

5 de noviembre del 2024

Avalon, Mar mediterráneo. 23 Agosto, 1991. Skyline.

Es nuestra última misión, nos enfrentamos a *Crimson One*, seis soldados aliados, seis enemigos, buscamos ganar el objetivo principal, controlar los puntos neutros en todo el mapa, me acompaña una AK- 74, la cual brilla como el oro puro. Un gorro color rosa afelpado, una chamarra color gris, unos jeans claros, botas color café ya desgastadas, es lo que me acompaña en esta primera misión. *Xodó Dxria* y *Xodó Eلفen* –lideran la tabla de puntuación– Hemos cumplido con la misión, podemos retirarnos.

8:00 pm

Las luces siguen apagadas, dicen los vecinos que parece una casa abandonada –se ve por fuera– una llave gira, y empieza a iluminarse el interior, como si se tratara de una calabaza anaranjada, de las que adornan los días de *Halloween*. En la cocina, se encuentran algunas sobras del día, se dispone a comer algunas, esto para satisfacer el hambre provocada después de una tarde llena de clases, algunas tediosas, otras interesantes. Al terminar las horas académicas, se encuentra en el *gym* de la escuela, donde se dispone a ejercitarse un poco, –pasas muchas horas sentada– le comenta siempre mamá. Dentro de la cocina, rellena su bote con agua natural de nuevo, para emprender el camino hacia la “cueva”.

Ruta para llegar a la cueva

Subirás los dieciséis escalones que se encuentran al lado derecho de la entrada, al llegar al segundo piso, encontrarás primero la habitación que solía ser de mamá y papá, pero ya es sólo de mamá. Aunque parece estar abandonada, mamá prefiere estar en la planta baja.

8:15 pm

Con botella en mano, una mochila queda abandonada en un sillón esquinero que se encuentra cerca del escritorio, una silla negra con aspecto de oficina, cubre su espacio con la forma de una persona, no tan pequeña, ni tan alta, esa silla suele hacer algunos ruidos bastante extraños, parece que llegará un día fatal para ella.

El tiempo prolongado frente a una pantalla, puede llevar a la creación de una vida sedentaria, lo que crea el riesgo de tener enfermedades como la obesidad, y que estos deriven a otros problemas en la

salud. Es cierto que también la constante exposición a la luz de la pantalla, puede causar fatiga visual o aumentar enfermedades oculares. Se conoce también que, existen lesiones por realizar un esfuerzo repetitivo dentro del juego o de manera brusca, afectando músculos, como la muñeca, dedos, entre otras más.

Ruta para llegar a la cueva

Se encontrará una separación que forma una sala, un sillón naranja que tiene varias funciones, la principal, adornar el espacio, alrededor de esas tres paredes, en las laterales se encuentran diversos cuadros interesantes, y en la pared trasera, estarán unos cuadros de fotos familiares, donde se muestran los recuerdos de la infancia, y logros de los hijos, pero lo más fascinante, va a ser que te darás cuenta que hay gemelas en la familia –siempre resulta curioso este dato– en medio de esta estructura se encuentra un mueble color café oscuro, el cual guarda algunos libros de enciclopedia, CD's viejos y recuaditos de bautizos, confirmaciones y primeras comuniones. Arriba de este mueble, estará una pantalla enorme en medio de todo, pero que la mayoría del tiempo, esta siempre en negro.

8:20 pm

Al prender la laptop, se enciende al mismo tiempo un monitor que abarca la mayor parte del espacio que ofrece el escritorio ya viejo, tarda unos segundos en iniciarse la primera pantalla –se siente como estar en casa–. Es hora de entrar, inicia *Discord*, es una aplicación que se usa para hablar con otras personas, como si se tratará de una llamada, es como una forma de socializar, sólo que virtualmente.

