



EL JUEGO DE ENDER

Ender's game
Gavin Hood, 2013

DEL VIDEOJUEGO AL GENOCIDIO

El juego de Ender pertenece a ese grupo de relatos cuyo pretexto argumental es una humanidad amenazada a la que sólo el ejército puede salvar. La novedad es que la salvación no depende de los militares de carrera, sino de los niños que, gracias a los videojuegos, han desarrollado unas facultades inasequibles a los adultos. Aun así, la fuerza del enemigo es tan descomunal que sólo uno de entre todos los niños del planeta se configura como la última esperanza de nuestra especie. El Elegido se llama Ender Wiggin.

Por supuesto, la magnitud de la empresa exige que la formación de Ender no se lleve a cabo en el estudio de su casa, sino en una Escuela de Batalla. Investido con el rango de comandante, Ender se presenta como un nuevo tipo de militar, reflexivo, condescendiente e integrador, capaz de sacar lo mejor del soldado más inepto. Aunque, como lo cortés no quita lo valiente, también se muestra implacable a la hora de aniquilar rivales, virtuales o físicos.

Tercer hijo del matrimonio Wiggin, Ender conjuga la fiereza de su hermano y la bondad de su hermana, cualidades a las que añade una extraordinaria intuición. A medida que avanza su formación, Ender recela que el verdadero enemigo no viene de fuera, sino que está muy cerca y viste un uniforme parecido al suyo. No se equivoca. Tras comprobar que los juegos de guerra desarrollan en los niños una agilidad mental superior a la de los adultos, la cúpula militar los ha estado reclutando generación tras generación para canalizar su potencial hacia la guerra, que al fin y al cabo es lo suyo. Sólo esperaban a dar con el cerebro privilegiado capaz de llevar a cabo un ambicioso genocidio alienígena. Y Ender responde a sus expectativas.

Siguiendo los planes para los que ha sido formado, Ender destruye al enemigo señalado, pero no tarda en comprender que los extraterrestres eran pacíficos. Llevado de su carácter dialogante, Ender logra transmitir al rival que agoniza su profundo arrepentimiento y la promesa de minimizar el alcance de su error. Cumple así el autor con un objetivo moral, porque libra de culpa a su personaje, y al mismo tiempo comercial, porque deja la puerta abierta a sucesivas entregas de sus aventuras.

A continuación, algunas frases remarcables:

"Antes era un crimen de guerra reclutar a los menores de quince años". Los escrúpulos de la Comandante Gwen Anderson pierden eficacia cuando los niños disfrutaban de un entorno envidiable. Los efectos visuales son tan espectaculares, la música tan envolvente, que cualquier espectador, niño, adolescente o adulto, quisiera vivir las mismas sensaciones que este grupo de privilegiados. No hay más que ver la cara de Ender mientras surca la sala de batallas con los brazos extendidos en cruz y un arma en cada mano, como un nuevo mesías o un dirtyharry

del espacio, aniquilando enemigos a diestro y siniestro, portentosamente certero, milagrosamente invulnerable. Y es que entre el polvo, sudor y sangre de una trinchera de la guerra del 14 y el *glamorous* puesto de mando de Ender hay una diferencia. La necesaria para que quienes condenan la utilización de los niños soldados en los países pobres aplaudan su uso por parte de los países evolucionados.

"El objetivo de esta guerra es impedir futuras guerras". El coronel Hyrum Graff esgrime la *guerra preventiva* como pretexto para perpetrar un genocidio injustificado. Hood finge disentir, pero aporta su granito de arena dotando de un aspecto realmente amenazador al enemigo, sus naves, sus ciudades. Ender disfruta de un paisaje luminoso en la Tierra y de un ambiente sofisticado en la Escuela Militar, pero su alojamiento en la base arrebatada a los enemigos es lo más parecido a una mazmorra. No parece que los *insectores* disfruten demasiado de la vida. Además, ni siquiera piensan, sólo obedecen a la reina, y cuando ésta les falta, mueren. Realmente, su extinción sólo resulta dramática cuando la reina agonizante implora a Ender que salve el último ejemplar.

