

1

UN JUEGO EN 5D

La aventura empezó la Navidad del año 2035. Fue un día muy especial para los hermanos Sara y Frank Derek, por dos motivos: uno bueno y otro malo. El bueno es que recibieron un regalo maravilloso: una consola Play en 5D con un juego de título espectacular, *Viaje al centro de CityPlay*. El malo fue que, por primera vez en su vida, y por causas misteriosas, sus padres no pasaron la Navidad con ellos.

Pero antes de narrar la extraña historia que empezó aquel día, hay que contar algunos detalles sobre sus protagonistas: la familia Derek.

La madre, Eva Derek, era la informática jefe del Departamento de Desarrollo de Laid Corporation, la mayor multinacional de videojuegos del mundo. En los últimos quince años, había intervenido en el diseño de algunos de los videojuegos con mayor éxito del mundo, había inventado las consolas 4D y se había convertido en una de las máximas autoridades mundiales en los proyectos más vanguardistas de juegos en 5D.

El padre, Joshua Derek, tenía un empleo muy bueno, pero menos espectacular: era jefe de investigación en Peach, la empresa de ordenadores, móviles, *tablets* y *software* que, en 2035, había sustituido a Apple.

La familia Derek había vivido siempre en una casita con jardín en Los Ángeles, no muy lejos de Hollywood y Beverly Hills. Pero, al cumplir Sara los 15 años y Frank los 14, hubo un brusco cambio de planes. Un día, Eva y Joshua Derek llamaron a sus dos hijos después de la cena, apagaron el televisor y los ordenadores, y expusieron su idea: ese mismo verano, Sara y Frank empezarían a vivir en casa de sus abuelos: el Rancho Derek.

Ni a Sara ni a Frank les gustó la idea. Y protestaron:

–Vosotros, en Los Ángeles, y nosotros, ¡perdidos en los bosques de Oregón! –exclamó Frank–. ¡No hay derecho!

–El rancho queda a seis kilómetros de Pienville, y en Pienville solo hay 900 habitantes y tres tiendas –añadió Sara–. ¡Contadas!

Pero Eva y Joshua Derek fueron inflexibles y desplegaron tres argumentos de peso.

Primero. No les gustaba que sus hijos pasaran toda su infancia en un ambiente urbano como el de Los Ángeles. En el Rancho Derek estarían en contacto con la naturaleza: había inmensos bosques de secuoyas, cinco caballos en los establos, unas cuantas vacas, huerto y aire puro.

Segundo. No estarían solos, sino con sus abuelos Amy y Peter Derek, dos vejetes risueños y encantadores que les enseñarían a adaptarse a la vida en el campo.

Tercero. La separación sería provisional y duraría solo un curso. Eva y Joshua Derek estaban hartos de pasar su vida encerrados en oficinas: su proyecto era

ahorrar lo bastante para retirarse en el campo. Pasado un año, los padres se instalarían también en el Rancho Derek.

El último argumento convenció a Sara y a Frank. La separación sería provisional. Además, aquel curso sería una especie de año vacacional, ya que sus abuelos les dejaban mucha libertad y no controlaban nunca si hacían los deberes o estudiaban cuando había exámenes.

A finales de agosto del 2035, Sara y Frank Derek hicieron sus maletas y se instalaron en el Rancho Derek. A partir de ese momento, la familia siguió reuniéndose cada quince días. Los padres tomaban en Los Ángeles el avión hasta Portland, la ciudad más importante del estado de Oregón, y desde el aeropuerto alquilaban un coche hasta el Rancho Derek. Se divertían y hacían excursiones de fin de semana. En una de ellas, subieron a un lago de un volcán apagado, en el cráter Lake National Park, el mayor centro turístico de Oregón.

Todo funcionaba a la perfección. Los padres trabajaban en Los Ángeles y preparaban su plácido retiro. Los chicos iban cada día en bicicleta al instituto de Pienville y se adaptaron de maravilla a la vida en los bosques.

