

Interludio: La nieve sobre Takayama - Tunnel Rat: Causando problemas en dos mundos

- [Interludio: La nieve sobre Takayama - Tunnel Rat: Causando problemas en dos mundos](#)

Interludio: La nieve sobre Takayama - Tunnel Rat: Causando problemas en dos mundos

Nevaba en Takayama. La delgada capa blanca cubría los edificios tradicionales de madera, y los copos que giraban en el aire ocultaban algunos detalles del mundo moderno. Era una hermosa ilusión, y Julius se encontraba sentado frente a la ventana más grande de su pequeña casa, observando la tormenta mientras saboreaba una taza de té. Tenía toda la tarde para él, disfrutando de ese instante de paz en el que no tenía nada que hacer, aunque al mismo tiempo lamentaba su existencia. Este debía ser su día de juego. Durante los últimos nueve años, una vez a la semana, había abierto su juego a un selecto grupo de viejos amigos y jóvenes entusiastas. Algunas veces, hasta dos docenas de ellos jugaban al mismo tiempo, mientras que otras semanas solo estaban él y su viejo equipo. Hoy, nadie exploraba la galaxia en una nave remendada. Ya lo extrañaba. Legalmente, no debería jugar nunca. Pero no tenía dinero para comprar una nave, y ningún abogado vendría tras un grupo de viejos que jugaban a un juego antiguo. En muchos aspectos, no era exactamente el mismo juego. No podía arriesgarse a poseer una máquina SC6, y aunque pudiera instalar una en su pequeña casa, no había nadie cerca para jugar. Fritz estaba en Canadá, los hermanos Moreski en Polonia, Dan en EE. UU., Abe todavía insistía en quedarse en la Antártida en una pequeña estación de investigación y jugaba cuando no estaba ocupado contando pingüinos. Cuando se reunían ahora, usaban cascos de realidad virtual y un control personalizado que había construido para cada uno. No era lo mismo que estar juntos en la misma máquina y escuchar a los demás a través de las paredes del compartimento, maldiciendo a los piratas y oyendo sus voces por el mal sistema de sonido. Pero solían jugar. Aún le dolía no haber podido asistir al evento donde todos jugaron su juego. Le impresionó aquella niña. ¡Veinticuatro máquinas! ¿Dónde había conseguido tantas máquinas SC6? Aunque estaban en pésimo estado. Trabajó casi un mes ayudándolos a probarlas y repararlas para el evento. Arriesgándose a un problema legal, lo llamaron un "evento promocional" sin ganancias, y lograron salirse con la suya. Lamentaba no haber estado allí para ver, pero la realidad era dura. Había peleado demasiado por mantener vivo el juego y había asumido demasiada deuda. Siempre lo acompañaría. Por eso aceptaba la ayuda de viejos amigos, viviendo en lo que había sido una casa de vacaciones en Japón. Si no poseía nada, nadie podía quitárselo. Ver el evento le devolvió la vieja emoción. Le enviaron todo el video y los datos de las máquinas. Dedicaba horas a mirar las peleas. ¡Esos combates locos! Alguien había filtrado versiones, eso era evidente. Sus fuentes en antiguos equipos le contaron que las corporaciones habían empezado, pero alguien se les había adelantado. Esto dio lugar a configuraciones disparatadas y batallas muy divertidas. Ver cómo se enfrentaban los Grazers con