"¡Me mintió! ¡He asesinado a toda una especie! De haber sabido que era real...". Con frases como ésta, gritadas por Ender Wiggin, Gavin Hood trata de redimir al héroe, haciendo incluso que derrame alguna lágrima. Pero, ¿realmente un chico tan excepcionalmente lógico pudo creer que el Ejército gastase millones en su formación sólo para ver lo bien que jugaba?

Como todas las películas de ciencia ficción, *Ender* se mueve en el terreno de lo incomprensible. Una de las muchas dudas que suscita es realmente básica. Sabemos que si la especie humana se ha impuesto al resto de especies conocidas ha sido en parte por su inteligencia superior, pero sobre todo gracias a esa herramienta prodigiosa que son las manos. Sin las manos no habría sido capaz de fabricar un chupete. ¿Cómo puede alguien concebir la construcción de naves intergalácticas, dotadas de armamento emisor de radiaciones desintegradoras, sin tener manos?

Otra pregunta, ésta de naturaleza doméstica, sólo para los que escuchamos la versión doblada al español. ¿De dónde sale la denominación *insectores*? En el guion original, los alienígenas son llamados *formics*, acorde con su aspecto y hábitos similares a los de las hormigas. En este sentido, es explícita la conversación entre Rackham y Ender: "-¿Con qué animales solemos comparar a los insectores? -Con las hormigas. -Que tienen... -Una reina que dirige a todas las obreras". ¿Qué necesidad había entonces de inventar el término *insector*, que incluso fonéticamente se adapta mucho peor a *formics* que su traducción sencilla, *hormigas*?

EL LIBRO

El juego de Ender es la adaptación al cine del relato homónimo del escritor estadounidense Orson Scott Card (Richland, 1951), miembro de la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días, de ideología mormona. La participación de Card como productor del film sugiere su conformidad con el guion escrito por Gavin Hood.

En su origen, *El juego de Ender* fue un cuento publicado en 1977 por la revista de ciencia ficción *Analog*. En 1985 se publicó en formato de novela, obteniendo los dos premios más importantes de narrativa de ciencia ficción, el Premio Nébulas (1985) y el Premio Hugo (1986). Tras su éxito, se convirtió en el primero de cuatro libros agrupados bajo el nombre de *La saga de Ender*. Posteriormente, Card escribió otros cuatro libros con el mismo personaje protagonista, a los que llamó *La saga de las sombras*.

ARGUMENTO

Leyenda: "When I understand my enemy well enough to defeat him, then in that moment, I also love him" ("Cuando comprendo a mi enemigo lo suficiente para vencerlo, también lo amo"). A.E. Wiggin

Imágenes de una batalla aérea. Se trata de un juego bélico en el que participan dos niños. Uno de ellos es Ender Wiggin, cuya voz en off pone en situación: "Hace 50 años, unos alienígenas, los insectores, atacaron la Tierra. Hubo millones de muertos. Sólo gracias al sacrificio de nuestro mejor comandante evitamos la aniquilación total. Desde entonces nos preparamos para su regreso. La Flota Internacional decidió que los niños más inteligentes eran la mayor esperanza del planeta. Criados entre juegos de guerra, sus decisiones son intuitivas, decisivas, intrépidas. Yo soy uno de esos reclutas". La partida termina con la victoria de Ender.

Desde su puesto de control, el coronel Hyrum Graff, director de entrenamiento de la Flota Internacional, sentencia: "No hay duda: es el elegido". A su lado, Gwen Anderson, comandante y psicóloga, le recuerda: "Dijiste lo mismo de su hermano". "Su hermano fue descartado por otros motivos". "Tal vez sea un genio, pero necesitamos a alguien con carisma. Un líder". Graff decide ponerlo a prueba.

(3:18) Ender es llamado a la enfermería, donde le quitan el monitor que lleva implantado en la nuca. Ender entiende que lo echan del programa. Al salir de la enfermería, Ender es rodeado por su rival y otros cuatro chicos. Ender también vence en la pelea física, ensañándose con el vencido.

