

¿Crees que alguna vez, has existido?

Cristian Chacón López



**¿Crees que
alguna vez,
has existido?**

Adelanto

Capítulo 1

AVISO

Con el objetivo de conocer la calidad de mi historia, he decidido hacer público este esquema resumen. El cual, me ayuda bastante a seguir una línea marcada y organizar las ideas principales, para en un futuro escribir mi libro al completo. La trama que se mostrará a continuación, no está completada. Por lo que, a lo largo del tiempo, aparecerán actualizaciones implementando mejoras y nuevos detalles. Como también, cambios de importancia destacable. La portada y el título, tampoco son definitivos.

El lector, deberá valorar, a esperar a la finalización de la primera parte del libro o leer este adelanto. Por otra parte, es posible la aparición de errores léxicos, gramáticos, de concordancia o expresión. Todos ellos, se irán reparando a lo largo del tiempo.

Ayudaría bastante, comentando su opinión y valorando este escrito. Agradezco, las críticas constructivas. Soy un escritor novato. Por lo que, cuanta más ayuda por parte de esta comunidad reciba, más experiencia adquiriré para elaborar mis ideas.

Muchas gracias, a los que me apoyen, sigan y crean en este proyecto. :D

Capítulo 2

ESTRUCTURA GENERAL

Última modificación 22/08/2022

ESTRUCTURA DE LA OBRA

Cada parte, se divide en capítulos, aún no definidos.

PARTE I Inicios atormentados

PARTE II Ideologías Pasadas

PARTE III Vínculo Paralelo

PARTE IV ¿Qué estás respirando?

PARTE V La Condena de La Inteligencia

PROTAGONISTA

ANTECEDENTES

(Corrección de errores leves. 22/08/2022)

Nuestro protagonista, nacerá el veinte de abril del año 2001, bajo el nombre de Marcos. Su nacimiento es "Un pequeño descuido" y trae un gran revuelo a la familia, debido a que sus padres nunca planearon tener hijos.

Apunto estuvieron de abandonarlo una noche en una residencia de ancianos. Su única abuela materna Claudia, consiguió evitar el fatal desenlace, ofreciendo su ayuda para cuidar del niño; descargando cualquier responsabilidad sobre sus progenitores.

Su padre, Alberto de 43 años, trabaja en la agricultura como tractorista. Afianzado a la mala vida, caerá en el consumo desbocado de drogas y alcohol. Su madre, Lucía de 39 años, soporta a su marido día y noche. Es más, no llegó a casarse por gusto propio, consumando un matrimonio forzado. Lo único que une a ambos, es su hijo y su carácter autoritario y conservador chapada a la antigua.

Marcos no tendrá una infancia fácil. Sufre un maltrato psicológico y físico por parte de su padre. Sus familiares más allegados, nunca le facilitaron tampoco la vida. Todos les daba de lado y lo consideraban "Una carga para la familia". Las únicas con afán de protección eran Lucía y Claudia,

pero por temor ante Alberto, nunca se atrevieron a imponer su buena voluntad.

En la escuela, aparentaba ser un niño bastante raro y alejado de la realidad que le rodeaba. Arisco al contacto humano por su situación hogareña y bastante frío a las emociones y sentimientos de los demás. La educación primaria y su carácter tan débil, abre paso para convertirse en carne de cañón para los acosadores de su entorno. Lo consideraban diferente y raro. Nunca dijo nada a nadie. Su objetivo siempre fue evitar problemas. Marcos, siempre se consideró como un "estorbo" para la sociedad y ni siquiera él se respetaba. Lo único que pensaba hacer, era aguantar insulto tras insulto, incluso dentro de su propia casa.

La realidad que vivía en la escuela, no era muy diferente a su entorno familiar. La violencia era la única posibilidad en su vida. En su mente, solo existe dolor y sufrimiento, como emociones primarias. Con su padre y madre discutiendo todo el día. No tenía tiempo en pensar en cosas de niños y muchísimo menos en quejarse. El mundo que conocía era ese y ninguno más.

A la edad de diez años, en cuarto de primaria, empieza a mostrar una gran habilidad mental en todos los aspectos. Especialmente, en matemáticas, física y biología. La creatividad y visión espacial, son su mayor fuerte, a diferencia de sus habilidades físicas.

Los insultos, por parte de sus padres y compañeros, se convirtieron en una rutina aburrida y fría. No tenía amigos, nadie en quién confiar, sólo se tenía a él mismo y un pequeño folio donde plasmaba sus demonios a modo de diario. Una y otra vez, se preguntaba el sentido de vivir y el verdadero cometido del ser humano en el Universo. Algo atípico en su edad, pero sus circunstancias habían hecho madurar el doble de rápido.

A la edad de once años, un hecho cambia para siempre su vida. Claudia, fallece a los 83 años. La única participante de sus buenos recuerdos, había sucumbido ante el reloj biológico. Marcos, se encierra en su habitación durante semanas y sus padres, se mantienen indiferentes ante sus emociones. Su madre, sucumbe en depresión y su comportamiento es cada vez más arisco, indiferente y distante.

