

STORIES93.COM

STORY IN SPANISH

DAVID BISCHOFF

USURPACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

- No lo sé, Jim - dijo Keith, contemplando el disco flexible -. Tengo la sensación de que no está bien. Es como si fuera un robo.

- ¿Eh? - Jim tomó un sorbo de cerveza y dejó la lata junto a su Atari 800. Junto al CPU se veía la unidad de disco con su interior al descubierto y el revestimiento a un lado, como el caparazón de una tortuga disecada. Jim eructó y efectuó un pequeño ajuste en un tornillo de las entrañas del chisme.

- Comprados al por menor, estos programas tal vez valgan trescientos o cuatrocientos dólares. ¿Vale la pena desprenderse de ese dinero cuando se pueden conseguir gratis?

Keith examinó el disco. Parecía un disco de 45 r.p.m. barato, metido en una funda de cartulina; sólo que en vez de música estaba lleno de lenguaje de máquina registradora. En el lado derecho había una muesca, evidentemente de origen. A la izquierda, debajo de una insignia que representaba un elefante, había una muesca más chapucera y reciente.

- ¿A qué viene esta otra muesca, Jim?

- Para que se pueda usar el otro lado - explicó Jim -. Basta con que lo coloques y lo pongas en marcha y funcionará con normalidad. - El corpulento personaje cogió un disco, lo metió en la ranura e hizo funcionar el 800 -. Un cronómetro - explicó a Keith -. Desde que metí este tablero copiador ahí dentro, se ha portado de un modo un poco extraño.

Volvió su atención hacia el monitor. Los números de la pantalla cambiaban de vez en cuando.

Jim era el mentor de Keith en materia de ordenadores. Se habían conocido durante unas partidas mensuales de póker en las cuales, y dado lo poco elevado de las apuestas, Jim dispuso de mucho tiempo para charlar sobre su ordenador personal. Y aunque era sarcástico, Jim siempre se mostraba amistoso, y Keith sintió que podía confiar en él. Jim tenía una sólida confianza en sí mismo.

Hacía sólo un mes que, entre apuestas y puñados de palomitas de maíz, había dicho:

- Mira, el otro día leí en el periódico que los 800 habían bajado a doscientos dólares por aparato. ¡Doscientos! ¡Y yo pagué ocho! Y con una memoria de 48K. ¡Qué mundo éste! - echó un trago de cerveza y una mirada a los naipes que acababa de recibir -. Keith, deberías ir a comprar uno cuanto antes. Se te acabaría el salir de noche a ligar. Y yo te echaría una mano.

Keith pensó: «¿Por qué no? Puedo probarlo. ¿Quién sabe? Podría llegar a ser un genio de la programación y ganar mucho más dinero del que gano ahora, enseñando en la universidad del condado.»

Y así, Keith acudió a la tienda más próxima y compró un Atari más la unidad de disco, mucho más cara... («Las cintas son tan lentas que tienes tiempo hasta de echarte una siesta mientras esperas a que se traguén el programa», le había dicho Jim.)

Uno de los compañeros de Keith había adquirido un TRS-80, había aprendido a programar y ahora era un fanático del trabajo. «¡Amigo, a veces programar es mejor incluso que practicar el sexo!», había sido la conclusión de Robert. «¡Es fascinante!»

Así que mientras Keith rondaba por los bares e invitaba a las mujeres a bebidas caras, pensaba en su compañero Robert, que estaba tecleando en su máquina, urdiendo intrincados conjuros de algoritmos y disfrutando de una amante que nunca se quejaba.

Keith se tomó lo de la máquina con mucha menos seriedad; no le había costado demasiado dinero, era divertido practicar juegos como PacMan y Pilotos del Espacio e incluso había empezado a aprender BASIC.

Entonces Jim le llamó, invitándole a su casa para enseñarle algunas cosas.

Y allí estaba, con tres discos en la mano cuyos anversos y reversos estaban llenos de programas pirateados. Aquello le había puesto muy nervioso.

Lo único que había robado en su vida había sido una revista en una librería. Y después, cuando la hubo leído, volvió al local y, disimuladamente, la devolvió.

- ¡No seas tonto, muchacho! - insistió Jim -. Quédatelos. No son más que juegos. La próxima semana creo que podré pasarte un par de programas de tratamiento de textos. Y quizás incluso un Extracalc.