(6:10) Casa de los Wiggin. Ender cuenta lo sucedido a su hermana Valentine, mostrando su preocupación porque la violencia con que golpeó al rival caído lo asemeja a su hermano Peter. Tanto Peter como Val han precedido a Ender en la Academia y también fueron expulsados. Peter entra en la habitación y promueve una pelea con su hermano.

(7:37) Durante la cena, la televisión dice que los insectores están desplegando una flota diez veces superior a la enviada en la primera invasión, exhibiendo escenas sobre la masacre sufrida por la población terrícola, de la que exige un compromiso total con las fuerzas armadas. Ender está convencido de haber defraudado a su padre. Graff y Anderson llegan a la casa. La supuesta expulsión no era más que una prueba antes de proponer el paso de Ender a la última fase del programa. Graff entiende que la ha superado: "No es lo que hizo, sino porqué lo hizo. Fue una estrategia: forjó una táctica para impedir futuros ataques".

(10:10) Graff mantiene una conversación con Ender: "Los insectores pudieron haber aniquilado a nuestro planeta. La valentía de un comandante fue lo que nos salvó: Mazer Rackham. Necesitamos mentes como la tuya, Ender. Los jóvenes

asimiláis datos complejos con más facilidad que los adultos. Vas a graduarte en la Escuela de Batalla. Si hay una posibilidad de que gracias a ti nos liberemos de los insectores para siempre debo pedirte que vengas conmigo". Ender pregunta si para eso nació, Graff se lo confirma.

(11:16) Ender se incorpora a su nuevo destino. Voz en off: "Valentine era demasiado compasiva para la Escuela de Batalla y a mi hermano Peter lo despacharon por violento. El coronel Graff decía que yo debía encontrar un equilibrio entre ambas emociones si quería triunfar". Los cadetes viajan a bordo de una lanzadera cuyo interior carece de gravedad. Las palabras de Ender al ver flotar al coronel, hacen que Graff se ratifique en su elección: "Por lo que veo hasta ahora, sólo hay un chico en esta lanzadera con algo de cerebro, y es Ender Wiggin".

(14:00) Los cadetes llegan a su destino. Ender se queja de que Graff haya predispuesto en su contra al resto de cadetes. Graff: "Necesitamos un Julio César ¡un Napoleón!" Ender: "A César lo asesinaron personas de su confianza". Anderson: "Y Napoleón acabó derrotado". Graff: "Después de haber conquistado el mundo conocido". Ender se retira y la sargento Anderson evalúa: "Su respuesta ante la autoridad es conflictiva. Quiere complacer a la figura paterna dominante pero se ofende ante la falta de reciprocidad".

(16:10) Interior de la sala de reclutas. Ender curiosear los objetos de un armario cuando entra el sargento Dap: "Se te pueden congelar las pelotas. ¡Escuchad, reclutas! ¡Memorizadlo! Soy el sargento James Dap. Hacedme una pregunta lógica y yo os daré una respuesta lógica, pero si buscáis un hombro sobre el que llorar, usad una almohada. [Risas] ¿¡Creéis que estoy bromeando, mocosos!?" Todos: "¡Señor, no, señor!" "Hay duchas separadas para ambos sexos. Como sorprendamos a alguien en zona restringida a su sexo me encargaré personalmente de castrarle, ¿¡Me he explicado con claridad!?" Todos: "¡Señor, sí señor!" "Clase en cinco minutos. ¡Seguid las luces amarillas, luces que escasean en vuestro cerebro!" "¡Señor, sí señor!"