Hasta que, a finales de noviembre, empezaron a ocurrir cosas raras. Joshua Derek llamó por teléfono un viernes y anunció:

—Este fin de semana nos tocaba ir al rancho. Pero no podemos hacer el viaje.

Frank y Sara se quedaron perplejos. Por más que insistieron, su padre no les dio ninguna explicación.

Dos semanas más tarde, se repitió la situación. Joshua Derek llamó el viernes y dijo:

–Esta semana tampoco iremos.

–¿Por qué?

–Han surgido... problemas.

–¿Puedo hablar con mamá? –imploró Sara.

–No... No está...

–¿Dónde ha ido?

–Ahora no se puede poner.

–¿Por qué? ¿Está enferma?

–No –respondió Joshua Derek, pero luego añadió–:

Sí.

–¿En qué quedamos? ¿Sí o no?

–Sí, en cierto modo...

El padre, incómodo, acabó colgando el teléfono. Peter Derek, el abuelo, llamó otra vez a Los Ángeles, pero no logró aclarar el asunto.

Sara y Frank intentaron ponerse en contacto con su madre por otras vías, pero con escaso éxito. No respondía al teléfono móvil. Lograron que contestara a sus *mails*, pero las respuestas eran tan genéricas y evasivas que llegaron a la conclusión de que las escribía su padre, para tranquilizarles. Algo parecido ocurría en Eyebook, la red social que en 2035 había sustituido a Facebook. En la página de Eva Derek aparecían actualizaciones de vez en cuando, pero ningún nuevo vídeo suyo. Pese a que a Eva Derek le encantaba colgar vídeos 3D en Eyebook.

Sara y Frank estaban preocupados. ¿Qué le ocurría a su madre? Empezaron a comerse el coco y a urdir teorías, a cual más rocambolesca: que padecía una enfermedad rara, que había sufrido un accidente de coche, que quería divorciarse de su padre, que había recibido una oferta laboral de China, que estaba en la cárcel por algún asunto de espionaje industrial, que se había metido en política, que estaba implicada en un turbio asunto de la CIA y algunas más. Fueron tantas y tan estrafalarias sus teorías que lo curioso fue que no acertaran con ninguna.

Y, ahora sí, volvemos al principio de esta historia: al día de Navidad del año 2035 en el Rancho Derek, la primera Navidad que Eva y Joshua Derek no celebraron con sus hijos.

Pero Frank y Sara tuvieron al menos una alegría: recibieron un regalo de lujo. Se trataba de una Play en 5D con el juego *Viaje al centro de CityPlay*. Fue una sorpresa: el paquete no les llegó por el correo habitual, sino que se lo trajo su vecino, Ned Smollett. Iba empaquetado en dos enormes cajas de cartón. A medida que Frank, todo un experto en videojuegos, sacaba piezas y aparatos de las cajas, se maravillaba más y más.

—¡Esto es increíble! —exclamó—. Nunca había visto un juego de realidad virtual como este.

—¿Por qué? —respondió Sara, que se aburría con los videojuegos—. ¿Qué tiene de particular?

—¡Que es un juego en 5D!

—¿En 5D?

—¡Esto será un colosal salto hacia delante! ¡Lo más nuevo! —exclamó Frank.

A finales del siglo xx, se habían desarrollado los videojuegos más primitivos, en 2D. Tenían lugar en una simple pantalla plana y se accionaban con mandos a distancia. A partir de 2019 habían empezado a aparecer los juegos en 3D, que añadían la tercera dimensión del espacio y que requerían cuatro pantallas: una para mirar de frente, una para cada lado y una última para mirar hacia atrás.

Pero tanto chicos como adultos pedían más y más realismo. En el 2027 empezó a generalizarse el sistema 4D, que añadía una cuarta dimensión: la de los sentidos. Los jugadores se conectaban a la cabeza una especie de casco con sensores y, mientras jugaban, podían sentir con precisión lo que les ocurría en el juego. Por ejemplo, si se caían al agua, se notaban mojados. Si se comían una hamburguesa, tenían en la boca su sabor. Si andaban por un pinar, notaban el aroma de los pinos.

