

Los héroes de Cuanticosa

de

Daniel Martínez Sanz

María Fuerte Martínez

Tres Cantos, a 10 de septiembre de 2025

Cualquier reproducción no autorizada de este texto, por cualquier medio, podrá ser perseguida de acuerdo con la legislación vigente en materia de Propiedad Intelectual.

Santa María
madre de Dios



RESUMEN DE PERSONAJES

LOS NIÑOS - En el mundo real

Samu, el novato
María, la líder
Sara, la exacta
Guille, el tardón

LOS EMPRESARIOS - En el mundo real

Señor Fantomo, el jefe de la Compañía
Señor Gil, el socio de la Compañía
Señorita Enchufada, la secretaria
Ayudante Tecla, el informático
Señor Cableado, un inversor
Señora Iluminada, una inversora
Señor Chispas, un inversor

LOS COMPAÑEROS - En el mundo real

Alberta, la hermana de Samu
Fran, el hermano de Samu
Carmen, una amiga de María
Gonzalo, un amigo de María
Alicia, una amiga de María
Señor Roseto, el profesor de Lengua
Diego, el abusón
Casandra, la estirada

LOS JUGADORES - En el mundo virtual

Samurazo, el samurai
Mareastra, la capitana galáctica
Algebrina, la científica
Willyjugando, el mago

LOS BOT - En el mundo virtual

Amadeo, el creador
Gillious, el encapuchado
BOT, el guía
MiniBOT, el ayudante del guía
NPC-Cableado, el secuaz
NPC-Iluminado, el secuaz
NPC-Chispas, el secuaz

LOS AVATARES - En el mundo virtual

Comepiedras, la troglodita
Zeus12, el dios griego
Asenlamanga, el jugador de cartas
Lobohombre, el hombrelobo
Ruedines, la patinadora
Avataroriginal, el básico
Fútbolypatatas, el trol futbolero
Casanta09, la diva virtual

Escena 1. Bienvenidos al mundo virtual

El escenario se divide en dos espacios. A un lado, en el mundo real, la habitación de Samu con una mesa, una silla y un ordenador. Al otro lado, una sala del mundo virtual con un espejo, un baúl de disfraces y una puerta en el extremo que comunica con el resto del videojuego.

La escena comienza con una iluminación tenue en todo el escenario. Cuando la acción se desarrolla en el mundo real se intensifica la luz en ese lado. Cuando la acción transcurre en el mundo virtual, ocurre lo mismo en el otro lado.

Se ilumina la habitación mientras Samu entra en escena dando pequeños saltos de ilusión. Le siguen Alberta y Fran, mirándole con enfado.

SAMU: *(Ilusionado)* ¡Por fin ha llegado mi momento, chicos! Tantos años esperando a que papá y mamá me dejen usar un ordenador... *(Mientras levanta las manos y mira hacia arriba)* ¡¡El mundo virtual va a ser mío!!

FRAN: *(Imitando a Samu como burla)* Samu, tú flipas... Suerte si pasas del primer nivel.

ALBERTA: Con lo torpe que eres, no lo conseguirías ni en un millón de años sin nuestra ayuda.

SAMU: *(Sentándose en la silla)* Lo que tú digas, sabelotodo. Anda, ¿por dónde empiezo?

ALBERTA: *(Encendiendo el ordenador)* Pues, normalmente, lo mejor es comenzar por el principio.

FRAN: En este caso, encender el ordenador.

SAMU: *(Pensativo)* Pues ahora que lo dices... Tiene sentido. No se me habría ocurrido nunca.

Samu pulsa el botón de encendido del ordenador, y se escucha un sonido señalando que ya está en marcha.

FRAN: Bienvenido al escritorio del ordenador ¡Primer paso! Busca el icono del videojuego y pincha sobre él.

SAMU: A ver si lo encuentro... *(Concentrado)* Tienes un montón de cosas, Alberta. *(Moviendo el ratón sobre la pantalla)* ¡Aquí está!

ALBERTA: *(Con bordería)* Pues sí que has tardado... ¡Segundo paso! Espera a que cargue el menú y registra tu correo electrónico para crear una cuenta.

SAMU: *(Pulsando con torpeza en el teclado y pronunciando despacio en voz alta)* tontoelquelolea@yahoo.es ¡Listo, así cualquiera que lo lea será tonto!

ALBERTA: Madre mía... No sé si será más tonto quien lo lea o tú, que no eres capaz de tomarte esto en serio.

FRAN: Sigamos ¡Tercer paso! Ahora tienes que elegir una contraseña segura que contenga: entre 10 y 12 caracteres, al menos un número, diferencia entre minúsculas a mayúsculas, y, por supuesto, algún carácter especial.

SAMU: ¡Menuda chorrada, Fran! Siguiendo esas normas todas las contraseñas serían iguales. Mejor una fácil para despistar. *(Teclea y lo dice con carrerilla)* 1234567890

ALBERTA: *(Con gesto de desesperación)* Sin duda, eres un maestro de la seguridad informática. En fin, ya puedes jugar a... *(Señalando con sus manos hacia el lado del escenario del mundo virtual mientras se ilumina)* Under Skins.

FRAN: Ahora tienes que crear tu personaje.

Aumenta la iluminación del mundo virtual y entran varios personajes ficticios: un BOT de ayuda, encargado de las instrucciones del videojuego, MINIBOT, una versión pequeña que lo acompaña, y un avatar con ropa neutra y el pelo tapado que representa al personaje de Samu.

BOT y MINIBOT se sitúan al frente del escenario y se dirige al público como si estuviera hablando a la persona que hay detrás de la pantalla. El avatar permanece inerte en el centro del escenario.

MINIBOT: ¡Hola, usuario 120.965!

BOT: Bienvenido a *Under Skins: edición Cuanticosa*. Soy BOT y te acompañaré en todos los pasos de tu personaje. Aquí vivirás millones de aventuras, harás muchos amigos y descubrirás historias inimaginables. En primer lugar, selecciona tu nombre para que pueda llamarte como más te guste.

SAMU: ¡Qué guay! Esto no me lo habías contado. Necesito inspiración. ¿Cuál es el nombre de vuestros personajes?

FRAN: Yo soy el gran... Zeus12.

ALBERTA: Yo me llamo Comepiedras.

SAMU: Mmm... Demasiado serio. Buscaré algo más divertido.

ALBERTA: Recuerda que este es un momento muy importante. Será el nombre de tu avatar durante todo el juego.

FRAN: Elige bien porque no podrás cambiarlo.

SAMU: *(Con miedo)* ¿No podré cambiarlo? ¿Nunca?

FRAN: Nunca jamás de los jamases.

SAMU: Oh, comprendo. *(Con decisión)* En ese caso, solo hay uno posible: Samurazo. Siempre he querido ser un valiente y bravo samurái.

ALBERTA: Bueno, creo que podrías haber elegido algo mejor, pero nos valdrá.

BOT: Muy bien, Samurazo. Ahora es el momento de personalizar tu avatar.

El avatar de Samu se mira un instante en el espejo de la sala virtual. Después, se asoma al baúl que contiene distintas prendas de ropa y algunas pelucas. El avatar se dirige a BOT y MINIBOT con asombro mientras Alberta, Fran y Samu interactúan desde el ordenador.

SAMURAZO: ¡Cuántas cosas hay aquí! No sé ni por dónde empezar. ¿Alguna recomendación, BOT?

ALBERTA: *(Dirigiéndose a Samu)* Pues si quieres hacer un personaje que se aproxime a cómo serás tú en unos años, te recomendaría que le dejases el peinado así.

FRAN: Viendo cómo está papá creo que es un futuro inevitable.

BOT: *(Dirigiéndose a Samurazo)* Usa tu imaginación. En este mundo puedes ser como quieras o quién tú quieras, ¿no es genial?

Comienza a sonar la primera canción. En un tono alegre y animado, transmite la ilusión de entrar por primera vez al mundo virtual. Enseña las posibilidades que tiene el videojuego para personalizar al avatar, permitiendo crear la imagen que cada uno quiere dar a los demás. De fondo, plantea si es bueno poder esconderse de los demás bajo una apariencia que no necesariamente representa la realidad.

Durante la canción, aparecen NPC-Cableado, NPC-Iluminado y NPC-Chispas, ayudando a BOT y MINIBOT en los servicios de modificación de aspecto del avatar. También aparecen algunos avatares ya creados: Comepiedras, Zeus12, Asenlamanga, Lobohombre, Ruedines y Futbolpatatas, que ejemplifican la variedad de posibilidades que permite el juego. Al terminar la canción, el avatar queda configurado con la ropa y el pelo escogido para jugar, con aspecto de samurai.

Continúa la instrumental de la música en un volumen bajo, mientras Samurazo intenta superar el primer nivel.

SAMU: *(Entusiasmado)* ¡Qué molón me ha quedado!

ALBERTA: Pues no está mal.

FRAN: Con ese aspecto casi arreglas lo del nombre.

BOT: Así que, Samurazo, ¿este será tu look? ¡Estás deslumbrante! Ahora te espera un mundo completamente nuevo en la siguiente pantalla. Para ello, te voy a explicar rápidamente los controles.

El avatar reproduce las acciones que describe el BOT mientras que Alberta, Fran y Samu continúan interactuando con el ordenador. El BOT indica cada acción esperando a que el avatar la complete, MINIBOT lo imita con gestos.

BOT: 1. Para moverte, usa las flechas del teclado. *(Samurazo se mueve aleatoriamente por el escenario)* 2. Para saltar, usa la barra espaciadora.

ALBERTA: Y si mantienes pulsado más tiempo, saltarás más alto.

Samu pulsa entusiasmado la barra espaciadora y su avatar, Samurazo, salta sin parar.

BOT: 3. Para coger objetos pulsar la tecla E. *(Samurazo se acerca al baúl y coge algo de su interior)* 4. Para soltar objetos pulsar la tecla Q.

Samu pulsa por error la letra K y Samurazo se golpea sin parar con el objeto en la cabeza.

FRAN: *(Avergonzado)* Le vas a hacer daño

ALBERTA: *(Mientras golpea a Samu en la cabeza igual que hace su avatar)* ¡Tenías que pulsar la Q, no la K!

SAMU: (*Mientras bosteza*) Que sí, que sí... Me ha quedado clarísimo, Alberta. Ya iré aprendiendo las cosas con el tiempo.

ALBERTA: (*Indignada*) Como tú quieras, pero no pienso ayudarte cuando te quedes atascado en el primer nivel.

BOT: 5. Para esprintar, pulsar dos veces la dirección a la que te quieras mover, manteniendo pulsada la tecla la segunda vez.

Samurazo corre hacia la pared imaginaria que separa el mundo virtual del real.

BOT: ¡Fenomenal, Samurazo! Para pasar al siguiente nivel debes salir por esa puerta.

SAMURAZO: (*Con convicción*) Eso está tirado, ahora mismo lo hago.

Samurazo da vueltas sobre sí mismo y choca una y otra vez contra la pared imaginaria.

BOT: (*Confundido por la acción repite sin parar*) Vas en dirección contraria. Vas en dirección contraria. Vas en dirección contraria.

Fran le quita de las manos a Samu el teclado y dirige al avatar hacia la dirección correcta. Samu, enfadado, le arrebató el teclado a su hermano.

SAMU: (*Con tono de listillo*) Al final he podido pasarme el primer nivel yo solo. (*Con mucha determinación*) ¡Soy muy bueno!

FRAN: En fin, ya veremos lo que tardas en alcanzar su nivel.

ALBERTA: (*Indignada*) Yo no pienso ayudarte en nada más.

Alberta y Fran desaparecen del escenario con orgullo.

SAMU: (*Con desesperación*) Alberta, Fran, esperad. ¿Qué se supone que tengo que hacer ahora?

BOT: En estos momentos estamos preparando la ciudad de Cuanticosa. En unos minutos estará lista para explorar y descubrir todo lo que puedes hacer. Dependiendo de los sitios a los que vayas tendrás distintas misiones que completar. Te recomiendo buscar algún trabajo para ganar monedas. Sin ellas es difícil avanzar. También puedes probar a conocer gente nueva y a hacer amigos. Algunas misiones son más fáciles si se resuelven en conjunto. ¡Ve y búscate la vida!

