

Capítulo 183 - Claw Master Inc - Tunnel Rat: Causando Trastornos en Dos Mundos

- [Capítulo 183 - Claw Master Inc - Tunnel Rat: Causando Trastornos en Dos Mundos](#)

Capítulo 183 - Claw Master Inc - Tunnel Rat: Causando Trastornos en Dos Mundos

La lista de tareas de Milo se multiplicaba, y cada vez más, resultaba más enigmática. Investigar la fiesta. -Identificar posibles peligros de asistir. -Averiguar si habrá comida en la celebración. (Nuevas cosas por probar.) -Descubrir por qué el grupo encargado de la sección H organiza una fiesta. -Preparar objetos para un intercambio.

Investigar 'Guantes para Juegos' -Crear un diseño para guantes de juego y establecer fabricantes. Investigar Anime. -Elegir un favorito de alguna manera. Investigar formas legales de generar ingresos, guardar dinero y gestionarlo. Renovar la programación y reparar el sistema alimentario. ¿Por qué se está desmoronando tanto? -Descubrir cómo incorporar masa de pancakes en el sistema de alimentos. -Averiguar por qué el sistema de entrega neumática de la colonia estaba apagado o inoperativo en la mayor parte de la residencia. Reparar la fuga de fluido desde la Sección H, nivel 56, hacia la Sección G. -Y descubrir cómo el fluido de la Sección G llega a la Sección E. Investigar por qué los excavadores están detenidos y no responden. La celebración sería en una semana, y la banda planeaba asistir. Se rumoraba que habría comida gratis, juegos para jugar, e incluso la oportunidad de ganar un módulo de juegos para GENESIS. Estaba abierto a menores de 18 años, priorizando a hijos de empleados de Manpower. Todos estaban emocionados por ello, y Butch quería que Milo fuera. Aunque no lograran entrar, una gran feria de intercambio sucedería cerca, ideal para intercambiar juegos y comparar los rotos. Milo aceptó de manera provisional, pero buscaba más detalles. Los intercambios habituales, con unas pocas centenas de personas, le generaban nerviosismo. Este evento sería en las miles. Una vez que supiera exactamente el lugar, podría planear rutas de escape. Si comenzaba a sentir ansiedad por la multitud, lo mejor sería refugiarse en un espacio reducido o un túnel de servicio. La fuente más cercana para obtener información sería directamente la fuente. Programó un sistema para revisar todas las comunicaciones de las Corporaciones Manpower y detectar referencias a la fiesta. Luego utilizó un enlace anónimo en la red de datos para buscar los guantes de juego que Brad y Butch habían mencionado. Varios marcas surgieron de inmediato. La mayoría eran imitaciones. Eran guantes cómodos y deportivos que ayudaban mínimamente con la circulación. Los originales eran mucho más complejos. Mientras su sistema revisaba toneladas de archivos en busca de referencias a la fiesta, recopilaba información sobre 'guantes para juegos'. No esperaba que cuestionaran los guantes que usaba, pero todos daban por sentado que Ghost llevaba algún tipo de guantes nuevos. Ahora debía descubrir cuáles eran. Era imprescindible lucirlos si asistía a eventos como la fiesta, y la mejor forma de disimularlos era que todo el grupo los utilizara. Pero, ¿qué eran? Encontró referencias a guantes de juego que se remontaban décadas. El término se usaba para

