

Capítulo 205 - Las Estrellas en Guerra - Rata del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

- [Capítulo 205 - Las Estrellas en Guerra - Rata del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos](#)

Capítulo 205 - Las Estrellas en Guerra - Rata del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

Cuando uno de los creadores de SC6 fue cuestionado en una entrevista para describir el juego, respondió: "Imagina un juego de piedra, papel o tijera. Ahora piensa en jugar tres partidas a la vez y en la necesidad de ganar en las tres." Los misiles tenían un alcance largo y causaban el mayor daño, pero podían ser interceptados con misiles defensivos o láseres. Los láseres no podían ser neutralizados, pero su alcance corto y menor potencia los hacían ideales para defenderse contra misiles y acabar con LAC. Los LAC eran versátiles. Podían atacar LAC enemigos, equiparse con misiles para atacar naves o con láseres para reforzar la defensa contra misiles dirigidos a la nave principal. Los escudos eran la mejor protección, aunque competían por la energía necesaria para las armas. Configuraciones extremas, como portadores de LAC, naves de armas cuádruples o tortugas de defensa ultra sólida, rara vez se veían en duelos uno a uno entre dos naves. Tenían utilidad en batallas mayores, pero eran muy vulnerables a las tácticas que un Capitán con una nave versátil podía emplear en combate. Por supuesto, contrarrestarlas era mucho más sencillo si sabías con qué aparecían. La nave Starship Ubergear era un ejemplo de lo que un equipo podía hacer cuando contaba con más información que sus adversarios y estaba respaldado por no menos de seis LAC prestados por otras dos naves. Sin necesidad de LAC, el SS Ubergear había cambiado sus naves de ataque por dos sistemas de armas adicionales. Cada artillero había invertido tres puntos más en un sistema de puntería, misiles adicionales y misiles asesinos de naves. Los dos puntos extras fueron enviados al Capitán, otorgándole ocho puntos adicionales. La navegación disponía de doce puntos para mejoras o para ofrecer al Capitán más escudos y potencia. Un nivel 2 en comunicaciones era estándar y costaba un punto. Permitía a las naves comunicarse entre ellas y con sus LAC. En una gran batalla, algunos barcos actuaban como exploradores, desplegando plataformas de comunicación y enviando datos de regreso a la flota. Pero en este caso, no era necesario. Ninguna otra nave podía igualar a una nave de armas cuádruples y seis LAC. La computadora de abordo básica y la gravedad interna mejorada dejaban nueve puntos para el Capitán, alcanzando un total de diecisiete. Una de las peculiaridades del juego era que el Capitán comenzaba sin puntos para mejoras. En un buen equipo, todo se coordinaba para conseguir la nave óptima. Las discusiones eran frecuentes en partidas informales con tripulaciones que no se conocían, ya que los artilleros y pilotos reservaban los seis puntos para sí mismos, y el Navegante debía apoyar al Capitán con lo que pudiera. Con diecisiete puntos disponibles, el Capitán del Ubergear podía adquirir todo lo necesario: Planta de Fusión Estándar que generaba 8 puntos de

energía (4 pts), +4 niveles de blindaje (4 pts), motores de nivel 4 (3 pts), +4 niveles de Baterías Iónicas Recargables (4 pts), y un sistema de ion-litio-cobalto para +2 de almacenamiento energético (de uso único). Operar con cuatro sistemas de armas requería mucha energía. La planta de fusión estándar proporcionaba 8 puntos, de los cuales 4 eran necesarios para las armas. Mientras se desplazaban, otros 4 puntos se destinaban a los motores. Muchas batallas se libraban con ambas naves avanzando lentamente y redirigiendo esa energía a los escudos. La energía almacenada era un recurso que debía usarse con prudencia. Reponer las Baterías Iónicas tomaba tiempo, pero existiría suficiente. La primera pelea sería tan sencilla que ni siquiera lanzarían misiles. La escuadra de seis LAC podía abrumar la defensa de una sola nave. Los pequeños y veloces luchadores eran difíciles de detectar con misiles, y sus misiles de largo alcance podían ignorar en gran medida el fuego defensivo de láseres estándar. Eran un enjambre de avispas con agujones pesados.

