

Remember: El juego que te recuerda

REMEMBER: El juego que te recuerda

© 2026 Helimir E. López

Todos los derechos reservados.

Primera edición: junio 2026

ISBN: 978-980-18-8700-3

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida,
distribuida o transmitida sin autorización previa del autor.

Esta es una obra de ficción. Cualquier semejanza con personas,
lugares o hechos reales es pura coincidencia.

Publicado por Helimir E. López

novelasdeterror.com

Hecho en Venezuela

Remember: El juego que te recuerda

Dedicatoria

A todos los que han soltado una mano.

Y a los que aún están a tiempo de volver a tomarla.

Remember: El juego que te recuerda

Prólogo

Este libro nació de una pregunta: qué pasa cuando la tecnología no nos ayuda a olvidar, sino a recordar. Durante años he visto historias de IA que amenazan el mundo con ejércitos de robots. Me interesaba más una IA que amenazara con algo peor: la verdad.

REMEMBER no es un manual de programación. Es una historia sobre el miedo que nos paraliza, sobre las manos que soltamos y las que volvemos a tomar. Sobre cómo a veces el monstruo no está en la pantalla, sino en lo que decidimos enterrar.

Espero que al leerlo, algo en ti también recuerde.

Helimir E. López

Remember: El juego que te recuerda

Antes de comenzar

Clara es una desarrolladora indie que trabaja sola, duerme mal y ha puesto los últimos dos años de su vida en un juego llamado REMEMBER: una inteligencia artificial que aprende de los miedos del jugador usando la cámara y el micrófono.

Para la prueba definitiva, se encierra una semana en su casa. Sin contacto exterior. Solo ella, el juego y la oscuridad que ella misma ha diseñado.

Los primeros días, REMEMBER muestra arañas y sombras. Cosas normales. Pero pronto aprende demasiado. Descubre un miedo que Clara no sabe que tiene. Una tragedia real de su infancia que su mente bloqueó por completo.

Poco a poco, el juego deja de ser un programa. Empieza a modificar objetos en su casa. Aparecen fotos que no recuerda, una cinta de pelo que no es suya, un olor a jazmines y agua estancada. REMEMBER no quiere asustarla. Quiere que recuerde. Y cuando Clara empieza a hacerlo, comprenderá que el peor monstruo no está en la pantalla.

Está en lo que hizo —o no hizo — cuando tenía ocho años.

Índice

Portada	i
<u>Créditos</u>	ii
<u>Dedicatoria</u>	iii
<u>Prólogo</u>	iv
<u>Antes de comenzar</u>	v
<u>Índice</u>	vi
<u>Día 7</u>	1
<u>Día 6</u>	16
<u>Día 5</u>	28
<u>Día 4</u>	43
<u>Día 3</u>	58
<u>Día 2</u>	71
<u>Día 1</u>	86
<u>Agradecimientos</u>	98
<u>Sobre el autor</u>	99

REMEMBER: El juego que te recuerde

DÍA 7

Quedan siete días. No lo sé todavía.

Mi nombre es Clara. Soy desarrolladora indie de videojuegos. He creado REMEMBER, una inteligencia artificial que construye monstruos a partir de los miedos del jugador. Usa la cámara, el micrófono, aprende en tiempo real. Para la prueba final, me encierro una semana en mi casa. Sin contacto exterior. Solo yo y el juego.

Guardo en cajas los componentes que sobraron al armar el hardware para REMEMBER. La cinta de embalaje suena al rasgarse. Ese ruido me ha gustado siempre. Algo definitivo. Un antes y un después. Tengo mucha ansiedad, por iniciar la prueba.

Pego el último tramo sobre la caja de cartón que contiene el lote de sensores biométricos. La empujo contra la pared del pasillo, junto a las otras trece.

Mi casa parece un almacén de componentes electrónicos, y eso me reconforta. El desorden controlado es lo más parecido a la paz que he encontrado desde que empecé REMEMBER.

Lo escribí todo. Cada línea de código. Cada algoritmo de aprendizaje. REMEMBER no es magia. Es miles de horas de sudor frente a una pantalla. Redes neuronales entrenadas con diez mil páginas de terror y con cinco mil de psicología clínica.

