

Capítulo 31 - Rompecabezas temático - El juego en el carrusel: Una película de terror LitRPG

- Capítulo 31 - Rompecabezas temático - El juego en el carrusel: Una película de terror
LitRPG

Capítulo 31 - Rompecabezas temático - El juego en el carrusel: Una película de terror LitRPG

Cuando vi por primera vez las convenciones de los enemigos en esta historia, pensé que se trataba de una sala de escape, un género de películas de horror en las que un personaje enfrenta obstáculos para intentar escapar hacia la libertad.

Era seguro decir que tenía razón.

Primero, era fundamental entender cómo funcionaban los NPC. Los observamos y estudiamos lo mejor que pudimos. Los sustitutos no eran NPCs normales que siguieran un guion y podían ser persuadidos, convencidos o intimidadores. Estos sustitutos seguían nuestras sugerencias... pero Andrew, Michael y Lila encarnaban el dicho: "Puedes llevar un caballo hasta el agua, pero no hacerlo beber."

Deseaba saltar a través de la pantalla y estrangularlos. Isaac convenció a Michael de fabricar una cámara de sueño fácilmente, porque eso era algo que Michael ya tendía a hacer. Lograr que actuaran en contra de sus personalidades predefinidas era sumamente difícil.

"Actúa exactamente como el verdadero Andrew," dijo Cassie. "Isaac, mira. Limpia sus gafas de la misma forma. Es idéntico a él."

En el IBECS, Andrew respiraba sobre sus gafas para formar condensación y luego las limpiaba.

"Estoy bastante seguro de que todas las personas que usan gafas hacen eso," dijo Isaac. "Si empieza a hablar de Green Day, montañas rusas o cerdos en tazas, entonces quizás me convenza."

Los hermanos Hughes estaban de guardia vigilando a los sustitutos. Aunque no los necesitaran, ya que no irían a ninguna parte sin nuestra ayuda.

Estaba examinando el diseño del IBECS, que teníamos acceso a través de uno de los grandes cubos en 3D, como el que jugué cerca del plató de lanzamiento. Encontrarlo no fue fácil (estaba en un armario de almacenamiento con una puerta de ciencia ficción que solo aparecía cuando Rudy,

el capitán, pasaba cerca), pero una vez que lo tuvimos, tuvimos que aprender a usarlo. Solo podíamos ver tanto de la nave como los sustitutos habían desbloqueado. Esa era una limitación impuesta por Carousel porque no podía encontrar una razón en la historia para ello.

Lo miré tanto tiempo al holograma que finalmente algo hizo clic en mi mente.

"Lo tengo," dije. "Si logramos que bloqueen las entradas de aire en el pasillo 3A, eso activará el sistema para abrir la puerta hacia el Cuenca B, ventilando la nave. Una vez en el Cuenca B, podrán pasar directamente al pasillo 3B."

Antoine observaba el mismo diagrama y asintió con la cabeza.

"El diseño del módulo me está volviendo loco," dijo, mirando el pequeño holograma mientras le mostraba las flechas que explicaban el sistema de flujo de aire. "Estas habitaciones están justo una al lado de la otra, pero no comparten un sistema de ventilación. El 3B está conectado al sistema de soporte vital en la parte trasera, y el 3A a la estación de emergencias secundaria en la parte delantera. Esto es absurdo."

Lo era.

Se acercó al botón rojo que parecía ser el botón universal de "hablar con los sustitutos del Jugador" y comenzó a transmitir mi idea fuera de pantalla.

Los sustitutos del jugador escucharon nuestro plan, pero no actuaron porque estaban fuera de pantalla, y algo así debía ocurrir en pantalla.

No estarían en pantalla por un buen rato porque, en ese momento, la sustituta Lila del Wallflower había tomado demasiadas pastillas para dormir que encontró, y el Dr. Andrew Hughes intentaba mantenerla con vida después de haberle bombeado el estómago. Esto era solo una de las muchas cosas que sucedían con los sustitutos. Seguían nuestras sugerencias, pero también contribuían con dramas en la historia en contra de nuestra voluntad.

"Ella estará bien," dijo el Dr. Hughes. "No te sorprendería descubrir que uno de los pocos eventos médicos para los que la Sala Médica estaba preparada fue una sobredosis."

Se paró sobre ella y colocó el dorso de su mano en su frente húmeda y fría.

"¿Ella dijo por qué lo hizo?" preguntó Michael con cautela. "No me digas que ella es..." Su voz se apagó, sin querer pronunciar esas palabras, sin querer lanzarlas al aire.

