

1. DÓNDE ESTÁS

26 de agosto

No sabe quién es.

Mira lo que tiene delante. Solo ve agua. Parecen olas. Sí, es un mar. Mira hacia arriba. ¿Qué es esa claridad que ciega? Si es un cielo, tiene un resplandor deslumbrante; si es una bóveda, es de un material brillante. Mira abajo. El suelo es de un oscuro opaco absorbente. ¿Qué será? Podría ser madera. Mira a los lados. A izquierda y a derecha. Ahí no hay nada. Ni luz, ni materia.

Lo que le rodea es, todavía, desconocido. También su cuerpo. Tendrá que esperar a que las formas aparezcan; es solo cuestión de tiempo. En el momento preciso, se creará cada elemento de este nuevo mundo.

Ahora empiezan a aparecer las manos, todavía sin definir del todo, pero, no hay duda, son sus manos. Allá abajo, esas manchas claras anuncian el perfil de los pies. Un instante después son completamente visibles brazos, piernas, manos y pies. ¡Tiene la piel morena! Y también surge el cuerpo, musculoso. Esta vez, ¡qué suerte!, es un cuerpo masculino. Ya va rápido. En un effluvio continuo emerge la vestimenta: túnica corta, cinturón y sandalias.

La definición de todo lo demás es ya vertiginosa. En el suelo se ven los nudos y las vetas de la madera. ¡Ha acertado! Enfrente, también de madera, se dibuja un espolón de barco, y, a los lados, remos. Por fin puede moverse, se gira y ve el mástil, con una vela cuadrada desplegada. Está en la cubierta de una nave antigua. Y navega, planeando sobre la superficie del mar.

Todo lo que hay se está generando a la vez. Pronto se presentarán los retos y la forma de resolverlos determinará

el nivel de las barras marcadoras de *bio*, de *habilidad* y de *poder*, ahora en mínimos. Su cuerpo, su ropa, el contexto... todo evolucionará dependiendo de sus acciones.

Oye ya la señal sonora que anuncia el primer reto. ¿Cómo lo comunicarán? Alza la vista, buscando a su alrededor y ve un rótulo con letras púrpura superpuesto a ese cielo resplandeciente: *Cobrar el tesoro del fondo del mar*. Eso es todo. No hay más información. ¿Por dónde empezar? Todo lo que le rodea es mar y el tiempo de que dispone es limitado. No lo duda, en el barco no tiene nada que hacer, salta al agua y se sumerge.

Por suerte, el fondo arenoso del mar no es muy profundo. Se puede mover con agilidad, impulsándose con piernas y brazos. Domina esa destreza que tiene muy entrenada; la clave está en realizar movimientos rítmicos y suaves con decisión. Su cuerpo, en apariencia humano, es más que humano, y seguramente puede aguantar bastante tiempo bajo el agua sin respirar. Pero ¿hacia dónde dirigirlo? Bucea unos instantes en un zigzag de reconocimiento, con la atención alerta a lo que va a ir apareciendo de forma imprevista. Más que verlos, necesita intuir los acontecimientos y tener buenos reflejos.

De pronto divisa una forma alargada que sobresale del fondo. Quizá es el mástil de un barco hundido. Nada hacia allí lo más rápido que puede, cuando, de repente, una criatura marina descomunal aparece emergiendo desde las profundidades e interponiéndose en su camino. Es un híbrido de pulpo y medusa, y no parece amigable. Si está ahí para obstaculizarle podría ser un guardián del tesoro. Para pasarle por encima se impulsa hacia la superficie, como un pez volador, toma aire fuera y, al volver a sumergirse en una parábola perfecta, consigue dejar atrás al monstruo.

Queda poco tiempo. Tiene que darse prisa. Cuando llega al mástil, ve que son los restos de un naufragio. Penetra en el interior del navío por una escotilla. Dentro está lleno de objetos flotando, pero no reconoce nada que indique que haya

un tesoro. Se mueve esquivándolos y descubre un gran agujero en el casco, por donde asoma el ancla. Pasa a través de él y apoyado sobre un lecho de algas, descubre un baúl metálico. Lo abre con facilidad. En su interior hay una bolsa, llena de monedas de oro. Es el tesoro, lo ata a su cuerpo con el cinturón y sube a la superficie. Su barco se ha alejado, pero es capaz de nadar con tanta rapidez que consigue estar otra vez a bordo antes de que se agote el tiempo.