cualquier prenda en las manos relacionada con los juegos. A Milo le resultó irritante. Los primeros servían solo para evitar que las palmas sudaran. Analizó productos nuevos de los últimos cinco años, lo cual acotó la búsqueda y clasificó los productos en categorías. El mayor grupo eran copias de guantes antiguos que mejoraban el agarre, controlaban el sudor o mantenían las manos calientes en ambientes fríos. Eliminó todos esos. Quedaron otros productos más caros, con control de temperatura y humedad internos, que masajearon sutilmente las manos para aliviar la fatiga. Probablemente, estos eran los 'guantes peligrosamente geniales' a los que Butch aludía. 'Peligrosamente' llevó a Milo a investigar el término, su historia y su uso en relación a los guantes. El término data del siglo XIX en Estados Unidos y Gran Bretaña, resurgiendo en los años 80 para describir olas oceánicas, y eventualmente como adjetivo en diversos contextos, tanto positivos como negativos. Era una palabra versátil para muchas ocasiones. Pero nada tenía que ver con guantes. La tercera categoría la dominaba un producto: Los Guantes Pro-Gaming M-1000 de Ubergear. Los anuncios prometían reducir en un 23% los tiempos de reacción en controladores manuales. Pruebas independientes coincidían en aproximadamente un 21.5%. Era tema de debate si permitirselos en torneos, aunque muchos señalaban que los mejores jugadores ya usaban equipamiento superior al 99.9% de sus rivales. Sillas que disminuían la fatiga, suplementos especiales para mejorar el rendimiento con una mejor alimentación. El M-1000 sólo representaba la última tecnología adaptada para gamers. Cuando los profesionales los usaran todos, los resultados serían uniformes, y Ubergear sería inmensamente lucrativa. La tecnología original provenía de un proyecto militar inactivo. Milo descubrió esto al descargar esquemas de un competidor de Ubergear. Gearhead Corp gastó diez millones de dólares para obtener los planos, que había conseguido hackeando los servidores de Ubergear. Milo los obtuvo gratis. Al revisar la tecnología, reconoció partes del diseño. En su propio desarrollo de guantes, había considerado toda la tecnología militar disponible. Muchas corporaciones buscaban diseñar 'armaduras inteligentes' para obtener beneficios militares, pero los resultados eran costosos, ineficaces o de alto precio para la utilidad que ofrecían. Un ejército un 20% más eficaz que costara 100 veces más era un pésimo negocio, por lo que era más rentable aumentar la plantilla militar y reclutar más cuando las bajas crecían. Empresas y gobiernos compartían esa perspectiva.

Milo había realizado ingeniería inversa a toda la tecnología viable, la mejoró y luego creó sus propios diseños. Para él, una gran inversión había valido la pena. Estaba creando un traje completo compuesto por innumerables microfragmentos que se movían a la misma velocidad que él. Solo había un Milo, y las bajas también importaban.

La interfaz mecánico-nerve en los guantes de Ubergear provenía de una armadura de combate diseñada en Rusia, más resistente que un tanque y con mayor capacidad de fuego. Además, su precio alcanzaba para comprar veinte tanques. La armadura no esperaba que el piloto se moviera; leía la intención en sus células nerviosas y reaccionaba al instante. Este tipo de tecnología era la base de la mayoría de las armaduras inteligentes. En lugar de un sistema de retroalimentación negativa que utilizaba sensores en contacto con el cuerpo del usuario, la interfaz respondía en cuanto el portador pensaba en moverse. Tras ser relegada por el departamento de investigación militar de Alchemarx, la tecnología fue licenciada a Ubergear. Cuando el M-1000 se convirtió en un éxito, Alchemarx fomentó una venta masiva de acciones para reducir el valor de Ubergear, alegando informes falsificados. Luego compraron la compañía por el 40% de su valor, realizaron pruebas públicas, denunciaron a los manipuladores del mercado y comenzaron a construir una fábrica para producir millones de unidades del M-1000 Ultimate Gaming Hardware. Otras empresas

