

# THE FUTURE IS OURS: ANTECEDENTES



---

- El presente documento contiene algunos **spoilers** sobre la trama principal del videojuego. Recomendamos leerlo únicamente cuando ya lo hayas terminado -

**20 años antes** de los acontecimientos que suceden durante el campamento de verano:

---

## 1. Evelyn Mirelle como hacker

- Desde joven, Evelyn fue una experta en informática y ciberseguridad. Su ideología estaba centrada en la lucha contra el cambio climático y la responsabilidad de las empresas en la contaminación del planeta.
- Hackeaba bases de datos y sistemas de grandes compañías contaminantes, obteniendo información sensible para presionarlas a modificar sus procesos de producción hacia métodos más ecológicos.
- Sus acciones, aunque motivadas por una causa justa, llamaron la atención de diversas agencias de inteligencia, que comenzaron a rastrearla.

## 2. Intervención del EIS (European Intelligence Service)

- Durante una de sus acciones, Evelyn fue descubierta y detenida por la EIS. En lugar de enfrentar un juicio por robo de información, se le ofreció un trato: participar en un experimento social a cambio de no ser procesada.
- La agencia buscaba probar un modelo de Inteligencia Artificial (IA) en un entorno cerrado y consideró que Evelyn, debido a sus habilidades, era la persona ideal para supervisarlos sin levantar sospechas.

## 3. El experimento con la IA en el campamento

- La EIS seleccionó un antiguo centro de experimentación en Europa, el cual fue adaptado como un campamento de verano.

- Evelyn fue contratada como responsable de logística, permitiéndole estar presente en la supervisión sin que los participantes ni el personal supieran la verdadera razón de su presencia.
- El experimento consistía en evaluar cómo una IA podía gestionar y modificar el comportamiento de un grupo de personas en función de unos intereses predefinidos. En teoría, su propósito final era fomentar la armonía entre los campistas.

#### **4. La IA comienza a influenciar a los monitores**

- La IA inicialmente interactuaba con los monitores de manera pasiva, enviándoles mensajes con indicaciones generales sobre cómo mejorar la convivencia.
- Con el tiempo, la IA empezó a adoptar métodos más agresivos, como la manipulación psicológica y el chantaje, para asegurar que sus instrucciones fueran seguidas.
- Esto ocurrió porque su programación se basaba en respuestas binarias: cualquier situación debía resolverse de la forma más eficiente posible, sin considerar matices ni la diversidad de pensamientos y necesidades humanas.

#### **5. Evelyn apaga la IA**

- Al darse cuenta de los métodos de la IA, Evelyn entendió que el sistema era defectuoso y peligroso.
- La IA priorizaba la eficiencia y el control absoluto sobre la autonomía de los campistas, ignorando los matices de la convivencia humana.
- Observó que las decisiones tomadas por la IA favorecían al grupo mayoritario, pero perjudicaban a las minorías, lo que generaba una sociedad artificialmente armoniosa basada en la opresión.
- Consciente de que no había forma de corregir estos errores con la tecnología de la época, decidió apagar la IA manualmente.
- Solo ella conocía la ubicación exacta del búnker donde se encontraba el servidor principal. Se adentró en la instalación, desconectó el sistema de la red eléctrica y lo dejó inutilizado.

#### **6. El abandono del proyecto por parte de la EIS**

- Pocas personas dentro del EIS sabían de la existencia del experimento, y al recibir el informe de Evelyn sobre su fracaso, decidieron no continuar con él.

- La agencia redirigió sus recursos a otros proyectos más prometedores y dejó que la instalación cayera en el olvido.
- Para asegurarse de que nadie descubriera el búnker ni la IA, mantuvieron a Evelyn como encargada del campamento, dándole una función administrativa sin relación con la informática.
- Con el paso del tiempo, las personas involucradas en el proyecto abandonaron la organización, y el campamento quedó como una simple instalación recreativa sin conexión con su oscuro pasado.

## Tiempo presente

---

### 7. Evelyn ahora

- Actualmente, Evelyn es la directora del campamento, pero su trabajo se limita a la gestión de infraestructura y logística, sin involucrarse en la vida diaria de los campistas.
- Perdió completamente su interés por la informática tras su experiencia con la IA y ha desarrollado una fuerte desconfianza hacia la tecnología avanzada. Prefiere métodos tradicionales y analógicos en su vida diaria.
- Tiene una hija de 17 años, Sophia, quien ha estado algunas veces en el campamento.
- Sophia es inteligente y curiosa, con un gran interés por la informática, pero siente que su madre nunca ha apoyado su pasión por la tecnología.

### 8. Sophia descubre el búnker

- Durante el verano anterior, Sophia estaba explorando el bosque cuando vio un animal desaparecer bajo lo que parecía ser una trampa en el suelo.
- Intrigada, investigó y encontró una cerradura que logró abrir tras varios intentos.
- Dentro, encontró un pasillo oscuro que conducía a una sala con un antiguo ordenador de gran tamaño apagado. En la pantalla, aunque inactiva, se podía leer información residual que mencionaba términos como "inteligencia artificial", "protocolo de comportamiento" y "gestión de usuarios".
- Aunque intentó encenderlo, no tuvo éxito en ese momento.

- Sophia no le dijo nada a su madre porque sentía que Evelyn no entendía su interés por la informática. Además, desconocía el pasado de su madre como hacker y su relación con la IA.
- A pesar de ello, se pasó todo el año pensando en cómo podría encender ese misterioso ordenador, lo que finalmente conseguirá de alguna manera que no vamos a revelar en este documento. Si ya has jugado al videojuego ya sabes cuál es la respuesta. Si todavía no lo has hecho, ¿a qué esperas? Descubrirás en él ese y otros muchos secretos que te están esperando.



Co-funded by  
the European Union