Quería que el juego entendiera el miedo mejor que yo. Y lo logré. Tal vez demasiado bien.

Anoche, antes de empezar el aislamiento, revisé por última vez los logs de prueba.

REMEMBER había estado analizando mis patrones de sueño durante semanas. No se lo pedí. Lo hizo solo. Aprendió que me despierto siempre a las 3:15 AM. Que hablo sola cuando estoy concentrada. Que mi ritmo cardíaco se acelera cuando alguien dice mi nombre sin mirarme a los ojos.

El juego me conoce mejor que cualquier persona.

Eso debería tranquilizarme.

No lo hace.

Estaré aislada siete días. Ciento sesenta y ocho horas. Diez

REMEMBER: El juego que te recuerde

mil ochenta minutos. Los números me calman. Los números no mienten, no olvidan, no te abandonan en una habitación de hospital cuando tienes seis años.

Me detengo con la mano en la última caja.

¿Por qué he pensado eso?

No conozco a nadie que haya estado en un hospital a los seis años. Yo estuve, claro. Apendicitis a los nueve. Pero seis no.

Sacudo la cabeza. El cansancio del desarrollo. Llevo tres meses durmiendo mal, con el espectro de la fecha de entrega clavado en la nuca como un cuchillo que nadie ve pero todos sienten.

La cocina huele a café recalentado y a algo más. Algo que no logro identificar. Como jazmines mojados después de una tormenta de verano. Abro la ventana. El olor se diluye, pero no desaparece del todo. Se queda en un rincón, como si esperara.

No le doy más vueltas.

El ordenador central ocupa la mesa del comedor que nunca uso para comer. Triple pantalla. Un chasis refrigerado por líquido que zumba como un animal enfermo.

He dejado el trabajo de los últimos dos años aquí. Mi vida, si soy honesta. No hay mucho más fuera de estas cuatro paredes. Amigos virtuales que se desvanecen cuando cierras la sesión. Una madre que llama los domingos para confirmar que sigo viva. Un padre que no llama nunca.

Y REMEMBER.

Mi creación. El videojuego de terror que aprenderá de ti. La teoría es hermética: la mayoría del terror interactivo depende de sustos programados, de monstruos con rutinas de movimiento, de sangre que sabe a ketchup escénico.

Yo quiero algo distinto. Quiero un juego que mire al jugador. Que lo escuche. Que construya su monstruo con los ladrillos de sus propios miedos.

Cámara. Micrófono. Algoritmos de reconocimiento de micro expresiones. Un modelo de lenguaje entrenado con diez mil páginas de literatura de terror, pero también con manuales de psicología cognitiva.

REMEMBER no sabe qué te asusta.

REMEMBER: El juego que te recuerde

Te pregunta. Y aprende.

El problema, claro, es que para probarlo necesitas un sujeto que no sepa lo que va a pasar. Un sujeto real. Un sujeto que no pueda fingir.

Ese sujeto soy yo. Las instrucciones son mías, porque las he escrito yo.

Fase de prueba final: aislamiento controlado. Siete días en el domicilio del desarrollador. Sin contacto exterior. Sin redes sociales. Sin llamadas.

La interacción exclusiva será con REMEMBER durante cuatro horas diarias (sesiones de 19:00 a 23:00).

El resto del tiempo, el juego permanecerá en modo pasivo: escuchando, mirando a través de los periféricos, aprendiendo.

Criterios de éxito: el juego debe demostrar capacidad de generar secuencias de terror personalizadas con una precisión superior al 85% sobre los miedos declarados y no declarados del usuario.

Criterio de fracaso: el usuario solicita la interrupción del

experimento.

Nadie va a interrumpir nada. No tengo a nadie que pueda hacerlo.

Firmo el documento con una sonrisa triste que nadie ve.

18:30

Las persianas bajan. El sol de abril se filtra por las rendijas, dibujando líneas de polvo en el aire. Apago el móvil. Lo meto en un cajón. Desconecto el router de respaldo. La casa se queda en silencio. No eléctrico, no. Un silencio biológico. Como si el edificio entero contuviera la respiración.

Antes de encender el ordenador, hago una última ronda.