Los profesores notaron su ánimo decaído, una tristeza implacable, junto con un descenso en sus calificaciones. Debido a la insistencia de los docentes, Alberto y Claudia, decidieron llevar a su hijo a un psicólogo con el fin de parecer buenas influencias para él.

Alberto, consciente de su maltrato a su hijo. Amenazó a Marcos, para que ocultase su infancia por una más "agradable" ante el psicólogo y evitar, por tanto, cualquier consecuencia legal. El inocente niño, no tenía más remedio que aguantar a un narcisista autoritario, por miedo a la típica

paliza con el cinturón.

Después de dos meses de la muerte de su abuela, por fin llega la cita tan esperada. Rudolf, su psicólogo de 35 años, intenta abrirse paso en su mente. Pese a decir una y otra vez que en casa no pasa nada, todo estaba bien, era imposible ocultar sus moratones, arañazos y ánimo cada vez más deteriorado. En cada consulta, conseguía ganarse cada vez más su confianza. Hasta que un punto, pasado un año, Marcos frustrado con su vida, contó su pasado y los abusos emocionales de su familia. Al contrario de lo que se podría pensar, Rudolf en vez de ayudar, aprovecharía la situación abusando sexualmente de él.

Alberto, no tardó en darse cuenta de lo que había pasado, acudió a la consulta del especialista amenazando con una denuncia. Hecho que suena un poco hipócrita de su parte, pero Rudolf consciente de su posición, replicó que, si eso llegase a ocurrir, sacaría toda la verdad sobre el maltrato familiar de su hijo. Por lo que, ambos acabarían con su vida arruinada y entre rejas. La mejor opción, era el silencio y una simple enemistad.

El padre, descargó su frustración y echó toda la culpa a su inocente hijo, el cual no comprendía cómo podía recibir tanto odio y daño de alguien de su propia sangre. Marcos, acabó ese día con unos moratones y llorando en la cama de su habitación, deseando nunca haber aterrizado en este mundo de locos y energúmenos.

Meses más tarde, se ve obligado a cuidar a su padre, que cae enfermo por un cáncer de hígado a causa del alcoholismo. Durante los meses de su enfermedad, no dudó en aprovecharse y devolver todo el maltrato que había recibido a lo largo de su inocente infancia. Marcos cumpliría doce años cuando Alberto, muere a causa de cáncer tras cuatro meses de agonía. Pese a la insistencia de su madre, no acude al funeral. Aunque si lo hace días más única y exclusivamente para escupir en su tumba.

Lucía, sin la presión y la autoridad de su marido, a base de antidepresivos, ablanda más su carácter. Su hijo, por primera vez en su vida, empieza a sentir que le importa su madre. Recibe todo tipo de regalos y muestras de amor. Su relación, empieza a mejorar y a tomar forma, la felicidad empieza a ocupar por fin el lugar de la violencia.

En Navidad, recibe su primer regalo tras la muerte de su abuela Claudia, un teléfono móvil con conexión a internet. En el mundo de internet, descubre la faceta nacionalsocialista, comunista, anarquista... Mostrándose partidario de algunos conceptos de las tres ideologías. E incluso forjando una propia.

La democracia, para él, no supone nada más que una dictadura encubierta. Más leyes y más libertades. Pero a cambio de injusticias, caos

y corrupción. La Primera y Segunda Guerra Mundial, pasan a ser sus periodos históricos favoritos. Leyendo artículos de tácticas militares, soñando con la oportunidad de conquistar el mundo bajo una misma bandera y ejecutar un nuevo orden mundial.

La red de redes, actúan también, como su educador sexual y psicológico. Socializar, tarea que le resultaba cansada y costosa, a través de una pantalla, se hacía más liviano.

Con 13 años, entra a primero de ESO. La adolescencia, le brinda dudas sobre su identidad sexual. Su fobia social, experimentada años atrás, había desaparecido levemente. Por lo que conoce a un grupo de amigos, bastante afín a sus gustos.

A la edad de 14 años, su madre cae enferma con cáncer de mama y vuelve a tener una recaída depresiva. La autoestima de Marcos, por otro lado, entra en niveles críticos. Debido a la desesperación y al malestar mental que sufría tras años, intenta suicidarse. Lo impide Alonso, uno de sus mejores amigos. A pesar de sus sugerencias, Marcos nunca iría a una consulta psicológica o psiquiátrica, por sus traumas ocasionados por Rudolf.

