

I. El término técnico es hacker: algo intraducible al castellano, pero a él no le importa si se traduce o no. Deberían observarlo. Con Maldad de un experto se infiltra, en los sistemas de empresas, de los bancos, hace saltar claves de seguridad, penetra en áreas restringidas. También echa una ojeada a las agendas privadas de los altos ejecutivos o comprueba las cuentas y las tarjetas de crédito de los clientes en las entidades bancarias.

II. Todo eso lo hace por puro placer, por la emoción del juego, podría manipular esas cuentas en su beneficio, infiltrar virus informáticos que paralicen los sistemas o destruyan archivos. Pero a él — quizá sea demasiado joven — sólo le interesa mirar. Se limita a ser un turista fascinado, un pirata informático inofensivo.

III. A veces, a esa hora de la madrugada cuando el silencio es absoluto, se cruza en el curso de sus viajes con hermanos de culto. Sus camaradas lejanos deambulan (бродят) como él, por los fríos caminos de las líneas telefónicas y las comunicaciones por satélite. Fantasmas que sólo se materializan bajo la forma de impulsos electrónicos, y con quienes su único contacto consiste en breves diálogos en la pantalla del ordenador, a menudo llenos de referencias técnicas.

IV. Héroes de las sombras que descienden al abismo de la noche informática en busca de un sueño, de una confusa quimera hecha de bytes, de ese mundo virtual donde pueden instalarse en pocos segundos pulsando las teclas de un ordenador. Un mundo a su medida que cabe en un teclado y una pantalla, y que al mismo tiempo extiende sus tentáculos (щупальца) por el planeta como una droga cósmica. Son adictos a la informática y el ordenador.

V. Después, al alba, se frota los ojos enrojecidos, apaga el ordenador. Se irá a dormir sin pasar el umbral del sueño real y del mundo sonado, ajeno a todo que no es eso; a leyenda tejida por él, donde es el único dueño de su destino.

Выберите, какое из данных высказываний соответствует содержанию текста.

- 1) Héroes materializados bajo la forma de pulsadas electrónicas que para contactar usan tarjetas de crédito en la pantalla del ordenador.
- 2) Monstruos que pierden su forma material debido a las pulsaciones electrónicas, y cuyo único contacto se realiza con quimeras del mundo virtual.
- 3) Fantasmas que sólo se hacen realidad bajo la forma de impulsos electrónicos, y con quienes su único contacto consiste en unas palabras escritas para conversar en la pantalla del ordenador.
- 4) Adictos a la informática que sólo se presentan bajo la forma de impulsos electrónicos en busca del sueño después de largos diálogos en la pantalla del ordenador.