"No, nada de eso," respondió Andrew. "Ha estado teniendo dificultades para dormir ahora que su Cámara de Sueño Profundo ha dejado de responder. El insomnio puede distorsionar el juicio."

Hubo una pausa mientras ambos miraban hacia abajo a la joven pálida.

"En ese caso," dijo Michael, "realmente necesitaría algunas de esas pastillas para dormir. Cada vez que cierro los ojos, siento bichos por todas partes. Si pudiera encontrar algo inflamable por aquí,

me prendería fuego.”

Michael tenía un sentido del humor macabro, aprendí a lo largo de nuestro tiempo observándolo.

Nos habíamos sentado y los observábamos mientras Lila tomaba lentamente una pastilla para dormir cada vez durante la noche, en un intento de encontrar alivio de los bichos. No funcionó. Es probable que no se diera cuenta de que estaba tomando demasiado—ni nosotros nos dimos cuenta de qué estaba ocurriendo hasta que Andrew dio la alarma.

Habían creado una especie de campamento en la Sala Médica a la que habían podido acceder. La única ventaja de esa habitación era que tenía cuatro camas individuales, elevadas del suelo por un pilar metálico resistente. Lubricaron el pilar en la esperanza de que los chinches no treparan por él mientras dormían.

No tuvieron demasiado éxito.

La escena en sí era realmente poderosa y contundente, con un trabajo de personajes y conversaciones sobre la vida y la muerte.

Nos resultaba frustrante, sin embargo, porque eso era lo que ellos hacían en lugar de buscar maneras de avanzar en la huida. No estaban explorando para nosotros.

Supuse que era intencional. La única forma de que avanzaran sería si los ayudáramos. Debido a los problemas de salud de Lila, habían estado en pantalla y fuera de ella y ahora estaban disfrutando de un descanso fuera de la pantalla.

Basándome en lo que había ocurrido antes, era evidente que en cuanto volvieran a estar en pantalla, intentarían nuestro plan. Primero, tendrían que prepararlo en la grabación fingiendo que lo idearon ellos, y luego tendrían que ejecutarlo bloqueando las rejillas de ventilación en todo un pasillo.

Utilizar a un oficial para engañar a IBECS ya no funcionaba—eso fue algo que ocurrió una sola vez. Sería una historia bastante aburrida si pudieran usarlo como un pasaporte para sortear la nave. Ahora, teníamos que idear otras formas de atravesar el laberinto.

Era un rompecabezas en sí mismo.

Volvieron a la pantalla.

“Sabes, he estado pensando en cómo circula el aire en esta nave,” dijo Andrew. “Todo es por algoritmos. Ni siquiera estoy seguro de cuánto control tiene IBECS sobre ello de manera consciente.”

“¿Qué quieres decir?” preguntó Michael mientras se sentaba en su camilla de alta tecnología.

“Creo que podemos engañarlo para que abra la puerta al depósito de estribor.”

“¿Podemos engañarlo?” repitió Michael.

“Sí,” dijo Andrew. “Solo se trata de hacerle creer que hay un problema en el flujo de aire. Se arreglará automáticamente, independientemente de lo que esa máquina loca quiera pensar.”

"Pensé que IBECS estaba diseñado para repararse a sí mismo. ¿Cuánto tiempo le duraría ese truco?" preguntó Michael.

"Será suficiente para que pasemos por una puerta," dijo Andrew.

Michael miró hacia atrás, sobre su hombro, a Lila, que aún estaba sedada pero en proceso de sanación.

"Indícame qué hacer," dijo.

Así que observamos cómo ellos tomaban trapos empapados en una sustancia que parecía casi como crema vapor, y comenzaban a taponar toda la ventilación en el pasillo 3A.

Era la espera más frustrante posible porque ni siquiera sabía si mi plan funcionaría. A diferencia de nosotros, ellos no parecían entender que tenían un reloj en cuenta regresiva, a pesar de que se les había informado. Entraba por una oreja y salía por la otra. Sus personajes desconocían la situación del combustible, o al menos no tenían idea de lo grave que era.

Nunca nos reconocieron tras la conversación, por lo que tenía sentido que no pudieran actuar como si supieran del problema del combustible. Probablemente había alguna forma de informárselos, pero habíamos perdido esa escena clave.

Ellos funcionaban, y hablaban de sus viejas vidas y antiguas novias cuando, finalmente, Lila logró acercarse y preguntar qué había ocurrido.