MINIBOT: ¡Ánimo!

Oscuro.

Escena 2. Una partida de ajedrez

La escena transcurre en una sala de reuniones: con sillas preparadas para los asistentes y orientadas hacia el centro donde se encuentra el hueco de los ponentes. Comienza con una iluminación general en tonos fríos transmitiendo un ambiente ejecutivo y funcional.

En la sala, se encuentra un grupo de empresarios. Por un lado, situados de pie en el centro, el señor Fantomo y el señor Gil, ambos jefes de una gran empresa. Por otro lado, sentados en sillas: tres inversores dispuestos a escuchar, una secretaria que toma notas de la sesión y un informático pendiente de posibles incidencias técnicas.

SEÑOR FANTOMO: *(Muy serio)* Gracias por atender a esta reunión, señores. Les hemos convocado para presentarles los avances de nuestro último proyecto. Con él, nos aseguraremos de que “Eléctricos y Electrocutados” siga siendo la principal compañía de electricidad del país. Esperamos que, después de escucharnos, queden satisfechos con nuestra idea y quieran seguir invirtiendo su dinero en esta empresa.

SEÑOR CABLEADO: *(Sacando una libreta y un bolígrafo)* De acuerdo, ¿de qué se trata?

SEÑOR GIL: Paciencia. Tal y como les acaba de explicar el señor Fantomo, necesitaremos de su atención. *(Dirigiéndose a la secretaria)* Señorita Enchufada, inicie la presentación.

SEÑORITA ENCHUFADA: Sí, señor Gil. *(Pulsa una tecla y en la pantalla aparece por error un anuncio de un hotel con spa en Benidorm. Se ruboriza por el error)* ¡Perdón, perdón! He pinchado por error en mis planes para las vacaciones.

AYUDANTE TECLA: *(Acercándose al ordenador para arreglarlo)* Déjeme, yo lo soluciono.

SEÑOR CABLEADO: Agradecería si pudiéramos empezar. No tengo todo el día.

SEÑOR GIL: Seguro que todos han oído hablar del fenómeno *Cuanticosa*. *(Todos asienten con la cabeza)* Nos hemos dado cuenta de que el número de usuarios del videojuego está creciendo.

AYUDANTE TECLA: *(Puntualizando)* Tras realizar unos estudios, se observa una tendencia exponencial en los últimos tiempos.

SEÑOR FANTOMO: También recordaréis que nuestra compañía tiene una alta participación en su junta ejecutiva.

SEÑORA ILUMINADA: Nos alegra oír eso. Es bueno saber que en esta empresa trabajan con seriedad.

SEÑOR GIL: Los informes indican que si seguimos a este ritmo se alcanzará una cifra récord.

AYUDANTE TECLA: Concretamente, se esperan 50 millones de usuarios el año que viene.

SEÑOR CHISPAS: *(Confundido)* Disculpe, señor Gil, hay algo que no entiendo. ¿Qué tiene que ver un simple juego de adolescentes con una de las empresas de electricidad más importantes del país?

SEÑOR FANTOMO: *(Interrumpe algo molesto)* Señor Chispas, déjeme que se lo explique de otra manera. Esto es como una partida de ajedrez.

SEÑOR CHISPAS: ¿Con jaques mates y esas cosas?

SEÑOR FANTOMO: Exactamente. Los negocios requieren de estrategia. No siempre se puede ganar la partida con un movimiento. Hay algunos objetivos que requieren de dos o tres antes de dar el golpe de gracia.

SEÑOR CABLEADO: *(Cortante)* De acuerdo, señor Fantomo. Le hemos entendido, pero, dicho esto, ¿en qué paso nos encontramos ahora mismo?

SEÑOR FANTOMO: No se apesure, señor Cableado. Actualmente tenemos colocado el alfil. Nuestro siguiente paso sería preparar la dama en la posición adecuada y solo entonces podremos dar nuestro mate de pastor.

Todos Los inversores se miran entre sí con cara de no entenderse. Se produce un silencio incómodo. El señor Fantomo se queda mirando a la nada y haciendo una pose como de un genio malvado que acaba de explicar su plan maléfico.

AYUDANTE TECLA: *(Hablando en confidencia con La secretaria)* Pensaba que veníamos a una reunión de negocios.

SEÑORITA ENCHUFADA: *(Hablando más alto de lo que piensa)* Yo esperaba transcribir decisiones empresariales, no transcribir una partida de ajedrez.

SEÑOR GIL: Señorita Enchufada, debería aprender a hablar más bajo. Recuerde que usted está aquí porque le ha colocado su padre, no por su desbordante talento.

La señorita Enchufada reacciona avergonzada y continúa escribiendo.

SEÑORA ILUMINADA: Bueno, yo esto lo veo un poco oscuro con tanto ajedrez. Seamos más prácticos.

SEÑOR CHISPAS: Concuerdo con usted, señora Iluminada. Discúlpenme por tanta pregunta, pero tengo otra duda ¿Cuál sería el impacto de este crecimiento en el número de usuarios?

SEÑOR FANTOMO: *(Entusiasmado)* ¡Interesante pregunta, señor Chispas! Ahí es a donde queríamos llegar. *(Tras una breve pausa)* ¿Qué es necesario para poder jugar en Cuanticosa?

SEÑORA ILUMINADA: *(Dubitativa)* ¿Mucha habilidad?

SEÑOR GIL: Piensen en algo mucho más sencillo.

SEÑOR CABLEADO: *(Altivo)* Está claro. Un ordenador.

SEÑOR FANTOMO: Correcto. Siguiendo paso: ¿qué necesita un ordenador para funcionar?

SEÑOR CHISPAS: *(Emocionado)* ¡Yo, yo! Electricidad.

SEÑOR GIL: Esa respuesta es... *(Dejando una breve pausa, acompañada de un redoble de tambores ejecutado por La secretaria)* Totalmente correcta. Al aumentar el número de usuarios, también crece la demanda de electricidad, y, por lo tanto, el dinero que genera nuestra empresa ¿No les parece un buen plan?

SEÑOR FANTOMO: (*Entusiasmado*) Y no solo eso. Imaginen la capacidad de control que nos da el juego sobre la gente si aprovechamos bien nuestra participación. Por ejemplo, proponiendo en la próxima junta pruebas y retos que mantengan a los usuarios enganchados. (*Con ambición*) Podemos hacer mucho dinero. Hagamos que no sean capaces de subir de nivel, que haya más desafíos imposibles... Aguantar 24 horas seguidas conectados o 48 o incluso una semana (*Totalmente exaltado*) ¡Podríamos tener a toda la población sometida bajo nuestros intereses!

SEÑOR GIL: (*Cortante*) Bueno, señor Fantomo. Tampoco se pase. No tenemos la intención de llegar tan lejos en esto. Ya nos estamos aprovechando suficiente de la gente.

SEÑOR FANTOMO: (*Enfadándose*) ¡Error! Nunca es suficiente para aprovecharse de la gente.

SEÑORITA ENCHUFADA: (*Levantándose de la silla*) ¡Eso no sigue la ética de la empresa! Según el apartado 3.5.9 del Estatuto de los Trabajadores...

SEÑOR FANTOMO: (*Interrumpiendo enervado*) ¡Cállese, señorita Enchufada! ¿O quiere que llamemos a Recursos Humanos para revisar su contrato?

AYUDANTE TECLA: (*En voz baja*) Yo mejor no digo nada... Dudo que mi contrato de prácticas sea legal.

La secretaria se sienta de nuevo cabizbaja y en silencio. El informático hace un gesto de consuelo. Los inversores se levantan de sus sillas y se miran asustados.

SEÑOR CABLEADO: Bueno, señores, muchas gracias por la presentación. Pero yo me marcho ya.

SEÑORA ILUMINADA: Sí, a mí se me hace tarde. Se acerca la hora de comer.

SEÑOR CHISPAS: (*Preocupado*) ¡Qué me quedo sin comer!

SEÑOR GIL: (*Apurado*) Gracias a ustedes por venir, y disculpen la discusión.

SEÑORITA ENCHUFADA: Yo también me voy. Estoy deseando contar este cotilleo a las demás secretarías mientras nos tomamos el café.

AYUDANTE TECLA: A mí creo que me necesitan para resolver una incidencia informática.

Los inversores estrechan la mano al señor Gil mientras la señorita Enchufada y el Ayudante Tecla recogen sus pertenencias. Todos se marchan del escenario dejando solos a los jefes. La luz general se reduce cobrando más intensidad sobre ellos.

SEÑOR FANTOMO: (*Enfadado*) ¿No se da cuenta de todo el poder que podemos conseguir con este juego?

SEÑOR GIL: Vamos a ganar mucho dinero, ¿qué más quiere?

SEÑOR FANTOMO: ¿Vamos? Ja. (*Con superioridad*) En este ajedrez tú no eres más que un peón, un sacrificio necesario para ganar la partida.

El Señor Fantomo desaparece del escenario enfadado. El señor Gil se mantiene unos segundos, viendo cómo se marcha. Al instante, también se va. Oscuro.

Escena 3. El examen de Lengua

Esta escena se desarrolla en el patio del colegio, que está dividido en dos zonas distintas. En un lado, la parte principal del patio donde María juega con sus amigos. En otro lado más pequeño, una mesa de la terraza de la cafetería del colegio. El escenario se ilumina con luz general de exterior, inicialmente con más intensidad en la zona del patio y dejando más apagada la zona de la terraza.

Al inicio, en el patio, se encuentra María hablando con tres amigos: Alicia, Gonzalo y Carmen. En el otro lado, sentado a la mesa está el señor Roseto, profesor de Lengua de los chicos. Se encuentra delante de un ordenador haciendo gestos de enfado.

MARÍA: Chicos, hay algo que me gustaría dialogar con vosotros. Me he dado cuenta de una cosa que está totalmente fuera de lo normal. (*Pensativa*) Me pregunto si vosotros lo habréis notado también.

CARMEN: (*Sorprendida*) ¿De qué se trata, María?

GONZALO: (*Asustado*) E-Eso, ¿de qué te has dado cuenta?

ALICIA: (*Ansiosa*) No nos mantengas con estos nervios, a ver si va a ser algo grave.

MARÍA: No sé si habéis notado que hay mucha menos gente por aquí de la que suele haber habitualmente.

CARMEN: Pues ahora que lo dices... Cuando mi padre me ha llevado al colegio esta mañana se ha sorprendido porque no había tantos coches como de costumbre. Hasta se ha alegrado de no tener que pitar a nadie.

GONZALO: A mí me han contado los de la otra clase que no han tenido el examen de Lengua. (*Entusiasmado*) Dicen que el profesor ha faltado sin avisar.

MARÍA: (*Aliviada*) Menos mal, aún me faltaba darle un último repaso.

CARMEN: (*Sorprendida*) Ah, que había examen de Lengua... Yo me acabo de enterar.

GONZALO: ¡Ay! Carmen, Carmen... Tú siempre igual.

Se hace un silencio incómodo y María decide cambiar de tema.

MARÍA: Por cierto, amigos míos, tenemos que ponernos las pilas en el juego, ¿eh? Mi pizzería de vegetales no se mantiene si no trabajamos todos para sacarla adelante.

ALICIA: (*Enfadada*) Ya, tienes razón. Es que si Gonzalo me hubiese puesto las pizzas en las cajas antes de ir a repartirlas, no habría llevado unas cajas vacías.

GONZALO: (*Reprochando*) Bueno, Alicia, un fallo pequeño lo tiene cualquiera. Como cuando Carmen se equivocó preparando pizzas con pintura roja en vez de tomate.

CARMEN: (*Gritando*) ¿Y cómo no me iba a equivocar? Los tomates salieron por patas a una manifestación para reivindicar sus derechos... Dejaron un bote de pintura roja en su lugar y nadie me avisó.

ALICIA: ¿Qué sentido tiene que haya un bote de pintura en la cocina de una pizzería?

MARÍA: Amigos, amigos. Calmaos. Por favor os lo pido. Todos cometemos e...