Keith se sintió nervioso mientras conducía el coche hacia casa. Pero después razonó. ¿Qué podía ocurrir? ¿Iba a seguirle el rastro el FBI sólo porque había aceptado unos programas copiados? ¡No, claro que no!

Dentro de su mal amueblada sala de estar, salpicada de libros, manuscritos y ejemplares atrasados de The New Yorker desparramados por el suelo, dejó los discos a

un lado y fue al refrigerador a buscar un refresco. Después de abrir la botella y echar un trago, se dejó caer en su silla y probó el primer disco.

SACA EL CARTUCHO DE BASIC, ATONTADO, decía la pantalla. ESTO ESTÁ EN LENGUAJE DE MAQUINA.

Oh.

Después se echó a reír. Aquel Jim podía ser un verdadero bromista.

Abrió la cubierta del 800, sacó el cartucho etiquetado ATARI BASIC y volvió a meter el disco.

¡LA CAJA DE JUEGOS!, proclamó la parte alta de la pantalla.

Después salió la lista del contenido.

LOS INVASORES LOS MONSTRUOS MÁGICOS

PARTIDO DE CRICKET EL TRAGÓN

LA MISIÓN EL LABERINTO

Elegió EL TRAGÓN, que resultó ser una divertida imitación de PacMan. Al cabo de unos minutos, sin embargo, ya estaba aburrido. Seleccionó otro juego.

¡Los monstruos mágicos! ¿Por qué no? ¡El título sugería un buen juego de fantasía!

Tan pronto como se oyeron las señales de que el programa había sido asimilado, la pantalla se puso completamente blanca. Poco a poco, una sustancia de color rojo sangre comenzó a gotear desde la parte superior, formando unas letras horripilantes: LOS MONSTRUOS MÁGICOS.

Rodeadas de telarañas y cuajarones. «¡Qué maravilla de imágenes!», pensó Keith.

Por el altavoz brotó una música fantasmagórica: unos cuantos acordes de órgano, un suave gemido coral, un fantasmagórico temblor de cortinajes agitados por el viento, el tintineo de un candelabro. ¡Unos sonidos increíbles!

Jim le había dicho que parte de aquel material no estaba todavía en el mercado. «¿De dónde diablos lo habría sacado?», se preguntó Keith. Jim sólo sabía que era un programa de gran calidad, y se alegraba de haber tenido que ver en ello.

¡Seguro! Keith se había sentido de pronto tan feliz que se había tragado los escrúpulos

y había aceptado los discos. Aquel juego probablemente estaría a la venta por cuarenta dólares en las tiendas.

Con un estertor y un jadeo de muerte, las letras del título se esfumaron. Se formó una boca, mostrando unos labios agrietados y unos agudos colmillos. La boca se animó y emitió una carcajada.

«¡Bienvenido a Los monstruos mágicos!», dijo, con un ceceo parecido al de Boris Karloff. «¿Qué tipo de monstruo le gustaría crear esta noche? ¡Oh, tenemos todo tipo de bellezas para deleitar y asombrar su sentido de lo macabro!»

Apareció una lista.

VAMPIRO (1)

DUENDE (2)

GLÓBULO (3)

MOMIA (4)

DRAGÓN (5)

ELIJA SEGÚN EL NUMERO. NUEVAS POSIBILIDADES PULSANDO OPCIÓN

Keith alargó el dedo meñique y oprimió OPCIÓN, justo debajo de REAJUSTE DEL SISTEMA.

MONSTRUO DE FRANKENSTEIN (6)

JINETE SIN CABEZA (7)

SELKIE (8)

HOMBRE LOBO (9)

MIX'N'MATCH (10)

PARA VOLVER A LA PRIMERA LISTA, OPRIMIR OPCIÓN

«Sí», pensó Keith, «quiero algo de la primera lista.» Cuando oprimió de nuevo OPCIÓN se preguntó de qué trataría el juego. Lástima que no tuviese el prospecto. Eso era lo bueno de los programas que se compraban, que traían las instrucciones. Y también ilustraciones, cajas, otro disco... y cosas por el estilo.

«Con todo, no se puede ganar gratis», pensó Keith, mientras meditaba divertido su elección.

Acabó decidiéndose por GLÓBULO. La película de Steve McQueen era una de sus viejas películas de terror favoritas. ¿Qué saldría ahora?. Apretó el 3.

- ¡Oh, cielos, qué elección más inmundada! - dijeron los labios. La pantalla quedó en blanco por un momento, mientras la voz continuaba.

