

RESUMEN

La Tierra se ve amenazada por una tercera guerra insectora y la humanidad busca un candidato capaz de acabar con ellos. Para encontrarle implantan monitores en los niños para ver lo que ellos ven, sentir lo que sienten y tras un programa en el que estudian su comportamiento, deciden que Andrew Wiggin, el tercer hijo de una familia que habita en un mundo en el que solo está permitido tener dos descendientes, sea el elegido y le llevaron a la Escuela de Batallajunto con otros niños, para formarlos como los mejores soldados del mundo.

Desde el principio Ender, apodo de Andrew, se siente desplazado debido al comportamiento de los oficiales porque destacaban sus habilidades sobre las de los demás y le granjearon el odio del resto de sus compañeros. Así, durante el viaje a la Escuela, ya tuvo un enfrentamiento con Bernard, un compañero de lanzamiento.

Cada recluta tenía una consola desde la cual podían jugar al juego libre en el que era imposible ganar aunque Ender lo consiguió gracias a su asombrosa inteligencia que le permitió diseñar un sistema de seguridad para la consola. Así fue como con menos de siete años, cuando estaba comenzando a tener amigos dentro de su equipo de lanzamiento, fue ascendido a la escuadra Salamandra de la que es comandante Bonzo Madrid. Desde que llegó a la escuadra le decían que querían intercambiarle y que no formaría parte de ningún batallón ni, por supuesto, participaría en ninguna maniobra, pero él hacía prácticas en su tiempo libre con Petra, que era la mejor tiradora de la Escuela. Tras un día observando las maniobras de su escuadra, Ender decide formar su propio batallón con reclutas; de este modo podría practicar lo que veía hacer en la sala de batalla. Esta decisión le acarreó problemas con el comandante Bonzo, aunque al final logró que le permitieran hacer prácticas con chicos de su grupo de lanzamiento. Después de unos días se entabló la primera batalla contra la escuadra Cóndor, en la que no tenía permiso para hacer nada, ni tan siquiera para desenfundar su pistola. Tal decisión le colocó como líder en la lista de eficacia, ya que como no había disparado no tenía ningún fallo.

Transcurre el tiempo y Ender cumple siete años y recuerda a su hermana Valentine, la persona que más le ha apoyado en el mundo y a la que echa mucho de menos.

Un día el enemigo es la escuadra Leopardo. Cuando Salamandra iba perdiendo la batalla, Ender, desobedeciendo los órdenes que había recibido, se decidió a disparar y gracias a su habilidad logró que el juego quedara en empate. Tras este éxito fue intercambiado a la escuadra Rata, que era todo lo contrario a la Salamandra, ya que se caracterizaba por la indisciplina y el desorden, no existían reglas, no admiraban a los que les gustaban las matemáticas, estaba prohibido usar la consola es decir, lo único importante eran las batallas. Formó parte del batallón de Dink Meeker que los entrenaba a parte de los demás, con disciplina y rigor. Por fin llegó el día en el que Ender participaría en una batalla formando parte de un batallón y demostró su valía ayudando de forma importante a que la escuadra Rata se alzara con la victoria la primera vez que desempeñaba el papel de un soldado normal.

Tras esta batalla Dink habla con Ender y le comenta que los verdaderos enemigos son los propios profesores que son quienes les obligan a pelearse y a odiarse. Para ellos vencer en el juego lo es todo y no les tratan como a verdaderos niños que pueden perder y nadie se preocupa por ello. También le dice que los niños normales no son comandantes y por supuesto, no tienen mando sobre otros. Por primera vez, desde que Ender llegó, escucha a alguien hablar de su familia. Le quiere hacer ver que la Escuela de Batalla no les ha creado, entre otras cosas porque no es capaz de crear nada, sólo de destruir. Le avisa que los comandantes le tienen en sus manos y que mientras él piensa que le valoran porque le van ascendiendo, la realidad es que le están manejando y aislando continuamente.

Ender iba consiguiendo popularidad en la Escuela, y gran cantidad de chicos acudían a las prácticas que organizaba. Pronto, los comandantes hicieron correr la voz de que no querían en sus escuadras a chicos que habían sido estropeados por él y que algunos de los muchachos habían sufrido accidentes por su culpa. Así

consiguieron que disminuyera el número de muchachos que iban a las prácticas y cuando se planteó abandonarlas, sus amigos Shen y Alai se negaron. Un día los chicos mayores se rieron de ellos y lo que comenzó como una simple burla se convirtió en una verdadera batalla con sangre y sed de venganza. Los profesores no hicieron nada para detenerla falseando incluso los informes médicos. Así fue como se dio cuenta de que Dink tenía razón y le había dicho la verdad.

