



POLYBIUS

francisco Jota-pérez



levanta
fuego

Primera edición: Febrero de 2016

Segunda edición: Abril de 2016

Tercera edición: Marzo de 2019

Cuarta edición: Mayo de 2021

De los textos: Francisco Jota-Pérez

De la edición: Levanta Fuego

www.levantafuego.com

El contenido de esta obra puede ser distribuido, copiado y comunicado libremente, siempre y cuando su uso sea no comercial. Se prohíbe la obra derivada. Para cualquier otro uso o finalidad, se requerirá la autorización de la editorial.

Agradecimientos

A Joel,
por los nuevos juegos y la nueva perspectiva.

A Mireia,
por seguir queriendo ser copiloto
de pruebas a pesar de todo.

A Miranda,
por las actualizaciones de software.

A Andrew Stahl, Firefenix76, Iván Rodrigo,
Alberto Espinal y María Rubio,
por la documentación.

1

EMULADOR

“Un emulador es un software que permite ejecutar programas de computadora o videojuegos en una plataforma (arquitectura hardware o sistema operativo) diferente de aquel para el que fueron escritos originalmente. A diferencia de un simulador, que solo intenta reproducir el comportamiento del programa, un emulador trata de modelar de forma precisa el dispositivo al que se está emulando”.

Marat Fayzullin, *Computing History*

Tras el último guardado con el que te rindes, la pantalla te acompaña a la cama y es un brillo, una silueta vívida, casi animal, sobre el tejido del duermevela, que piruetea y tiende ligamentos entre tú a cobijo de tus párpados y los neones multiescópicos y el emulador desconectado y en el pretérito inmediato. Viajas a un espacio de suspensión más suave, mecido por el fondo sonoro de síncopas en bits, MiDi, en colores tamizados por un sepia de recuerdos. Las imágenes que se han venido contigo te ayudan a desdibujar tus bordes. Con los ojos cerrados y en la oscuridad, ni sabes ni te apetece precisar dónde empieza y termina tu forma. Es un primer paso ciertamente hermoso, superado ya el rechazo del que venías prevenido. Destinas un último pensamiento consciente, antes de dejarte diluir del todo y poner fin al día, a embocar el rumbo de tu nado hacia esa maraña de líneas blancas que esquematizan la nave espacial que, en el ordenador, pilotabas. Esa que ahora te pilota a ti.

El videojuego Polybius, presentado en forma de arcade tradicional, fue lanzado al mercado en 1981 por una semi-desconocida compañía llamada Sinneslöschchen. La máquina era completamente negra y, como interfaz de control, contaba con un solo botón y un joystick, siendo el único adorno de la misma la marquesina con su correspondiente logo. El juego en sí también tenía un aspecto inusual: puzzles rotativos en 3D, de acción rápida, laberintos que recordaban a los de Pac-Man, vuelos por un túnel esquivando destellos... todo ello sobre un contexto en pantalla psicodélico y con unos gráficos de un tipo nunca visto. Para muchos, lucía como un prototipo del famoso Tempest, un innovador juego a base de vectoriales aparecido un año antes.

En Polybius, el jugador maneja una nave, aunque no es la nave lo que se mueve sino la pantalla, al dictado del único stick direccional disponible. Su objetivo no podía ser más sencillo: recorrer el laberinto, sin caer en las enrevesadas trampas que el sistema configuraba en progresión geométrica ni ser derribado por las minas interpuestas en el camino; conforme los niveles avanzaban, el fondo mutaba y aumentaba en intensidad y la velocidad de respuesta a la rotación de la pantalla se disparaba.

Esta simplicidad, junto a unos gráficos y un sonido sintetizado muy superiores al del resto de arcades de la época,

convertía a la recreativa en un logro tremendamente adictivo. No obstante, sus efectos eran demoledores en el subconsciente del jugador: brotes epilépticos, mareos, pérdidas de memoria, náuseas, alucinaciones, terrores nocturnos, pesadillas... Se han documentado incluso intentos de suicidio propiciados por los mensajes subliminales del juego, murmullos ininteligibles que brotaban sin obedecer a ninguna lógica interactiva, gritos aterradores, quejidos de dolor o pánico y voces femeninas diciendo entre sollozos frases como “¿por qué me haces daño?”.

El trino de los primeros idus de marzo, luz lechosa abriéndose paso entre dos nubes inermes y de aspecto apacible, un tímido Matisse visto a través del parabrisas del furgón, la radio dando el parte meteorológico, la luz lechosa fragmentándose en un arcoiris al incidir sobre la pegatina de Vehículo de Aparcamiento Preferente para Minusválidos, Felipa dice que tiene sueño; le contestas que eso es porque es miércoles y, a estas alturas, ya tenéis todos las pilas a medias.

—Las personas no van a pilas —protesta.