Tras ese intento de suicidio, desarrolla aún más un carácter duro, radical, frío, amargo, manipulador, crítico y con una neutralidad a las emociones y el dolor humano impactante. Perdiendo para él, el significado y el sentido de la vida. Define a la especie humana como "Un parásito al que eliminar, de la manera más amoral posible"

A los 15 años, en tercero de la ESO, adquiere un gusto por las nuevas tecnologías, la Ciencia y los mundos virtuales. Gracias a las redes y libros, desarrolla aún más su habilidad en matemáticas y física. Esto provoca, un descenso irremediable en sus calificaciones, por estar concentrado en conceptos ajenos al sistema educativo.

En el año 2015, Marco cumple 16 años. Su pasión por los conflictos bélicos, biología, matemáticas y física, eran los únicos que consiguieron parar sus deseos de terminar con su vida. Pero necesitaba más estímulos... Necesitaba algo más grande que le mantuviese entretenido... Necesitaba descubrir algo que marcara un antes y un después... Y aquí es cuando comienzan las aventuras de nuestro protagonista, en el primer capítulo de esta novela.

Capítulo 3

PARTE I: INICIOS ATORMENTADOS

(Corrección de errores. 23/12/2021)

En algún punto de la realidad... Dos entes, comienzan fabular una anécdota, para entretenerse un instante... De su larga y aburrida vida... Un hecho, destacable y que dio lugar, no hace mucho en un momento en el espacio... ¿Qué ocurrió cuando la creación, le fue otorgada, la capacidad de crear?

Marcos, uno de los habitantes de un pueblo de la mancha de Ciudad Real, verá la sociedad como una cárcel limitante de sus posibilidades. Cumplir las obligaciones sociales, no era su objetivo número uno para conseguir la felicidad. Quería explorar más allá de los límites y de lo conocido. Apartarse de la especie que más odiaba en el mundo: el ser humano. Abandonar su duro pasado. Pasar a la historia, marcando un antes y un después, creando su propia realidad apartada de la aburrida rutina.

Una tarea, prácticamente imposible de conseguir, salvo en horario nocturno. Casi diariamente, experimenta sueños lúcidos, dónde el único dueño y señor de toda esa realidad era su cerebro. Y nada, ni nadie, podían contradecir su voluntad excepto el hecho de despertarse justo cuando sonaba el despertador, para volver a la vida que consideraba como esclava.

Ansiado de prolongar esos estados de liberación lo máximo posible, con tan solo 16 años, aprovecha su capacidad de abstracción, creatividad e inteligencia. Se propone elaborar informáticamente un mundo paralelo e igual al real. Que le permitiese obtener una experiencia total, en primera persona de manera empírica, como si de un sueño lúcido se tratase.

Tras varios meses lleno de trabajo duro, intentos fallidos, sufrimiento y problemas emocionales, consigue crear un prototipo del proyecto. Por increíble que pareciese, había descifrado y puesto en práctica el código fuente del Universo.

La máquina virtual, formada por un ordenador principal encargado de sostener la virtualidad, es nombrada como "Gaia", la diosa de la Tierra en la mitología griega. El mundo virtual generado por Gaia, recibiría el nombre de "Deméter"

Por primera vez en la historia, el cerebro y cuerpo humano, se trasladarían a una realidad idéntica a la actual, pero vacía de vida

humana. Difuminando, por tanto, los límites entre la realidad y la ficción establecidos tradicionalmente.

Pronto se conocerán limitaciones en la tecnología utilizada. Por mucho intentarlo, se hace imposible trasladar objetos entre mundos. El código descubierto inicialmente, no puede ser modificado con facilidad. La naturaleza virtual, que es la inteligencia artificial del ordenador impulsada por ese código fuente, sigue controlando todo a su antojo. La humanidad de momento, continúa bajo su merced y sujeta a sus leyes. El día y la noche, la lluvia y la nieve, la gravedad, las enfermedades y el dolor... Son límites naturales, que hacen ninguna gracia a nuestro protagonista, debido a que su objetivo era liberarse completamente.

En sus inicios, el mapa se limita al centro de España, por el pobre hardware utilizado para soportar el proyecto y la gran cantidad de energía consumida. La copia realizada del mundo real sería a fecha del 12/10/2015, conocido más tarde como Día -1. Más allá de esa fecha, todo cambio en la realidad no se ve reflejado en Gaia, a no ser que se reiniciase desde cero.

Marcos, invita a sus pocos amigos para potenciar su trabajo y encaminarse en una aventura impresionante. Cometan diversos delitos, roban documentos, bancos, se introducen en casas ajenas, consumen drogas, experimentan diferentes formas de morir... En su esencia, una combinación de Minecraft y GTA V, pero brindando una experiencia empírica real.

Durante todos los fines de semanas, invita a sus amigos a experimentar, los usa básicamente como cobayas. Todo ello, con una serie de normas estrictas y rígidas. Entre las que se encontraban:

1. La obligación de mantener el secreto de Gaia.
2. Solo pueden entrar al mundo en presencia de Marcos.
3. Está prohibido el asesinato mutuo y la destrucción de edificios.
4. La paz está siempre por encima de la violencia.