Continúa su formación militar y cada vez es más popular en la Escuela, convirtiéndose poco a poco en un líder nato; de esta forma llega a tener su propia escuadra con la que consigue muchas victorias a pesar de que le habían asignado los soldados más inexpertos pero que tenían la cualidad de aprender rápidamente. Entre ellos, destaca Bean, el más joven de todos y en el que Ender se ve reflejado y se da cuenta de que cada vez se parece más a Bonzo en su actitud. Así comprende que el aislamiento al que había estado sometido continuamente era para obligarle a demostrar que era el más competente de todos. Sucesivamente, los profesores van estableciendo prohibiciones encaminadas a que consiga valerse por sí mismo. Incluso le consiguen separar de su mejor amigo, Alai, asignando una escuadra a éste último y convirtiéndole en un extraño para Ender.

Sigue formando a su escuadra y practican maniobras que nunca antes se habían llevado a cabo. Después de un mes de entrenamiento estaba convencido de que estaba al mando del mejor grupo de combate que había participado en el juego. Con un tiempo de entrenamiento inferior al de los demás, ganaron su primera batalla con gran facilidad colocando a Ender en el primer puesto de las clasificaciones de los comandantes, lo que contribuyó a que éstos le aislaran desde el primer momento, con la excepción de su instructor Dink y de su contrincante en la batalla, Carn Carby que le felicita por su victoria y le dice que debe ganar a todos los demás de la misma manera. En contra de lo habitual, libró y ganó siete batallas en los siete días siguientes, consiguiendo que ningún comandante creyera que estaba a la cabeza de las clasificaciones por suerte y le comienzan a atacar fuera de la sala de batalla ya que comprendían que en ella nunca le iban a ganar. Ender les despreciaba secretamente, mientras ellos empiezan a copiar sus tácticas.

Comienza a estudiar las estrategias de los insectores reconstruyendo los vídeos de las dos guerras anteriores. Un día el comandante Graff, director de la Escuela, le comunica que va a sostener una batalla contra la escuadra Salamandra del comandante Bonzo y que sólo cuenta con diez minutos para preparar a su escuadra. Aunque sus muchachos estaban muy cansados, gracias a la estrategia elaborada por Ender, consiguieron ganar la batalla antes de que a él le diera tiempo a entrar en la sala. No se sintió feliz con la victoria porque no había sido un juego limpio y esa misma noche le pide ayuda a Bean, diciéndole que va a contar con su propio batallón al que deberá entrenar separadamente y ensayar con ellos situaciones que no se hayan dado jamás por muy tontas que parezcan. Así logra colocar a sus cuarenta muchachos entre los cincuenta primeros puestos de la clasificación. Eran lo mejor de lo mejor y habían logrado crear un grupo en el que confiaban los unos en los otros.

Después de superar un intento de asesinato por parte de Bonzo, en el que muere este último, Ender libra su última batalla contra dos escuadras al mismo tiempo. Después de vencer, recrimina a los profesores el modo en que le están tratando y se oyen murmullos de asentimiento incluso desde las filas contrarias. Dice que ya no le interesa el juego y que para él ha acabado todo. Esa misma noche se entera de que han desmantelado su escuadra y de que él ha sido trasladado a la Escuela de Alto Mando, a pesar de que no reúne los requisitos de edad y de no llevar los tres años necesarios en la Escuela de Tácticas ó Apoyo.

Mientras Ender estaba en la Escuela, sus hermanos Peter y Valentine habían inventado e interpretado los personajes de Locke y Demóstenes respectivamente con el fin de introducirse en los círculos políticos a los que no podían acceder debido a su edad. Tuvieron bastante éxito, hasta el punto de tener numerosos seguidores sobre los que tenían mucha influencia Valentine se sorprendió a sí misma más de una vez pensando como lo hubiera hecho Demóstenes.

