

Capítulo 209 - Complicaciones - Rata de Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

- [Capítulo 209 - Complicaciones - Rata de Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos](#)

Capítulo 209 - Complicaciones - Rata de Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

La ceremonia de premiación fue breve e incómoda en algunos momentos. Erik había alcanzado a John y, en lugar de guiarlo hacia el escenario, llevó a su jefe a su apartamento, le entregó dos pastillas de Naptime y le indicó que durmiera. El hombre casi no podía articular palabra en ese estado, afectado por el estrés y la falta de sueño. Erik deseaba poder hacer lo mismo, pero alguien debía poner fin a aquel asunto. En apariencia, el evento había sido un éxito. Sin embargo, era la repercusión que Erik temía. Jacob Mannerheim sonreía con satisfacción y mostraba profesionalismo al entregar los premios prometidos por su compañía. Las seis mejores escuadras del torneo de videojuegos recibieron un par gratuito de guantes M-1000. Su equipo corporativo parecía apagado, con sonrisas forzadas en sus rostros. Los otros dos equipos corporativos aceptaron gustosos los guantes y le dieron las gracias. Los otros tres equipos, incluido el de Claw Master, aplaudieron y gritaron al ser llamados. Vio que el equipo de Claw Master se había quitado los guantes para no aparecer en las cámaras. Incluso Belinda aceptó su par de guantes de juego, tomándolos solo con su mano derecha. Los siguientes premios fueron para las tres mejores escuadras en la competencia SC6. Los equipos de Good Old Boys y la Orden Sin Nombre recibieron vales que cubrían todos sus gastos de viaje, además de una invitación al Festival de Videojuegos Ubergear Invitational. Por un instante, se quedó paralizado al acercarse al equipo de Claw Master. "Quizás no sea mucho reembolsar sus gastos de viaje cuando son el equipo local, pero espero verlos en el UIGF."

Entregó las invitaciones a los seis jugadores. Ninguno de su grupo había sabido de la existencia del Festival Ubergear hasta que vieron el anuncio quince minutos antes. Parecía una fusión de E3 y Disneyworld. Belinda observó que el resto del grupo parecía atónito ante la idea de asistir. ¿Alguno había salido alguna vez del hábitat? Ella no estaba segura. ¿Y los gastos? No vivía en un hábitat si podía permitirse una excursión de siete días en un parque orbital dedicado a los videojuegos. "Intentaremos estar allí." Jacob notó sus expresiones y lenguaje corporal. Se contuvo para no dejarse llevar por las emociones respecto a este evento. Se lo merecía si había sido derrotado por una chica de diecisiete años y un grupo que ella había reclutado en un hábitat. Era momento de ganar en la imagen pública. "Sería una lástima no tener una revancha entre nuestros equipos. Vamos a hacer la oferta más atractiva. Como no te reembolsaron el viaje para este evento, Ubergear pagará tu traslado al próximo." Miró a las cámaras. "¿Qué opinan, gente? ¿Creen que

nuestro equipo Claw Master debería participar en el UIGF?" La audiencia estalló en vítores mientras el equipo local permanecía paralizado, comenzando a aplaudir, tararear y abrazarse entre sí.