Primer reto superado. El primero siempre es fácil. Una parte de la recompensa es inmediata: aparecen los marineros que van a estar a sus órdenes. ¡Es el capitán! Tendrá que dar instrucciones y sabe poco de navegación. Sus recursos han aumentado tras superar el reto y no duda en canjear una parte por tener *habilidad naval* para dirigir la tripulación. La vela se ha desplegado al máximo y los remeros se mueven con sincronía, haciendo que el barco se deslice sobre las olas a gran velocidad en dirección a una costa lejana.

Su puntuación aún es baja. Todavía debe seguir resolviendo pruebas hasta llegar a la mínima requerida para que aparezca Esfinge y pueda, por fin, conocer el enigma de la partida. Debe mantenerse en alerta. Inesperadamente, a estribor, divisa otro navío. Ha salido de la nada. Va muy rápido y con un rumbo claro de colisión. Entonces, la señal sonora indica que es el siguiente reto, y el mensaje aparece de nuevo en el cielo: *Conservar el barco*.

Quizás debería atacar al navío amenazante, pero no tiene armas ni soldados. Calcula aproximadamente eslora y calado del otro barco: es más rápido que el suyo, pero bastante más pequeño. Descarta la opción de huir porque le daría alcance fácilmente. Finalmente, decide invertir los recursos de *bio* que le quedan en aumentar su grado de *astucia*, y los de *poder* en dotar a los remeros de *brazos biónicos*. La actualización es inmediata y como capitán ordena mantener el rumbo directo hacia el otro barco, a todo trapo.

El otro navío está cada vez más cerca y ya no hay ninguna duda de que pretende abordarlo. Cuando está a la distancia adecuada, ordena arriar la vela y virar todo a estribor solo usando la fuerza de los remos. Con las potentes brazadas, su barco se escora tanto que está a punto de volcar, pero rectifica la maniobra lo suficiente para estabilizarlo y ver pasar de largo al otro navío, que, para perseguirle, en un movimiento reflejo y suicida, vira sin control y se coloca al través del suyo y a merced de las olas, que lo golpean y zarandean. Ese desgobernado resulta fatal y en unos segundos vuelca. Su barco está intacto y el otro se hunde.

La superación del segundo reto proporciona nuevos recursos con los que, esta vez, a la vista de sus carencias, adquiere un arma que le gusta mucho: una *espada laser*. También adquiere una *coraza de titanio*, que le protegerá físicamente el pecho, y un *ojo telescópico*, que le permitirá enfocar los objetos a una distancia de hasta un kilómetro.

Ahora puede ver perfectamente la costa a la que se dirige. Hay una ciudad con edificios y un puerto. Conduce el barco hacia allí.

En un salto temporal característico del paso de un reto a otro, se encuentra ya entrando al bullicioso puerto de lo que parece una pequeña ciudad comercial. Uno de los marinos del muelle principal indica donde puede atracar y ayuda a sujetar las amarras. Parece que le esperaban, eso es buena señal.

La puntuación sigue baja, pero con una prueba más podría tener suficiente para que aparezca Esfinge. Baja del barco dejando a la tripulación a bordo para propiciarla, porque el tiempo disponible se está agotando. Fuera del puerto toma el camino por una de las callejuelas que se adentran en la ciudad; parecen deshabitadas. Por fin, aparece la señal sonora y el mensaje: *Conservar la vida*. Casi en seguida, ve salir de una de las casas vecinas a un gigante provisto de prótesis como

cuchillos en lugar de dedos. Se le está acercando con zancadas rotundas y gritando extrañas palabras. Para defenderse, solo cuenta con una espada láser y el traje de titanio. Tras zafarse de un primer golpe asesino, trepa a su espalda y con el mango de la espada le traba el pescuezo. El coloso se lleva las manos al cuello para zafarse; en ese preciso instante retira la espada, provocando que se degolle en el acto con sus propios cuchillos. Elegir *astucia* consume muchos recursos cada vez que se usa, pero ha valido la pena.

Después de resolver este reto, las calles se llenan de transeúntes bulliciosos y afanados, se van transformando en un sitio con vida. Eso puede ser indicio de que va a aparecer Esfinge. En efecto, ahí está. Se ha iluminado más el espacio que tiene delante y ha aparecido un personaje de gran estatura, cubierto con una túnica roja y una capucha que le tapan el cuerpo y la cara. Toda la gente ha quedado congelada, excepto él y Esfinge habla: «Enhorabuena, has conseguido la puntuación para poder conocer tu primer enigma, que es: ¿Dónde estás?». Luego, Esfinge desaparece y todos los demás personajes vuelven a moverse, con esa semblanza humana, aunque aquí nadie lo es.