Como al ser humano, no le gusta ser controlado sin justificación, no tardan en surgir diversas discrepancias entre los miembros del grupo, pidiendo más libertad y medios. Nuestro protagonista, actúa con mano de hierro, cerrando la entrada al mundo por dos semanas como represalia. Alonso uno de sus mejores amigos, se rebela y con un pendrive, roba una copia de la llave de la máquina virtual y unos planos, que indican los pasos para construir un portal de acceso a Deméter. Lo que permite acceder, con su propio ordenador, sin conexión a internet y sin supervisión. El apagado, encendido y código fuente; lo seguía

manteniendo el ordenador principal, el cual, nunca podría ser apagado, para evitar eliminar el mundo.

El traidor, invita a sus amigos, para realizar sus fechorías sin reglas y normas absurdas. Con la amenaza constante de divulgar el proyecto y destapar la revolución digital que eso supondría a nivel internacional.

El grupo de Alonso, ejerce una ola de destrucción y violencia. Cada día invita a más personas, con el pretexto de aumentar la diversión. Los conflictos y la tensión dentro de Deméter aumentan frenéticamente, pareciendo imposible una convivencia mutua, en un mundo en ausencia de leyes. Marcos, tras intentar sin éxito modificar las llaves de acceso, decide jugar a su juego para divertirse. Siempre quiso mantener la paz, pero su pasado oscuro, alimentaba su sed de violencia y odio (Véase apartado "Protagonista" Cap. 2)

Por lo tanto, se acuerda la creación de dos equipos:

El negro (EN), liderado por Marcos, que posee a Gaia y los conocimientos de su desarrollo. Su base principal, se sitúa en Ciudad Real. El sur de España, queda bajo su dominio.

El blanco (EB), liderado por Alonso, el cual posee la copia de las llaves de acceso y los planos. Su base principal, se sitúa en Toledo. El norte de España, queda bajo su dominio.

Entre Ciudad Real y Toledo, se establece una zona neutral.

Con el objetivo de marcar un final y un ganador del poder absoluto. Se imponen cuatro normas previamente pactadas:

-Eliminación. Por la cual, un Equipo sería expulsado de la realidad alternativa, una vez que su líder y base principal sean destruidos. Por lo que su entrada, estaría prohibida para siempre desde entonces.

-"Victorem" (Ganador en latín). Una vez, que se proclame un ganador, tras el cumplimiento de la regla de eliminación. Se le otorgaría poder absoluto de Gaia, a su líder principal.

"Resurrectio" (Resurrección en latín). Si un individuo muere, su entrada estaría prohibida a Deméter hasta pasados tres semanas, haciendo referencia a los tres días de la resurrección de Jesucristo. El suicidio, como método para paliar el dolor o desertar, estaría completamente prohibido.

-Las armas nucleares y de destrucción masiva no están permitidas.

En este punto, una duda primordial acecha, en la mente de todos ¿Qué sentido tiene morir? Si mueres, en la irrealdad, reapareces en la realidad. ¿Ocurría lo mismo, si falleces en este último? Preguntas, que, de momento, llevan a respuestas sinsentido.

Marcos, una vez acordado la creación de los Equipos y las normas con su enemigo, se toma bastante en serio la creación de su agrupación. Se proclama como líder supremo inamovible. Obtiene el pseudónimo "Astaroth". Un demonio de la trilogía maligna; especializado en la Magia, Conocimiento y Futuro.

El color oficial es el negro. La bandera, un pentagrama invertido, dentro de un círculo blanco y con fondo rojo. Sus uniformes serían completamente negros estilo militar.

La jerarquía política, la forman inicialmente tres unidades, presididas por los amigos cercanos del presidente:

UME (Unidad Militar de Emergencias). Encargada de dirigir y entrenar las unidades militares, proteger al presidente y la máquina virtual.

En un primer momento, Damián, persona de más confianza del líder, asume el papel de comandante de la unidad. Obtendría el pseudónimo "Eligor". Demonio, conocedor de todos los secretos de la guerra.

UIM (Unidad de Inteligencia Militar). Similar a la CIA. Su objetivo es planificar asaltos, planes de guerra y espiar al enemigo.

Eloy, asume el rol de comandante. Obtiene el pseudónimo "Paimon". Demonio del espionaje.

UJC (Unidad de Justicia y Convivencia). Su misión, será de ajusticiar a los traidores y aplicar las leyes establecidas.

Alfredo, su comandante, obtiene el pseudónimo "Amon". Demonio el cual conoce y vigila a personas que pactaron con Satanás.

Cada unidad, depende directamente de Astaroth, el cual tiene poder absoluto sobre la toma de decisiones y pleno poder en la administración del Equipo. La ideología, se sitúa en nueva variante izquierdista del neonazismo radical y el satanismo como religión.