El éxito de los juegos en 4D había sido fulgurante, pero las grandes multinacionales no descansaban nunca, y habían iniciado en seguida sus investigaciones para dar otro paso en busca del máximo realismo: el juego en 5D.

Sara no estaba muy al corriente de esas cosas y preguntó:

—A ver: ¿en qué consiste exactamente el 5D?

—Es la quinta dimensión —respondió Frank—. El pensamiento.

Sara respondió con ironía:

–No sabía que hubiera que pensar en los videojuegos.

–¡Muy graciosa!

Frank siguió montando la consola, pero intervino Amy, su abuela.

–Si no se lo vas a contar a tu hermana, dímelo a mí.

–¡Y a mí! –añadió Peter, el abuelo.

–¿Para qué? –protestó Frank–. Los mayores no entendéis nada de videojuegos.

–Al menos, queremos intentarlo –dijo Peter.

–Vamos, explícalo.

Amy Derek cocinaba unos púdinges y unos pasteles para chuparse los dedos. El glotón de Frank no podía negarle nada, de forma que contestó:

–En los juegos en 5D deben intervenir los pensamientos e incluso los sentimientos. Los personajes del juego están contruidos de tal forma que imitan el comportamiento de los seres humanos. Cuando entras en el juego, te encuentras con personajes que tienen cada uno su propia personalidad. Que, en cierta manera, piensan y sienten.

–¡Menuda estupidez! –exclamó Sara.

–¿Por qué? –contestó Frank.

–Si queremos personajes reales, que piensen y sientan, ya tenemos el mundo real.

–Pero en el mundo real no hay aventuras emocionantes. Ni tienes vidas de reserva.

–¿Y qué?

–Que en la consola puedes vivir aventuras interesantes, con el máximo realismo y, si te matan, renaces...

La conversación entre Sara y Frank acabó, como era habitual, en pelea. Amy les dejó desfogarse e intervino:

–Un momento de paz, por favor. Frank: ¿quieres decir que los personajes de *Viaje al centro de CityPlay* se comportan como humanos de verdad?

–Exacto. La gracia es que no tienen un destino o una manera de actuar fijos. Piensan y sienten y, por lo tanto, pueden emprender acciones que sorprenden al jugador.

–¿Quieres decir que son libres? ¿Como seres humanos de verdad?

–No exactamente. Pero están contruidos de tal manera que *parecen* ser libres.

–¿Y eso cómo se hace? –preguntó Peter.

–No lo sé. Es algo muy complicado construir un personaje virtual que parezca real. Hay que ser un genio de la informática para lograrlo. Como, por ejemplo...

En este punto, Frank se cortó y hubo un silencio incómodo. No acabó la frase, y tampoco la acabaron Sara ni los abuelos, aunque todos supieran lo que había estado a punto de decir: «Como, por ejemplo, mamá».

EL 'CHRISTMAS' Y LA CARTA

Eva Derek era una de las máximas expertas mundiales en la investigación y el desarrollo de los videojuegos en 5D. Y lo más extraño era que la consola y el juego no llevaban ninguna marca, pese a que, con toda probabilidad, habían sido fabricados por Laid Corporation, la multinacional para la que trabajaba Eva.

La tele y los periódicos llevaban años hablando de las futuras consolas en 5D, pero aún no existían. Ninguna empresa, ni siquiera Laid, las comercializaba. El hecho daba aún más valor a ese regalo de Navidad: la consola y el juego en 5D eran prototipos. Quizás Eva Derek había pensado que sus hijos eran las personas más adecuadas para probar sus últimos inventos en informática.

—¡Seguro que esta consola es un invento de mamá!
—exclamó Frank.

Amy asintió y dijo:

—Puede que haya estado muy atareada con ella.
Y por eso lleva tiempo sin venir.

—Su trabajo debe de ser muy absorbente —añadió Peter.

—Es posible —susurró Sara, sin mucha convicción.

