

DIARIO DE TISÍFONE

SOLUCIÓN A “ERINIA”, RELATO DE FICCIÓN INTERACTIVA PARA
ORDENADORES ZX SPECTRUM 48/128K

En el edificio del oeste

No sé desde cuando llevo en esta pequeña celda húmeda a la que azota el ruido de las olas las noches de tormenta, confinada con mi compañera Meg, pero hoy hemos decidido que vamos a poner fin a esta situación y tenemos un plan para fugarnos.

Hay un guardia que vigila nuestra celda y hemos visto que va armado pero que lleva las llaves colgadas del cinturón por lo que, si hacemos que se aproxime a la puerta, de barrotes metálicos, podríamos sustraérselas mientras lo inmovilizamos.

Así que yo soy la encargada de llamar al guardia, cuando se acerca Meg lo sujeta mientras yo le quito la llave, pero aquél consigue disparar el arma, que acierta irremediabilmente en la cabeza de mi compañera, cayendo esta al suelo sin vida. El guardia también acaba herido puesto que su arma se dispara involuntariamente en el forcejeo, causándole una herida en el corazón que le provoca la muerte.

Salgo de la celda usando la llave del guardia, no la volveré a necesitar más, y me encuentro en un pasillo cuya puerta de seguridad está cerrada hacia el oeste, parece que se abre con una tarjeta magnética. Examino el cuerpo del guardia y encuentro una tarjeta magnética, así como una pistola.

Antes de abrir la puerta del oeste con la tarjeta del guardia, inspeccionaré su cuarto, hacia el este del pasillo. Veo que en la pared hay unos papeles, y uso un radio, algo ha ocurrido en el complejo. La mesa tiene un cajón, lo abro y encuentro un cuchillo y una linterna, que me serán muy útiles.

Ahora sí, vuelvo hacia el oeste y abro la puerta con la tarjeta del guardia. No la volveré a necesitar. El pasillo continúa hacia el oeste y veo un ascensor al que parece no llegarle suministro eléctrico, también está la puerta del cuarto de mantenimiento, cerrada con llave, me fijo y veo que la cerradura tiene una marca amarilla.

Continúo hacia el oeste y llego a unas escaleras, la parte de arriba está obstruida por lo que decido bajar, llegando hasta un rellano en el que veo que hay un cuarto hacia el este. Me dirijo a ese cuarto y veo que hay una palanca que regula el suministro eléctrico del edificio, así como un cable que parece estar cortado, es el del ascensor, por lo que para arreglarlo primero debo dejar sin suministro el edificio usando la palanca, momento en el que queda

todo a oscuras, por lo que para poder trabajar enciendo la linterna; ahora sí veo los cables, los empalmo, y vuelvo a usar la palanca para restaurar la electricidad del edificio. Apago la linterna y salgo del cuarto.

Subo por las escaleras y salgo hacia el este llegando al pasillo donde estaba el ascensor. Dirigiéndome hacia el sur entro en el ascensor, que ahora funciona perfectamente, y voy a la PB (planta baja), al salir, me encuentro con unos horribles seres deformes que me agreden violentamente, afortunadamente tengo el cuchillo y los ataco de forma rápida y en reiteradas ocasiones hasta que consigo acabar con ellos, quedando sus cuerpos dentro del ascensor.

Una vez en el pasillo de la planta baja me dirijo hacia el oeste y veo que las escaleras que estaban obstruidas abajo, acaban hacia arriba, en una puerta que ahora está cerrada, me fijo en la cerradura y tiene una marca azul.

Me encamino hacia el este y vuelvo a estar en el pasillo, al sur queda el ascensor, y me dirijo hacia el norte, a una habitación grande que es la sala de control de evolución. Veo varias camillas y restos de seres deformes. Veo también un ordenador, lo uso y de esta forma puedo leer unos correos electrónicos y con ellos me voy haciendo una idea de lo que ocurre en este lugar. Abro una vitrina de cristal y cojo una ampolla b1 de su interior que me vendrá muy bien para recuperar mi salud.