Mostraban apoyo hacia ella, y compartieron un momento de unión del equipo con Andrew prometiendo mantenerlos a salvo hasta que algún día pudieran regresar a casa. Mientras le daba un abrazo a Lila, Michael—demasiado machista para ese tipo de muestras—solo le dio una palmada en la espalda y dijo: “Aguanta allí,” como si no estuviera seguro de si los sedantes fueron un accidente o no.

"¡Oh, Dios mío, por favor, solo bloqueen esas malditas ventilaciones!" gritó Isaac hacia el abismo desde su asiento en las cubiertas superiores de la plataforma de vuelo de nuestra nave.

Nadie le disputó, porque todos sentíamos lo mismo. Era como si Carousel nos estuviera poniendo a prueba.

Mirarlos era nuestro único entretenimiento, y la frustración crecía sin cesar.

"¡Espera!" exclamó Cassie. "¡Bobby está despierto! ¡Acaba de despertar!"

Esa era una buena noticia. La probabilidad de que Cassie, con su patrón de Angustia, pudiera ver los estados de todos nuestros aliados, incluido si Bobby estaba consciente, siempre era útil. Como había estado dormido casi toda la película, era momento de que despertara.

"IBECS," dije, "¿puedes por favor hacerle una señal al oficial Bobby Gill?"

Por suerte, IBECS no se resistió, y vimos la enorme sala llena de cuerpos de animales conectados a tubos, imagen que había visto en las grabaciones.

Apreté una sonrisa mientras los demás contemplaban los horrores.

Bobby salió de su Cámara de Sueño Profundo, desnudo como el día en que nació. Literalmente, ninguno de los otros había sido desenclavado, pero no tuve tiempo de preguntarle por qué. Él estaba fuera de escena, así que tuvimos la oportunidad de hablar con él.

"¡Bobby!" gritó Antoine.

La cabeza de Bobby se levantó, desconcertado por el origen del sonido. Miró alrededor de la sala. No parecía sorprendido al ver las monstruosidades atadas en sus vasijas gigantes; debía haber tenido escenas en esa sala anteriormente, o simplemente poseía recuerdos de su personaje que las hacían familiares.

Se afanó en colocarse su astromodalidad, que era utilizada por todos los pasajeros, y siguió buscando la voz de Antoine.

"¡A tu izquierda!" gritó Antoine.

Finalmente, Bobby la encontró. Parecía que no tenía una pantalla que nos mostrara, solo un pequeño dispositivo con un botón para comunicarse con nosotros.

¿Ya pasó la Primera Sangre? preguntó Bobby.

Sí, respondí. Por suerte, los pasajeros heridos que comenzaban a despertar contaron como la Primera Sangre. La muerte no era necesaria.

Él asintió. "Mi personaje diseñó estos módulos para cultivar proteínas en el espacio exterior, y KRSL me pagó para comprobar si era un programa viable."

Pensábamos algo así, dije.

Asintió, aún aturdido.

—¿Cuál es el Gran Villano? —preguntó.

—Chinches —respondí.

Asintió lentamente y, confundido, dijo: "¿Espera, qué?"

Eso seguro lo despertó de golpe.

Pasamos los siguientes veinte minutos hablando de todo lo ocurrido, tratando de ponerlo al día.

Había una razón por la que Carousel lo había mantenido dormido tanto tiempo: su personaje en realidad sabía mucho sobre la nave. Era un oficial de ciencias, como en Star Trek.

Lamentablemente, no tenía tanta autoridad con IBECS como otros oficiales, pero al menos tenía algo.

—Pensé que serían extraterrestres —dijo Bobby—. No podía creerlo cuando nos llevaron en la nave. ¿Dónde están ustedes, en realidad?

—Estamos en órbita alrededor de IBECS, en una nave alienígena del año 4021 o algo así —dije.

Él asintió, aceptándolo con tranquilidad. —¿Y cuál es el plan? Ya estamos llegando a la mitad del recorrido, ¿verdad?

—Necesitamos que te pongas en contacto con los sustitutos del Jugador —dije—. Ahora mismo intentan llegar por el pasillo 3B, lo que significa que casi están donde tú te encuentras.

Bobby asintió. —No sé si conseguiré salir de aquí. Les preocupaba que los animales propagaran enfermedades, a pesar de que les expliqué que eso era prácticamente imposible, ya que todos esos animales se habían criado en laboratorios a partir de embriones. Sacudió la cabeza y rodó los ojos. “El gerente del proyecto conocía el término ‘enfermedad de vaca loca’ y no paraba de repetirlo... idiota...”