SEÑOR ROSETO: *(Cortando a María y asustando a Los niños)* ¡No puedo más! ¡Este juego va a acabar conmigo! ¡Ahhhh!

María, Alicia, Carmen y Gonzalo escuchan el grito proveniente de la mesa de la cafetería y se asustan. El señor Roseto se levanta y gesticula hacia el ordenador hasta quedarse con los brazos cruzados.

GONZALO: *(Asustado)* Chicas, ¡qué miedo! ¿Qué habrá sido eso?

MARÍA: *(Con valentía)* No lo sé, pero descubramoslo.

CARMEN: *(Asustada)* De acuerdo, pero vas tú primero...

ALICIA: Eso, así los demás tenemos más tiempo para huir.

Los niños se dirigen hacia la terraza de la cafetería. Van de puntillas y examinando todo sigilosamente acompañados de una música tensa. Se colocan a un lado de la mesa como si fueran agentes especiales entrando a una casa. María hace una cuenta atrás con la mano y, al terminar, sorprenden al señor Roseto que les da la espalda.

MARÍA: *(Sorprendida)* ¿Se-señor Roseto? ¿Está usted bien?

SEÑOR ROSETO: *(Con tristeza y frustración)* No lo he conseguido.

GONZALO: ¿Qué dice? No le escucho.

SEÑOR ROSETO: *(Elevando ligeramente un poco el tono)* No lo he conseguido.

CARMEN: ¿Qué? Yo tampoco me estoy enterando de lo que dice.

SEÑOR ROSETO: *(Girándose hacia los niños y gritando)* ¡Qué no lo he conseguido! *(Hablando de forma más acelerada)* Llevo 12 horas delante de este ordenador, enganchado con el nuevo evento de Amadeo.

ALICIA: *(Sorprendida)* ¡Qué barbaridad!

SEÑOR ROSETO: *(Ignorándole)* El señor Macareno de Matemáticas, el señor Moreno de Biología y yo llevamos desde ayer formando equipo para intentar superar el nuevo nivel especial, pero no hay manera... La inteligencia artificial es demasiado fuerte. ¡Ni atravesando las paredes!

CARMEN: *(Sorprendida)* Espere, espere. ¿Me está diciendo que los profesores también juegan a *Under Skins*?

SEÑOR ROSETO: Por supuesto que sí, niña. *(Con ligero desprecio)* Vosotros pensáis que somos unos aburridos, que no os seguimos el rollo. Pensáis que somos "vintage", y os equivocáis estrepitosamente. *(Soñador)* Dentro del juego podemos cumplir nuestros sueños. Por ejemplo, yo siempre quise tener un establo de caballos, y en el juego he conseguido tener una granja de preciosos unicornios.

GONZALO: *(Riéndose)* ¡Wow! Que alguien me pellizque si estoy soñando, ¿una granja de unicornios? Jamás lo hubiese imaginado.

Carmen le pellizca y Gonzalo se queja. Después los dos se miran riéndose.

MARÍA: Un momento, ¿qué es eso que ha mencionado de un evento de Amadeo?

ALICIA: ¿De verdad ha dicho Amadeo? Es de los jugadores más reconocidos del juego.

SEÑOR ROSETO: (*Ofendido*) ¿Qué te crees? ¿Qué no lo sé? Cuando yo me registré en este videojuego, Amadeo iba en pañales virtuales. El evento consiste en atraparlo. Pero tiene muchos secuaces que le ayudan a escapar, y también mucha gente que lo persigue y solo hace bulto... Así es muy difícil conseguirlo.

GONZALO: ¿Y por eso lleva usted 12 horas aquí?

SEÑOR ROSETO: (*Desesperado*) Desgraciadamente, sí, intentando conseguirlo. (*Volviendo a la realidad*) Ahora que lo dices... (*Pensando*) Creo que tenía un examen de Lengua que ponerlos, ¿no?

CARMEN: (*Con picaresca*) Yo creo que está usted confundiéndose, señor Roseto. Demasiadas horas sin descansar.

SEÑOR ROSETO: (*Riéndose*) ¡Es una broma, chicos! Hoy no será... (*Más serio*) Pero mañana sí.

Los niños se miran preocupados por un instante. El señor Roseto se sienta de nuevo frente al ordenador y los niños junto a él vuelven a su conversación.

MARÍA: Oye, chicos, ¿vosotros me ayudaríais en el nivel especial de Amadeo? Pensadlo, sería estupendo poder llevarle una pizza de brócoli. Daría mucha publicidad al negocio.

GONZALO: Yo me temo que no voy a poder... ¿Os acordáis de cuando dije que mis deberes se los había comido el perro?

MARÍA, ALICIA Y CARMEN: Sí.

SEÑOR ROSETO: (*Levantando la cabeza de la pantalla*) Yo también me acuerdo, fueron los deberes que os mandé.

GONZALO: Pues mis padres me han castigado sin ordenador... (*Mirando fijamente al señor Roseto*) Porque cierto profesor decidió que era buena idea comunicárselo.

SEÑOR ROSETO: Es que hay que buscar excusas nuevas, esa está demasiado vista. En cualquier caso, ¿yo por qué os estoy dando explicaciones? Me voy a la sala de profesores. Allí podré alimentar tranquilo a mis unicornios.

El señor Roseto recoge sus pertenencias y abandona el escenario. Los niños continúan a lo suyo.

MARÍA: Bueno, y tú ¿vosotras que me decís, chicas? Vuestro apoyo sería agradecido de forma ferviente.

CARMEN: Yo mejor me voy a poner a estudiar para el examen de Lengua... Como lo suspenda voy a tener que buscar alguna excusa.

ALICIA: Yo debería hacer lo mismo, ya sabemos que no es nuestra especialidad.

MARÍA: Tranquila, amiga, comprendo tu situación. (*Con mucha determinación*) En ese caso tendré que formar un nuevo equipo.

Oscuro.

Escena 4. Dream Team

La escena se representa en la dualidad del espacio virtual y real, para mostrar el contraste entre uno y otro. En un lado del escenario se ubica el mundo real en un espacio ambiguo, con seis sillas y teclados, que podría ser la habitación de cualquiera de los personajes que participan del videojuego. En el lado opuesto del escenario se localiza una sala del mundo virtual, diáfana y sin adornos, donde están BOT, MINIBOT y los avatares de diferentes personajes que esperan a ser entrevistados.

En el centro del espacio real se encuentra María, que espera a los candidatos para formar su nuevo equipo del videojuego. A su alrededor, con sus equipos informáticos, están cuatro candidatos: Sara, Samu, Diego y Casandra. Uno de los escritorios permanece vacío, será ocupado más adelante por Guille, el quinto candidato que llega tarde. En el centro del espacio virtual se encuentra Mareastra. A su lado, una fila formada por los avatares de los cuatro candidatos presentes en el mundo real: Algebrina, Samurazo, Futbolpatatas y Casanta09.

La iluminación general es tenue en ambos lados del escenario. En el desarrollo de la escena un foco alumbra a María y otro al candidato que está siendo entrevistado en ese momento. En el mundo virtual un foco fijo alumbra al avatar de María, a BOT con MINIBOT y al avatar del entrevistado.

BOT: Iniciando evento.

MINIBOT: ¡Buenos días a todos!

MAREASTRA: Muchas gracias por presentaros a esta selección. Entiendo que todos los que estáis aquí jugáis a *Under Skins* y tenéis algo de experiencia. De los presentes, solo tres de vosotros tendréis el privilegio de formar parte de mi equipo. Nuestro objetivo es lograr con éxito el último evento de la *Edición Cuanticosa*. (Inspirada) Ese juego que tanto amamos y al que tantas horas hemos dedicado... (Tras una pausa) Dicho esto, empecemos con la entrevista.

Se ilumina el foco sobre Sara y su avatar da un paso al frente hasta encontrarse con el de María. Mientras los avatares hablan, los personajes del mundo real teclean.

BOT: Algebrina ha entrado en la sala.

MAREASTRA: Buenas, encantada de conocerte. ¿Nivel de experiencia?

ALGEBRINA: Nivel 64. Y para ser exactos me quedan 75 puntos para alcanzar el nivel 65.

MAREASTRA: Bien, bien. Además de experiencia, ¿qué puedes aportar tú al equipo?

ALGEBRINA: Soy muy organizada. Me gusta que todo esté en su sitio. Además, trato de ser muy precisa con mis respuestas. Como ves, la exactitud es lo mío. (Hace un gesto de celebración) Tanto en los cálculos mentales como a la hora de tomar decisiones.

MAREASTRA: Muy bien, gracias, Algebrina. Puedes esperar fuera mientras entrevisto a los demás. ¡Siguiente!

SARA: La entrevista ha durado exactamente 1 minuto 10 segundos 3 zeptosegundos. Eso significa que lo he clavado.

MARÍA: Veremos quién más se presenta, pero tiene un currículum intachable.

Se apaga el foco sobre Sara y se ilumina sobre Samu, que está nervioso por ser el siguiente entrevistado. Algebrina, el avatar de Sara, se retira al fondo del escenario, mientras el avatar de Samu, el siguiente de la fila, avanza al frente.

BOT: Samurazo ha entrado en la sala.

MAREASTRA: ¡Bienvenido!

Samu comienza a presentarse, pero su avatar habla sin volumen. María y su avatar esperan pacientemente a obtener alguna reacción.

SAMU: (Nervioso) Hola, mi nombre es Samurazo. Aunque aún no tengo mucha experiencia, seguro que sería un gran miembro para este equipo.

MAREASTRA: ¿Hola?

SAMU: (Sin que María le escuche) Hola, soy yo: Samurazo.

MARÍA: (Extrañada) Qué raro... Probaré una última vez.

MAREASTRA: Hola, soy Mareastra. Estamos formando un nuevo equipo. ¿Estás interesado?

María se impacienta porque el avatar no reacciona a sus preguntas.

SAMU: (Gritando sin que María le escuche) ¡Holaaaa! Sí, sí, sí. ¡Estoy interesado!

MARÍA: (Molesta) Diría que es alguien que se ha dejado el ordenador encendido...

BOT: Parece que Samurazo ha olvidado desactivar el bloqueo del teclado.

SAMU: Seré idiota... Menudo fallo de principiante. Como se entere mi hermana...

SAMURAZO: (Apurado) Perdón, perdón. Soy Samu... Eh... Digo Samurazo.

MAREASTRA: Buenas, señorito. Te noto algo nervioso, ¿estás bien?

SAMURAZO: (Intentando tranquilizarse) Es que mira, yo apenas llevo unos días en el juego... Pero quería formar parte de un equipo donde aprender.

MAREASTRA: Vaya, Samurazo, ¿qué nivel tienes en el juego?

SAMURAZO: Soy nivel 11, ¿es muy bajo?

MAREASTRA: Si te soy sincera... Sí que es un poco bajo, pero todos hemos pasado por ahí. ¿Qué puedes aportar al equipo?

SAMURAZO: Pues estoy dispuesto a hacer lo que sea necesario. ¿Alguien tiene que sacrificarse por el bien del equipo? Soy tu hombre. (Hace un gesto chulo) ¿Alguien tiene que hacer alguna tarea que nadie quiera hacer? Aquí estoy. (Hace un gesto dando una vuelta) Soy como una navaja multiusos. (Hace un gesto aparatoso) Aunque no con mucho nivel, ni tampoco con muchos contactos dentro del juego.

Mientras Samurazo habla, el siguiente candidato, Futbolypatatas, se impacienta y hace aspavientos en el mundo real. Se amplía el foco para iluminar a Diego.

BOT: Futbolypatatas ha hackeado el acceso a la sala.

DIEGO: ¡Siempre tiene que haber un pringao intentando hacerse el guay en el videojuego!

FUTBOLYPATATAS: (*Enfadado como un matón*) Oye, tío, si eres un nivel tan bajo, ¿qué pintas aquí? (*Tratando de empujar a Samurazo*) Deja hueco a los que de verdad pueden hacer algo.

SAMURAZO: (*Cabizbajo*) Y-yo, me-mejor me voy, perdón.

SAMU: (*Entristecido*) Soy un tonto. No debería haber venido.

María se levanta enfadada de la silla.

MARÍA: (*Vengativa*) Se va a enterar...