"Señor Mannerheim, esperaba poder conversar más acerca del puesto en Ubergear." Jacob 'Manny' Mannerheim se detuvo y se volvió. "¿Qué puesto, señor Chambers?" Chambers sintió un escalofrío, pero continuó. "Durante las negociaciones del contrato, mencionó que había una vacante en Ubergear para un nuevo subdirector asistente en el departamento de marketing y que consideraría favorablemente mi solicitud. Quisiera aprovechar esa oportunidad." "Permítame aclarar algo, señor Chambers. Los negocios son sobre ayudarse mutuamente. Tú dasme apoyo, yo te doy apoyo. Sugirió un trato preferencial y mejores condiciones, así que mencioné una vacante en Ubergear. Eso fue una buena oferta. Actualmente trabajas para John Sabbatino en una startup en un hábitat. Yo te ofrecí la oportunidad de trabajar en Ubergear, una empresa real con oficinas y posibilidades genuinas de ganar mucho dinero. Esperaba que aceptaras mi oferta y, más importante, que cumplieras con tu parte del acuerdo." Levantó una mano para silenciar a Chambers antes de que pudiera hablar. "Pero, las promesas que hiciste no se cumplieron. Nuestros productos no tuvieron monopolio en tu evento. Peor aún, un competidor intentó opacar nuestro lanzamiento, el M-1000. Permisiste que esa nueva compañía patrocinara parte del evento, que publicitara en él, y luego abandonaste tus promesas. Promesas que, al parecer, no eran conocidas por la hija de tu jefe, quien trajo a Claw Master como patrocinador, se negó a usar nuestro producto y reclutó a un equipo local que avergonzó a mi equipo." "Se acabó, señor Chambers. Si tienes suerte, consideraré esto un error de confiar en un gerente intermedio para manejar los detalles. Probablemente me haya ahorrado problemas al no contratarte y descubrir que mi equipo de 'jugadores profesionales' no lo es en absoluto. Estoy tan enojado que podría estrangularte, pero no quiero hacer algo que moleste a Victor Seimovich. A diferencia de ti, él cumple sus promesas." Mientras Manny se volvía y se alejaba, Chambers intentó una última vez. "¿Qué puedo hacer para arreglar esto?" Manny giró ligeramente la cabeza y habló al salir del edificio. "Solo dos cosas me harían feliz. La primera, un contrato firmado que me asegure lo prometido en los próximos cinco años de eventos de tu empresa. Quiero mantener afuera a Claw Master. La segunda, unos guantes como estos, entregados hoy mismo. No te estoy pidiendo esas cosas, solo te las hago saber. Son cosas que me harían feliz." La puerta pesada se cerró de golpe, dejando a Chambers solo en el pasillo vacío de la entrada VIP en la azotea.

Milo se había alejado del grupo y buscaba un lugar más privado. Eligió la máquina que usó para SC6. Todos los juegos estaban cerrados por la ceremonia de premiación. En un instante, desbloqueó el teclado y se dirigió a la sección del navegador, llevando consigo un plato de papas cheddar. Quería ver cómo le entregaban los premios a sus amigos, pero sin salir al escenario. Como esperaba, Butch hizo que Brad ocupara su lugar. La revelación de que ya conocía a Belinda fue algo que nunca imaginó. Revisó todo lo que había dicho a ella, reconociendo en algunos momentos las palabras que quizás le habían dado pistas. Lo más obvio fue descubrir su nombre, el mismo que usaba en el juego. La mayoría del grupo le llamaba Ghost, pero al menos dos veces lo habían mencionado como Milo, cuando Belinda estaba cerca. No creía que eso fuera un problema, ¿verdad? Aquellos que sabían mucho sobre él del juego: Wally, Sydney, Steven y un grupo de IA que todos creían destruidos, no tenían relación con ella. Entonces, ella no debería tener contacto con el Milo real. Solo debía cuidar que su vida en el hábitat no lo delatara. Necesitaba hacer una revisión exhaustiva de la familia de Belinda y de la Manpower Corporation. Si había pasado por alto alguna conexión con ella en Genesis, podía haber pasado otras cosas. Usó su tableta para enviar