El juego había comenzado de manera habitual. Ubergear, Gearhead y Powerdrink habían establecido una alianza antes de que iniciara la partida, lo que les permitió comenzar con sus naves agrupadas juntas. Esto implicaba un coste en Puntos de Victoria para compensar la ventaja táctica. Nadie se preocupaba por ello. Al final, el otro lado desaparece would no existir. Los otros tres equipos estaban dispersos alrededor del borde de la esfera de espacio que delimitaba la zona de combate, lo suficientemente alejados unos de otros como para no poder apoyarse mutuamente. SS Ubergear empezó a avanzar hacia SS Nameless Order, con seis LAC moviéndose detrás, invisibles. SS Powerdrink, ahora un portaaviones sin naves para lanzar, se emparejó con SS Gearhead y se dirigió hacia SS GoodOldGuys. Solo, SS Claw Master avanzaba lentamente hacia el sistema, contento con observar lo que sucedía. SS Ubergear se dirigió directamente contra el equipo de Nameless Order, que parecía aceptar tranquilamente un combate uno contra uno. En el otro lado, SS GoodOldBoys aceleraba alejándose del doble enfrentamiento de SS Powerdrink y SS Gearhead. No era una situación realmente de dos contra uno. La nave de Powerdrink no tenía sistemas de armas ni LAC para contribuir a la pelea. Estaban allí para sensores y escudos adicionales mientras se acercaban a la segunda nave. Parece que Nameless Order no tenía prisa por empezar el combate. Poco a poco aceleraba en dirección a Ubergear; era difícil saber si eso indicaba que sus motores eran débiles. Si Claw Master se estuviera moviendo en, frenando y esperando ayuda, tendría sentido. Pero la nave de Claw Master se tomaba su tiempo, dirigiéndose hacia el centro de la esfera. El capitán Raúl en SS Ubergear se molestó cuando el capitán Bain, de SS Gearhead, lo contactó. —Oye, Raúl, Claw Master está haciendo cosas raras. Acaba de lanzar una docena de misiles. Powerdrink detecta los lanzamientos con sus sensores. —Bien. Eso significa que los idiotas de su equipo siguieron nuestras órdenes. Solo tiene sensores y escudos por ahora. Pero, ¿en qué está disparando? —En asteroides. —¿Qué dijiste? —Siguen apuntando a los grandes asteroides y explotándolos, algunos cerca de ellos, otros bastante lejos en el campo. ¿Alguna idea de qué está pasando? Raúl se echó a reír al entenderlo. —¡Están jugando! Recuerden, estos tipos llegaron aquí ganando en arcades. No van a entrar en el sistema a atacar a alguien, solo están de farándula disparando a rocas. Las rocas no esquivan ni explotan en pedazos pequeños. No saben jugar SC6 y solo están jugando a los asteroides. Es divertido hasta el extremo. Van a terminar en cuarto lugar, con algunos derechos de fanfarronería por no hacer nada. —Puede que tengas razón... ¿Qué? Un momento. Bain regresó al canal diez segundos después, riendo. —Ahora están fallando los disparos a las rocas. Malgastaron cuatro misiles en una roca, pero debe haber un agujero negro cerca, deformando la gravedad y desviando los misiles. ¡No les quedará nada con qué disparar cuando llegemos! —Divertido. Pero dile a Powerdrink que no necesitamos informes sobre SS Habrat; tenemos naves que destruir. Correré contigo por la eliminación de Claw Master, pero los jefes