El Equipo Blanco, liderado por Alonso está menos organizado. Cuentan con la tradicional división de generales, tenientes, unidades de infantería...Su bandera, estaría formado por un fondo blanco, en cuyo centro, se sitúa el símbolo del ateísmo y la cruz cristiana. En este grupo, podemos encontrar partidarios del Ateísmo y Religión Católica; que lucharían para expulsar el Satanismo de Deméter. Su parte radical, la conforman una fuerte variante

del Anarquismo y Comunismo.

El juego da comienzo el 6 de noviembre del 2015. Día, que se conocería más tarde como "Día Zero". Justo en la inauguración, el EN ejecuta un ataque sorpresa, que termina con una frustrante derrota de la agrupación blanca.

Alonso, como venganza, intenta complicar todavía más la situación y conseguir más reclutas. La llave para acceder remotamente y los planos, son publicados en Internet, a través de diferentes redes sociales anónimamente.

Astaroth, ante esa situación, se enfrenta con la duda de eliminar el proyecto, desconectando la computadora. Para impedir así, que los gobiernos intenten hacerse con su dominio y evitar una entrada masiva de personas a Deméter. Pasaron varias horas de incertidumbre, pero decide no rendirse e irse por la vía fácil, aceptando los inconvenientes. Además, aumenta la capacidad de procesamiento del ordenador para evitar su colapso; ampliando el mapa, a Europa y América completa

Marcos, sabe perfectamente su posición y sabe que no ha tomado una mala decisión. Cuenta con la ventaja de ser el único humano con conocimiento para configurar los parámetros de la máquina, realizar diferentes mejoras y entender su funcionamiento. Por lo que, solamente, tiene que ocultarse de las autoridades y la comunidad científica.

Solo hace falta unas cuantas horas, para que diferentes Ingenieros Informáticos y aficionados alrededor del globo, comprueben los rumores por las redes. Basándose en los planos, crean varios portales, que conectan ambos mundos.

Unos cuantos curiosos de diferentes lugares, entran el 31 de diciembre del 2015. Los cuales, quedan impresionados por la veracidad de los rumores y publican sus experiencias en las redes sociales. La comunidad científica, no podía creer los hechos y buscaban con ansias su inventor. El líder del EN, no tuvo más remedio que dar la cara y atribuirse el descubrimiento que había realizado.

Horas más tarde, el número de accesos se multiplicó por mil. Apunto estuvo el ordenador principal de colapsar. Marcos, trabajaba durante 24 horas para incorporar más memoria virtual y física, que, por la escasez de dinero, tuvo que cometer diversos delitos para intentar conseguirla.

A los nuevos integrantes del experimento, se les repartió por todo el mapa y se les informó la existencia del Equipo Blanco y Negro. Como también, el conflicto que se traían entre manos. La gran mayoría, decidió unirse a un bando u otro dependiendo de sus preferencias. Una minoría, sin embargo, optó por crear su propia agrupación. Y sólo unos cuantos, decidieron

mantenerse como neutrales o ejecutar disturbios y saqueos.

El juego, que comenzó a ser cosa de dos Equipos, se convierte en una lucha que implicará a más de doscientos. Cada uno de ellos, tendrá su bandera representativa y un color asignado. Con el objetivo de mantener la moral alta de los combatientes, se les ofrece una cantidad elevada de dinero a cada miembro si consiguen ganar la batalla.

La divulgación, no solo trae aspectos negativos. Un multimillonario, apuesta por el nuevo descubrimiento tras el escándalo mundial generado. Estableciendo contacto directo con Marcos. Tras varias semanas de negociaciones duras, se llega a un acuerdo que cambia la suerte del protagonista, para siempre.

Astaroth, obtiene absurdas sumas de dinero. Con la condición de otorgar al inversor, apodado como "In Eternum", pleno acceso al código del Universo. Además, toda su familia sería trasladada a la realidad alternativa, obteniendo cargos de alto rango dentro del equipo.

Por cuestiones de seguridad, Gaia es trasladada a una mansión remota de In Eternum, que proporciona un amplio sistema de seguridad ante cualquier altercado o intento de robo del código. Además, las recompensas por ganar a cada miembro del Equipo aumentan, lo que supone nuevos reclutas interesados en obtener beneficio.

Sin embargo, un inconveniente se suma a la gestión de los seguidores de Satán. Debido a su carácter radical y su ideología, habían sido comparados con la Alemania Nazi. Sus entrenamientos y procesos de reclutamiento son tan duros, que generan diversos escándalos y polémicas.

Por otro lado, el juego fue considerado por los medios como "Escandalosamente violento". Llegando incluso, a generar impactos psicológicos a sus jugadores. Muchos padres, se niegan a que sus hijos participen en lo que consideran como una "Barbaridad". Por lo que, la cantidad de reclutas efectivos disminuyen.

A pesar de los inconvenientes, la fama de ambos grupos y sus seguidores crecen mundialmente. El juego virtual, comienza a conocerse como "La Batalla de los Colores". Como si de un partido de fútbol se tratase, la luchas mediante apuestas eran seguidas mundialmente en directo.