En cierto modo, sí. Ella sonríe. Te gusta llevarla contigo en el asiento del copiloto. Te gusta el modo en que sus diminutos ojos rasgados bizquean cuando te mira, cómo a pesar de la tensión que el Síndrome de Down le impone a su nuca, se esfuerza por sentarse con la cabeza erguida cuando le toca ir contigo. Sales del carril por el que ibas circulando y coges el desvío que te saca del cinturón de ronda, hacia el polígono industrial. Aquí el Matisse climático rebaja su escala de colores, impone una paleta de grises que, en cualquier caso, tampoco molestan, porque la amenaza de primavera alrededor no pierde un ápice de brío.

Aparcas frente a la primera empresa en la hoja de ruta que llevas sujeta a la tablilla que descansa sobre el salpicadero. Felipa se apea del furgón antes siquiera de que hayas parado el motor. Recoges la tablilla y la acompañas fuera. Caminas a su lado, subiéndote la cremallera del mono de trabajo.

—¿Sí? —solicita el guardia de seguridad a la entrada solo para personal autorizado, desde su garita de chapa y cristal traslúcido a excepción de un cuadrado perfectamente transparente en el que solo cabe su rostro, más aburrido que inquisitivo.

Le das el nombre de la cooperativa, le explicas que sois los del reciclaje, mientras él se levanta la gorra y se rasca la frente. Felipa tiende a desmaterializarse al contacto con voces extrañas, espera un paso por detrás de ti a que acabes de intercambiar las contraseñas necesarias para que se os abra la verja, tan incognoscibles para ella. El guardia de seguridad le echa un vistazo a su tímida figura achaparrada y fofa.

—¿Ya podréis los dos solos? —pregunta.

Puede estar tranquilo, estáis acostumbrados. Le tiendes tu carné de identidad y él apunta la numeración en un par de etiquetas en blanco que ha sacado de un cajón fuera del campo visual. Entremete las

etiquetas en una pareja de fundas de plástico engarzadas en una pinza.

—Llevad esto encima todo el tiempo —dice, entregándote las etiquetas—. Me quedo el DNI hasta que me devolváis los pases, antes de marcharos.

Sin problema. La reja metálica se os abre con un zumbido. Felipa no vuelve a sonreír hasta que le prendes su pase. Subís en silencio las escaleras hasta el segundo piso. En el descansillo entre el primero y este, encontráis un MediKit encastrado en la pared, que Felipa hace ademán de coger. Le dices que no, es un MediKit de los grandes y no os hace falta a ninguno de los dos.

—Es que estoy MUY cansada —refunfuña.

Pero obedece. No necesitas insistir. Entráis en las oficinas, donde os recibe un chico en vaqueros y camisa y zapatillas de deporte. Por lo que puedes ver, el resto de empleados, encorvados frente a sus páginas de Excel saturadas de símbolos y cuadrantes y fórmulas y números sueltos, viste traje y corbata. Vuestro factótum se explica: es del Departamento de Distribución Interna y Mantenimiento, y ahora os enseñará dónde está lo que tenéis que llevaros. Otra vez Felipa te usa de escudo.

Al final del pasillo que se abre a la derecha hay un cuarto con tres de sus cuatro paredes tapizadas de armarios archivadores idénticos, de chapa y plástico. El chico te señala la media docena de rechonchas bolsas de basura marrón oscuro, ya cerradas y precintadas, que temblequean en el centro del cuarto. Una de las bolsas se sacude con especial violencia una vez. Dos veces. Se queda quieta. Se sacude otra vez. Preguntas si aún están vivas.

—Alguna queda —dice el chico, encogiéndose de hombros—. Aunque no sé por qué. Se supone que ya las deberían haber consumido a fondo. Estos trastos no son precisamente baratos.

A tu espalda, Felipa carraspea. A ti tampoco te gusta, pero para qué molestarte en discutir... Entrás y agarras una de las sacas por el nudo, la sopesas. Llevaréis una cada uno. En tres viajes habréis cargado el furgón.

—¿Y la que se mueve?

Ya te encargarás tú.

Bajáis la basura usando la misma escalera por la que habéis subido, cada una de las puertas en el trayecto falcada y servicial. Dos bolsas. Subís. Bajáis

dos bolsas más. Y cuando entráis por tercera vez al cuartucho, Felipa se abalanza sobre el bulto tabú, suspicazmente sosegado, dos latidos antes de que puedas detenerla. Tira del precinto y la bolsa convulsiona y se rasga. Un puñado de setas esponjosas y lívidas, del tamaño de un antebrazo adulto, rueda por el suelo. Redondeadas *Amanita Muscaria* en azul pálido, mortecino, en rojo pálido, en naranja agotado, con los mayúsculos ojos manga cerrados en rigor post mortem, a excepción de una, que aún parpadea; su color verde es aún casi vivo y, liberada de la bolsa y habiendo aterrizado a los pies de Felipa, trata de huir con dos penosos brincos, pero la chica, sin pensárselo, la agarra, se la lleva a la boca y muerde un pedazo de su sombrero abombado.

Sobre la cabeza cuadrada de Felipa fosforece de pronto una cifra sobreimpresa al aire acondicionado y estanco del cuarto, un conteo ascendente y solemne de su cociente intelectual, y su cuerpo mongoloide se estira, crece cinco centímetros. Sus facciones se afinan hacia una normalidad que, reconócelo, por poco hace que se te salten las lágrimas.