El comandante Graff acompañó a Ender en su viaje a la Tierra y debido a que este último cada vez estaba

menos decidido a continuar con su instrucción, le prepara un encuentro con su hermana Valentine para que intente convencerle. Ella accede al encuentro cuando Graff la dice que sabe quienes son Locke y Demóstenes y que su hermano pequeño está llamado a salvar el mundo. Sabe que la están volviendo a utilizar como terapia para Ender, aprovechándose de los lazos tan fuertes que les unían cuando vivían juntos. Valentine intenta convencerle diciéndole que es el único capaz de vencer a los insectores y que podría llegar a ser tan famoso como Mazer Rackham. Ella sabía que el único capaz de destruir a Ender era su hermano Peter y que si vencía a los insectores vencía a Peter, pero Ender no quería destruir a su hermano, sólo pretendía que éste le quisiera. Valentine se despidió de él diciéndole que le quería.

Durante el viaje a la Escuela de Alto Mando en el planeta Eros, Graff le contó todo lo que sabían de los insectores, siendo lo más importante que se comunicaban telepáticamente. Habían construido un instrumento con el que las máquinas se podían comunicar entre sí y le habían enviado a los sistemas domésticos de los insectores; por ello sabían dónde estaban. Todo estaba preparado para el combate con la excepción de que les faltaba un jefe. Ender sabía que todas las cosas que Graff hacía y decía formaban parte de un plan para convertirle en una máquina de combate y se esforzara al máximo.

En la Escuela habían diseñado un curso de estudios específico para Ender, que nuevamente se vuelve a sentir aislado. Había un simulador, el videojuego más perfecto al que había jugado y al que consiguió dominar al cabo de un año. Llegado a este punto le asignaron un compañero, un maestro que se definió desde el principio como su enemigo. Ahora tendría que programar las estrategias del simulador y aprender a derrotar a su enemigo. Su maestro no era otro que Mazer Rackham, con el que pudo ver en video las batallas completas contra los insectores y también le enseñaba cosas que él no veía por sí mismo. Por primera vez, Ender había encontrado una mente viva a la que podía admirar. Mazer le contó que los insectores no hablaban sino que pensaban entre sí, de tal forma que todos los pensamientos estaban presentes a la vez y que había una reina que lo controlaba todo. Viendo los vídeos se dieron cuenta de que era una nave en concreto la que tomaba las decisiones, la reina, y que fue por eso por lo que cuando Mazer la mató, murieron todos.

Le cambiaron el simulador y ahora gobernaba una flota de verdad, formada por jefes de escuadrón a los que tenía que enseñar sus tácticas. Entre ellos se encontraban Alai, Shen, Bean, Petra., en resumen, los mejores estudiantes que habían luchado con o en contra de Ender en la Escuela de Batalla. Todo era diversión, era un juego y en tres semanas Ender sabía de lo que era capaz cada uno de ellos. La confianza entre todo el equipo era total y el trabajo rápido y positivo, hasta tal punto que ya eran tan rápidos como los insectores. A medida que aumentaba la confianza de los jefes de escuadrón en Ender como su superior, iba disminuyendo su amistad.

El número de batallas fue aumentando, hasta dos diarias y Ender redujo las prácticas al mínimo. Se encontraba agotado, tenía pesadillas e incluso algunos lapsus; ya no libraba batallas en las que no perdiera por lo menos un caza. Había demasiada presión sobre él y los días desfilaban batalla tras batalla hasta que se instaló en la rutina de la destrucción de sí mismo, desmoronándose poco a poco. Así llegó el día del examen final en el que sus evaluadores y sus jefes de batallón estallaron en vítores cuando ganó la batalla. De esta forma se enteró de que, en realidad, nunca ha luchado contra Mazer, sino que las batallas eran reales y que formaban parte de la tercera invasión. Había vencido a los insectores. Pero en lugar de sentirse feliz, se siente como un asesino y le da todo igual. Sus amigos intentan animarle.

Valentine va a Eros para ir con el primer grupo de colonos al mundo de los insectores. Ender forma parte de este grupo con el fin de ser el gobernador de la nueva colonia. Valentine escribe la historia de la colonia. Ender sale a explorar con la segunda nave colonizadora y vio en el paisaje imágenes del juego de la Escuela de Batalla; también encuentra una crisálida de un insector reina, preparada para lanzar al mundo nuevos insectores. La oculta y la lleva con él a todas partes. Finalmente escribe un libro con la voz de la reina insectora contando lo que habían pretendido hacer y lo que habían hecho. El libro se titulaba La Voz de los Muertos.