El conflicto, llegaba ser comparable con una guerra mundial. Diferentes países se entrometen en las filas de algunos equipos, para ayudarlos a vencer en el juego y obtener el ansiado código Universal. Al final, detrás de cada agrupación, había un país interesado en conseguir antes que

ninguno los cimientos del nuevo descubrimiento científico.

Mientras tanto, Astaroth amante de la medicina, aprovecha la ausencia de leyes en la virtualidad y con la ayuda de diversos miembros en secreto, ejecutan diversos experimentos científicos prohibidos.

Todo ello, sería gestionado por la UID (Unidad de Investigación y Desarrollo). También, fue asignada a esta unidad la tarea del mantenimiento y el desarrollo de la máquina virtual. Un grupo conformado por tres ingenieros debidamente entrenados por Marcos y financiados por In Eternum, trabajan día y noche para intentar modificar el código del Universo. Lo que supone, un gran avance para controlar la naturaleza virtual.

Su supervisora, una científica biotecnóloga llamada Ana, sería apodada como "Guardiana de Los Secretos"

La infernal batalla en Deméter se extiende varios meses en el tiempo, dejando paisajes desolados y miles de muertes virtuales. Pero, al final, solo quedan unos cincuenta Equipos, que forman alianzas con los grupos principales. El Blanco y Negro.

Por lo tanto, para unir fuerzas para la batalla final, se crean dos bloques:

El bloque Lambda, compuesto por el EN y unos 20 aliados. Los cuales decidieron fusionarse en una única conformación.

El bloque Épsilon, compuesto por el EB y unos 30 aliados. Optaron por mantenerse independientes y sólo unir fuerzas en las batallas

Lo que supone una desventaja enorme, debido a la incapacidad de ponerse de acuerdo entre sí. Lo que lleva, a unos conflictos internos bastante fuertes que terminan debilitando al bloque.

Marcos, inicia un golpe final llamado "Plan Zeta" el 1 de mayo del 2016. Que, con la ayuda de la UIM y diversos espías entre las filas enemigas, concluye con la captura de la ciudad de Toledo y la rendición de los aliados de Alonso.

Nuestro protagonista, se dirige personalmente al Alcázar de Toledo para acabar con el líder Blanco y dar por finalizada la Guerra de Colores. El Equipo Negro, se declara entonces, único dueño y señor del mundo virtual.

A pesar de la victoria, Astaroth, encuentra más dificultades para esconderse de los servicios de inteligencia de diversos países, presentes

incluso dentro de Gaia.

Además, un miembro del equipo negro, Damián líder de la UME, harto del autoritarismo de su líder, decide traicionar a su propio equipo; dando información valiosa a sus antiguos enemigos. Como la ubicación de Gaia y parte de los sistemas de seguridad.

Cansado del estrés y de la presión que tenía que soportar diariamente, por miedo a ser capturado y a un posible sabotaje de Gaia. Y con la amenaza constante de que el código Universal cayese en manos equivocadas. Marcos, decide, por tanto, apagar definitivamente la máquina virtual, destruir el proyecto y disolver el Equipo Negro.

Justo en el día marcado para su eliminación, el 01/06/2016, uno de los ingenieros de la UID, cambia el destino de Gaia para siempre, en el último segundo.

Capítulo 4

PARTE II: IDEOLOGÍAS PASADAS.

(Actualizado y sujeto a cambios. 22/08/2022) [En Desarrollo]

Día 01/06/2016, Marcos triste y derrotado, toma la dura decisión de acabar y destruir su preciado proyecto para siempre. No encontraba solución a la resistencia del Bloque Épsilon y ninguna manera de poder luchar contra los incansables gobiernos ansiosos por conseguir el código Universal. Justo en la hora marcada de aquel día, Agustín uno de los ingenieros cualificados de la UID, a toda prisa entrega un informe con los últimos descubrimientos y novedades. En un primer momento se negó a revisarlo completamente, pero la insistencia por parte del joven ingeniero, motivó a que su líder accediese a revisar su informe.

Tras una hora leyendo y calculando variables, la destrucción del proyecto ya no era una opción viable. Se había conseguido modificar por primera vez el código fuente Universal. Esto supondría un cambio repentino en los papeles de la historia. La humanidad ya no sería controlada por la naturaleza virtual, los roles se habían intercambiado.

Gracias a la modificación del código fuente, los ingenieros de la UID consiguieron materializar objetos al mundo real. Eloy, líder la UIM, propuso un plan de choque para parar la presión gubernamental. Apodado como "Plan Papel de Regalo", consistía en materializar grandes cantidades de dinero de los Bancos Deméter al mundo real. Este dinero, completamente legible, era imposible detectar su falsedad o su procedencia. Como consecuencia, el mundo entero, experimenta una hiperinflación por el exceso de capital. Una gran crisis, azota el capitalismo desde sus cimientos infravalorando la moneda, poniendo en jaque a todos los gobiernos del planeta.

