

Capítulo 184 - Investigación en la Fiesta - Rata de Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

- [Capítulo 184 - Investigación en la Fiesta - Rata de Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos](#)

Capítulo 184 - Investigación en la Fiesta - Rata de Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

A media hora de distancia, Milo tuvo que admitir que la fiesta no era ningún complot siniestro de una corporación malvada. Era un evento mediático diseñado para obtener publicidad gratuita para la Corporación Manpower y para impulsar su nuevo canal de streaming, Great Gaming. Pero para las personas del hábitat que asistían, solo era entretenimiento y comida gratis. Y de un tipo que la mayoría de los jóvenes habitantes del hábitat nunca habían visto. Alguien tuvo la buena idea de llenar una sala con personas jugando para promocionar un canal donde solo hablaban de juegos. A Milo le pareció bien esto. Pero se preguntó, ¿existiría un canal de quesos? Un minuto después, encontró respuesta: ¡Sí, había un canal de quesos! O algo parecido. Era un canal de cocina y gastronomía de Francia, y todos sus programas incluían queso en cada episodio. Ninguna cena terminaba sin mostrar el queso adecuado para cada plato. Dedicó una de sus pantallas a ese canal y, en un acto de audacia, se suscribió a un envío semanal de comidas. Una vez a la semana, recibiría una comida lista para calentar, un poco de fruta y queso que acompañaba al queso. Estaba un poco nervioso al probar la comida de esa forma, pero siempre podía limitarse a comer la Comida. Al pensar en pollo relleno de cangrejo con salsa holandesa, se dio cuenta de que había perdido una hora de trabajo. ¡Tenía que recordar sus lecciones! ¡El queso era peligroso! Un piso entero de la sección H se estaba transformando en un gran escenario mediático. Se presentaban novedades de juegos y productos relacionados sin parar. Una hora entera se dedicaba a exhibir los guantes M-1000 y otras prendas de vestir para gamers de Ubergear. Milo no pensaba demasiado en el nombre de su canal. 'Great Gaming' parecía muy genérico, y ¿por qué jugar un juego que no fuera genial? En el enorme auditorio, cientos de juegos de estilo arcade estaban dispuestos en grupos que representaban las décadas en que habían sido lanzados. Había una pantalla redonda pequeña donde dos personas podían jugar un simple juego de tenis con una pelota que rebotaba. 'Tennis for Two' fue inventado en 1958 durante una presentación en el Laboratorio Nacional de Brookhaven. Cerca, había una consola antigua que podía jugar a otro juego insertando una tarjeta. El sistema Fairchild Channel F se olvidó pronto después de que Atari lanzara su consola, pero durante la fiesta, los jugadores podían sentarse y experimentar cómo era jugar con uno de los primeros sistemas de videojuegos. Filas de máquinas arcade estaban conectadas. Juegos de pie como Defender, Asteroids y Centipede estaban dispuestos en círculo. Mientras se jugaba, la pantalla se duplicaba en pantallas más grandes colgadas del techo. Había también juegos de mesa para dos jugadores, que incluían todas las versiones de Pacman y Space Invaders e incluso la

versión para seis personas de Starship Commander. SC6, como lo llamaban, era famoso como el mejor y el peor juego de su época. Su concepto era ambicioso: varias razas estaban en guerra en el sistema de Andrómeda, peleando por diez mundos y numerosas lunas y asteroides. El juego era muy difícil. Era un juego grande, con espacio para que seis jugadores se sentaran en áreas separadas alrededor del consola central. Una persona era capitán y podía distribuir energía entre campos de fuerza, armas y equipos de reparación. También podía disparar el Cañón Láser Fotónico una vez por hora. Otros dos jugadores controlaban las armas en los lados derecho e izquierdo, que podían ser una mezcla de láseres, misiles y lanzacohetes gravitatorios. Los misiles eran limitados, y las otras armas usaban energía asignada por el capitán. Discutir con el capitán y los artilleros era algo común. Los trabajos más deseados eran los de pilotos de combate, que tenían una nave ligera de ataque capaz de luchar en combates aéreos o atacar naves enemigas directamente.