- ¡En el juego de Los monstruos mágicos la diversión depende de su imaginación! Y ahora que ha elegido su monstruo...

La palabra GLÓBULO apareció en la pantalla en un tono verde nauseabundo.

«¡Por favor, escriba un relato corto imaginado por usted, usando las siguientes palabras elegidas al azar de nuestro DICCIONARIO DEL MIEDO! Y después esté atento a lo que ocurra.»

Unas letras verdes aparecieron en la pantalla relampagueando:

DEPÓSITO DE CADÁVERES - GLOBO OCULAR - REBOSAR - ESPASMO - SANGRE

¡Qué curioso! Un juego que hay que contribuir a crear. Keith empezó a mecanografiar:

»El cadáver estaba tendido sobre la losa del depósito de cadáveres, verdoso, con la rigidez de la muerte. El amortajador se inclinó hacia él con un escalpelo. El cuerpo estaba desfigurado por un extraño cáncer. Se tenía que llenar de desinfectante para el entierro.

»De pronto, el cuerpo experimentó un espasmo. El amortajador pensó que podía ser el rigor mortis. Alargó la mano para hacer bajar la pálida cabeza.

»Los ojos del muerto se abrieron de pronto. Uno de los globos oculares saltó fuera de su cuenca y se alejó rodando. Algo largo y lechoso, como un chorrito de flema, rebosó de la cuenca vacía.

»El amortajador gritó cuando aquel extraño zarcillo se enrolló en su brazo y, con increíble rapidez, trepó brazo arriba como un blanco pitón de pus hasta enrollarse alrededor de su cuello.

»El grito del hombre se interrumpió con un borboteo. De su boca brotó sangre.

»¡Crac! ¡El cuello del hombre se rompió! El pequeño Glóbulo alargó sus pseudópodos

hacia el cuerpo y empezó su festín.

Keith rió entre dientes. Bastante malo, pero divertido.

Apretó el botón EMPEZAR. La pantalla se aclaró. Apareció una losa. Encima de la losa había un cuerpo; inclinado sobre el cuerpo, un hombre con un escalpelo.

Era la ilustración del relato de Keith. El ojo desprendiéndose, el chorro de sustancia blancuzca, el amortajador estrangulado, todo. Completo, hasta con efectos sonoros.

«¡Uf!», se dijo Keith fascinado.

La voz sintetizada habló: «Su glóbulo es muy pequeño aún». La pantalla reveló una masa blanca, abigarrada, con seudópodos en forma de serpentina que se agitaban como movidos por alguna brisa fantástica. «¿Desea alimentarlo?»

Bajo la imagen apareció un rótulo ¡Una invitación para otro episodio!

- ¡Por supuesto! - replicó Keith, e inmediatamente empezó a escribir ¡SI!

- Use las palabras siguientes - requirió la voz.

BORRACHO - POLICÍA - CALLEJÓN - PISTOLA - GRITO - VÍSCERA

Keith empezó a escribir:

»El Callejón era oscuro y frío. El borracho estaba tendido ante una puerta, sorbiendo estúpidamente una botella de Thunderbird.

»No vio al Glóbulo deslizándose sobre el asfalto como el salivazo de un gigante.

»¡Hasta que fue demasiado tarde! Aunque el Glóbulo acababa de cenar en el depósito de cadáveres y todavía tenía un intenso color rojo al estar digiriendo la sangre humana, seguía estando hambriento. Siguió el sucio olor del borracho hasta su origen. El tipo estaba tan bebido que no se dio cuenta de que algo andaba mal hasta que el Glóbulo se le hubo comido la mitad de un pie. Miró abajo para ver la creciente opalescencia ondulándose mientras trepaba por sus piernas.

»Gritó, y de pronto notó que su boca estaba llena de una porquería ácida.

»Dos manzanas más allá, un policía oyó el grito. Corrió calle abajo y entró en el callejón. Todo lo que vio fue una masa sobre el suelo, cubierta por un viejo abrigo. Desfundó la pistola y se puso a investigar.

» - Eh, amigo, ¿está usted bien? - preguntó.

»No hubo respuesta.

»El policía se inclinó y levantó el abrigo. Debajo de la ropa, a la tenue luz del farol callejero, vio un hombre medio devorado, cubierto por un hirviente protoplasma blanco y rojo.