Salgo de la sala y ahora, en el pasillo de nuevo, me dirijo esta vez hacia el este continuando el pasillo. Veo ahora al norte el cuarto de control de accesos en el que hay una ventana, me asomo y veo el exterior del edificio, y que hay otro edificio enfrente separado por un canal de agua, que se cruza con un puente levadizo que ahora mismo está levantado. El puente se acciona con una palanca que hay en esta misma habitación, pero examinándola con atención, veo que se encuentra bloqueada y que tiene una cerradura con una marca verde. Uso la radio que hay aquí y escucho una llamada de auxilio, hay alguien en problemas.

Salgo del cuarto y ahora vuelvo al pasillo y dirigiéndome al sur entro en el despacho de subdirección, donde me encuentro con una mujer llamada Melisa, la subdirectora del complejo, y tengo una conversación con ella poco amigable. En ese momento irrumpen en la habitación unos engendros monstruosos como los que había visto antes. Melisa logra escapar, y yo, atacándolos rápidamente con el cuchillo en varias ocasiones, me deshago finalmente de ellos. El cuchillo queda inservible y me deshago de él. Hecho esto, inspecciono la mesa, donde encuentro una llave amarilla, y uso el ordenador, leyendo una serie de correos electrónicos que arrojan un poco más de luz a lo que se está llevando a cabo en el complejo.

Salgo del despacho y, una vez en el pasillo, me doy cuenta de que alguien (probablemente Melisa) ha incendiado la puerta de salida del edificio que queda al este.

Me dirijo en dirección oeste hasta llegar al ascensor que queda al sur, y bajo nuevamente a la planta sótano (PS); salgo del ascensor y, una vez en el pasillo, abro con la llave amarilla la

puerta del cuarto de mantenimiento que hay al norte. Una vez dentro, enciendo la linterna (el interruptor de la luz no funciona) y así puedo ver que allí hay un extintor, que decido llevar conmigo.

Salgo del cuarto de mantenimiento y en el pasillo subo al ascensor que me transporta a la planta baja (PB). Una vez arriba, recorro el pasillo en dirección este hasta llegar a la puerta de salida, y uso el extintor para apagar el fuego, quedando la puerta practicable.

En el exterior

Una vez fuera del edificio puedo observar que al otro lado de un canal artificial de agua se alza otro edificio, más pequeño, al este. Para acceder al mismo hay un puente levadizo que ahora mismo está levantado, resultando por ello el edificio inaccesible.

Decido ir hacia el sur, donde he visto una gruta en la roca.

En la gruta

Nada más llegar al lugar me encuentro con un hombre mayor y una niña. Tras hablar con ellos, descubro que sus nombres son Edward y Alecta, son los que emitieron el mensaje de radio que escuché en el cuarto de control de accesos. Tratan de escapar del complejo, por lo que me describen su plan, que pasa por hacer uso de una lancha fueraborda y salir a través de una compuerta que hay al sur, para ello necesitan que traiga combustible, así como que abra dicha compuerta, para todo lo cual deberé acceder al edificio del este. Edward me entrega una llave azul que abre su habitación.

Me dirijo al norte y regreso al exterior del edificio del oeste.

En el exterior.

Una vez en el exterior del edificio me dirijo hacia el oeste, entrando nuevamente en el edificio.

En el edificio del oeste.

Una vez en el pasillo de la planta baja me dirijo en dirección oeste hasta llegar a las escaleras. Con la llave azul que me dió Edward subo y abro la puerta que hay al final de las escaleras (no volveré a necesitar la llave), accediendo a una habitación abuhardillada, en la que puedo ver una mesita. Si la examino, puedo encontrar munición de pistola, una tarjeta de identificación y una llave verde. Será conveniente que meta algunos de los objetos en la mochila. Cargaré la pistola. Puedo examinar también la cama, donde encontraré el cuaderno de Edward en donde hay anotaciones muy interesantes. Parece que algunas cosas no son lo que parecen. También hay un espejo en esta habitación, si lo examino no dejaré de sorprenderme. Desde la ventana de la habitación puedo ver una panorámica más completa del complejo. Una vez hecho todo lo anterior salgo nuevamente a las escaleras y siguiendo el

pasillo en dirección este, llego hasta la puerta principal del edificio, pero aún no lo abandono, puesto que tengo que bajar el puente levadizo, para ello entro en el cuarto de control de accesos, y con la llave verde que encontré en la buhardilla, uso la palanca. Compruebo por la ventana que efectivamente el puente ahora está bajado y salgo al pasillo, y ahora sí ya, abandono definitivamente el edificio.