MAREASTRA: (*Enfadada*) Perdona, ¿tienes algún problema? Samurazo, no te desconectes.

FUTBOLYPATATAS: (*Con dejadez*) Es que el tío está tardando mucho, y encima no cumple con los requisitos. Además, seguro que ni siquiera sabe quién es Amadeo. (*Dirigiéndose a Samurazo*) Debería darte vergüenza presentarte a una selección para gente de élite, teniendo un nivel pésimo.

MARÍA: (*Exaltada*) ¡A ti debería darte vergüenza ser así!

MAREASTRA: (*Con firmeza*) ¿Desde cuándo se juzga a alguien por su nivel en un simple juego? Tú puedes irte ya. Te puedo anticipar que no vas a ser seleccionado.

FUTBOLYPATATAS: (*Tremendamente enfadado*) “Simple juego” ... Con esa mentalidad da igual el equipo que formes, no lograrás nada.

DIEGO: ¡Esto no es un juego!

Los tres NPC's entran en escena y sacan a Futbolypatatas a la fuerza, mientras este le hace una mueca a Samurazo.

BOT: Futbolypatatas ha sido eliminado.

El foco se reduce iluminando solo a Samu.

SAMURAZO: Muchas gracias, Mareastra.

MAREASTRA: De nada, Samurazo. Si hay algo que no soporto es la gente que es injusta con los demás. Ya veré qué hago contigo, puedes esperar mientras pasan el resto. ¡Siguiente!

El foco sobre Samu pasa a iluminar a Casandra. Samurazo se coloca en el fondo del escenario y Casanta09 pasa al frente junto a Mareastra, para ser entrevistada.

BOT: Casanta09 ha entrado en la sala.

CASANDRA: Esto es muy aburrido. Vamos a resolverlo rapidito.

CASANTA09: (*Hablando muy rápido*) Hola, buenas. Mi nombre es Casanta09. Soy nivel 58 y se me da muy bien dar apoyo. Tengo mucha velocidad en las manos y un poco en todo en general. De hecho, me vas a tener que disculpar, pero me están esperando en otro sitio. Además, esto es un poco rollo, tía.

Casanta09 abandona la escena. Se apaga el foco sobre Casandra.

BOT: Casanta09 se ha desconectado.

MARÍA: *(Perpleja y hablando consigo misma)* Vaya, no me esperaba yo esto. Parece que aquí se acaba la selección...

BOT: Mareastra, no hay más candidatos. ¿Quieres que finalicemos el evento?

De pronto, entra Guille corriendo y se coloca en la silla vacía del mundo real. Su avatar, Willyjugando, irrumpe en la sala virtual junto al avatar de María.

GUILLE: *(Apurado)* Por los pelos... Casi no llego.

WILLYJUGANDO: Hola, soy Willyjugando. Perdón, llego tarde. Soy nivel 68 en el juego.

BOT: *(Interrumpiendo)* Mentira. Este jugador solo tiene nivel 58. Recuerda que yo tengo acceso a toda la información.

GUILLE: Vaya fallo... A ver cómo lo arreglo.

WILLYJUGANDO: *(Haciéndose el loco)* Ciertó, ¡qué despiste! Te aseguro que puedo aportar mucha destreza con los controles del juego. *(Realiza gestos complicados)* Llevo mucho tiempo en Cuanticosa y se me da muy bien improvisar para salir del paso.

MAREASTRA: Y también llegas casi tarde, puedes espe...

WILLYJUGANDO: *(Cortando a María)* Esperar fuera con el resto de los candidatos. En unos minutos nos darás una respuesta, lo sé. Muchas gracias, y perdona mi retraso.

GUILLE: Debería empezar a ser un poco más organizado.

MAREASTRA: De hecho, BOT, puedes llamar al resto de candidatos. Tengo muy claro ya quiénes entran en el equipo.

BOT: Candidatos, podéis volver a acceder a la sala.

Mientras los candidatos pasan al frente se apaga en foco del mundo virtual y se aumenta la luz general en ese lado.

MARÍA: *(Pensativa)* Algebrina es un partidazo sin lugar a dudas. A Samurazo debería darle una oportunidad. A Futbolypatatas mejor no volver a cruzármelo. A Casanta09 parece que no le interesa. Y Willyjugando podría hacer alguna buena aportación.

MAREASTRA: De acuerdo. Tras un intensivo análisis, he llegado a la conclusión de que todos los que estáis aquí vais a ser admitidos de inmediato en mi nuevo equipo.

Los candidatos hacen un movimiento de alegría.

MAREASTRA: Habéis sido reclutados por vuestras capacidades y espero que podáis desempeñarlas en nuestro equipo de forma exitosa. Pero, ante todo, somos compañeros y nos apoyamos en las malas y en las peores. *(Exaltada)* Aunque estoy segura de que situaciones malas no habrá muchas, yo me iría con vosotros hasta el fin del mundo, a surcar los 7 mares o hasta los confines de lo conocido.

SAMURAZO: *(Emocionado)* ¡Qué bonito te ha quedado!

ALGEBRINA: Un discurso muy motivador, Mareastra. ¡Vamos chicos!

WILLYJUGANDO: (Emocionado) ¡Os quiero, chicos!

ALGEBRINA: Pero si casi no nos conocemos.

MAREASTRA: Eso da igual. Somos un equipazo. El “equipo Cuanta Cosa”.

WILLYJUGANDO: Oye, pues el nombre está muy chulo.

Empieza la segunda canción. En ella, se cuentan todas las aventuras extravagantes y locas que van a vivir en equipo al avanzar juntos en el juego y como cada uno aporta su talento para superarlas. Construir una nave espacial con gasolina de burbujas, diseñar una colección de ropa utilizando como material algo comestible o adoptar como mascota a un bicho palo sin que se coma a sí mismo.

Oscuro.

Escena 5. Ruido, mucho ruido

EL escenario sigue reflejando la dualidad del espacio virtual y real. La escena se desarrolla principalmente en el mundo virtual, que muestra una calle de la ciudad llena de ruido y avatares: Comepiedras, Zeus12, Asenlamanga, Lobohombre, Ruedines, Avataroriginal, Futbolypatatas y Casanta09. En ella, se encuentra BOT y MINIBOT, que destacan entre ellos. En el mundo real, como en la escena anterior, hay cuatro sillas y teclados ocupados por María, Sara, Samu y Guille.

La iluminación general es tenue en ambos lados del escenario, aunque empieza siendo más fuerte en el mundo real hasta que los personajes se conectan al videojuego.

MARÍA: ¡Ha llegado el momento! Iniciemos esta aventura virtual.

En el mundo virtual aparece el avatar de María, Mareastra.

BOT: Mareastra ha llegado a Cuanticosa. Esperando al resto de jugadores.

SAMU: Ordenador encendido. Sesión iniciada. ¡Estoy dentro!

SARA: Estaré conectada en 1'2 segundos aproximadamente.

En el mundo virtual aparecen los avatares de Samu y Sara, Samurazo y Algebrina.

BOT: Samurazo y Algebrina accediendo a la misión. Parece que aún falta un jugador.

GUILLE: Otra vez tarde... Diré que no era capaz de encender el ordenador.

En el lado del mundo virtual aparece el avatar de Guille, Willyjugando.

BOT: Willyjugando preparado. Equipo completado.

La iluminación cambia. Disminuye la intensidad en el mundo real y se aumenta en el mundo virtual, donde se centra la acción.

WILLYJUGANDO: Perdón... Hoy tuve unos problemas técnicos.

MAREASTRA: *(Le mira con incredulidad)* Ahora sí. Ya estamos todos. Vamos, tenemos que encontrar a Amadeo.

SAMURAZO: *(Mirando todo a su alrededor)* Sí, pero... ¿Dónde puede estar?

ALGEBRINA: No parece fácil. Calculo que en esta calle hay al menos 300 espectadores.

WILLYJUGANDO: *(Apuntando en una dirección)* ¡Chicos! Por allí a lo lejos va un bullicio de gente. Deberíamos seguirles.

Los avatares se van acercando hacia el bullicio mientras aumenta un ruido de gente. Una vez cerca, se encuentran con una barrera de avatares y NPC's que no les dejan pasar. Los NPC's son personajes creados por el propio juego que no admiten mucha interacción. En este caso, están diseñados para animar a los jugadores a pasar, empujarles cuando lo intentan y burlarse de su fracaso.

Amadeo incita a los jugadores, pero espera fuera del escenario para no ser desvelado.

AMADEO: *(Con chulería)* ¡Estoy aquí! ¡Venid a buscarme!

RUEDINES: *(Desesperado)* Lo hemos intentado muchas veces. ¡No puedo más!

ZEUS12: Amigo, probemos otra vez con todas nuestras fuerzas.

Mientras los avatares de los niños contemplan la escena, ambos cargan fuertemente contra los otros personajes, pero caen al suelo sin éxito.

RUEDINES: Nada, macho, no hay manera. Estos NPC's están hechos de otra pasta.

ZEUS12: Este Amadeo se las ingenia bien para zafarse. Lo hemos probado casi todo... Solo queda una cosa. Busquemos en mi base a ver si encontramos un ariete o algo que nos ayude a hacer fuerza.

BOT: *Ruedines y Asenlamanga* solicitan devolución a su base.

Ruedines y Asenlamanga abandonan el escenario. Samurazo se lleva las manos a los oídos molesto por tanto ruido.

ALGEBRINA: Parece que la fuerza bruta no es la solución. Creo que deberíamos pensar otra cosa.

MAREASTRA: ¿A eso lo llamas fuerza bruta? Nosotros somos cuatro. Seguro que entre todos podemos lograrlo si nos esforzamos.

WILLYJUGANDO: *(Riéndose)* Me gusta tu forma de pensar, Mareastra.

SAMURAZO: *(Gritando)* ¿Qué? ¿Qué decís? No os oigo con el ruido que hace esta gente.

WILLYJUGANDO: Claro. Como no superas el nivel 15 aún no has desbloqueado los tapones para los oídos. *(Gritando y haciendo señas)* Tú síguenos.

Los cuatro avatares cogen carrerilla y cargan contra la barrera. De nuevo sin éxito, acaban en el suelo como los anteriores. En ese momento, destaca un jugador enmascarado que observa todo en silencio.

WILLYJUGANDO: *(Preocupado y mirando al suelo)* ¡Oh, no! Se me han roto los tapones. Ya decía yo que estaban muy desgastados. *(Gritando mientras se tapa los oídos)* No soy capaz de concentrarme con este ruido.

MAREASTRA: *(Con seriedad)* Chicos, necesitamos un nuevo plan de actuación.

ALGEBRINA: Estoy calculando... *(Se toma un tiempo)* Si hacemos un amago a la izquierda y giramos unos 65'7 grados a la derecha, tenemos posibilidades. Seguidme.

Cuando Algebrina se dispone a ejecutar su estrategia, Willyjugando pasa por delante de ella e intenta una ridícula maniobra sin éxito, cayendo de nuevo al suelo. Esta vez, aterriza cerca del jugador encapuchado. El resto del equipo hace piña, comparten distintas ideas para sobrepasar a los jugadores y siguen intentando atravesar la barrera, sin éxito. Gillious, el encapuchado, se acerca a Willyjugando.

GILLIOUS: *(Misterioso)* ¿De verdad quieres pasar la barrera?

WILLYJUGANDO: *(Desorientado)* ¿Eh? Sí, sí, por supuesto. *(Tapándose los oídos)* Pero, con este ruido, no soy capaz de concentrarme.

GILLIOUS: Lógico, hasta ahora solo os he visto intentar cosas absurdas... ¿Acaso pensáis que el resto de usuarios no ha intentado hacer lo mismo que vosotros? *(Haciendo una pausa)* Llevo todo el día viendo a avatares hacer el ridículo contra esos NPC's.

WILLYJUGANDO: Pues ahora que lo dices... No había caído en ese pequeño detalle. Creo que, de hecho, ninguno lo habíamos pensado.

GILLIOUS: Exactamente. Os habéis puesto a actuar sin pararos a pensar, a analizar y a observar. Dices que te molesta el ruido, anúlalo. *(Willyjugando le mira sin entender)* Si te centras en algo en concreto y tratas de eliminar el ruido, seguro que encontrarás algún punto a vuestro favor.

