EL JUEGO DEL MEJOR Arco Detective Mentalist (ADM)

NOTA:
Dentro del universo de *Detective Mentalist* (ADM), existen pruebas de inteligencia, resistencia y manipulación psicológica que han quedado marcadas como algunas de las más brutales del género *outsmarting*. Entre todas ellas, una destaca por encima del resto: **El Juego del Mejor**.

Se trata de un conjunto de pruebas clandestinas que combinan lógica extrema, traición, supervivencia y presión mental absoluta. Las historias sobre estos juegos circulan en foros ocultos y comunidades anónimas de internet, donde algunos lo consideran un mito… y otros aseguran haber visto transmisiones reales.

¿Qué es exactamente "El Juego del Mejor"?

Es un supuesto reality show ilegal transmitido en secreto durante años. Los participantes son seleccionados bajo criterios desconocidos y obligados a competir en desafíos imposibles. La recompensa no es dinero ni fama: el ganador obtiene el título eterno de **"El Mejor"**.

Muchos comparan el alcance del juego con organizaciones legendarias dentro del universo ADM, como el Imperio Unido o la URSSSA. Sin embargo, lo más aterrador es que casi toda la información proviene de filtraciones, sobrevivientes traumatizados o documentos eliminados de la red.

1. El Juego del Prisionero

El establecimiento está dividido en cuatro sectores alineados: Norte, Sur, Este y Oeste. Existen dos equipos de 100 prisioneros cada uno: **Norte vs Sur**.

En el sector Este hay 100 cajas numeradas del 1 al 100. Dentro de cada caja existe un número aleatorio. El sector Oeste funciona como zona de estrategia y negociación previa.

Objetivo: Cada prisionero debe encontrar el número correspondiente a su identidad. Si un solo integrante falla, todo el equipo muere.

- No se permite comunicación después de abandonar el sector Oeste.
- Cada participante puede abrir únicamente 50 cajas.

- En cada equipo existe al menos un traidor elegido aleatoriamente.
- Si el traidor encuentra su número, el resto del equipo muere automáticamente.
- Cada grupo posee solo 3 intentos para descubrir al traidor.

Dificultad: Extremadamente alta. El juego mezcla probabilidad matemática, teoría de juegos, paranoia social y memoria estratégica.

Resultado conocido: El Equipo Norte logró sobrevivir gracias a la estrategia creada por Ninecrom Arcade.

2. Cacería en la Ciudad

La prueba se desarrolla en una ciudad abandonada ubicada en una isla desconocida rodeada de bosques. Participan 100 personas con un único objetivo: sobrevivir durante 1000 días.

- Todos poseen collares explosivos que monitorean signos vitales.
- La isla está llena de animales salvajes con collares de color variable.
- Existen cazadores humanos activos en todo momento.
- Cada muerte reduce aleatoriamente el tiempo restante del juego.
- Cada 30 días aparece un drop de comida para solo 50 personas.
- Tocar a alguien con collar rojo provoca muerte instantánea.

Dificultad: El juego exige liderazgo, administración de recursos, lectura de patrones y resistencia psicológica.

Resultado conocido: Solo 50 participantes sobrevivieron gracias a la planificación estratégica de Ninecrom.

3. El Juego Sin…

El escenario es un edificio de tres pisos con áreas A, B, C y D, además de un enorme patio central. Cada zona contiene un puzzle completamente distinto y mucho más difícil que el anterior.

- Cada zona elimina aleatoriamente un sentido humano.
- La pérdida del sentido permanece en las áreas siguientes.

- Los puzzles aumentan de dificultad de forma exponencial.
- El Patio Central contiene el desafío final y más complejo.

Dificultad: Una de las pruebas psicológicas más crueles jamás registradas. Obliga a los participantes a adaptarse a entornos donde el propio cuerpo deja de ser confiable.

4. El Abogado del Diablo

Considerado el juego más secreto de todos. El participante asume el rol de un abogado novato obligado a defender a un asesino serial durante un juicio en tiempo real.

- Debe analizar el expediente completo sin descanso.
- El criminal debe admitir al menos un crimen.
- La investigación y el juicio ocurren simultáneamente.
- El acusado debe ser declarado inocente en todos los casos menos uno.

Dificultad: Combina derecho, deducción, manipulación emocional y resistencia mental extrema. Muchos consideran que este juego destruye la moral de cualquier participante.

5. El Vacío / El Cuarto en Blanco

La prueba final y definitiva. Se realiza dentro de un cuarto completamente blanco construido en la Luna.

- Sobrevivir dos meses sin comida ni agua.
- Memorizar cálculos complejos mostrados durante medio segundo.
- Soportar pruebas físicas extremas con químicos, disparos y lava.
- Esperar completamente solo el regreso de la nave espacial.

Dificultad: Absoluta. El juego busca destruir física y mentalmente al participante hasta dejar únicamente voluntad pura.

Al finalizar, la memoria del ganador es borrada… pero su nombre queda registrado para siempre como **“El Mejor”**.

“El Juego del Mejor” no trata únicamente de sobrevivir. Trata de demostrar cuánto puede resistir una mente humana antes de quebrarse por completo.