



**Beratarrechea Computer presenta:
Laberinto interactivo de realidad virtual "Scope 2015"**



Manual de uso

El programa «Laberinto interactivo de realidad virtual Scope 2015» es la última propuesta de Beratarrechea Computer Industries en viajes interactivos. Este programa le permitirá meterse cara a cara en la metarealidad que elija. Ud. puede compartir su travesía hasta con cinco personas más, contactadas vía modem. La realidad virtual es la técnica más perfecta para la reproducción de estímulos. Las señales computarizadas llegan a su sistema nervioso en un noventa y nueve por ciento de estabilidad; este programa le asegura la completa inmersión de su persona en un universo computarizado que no es diferenciable de la realidad.



¿Como iniciar la secuencia?

Es indispensable el uso de su traje «Ciborg 2015»; ajuste delicadamente los guantes y las botas. Finalmente colóquese el casco interactivo «Grey-stone 2015». Los guantes están equipados con transmisores hipersensitivos «Hines 281», que mediante pequeños impulsos eléctricos estimulan el sistema nervioso transmitiendo las sensaciones de forma óptima. La botas «Xes A-T» registran los impulsos musculares, transmitiendo y neutralizando el esfuerzo de las piernas. El traje «Ciborg 2015» es el último desafío tecnológico. Le permitirá acoger todo tipo de estímulos sensitivos incluyendo las sensaciones de los climas más rigurosos o las texturas de diferentes trajes exóticos. El casco interactivo «Grey-stone 2015» lleva las sensaciones auditivas por medio del sistema "High-tech 318-AT" con sonido tridimensional y mega-bass. Las señales visuales se transmiten por las antiparras «Veldoni XTC». Estas antiparras contienen silicio líquido que al contacto con el ojo produce la impresión tridimensional porque se conecta directamente con el nervio óptico.



Secuencia inicial:

En su antiparras Ud. podrá ver el primer módulo de

opciones:

- A) Vacaciones.
- B) Módulo espacio-temporal.

El micrófono de su casco interactivo recogerá la opción. El primer ítem, Vacaciones, le permitirá elegir el lugar que Ud. quiera visitar. Aparecerán a continuación las siguientes opciones: Continente, País, Ciudad, lugar en concreto. Una vez hecha esta elección podrá implementar las condiciones de sus vacaciones con los siguientes ítems:

I) Fenómenos climáticos: el traje «Ciborg 2015» le transmitirá por medio de impulsos electrónicos las sensaciones del clima. Así podrá sentir con total verosimilitud estímulos que reproducen desde el sol del Caribe hasta los vientos huracanados en Manchuria.

II) Ámbito propicio: Ud. seleccionará las características del entorno físico elegido. Este ítem permite elegir si de estar en medio de una multitud en el desierto de Gobi o permanecer en soledad en plena Nueva York a medio día.

III) Música: Su viaje puede estar acompañado con la música ambiental favorita. El programa pone a su disposición más de cien mil registros musicales de toda clase. Podrá oír lo mejor de Gardel mientras camina por Pekín o escuchar las operas de Wagner en pleno bombardeo nazi sobre las calles de Londres.

IV) Estímulos sensoriales: el programa le otorga más de trescientas mil sensaciones olfativas, gustativas o táctiles. Ud. podrá recoger estímulos como oler rosas en el corazón de la Antártida, gustar el sabor de frutillas en plena ascensión del monte Everest o sentirse mojado en la jungla de Kenya.

V) Compañía: sus vacaciones no tiene por qué ser en solitario. Este ítem le introduce una copia vía realidad virtual de las más de setenta mil memorias de individualidades computadas, permitiéndole gozar de las playas de Aruba con Claudia Schiffer o comentar un recital de los Rolling Stones con Ludwig Van Beethoven.

Si su elección interactiva es la B, módulo espacio-temporal, el programa lo llevará a través del tiempo y el espacio a la situación que Ud. desee. Seleccione su viaje interactivo en las modalidades Pasado, Presente o Futuro; ajuste el módulo en el tiempo con la mayor exactitud posible indicando el año, mes, día y hora. El paso siguiente consiste en designar el lugar elegido; cifre el Continente, País, Ciudad y el lugar en concreto. En caso de no tratarse de un lugar específico, la alternativa «Coordenadas» le permitirá calcular el sitio de su preferencia mediante el sistema de paralelos y meridianos incorporando la posición geográfica en término de grados, minutos y segundos. La siguiente modalidad de elección que aparecerá en sus antiparras será:

1) Acontecimiento: le permitirá acceder a más de treinta mil hechos históricos, presentes, pasados o futuros. Beratarrechea Computer industries ha instalado todo acontecimiento de su posible interés. Entre otros asista a secuencias como la Revolución Francesa, la caída de Roma, la crucifixión de Cristo, la llegada del hombre a la Luna. Si su elección se cifra en el tiempo presente, el sistema Internet lo lleva a los acontecimientos que están ocurriendo en el momento de su elección. contemple la sesión de la OEA, la misa papal o cualquier partido de la

liga italiana que está ocurriendo al momento. La modalidad futura ha sido diseñada siguiendo pautas de científicos y autores de renombre mundial. Asista a la colonización de lejanas galaxias o a la final del mundial del año dos mil veintidós.