El Equipo Negro (EN), se atribuye la crisis mundial del 2016. Pasó de considerarse "Un juego de adolescentes" a un grupo terrorista malvado e insensible. Sus integrantes, comenzaron a ser buscados por recompensas altísimas, con la excusa de derrumbar la economía mundial.

Otra ventaja, se suma dos semanas después del descubrimiento. Agustín, por fin cambió las llaves de acceso, cerrando todos los portales excepto los personales, que conectaban a Gaia con la realidad; parando el flujo de personas entre la realidad y la irrealidad. El desastre, que provocó Alonso un año antes, se había dejado atrás para siempre.

Por lo tanto, una nueva situación apareció en el tablero de juego. Los líderes del EN, conscientes de sus órdenes de búsqueda y captura, se atrincheran en el mundo paralelo, dejando atrás sus vidas tal y como la

conocían. La tensión entre los gobiernos crece y la máquina virtual recibe varios intentos de hackeo, a modo de desesperación.

Alonso y los aliados del bloque Épsilon, lo único que pueden hacer es ayudar a los servicios de inteligencia de todo el mundo, para conseguir descifrar las nuevas llaves de acceso. El paradero de Gaia, les permite intentar cortar el suministro eléctrico de la remota mansión de In Eternum, sabiendo que sin energía todo acabaría. Por suerte, las habilidades de los ingenieros de la UID, se adelantaban a los intentos de sabotaje.

Unos meses más tarde, Marcos necesita un sustituto temporal y nombra un sucesor de Damián para la UME, un viejo amigo suyo llamado Alberto; debido a que tiene que ausentarse durante unas semanas para viajar al EEUU virtual, concretamente a la sede de la NASA, para intentar encontrar secretos de estado y apretar las tuercas a sus enemigos. Recordemos, que el mundo virtual es una copia completa del real. Agustín recarga y actualiza el mapa del continente con una copia de seguridad previa, para asegurar que ningún enviado del gobierno americano hubiera conseguido destruir algo durante la guerra de los colores.

Tras unos días de búsqueda, encuentran un documento informático que señalan la existencia de un meteorito de grandes dimensiones, que amenaza con impactar a la Tierra en un futuro cercano. Este suceso, lo ocultan el centro espacial americano y diversos países desde el 2013 para evitar levantar el pánico. Según los cálculos realizados por la UID, el meteoro se encontraba tan cerca que apenas quedaban unos seis meses para su impacto y la humanidad, parecía que iba a sucumbir igual como lo hicieron los dinosaurios milenios atrás. Según señala la NASA, la noticia estaba programada para su publicación una vez que faltase una semana para su impacto, para así, reducir las consecuencias sociales que esta información podría generar.

Astaroth, impresionado, decide sacar provecho a aquella información. Ordena copiar y traducir ese documento en diversos idiomas, para distribuirlo a los principales líderes políticos. A ese documento, se le anexiona una oferta. Con el fin de salvar la humanidad, los habitantes del planeta Tierra serían trasladados a un mundo virtual, habitable por el ser humano sin ningún cambio con respecto al actual. La población no sería informada, a fin de evitar crisis existenciales y malestar de cualquier tipo.

Con la condición de que cada presidente de cada país, otorgue incondicionalmente los siguientes beneficios:

- 1- Inmunidad e impunidad a las leyes y constituciones de todo el mundo. El EN, tiene su propia administración de justicia.

- 2- Inmunidad a la obligación de ejercer los derechos humanos.
- 3- La provincia de Ciudad Real, queda bajo administración del Equipo Negro.
- 4- La organización es completamente libre, independiente y autónoma.
- 5- Gaia, queda bajo la protección y administración de la UID.
- 6- El Equipo Blanco y sus aliados, deben ser considerados unos criminales perseguidos por la justicia.
- 7- El cese del hostigamiento al Equipo Negro y los intentos de capturas a sus líderes.

Si algún país, se negara a firmar este documento, todos sus habitantes no serían materializados al nuevo mundo. Y, por lo tanto, morirían por el impacto del meteorito.

Durante las primeras horas posteriores a su revelación, la existencia de tal meteorito sería negada. Acusando a Marcos, de ser un loco y un psicópata compulsivo. Sin embargo, la NASA no tiene más remedio que confirmar a los gobiernos la posibilidad de la extinción inminente de la especie humana. A pesar de todo, muchos se niegan a firmar la oferta de Astaroth, sobre todo los grandes países; para evitar que una organización que consideran "terrorista" y "fascista" se haga con el control total del bien y del mal.