Willyjugando mira a su alrededor buscando un punto fijo para abstraerse del ruido.

WILLYJUGANDO: Veamos...

GILLIOUS: *(Paseando en círculos)* A menudo, en nuestro día a día hay muchas cosas que hacen ruido... No nos dejan centrarnos en lo que es realmente importante... Acabamos dedicándole más tiempo y atención a esas distracciones... Descuidando lo que es verdaderamente valioso... Impidiendo que disfrutemos de la libertad.

WILLYJUGANDO: *(Un poco cortado)* Vaya, se ha puesto esto filosófico, ¿eh? *(Mientras se aleja de Gillious)* Gracias por tu consejo. Voy a intentar aplicarlo.

Willyjugando se sienta en el suelo, mirando detenidamente la barrera en la Lejanía. Durante unos instantes, analiza su comportamiento. Mientras sus compañeros de equipo le observan con extrañeza.

MAREASTRA: ¡Willyjugando, ven aquí! ¿Se puede saber qué haces?

SAMURAZO: Eso, tío ¡Te necesitamos!

Gillious abandona la escena corriendo, pasando la barrera de personajes por detrás.

WILLYJUGANDO: *(Entusiasmado)* ¡Claro, ya lo tengo! *(Los avatares le miran con interés)* Chicos, ya sé cómo pasar. Venid detrás de mí.

Todos hacen una fila detrás de Willyjugando. En formación, se acercan tranquilamente hacia la barrera. Al llegar frente a ellos, Willyjugando se pone a hablar con dos NPC's, que se mueven dejando un hueco libre por donde el resto consigue pasar.

WILLYJUGANDO: ¡Hola! ¿Seríais tan amables de hacer paso?

NPC-CABLEADO: No tenemos tiempo...

NPC-ILUMINADO: ...para hablar con usted.

NPC-CABLEADO: Estamos muy ocupados...

NPC-ILUMINADO: ...escribiendo nuestra próxima novela.

NPC-CABLEADO: ¡Será un súper ventas!

NPC-ILUMINADO: ¡Se lo aseguramos!

WILLYJUGANDO: Muy bien, ¿no podéis haceros a un lado?

NPC-CABLEADO: No tenemos tiempo...

WILLYJUGANDO: *(Parodiando)* Para hablar con usted. Que sí, ya me he enterado. Por lo menos mis amigos han pasado.

Cuando Willyjugando deja de hablar con los NPC's, suena un sonido que indica que ha subido de nivel.

WILLYJUGANDO: *(Alegre)* ¡¡Toma ya!! ¡He subido de nivel, chicos! Soy muy bueno.

Willyjugando hace un movimiento de celebración.

ALGEBRINA: ¡Claro, ya lo comprendo! Ha hablado con los NPC's para mantenerlos en posición de diálogo. El tiempo exacto para crear un espacio que nosotros hemos aprovechado. *(Dirigiéndose al avatar de Guille)* ¡Willyjugando, aguanta! Voy a hacer lo mismo, pero desde este lado para que tú puedas pasar.

Algebrina se acerca a otro NPC hace lo mismo que Willyjugando.

ALGEBRINA: ¿Puedes decirme la hora?

NPC-CHISPAS: Marchando una pizza con piña.

BOT: NPC-Chispas abandona la calle.

NPC-Chispas abandona el escenario para ir a por una pizza, generando el espacio para que Willyjugando pase al otro lado con el resto del equipo.

WILLYJUGANDO: Gracias, Algebrina. Voy a despedirme del encapucha... *(Mirando en todas direcciones)* ¿Dónde está?

Los avatares de los niños abandonan el escenario persiguiendo la voz de Amadeo.

BOT: Cambiando de pantalla.

En el mundo virtual, los NPC's y los otros jugadores se retiran del escenario recogiendo los elementos presentes y preparándolos para la siguiente escena. Se atenúa la luz general del escenario sin llegar a apagarse. Después, todos excepto BOT y MINIBOT abandonan el escenario.

En el mundo real, los niños recogen sus sillas y teclados. Se marchan del escenario disolviendo por completo ese espacio.

Escena 6. Un trilema de cuatro partes

En el escenario queda un único espacio común del mundo virtual, no hay ninguna presencia del mundo real. Se trata del vestíbulo del Museo de la Lógica, en él solo hay cuatro puertas, BOT que espera en el centro, y Gillious que se esconde tras una de ellas. La iluminación es general, de algún color llamativo.

BOT: Pantalla preparada.

MINIBOT: Adelante.

Willyjugando, Algebrina, Mareastra y Samurazo entran en la nueva sala del mundo virtual. Acceden por una de las cuatro puertas de la sala.

BOT: Bienvenidos al vestíbulo del Museo de la Lógica.

ALGEBRINA: *(Impresionada)* ¡Qué pasada! Estamos en el origen de la exactitud, cada cosa está en su lugar.

Algebrina inspecciona la sala.

SAMURAZO: ¿Dónde está quién, Willyjugando?

WILLYJUGANDO: *(Mirando hacia la puerta por donde entraron)* Un tío encapuchado. Es él quién me ha dicho lo que tenía que hacer para encontrar una solución.

Los avatares se dan cuenta de que hay tres puertas misteriosas y las examinan detenidamente. Gillious se asoma en silencio y les observa desde la distancia. Amadeo aguarda fuera del escenario, desde donde se comunica con los presentes en la sala.

AMADEO: Solo una de estas puertas os llevará hasta mí. Elegid sabiamente, jugadores.

Willyjugando se dirige corriendo a una de las puertas. Antes de abrirla es interrumpido por BOT.

BOT: ¡Cuidado! Recordad que solo tenéis dos oportunidades.

SAMURAZO: Vale, chicos. Tenemos que elegir bien... ¿Alguna idea?

ALGEBRINA: Veamos... *(Haciendo cálculos)* Hay tres puertas. La probabilidad de acertar a la primera es un tercio. *(Continúa con sus cálculos)* Si fallamos, a la segunda es de la mitad. Por tanto, la probabilidad que tenemos de encontrar la puerta correcta es de dos tercios... Es decir, más de la mitad.

WILLYJUGANDO: *(Bostezando)* Algebrina, me estoy aburriendo mucho. Pensaba que estábamos en un videojuego, no aprendiendo matemáticas.

MAREASTRA: Bueno, chicos, lo que dice Algebrina creo que es cierto.

SAMURAZO: *(Pensativo)* Pero no veo cómo nos permite seleccionar la puerta adecuada para nuestro objetivo.

MAREASTRA: En ese caso, lo más justo me parece recurrir a la democracia. Votemos.

BOT: Iniciando votación.

MAREASTRA: Que levante la mano quien quiera ir por la primera puerta.

Algebrina Levanta La mano.

BOT: La primera puerta recibe un único voto, sigamos.

MAREASTRA: Que levante la mano quien quiera entrar por la segunda puerta.

Mareastra Levanta La mano.

BOT: La segunda puerta obtiene un único voto.

MAREASTRA: Vaya, de momento está la cosa empatada. A estas alturas está claro qué puerta es la elegida...

BOT: La votación debe ser completada.

MAREASTRA: Que levante la mano quien vote por la tercera puerta.

Willyjugando Levanta La mano. Todos se quedan mirando a Samurazo, que no ha votado.

MAREASTRA: Pues parece que todo queda en tus manos, Samurazo.

SAMURAZO: *(Con timidez)* Me abstengo.

ALGEBRINA: *(Enfadada)* Pero... ¿Por qué no votas?

SAMURAZO: *(Indeciso)* Yo... Yo... No sé a quién votar. Me caéis todos muy bien y no quiero que os enfadéis conmigo.

WILLYJUGANDO: Yo no me voy a enfadar contigo si no me votas.

ALGEBRINA: Yo sí me enfadaré. Pero me molesta más que no votes.

SAMURAZO: *(Dubitativo)* Está bien. Elijo la puerta de Mareastra, sí. Esa es la que más me convence.

Los cuatro avatares entran por la puerta del medio, no cambian de sala. La iluminación cambia a un color diferente pero también llamativo.

BOT: Bienvenidos de nuevo al vestíbulo del Museo de la Lógica.

ALGEBRINA: *(Con ironía)* ¡Genial! Hemos llegado a exactamente al mismo sitio. Y ahora nuestras probabilidades de éxito se han reducido. *(Con cierto desprecio)* Muchas gracias, Samurazo.

WILLYJUGANDO: *(Enfadado)* Si es que deberíais haberme escuchado. De todos modos, lo que no tiene sentido es que cuente lo mismo el voto de un jugador de nivel 59 y uno de nivel 10.

BOT: Eso es incorrecto. Samurazo ascendió de nivel.

SAMURAZO: *(Casi llorando)* ¡Nivel 11! Un poco de respeto, por favor.

MAREASTRA: Camaradas, calmen sus nervios. Lo importante es que hemos descartado una posibilidad. Además, en mi equipo todos las voces se escuchan por igual, sin distinguir condiciones o niveles. Ahora centrémonos. Tenemos que pensar de nuevo qué puerta elegimos.

Los avatares se ponen en corro a debatir.

SAMURAZO: *(Triste)* Chicos, yo necesito un momento para estar solo.

Samurazo se aleja un poco del grupo, acercándose a la puerta donde se esconde Gillious, que se asoma con cuidado hacia él.

GILLIOUS: *(Con voz misteriosa)* Chico, a veces es difícil saber a quién seguir, ¿verdad?

SAMURAZO: *(Sin mirarle, contesta como si fueran sus pensamientos)* Y tanto que lo es. Elija lo que elija alguien se va a enfadar conmigo. No sé qué hacer.

GILLIOUS: *(Andando en círculos alrededor de Samurazo)* Déjame darte un consejo. Muchas veces nos centramos en llevar una vida que cumpla con lo que los demás esperan de nosotros...

SAMURAZO: Eso me pasa...

GILLIOUS: *(Continuando con su reflexión)* No nos preguntamos si lo que estamos haciendo tiene sentido... O si es realmente lo que nosotros queremos hacer.

SAMURAZO: Difícil decisión...

GILLIOUS: *(Desafiante)* Antes de tomar una decisión deberías preguntarte a ti mismo qué es lo que tú quieres, ¿cómo quieres vivir?

SAMURAZO: *(Triste)* No lo sé.

GILLIOUS: *(Levantando algo la voz)* ¿Cómo quieres vivir? ¿Qué quieres hacer?

SAMURAZO: *(Con rabia)* Quiero salir de aquí.

GILLIOUS: Si eso es lo que quieres, hazlo. *(Samurazo levanta la mirada hacia la puerta por donde accedieron)* ¿Acaso es más importante lo que alguien espera de ti? *(Haciendo una pausa)* ¿Vivir bajo las expectativas de los demás? ¿O quizá es mejor vivir según lo que esperas de ti mismo?

SAMURAZO: Vaya, nunca lo había visto así. Gracias.

GILLIOUS: Ahora ve y vive bajo la imagen que quieres proyectar de ti mismo.

Samurazo se queda parado mirando su sombra. Gillious desaparece sigilosamente y mientras los niños se quedan mirando fijamente a Samurazo.

MAREASTRA: *(Acercándose a él)* ¿Estás bien?

SAMURAZO: *(Decidido)* Perfectamente. Y ya sé qué camino voy a elegir.

Samurazo atraviesa la puerta por donde habían entrado al principio y abandona el escenario.

BOT: Samurazo ha cambiado de pantalla.

ALGEBRINA: *(Sorprendida)* Pero... ¿Por qué haces eso?

SAMURAZO: *(Desde fuera del escenario)* Chicos, tenéis que venir. Confiad en mí.

Se escucha el sonido que indica que Samurazo ha subido de nivel.

WILLYJUGANDO: Vaya, esto no me lo esperaba para nada. *(Sorprendido)* ¡Si hasta ha subido de nivel! ¿Qué pensáis hacer vosotras?

MAREASTRA: Yo voy a seguirle.

ALGEBRINA: ¿Qué? Estás loca. Este se ha picado y quiere arrastrarnos a todos con él a su pozo de negatividad.