En el exterior

Me dirijo hacia el este, atravesando el puente levadizo, y llego al exterior del edificio del este. Continuando en esa misma dirección llego a la puerta del edificio. Una explosión ocurre, cae la puerta y aparece una multitud de seres deformes, como los que ya he visto anteriormente. Como son demasiados, necesito la pistola cargada, y disparando rápidamente y en repetidas ocasiones, consigo abatirlos a todo. Puede ser el momento de tomar la ampolla b1 que encontré en la sala de control de evolución si no lo he hecho antes, y recuperar así parte de mi salud.

En el edificio del este.

Una vez en el interior del edificio se me aparece Meg, ¿o es Alecta? con quien tengo una extraña conversación que me siembra más interrogantes que respuestas. Ahora estoy en el pasillo del edificio, hacia el este está el despacho de dirección, donde puedo ver el nombre de Edward. Intento abrir la puerta pero está atascada, no podré abrirla. Si voy al norte, llego al centro de seguridad, donde me encontraré nuevamente con Melisa, de quien, tras una reveladora conversación, me tendré que defender, cayendo ésta por un balcón y precipitándose al vacío. En la estancia hay monitores de un sistema de videovigilancia que no funciona, así como una palanca que sirve para accionar la compuerta de salida del sur, por la que debería salir la lancha, lo que hago antes de salir nuevamente al pasillo.

Una vez en el pasillo me dirijo al sur y bajo unas escaleras que acaban en una puerta de seguridad, la cual abro con la tarjeta identificativa que encontré en la buhardilla, se trata de un sótano en el que encuentro una garrafa de combustible que me servirá para la lancha. La garrafa es muy pesada por lo que es posible que tenga que dejar aquí alguno de los objetos que llevo. Con el combustible salgo otra vez a las escaleras, y subo al pasillo. Allí, una vez abierta la compuerta y con el combustible, puedo abandonar el edificio dirigiéndome hacia el oeste.

En el exterior.

Una vez en el exterior del edificio del este, voy hacia el oeste y cruzo el puente levadizo llegando hasta el exterior del edificio del oeste. Ahora me dirijo hacia el sur para acceder a la gruta en donde dejé a Edward y Alexa.

En la gruta.

Al llegar a la gruta tengo una conversación con Edward y Alexa, al parecer, ambos tienen ideas distintas de quién tiene que abandonar el complejo. Edward acaba quitándose la vida con su propia arma, cayendo al suelo. Alexa abandona el lugar hacia el este, donde hay una piscina de agua natural en la que flota una lancha fueraborda. Me dirijo hacia allí y pongo el combustible en la lancha, y la uso para irnos.

Abandonamos el complejo por la compuerta sur que previamente había abierto en el centro de seguridad, y navegamos en varias direcciones hasta que se acaba el combustible, quedando a la deriva. Pasados unos días vemos aparecer un barco. Alexa parece haber crecido mucho en este poco tiempo, aparenta ahora unos 22 años. Cuando pensaba que nos íbamos a salvar, Alexa me tira por la borda de la embarcación, quedando inexplicablemente inmóvil y sin poder nadar. Grito pidiéndole ayuda, pero se aleja en la lancha.

En el barco

Tomando el sol en la cubierta, mi hermana Meg observa una lancha a la deriva con una mujer aparentemente con vida. Inmediatamente ponemos este hecho en conocimiento de la tripulación a fin de que puedan rescatarla. El capitán del barco decide hacerlo.

FIN

Septiembre de 2020.