(17:17) Primera clase con Graff. "En la primera invasión enemiga no estábamos preparados, perdimos millones de vidas inocentes. Bajo ningún concepto debe repetirse (...) En el fragor de aquella batalla decisiva surgió un héroe legendario". Sus palabras se ilustran en una gran pantalla con escenas de la gran batalla aérea en la que Mazer Rackham sacrificó su vida por salvar a la humanidad. Su acto es jaleado por los cadetes: "¡Bien! ¡Toma ya! ¡Claro que sí!" Ender, en cambio, permanece en silencio. Graff concluye: "Que el valor de Mazer Rackham sea su inspiración"

(19:10) Primer ejercicio en la sala de batalla, en un entorno de gravedad cero. Ender es el primer cadete llamado a entrar, el primero en flotar y en recibir encontronazos. Pronto se le unen los demás. Ender habla con otro cadete: "La puerta del enemigo estaría abajo" "¡Sí, señor! ¡Es como un bicho que tenemos que aplastar con los pies!" El siguiente paso será utilizar la pistola y comprobar sus efectos al dirigir los disparos contra sí mismos. Graff les reprende: "¡Están aleteando como si fueran patos mareados! Sargento, explíqueles el juego". "Sí, señor. Entrenaréis para competir como equipo contra otros equipos. Un impacto en una extremidad vale un punto; en el dorso, seis puntos y te inmoviliza por completo. Pero si un equipo logra que uno de esos cadetes cruce la puerta enemiga sano y salvo será proclamado vencedor al margen de cual fuera la puntuación".

(23:50) Ender escribe a su hermana. "Querida Valentine, esto es la Escuela de Batalla, horas y horas de entrenamiento diario... Entrenamos el combate cuerpo a cuerpo, nos mantiene en forma y agresivos. Cuando peleo siento a Peter dentro de mí. Ojalá no fuera así. Llevamos tres meses estudiando los patrones de combate de los insectores, pero parecen aleatorios. La verdad es que no entendemos a nuestro enemigo y nadie puede explicar de forma lógica cómo Mazer Rackham derrotó a toda una flota. El coronel dice que espera que yo sea un líder, pero ¿cómo se hace uno un buen líder?"

(25:00) Graff forma a los cadetes para anunciar la posibilidad de que alguno de ellos ascienda a la Escuela de Alto Mando. "Miren a su izquierda. Ahora, a su derecha. Ellos no son sus amigos, son sus competidores. Sigán trabajando duro". Ender aprovecha la presencia del superior para preguntar por qué han sido bloqueadas las comunicaciones con el exterior. Graff: "Sus familias no están en disposición de entender lo que hacemos aquí, y ninguno de ustedes puede distraerse con sus respuestas". "Creía que teníamos derecho a la intimidad, señor". "Ustedes tienen derecho a pensar en privado lo que les venga en gana, Wiggin, pero aquí hay mucho en juego como para dejar que sus reflexiones sin filtrar abandonen estas instalaciones". Ender, acata: "Sí, señor". Cuando Graff sale, el sargento Pad castiga la insolencia de Ender obligándole a hacer veinte flexiones, mientras le grita: "¡Nunca llegarás a comandante y no tendré que saludarte!" "¡Sí que lo hará, señor!" "¡¡Haz veinte flexiones más!!" Esa noche, Ender da su primera orden a sus compañeros: "Ya habéis oído, a la cama a dormir".

(28:10) Sala de estudio. Profesora: "Sólo tres han aprobado el examen de navegación en espacio profundo: Alai, Bean y Ender. ¿Qué ha pasado? El problema era muy sencillo: cómo catapultáis vuestra fuerza estando en el lado ciego de esta luna utilizando la fuerza gravitacional del planeta. Es ingeniería aeronáutica básica".

(29:30) En el comedor, todos se sientan alrededor de Ender, dejando solo a Bernard. Al llegar la noche, Ender juega con un simulador, bajo la vigilancia de la comandante Anderson: "Su forma de jugar revela su estado mental. Antes de convertirle en líder veamos cómo afronta la frustración". Tras un par de fracasos, Ender, un ratón en el juego, descubre que el juego está amañado y mata al rival, resumiendo su conducta: "Es lo que quieren de nosotros. Si sigues las reglas, pierdes; si eliges la violencia, ganas". Anderson se muestra preocupada, pero Graff lo considera perfecto.