MAREASTRA: Yo confío en él. Somos un equipo y no creo que nos esté engañando. Igual que vosotros habéis confiado en mí al uniros a este equipo, yo ahora pongo mi confianza en él. *(Convencida)* Es uno más de los nuestros.

Mareastra pasa también por la puerta que había atravesado Samurazo, abandonando el escenario.

BOT: *Mareastra* ha cambiado de pantalla.

WILLYJUGANDO: ¡Qué pico de oro tiene esta chica! Antes habéis confiado en mí para vencer a los NPC's. Yo elijo creer. Además si fracasamos o acertamos, es mejor hacerlo en grupo. ¡Vamos Algebrina, vente!

BOT: *Willyjugando* ha cambiado de pantalla.

Willyjugando pasa por la misma puerta y también sale del escenario.

ALGEBRINA: *(Resoplando)* Bueno, esperemos que el poder de la amistad no nos cueste esta misión. ¡Esperadme!

Algebrina pasa también por la puerta.

BOT: Desafío superado.

Oscuro. BOT y MINIBOT abandonan el escenario.

Escena 7. Todo lo que importa

El escenario continúa como un único espacio del mundo virtual, sin rastro del mundo real. Se trata de la papelera de reciclaje, en ella hay objetos y personajes que fueron descartados de versiones anteriores del juego: Zeus12, Ruedines, Avataroriginal y Casanta09. En el centro, se encuentra Gillious. Distribuidos por la sala, están los avatares de los cuatro niños. La iluminación del escenario es general, en tonos azules algo apagados, solo destaca un foco sobre el encapuchado.

GILLIOUS: Por fin habéis llegado.

Los avatares de los niños dirigen su mirada hacia Gillious.

WILLYJUGANDO: *(Señalando a Gillious)* ¿Lo veis? Os dije que lo había visto.

MAREASTRA: ¡Por las barbas de Merlín! ¿Quién será ese encapuchado?

SAMURAZO: Algebrina, creo que le debes una disculpa a Willyjugando. Aunque tengo que reconocer que yo tampoco le creí hasta que lo vi con mis propios ojos.

ALGEBRINA: *(Dirigiéndose a Willyjugando)* Está bien, lo siento. Me he equivocado antes.

WILLYJUGANDO: Por esta vez te voy a perdonar. *(Haciendo un gesto de paz)*

GILLIOUS: *(Impaciente)* Podéis acercaros.

MAREASTRA: Venga, vamos. Quizá nos pueda ayudar a encontrar a Amadeo de una vez por todas.

SAMURAZO: Un momento... ¿Alguien ha visto a BOT y MINIBOT? *(Dirigiéndose a Gillious)* ¿No les habrás secuestrado?

GILLIOUS: No, hay otra explicación. Confiad en mí y os lo explicaré.

Los cuatro avatares se acercan temerosos a Gillious.

GILLIOUS: Estamos en la papelera de reciclaje del videojuego.

ALGEBRINA: *(Exaltada)* ¡¿Nos has tirado a la basura con todo nuestro progreso?!

GILLIOUS: No, estamos a salvo. Aquí se guardan los restos de ediciones anteriores. Ningún bot tiene acceso. Tampoco el jugador medio, salvo hackeo.

WILLYJUGANDO: *(Emocionado)* ¡¿Eso significa que estamos en un lugar súper secreto?!

GILLIOUS: Pero no por mucho tiempo... Tengo que confesaros algo. *(Haciendo una pausa dramática)* Amadeo no os ha llamado. *(Se levanta la capucha)* He sido yo, Gillious.

TODOS: ¡¿Cóooooooooo?!

GILLIOUS: Necesitaba encontrar gente capacitada... Sabía que, si Amadeo os llamaba, muchos jugadores acudirían. Solo vosotros habéis tenido valor para superar las pruebas.

MAREASTRA: *(Intrigada)* ¿Y por qué tanto secretismo y tanta historia?

GILLIOUS: Seguro que habréis notado que cada vez más gente está enganchada a este juego. Pues bien, que la gente esté más conectada, irónicamente hace que esté más desconectada.

SAMURAZO: ¿Cómo? Eso no tiene sentido.

GILLIOUS: Te equivocas, sí que lo tiene. Si la gente se conecta al juego, no está presente en la vida real: no van a trabajar, no atienden a quienes están cerca... Las cosas valiosas se descuidan y se acaba dando más importancia a un puñado de 0s y 1s que a la vida que tenemos.

ALGEBRINA: *(Siendo exacta)* Pensaba que este videojuego usaba computación cuántica.

GILLIOUS: Lo que quiero decir es que la gente no se da cuenta de que su vida se diluye dentro del videojuego. Y en un mundo así, la única persona que gana es él.

SAMURAZO: ¿Él? ¿Quién es él?

GILLIOUS: *(Desvelando el misterio)* El personaje que habéis venido buscando: Amadeo. *(Hace una pausa mientras los avatares se quedan perplejos)* Yo solo quería ganar dinero, pero él decidió ir más lejos. *(Con cierta rabia)* Quería manipular y convencer a la gente para que los acontecimientos del juego tuvieran más peso sobre la vida real. El poder se le fue de las manos, y ahora tenemos que pararle.

ALGEBRINA: *(Sorprendida)* Un momento... ¿Nos estás diciendo que eres uno de los inversores de *Under Skins* y que tu jefe ha montado todo esto para estafarnos a todos? *(Haciendo una pausa dramática)* Eso es totalmente improbable. Yo no me lo creo.

GILLIOUS: *(Cortante)* Queda poco tiempo. Tenemos menos de una hora. *(Entregando a cada uno un CD misterioso)* Aquí tenéis todas las pruebas.

MAREASTRA: Muy bien. Y después, ¿qué?

GILLIOUS: Dentro también encontraréis una dirección. Si os he convencido, os juntaréis allí, en el mundo real. En ese caso, recibiréis más instrucciones.

WILLYJUGANDO: Me muero de la intriga. ¡Vamos a reproducirlo!

Comienza a sonar la tercera canción. En la primera parte, con un tono misterioso, Gillious junto con los personajes abandonados cuenta la historia de cómo fueron absorbidos por el videojuego. Una serie de mentiras y engaños los llevo a olvidarse de sí mismos y de su trato con los demás en la realidad. En la segunda parte, la canción toma un tono malévolo pero seductor tratando de dar la vuelta al mensaje. Aparece el personaje de Amadeo y sus secuaces, NPC-Cableado, NPC-Iluminado y NPC-Chispas, explicando lo sucedido desde su punto de vista. Intentan convencer a los avatares de que todo puede ser más satisfactorio viviendo en la ficción que les ofrece el videojuego. Durante la canción, los avatares se debaten continuamente entre una cosa y la otra, dejando abierta la pregunta de cómo es mejor vivir.

Oscuro.

Escena 8. Más allá de la pantalla.

La escena se desarrolla en el patio del colegio, que está dividido en dos zonas distintas. En un lado, la parte principal del patio donde María juega con sus amigos. En otro lado más pequeño, una mesa de la terraza de la cafetería del colegio. El escenario se ilumina con luz general de exterior, inicialmente con más intensidad en la zona del patio y dejando más apagada la zona de la cafetería.

En el escenario se encuentran María, Sara y Samu dispersos por el espacio del patio, y el profesor Roseto, sentado en la cafetería con su ordenador.

MARÍA: Qué lugar más interesante para citarnos. *(Pensativa)* El patio del colegio.

SARA: Según mis cálculos, estas son las coordenadas exactas.

SAMU: *(Tranquilo)* Bueno, pues aquí estamos.

Con cierta timidez, se observan unos a otros. Poco a poco se acercan hasta que María rompe el hielo e inicia la conversación.

MARÍA: *(Con inseguridad)* Equipo... ¿Cuanta Cosa?

SAMU: ¡Sí! ¡Aquí estoy! Soy Samurazo... Bueno, en el videojuego. Aquí me llamo Samu.

MARÍA: *(Acercándose a Samu)* ¡Encantada, Samu! Yo soy...

SARA: *(Interrumpiéndola)* Mareastra, ¿verdad? Eres fácilmente reconocible.

MARÍA: *(Confusa)* Me lo tomaré como un cumplido. Aquí podéis llamarme María.

SARA: *(Acercándose a María y a Samu)* Encantada. Yo soy Algebrina. Aunque mi nombre exacto es Sara Gutiérrez Salgado.

SAMU: ¡Tan precisa como en el juego!

María, Sara y Samu se estrechan las manos.

SARA: Bueno, vayamos al grano. Si estamos aquí es porque el mensaje de Gillious nos ha calado.

MARÍA: Parece que no a todos. Quien esté detrás del avatar de Willyjugando prefiere seguir enganchado.

SAMU: *(Con desconcierto)* Es una pena... Parecía majo. Quizás si seguimos las indicaciones de Gillious podremos rescatarlo.

Con prisa y haciendo ruido, entra en el escenario Guille, que llega tarde a la quedada.

GUILLE: *(Hablando en alto)* Anda que hacerme venir al colegio un sábado... Que conste que estoy aquí solo porque Gillious me lo ha mandado.

SARA, MARÍA y SAMU: ¡Willyjugando!

SAMU: Pensábamos que no vendrías. Está claro que eres igual de tardón en el juego que en la realidad.

SARA: Eso es exactamente lo que iba a decir.

GUILLE: *(Sorprendido)* ¡Wow! Pero si eres Algebrina. Si no hubieras abierto la boca pensaría que eras Mareastra.

MARÍA: Efectivamente. *(Señalando a cada uno)* Somos Sara, Samu y María. ¿Y tú eres?

GUILLE: Guille, el más molón. Para servirles.

SAMU: Pues ya estamos completos. Qué casualidad que íbamos todos al mismo colegio.

A lo lejos, se escucha un sonido de notificación. Los niños se sorprenden. La luz cambia, iluminándose la cafetería y al profesor Roseto.

GUILLE: ¿Qué ha sido eso?

María observa al profesor y les hace un gesto para acercarse a él en silencio.

SEÑOR ROSETO: *(Gritando al ordenador)* ¡Otra vez spam! ¡Estaba en mitad del evento de Amadeo! ¡Casi lo tenía! ¿Se puede saber cuántas veces tengo que darme de baja de esa suscripción? No me interesa. ¡Pensaba que los móviles nos escuchaban!

MARÍA: *(Interrumpiendo)* ¿Está usted bien, señor Roseto?

SAMU: Está claro que no le pagan lo suficiente...

SARA: *(Hablando hacia sus compañeros)* Atentos, chicos. Ha hablado del evento de Amadeo.

SEÑOR ROSETO: ¡No! No estoy bien. Acabo de recibir este correo. *(Observando en la pantalla)* Mirad, os lo leo. “Equipo Cuanta Cosa, aquí están las últimas instrucciones. Ahora mismo llegar hasta el objetivo es una tarea imposible. Lo más fácil es tratar de convencer a la gente para que abandone el evento. Para ello, he convocado un discurso para que este mensaje llegue a muchos usuarios. Vosotros seréis los encargados, haciéndoos pasar por el sujeto. Comienza en media hora. Conectaos y acceded a la plaza”.

GUILLE: Vaya. Entendemos su frustración, señor Roseto. No parece muy serio ese correo.

SARA: *(En voz baja)* Está claro que ese correo va dirigido a nosotros.

MARÍA: Lo sentimos, señor Roseto. Quizás deba tomarse un descanso. Nosotros nos vamos.

Los niños se retiran al otro lado del patio.

SAMU: Pero ¿quién nos va a escuchar a nosotros? Si no nos conocen ni en nuestra casa.

SARA: No sé yo si esto saldrá bien. Estimo probabilidades bajas de éxito.

MARÍA: Venga, Sara, levanta ese ánimo. Si no lo intentamos no sabremos si lo hemos conseguido.

GUILLE: No perdamos el tiempo. Cada uno a su ordenador y nos encontramos en el videojuego.

Oscuro.

Escena 9. Un golpe de realidad

El escenario se convierte de nuevo en el mundo virtual, esta vez representando una gran plaza a donde llegan los avatares de los niños siguiendo las indicaciones de Gillious. La iluminación es general en tonos fríos.