Mientras, Frank se dedicaba a registrar las cajas. En el fondo de la más grande, encontró un sobre y lo

abrió. Dentro había un típico *christmas* con un abeto navideño y un Santa Claus cargado de regalos. Y el texto de la felicitación:

Queridos hijos:

Os enviamos este juego para que os divirtáis en estas largas vacaciones. En el Rancho Derek nieva mucho y seguro que estaréis a gusto con *Viaje al centro de CityPlay*. Es un juego en 5D, aún en fase de prueba. No llegará a las tiendas hasta dentro de dos o tres años.

Pasad buenos ratos. Explorad el juego: es todo un mundo. Esperamos que en su interior hagáis grandes descubrimientos. Necesitamos de todo vuestro talento.

Un millón de besos.

Vuestros padres, Eva y Joshua

Lo primero que saltaba a la vista de esa felicitación era que la letra era de Joshua. Y lo segundo, que la firma de Eva Derek no era auténtica: su padre era bastante torpe imitando la letra de los demás.

Sara y Frank se observaron por el rabillo del ojo, y luego cruzaron sus miradas con los abuelos, que tampoco dijeron ni pío. La conclusión era clara: Eva Derek seguía misteriosamente desaparecida.

Amy Derek carraspeó de golpe y exclamó:

—Bien. ¡Pues ya sabéis qué tenéis que hacer, chicos!

—¿Qué?

–Montar esa Play en 5D y empezar a jugar.

–Y rápido –añadió el abuelo–. Porque está cayendo una nevada que no podremos salir del rancho en una semana.

–Encantado –dijo Frank–. ¿Vienes, Sara?

–¿A dónde?

–Esta consola es enorme. Habrá que montarla en el sótano y necesitaré que me eches una mano.

A Sara no le apasionaban los videojuegos, pero como nevaba y no tenía nada mejor que hacer ayudó a su hermano a instalar la increíble videoconsola.

Todo era nuevo, avanzadísimo y vanguardista, hasta para Frank, que era todo un experto. Lo primero que observó es que la Play en 5D era tan realista que no tenía ni pantalla. La anterior generación de consolas había empezado con cuatro pantallas y, en sus últimas versiones, las había sustituido por una sola pantalla continua de forma circular, que rodeaba a los jugadores por todos lados.

En el caso de la 5D ya no había ni pantalla porque, para sugerir mejor el espacio, las imágenes del juego se proyectaban en el aire, mediante hologramas en tres dimensiones. Algo parecido a las imágenes en las transmisiones de las películas de *Star Wars*, pero mucho más sofisticado. Personajes, calles, muebles, edificios, árboles, carteles, coches, semáforos y todo cuanto formaba parte del videojuego flotaba en el aire de la habitación.

Todo ello era de gran complejidad y Frank se quedó maravillado al arrancar los discos duros de la

consola y el del juego: contenían poco más de mil terabytes de información, o sea, un millón de gigas. Los juegos más potentes en 4D, en cambio, apenas alcanzaban unos millares de gigas. Le mostró los datos a Sara y dijo:

–¿Sabes para qué son todos esos gigas de memoria?

–Para definir los decorados y las situaciones, ¿no?

–Te equivocas. Eso es fácil. Si este juego consume tanta memoria es... ¡por los personajes!

–¿Qué quieres decir?

–Los personajes parecen reales. ¡Actúan como si fueran libres! Y la libertad ocupa muchos gigas de memoria.

–¡No digas tonterías!

Frank tardó dos horas en montar la consola. Con todos los aparatos listos y en funcionamiento, anunció:

–¡Ya podemos empezar!

Le pasó un casco con sensores a Sara, que lo rechazó.

–¿No quieres jugar? –preguntó Frank.

–Puedo verlo desde fuera, ¿no?

–Por supuesto. Pero no sabes lo que te pierdes.

Sara se sentó en una butaca. Frank se puso el casco, apagó las luces y puso en marcha la consola.

Apareció flotando, en medio de la sala, un cartel que decía:

«Welcome to CITYPLAY».

Era el nombre de la ciudad ficticia que aparecería en el videojuego, y que venía a ser una mezcla

de ensueño entre Los Ángeles, Nueva York, París y Shangái.