»Blandiendo un hueso astillado en uno de sus seudópodos el Glóbulo efectuó un corte en el abdomen del policía. Las vísceras cayeron sobre la hambrienta masa.

«¡Puajj!», se dijo Keith, feliz, mientras los gráficos de la computadora convertían la sangrienta escena en imágenes. «¡Amigo, cuánto les va a gustar esto a los chiquillos!»

¡Y la representación estaba mejorando también! Los colores eran más intensos y las líneas casi no parecían estar hechas de puntos. ¡Increíble!

Mientras el Glóbulo consumía al policía, Keith lo veía crecer. Las imágenes eran tan buenas que incluso veía como el monstruo iba despojando el cuerpo de carne. Asombroso.

- ¡Maravilloso! - dijo la voz -. Miren cómo crece el monstruo cuando está bien alimentado. ¿Quiere seguir jugando?

¡Desde luego! - Keith escribió SI y esperó la respuesta.

- Excelente. ¡Esta vez, la historia es enteramente suya! - le informó la voz ceceante.

Keith pensó durante un momento y después empezó a escribir.

»A medida que el monstruo comía, se hacía mas poderoso, mas astuto y mas cruel.

»¡Sabía que necesitaba mas carne! ¡Mas carne humana para chupar, saborear y devorar!

»Mientras avanzaba entre las sombras de la noche captó la existencia de vida en el edificio que tenía delante.

»Una casa de pisos, llena de tierna y succulenta carne humana.

»¡Y allá arriba, una ventana abierta!

»Extendió lentamente un seudópodo hacia una tubería y empezó a ascender, dejando tras de sí un rastro viscoso.

»Y...

De pronto, el teléfono sonó. Keith se levantó para contestar a la llamada.

- ¿Diga?

- ¿Keith?

- ¿Sí?

- Soy Jim. Está ocurriendo algo muy extraño.

- ¿Eh?

- Escucha, quizá sería mejor que no hicieras nada con aquellos programas que te di hasta que yo pueda... - una pausa.

- Bueno, Jim, en realidad ya he...

- ¡Oh, Dios mío! - hubo un grito. La línea quedó cortada.

Keith intentó llamar a la policía, pero su teléfono estaba cortado también.

Tenía que hacer algo para ayudar a Jim. ¡La cosa se había puesto muy fea!

Mientras corría hacia la puerta, la pantalla del ordenador atrajo su atención. Seguían apareciendo más palabras.

El Glóbulo se deslizó lentamente tubería arriba, captando al ser humano que estaba dentro de la casa.

Éste sería especial. A éste lo saborearía lentamente, durante horas y horas y horas, absorbiendo su fuerza vital, disfrutando con la agonía de la víctima mientras su carne se disolvía lentamente....

«¡Al infierno con todo esto!» Keith apretó el botón para desconectar.

El ordenador no dejó de funcionar. Empezó a zumbear ominosamente.

Keith hizo girar el mando de la pantalla. Pero la pantalla permaneció encendida y los colores se intensificaron.

Oprimió el botón de REAJUSTE.

- Para poner fin a este programa - dijo la voz parecida a la de Karloff -, sírvase marcar las cifras de cancelación indicadas en el prospecto de su juego.

¿Prospecto? ¡El no tenía ningún prospecto!

- A menos, desde luego, que usted haya pirateado este programa, lo cual va expresamente contra los derechos de autor de los Microsistemas Cthulhu.

Desesperadamente, Keith desenchufó los aparatos. El ordenador y la pantalla continuaron brillando con un resplandor sobrenatural. Las palabras siguieron relampagueando en la pantalla.

»De pronto, el Glóbulo supo que tenía una misión que cumplir:

»¡Venganza contra el profanador de los derechos de autor de Yog Suggoth!

»¡Recordó los antiguos ritos de la tortura sarnaciana!

»¡Se relamió con anticipación!

Con ojos enloquecidos, Keith miró hacia la ventana. Lleno de pánico, corrió en dirección opuesta. Tenía que salir. Aquello no podía ser cierto. ¡Era como una inconcebible pesadilla!

Abrió la puerta de par en par. Entró una terrible pestilencia.

Pedazos y más pedazos de lo que una vez habían sido seres humanos flotaban sobre una masa, como moscas en el ámbar. Una mano se alzó desde el lechoso protoplasma, temblando espasmódicamente.

El Glóbulo siguió chapoteando.

En la pantalla, como sangre salida de una arteria, las palabras saltaron borboteando hacia la realidad.