En escena se encuentran BOT y MINIBOT, situados en un lado, y los avatares de otros jugadores, Avataroriginal, Fútbolpatatas, Lobohombre, Comepiedras y Asenlamanga, que esperan impacientes a la convocatoria que recibieron.

BOT: Avataroriginal, Fútbolpatatas, Lobohombre, Comepiedras y Asenlamanga presentes en la sala. Bienvenidos a la Plaza de Cuanticosa.

AVATARORIGINAL: *(Dirigiéndose a los otros jugadores)* ¿Vosotros habéis venido también a escuchar a Amadeo?

FÚTBOLPATATAS: Pues claro, no quería perdérmele.

LOBOHOMBRE: ¿Qué creéis que querrá decirnos?

COMEPIEDRAS: ¿Será que alguien ha conseguido ganar el evento?

ASENLAMANGA: ¡Silencio! Que ya empieza.

BOT: Iniciando retransmisión. Mareastra, Algebrina, Samurazo y Willyjugando, pueden comenzar.

Los avatares de los niños entran en escena. Se sitúan en el centro y se enciende un foco sobre ellos. Todos los jugadores se acumulan para escucharlos.

ALGEBRINA: Estimados jugadores. Tenemos un importante mensaje para vosotros.

WILLYJUGANDO: Lo primero, tenemos que confesar que en realidad no os ha llamado Amadeo, sino nosotros.

AVATARORIGINAL: *(Furioso)* ¡Eso es suplantación de identidad!

FÚTBOLPATATAS: *(Indignado)* Debería daros vergüenza haceros pasar por alguien como Amadeo.

LOBOHOMBRE: ¿Se puede saber quiénes sois vosotros?

SAMURAZO: Somos el equipo Cuanta Cosa. *(Dudoso)* El evento de Amadeo era...

MAREASTRA: *(Completando la frase)* Una tapadera que nos ha permitido descubrir la verdad.

COMEPIEDRAS: *(Dirigiéndose al resto)* Parece que solo quieren llamar la atención.

ASENLAMANGA: ¿Para qué nos hacéis perder el tiempo? Nosotros nos vamos.

ALGEBRINA: *(Intentando detenerles)* Esperad, no os vayáis. Sabemos que el robo de identidad está feo, pero el mensaje que tenemos para vosotros es realmente importante.

Algebrina hace un gesto que da paso a la intervención de Mareastra.

MAREASTRA: Queridos jugadores de *Under Skins*. Venimos a vosotros con algo que seguramente no os gustará escuchar. Nos detestaréis, nos odiaréis, rechazaréis nuestras palabras, pero algo así no puede quedarse callado.

AVATARORIGINAL: Vaya, nada de eso suena agradable.

FÚTBOLYPATATAS: Desde luego que vuestro discurso no ha empezado especialmente bien.

LOBOHOMBRE: (*Con cierto desprecio*) Venga, dejad de marearnos. ¿Cuál es ese mensaje que nos tenéis que dar?

WILLYJUGANDO: (*Carraspeando*) Veréis. Este mundo virtual en el que nos divertimos debe ser abandonado cuanto antes.

COMEPIEDRAS: ¡¿Qué?!

ASENLAMANGA: ¡Debe ser una broma!

MAREASTRA: (*Con contundencia*) Como lo oís. Tenéis que despertar.

SAMURAZO: Este mundo nos está absorbiendo. ¿Ninguno se ha dado cuenta de todo el tiempo que pasamos aquí?

ALGEBRINA: Según mis cálculos podría estimar que la media es de 40'2 horas semanales.

AVATARORIGINAL: (*Sorprendido*) Eso es prácticamente mi jornada laboral.

FÚTBOLYPATATAS: Cállate. ¿A vosotros qué os importará lo que hagamos con nuestra vida?

LOBOHOMBRE: Eso. Que cada uno decida lo que quiera. Así somos felices.

COMEPIEDRAS: Además, en este mundo virtual podemos tener la vida que siempre deseamos.

ASENLAMANGA: No molestamos a nadie. ¿Por qué tendríamos que dejar de jugar?

MAREASTRA: (*De forma exagerada*) ¿Es que no os dais cuenta? Quizás aquí podemos hacer todo lo que imaginamos, pero en el fondo es falso. Tenemos una vida ahí fuera.

SAMURAZO: Somos necesarios en el mundo real para que funcione. Desde hace unas semanas hay menos gente en las escuelas, en los hospitales, en los supermercados. ¿No lo habéis notado?

AVATARORIGINAL: Vale, vale. Nos ha quedado claro. (*Acercándose a BOT*) BOT, ¿podrías apagar el modo catastrofista de estos jugadores? Me están aburriendo.

BOT: Tarea denegada, Comepiedras. Mi sistema informático no tiene programada la desactivación de sentimientos.

FÚTBOLYPATATAS: (*Llevándose las manos a la cabeza*) ¡Ah! Malditos robots del pasado. ¡Qué anticuados!

WILLYJUGANDO: (*Ignorando sus comentarios*) Estamos más conectados que nunca, pero a la vez apenas nos conocemos de nada. ¿Cuándo fue la última vez que conocisteis a alguien nuevo fuera del juego?

LOBOHOMBRE: *(Indignado)* ¿Para qué queremos tener más amigos en la realidad? Lo importante es conectar con todos los jugadores posibles para formar buenos equipos.

WILLYJUGANDO: Estás equivocado. Estos amigos nuevos que he hecho son lo mejor que me ha pasado *(Dirigiéndose a ellos)* Chicos... ¿Os enfadaríais conmigo si digo que os quiero?

Algebrina hace un gesto de desaprobación. Avataroriginal y Asenlamanga expresan un cambio de opinión.

COMPIEDRAS: *(Cortante)* Todo eso que decís da igual. Aquí podemos tener una vida perfecta y lograr todas las aspiraciones que jamás podríamos tener en la otra vida.

MAREASTRA: ¿Perfecta? ¿Una vida perfecta es una vida en la que das una imagen de ti que no es real?

ALGEBRINA: Yo hasta ahora jugaba porque no soportaba que el mundo real no fuese exacto. Pero me he dado cuenta de que es el mundo donde vivo, y tengo que aceptarlo.

ASENLAMANGA: *(Arrepentido)* Yo también buscaba una oportunidad en el mundo virtual para que las cosas fueran perfectas, que fueran como a mí me gustaban.

SAMURAZO: Tiene sentido lo que dices, pero si el mundo virtual se acaba, todo lo que hemos construido aquí será en vano.

AVATARORIGINAL: A mí me habéis conmovido. No quiero perder ningún minuto más de mi vida en un juego que no me dará una verdadera felicidad. *(Haciendo un gesto de alegría)* Gracias.

FÚTBOLYPATATAS: *(Con desprecio)* Bah, basta de bobadas. Yo no quiero abandonarlo. En este juego aún tengo cosas por hacer.

LOBOHOMBRE: Yo tampoco, Fútbolpatatas. Pero merece la pena replanteárselo.

SAMURAZO: Bueno, ¿entonces os vais a salir del juego o vais a seguir enganchados?

MAREASTRA: Este discurso ha sido muy convincente, pero me parece que necesitan un empujón.

WILLYJUGANDO: ¡Rompe la pared!

SAMURAZO: ¿Qué pared? Si estamos en mitad de la plaza.

ALGEBRINA: *(Señalando al público)* ¡Está claro! Tanto mundo virtual... ¿Es que no has ido nunca al teatro?

Samurazo se acerca al borde del escenario para entenderlo. Le sigue Willyjugando.

WILLYJUGANDO: Veamos qué opina nuestro público. *(Dirigiéndose a los espectadores)* ¿Vosotros queréis desengancharos? *(Se espera que el público conteste)* ¡Más alto! *(Se espera que el público conteste)* ¡Esa es la respuesta que esperábamos!

ASENLAMANGA: Si son tantos no pueden estar equivocados. Yo prefiero estar desconectado.

BOT: Asenlamanga ha abandonado el juego.

Asenlamanga sale del escenario.

AVATARORIGINAL: Yo también, pero no sin antes extender este mensaje a otros para que vayan abandonando el videojuego.

LOBOHOMBRE: A mí me habéis convencido. ¡Espera, que te ayudo!

Avataroriginal y Lobohombre se van moviendo por el escenario. En el fondo, se ve cómo las luces de los jugadores se van apagando poco a poco, simbolizando los usuarios que se están desconectando. En ese proceso, aparece en escena Amadeo, escoltado por NPC-Cableado, NPC-Iluminado y NPC-Chispas.

BOT: Amadeo ha llegado a la Plaza de Cuanticosa.

COMPIEDRAS: ¡No me lo puedo creer, Amadeo!

Todos los jugadores se amontonan alrededor de Amadeo, mientras los NPC's los apartan.

AMADEO: *(Con tono malvado)* Queridos usuarios. Veo que habéis llegado hasta el final de mi evento. Como recompensa, os traigo muchas alegrías. Solo por estar aquí presentes subiréis de nivel. *(Se escucha el sonido de subida de nivel muchas veces)* Por cada hora que aguantéis jugando subiréis dos niveles de experiencia, simplemente por el hecho de permanecer conectados.

FÚTBOLYPATATAS: *(Emocionado)* ¡Vamos!

AMADEO: Os recuerdo que a partir del nivel 80 podéis acceder a los mayores lujos del juego. Es una oportunidad única e irrepetible.

LOBOHOMBRE: *(Ojiplático)* Creo que me estoy replanteando lo que os he dicho.

WILLYJUGANDO: Tu mensaje ya no tiene valor para nosotros, Amadeo. ¿Para qué sirve todo eso si perdemos la única vida que tenemos?

ALGEBRINA: ¡Eso! ¡Eres un farsante!

BOT: Error del sistema. No está permitido insultar en público al jefe.

AMADEO: *(Enfadado)* Vosotros ya me habéis dado muchos problemas. *(Dirigiéndose a los jugadores)* Mejoro mi oferta. Quien atrape a estos mocosos recibirá además un puesto selecto entre mis ayudantes más cercanos.

COMPIEDRAS: *(Frotándose las manos)* ¿Formar parte del equipo del gran Amadeo? Eso sí que suena realmente bien.

LOBOHOMBRE: ¡Eso! En realidad, yo estoy haciendo esto para... *(Dudoso)* Para conseguir un futuro mejor.

Fútbolypatatas, Lobohombre y Comepiedras empiezan a arrinconar a los avatares de los niños.

MAREASTRA: *(Preocupada)* Chicos, tenemos que hacer algo, nos están rodeando.

Entre los jugadores aparece Gillious, de nuevo encapuchado.

GILLIOUS: ¿Es que no habéis escuchado nada de lo que os han dicho? Salid del juego. Todo lo que Amadeo os prometa no es nada comparado con lo que podéis lograr en el mundo real.

AMADEO: *(Acercándose a Gillious)* Vaya, vaya. Pero ¿a quién tenemos aquí? Hacía mucho que no te veía, compañero.

GILLIOUS: Pues aquí me tienes. He venido para destruir lo que tú y yo formamos. ¡Todo esto se te ha ido de las manos!

AMADEO: *(Riéndose)* ¿Y cómo piensas hacerlo? ¿Con cuatro niños cualquiera que han superado unos niveles absurdos solo porque tú les has ayudado?

GILLIOUS: *(Ofendido)* No te equivoques. Los niveles los han superado ellos, yo solo les he despertado capacidades que estaban dormidas. Y ahora vamos a darte el golpe de gracia.

AMADEO: ¿Ah, sí? ¿Y cómo vais a hacerlo? *(Encarándose)* Una vez haya acabado contigo, tendré todo listo para mi gran plan. *(Dirigiéndose a Los jugadores)* Jugadores, quien atrape a Gillious tendrá una subida automática de diez niveles.

Fútbolypatatas y Comepiedras se acercan hasta Gillious para atraparlo.

FÚTBOLYPATATAS: ¡Apartaos todos! Esos diez niveles van a ser míos.

COMEPIEDRAS: No si le atrapo yo antes. *(Dirigiéndose a Gillious)* Ven aquí.