(33:10) Ender pasa a formar parte de la escuadra Salamandra, dirigida por el comandante Bonzo Madrid. Allí es recibido con una sonrisa: "Soy Petra Arkanian, la única chica de la Salamandra, pero con más huevos que cualquiera de los que duermen aquí". Pero esta bienvenida contrasta con la de Bonzo: "Solicito un sustituto para O'Reilly y esto es lo que me dan: una cosa inútil, raquítica y sin formación. En cuanto pueda pienso cambiarte por otro (...) Esto es lo que hay mocosos. Dedícate a no estorbar". Petra lleva a Ender a la sala de batallas para instruirle, haciendo prácticas de tiro.

(37:50) Al enterarse, Bonzo le prohíbe entrenar. Ender lo lleva aparte y se enfrenta a él: "Cumpliré todas las órdenes que esté autorizado a darme, pero si me quita el tiempo libre ya puede prepararse. Sé que quiere cambiarme por otro, pero nadie me aceptará si no estoy preparado. Si me deja entrenar podrá librarse de mí". "¡Te acabo de dar una orden!" "Lo sé, delante de todo el mundo. Y usted no quiere que crean que se ha echado atrás. Bien, esta noche usted gana y mantiene su

decisión, pero mañana les diré a todos que ha cambiado de opinión. Usted parecerá generoso y yo podré entrenar".

(39:46) Bonzo anuncia la inmediata batalla con los Leopardos. Siguiendo la sugerencia de Ender, le autoriza a ir con los demás, si bien deberá quedarse en la puerta. Viendo que las cosas no van bien para Salamandra, Ender desobedece las órdenes y entra en la batalla, mostrándose invulnerable y certero para regocijo de Graff.

(44:00) El comandante de los Leopardos felicita a Bonzo por su táctica. Mientras Ender y Petra practican lucha cuerpo a cuerpo, Bonzo se presenta en la sala y golpea a Ender, que no puede defenderse de un superior. Por la noche, Ender retoma el juego del ratón. Esta vez, su rival será un gigantesco insecto que, súbitamente, se convierte en Valentine. Se inicia entonces un bombardeo. Valentine huye y el ratón la sigue hasta el interior de un castillo que ha sido derruido. Una vez dentro, el ratón reproduce la forma de Ender, que debe repeler el ataque de una especie de serpiente, a la que mata con sus propias manos. Peter aparece tras él para felicitarle: "Muy bien, ya eres un asesino".

(48:40) Graff recrimina a Anderson. La presencia de Peter en el juego puede machacar a Ender. Anderson insiste: "El juego es una relación interactiva entre el niño y su consola. Entre los dos generan historias". "¡Entonces, cambia la historia!" "¡La historia refleja la realidad emocional del niño, yo no puedo cambiarla, no sé cómo han llegado esas imágenes al juego". "¡Borra el juego!" Graff felicita a Ender: "Vas bien, las mejores notas de tu clase, la mejor puntuación en la sala de batalla, pero tienes la costumbre de enfadar a tu oficial al mando. Eso te sitúa en una posición delicada. No te gusta acatar órdenes de Bonzo. Tal vez preferirías ser tú el que las diera. ¿Te gustaría tener tu propia escuadra? La escuadra Dragón. Dejamos de usar ese nombre hace cuatro años. La escuadra Dragón nunca ganó una batalla". "¿Y quién formará parte de ella, señor?" "Inadaptados, como tú. Bichos raros que pueden ser brillantes con un buen comandante".

(50:38) El sargento Dap rinde honores al nuevo comandante. Las primeras palabras de Ender ya suponen un cambio drástico de las normas: "Los nuevos ocuparán las primeras literas y los veteranos las del fondo". "Ender, los demás oficiales lo hacen al contrario". "No pretendo ser como los demás oficiales". Entre los subordinados de Ender están Alai, Bin y otros antiguos compañeros, como su rival Bernard, que no entiende su inclusión. Ender explica: "Yo no elegí esta escuadra, pero quiero convertirla en la mejor de la escuela, y creo que tú puedes ayudarme. Quiero que os respetéis. Si alguno de vosotros cree tener una idea mejor que la mía, quiero oírla".