El aislamiento social, es un impacto negativo hacia la salud mental, el tiempo excesivo dedicado a los videojuegos puede llevar a la reducción de las interacciones cara a cara. La adicción también forma parte de este comportamiento, ya que algunos jugadores pueden desarrollar una adicción a los videojuegos, afectando su vida social, académica o laboral, el estrés y la ansiedad puede manifestarse en juegos que sean de naturaleza competitiva, lo que provocaría que estos niveles puedan aumentar.

Ruta para llegar a la cueva

Siguiendo derecho, podrás encontrar lo que mamá llama *cueva*, de derecha a izquierda, encontrarás el primer escritorio, el cual es de madera color café oscuro, dañado de algunas partes, algo viejo, pero aún resistente –proviene de una primaria, mamá decidió llevarlo– el otro es de vidrio templado, y su estructura metálica, a pesar de que ya tenga algunos años acompañando aquel sitio. Para el escritorio de madera, encontrarás un silla color negro,

pequeña de oficina, y del otro lado, estará una silla color rojo con negro, esta es más alta, y no tiene aspecto de oficina, saldrá del otro escritorio.

8:25 pm

En una de las esquinas del monitor, cuelgan unos auriculares color rosa, al tomarlos toman la forma de una cabeza que no parece ser tan grande, pero tampoco tan pequeña. Chocan en las almohadillas el armazón de unos lentes grandes, que tienen forma de cuadrado, es inevitable el reflejo de la luz que proviene del monitor y se refleja en el vidrio de los lentes.

8: 30 pm

Al lado del escritorio, en la parte baja de un mueble pequeño, está una consola –*Xbox Series S*– es un regalo de una persona muy especial, es color blanco y es bastante pequeña, hasta se podría confundir con una portátil. Está correctamente conectada con sus cables, tomas el cable *HDMI*, se cambia por el otro cable que pertenece a la laptop, en el monitor se presentará el logo de *Xbox*.

Los videojuegos pueden ofrecer un escape temporal de la realidad, proporcionando entretenimiento y relajación, otros juegos permiten la creación de mundos, personajes o historias pueden fomentar la creatividad.

8:35 pm

Entre todo el desastre que se encuentra en el escritorio, hay un *mando* color azul fuerte, con unos protectores de *joysticks*, los cuales tienen forma de una mano ensangrentada, en medio, un botón en forma de círculo se iluminará en blanco, lo marca que esta listo para usarse. Se observa la lista de algunos juegos que están instalados. –Mueves el *joystick*, no tardas tanto en escoger, apachurras el botón con la inicial “A”, inicia– .

Ruta para llegar a la cueva

En medio de los dos escritorios, se encuentra un pequeño mueble, este tiene la función de hacer una separación entre ambos, pero también el de almacenar todo tipo de cosas. Podrás encontrar el *módem*, una figura funko grande de *Kakashi (Perfect Susano)*, algunos libros como, *Los de abajo*, de Mariano Azuela, *Boulevard*, de Flor M. Salvador y *Xodó*, de Faty

Salinas y Jairo Guerrero, un bote de basura pequeño, color azul, decorado con algunas calcomanías, una figura funko de *Yami Yugi* y de *Kuriboh*, hasta atrás estará el *regulador*, donde sólo verás cables, muchos cables. Debajo, encontrarás un espacio que estará lleno de cajas de *mouses*, *cascos*, teclados, *mandos*, algunos papeles de la universidad, y en medio de este desastre, estará la consola *Xbox Series S*.

El jugar videojuegos, hace que el desarrollo de habilidades motoras, tengan un mejoría, como lo es en la coordinación mano-ojo; los juegos, especialmente los de acción y deportes, pueden mejorar la coordinación entre lo que ven los ojos y los movimientos de las manos. También contribuyen a los tiempos de reacción y los reflejos; juegos que requieren respuestas rápidas, y fortalece a la toma de decisiones.

Liberty Falls, Norteamérica. 18 Febrero, 1991.