instrucciones a su sistema en las profundidades del sector E y comenzar una búsqueda y análisis de datos completos. La conexión era demasiado evidente y eso le incomodaba. Podría simplemente desaparecer si fuera necesario; la banda de Node no. Y demasiadas personas en el sector E trabajaban para Manpower. Observaba la ceremonia cuando el equipo fue invitado al UGIF. Miró rápidamente la información, y emociones conflictivas lo golpearon como un camión. Tenía todo lo que había llegado a amar: principalmente juegos y nuevas comidas. Sus amigos estarían allí. Pero para llegar, tendría que abandonar el hábitat. Y entre aquí y un satélite en órbita, había un vacío inmenso. La idea lo atemorizaba, generándole un ataque de pánico. La descartó mentalmente. No era para él. Se propondría asegurarse de que el grupo llegara, y él podría observar desde aquí. Terminó sus papas, salió de la máquina y se dispuso a volver a casa. A pesar de decir que no iría, la sensación de vacío y ese miedo al cielo abierto seguían atormentándolo. Necesitaba vencer esa sensación. Pensó en un proyecto y entró en el pasillo hacia los baños y la sala de almacenamiento, donde solía acceder a los conductos de ventilación. Escuchó que la puerta lejana se abría, y entró un hombre que parecía conocido, con un traje arrugado. Giró e ingresó un código de emergencia, cerrando la puerta. Tuvieron suerte: había visto a un chico con una pierna rota arrastrándose hacia el baño. Los demás de su equipo estaban en el escenario. Era la oportunidad perfecta para conseguir unos guantes para Ubergear. Jordan Chambers no era un hombre grande y, aparte de clases de karate semanales (que omitía en la mayoría de las veces), no era especialmente atlético. Pero confiaba en poder manejar a un adolescente delgado con muletas. "Vamos a hacerlo sencillo. Entrégame los guantes y luego puedes ir al baño. Se acusa a tu equipo de hacer trampa y estamos investigando tus guantes. Si no encontramos nada, te los devolveré. Tu equipo coopera, así que no hagas escándalo y entrégamelos." El niño lo miró, ladeó la cabeza y lo hizo con indiferencia. "No entiendo. Estuvieron en el escenario. ¿Por qué dan un premio si dicen que hicieron trampa?" "Porque es una acusación. Estamos siendo amables. ¿Notaste que no llevaban los guantes puestos? Ya los tenemos todos." El pequeño Parpadeó y luego se echó a reír. "¿Lograste que me los entregaran? ¿Porque confían en ti? Venimos del hábitat. No confiamos en nadie, especialmente en alguien con traje. No me vas a quitar mis guantes." "Última oportunidad, niño, entrégame los guantes." Nuevamente, el chico no lo tomó en serio. "Última advertencia. Déjame en paz." Chambers avanzó para agarrar sus brazos, pero no recordaría qué ocurrió después; solo logró sujetar las coderas que el niño puso delante. Luego, el menor se inclinó y levantó su pierna protésica con un fuerte golpe en la entrepierna. El agente gimió de dolor, los ojos se le pusieron en blanco, y su cuerpo se convulsionó durante varios segundos. Cayó de espaldas, paralizado y sin conocimiento. La seguridad lo encontró una hora después y lo llevó a atención médica. Le diagnosticaron conmoción por el impacto en la cabeza. Su relato de haber sido asaltado por un habitante no fue creído. La cámara solo mostró que resbaló en el suelo mojado y cayó hacia atrás.

Cuando el hombre lo atacó, Milo bloqueó con sus coderas. Eso abrió la oportunidad para aprovechar el punto débil más vulnerable. Luego, usó las pistolas de choque integradas en cada coder y, por instantes, luchó por su vida en el juego, sintiendo que debía matar o que lo matarían a él. Sería fácil arrastrar al inconsciente al hombre por los conductos con un cable y dejarlo en un lugar donde nunca sería encontrado. Pero esto no era el juego. Sabía que las reglas eran distintas. Dejó al hombre tirado en el pasillo, se aseguró de que un equipo de seguridad lo buscara, y manipulo el sistema para que pareciera que todo estaba en orden. Estaba alterado y extenuado cuando terminó. Tomó un camino más largo para regresar, asegurándose de no ser seguido. Finalmente, tras una hora de gatear por tuberías y atravesar túneles de acceso inactivos, llegó a su casa. Respiró profundo para calmarse y bebió un litro de agua. Su pulso seguía acelerado. Se sentó

en su silla y activó programas de búsqueda en su computadora para investigar a Belinda Sabbatino y Manpower. Solo una pantalla se iluminó, con un borde rojo que indicaba información importante. Mostraba una foto de Victor Seimovich y un árbol genealógico que lo vinculaba con Belinda Sabbatino. La mitad inferior de la pantalla mostraba a Victor llegando al hábitat y siendo recibido por ella. Milo verificó sus parámetros de búsqueda, deseando negar aquella evidencia, pero todo era cierto. La figura tras su creación y responsable de la destrucción del resto de la familia estaba en el hábitat. ¿Buscaba a quien le robó su dinero? ¿Y cómo podía estar relacionada con su amiga Belinda? Sintió que una trampa se cerraba. Con una sola palabra, todo se apagó, y él se quedó enroscado en su silla, en la penumbra.