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

Ender

Ender es el tercero de tres hermanos que han sido seleccionados por la flota internacional como posibles estrategias para la guerra contra los insectores. Desde el inicio de su formación Ender es observado muy de cerca y finalmente ingresa en la Escuela de Batalla a la edad de seis años, alejándose de su familia. En la Escuela recibirá una despiadada instrucción a manos de los profesores. Ender deslumbra a sus compañeros y profesores por su habilidad, inteligencia, estrategias y su capacidad de analizar todo rápidamente para dominar cualquier situación sin esfuerzos. Se hace el más popular de la escuela por encabezar todas las clasificaciones; se le considera desde el principio como el único capaz de ganar la guerra insectora para la que todos se están preparando. Durante su aprendizaje tiene algunos seguidores, pero también tiene muchos enemigos.

Es ascendido prematuramente a la Escuela de Alto Mando para que Mazer Rackham, el mayor estratega de la historia y vencedor de la segunda invasión, le entrene y le instruya. Con él practica en simulaciones del más alto nivel.

Además de las cualidades que he mencionado antes, yo mencionaría la perseverancia de Ender, que siempre continua hacia delante, a pesar de las dificultades y del aislamiento al que se ve sometido en todo momento, ya que cada vez que establece una relación de amistad con alguien, es ascendido o trasladado. Por otra parte es un líder natural y tiene una gran aptitud para ejercer el mando. El aprendizaje no logra hacerle olvidar sus sentimientos ni acallar su conciencia.

Mazer Rackham

Es el mayor estratega de la historia y dirigió las tropas vencedoras en la segunda guerra insectora.

Está vivo gracias a los efectos de la relatividad; la batalla se libró setenta años antes del tiempo en el que transcurre la historia. Pasa cincuenta años en el espacio con el fin de enseñar todo lo que había aprendido de los insectores a Ender, el comandante que dirigiría las tropas en la siguiente invasión.

Valentine

Es la hermana de Ender y el personaje más importante de su vida afectiva. Al igual que su hermano está dotada de grandes cualidades aunque no es seleccionada para la Escuela de Batalla debido a su gran capacidad de empatía. Da vida al personaje de Demóstenes con el que llega a conseguir una gran influencia en círculos políticos.

Peter

Es el hermano mayor de Ender y la única persona en el mundo capaz de acabar con él. Con la creación de Locke se convierte en un líder político de la Tierra. Nunca ha tenido una relación afectiva con su hermano.

Bonzo

Es un comandante de la Escuela de Batalla que llega a ser un enemigo muy peligroso para Ender, al que incluso intenta matar después de haber sido vencido por él en una batalla. Al final muere él a manos de Ender,

Graff

Es el director de la Escuela y maneja a Ender aprovechándose de sus sentimientos. Su verdadera finalidad es convertirle en el vencedor de la tercera invasión.

OPINION PERSONAL

El Juego de Ender ha resultado ser un libro bastante interesante. En él se expone la manera en que un gobierno puede dominar la vida de las personas desde su niñez encaminando su educación a un objetivo que no tiene por qué ser justo, como en este caso, ya que cuando la batalla ha sido ganada, el vencedor lejos de sentirse feliz se considera a sí mismo un asesino y dedica su tiempo a escribir un libro sobre la civilización que ha destruido. Esto me parece muy triste, ya que Ender ha sufrido mucho y ha sido separado de todo lo que aprecia para lograr un objetivo en el que él no cree por sí mismo sino que se le ha inculcado.

También me sorprende como a pesar de ser aislado continuamente, sometido a las pruebas más duras y de no recibir muchas muestras de cariño, en ningún momento deja de luchar por conseguir la meta que le han marcado.

Por otra parte, me ha llamado mucho la atención el que sean unos niños tan pequeños los encargados de salvar el mundo.

También me gusta el final, cuando Ender recoge la crisálida de la reina de los insectores y se la guarda. Te hace pensar con qué finalidad lo hará: ¿cómo un recuerdo?, ¿para tener la posibilidad de dominar él al mundo si domina a la reina?, ¿para que los insectores vuelvan a existir y tengan una nueva civilización ya que él se considera un asesino por haberlos destruido?.