El personaje de Bobby parecía tener fuertes sentimientos hacia KRSL.

—Es algo realmente salvaje —dijo, mirando de nuevo a los grandes tanques llenos de vacas sin cabeza que movían sus patas como si caminaran, suspendidas en sus contenedores.

No sabíamos si el personaje de Bobby era especial para la historia. Era un "Wallflower", y su tropo de Recast, que le permitía actuar como un personaje secundario, no necesariamente le otorgaba roles importantes. Lo colocaba en lugares donde podía darle significado a su personaje, aunque hasta ahora, había ignorado principalmente a su personaje y se unía a nosotros como si fuera parte del grupo, algo que probablemente haría también en esta historia.

—Perderse en el espacio para siempre no suena muy divertido —dijo—. ¿Qué tan lejos estamos del timón?

—Ni siquiera estamos a mitad de camino —respondí—. Tendrán que apurarse. Ese es el principal problema: cada vez que les damos una orden, añaden como tres capas de historia y problemas de personajes antes de ejecutarla. El ciclo argumental se escapa mientras hablan de sus perros de la infancia.

—Los pondré en marcha —dijo—. Creo que lo primero que debo hacer es llamarlos y decirles que vengan a mí si ya van en esa dirección.

—Eso les dará un poco de ánimo —comentó Antoine—. Hace semanas que no ven a otro humano sano.

Nos recostamos mientras Bobby cortaba la llamada con nosotros. Aún podíamos verlo a través de la cámara, IBECS no nos complicaba ese acceso. Después de aprender a comunicar una señal a otros personajes en la historia, parecía que habíamos logrado eso, y ya no sería un problema.

Ese era un tema para la trama: una vez que resolvías algo, permanecía resuelto. No podías usar la misma estrategia dos veces, pero no era necesario hacerlo.

Eso era un factor importante a tener en cuenta.

Observamos cómo Bobby se comunicaba con los sustitutos a través de su sistema de comunicación y les instaba a encontrarse con él al otro lado del embalse de estribor. Como se predijo, comenzaron a apresurarse mucho, obstruyendo todos los respiraderos en el pasillo 3A.

Bobby volvió a conectarse con nosotros con una simple petición a IBECS, que facilitaba las llamadas.

"Está bien, ya están en ello," dijo.

Solo hablar con Bobby había sido un estímulo para sus ánimos, y la actitud algo torpe de Bobby encajaba perfectamente en su carácter aquí: un oficial científico desconcertado, más cómodo trabajando con animales decapitados que con humanos.

"¿Dónde están mis perros?" preguntó. "Cuando llegué aquí por primera vez, entré en pánico y revisé cada tanque porque temía que estuvieran colgados aquí."

"No están aquí," le dije. "Tenemos su perfil de ADN en una máquina de clonación."

Le costó un momento asimilarlo.

"Vaya," dijo con un tono que no coincidía con las circunstancias. "¿Es como una máquina que puede clonar cualquier cosa?" preguntó. Comenzó a reírse. "Mi personaje está al borde del colapso interno porque parece un científico loco," continuó riendo a carcajadas.

Bobby no simplemente se convirtió en un personaje aleatorio; generalmente se transformaba en un personaje que realmente existía dentro de la historia. No importaba si las vacas sin cabeza existían o no, su personaje era un científico de verdad, y tenía guardada en su memoria esa personalidad básica y ese carácter para usarlo cuando hiciera falta.

Las personas que no participaban activamente en la trama, las llamadas "observadoras silenciosas," tenían un poder extraordinario, y su fuerza solo se equilibraba con el hecho de que eran, bueno, observadoras silenciosas.

"En cuanto al plan," dije, "hay dos maneras principales de proceder. Una, tratarlo como un laberinto de acertijos, que es el método más sencillo. Pasar de una habitación a otra es difícil

porque IBECS no coopera, y necesitas engañarlo para que haga lo que quieres. Hasta ahora, nos está yendo bien, pero el tiempo se acaba, y no tengo muy claro cuál será el momento culminante."

"¿Qué quieres decir con eso?" preguntó Bobby. "¿Que no habrá pelea?"

"Más o menos," respondí. "¿Qué sería el clímax de una historia que en realidad es solo una sala de escape? O bien el clímax es que no logran escapar y termina en un final triste, o el género se tuerce un poco y termina en una pelea. No estoy seguro de estar preparados para esa última opción."