quieren que los aplasten en número. —Estamos bien con eso, Raúl. Sabemos qué se avecina y nos contentamos con tomar un segundo y un pago. Para fastidiar a Raúl, su oponente aceleró, adelantándose en la batalla. Él quería escuchar cómo iba la otra mitad del combate, pero estaban enfrentándose casi simultáneamente. Su nave y SS NamelessOrder avanzaban cada vez más. Con la velocidad de las otras naves más alta ahora, no podrían escapar aunque dieran vuelta y trataran de retroceder. La física funciona igual en SC6 que en un universo normal, y el impulso puede ser una desgracia. Raúl dio la orden para que los LAC comenzaran su ataque. Salieron de detrás de su nave, escondidos por su volumen, y se precipitaron hacia el enemigo. Todos en la nave Ubergear esperaron que empezara el combate. El LAC entraría en rango de sus Misiles Pesados, lanzaría cuatro desde cada nave, y luego rompería la formación. Se podrían volver a lanzar en otra oportunidad si fuera necesario, pero tendrían que recargar en la nave portaaeronaves. No hubo reacción alguna de SS Nameless Order. Ningún LAC fue lanzado y no maniobraron. Los LAC se acercaron cada vez más. SS Nameless Order se iluminó como el sol cuando las baterías de armas dispararon láseres de rayos láser contra los LAC. Raúl empezó a reír, hasta que el primer LAC explotó. Los láseres defensivos normales eran una esperanza de último recurso para destruir misiles o asteroides. Podían ser mejorados a láseres de alcance medio que dañaran un LAC que se acercara demasiado y fundieran sensores en las grandes naves, aunque tenían dificultades para penetrar su blindaje. La última mejora era para Arrays de Láseres de Radiación Gamma de Largo Alcance (Grazers). Estos poderosos láseres requerían mucha energía para disparar y podían destruir un LAC de un solo golpe. Hacían que el blindaje de una nave se doblara y se calentara hasta que un segundo impacto lo derribara, dejando la protección al descubierto. Con suficientes Grazers, incluso una nave principal podía ser destruida. Pero nadie disponía de tantos. Eran inferiores a los misiles en alcance y peores a la hora de matar naves. Pero eran las armas preferidas para dos cosas: destruir molestos LAC y destruir misiles enemigos enviados a acabar con tu nave. SS Nameless Order había gastado puntos para cambiar sus LAC por dos sistemas de armas adicionales. A diferencia de la nave Ubergear, no mejoraron sus misiles. Los cuatro sistemas de armas tenían alcance largo, Grazers pesados, sensores mejorados y un ordenador de puntería. El navegante invirtió puntos para mejorar su ordenador de navegación a una IA completa y lo conectó a los sistemas de armas, proporcionando a cada grupo de Grazers dos artilleros. El efecto fue devastador: dos Grazers de disparo rápido apuntaron cada LAC, respaldados por la mejor matriz de sensores que pudo comprar. Los demás puntos se dirigieron a que el capitán adquiriera unos escudos adicionales. Raúl observó horrorizado cómo los seis LAC explotaban como fuegos artificiales antes de poder lanzar un misil. SS Nameless Order continuó avanzando, con Grazers apuntando a su nave. —Empiecen a disparar. Quiero que las cuatro baterías lancen en acerada y rápida descarga. No necesitan preocuparse por ahorrar munición; deben eliminar esa nave cuanto antes, antes de que entre en el rango de sus armas energéticas. La velocidad de ambas naves jugaba en su contra ahora. La otra nave entraría en rango; la única duda era en qué condición quedaría. La primera oleada de misiles explotó igual que los LAC. Los Grazers habían evolucionado de láseres defensivos cazamisiles y todavía conocían su función. Pero llegaron otros cuatro misiles tras el primero. Los escombros de las explosiones afectaron la precisión del apuntado, y cada nuevo grupo de misiles era más difícil de destruir. En la séptima oleada, uno logró atravesar. Encajados en las cabinas de sus juegos, los jugadores se batían en duelo, sacudidos mientras las máquinas debajo de ellos los agitaban de un lado a otro, las luces rojas parpadeaban, y los daños se registraban en la pantalla del capitán. Dos escudos estaban permanentemente desactivados. Cuando se redujo el espacio entre las naves, los misiles tuvieron un tiempo de vuelo menor y los artilleros tuvieron cada vez menos tiempo para destruirlos. Otros dos escudos cayeron, seguidos por los motores. SS Nameless Order quedó a la deriva, solo en una plataforma de artillería, pero

aún apuntaba a su enemigo. Los Grazers entraron en rango, y tocó a SS Ubergear temblar. La radiación gamma coherente atravesó, fundiendo y lanzando en pedazos el blindaje de la nave. La IA se centró en las mismas áreas una y otra vez, mientras los artilleros humanos solo esperaban acertar. Al acercarse la distancia, fallar era imposible para ambas partes. Los misiles impactaron en SS Nameless Order, destruyeron el puente, y mataron al capitán Joe. Las baterías de armas #1 y #3 estaban fuera, con sus artilleros muertos. En la batería de armas #2, George 'Lefty' Samuelsson seguía disparando. Tenía ochenta años y perdió su brazo derecho en un accidente años atrás. SC6 había sido su juego favorito de todos los tiempos y siempre había estado emocionado de formar parte del equipo. Se tomó su tiempo con su último disparo. La energía comenzaba a escasear y los condensadores no se recargarían de nuevo. Apuntó hacia una zona central del barco, donde le faltaba el blindaje. Su disparo fue certero, y una ráfaga de energía coherente penetró profundamente en SS Ubergear, destrozando mamparos y alcanzando el Sistema de Fisión Avanzado. La explosión resultante acabó con toda la tripulación en la nave. SS Ubergear fue un casco oscuro, pasando junto a una nave similar en descomposición, solo con Gunner Samuelsson y el navegante Maclintock aún con vida. El equipo Ubergear quedó atónito en sus cabinas. Nameless Order golpeó las paredes y gritó con fuerza. Tomarían la victoria y observarían qué más sucedía. Al otro lado de la esfera, SS GoodOldBoys se movía para enfrentarse a SS Powerdrink y SS Gearhead. SS Claw Master parecía divertirse destruyendo rocas.