15H00 Objetivo: lucha y sobrevive a interminables oleadas de *zombies*.

Nos han dejado en esta ciudad infestada por un virus desconocido, a la gente –si aún se le puede llamar así– que radica en esta zona, les llaman *zombies*. No nos han dado mucha información, pero sabemos que es una misión rutinaria de exploración, me acompaña *Xodó Elfen*, hoy seremos sólo él y yo. Dentro de la ciudad nos han dicho que podemos encontrar armas, objetos misteriosos, y bebidas bastante peculiares, no parece curioso que en una ciudad donde ya no hay vida como normalmente la conocemos, ¿se puedan tomar *sodas*?, sólo que estas guardan un pequeño secreto.

Han pasado 11 días, nos comunicamos con el centro de misiones, nos preguntan que, si queremos pedir una extracción. Tal parece que hemos logrado el objetivo inicial, pero decidimos que no. Descubrimos algo más interesante, al parecer hay una misión secreta por esta zona. Nos enfrentamos a un *zombie* que le llamamos jardinero –creo que no será difícil saber el porqué–. Nos dió una llave, la cual abrió un cobertizo, dentro encontramos un artefacto algo extraño, tratamos de comunicarnos con la central, pero no hubo mucha información, sólo hablaron de una válvula e ir a la zona de boliche en la ciudad.

Parece que esto nos llevará algunas horas, hemos puesto la válvula, y al estar interactuando, llegaron varios *zombies*, aún no sabemos qué es lo que causó este revoloteo entre ellos, pero al terminar, nos dió una pieza. Nos han dado algunas instrucciones, tenemos que crear un motor, y construir lo que parece un arma especial. Después de obtener las piezas claves,

logramos crear esta arma, conectando con la central, nos mencionan que es parte de un plan de un científico que parece estar atrapado, su nombre, Panos, empieza a guiarnos por varias tareas de extremo peligro, pero logramos completarlas.

Menciona que, tenemos que cargar dos baterías, con la esencia de unos titanes, uno tiene la característica de que todo su cuerpo es de metal, el otro, parece un perro, pero con tres cabezas, y sin pelo. Entre los muertos vivientes, estamos tratando de recolectarla, tiene un tono morado, pero no tan fuerte, ni llegar a ser bajito, lo que sí, es que brilla, y parece que tiene vida propia. Tenemos que llevar estas baterías a la iglesia, donde se encuentra una máquina, la cual parece que al poner estas baterías algo increíble sucederá.

Ruta para llegar a la cueva

De día, parecerá que está sólo, pero sólo de día, desde la tarde, podrás encontrar dos sombras, que parecerán estar ensimismadas dentro de la pantalla, pero sólo tratan de disfrutar aquel momento, estará lleno de risas, diversión, aventuras, misiones, retos, ideas, creatividad. Es el único espacio, donde sucederá la magia.

Hemos logrado llenar las dos baterías, mientras tanto, hemos decidido a empezar a equiparnos con el mejor armamento –Hemos escuchado que esta parte se pone muy difícil–, mejorar nuestras armas, empezar a tomar más refrescos, mientras sobrevivimos a los *zombies*, creo que ha llegado el momento de entrar, –Aceptar–.

No sabría cómo explicar lo que acaba de pasar. No soy yo. He perdido mi apariencia física.

Iraq. 10 Marzo, 1991. Babylon

Somos *Crimson One*, enfrentamos a *Rogue Black Ops*, hemos contado seis enemigos de ese lado, nosotros también contamos con seis, incluyéndome. Es nuestra primera misión de hoy, es importante derrotar al enemigo, nos han dado ya las indicaciones pertinentes, hemos pasado por este lugar, ya varias veces antes, por lo que ya hemos podido memorizar algunas partes. Una pp-119, chamarra negra cerrada, pantalón negro alto, botas café oscuro, y una bufanda roja.

Así empieza un día normal.