Bobby asintió. "Aquí no hay un antagonista propiamente dicho, ¿verdad? IBECS no es malvado."

Ese era el problema. Podría ser que Carousel aceptara que la historia fuera solo una serie de acertijos hasta que se desbloquea el último, y todos vuelven a casa felices, pero eso no encajaba con el patrón de otras historias.

Tenía que haber algo más por venir, pero no sabía qué.

"¿Y cuál es la otra opción que mencionaste?" preguntó Bobby.

"Bueno," respondí, "toda esta historia parece una metáfora muy mal disimulada de cómo el corporativismo es dañino y los trabajadores deberían mantenerse unidos."

KRSL era perfecto para una historia sobre una empresa malvada que pone a los empleados unos contra otros.

"¿Una historia con metáfora?" dijo él. "¿No se supone que esas deben ser difíciles?"

"Sí."

Ya había explicado todo esto al resto de nuestro equipo, y no estaba seguro de si lo había hecho bien.

En la mayoría de las películas de terror, la trama es sencilla y lo que realmente importa son las escenas de susto. Casi cada escena avanza la historia o provoca un temor.

Pero existen películas donde la trama es secundaria y el filme en realidad gira en torno a un tema central. Entre ellas vienen a la mente *El Diablo*, *Gente como Nosotros*, o quizás *Eso que Sigue*. Historias así son llamadas horror elevado, como si fuera algo nuevo, pero han existido desde que existen las películas; simplemente no son tan evidentes.

En cuanto comprendí que esta película valoraba mucho sus metáforas, me pregunté si sería como aquellas otras, donde llegar al final se trata más de hacer una declaración que de resolver en serio la trama.

"¿No tiene eso alguna sección en el Atlas?" preguntó Bobby.

"Más o menos," respondí. "Pero no está expresado así. Hablan de que a veces hay que seguir el tono de la película."

"¿Y cómo hacemos eso?" preguntó Bobby.

Pensé un momento. "Logramos que los PNJs se enfoquen en los temas del relato, y hacemos que su escape sea una metáfora de... solidaridad entre trabajadores o algo así. Pero es imposible," dije. "Si fuéramos los que controlamos la historia, sería otra cosa; lo podríamos hacer. Pero no creo que podamos decirles a los PNJs qué hacer. Ellos siguen nuestras pistas, pero sus historias personales y arcos de carácter parecen predefinidos. Solo nos queda resolver los acertijos."

Desearía no haber mencionado siquiera lo de las metáforas. Era difícil de explicar y aún más de poner en práctica. Era más seguro simplemente resolver los acertijos sin complicaciones, sin capas, sin un significado profundo. Solo acertijos. Tapar una ventilación. Engañar a IBECS. Simple. Factible. Explicable.

Esa era la estrategia.

"¿Y crees que funcionará?" preguntó Bobby. "Solo resolver el acertijo y ignorar los temas?"

No respondí, porque no sabía. Detestaba esto.

La sección sobre rescates en el Atlas enseñó una lección importante: aunque un tropo de rescate encaje con la historia, eso no garantiza que sea posible ganarla, al menos no de la misma forma en que las historias básicas se pueden vencer. Así como jugadores desafortunados descubrieron que rescates en contra de toda lógica podían hacer algunas historias más fáciles, un rescate también podía crear una trama mucho más difícil de lo previsto.

Tuve que apartar esos pensamientos.

Aún no habíamos visto una historia que exhibiera sus temas con tanta claridad como esta. Si la idea era que todos los pasajeros del barco eran matones (ahora cubiertos de costras literales) y que habían traicionado a sus compañeros de trabajo cruzando la línea de huelga, entonces la única forma de avanzar era que nuestros PNJs refuercen esos temas y sean malvados (si esa era la intención de la narrativa), o que encuentren alguna forma de redención.

Si no controlábamos por completo a los sustitutos, eso no era una opción.

"Solo es una cosa para tener en cuenta," dije.

Realmente no quería pensar en temas ni en la trama. Nos quedamos en silencio, observando cómo los PNJs lentamente tapaban las ventilaciones en el pasillo 3A, y como había predicho, la puerta al depósito de estribor se abrió con un gran estruendo.

Fue un pequeño paso para los sustitutos, pero un gran salto para la aguja del Ciclo de la Trama.

Necesitábamos apurarnos.