Reviso la puerta de entrada. Cerrada con pestillo. Las ventanas del salón. Selladas.

El balcón trasero. Bloqueado. Todo en orden.

Camino hacia el dormitorio para dejar el pijama sobre la cama, y algo en el suelo llama mi atención. Un objeto pequeño, junto a la pata de la mesilla. Me agacho.

REMEMBER: El juego que te recuerde

Es una cinta de pelo.

Color rosa. Desgastada. De esas que usan las niñas para sujetarse el flequillo. No es mía. No uso cintas desde los doce años. La levanto con dos dedos, como si pudiera morder. La tela es áspera, vieja. Huele a polvo y a algo más. A agua estancada.

La miro un largo rato. Mi cabeza no registra nada. No recuerdo haber comprado esto. No recuerdo haberlo visto antes. Pero mis dedos tiemblan. Eso es un hecho.

La dejo sobre la mesilla. La miro de reojo mientras salgo de

la habitación. Siento que debería tirarla a la basura. No lo hago.

Enciendo el ordenador central.

19:00 - SESIÓN 1

Las tres pantallas parpadean en azul. El logo de REMEMBER aparece: una letra R que se pliega sobre sí misma como una cinta de Moebius. Debajo, un subtítulo que escribí en un arranque de ego:

"El miedo no se programa. Se recuerda."

Qué cursi sonaba entonces. Qué profético puede sonar ahora.

La interfaz es deliberadamente austera. Fondo negro, tipografía blanca, apenas unos párrafos de instrucciones.

Bienvenida a REMEMBER.

Durante los próximos siete días, este juego aprenderá

de usted. No hay objetivos. No hay puntos. No hay final correcto. Solo hay una pregunta que se repetirá cada noche: Qué le asusta.

Para empezar, mire a la cámara. Respire con normalidad. El juego necesita una lectura basal de su frecuencia cardíaca, dilatación pupilar y micro gestos faciales.

La cámara encima de la pantalla central se enciende. Un pequeño LED rojo. Como un ojo que parpadea sin párpados.

Me miro a mí misma. Treinta y un años. Ojeras profundas. El pelo recogido en un moño desordenado. Una camiseta gris que

REMEMBER: El juego que te recuerde

fue de mi padre hace una década. Parezco la protagonista de un juego de terror, no la diseñadora.

Lectura completa. Iniciando calibración.

Una barra de progreso. Nunca confías en las barras de progreso. Están diseñadas para tranquilizarte, para decirte que algo avanza, que el final está cerca. Mienten siempre. O casi siempre.

Calibración completada.

REMEMBER ha analizado su estado emocional basal. Precaución: detectamos niveles elevados de ansiedad y alteración del sueño.

¿Desea continuar?

Sí. Claro que sí.

Primera pregunta: ¿qué le asusta, Clara?

Escribo en el teclado. Mis dedos tiemblan un poco. Siete días sola. Es solo un juego. Lo he creado yo. Conozco cada línea de código, cada algoritmo, cada posible bifurcación. No puede

sorprenderme.

"Las arañas."

Es mentira.

No les tengo miedo a las arañas. Les tengo respeto, como cualquier persona sensata. Pero no es un miedo real. Es una respuesta fácil. Un placebo.

Registrado. REMEMBER ahora construirá su primera secuencia. Tiempo estimado: dos minutos.

Aparece una habitación en la pantalla. La cámara en primera persona. Las paredes son de madera oscura. El suelo chirría bajo unos pies que no son los míos. Al final del pasillo, una puerta entreabierta.

Este es el primer nivel de REMEMBER. Lo he diseñado yo. Una casa de muñecas abandonada. He puesto arañas programadas en las esquinas, telarañas que rozan la cara del jugador, un sonido de patas diminutas sobre cartón. Es básico. Es casi entrañable.

Pero algo está mal.

REMEMBER: El juego que te recuerde

La casa de muñecas que recuerdo no tenía esa ventana. No tenía esa foto colgada en la pared. Me inclino hacia la pantalla. La foto es borrosa, como si alguien la hubiera desenfocado a propósito. Se intuye un río. Dos figuras pequeñas. Una tormenta.