A continuación apareció un menú de entrada. Había un listado de opciones para establecer el tipo de juego. Algunas de ellas eran:

Policías y FBI
Intrigas amorosas
Ligues frívolos
Todos los deportes
Amigos y relaciones
Matrimonios y divorcios
Empresas y trabajos
Violencia en la ciudad
Tiendas y supermercados
Constructores de rascacielos
Guerras e invasiones

Todos ellos eran juegos de rol temáticos: el jugador tenía que elegir una opción, marcar una de las múltiples subopciones y crearse un personaje para empezar la partida. En el caso de Frank, eligió la opción «Juego de violencia», que ya era su especialidad en las consolas 4D. Apareció un submenú:

Ladrones de guante blanco
Atracadores
Expresidarios
Drogadictos
Asesinos en serie

Locos al volante
Falsos culpables
Especialistas en armas

Y la lista seguía hasta 34 posibilidades. Frank eligió «Locos al volante» e inició el siguiente paso: la configuración del personaje, en forma de holograma. Lo construyó como un tipo fornido y moreno, con el pelo rapado al uno, vestido con camiseta imperio y pantalón corto. Y lo bautizó como Tom. Aquella parte no era muy distinta de los juegos tradicionales.

Arrancó el juego y Sara bostezó. Imaginaba la continuación: una sucesión de episodios de violencia en la que el holograma de Tom, pistola en mano, robaría motos, deportivos, camiones, coches patrulla, quads y todo tipo de vehículos de dos, tres o cuatro ruedas para acabar perseguido por toda la policía de CityPlay y muerto por un balazo o un misil lanzado desde un helicóptero.

En lo esencial, no era muy distinto a otros videojuegos anteriores, aunque sí mucho más realista: los personajes, los coches y las casas flotaban como fantasmas en medio del sótano y, en ocasiones, Sara casi tenía la tentación de estirar el brazo para tocarlos.

Como Frank no era muy ducho en *Viaje al centro de CityPlay*, a los cinco minutos Tom ya había sido rodeado por la policía y estaba muerto. Ningún problema. Frank utilizó una nueva vida, resucitó a Tom y empezó la segunda partida. Con una pistola en el cinto, Tom salió de su casa y recorrió una calle bordeada de árboles y casas unifamiliares. En el jardín de la segunda

casa a la derecha, había un chico ocupado en limpiar su coche, un Chevrolet gris metalizado.

Nada más verlo, Sara se quedó fascinada.

Era un joven pálido y delgado. Su pelo era negro y lo llevaba largo y más bien descuidado. Tenía la boca pequeña, labios rosados, nariz respingona y unos ojos de un azul oscuro que asomaban tras unas pestañas largas. Su mirada era lánguida y melancólica. Sara pensó en seguida que debía de ser un chico muy dulce, sensible y soñador. Y su imagen en el juego ¡era tan real!

Tan real que estuvo a punto de decirle buenas tardes y saludarlo con un gesto. En el último momento, sin embargo, se reprimió y se mordió los labios.

«Soy tonta», pensó Sara. «Solo es un holograma proyectado por ordenador».

Pero se sentía extrañamente traspuesta. Temblaba de pies a cabeza y se notaba la garganta seca. No se sentía capaz de seguir soportando la visión del chico sin hablarle o cogerlo del brazo. Se levantó de un salto y salió de la habitación corriendo, sin aliento, como si le persiguiera un fantasma.

Sara se refugió en su cuarto y pasó el resto del día intentando no pensar en él. En vano se decía que, por más guapo que fuera, no era más que un ser virtual y, por lo tanto, inexistente. Se acostó y siguió asaltándole la imagen: el cabello negro, la tez pálida, los profundos y melancólicos ojos azul oscuro.

Dio muchas vueltas en la cama y, antes de quedarse dormida, recordó una frase de la carta de su padre que le había sorprendido:

«Explorad el juego: es todo un mundo. Esperamos que en su interior hagáis grandes descubrimientos. Necesitamos de todo vuestro talento».

¿A qué «descubrimientos» se referiría?