Fútbolypatatas y Comepiedras corren y forcejean con Gillious hasta atraparlo, mientras Los avatares de Los niños, Avataroriginal y Lobohombre tratan de impedirlo. Se escucha el sonido que indica la subida de nivel de Fútbolypatatas y Comepiedras, que hacen un gesto de celebración.

GILLIOUS: ¡Chicos, escuchadme bien! Las sutilezas no han servido de nada, pero conozco una forma de acabar con este problema de raíz. Id a la central eléctrica de “Eléctricos y Electrocutados” y reiniciad el sistema. Daos prisa y tened cuidado. Él estará allí para pararos los pies con sus secuaces. Intentaré ayudaros como pueda. ¡Rápido, desconectaos del juego y parad esta locura! Solo vosotros podéis lograrlo.

WILLYJUGANDO: ¿Reiniciar el sistema? ¿De verdad llevamos jugando horas para acabar haciendo esto?

ALGEBRINA: *(Llevándose las manos a la cabeza)* ¡Ah, la fácil solución del informático!

BOT: Preparando autodestrucción en

MINIBOT: 3, 2, 1...

Los avatares de Los niños abandonan el escenario. Oscuro.

Escena 10. Un peón pasado

La escena se sitúa en el mundo real, en la central eléctrica de “Eléctricos y Electrocutados”. En el escenario hay diferentes zonas con paneles y botones. La iluminación es general, fría e incluso algo oscura.

María y Sara entran corriendo en escena. Les siguen después Guille y Samu.

MARÍA: ¡Chicos, vamos! Tenemos todo este sitio por explorar.

SARA: Eso es totalmente cierto, María. Cuanto más tardemos más se reducirán nuestras probabilidades de éxito.

GUILLE: *(Entra corriendo en escena)* ¡Toma ya! Esta vez no he sido el último en llegar.

SAMU: *(Entra jadeando en escena)* ¡Qué ritmo lleváis! Creo que sería necesario tener en consideración a los que llevamos un ritmo más pausado.

MARÍA: Tu sugerencia es bien recibida y será valorada en el futuro. Ahora tenemos que encontrar la forma de reiniciar el sistema cuanto antes. Si Amadeo se entera de que estamos aquí, podemos estar en problemas.

El señor Fantomo entra con su secretaria, el informático y los inversores, que actúan como sus secuaces.

SEÑORITA ENCHUFADA: De hecho, Amadeo ya está aquí.

SEÑOR FANTOMO: *(Dirigiéndose a María)* Niña, te aconsejo que os apartéis de esos cuadros de mandos, no queremos que nadie salga “electrocutado”.

SARA: ¿Y qué vas a hacer? ¿Secuestrar a unos simples niños? Sería patético por tu parte...

SEÑOR FANTOMO: *(Riéndose)* ¡Qué ocurrencias tenéis los críos! No, yo jamás haría algo así. Para eso he traído a mis peones. A veces hay que enfrentar piezas secundarias para obtener alguna ventaja. O, en este caso, asegurar una victoria muy clara.

El señor Gil irrumpe con fuerza en la escena.

SEÑOR GIL: Tú siempre con el ajedrez, ¿eh? Está claro que hay cosas que nunca cambiarán.

SEÑOR FANTOMO: Vaya, vaya. No te conformas con fracasar en el mundo virtual, sino que quieres hacerlo aquí también.

SEÑOR CHISPAS: En cualquier caso, ¿cómo ha conseguido entrar aquí?

SEÑORA ILUMINADA: Yo había oído que le habían echado de la empresa tras una fuerte discusión.

SEÑOR CABLEADO: Señor Fantomo, teniendo en cuenta que se han colado aquí cuatro niños, no creo que la seguridad de este sitio sea demasiado buena.

SEÑOR FANTOMO: Lleva usted razón. Ya me encargaré de cambiar de personal de seguridad. *(Dirigiéndose a la secretaria)* Señorita Enchufada, apunte en su libreta que debe llamar a Recursos Humanos para solucionarlo.

SEÑORITA ENCHUFADA: *(Anotando en su libreta)* En grande y en fosforito, señor.

MARÍA: Déjense de reuniones corporativas.

Los inversores, el informático y la secretaria se apartan para escuchar el plan del señor Fantomo.

GUILLE: *(Dirigiéndose al señor Gil)* ¿Es usted Gillious, señor?

SEÑOR GIL: El mismo. En carne y hueso, delante de tus ojos, chaval.

GUILLE: *(Emocionado y yendo a abrazarle)* ¡Soy su mayor fan, señor!

SARA: *(Quitando a Guille de encima del señor Gil)* No se preocupe, señor. Este chico tiene los sentimientos a flor de piel.

SAMU: Yo en nombre de todos quería darle las gracias por habernos ayudado.

SEÑOR CABLEADO: ¿Habéis terminado ya?

SEÑOR GIL: Bueno, bueno. Dejemos los sentimentalismos para otro momento. Tenemos que centrarnos en acabar con esto.

MARÍA: Ciertamente, ¿qué botón es el que provoca el reinicio?

SEÑOR GIL: *(Pensativo)* Pues... la verdad es que no lo recuerdo.

AYUDANTE TECLA: *(Hacia sí misma)* Siempre supe que era el "Electrocutado".

SEÑOR GIL: Pero te daré otra solución muy simple: pulsadlos todos.

SARA: *(Llevándose las manos a la cabeza)* ¡Otra vez la solución del informático!

SEÑOR FANTOMO: No os permitiré hacer eso. ¡A por ellos!

SEÑORITA ILUMINADA: ¡Alto! Según el Convenio esto solo puede resolverse con un duelo.

Los implicados se separan en dos grupos. Por un lado, el señor Gil con los niños, y, por otro lado, el señor Fantomo con los inversores. La secretaria y el informático se sitúan en el centro para dirigir el duelo. En cada ronda indican el color de un botón del panel de mandos. El señor Gil y el señor Fantomo pulsán rápidamente donde dice la secretaria, animados por sus respectivos equipos, pero sacrificando a uno de los suyos cada vez que pierden.

La iluminación va cambiando cada vez que se pulsa el botón, poniéndose del color que se corresponde.

SEÑOR GIL: Parece que entonces tendremos que arreglar esto tú y yo, viejo amigo.

SEÑOR FANTOMO: Dama contra dama, te estoy esperando.

SEÑORITA ENCHUFADA: ¡Comenzamos!

AYUDANTE TECLA: ¡Verde!

El señor Fantomo pulsa rápidamente sobre el botón verde.

SEÑOR GIL: Vaya. *(Dirigiéndose a los niños)* Sintiéndolo... Tendré que sacrificar a uno de vosotros.

SEÑOR FANTOMO: *(Haciendo un gesto al señor Chispas)* Señor Chispas, atrape a ese.

El señor Fantomo señala a Samu, y el señor Chispas se acerca para separarlo del grupo.

SAMU: ¡Noooo! Eso me pasa por tener un nivel tan bajo en el juego.

SEÑORITA ENCHUFADA: ¡Seguimos!

AYUDANTE TECLA: ¡Azul!

El señor Fantomo pulsa rápidamente sobre el botón azul.

SEÑOR FANTOMO: *(Riendo)* Dos de dos, compañero. ¿De quién te desharás ahora? *(El señor Gil señala a Guille y el señor Fantomo llama al señor Cableado)* Señor Cableado, acabe con ese otro.

GUILLE: *(Mientras es llevado por el señor Cableado)* Esperaba una victoria clara por su parte, señor Gil.

El señor Gil mira al suelo cabizbajo.

SEÑORITA ENCHUFADA: ¿Cuál será el siguiente botón?

AYUDANTE TECLA: ¡Amarillo!

El señor Fantomo y el señor Gil forcejean por pulsar el botón amarillo, pero finalmente llega el primero.

SEÑOR GIL: ¡No me lo puedo creer! Señorita Enchufada, ¡ha hecho trampas!

SEÑOR FANTOMO: De eso nada. *(Mirando a las niñas)* Tendrás que renunciar a una de ellas. ¿La calculadora humana o la que habla como si hubiera nacido hace dos siglos?

El señor Gil señala a Sara. La señora Iluminada se dirige a ella para llevársela. María desaparece silenciosamente del escenario.

SEÑORA ILUMINADA: Señor Fantomo, ya me ocupo yo.

SARA: Esto me ha dolido.

SEÑORITA ENCHUFADA: Gracias, señora Iluminada. *(Dirigiéndose al señor Fantomo)* ¡Es usted el ganador, jefe!

SEÑOR FANTOMO: *(Haciendo un gesto de chulería)* Una vez más vuelves a perder de forma estrepitosa, nunca serás rival para mí.

SEÑOR GIL: Quizá yo he perdido esta pelea, pero en el ajedrez a veces hay que sacrificar la dama para crear oportunidades con el resto de las piezas, tú deberías saberlo mejor que nadie.

SEÑOR FANTOMO: ¿Qué piezas exactamente? Todos tus peones han caído.

SEÑOR GIL: Todos menos uno. ¡Ahora, María!

SEÑOR FANTOMO: ¡No, no!

María entra corriendo en escena, esquivo a todos y pone la mano en el botón rojo.

TODOS LOS NIÑOS: ¡Púlsalo!

SEÑOR FANTOMO: Espera, espera. (*María se detiene con la mano sobre el botón*) Mira, ¿vas a renunciar a un mundo como el de *Under Skins*? Con tu talento puedes conseguirlo todo, yo te ayudaré. El mundo conocerá tus aventuras, serás igual de famosa que Amadeo, o más incluso.

MARÍA: ¿Qué el mundo conozca las trepidantes aventuras de María en el mundo virtual? Suena muy bien, pero suena mejor la historia de cómo un grupo de cuatro amigos consiguió desconectarse para acabar con la ciudad de Cuanticosa y salvarla de caer bajo la influencia y las falsas apariencias de un tipo que solo quiere aprovecharse de ellos para alimentar su propio ego. ¡Jaque mate con tomate!

María pulsa el botón. La iluminación se vuelve de color rojo y suena el ruido de reinicio del sistema. Oscuro.

Escena 11. Los héroes de Cuanticosa

SEÑOR GIL: Buscamos perfección haya donde no existe.

GILLIOUS: En un mundo de apariencias en el que todo se finge.

SEÑOR GIL: Creyendo que el error es un pecado terrible.

GILLIOUS: Y que la duda nos hace invisibles.

SEÑOR GIL: Yo mismo quise borrar cada grieta de mi ser.

GILLIOUS: Hasta olvidar que en lo humano se halla el poder.

SEÑOR GIL: Porque no hay error en atreverse a crecer.

GILLIOUS: Millones de mensajes condensados.

SEÑOR GIL: Como misiles son lanzados.

GILLIOUS: Cada estímulo compite por ser el más sonado.

SEÑOR GIL: Y en tanto ruido, el silencio ha sido exiliado.

GILLIOUS: Corremos sin rumbo, siempre acelerados.

SEÑOR GIL: Con miedo a escucharnos si nos hemos parado.

GILLIOUS: La dopamina guía como faro encantado.

SEÑOR GIL: Pero su luz me cegó, y al pararme se ha apagado.

GILLIOUS: Seguimos banderas que otros han levantado.

SEÑOR GIL: Copiamos sus pasos como autómatas dorados.

GILLIOUS: Pensamos que su éxito será nuestro legado.

SEÑOR GIL: Sin preguntarnos si es el sueño que hemos soñado.

GILLIOUS: Vidas ajenas que tomamos prestadas.

SEÑOR GIL: Y olvidamos la nuestra, sin estrenar, arrinconada.

GILLIOUS: Hoy quiero vivir mi historia aún no contada.

SEÑOR GIL: Vivimos pegados a una falsa ventana.

GILLIOUS: Con ojos que no miran lo que importa mañana.

SEÑOR GIL: Atrapados en redes que no nos abrazan.

GILLIOUS: Sin notar que la vida se nos pasa y desgasta.

SEÑOR GIL: Lo real se marchita detrás de la pantalla.

GILLIOUS: Y se enfría el latido que al mundo nos llama.

SEÑOR GIL: Yo elijo volver a dónde todo empieza y nunca acaba.