El último miembro de la tripulación era el navegante, responsable de maniobrar la nave en el vasto espacio, de ofrecer a los artilleros sus respectivos arcos de disparo, todo ello mientras evitaba el fuego enemigo, los asteroides, los piratas espaciales y otros peligros de navegación. Un fallo irremediable significaba una nave dañada o, en el peor de los casos, una destrucción total cuando un reactor de fusión explotaba. Si la tripulación perdía, lo más habitual era culpar al navegante. El mover la nave era aún más complicado porque el juego se desarrollaba en tres dimensiones. El navegante debía gestionar el cabeceo, la inclinación y la guiñada usando los propulsores, ayudado por seis pantallas. Muchos equipos profesionales se desintegraron cuando su navegante ingresaba en un hospital debido al síndrome de estrés postraumático.

Al conectarse a Internet para jugar, los equipos competían contra otros navíos del mundo entero. El juego se convirtió en un éxito inmediato entre los grupos de jugadores, que formaron equipos para competir desde sus centros de juego locales. Las corporaciones adquirieron el juego y mostraban sus logotipos en sus naves espaciales. Los acaudalados compraban sus copias y contrataban personas para que formaran su tripulación personal. En el apogeo de la popularidad, existían 83,000 partidas disponibles en todo el mundo, pero tras dos años, la guerra se volvió monótona, los equipos corporativos dominaban y apenas quedaban equipos independientes en línea, por lo que se cerraron los servidores. SC6 quedó en la historia. Los responsables lograron conseguir una docena de copias operativas de las máquinas, preparadas para la fiesta con sus propios servidores dedicados. La lucha por Andrómeda continuaría.

Milo quedó impresionado. Alguien había hecho un enorme esfuerzo para organizar el evento. Ya sentía ansiedad ante la cantidad de personas que acudirían, pero ansiaba jugar algunos de esos partidos. Ojalá la comida fuera mejor. El menú no le parecía muy atractivo; la mayoría de los alimentos eran los mismos que se podían preparar con una licuadora. Milo notó que cada anuncio colocado en la red de datos incluía una dirección para enviar sugerencias e ideas. Encontró la carpeta correspondiente y allí introdujo sus propuestas, poniendo su mensaje en la parte superior de la lista. Tras terminar la investigación sobre la fiesta, dirigió su atención a comprender qué era exactamente el anime.

Belinda se estiró lo mejor que pudo en su silla de ruedas. Cada día era un mundo diferente, ya que ajustaban sus medicamentos en busca de un tratamiento eficaz para su enfermedad. Había podido caminar un poco esta semana en la terapia física, aunque solo con férulas en las piernas y con barandillas a su lado. Dos terapeutas estaban a cada lado por si perdía el equilibrio. Algunos días resultaba más fácil permanecer en la silla, y otras semanas, resultaba imposible desplazarse sin