2) Utopías: esta modalidad lo transporta a cualquier chance imaginaria. La guía de selección está hecha a base de las obras más importantes de la humanidad. Escoja:

I) Género: todos los géneros literarios están al alcance suyo, desde el cuento chino de dos milenios antes de Cristo hasta la novela latinoamericana del siglo veinte.

II) Autores: más de doscientos mil genios de la literatura de todos los tiempos. Los más grandes: Homero, Cervantes, Shakespeare, Goethe, Hemingway, García Márquez, entre otros, al alcance de su P.C.

III) Obras: más de seiscientos mil obras de todos los tiempos que le permitirán viajar por los centros más intrincados del pensamiento humano o por las etapas míticas de los tiempos de la formación del hombre.

IV) Tipo de observador: le permite optar de acuerdo con la situación en el texto. Si elige la opción «Intradiegético», Ud. podrá tomar el lugar del personaje de su preferencia. Así se le permitirá actuar como Watson en las aventuras de Sherlock Holmes o guiar a Dante en el lugar de Virgilio por los pasadizos del infierno. Si Ud. elige la opción «Extradiegético», se hallará presente en la acción sólo como un observador ocasional, como un fantasma. Contemple desde las sombras los crímenes de Jack, el destripador, o la clase acerca de Shakespeare de Stephen Dedalus en «Ulises» de Joyce.

3) Personalidades: esta modalidad pone a su alcance más de quinientas mil reproducciones de realidad virtual. Ud. deberá programar las siguientes modalidades:

I) Biografía: lo lleva a cualquier instante de la vida del personaje elegido. Asista el parto de Mao Tse Tung o contemple la siesta de Isaac Newton.

II) Clases magistrales: el conocimiento dotado de la expresión de sus descubridores. Asista a las cátedras sobre sueños de Freud o a las directivas de arte de Picasso.

III) Enfrentamientos: la realidad virtual le permite desafiar a diferentes personalidades en la chanza que Ud. prefiera. Juegue la final de Roland Garrós con Guillermo Vilas o luche cuerpo a cuerpo con Aquiles en la troya homérica.

IV) Entrevista: Beratarrechea Computer Industries ha dotado al programa de esta modalidad que le permite preguntar sobre los temas más audaces a reproducciones de realidad virtual. Podrá charlar de fútbol con John Lennon o preguntar sobre mujeres a Mahatma Gandhi.

Finalmente programa el tiempo de duración de su viaje interactivo. Una vez que Ud. verifique que todas las opciones han sido recogidas en la forma correcta, diga la palabra «activar» y comenzará una cuenta regresiva de cinco segundos y... ¡A disfrutar del viaje!



Nota del autor: el programa «Laberinto interactivo de realidad virtual Scope 2015» estaba desarrollado como un modelo experimental. Beratarrechea Computer Industries ha decidido cancelar el proyecto debido a la incidencia de la piratería cibernética y, en

especial, por la implementación del virus «C2loi 211». Este ha mostrado ser terriblemente nocivo para la salud de los futuros consumidores del programa interactivo. El «C2loi 211» altera la secuencia de duración del viaje interactivo produciendo la repetición en forma continua de la secuencia elegida, impidiendo la salida del programa. La desconexión antes de tiempo de finalización de éste está seriamente contraindicada para el usuario. Ante los casos en que se ha presentado el virus, si se le quitaba el casco a pesar de la secuencia inconclusa se producían graves daños en el sistema nervioso, si no se le quitaba éste el usuario permanecía eternamente inmerso en un mundo irreal sin posibilidad de salir de él, reviviendo la misma secuencia...por los siglos de los siglos.

EL PRIMOGÉNITO

María Marta Pittaluga
1er. año Corrector Literario

Extravié la aguja de colchonero que había sido de mi madre. Lo primero que pensé fue que mi suegra la había dejado en cualquier parte o que, tal vez, alguno de mis hijos la había utilizado y no la habría devuelto a su lugar; en el peor de los casos, podría haberla prestado.

En fin, que estuviera perdida no entraba en el cálculo de probabilidades. La aguja de colchonero desapareció y ésa fue la primera merma del día; luego le sucedieron una taza de té, la cuchara de madera, el calendario, un par de patines (los del comedor, para mayores datos), la salivadera de la abuela, la abuela y, por último, mi hijo mayor.

Mi marido no le dio mucha importancia al asunto, él es biznieto de irlandeses y la sangre tira. A mi reclamo contestó:

– No hay por qué preocuparse, deben ser los gnomos, o tal vez el Selkie.

– ¿Qué gnomos?– dije yo, casi al borde de la histeria.

– Los gnomos, que hacen desaparecer las cosas y luego las devuelven sin *zaco* alguno.

– ¡Sos el colmo! La abuela y tu hijo desaparecieron y vos me hablás de gnomos y de sacos!

– ¡Pero no de esos sacos, sino del verbo *zacar*!– respondió él, algo molesto por mi ignorancia.

– ¡Del verbo “andá a bañarte”!

Yo había alborotado al barrio con la búsqueda de la aguja de colchonero, la taza de té, la cuchara de madera, el calendario, los patines, la salivadera, la abuela y mi hijo mayor.

Los encontré tres días después y hoy, cuando los tres estamos muertos en el sótano de la casa (rodeados por la aguja, la taza, la cuchara, el calendario, los patines, la salivadera) escucho al segundo de mis hijos –que ahora pasó a ser el primero– hablar con mi marido y éste cuando llega del trabajo le pregunta:

– ¿Alguna novedad?