El barco, el puerto, las viviendas y el aspecto de los personajes le recuerdan a los de la Grecia Antigua, la mitológica. Pero ¿dónde está exactamente? La pregunta de Esfinge requiere una respuesta concreta. ¿Qué podría adquirir para poder responder el enigma? Entre los recursos posibles hay armas y artefactos tecnológicos propios de la ciencia ficción, pero también hay personajes secundarios: gobernantes, poetas, mercenarios, dioses, oráculos... Los oráculos dan respuestas... Entonces, recuerda a aquel marinero del puerto, el único que se ha comunicado con él aparte de Esfinge. ¿A ver? Sí, está entre los personajes secundarios modificables. Sin dudar, canjea una buena parte de puntuación para convertirlo en oráculo.

Deshaciendo el camino, regresa al puerto tan rápido como puede. El personaje está donde lo dejó, aunque ahora tiene un aspecto diferente: sus ropas son blancas y le rodea una luminiscencia, como una especie de aura. Sin perder tiempo, porque ya queda poco, le consulta directamente: «Necesito saber dónde estoy. No tengo mapas, ni tampoco referencias, ¿cómo puedo averiguarlo?» El marinero-oráculo le responde: «Si sabes de dónde vienes, podrás saber dónde estás; y si sabes dónde estás, sabrás a dónde irás». Después de esa declaración, el oráculo desaparece. ¿Qué significa esa especie de acertijo? ¡Debe descifrarlo! Vuelve a invertir una buena cantidad en *astucia*. Al llegar al barco y mirar hacia el mar, hacia atrás, una nube surge de la nada y se dirige, veloz, hacia el horizonte. Decide seguirla porque cree que ha comprendido. Emprende la ruta inversa al camino realizado desde el comienzo. Cuando llega a un lugar donde el agua se ha calmado y se acaba el paisaje, responde el enigma: «Esfinge: estoy en el inicio».

* * *

—Enigma superado, ¡enhorabuena, jugadora Paranoia! —se oye decir a la voz del presentador de las galas de esta fase final del torneo del videojuego *Katharsis* que, en paralelo, se celebran en diez pabellones en diez países diferentes—. A partir de ahora, como sabéis, por haber superado la partida inicial, se asigna el nombre provisional de KaParanoia, abreviado KaPa, al personaje de Paranoia.

El presentador se dirige al centro del escenario, detrás está la gran pantalla, y sigue hablando.

—Mientras el jugador se prepara para saludaros, aprovechando que las partidas inaugurales se retransmiten por abierto a todo el mundo, me vais a permitir que hable de *Katharsis*, para aquellos que no lo conocen.

En la pantalla aparecen, entonces, imágenes de promoción del videojuego.

—*Katharsis* es un juego *immersivo* en *primera persona* donde los jugadores interactúan usando un equipo de realidad virtual. El jugador experimenta «en primera persona» lo que le pasa a su personaje en el juego, es lo mismo que veis y oís el público a través de la pantalla. *Katharsis* es, también, un videojuego de habilidad y, a la vez, es un juego de estrategia.

Ahora se muestran imágenes de lucha y también paisajes simulados con un realismo espectacular.

—Pero, sin duda —continúa—, su gran baza diferenciadora es la personalización del personaje de cada jugador. ¿En qué consiste? No os desvelaré ningún secreto porque es lo que lo ha convertido en la gran novedad de la temporada. El elemento fundamental es la inteligencia artificial de *Katharsis*, que asigna el germen inicial de un personaje a cada jugador según su perfil. El personaje se va completando con cada partida y con los datos del jugador accesibles en Internet y en las redes sociales. Y todo eso sin intervención humana. Los retos, enigmas y misiones son producidos automáticamente por el algoritmo del sistema a partir de las acciones y el perfil del jugador.

El presentador mira su reloj. Paranoia no puede tardar en aparecer en el escenario.

—Para acabar, tened en cuenta que los personajes que van superando partidas van evolucionando y formándose hasta llegar a la última partida, con la que, por fin, se mostrará el aspecto final y la identidad del personaje ganador. Espero que nos acompañéis hasta el final.