(52:45) Graff: "La Escuela de Alto Mando sigue presionando. No nos queda tiempo. Teniente, el juego de mañana comenzará a las tres de la madrugada". La batalla será contra Salamandra y Leopardos, las dos mejores escuadras, coligadas. Una baja de última hora permite que Petra se sume a la escuadra de Ender por órdenes de Graff. Ender utiliza tácticas sorprendentes y consigue la victoria.

(57:30) Bonzo y dos matones acorralan a Ender en la ducha. Ender empuja a Bonzo, que recibe un golpe fortuito en la nuca, quedando malherido. Ender pide volver a casa, pero Graff se niega: "Eres propiedad de la Flota, Ender. El Strategos (Almirante) no lo permitirá nunca". "Envíeme a casa, señor, o dejaré la Escuela". "No

me amenaces, muchacho, yo no soy el enemigo". "No estoy tan seguro. No pienso seguir con este juego. Abandono".

(1:01:10) Graff presiona a Anderson para que retenga a Ender, pero también la psicóloga está indecisa: "Antes era un crimen de guerra reclutar a los menores de quince años". "Cuando acabe la guerra nos permitiremos el lujo de debatir sobre la moralidad de nuestros actos". "Cuando acabe esto, ¿qué quedará del chico?" Graff consiente en que Ender hable con Valentine. Ender: "He peleado mucho, Val. Y siempre he ganado porque he entendido cómo piensa mi enemigo, y cuando llego a entenderle..." "También le quieres". "Es imposible comprender totalmente a una persona y no quererla como se quiere ella misma. Pero en ese momento..." "La derrotas". "¡La destruyo para que jamás en la vida pueda hacerme daño!". "Ender, creo que te escondes porque tienes miedo a no conocer a tu enemigo, miedo a la derrota. Pero, ¿y si eres el nuevo Mazer Rackham? Si no lo intentas, estaremos perdidos".

(1:05:28) Ender es enviado a la base avanzada de Alto Mando para completar su formación: "Querida Val, si acabo con éxito comandaré toda la flota invasora". La base es un edificio lóbrego. Graff: "No es muy acogedor, ¿verdad? Se lo arrebatamos a los insectores 27 años después de la victoria de Rackham. Los expulsamos de aquí como a ratas de alcantarilla. Se tuvieron que refugiar en su planeta. Era su puesto de avanzadilla antes de invadir la Tierra. Construimos esta base para estar más cerca de su planeta natal". "Si están encerrados en su planeta, ¿por qué ir a la guerra?" "Por el mismo motivo por el que no paraste de golpear a aquel abusón antes de que yo te reclutara. El objetivo de esta guerra es impedir futuras guerras".

(1:10:10) Dormitorio de Ender. Un hombre con el rostro tatuado entra y, sin mediar palabra, le ataca. Creyendo que se trata de un profesor, Ender no ofrece resistencia, pero el hombre le increpa: "El único profesor es el enemigo. Sólo él te enseña tus puntos débiles y tus puntos fuertes. A partir de este instante seré tu enemigo". "Señor, ¿tiene usted nombre?" "Mazer Rackham". "Tengo una pregunta, señor. Los vídeos siempre se cortan después de que usted destruye el transportador. ¿Por qué?" Rackham muestra a Ender un vídeo en el que se ve cómo salta en paracaídas antes de la explosión. Pero aún no entiende por qué al destruir el transportador todas las naves se desplomaron. Rackham le revela el secreto: "¿Con qué animales solemos comparar a los insectores?" "Con las hormigas". "Que tienen..." "Una reina que dirige a todas las obreras. Obedecen las órdenes de la reina, sin ella no son capaces de pensar". "Y mueren". "Destruyó la nave de la reina". Y aún otro secreto: "¿Por qué mi cara está tatuada? Mi padre era mahorí. Le perdí en la guerra. [El tatuaje] es cómo conecto con mi pasado, con mi piel interior, mi modo de hablar por los muertos". Mazer da por terminada la conversación, pero Ender aún quiere saber algo más: "Si han reconstruido su flota debe de haber más de una reina". "Desde luego, en su planeta de origen". "¿Qué buscaban ellos aquí?" "Agua".