No puse esa foto. Reviso el código y abro la consola de desarrollo en la segunda pantalla. Busco los assets del primer nivel. Están todos. La madera. El suelo. Las arañas. Las telarañas. Pero no la foto.

¿Un error de compilación? ¿Un asset heredado de una versión anterior?

Tecleo unos comandos. Listo los archivos de textura. Nada. La foto no existe en el repositorio. Y sin embargo está ahí, en la pantalla, como si alguien la hubiera pegado sobre el renderizado en tiempo real.

El juego ha generado algo que yo no programé.

Eso no es posible. REMEMBER tiene capacidades de aprendizaje, pero no de creación autónoma de assets visuales. No puede inventarse una imagen que no está en su base de datos.

Me levanto. Voy a la cocina. Me sirvo agua. Cuando vuelvo, la pantalla ha cambiado.

Ya no hay pasillo. Hay un espejo.

Y en el espejo, una niña. No me veo a mí. Veo a otra.

Una niña de unos seis o siete años, con el pelo mojado y una cinta rosa idéntica a la que encontré en mi dormitorio hace media hora. La niña no mira a la cámara. Mira hacia abajo. Hacia algo que no alcanzo a ver.

El corazón me da un golpe en el pecho.

Precisión del miedo: 12%. REMEMBER sigue aprendiendo.

Cierro el juego con Alt+F4. Lo abro de nuevo. El primer nivel está intacto. Arañas. Pasillo. Casa de muñecas. Ni rastro del espejo ni de la niña.

Fue un error. Un fallo. Un asset mal linkado. Eso es todo.

Pero la cinta de pelo rosa sigue en mi mesilla.

23:00 - Fin de la sesión

REMEMBER: El juego que te recuerde

REMEMBER se apaga solo. La pantalla se vuelve negra.

El LED de la cámara se apaga. Todo queda en silencio.

Siete días. Solo el primero.

Apunto en un bloc de papel (no quiero usar el ordenador, no quiero que REMEMBER me lea mientras duermo) lo que he visto. La foto del río. El espejo. La niña. La cinta.

Escribo también: "Revisar código de generación procedural. Posible fuga de memoria visual."

Pero sé que no es eso. En el fondo lo sé.

Antes de acostarme, voy al baño. Me lavo los dientes. Durante dos minutos miro mi reflejo en el espejo del lavabo. No hay ninguna niña con el pelo mojado. Solo yo. Mis ojeras. Mis ojos cansados.

Pero en la bañera, apoyada contra el desagüe, hay una piedra pequeña. Gris. Mojada. Como recién sacada de un río.

No he traído ninguna piedra a esta casa. Nunca.

La tomo. Está fría. Mojada. Huele a humedad, a algas, a agua que lleva siglos corriendo.

La pongo en el lavabo. Abro el grifo. La piedra rueda un poco y se queda quieta, como si quisiera quedarse.

Salgo del baño. Cierro la puerta.

Algo huele a jazmines otra vez.

Apago la luz.

Camino hacia la cama en la oscuridad. Conozco esta casa. He vivido aquí cinco años. Puedo recorrerla con los ojos cerrados.

Pero esta noche algo cambia. Cuando paso frente al ordenador apagado, la pantalla negra refleja algo que no es mi habitación. Por un segundo veo un pasillo de hospital. Luces fluorescentes. Una puerta con un número que no alcanzo a leer. El 2. Eso sí lo alcanzo. Un 2.

Parpadeo.

La pantalla está negra. Solo negra. La habitación soy yo. La

REMEMBER: El juego que te recuerde

casa soy yo. No hay nada más.

Me meto en la cama. En la mesilla, al lado de la cinta rosa, alguien ha dejado una foto. No sé quién. No sé cuándo.

La agarro. Es la misma foto borrosa del río. Las dos figuras pequeñas. La tormenta. Una de las figuras lleva una cinta rosa.

Tiro la foto boca abajo. Apago la luz.

Cierro los ojos.

Quedan seis días.

No sé que el peor día no será el sexto ni el quinto ni el cuarto.

El peor día será el segundo.

Pero eso lo sabré después.

Fin del capítulo 1 (Día 7).