una horda de LAC fue muy entretenido. Siempre les advertía sobre esa versión. Pero el equipo Claw Master lo confundía todavía. Sin todos los datos, juraría que lo que hacían no era posible. Había visto cómo lanzaban misiles alrededor de un agujero negro, ganando velocidad y dificultando que los rastrearan. Lo habían hecho varias veces. Pero con un ordenador de navegación completo, IA de puntería avanzada y en un servidor privado con modificaciones, el navegador del equipo lograba hacer esto con solo los datos brutos. Habían enviado misiles y los habían rodeado en dos agujeros negros. Una locura. Revisó el video para ver si el navegador tenía una computadora en las piernas, y para su sorpresa, solo era un joven sudoroso concentrado en el juego, haciendo cambios rápidos con los controles, como cualquier navegante en medio de una partida. Le pidió su correo, pero no le respondieron. Lo volverá a intentar el mes que viene, mientras sigue mirando la nieve caer y pensando en cómo evitar que una nave de fusión cuádruple explote al hacer tres saltos consecutivos. Quizás podía montar un simulador solo para esa función y probar él mismo. Tenía tiempo. Sus pensamientos se vieron interrumpidos por una llamada. Alguien con más dinero que él quería una videoconferencia a través del data-net. Se acercó a un monitor y aceptó la llamada. En la pantalla apareció un hombre sonriente en un traje caro. El corazón de Julius se hundió. No lo conocía, y eso siempre era malo. Respiró profundo, preparándose para otra pelea por lo poco que le quedaba. "Dr. Shepherd, muchas gracias por atenderme. Soy Wyatt Eady, pero por favor, llámame Wyatt." "Por supuesto, y si somos informales, tú también puedes llamarme Julius. Hace mucho que enseñaba astrogación en el MIT. ¿En qué puedo ayudarte, Wyatt?" Wyatt Eady se inclinó en su silla con una expresión entusiasmada. "Quería hablar contigo sobre SC6. Perdóname, acabo de jugar en un simulador que algunos de nuestros compañeros ensamblaron y me divertí mucho. Realmente creaste un juego fabuloso." Ah, entonces era por el juego. Julius sabía cómo iba esto. El hombre cortés lo alababa y después pedía algo. No estaba seguro de querer prolongar esto. Pero, en realidad, estaban siendo amables. "Gracias, me alegra que te haya gustado. ¿Puedo preguntarte por qué llamas? Entiendo que hace mucho que no es solo mi juego. Tuve que ceder la mayor parte de mis derechos de autor, patentes y derechos sobre el juego. Eso fue hace tiempo." El hombre cortés asintió. "Sí, investigué. No estoy contento con lo que encontré ni con cómo se hicieron las cosas, pero como dices, eso fue hace mucho. Solo puedo trabajar con la situación que tengo frente a mí, especialmente a la luz de los eventos recientes." "Entiendo. Hablas de la promoción organizada por la Manpower Corporation. Quiero aclarar que ni di ni podía dar permiso. Encontraron las máquinas y hablaron con quienes reclamaban ser dueños, o no. No lo sé." Wyatt asintió de nuevo. "Sí, la propiedad está muy enredada. Pero quiero dejar claro algo: yo y las personas que me emplean sentimos que SC6 es tuyo, y siempre lo será." "¿Qué buscas, Wyatt? Soy un anciano sin un centavo y con poca salud. Solo puedo permitirme ver un acupuntor y beber té de hierbas. Puedes decir que la propiedad es mía hasta que muera, pero no puedo pagarte nada." "Lo siento... No fue mi intención ser confuso." Wyatt parecía avergonzado y hojeaba papeles. "He cometido un error, Dr. Shepherd. Perdóname. Debería haber elegido mejor mis palabras, sobre todo considerando tus relaciones con otras empresas." Continuó rápidamente. "Mira, queremos colaborar contigo, comprando los derechos para llevar una versión de SC6 al mercado, y claro, pagándote regalías." Julius parpadeó dos veces. "Entiendo. Aunque me encantaría, hay tres corporaciones que creen ser dueñas de mi juego." Wyatt sonrió y le envió archivos. "Lo solucioné. Todas las partes que reclamaban derechos han sido convencidas de vender o ceder esas licencias a mi empleador. Claw Master Inc. ahora posee esos derechos. Y si avanzamos en la colaboración, lo primero será venderte esos derechos por un dólar. Así, recuperas la propiedad de tu juego. Luego, podremos definir mejor nuestros objetivos." "Eso... ¿un dólar? Sí, acepto. Cuéntame sobre la colaboración. ¿Qué haremos?" Eso le devolvió su juego. Sin condiciones, pagó un dólar a Claw Master Inc. y recuperó el control de su creación, por primera vez en años. "Gracias, Wyatt, y

gracias a quien esté detrás de esto. Estoy abrumado." La sonrisa en la oficina era brillante. "Eso es solo el principio. Proponemos transformar SC6 en un universo virtual completo, jugable en realidad virtual con pods MK VII. Soporte total para NPCs. Control de navegación. Y queremos usar todos los mods desarrollados para tu juego. Si otros creadores los hicieron, les pagaremos por los derechos o regalías. Queremos reconstruir SC6 como tú querías. Además, tenemos algunas ideas que queremos comentarte." "Estoy de acuerdo, Wyatt. Pero debo advertirte, mi acceso a datos en este lugar es muy limitado y no poseo un pod de juegos. Mencionaste regalías. Si pudieras adelantarme fondos para trasladarme, quizás consideraría mudarme por un tiempo. Pero, en cualquier caso, cuento con ello." "Me alegra mucho oír eso, señor. ¿Qué te parecería esto? Sé que no te gustaría mudarte permanentemente a un lugar tan hermoso, pero ¿y si te proporcionáramos un apartamento aquí, en nuestro centro de investigación, para estancias prolongadas? Te damos fondos para viajar, y un adelanto de regalías. Así podrías trabajar con nuestro equipo en el nuevo juego y usar los pods aquí en la oficina. También te enviamos un pod para tu casa. Todos los que conocen el juego insisten en que tu participación y tus ideas son fundamentales. Y tenemos dos grupos de prueba ansiosos por explorar la galaxia, además, mencionaron que el mod de los 'Bares Sucios' debe incluirse." Julius sonrió. Si algo, esa última idea le pareció que Wyatt sí había hablado con algunos de los jugadores veteranos. "Por supuesto, ¿qué sería SC6 sin un lugar para tomar después de que tu nave explote? Pero, dime, ¿qué otras ideas tienes, Wyatt?" "Solo algunas ideas que surgieron de unos amigos. Mira, estamos colaborando con el creador de un nuevo MMORPG llamado Genesis Engine. Sugirieron que el universo es demasiado grande solo para que humanos construyan naves espaciales. Tienen ideas para incluir enanos ingenieros, mercenarios ratón espacial y otras razas, con sus propias naves y estaciones espaciales." Julius se emocionó, especialmente al ver los bocetos de las nuevas razas. "Eso será muy divertido. Y, claro, bares, no pueden faltar bares únicos." Wyatt asintió. "¿Qué sería una estación de ingeniería orbital sin un bar para los enanos trabajadores?" Ambos conversaron por dos horas más, después de las cuales Julius empezó a empacar para su vuelo del día siguiente, iniciando así su nuevo trabajo en Claw Master Inc.