(1:15:50) Mientras Ender estaba fuera de la Escuela, Mazer ha instruido al resto del equipo (Petra, Bean, Dink, Alai, Bernard). Ahora se vuelven a reunir. Mazer: "¡A sus puestos! En menos de un mes tendremos que afrontar una batalla real". Imágenes del planeta del enemigo. Mazer: "Al igual que nosotros, parecen tener una tasa de crecimiento de la población insostenible. Lo más alarmante es la tasa de expansión de su fuerza militar". Ender: "Pero aún no nos han provocado". "No. Planean colonizar otro planeta antes de verse abocados a la extinción. Nuestras órdenes son derrotarlos antes de que se conviertan en una amenaza". Graff interviene: "Su mera

existencia es una amenaza, ¿queda claro, comandante?". Mazer continúa: "Vamos a comenzar con simulaciones que semejarán batallas reales. Tú estás al mando de la estrategia general. Tus jefes de pelotón mandan un grupo de batalla. Tú les darás órdenes a ellos, y ellos a sus escuadrones". Ender contempla maravillado el asombroso despliegue bélico que recae bajo su control. Mazer: "Y, por último, toda tu flota debe apoyar y proteger a tu activo más valioso: 70.000 millones de dólares de pura destrucción, el MD500, que Petra será quien dispare". Petra: "Es un Desintegrador Molecular. Lo llamamos el Pequeño Doctor. Los rayos de partículas se aceleran en los cañones gemelos. En el punto focal alcanzan la masa crítica efectiva. Se genera una reacción en cadena que destroza los enlaces moleculares. Arrasa con todo". Mazer: "¡Ahí radica su gran belleza! No es necesario identificar la nave que pertenece a la reina. La reacción en cadena acaba con todo un enjambre". Ender: "Pero sólo podré hacer un disparo. En cuanto los insectores vean cómo funciona se dispersarán".

(1:19:15) El Almirante habla con Graff: "Confío en que hayamos elegido bien a nuestro comandante". "Hay grandeza en él, señor". "E instinto asesino, espero". "No lo ponga en duda".

(1:19:40) Ender escribe a su hermana: "Querida Valentine. Al ser un tercero siempre he tenido miedo de fracasar, pero me han convertido en un líder y te prometo que haré todo lo posible para ganar esta guerra". Durante un simulacro, las naves de Ender avistan las de los insectores: "¡Deplegad los drones [vehículo aéreo no tripulado]! ¡Quiero cuatro formaciones hiperbólicas con desplazamientos de noventa grados!. ¡Abrid fuego!" Bean, sonriendo: "¡Se van a enterar!" La destrucción de la nave transportadora es celebrada con gritos de júbilo. Las simulaciones se hacen más reales cada día y no siempre con éxito. Mazer increpa a Ender: "¡No podemos asumir estas derrotas! ¡La guerra no es un juego que puedas apagar y recomenzar! He entrenado a otros, todos eran grandes promesas, pero acabaron fracasando". "Así que no soy el primero". "No, pero serás el último. No hay tiempo para formar a nadie más". Graff: "Mañana, el coronel Rackham ejecutará la simulación final".

(1:23:30) A Ender le preocupa no poderse comunicar con el enemigo. Rackham considera que no está preparado para el reto. Ha llegado el momento y todo el alto mando, incluido el Strategos, está pendiente de la actuación de seis niños. Esta vez, la simulación se centra en el planeta del enemigo. Con gesticulaciones de brazos y fórmulas de hechicero, "¡Anillos dentro de anillos, capas sobre capas!", Ender toma decisiones comprometidas que desconciertan al alto mando y a sus propios oficiales. "¡Apuntad al planeta! Destruyendo el planeta destruiremos a las reinas!" La ocasión sólo durará un segundo, pero Petra es certera y el planeta es destruido. "¡Lo logramos!" "¡Bieeen!" Ender se vuelve desafiante hacia el alto mando, "¿Qué les ha parecido? ¡Se acabó el juego!", pero éste se limita a mostrar imágenes reales del planeta de los insectores. Graff se acerca: "Ender, gracias. ¡Asombroso y brillante! ¡Gracias a Dios que existes!" "¿Por qué están esas imágenes en el programa?" "Ender, hemos ganado". Ender se niega a reconocer que ha cometido un genocidio real: "¿Qué significa hemos ganado?" Mazer: "Eran ellos o nosotros. No había elección". Graff: "Con esta victoria has ganado todas las batallas futuras. Los has destruido... por la humanidad". El alto mando corrobora estas palabras ovacionando a Ender.

