

# ***LUCHA FINAL***

*Muestra de lectura gratuita*



**FLASH  
INTERACTIVO**

Francisco Tapia-Fuentes Sanguino

CON PLUMA Y PIXEL

# LUCHA FINAL

¡BIENVENIDOS A LA DECIMOTERCERA  
EDICIÓN DE *LUCHA FINAL*!

¡EN DIRECTO PARA QUINIENTOS  
MILLONES DE ESPECTADORES EN LA  
TIERRA Y EN DIFERIDO PARA LAS  
COLONIAS DE LA LUNA Y MARTE!

¡LLEGA EL ESPECTÁCULO DEL MILENIO,  
LA LUCHA ENTRE IGUALES, LA  
BÚSQUEDA DE LA VICTORIA! ¡LLEGA  
*LUCHA FINAL*!

El estallido del público en el estudio, cerca de cien mil personas, termina por ahogar la alocución de Lucky Ringo, el presentador de holovisión más popular del milenio.

El tipo sonrío a las cámaras-dron y hace el símbolo de la victoria con sus manos enguantadas. Con un tupé de casi veinte centímetros

y un implante neuroestimulador que despunta por su nuca, Lucky se marca un bailecito ridículo bajo las luces de los focos y el público enloquece. Después, los focos se dirigen a la tribuna de los concursantes.

Ahí estás tú, enfundado en tu traje de sintifibra con el logo del programa, mientras la estruendosa música sube de volumen hasta límites estratosféricos. Las luces, los drones de grabación y la lluvia de confeti biodegradable son para ti un rumor lejano que no te incumbe, concentrado como estás en la tarea que tienes por delante. Has venido aquí para ganar el concurso y llevarte el premio gordo: un sueldo millonario de por vida y un pasaje para emigrar a las colonias de Marte, lejos de la vieja y contaminada tierra. Tan solo has de superar las pruebas del laberinto de *Lucha Final* para proclamarte vencedor del programa más popular de la holovisión planetaria y cumplir tus sueños.

Tan solo necesitas un poco de suerte...

Por primera vez contemplas a tus competidores. Ahí, al lado de Lucky y de su ridículo peinado, ves a Daisy Cake, la cantante pop de moda, agitando sus coletas (y sus tremendos atributos) y lanzando besitos al público. Ha cambiado el aburrido mono de concursante por un trajecito con minifalda y amplio escote, supones que después de un desembolso económico más que generoso a las arcas del programa. Tienes entendido que su carrera pasa por un bache y que necesitaba un poco de publicidad para que no se estancara. Daisy sonrío en su trajecito azul de plástico, mientras te lanza una mirada de reojo que no tiene nada de amable. Vaya con la muñequita...

Un poco más allá ves a Harold Harriet, el excampeón de los pesos pesados, una masa de carne con silueta de croasán y con un cerebro inversamente proporcional a su tamaño. Harold levanta los brazos y ruge ante el público, intentando mostrar un aspecto fiero. En tu fuero interno te preguntas si dará la

talla cuando tenga que enfrentarse a las pruebas del concurso. Aun así, no te gustaría tener que combatir contra él en los túneles del estudio.

Detrás del musculitos hay un tipo delgaducho que lleva puestas unas gafas retroiluminadas y una enorme gorra llena de espejitos. Es Roller Broller, un neurorrapero que lo tuvo todo a su alcance hasta que se vio envuelto en un escándalo relacionado con el tráfico de supranfetaminas. Sus abogados hicieron correr enormes depósitos de créditos para que el asunto se desviara hacia uno de sus administradores, que ahora va camino de una prisión de seguridad en los asteroides de Kuiper.

Roller busca expandir sus horizontes (en más de un sentido) en las colonias de Marte. El neurorrapero hace un corte de manga al público y recibe una gran ovación. Está claro que este tipo tiene a la audiencia en un bolsillo... o eso le parece a su cerebro de yonqui.

La última concursante, allá en el otro extremo de la fila, es una mujer atlética y fibrosa, que permanece de pie ignorando al público. Cuando mira hacia Roller, inclina la cabeza y resopla para levantarse el moreno flequillo.

La reconoces: es Gina Gaiden una campeona mundial en diversas artes marciales. Recuerdas que Gina anunció en público su intención de triunfar en el reto del concurso, lo cual supondría una medalla más que colocar en su ya abultado currículum de victorias. En el fondo de tu ser, esperas no tener que medirte con ella.

Tras presentar a todos los contendientes, Lucky esgrime una enorme bocina y da comienzo el concurso, ante la algarabía general. Las robogogós ejecutan una exótica danza encima de sus pedestales, mientras las neumáticas azafatas del concurso os llevan de la mano a vuestras respectivas entradas a la arena.

Cuando la puerta se cierra detrás de ti, estás completamente solo y en silencio. *Lucha Final* acaba de empezar...

## 1

La puerta se abre y sales a un pasillo iluminado desde el techo por luces de color naranja. En las paredes ves diferentes anuncios, bien visibles para las cámaras. Cuando pasas por debajo de ellas, no te olvidas de sonreír y saludar como te han dicho que hagas; en cuanto das la vuelta a la primera esquina, les haces un corte de mangas.

Sigues adelante y cruzas por un pasadizo hecho enteramente de plástico transparente. El público VIP te aplaude desde sus asientos, convenientemente instalados para que no se pierdan ni un detalle de tu paso por el tubo.

Apenas los miras, pues sabes que volverás a verlos en el gran final, si es que llegas tan lejos, claro. En cuanto abandonen su campo de visión serán llevados a otros lugares del plató, para seguir gozando del espectáculo que tantos créditos les ha debido de costar.



Sales del tubo de plástico y te internas en la caótica iluminación de las luces estroboscópicas, a juego con la machacona melodía del programa.

Los absurdos holoanuncios de productos que no vas a comprar salen a tu encuentro, tan realistas que casi te parece que podrías rozarlos con las yemas de los dedos. Estos son los anuncios de los fabricantes que optaron por pagar la tarifa mínima para aparecer de refilón en el programa, así que te imaginas que no deben de ser precisamente de alta calidad.

Después de atravesar un holograma con la forma de una chocolatina gigante de nombre impronunciable, entras en un pasadizo sin iluminar y en completo silencio. El pasillo sigue en línea recta hasta que llegas a un cruce, iluminado con luces blancas.

El juego ha empezado de verdad.

Te asomas al cruce y miras a derecha e izquierda. En ambas direcciones parten anodi-

nos pasillos idénticos, recubiertos de aburridas losetas de plástico gris e iluminados desde arriba.

Estás a punto de decidirte por uno de ellos, cuando descubres que hay una puerta en la pared, justo enfrente de ti.

*¿Qué vas a hacer? ¿Vas a ir por la derecha (pasa al **22**), por la izquierda (pasa al **46**) o prefieres abrir la puerta para ver qué hay detrás de ella (pasa al **13**)?*

---

Y aquí, en esta interesante escena, tenemos que dejarlo.

Si quieres saber cómo continua la historia, no dudes en pasarte por nuestra web para adquirir el texto completo:

<https://conplumaypixel.com/>

Gracias por leer,

El equipo de *Con Pluma y Píxel*