Marcos está tranquilo, sabe que no tienen más remedio que firmar el pacto sino quieren morir quemados vivos. Pasados unos meses, la NASA informa sobre el aumento de la velocidad del meteorito, fijando su impacto a un mes. El miedo irracional del ser humano a morir y el instinto de supervivencia, empujan a cien gobiernos a pactar con la organización. El día 20/12/2016, la mayoría de los países firman las condiciones de Astaroth. Pasando a la historia como "El pacto con el Diablo"

El día marcado para hacer el cambio entre mundos es fijado el 12/01/2017. 15 días antes del impacto y el día en el que la vida real, se convertiría para siempre en una vida virtual. Los investigadores de la UID, tendrían que realizar un trabajo de ingeniería brutal y fascinante, para almacenar miles y millones de vidas y objetos en un ordenador.

Primero de todo, el Deméter original sería eliminado. Se crearía, por tanto, un mapa incluyendo todos los continentes y todos los objetos actualizados a fecha del 12/01/2017. Además, con ayuda del código del Universo, deciden instalar a Gaia dentro del mundo virtual. El pueblo de nacimiento de Marcos, sirve temporalmente como lugar para hospedar la

máquina virtual, la cual se tiene que alimentar por energía nuclear.

Por otra parte, se implementa una variable llamada "Post Mortem". Antes, cuando se producía una muerte dentro de Deméter, el cuerpo era materializado en el mundo real. Con esta variable, debido a que el mundo real sería inhabitable, el cuerpo sería desintegrado antes de reaparecer. Sería como una doble muerte. La muerte en el mundo virtual y la muerte en el mundo real realizada por la variable.

En el día marcado para el gran traspaso, Marcos va junto Agustín, a una pradera para apretar juntos el botón que haría todo posible. El cambio, se hace sin demasiados problemas y sin que los humanos llegasen a notar el más mínimo cambio. Todo seguía igual, todo seguía moviéndose, a la vista de todos... Todo seguía a la perfección... Matrix, en su pura esencia.

Desde ese momento, la tarea de los países en mantener bajo secreto de estado, el motivo verdadero del "Equipo Negro" y el "Pacto con el Diablo". Los habitantes de la Tierra, bajo ningún concepto, tienen que saber que sus vidas no son nada más que ceros y unos, procesados por un ordenador. Marcos, ahora fuera de la ley, no espera ni un día. Su odio a la humanidad, lleva a crear otra unidad, La UTS "Unidad de Tortura Sistemática". Considerada como la "Élite Negra". Conformado por supersoldados entrenados drásticamente y emocionalmente. Su misión, recae en torturar a cualquier enemigo contrario a la ideología, de formas inhumanas y amorales. Actuando como la policía moral. Como también, ejecutar diversos encargos de asesinatos. Su líder, Antía, es conocida como "La vendedora del Dolor". Los uniformes de sus integrantes, apenas unos veinte al inicio, sería exactamente igual a los llevados por la SS nacionalsocialista. A pesar de la impunidad legal, la organización tendrá que aguantar un escándalo público y moral, por los asesinatos llevados a cabo. Llegando incluso, a ser llamados los "Nazis del siglo XXI". Con el paso del tiempo, la organización empezará a ser más aceptada a regañadientes entre la sociedad, convirtiéndose en la más poderosa de todos los tiempos y sin apenas enemigos.

Marcos, en la cima más alta de su poder, firma la venganza y la sentencia de muerte de Alonso, Damián y 150 colaboradores del Equipo Blanco, a modo de venganza y para demostrar el poder de la UTS. Esta vez, los asesinatos ya no son un juego... Pese a que se desarrollen en mundo virtual... La muerte, no implica reaparición... La muerte, implica destrucción de una vida para siempre. De todos esos asesinatos, sólo consigue salir con vida el hermano de Alonso de unos 4 meses de edad. Marcos, lo tratará como si fuera su hijo y le inculcará los valores del Equipo Negro.

Astaroth aprovecha su situación, y continúa realizando experimentos científicos mostrando su amor a la medicina y la ciencia. Pese a tenerlo casi todo resuelto en la vida, empieza experimentar diversos trastornos

mentales acostada de su oscuro pasado.

La depresión se abre camino en su mente cada vez más anulando parte de su racionalidad. Ordena a los investigadores de la UID que desarrollen una medicina peculiar, capaz de anular los sentimientos y emociones del ser humano; a partir de un compuesto químico muy peligroso. Varios investigadores, advierten que aquel compuesto puede llegar a ser demasiado adictivo y provocar varias enfermedades. Marcos, amenaza con ejecutarlos sino llevan a cabo sus órdenes y al final, acceden a realizar un frasco experimental del medicamento al que llaman "SNS-25".

SNS-25 no puede ser probado en ratones o en monos, para ver su eficacia, ya que su objetivo es anular sentimientos y emociones. Por lo que el medicamento, se introduce en la comida de 50 soldados aleatorios de la UME.

Capítulo 5

Vínculo Paralelo

PARTE III (No revisado)

Capítulo 6

Control Total

PARTE IV (No revisado)

Capítulo 7

La Condena de La Inteligencia

PARTE V (No revisado)