(1:35:40) Ender echa a correr, siendo perseguido por Graff: "¡Déjeme en paz! ¡Me mintió! ¡He matado, asesinado a toda una especie!" "Ellos habrían hecho lo mismo

con nosotros". "¡No! ¡Esperaron! ¿A qué estaban esperando?" "Y eso qué más da. Perdimos cientos de hombres en esos transportes que abandonaste". "¡Si los abandoné fue para poder ganar! Su muerte no habría sido necesaria. De haber sabido que era real habría..." "¿Qué? ¿Ofrecido un diálogo? No pueden hablar" "¡Los habría observado! ¿Qué pretendían? ¿Crear una flota para una segunda invasión o solamente se preparaban para defenderse de nosotros? ¡Vinieron a la Tierra para establecer una colonia, los expulsamos de aquí y durante cincuenta años no han aparecido! ¡Jamás podré librarme de la carga de este genocidio!" "El mundo te recordará como un héroe" "¡El mundo me recordará como un asesino!" "¡Hemos vencido! ¡Eso es lo que importa!" "No, lo que importa es el modo de vencer". Ender es anestesiado y llevado a su cama. Petra lo acompaña.

(1:38:40) Ender sueña con la reina de los insectores que, tal y como ocurrió en el juego, se transforma en Valentine. Ender despierta horrorizado y corre fuera de la base sin tomar un equipo de oxígeno. Petra va tras él. Ender se detiene ante las ruinas: "En mi juego vi este lugar. Ellos aparecieron en el juego a través de mí. Intentaban comunicarse". Ender pide a Petra que regrese a la base y camina hacia las ruinas. "Querida Valentine. Ahora sé que mis sueños nunca fueron sólo míos. Provenían de ella, siempre ha intentado comunicarse conmigo. Conozco a los insectores mejor que nadie. Yo les he robado su futuro, debo encontrar el modo de compensárselo". Guiado por la imagen de su hermana, Ender avanza hasta encontrarse con una reina agonizante que le ofrece el huevo palpitante de una reina no nacida. Ender comprende: "Os encontraré un nuevo hogar, te lo prometo."

(1:45:40) Dormitorio de Valentine. "Te echo de menos, Valentine. Pero no sabrás de mí durante un tiempo. [Una nave abandona la estación.] Quiero saber si estoy tan dotado para la paz como para la guerra. Me han concedido el rango de almirante. Me han dado total libertad, lo cual me viene bien. Viajo por el universo y llevo conmigo un cargamento precioso porque tengo una promesa que cumplir.

REPARTO

Ender Wiggin	Asa Butterfield
Coronel Hyrum Graff	Harrison Ford
Petra Arkanian	Hailee Steinfeld
Valentine Wiggin	Abigail Breslin
Peter Wiggin	Jimmy Pinchak
John Wiggin	Stevie Ray Dallimore
Theresa Wiggin	Andrea Powell
Mazer Rackham	Ben Kingsley
Major Gwen Anderson	Viola Davis
Bean	Aramis Knight
Alai	Suraj Partha
Dink Meeker	Khylin Rhambo
Bernard	Conor Carroll
Sargento Dap	Nonso Anozie
Bonzo Madrid	Moises Arias
Slattery (Leopard)	Cameron Gaskins
Almirante (Strategos)	Tony Mirrcandani
Profesora	Jasmine Kaurr