamos.

—No nos hemos presentado formalmente —dijo—. Soy Samantha.

—Hola, Samantha. Yo soy Wade.

—Me alegro de conocerte en persona por fin, Wade.

Dio una palmadita al banco, y me senté a su lado.

Tras un largo silencio, me preguntó:

—¿Y qué va a pasar ahora?

Sonreí.

—Vamos a usar toda la pasta que acabamos de ganar para dar de comer a la gente de todo el planeta. Vamos a hacer del mundo un lugar mejor, ¿no?

Ella sonrió.

—¿Ya no quieres construir una inmensa estación interestelar llena de videojuegos, comida basura y sofás cómodos para encerrarte en ella?

—También estoy dispuesto a eso —respondí—, si eso significa que voy a pasar el resto de mi vida contigo.

Me dedicó una sonrisa tímida.

—Eso habrá que verlo. Acabamos de conocernos.

—Estoy enamorado de ti.

A Samantha empezó a temblarle el labio inferior.

—¿Estás seguro de lo que dices?

—Sí. Estoy seguro porque es verdad.

Volvió a sonreírme, pero me di cuenta de que, al mismo tiempo, estaba llorando.

—Siento mucho haber roto contigo —dijo—. Haber desaparecido de tu vida. Es que...

—No digas nada. Ahora entiendo por qué lo hiciste.

Ella pareció aliviada.

—¿Sí?

Asentí.

—Hiciste bien.

—¿Lo crees en serio?

—Hemos ganado, ¿no?

Esbozó una sonrisa, y yo se la devolví.

—Oye —le dije—. Podemos ir todo lo despacio que quieras. Cuando me conozcas mejor verás que soy un buen chico.

Se echó a reír y se secó las lágrimas, pero no dijo nada.

—Y no sé si te he comentado que soy muy, muy rico —añadí—. Claro que tú también lo eres, o sea que supongo que eso no será un gran punto a mi favor.

—No hace falta que sigas vendiéndote, Wade —dijo ella—. Eres mi mejor amigo. Mi persona favorita. —No sin cierto esfuerzo, me miró a los ojos—. Te he echado mucho de menos, ¿sabes?

Sentí como si se incendiara mi corazón. Armándome de valor, tomé su mano. Permanecimos allí sentados un rato, de la mano, recreándonos en aquella sensación tan rara de tocarse de verdad.

Al poco, ella se inclinó hacia mí y me besó. Y yo sentí lo que todas aquellas canciones y poemas me prometían que sentiría. Maravilloso. Como atravesado por un rayo.

Y entonces pensé que, por primera vez desde que tenía memoria, no sentía el menor deseo de regresar a Oasis.

Agradecimientos

Muchas de las personas en las que más confío tuvieron acceso a borradores y primeras versiones de este libro, y todas ellas me ofrecieron sus valiosas opiniones y su apoyo. Mis más sinceras gracias a Eric Cline, Susan Somers-Willett, Chris Beaver, Harry Knowles, Amber Bird, Ingrid Ritcher, Sara Sutterfield Winn, Jeff Knight, Hilary Thomas, Anne Miano, Tonie Knight, Nichole Cook, Cristin O’Keefe Aptowicz, Jay Smith, Andy Howell y Chris Fry.

Estoy especialmente en deuda con Yfat Reiss Gendell, la agente más guay del Universo Conocido, que logró, a los pocos meses de conocerla, hacer realidad algunos de mis sueños de toda la vida. Gracias a Stéphanie Abou, Hannah Brown Gordon, Cecilia Campbell-Westlind y a la gente extraordinaria de Foundry Literary and Media.

También deseo expresar mi agradecimiento a Dan Farah, mi cómplice en Hollywood, y a Donald De Line, Andrew Haas y Jesse Ehrman, de la Warner Bros., por creer que este libro se convertirá en una gran película.

Gracias, por su increíble talento y apoyo, al equipo de Crown, Patty Berg, Sarah Breivogel, Jacob Bronstein, David Drake, Jill Flaxman, Jacqui Lebow, Rachelle Mandik, Maya Mavjee, Seth Morris, Michael Palgon, Tina Pohlman, Annsley Rosner y Molly Stern. Y a mi fantástica correctora, Deanna Hoak, que hace ya mucho tiempo encontró la Cámara Secreta de *Adventure*.

Tengo una especial deuda de gratitud con Julian Pavia, mi brillante editor, que creyó en mi capacidad como escritor mucho antes de que terminara este libro. Su deslumbrante inteligencia, perspicada e infatigable atención a los detalles me han ayudado a convertir *Ready Player One* en el libro que siempre quise que fuera, y han hecho de mí un mejor escritor de lo que era.

Por último deseo dar las gracias a los escritores, directores de cine, actores, pintores, músicos, programadores, diseñadores de juegos y *geeks* a

cuyas obras rindo tributo en esta historia. Todos ellos me han entretenido e iluminado, y espero que, como en La Cacería de Halliday, este libro inspire a otros a materializar sus propias creaciones.



ERNEST CLINE (Ohio, Estados Unidos, 1972) es poeta, escritor y guionista. En 2010 vendió los derechos de *Ready Player One*, su primera novela, a la Warner Bros., que proyecta hacer una gran producción, con el propio Cline como guionista. Los derechos de la novela se han vendido en medio mundo, después de convencer a los medios y lectores en lengua inglesa, y cautivar a autores de la talla de Charlaine Harris y Patrick Rothfuss, a quien, según ha confesado, le pareció un libro escrito por él mismo.

Actualmente, Cline vive en Austin, Texas, con su esposa, su hija y una gran colección de videojuegos clásicos.

Notas

{1} 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.

{2} 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.

{3} Un visionado posterior en alta definición revela que las dos fueron acuñadas en 1984.

{4} 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.

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

{6} 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.

{7} 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.