respondieron con marcas similares, pero no lograron igualar la velocidad de reacción de los guantes Ubergear. Ahora, con conocimiento de las preferencias de los usuarios, Milo empezó a trabajar en nuevos diseños. Quería hacer unos guantes que ayudaran a reaccionar más rápido en los juegos y que lucieran como sus propios guantes. Serían similares a los guantes de la segunda categoría, que mejoraban el agarre, reducían el sudor y masajearan las manos del usuario. Pero no veía razón para fabricar un producto inferior. Incorporó en ellos toda la interfaz nerviosa y micro-musculatura capaz de interactuar con un mando de videojuegos. Sus guantes utilizaban capas de titanio y grafeno. Los que estaba diseñando serían un 99.99% más económicos de producir que el conjunto de millones que él mismo usaba. Los primeros que fabricó en la impresora tuvieron problemas. Las micro-musculaturas eran demasiado fuertes y podrían romper un mando. Experimentó para determinar la fuerza adecuada y modificó el diseño. También añadió medidas de seguridad en los programas que gestionaba la microcomputadora. No quería que alguien alterara sus guantes y, al hacerlo, rompiera sus dedos al ajustar la fuerza de los motores. Cuando terminó, creó dos versiones. La primera sin dedos; la segunda, guantes completos. Los guantes completos eran un 1% más efectivos que los de dedos, ofreciendo mejor control de las yemas. Realizó pruebas por su cuenta y comprobó que sus guantes superaban a los de Ubergear, logrando un aumento del 34% en reacción para la versión sin dedos y del 35% para los completos. Satisfecho con el diseño, mandó a fabricar cuatro pares de cada uno. Tomó algunas precauciones: cada conjunto funcionaría solo con una persona. Cuando los usaran, los guantes analizarían su ADN. Nadie más podría usarlos sin autorización. Cualquier intento de manipular su programación o integridad provocaría que los micro-motores destruyeran el hardware nervioso y borrarán el software, convirtiéndolos en chatarra. Algo le incomodaba y, finalmente, comprendió que no eran los guantes en sí, sino su apariencia. Ubergear tenía un diseño atractivo, en rojo y negro, con el logo de la compañía. Los suyos eran negros, sencillos y aburridos. Necesitaba hacerlos distintivos. Le llevó toda la noche idear algo que le gustara, y creó un nuevo modelo con un estilo diferente: guantes con detalles plateados que relucían en la luz al moverse. No buscaba distraer al usuario, sino algo evidente para quien lo observaba. En la parte trasera, el logo consistía en cuatro rayas cortantes atravesando la palabra 'Claw Master'. Esperaba que Butch y los demás valoraran el esfuerzo adicional, aunque no pudiera decirles que él los había diseñado. Milo había estado dándole vueltas a aquel problema mientras trabajaba. Decidió que había estado probando unos guantes prototipo para una nueva empresa, cosa que no mencionó por el acuerdo de confidencialidad firmado. Disponía de copias iguales del acuerdo para que el grupo los firmara al entregarles los guantes. Podrían exhibirlos y usarlos, pero no prestarlos ni venderlo. El contrato incluso contemplaba una suma considerable de dinero que la corporación Claw Master pagaría al concluir la breve fase de pruebas. Rumió por un momento, percibiendo un detalle suelto; no existía tal corporación. Cualquier que investigara lo sabría y entendería que aquel acuerdo no valía nada, solo papelucho. Esto podría complicar a la banda. Necesitaba que la compañía fuera real. Y, si era así, varias ideas acudieron a su mente bajo el encabezado 'Buscar formas de ganar dinero'. Luego, las redactó. Crear y ocultar su propia corporación resultaba más sencillo de lo que pensaba. Las pequeñas corporaciones luchaban por leyes que las protegieran de las grandes. Estas las utilizaban en su propio beneficio para resguardar sus divisiones. Alguien podía investigar una empresa y comunicarse con ella sin revelar su ubicación, ni quiénes eran sus cabecillas ni sus dueños. Muchas empresas servían como fachada para investigar proyectos secretos que querían mantener en secreto, evitando ser blanco de entidades como Alchemarx, Acme o Solent, entre otras. Solo necesitaba confiar en alguien que manejara esa tarea, negociara contratos, recaudara fondos y los mantuviera a salvo.

Milo desconfiaba de la gente, por eso buscó a otra persona. Wally diría que no le sorprendía; las cosas simplemente ocurrían como él preveía, aunque con escasa probabilidad. Que Milo lo contactara para que le ayudara en la negociación de un contrato para trabajadores en línea fue uno de los pocos eventos que Wally no había anticipado. Luego, consideró otras acciones que Milo pudiera realizar. La idea de que Milo le pidiera que tuviera un 25% de participación en 'Claw Master Inc' a cambio de gestionar la fachada y proteger las patentes de Milo quedó en lo más lejano de su lista mental. La tarea era mínima para él y la situación, novedosa. La IA aceptó. Las patentes fueron registradas pero aún permanecen en secreto. Y Wally tenía una petición propia.

Steven Duran se sorprendió ligeramente al encontrar un presente sobre su escritorio. Revisando las cámaras de seguridad, vio que llegó al edificio, fue escaneado por Wally y aprobado, luego enviado a su escritorio. Al abrirlo, encontró unos guantes delgados de color gris con el logo de la compañía en la parte trasera. "Wally, ¿quién es 'Claw Master' y por qué aprobaste que me enviaran una especie de soborno?" La IA apareció en la gran pantalla frente a Steven. "¿Un soborno? No, no creo; además, los compré para ti. Creo que en dos días se acerca el torneo de la empresa y apenas tienes tiempo para practicar, has estado muy ocupado. Estos te ayudarán a ser más competitivo." Steven flexionó los guantes; se sentían cómodos. "Todos los demás seguramente llevarán unos M-1000; ¿de qué sirve que me den unos enlatados para competir?" "Creo que te sorprenderán gratamente. Ah, y necesito que firmes un acuerdo de confidencialidad antes de salir de la oficina. Política de la empresa."