ella. En su peor estado, su enfermedad le había privado del uso de casi todo su cuerpo, salvo de su brazo y mano derechos. Ella luchaba constantemente por mantener el control de esa única conexión con una vida normal. Con un brazo y una mano, podía mover su silla, jugar algunos videojuegos y usar la red de datos. Su terapeuta le había dicho que el uso constante ayudaría a mantener en sincronía sus nervios y músculos. Así, incluso cuando el resto de su cuerpo se rebelaba, su brazo y mano derechos permanecían en ejercicio durante todas sus horas despiertas. Quería divertirse en la fiesta y conocer a algunas personas. Sus terapeutas y guardaespaldas no eran amigos, y su papá era... bueno, papá. Ella pensaba que sus intenciones eran buenas, pero en el fondo, John era demasiado competitivo. Habían jugado en algunos videojuegos cuando ella era pequeña, pero ella había observado un creciente fastidio en él con el paso del tiempo. A él no le gustaba perder, ni siquiera ante su propia hija. Y ella no pensaba perder en una de las pocas cosas en las que era buena. A John no le gustaba perder en nada, especialmente en negocios y juegos. Aún estaba molesto por haber perdido la incursión en la batalla contra el Jefe Mundial que ella había liderado. Ella también se sentía frustrada por no poder jugar GENESIS durante un mes. Los recientes medicamentos no le habían hecho efecto y los doctores estaban preocupados por que usara un pod de videojuegos. Ella los habría ignorado, si no fuera porque John le había quitado el suyo. Fue entonces cuando empezó a llamarlo John en lugar de papá. Ella sabía que eso le desagradaba. Llamarlo por su nombre de pila era su forma de decir: "No eres mi verdadero padre." Era cruel, pero también lo era que le hubiera quitado el pod. En GENESIS, ella podía caminar y correr, y tenía amigos. Se preguntaba qué estaría haciendo Milo. Probablemente estaba molesto por su coqueteo y desaparición repentina. Era tan extraño y concentrado. Nadie creía que no estuvieran juntos de alguna manera. Nadie había regalado objetos mágicos como él. Circulaban rumores antes de que ella tuviera que abandonar el juego. Se había volcado en planear la fiesta, sin otra cosa que hacer. La celebración se retrasó dos veces por problemas técnicos; la torre que debía elevarse tardó en construirse, y sin ella, Eric no podía mostrar las instalaciones de Manpower. Pero aprovechó esas demoras para mejorar los detalles. Gastó el presupuesto en videojuegos y luego convenció a John y Eric de que le entregaran más dinero. Con un evento de mayor escala, logró atraer mejores proveedores y captar la atención de anunciantes. Tentativamente, había conseguido que Gearhead confirmara su asistencia y había enviado una pista a Ubergear cuando ellos consultaron sobre el evento. Al final, Gearhead se retiró, y Ubergear tuvo una hora completa para mostrar sus nuevos productos. Les cobró 250,000 dólares y utilizó los fondos para comprar una docena de juegos SC6 reacondicionados. Cada uno, gigante y en forma de nave espacial con seis compartimentos para la tripulación, conectados a una serie de pantallas para que el público pudiera seguir las batallas. Seis equipos acudirían a jugar, todos antiguos conjuntos de los días de gloria del juego. Ubergear también participaría, equipado con su nueva tecnología. Había sido complicado organizar todo. John quería que la lista de colaboradores incluyera su nombre en calidad de parte del equipo de Manpower para aprovechar su popularidad tras la gran incursión. Ella se negó. Era difícil ya solo ser vista en una silla de ruedas en aquella montaña de metal oxidado. Quería disfrutar el día, que alguien más llevara la organización y recabara los méritos. Le había resultado divertido gastar el dinero, hacer sugerencias que la tomaran en serio. Eso la llevó a revisar los correos de sugerencias del canal Great Games. La mayoría eran tontos o repetitivos, pero algunas eran excelentes. La idea de revivir SC6 surgió de una propuesta enviada por alguien. Era tan fácil escuchar a la gente. Desearía convencer a su padrastro de que lo hiciera más seguido. Él se escuchaba demasiado. La primera sugerencia que revisó fue interesante: "Necesitas comida mejor. Si vives en la hábitat, es aburrido venir a una fiesta y comer siempre lo mismo. Y si no estás acostumbrado a la comida del hábitat, es horrible. ¿Por qué no servir cosas como macarrones con queso real? ¡Y panqueques! Monta una parrilla

grande con diez personas haciéndolos y llena la mesa con frutas, queso, tocino y otras cosas para acompañar. A todos les gustan los panqueques. Además, algunos alimentos retro, como perros calientes, papas fritas con queso y tortas de embudo, servidos cerca de las máquinas recreativas vintage. ¡Haz un ambiente de feria! ¿Sabías que antes hacían queso frito? Lo sumergían en salsas, ¡y sabían delicioso! Debería haber eso en la fiesta." Esa sugerencia sólo podía haber sido de uno del equipo de diseño. Nadie más conocía qué alimentos se ofrecían. Ella no lo había pensado, pero tenía razón. ¿Qué idea había de usar la licuadora en el hábitat para preparar la comida? Era barato. Reescribió la propuesta y la envió a medio docena de personas, pidiendo sugerencias y cambios. Después llamó a Francis. Cuando necesitaba que alguien actuara de inmediato, llamaba a Francis. Se aseguró de que lo promocionaran y lo asignaran a su equipo para la fiesta. Era un poco raro, pero al menos podía pensar. —Tengo un encargo para ti, Francis. Necesito que encuentres proveedores para la comida, y quiero probar todo esta noche. Organízalo, y tú y tu equipo cenarán conmigo y decidirán qué nos gusta de esa lista. —John nunca entendía a la gente. Podría haberle dicho directamente a Francis que hiciera el trabajo, pero this way was more fun. Él y su equipo a veces eran graciosos y cenar solo era aburrido. Había estado usando una estrategia de persuasión con algunos empleados de John, construyendo su equipo poco a poco. Se preguntaba quién había enviado ese correo. No había forma de rastrearlo, pero le interesaba saber qué otras ideas tenían.