Capítulo 203 - Maniobras Previas al Lanzamiento - Ratonero del Túnel: Causando Problemas en Dos Mundos

Uno de los debates más acalorados entre los jugadores de SC6 giraba en torno a cómo personalizar tu nave espacial. Había opciones para las dos Unidades de Ataque Ligero, las dos Baterías de Armamento, el Sistema de Navegación y el Puente de Mando. Cada nave comenzaba con motores, escudos, sensores y armas básicos. A cada uno de los seis jugadores se le asignaban puntos que podían utilizar para mejorar sus componentes. Los puntos no utilizados se destinarían al Puente de Mando. La discusión se complicaba por los diferentes tipos de misiones y sus variables: número de adversarios, condiciones de victoria, intensidad de la gravedad, radiación proveniente de cuerpos solares, pequeños agujeros negros, campos de asteroides y flotas de piratas. Ninguna nave podía hacer todo en cada misión, por lo que había que elegir cuidadosamente.

6 Puntos de Mejora: Mejorar los Motores a Nivel 2 Mejorar los Motores a Nivel 3 Mejorar los Escudos a Nivel 2 Mejorar los Escudos a Nivel 3 Mejora un Sistema Láser de Alcance Corta y Bajo Poder (SRWP) de Alcance Corto a Medio Mejorar la Potencia de un Láser de SRWP a Alcance Medio y Bajo Mejorar la Potencia de un Láser de MRLP a Alcance Medio y Alto Sustituir un sistema láser por un Módulo de Misiles (4 disparos, Misiles Pesados de Largo Alcance). Agregar Sistema de Control de Misiles para mayor precisión Mejorar sensores y comunicaciones a Nivel 2 Eliminar el lanzador LAC y reemplazarlo por un tercer sistema de armas y un sistema avanzado de artillería. 6 Puntos de Mejora Aumentar el Almacenamiento de Misiles (+100) Incrementar la carga de misiles de Pesados a Asesinos de Naves Instalar Computadora de Apuntado de Misiles para ayudar al artillero Mejorar sensores Mejorar comunicaciones Mejorar los láseres defensivos (DL) a Láseres Pesados de Alcance Medio Mejorar los MRHL a Sistema de Grazers de Largo Alcance Convertir toda la Batería de Armas en un LAC adicional con 2 Módulos de Misiles, Sistema de Apuntado de Misiles y 6 puntos de mejora. 12 Puntos de Mejora Mejorar sensores y comunicaciones de Nivel 2 a Nivel 3 Mejorar sensores y comunicaciones de Nivel 3 a Nivel 4 (Lanzamiento de dos plataformas sensor al inicio de la partida) Mejorar sensores y comunicaciones de Nivel 4 a Nivel 5 (Lanzamiento de seis plataformas sensor antes de la partida) Mejorar sensores y comunicaciones de Nivel 5 a Nivel 6

(Utilización total de las redes sensoras aliadas en el sistema) Mejorar el Computador de Vuelo a semi-automático Mejorar a vuelo totalmente automático Mejorar a Estado de IA Permitir que el Computador de Vuelo actúe como artillero de babor y estribor Aumentar la gravedad artificial interna de básica a avanzada Permitir mayor maniobrabilidad. Mejorar la gravedad artificial interna de avanzada a experimental Mejorar los motores a Nivel 2 Mejorar los motores de Nivel 2 a Nivel 3 Mejorar los motores de Nivel 3 a Nivel 4 Agregar Sistema de Propulsión de Curvatura a los motores de Nivel 4 Mejorar la Planta de Energía de Fisión a Sistema de Fusión Estándar (SFPP), aumentando la potencia de 6 a 8 puntos (2 puntos de mejora). Mejorar el SFPP a un Sistema de Cuádruple Fusión Experimental y Altamente No Probado (¡BOOM!), aumentando la potencia de 8 a 12 (¡Gratis!). Añadir +1 nivel de blindaje adicional por 1 punto de mejora. Múltiples niveles. Añadir sistema de Iones de Cobalto de Litio para +2 de almacenamiento energético. (Uso único.) Sistema de almacenamiento de energía recargable. 1 punto de energía por 1 punto de mejora. Niveles de motores: nivel 2 (1 punto de energía en uso), nivel 3 (2 puntos en uso). Salto de Curvatura (consume 4 puntos de energía durante 1-3 minutos mientras la planta recarga). Sistemas de armas (1 punto por cada sistema). Escudos extras (babor, estribor, proa, popa) (2 puntos). Escudos reforzados (defensa limitada) (1 energía por área). Los dos pilotos de LAC, los dos artilleros y el Navegante controlaban sus secciones y podían asignar los puntos de mejora no utilizados al Comandante. En un equipo bien coordinado, estas decisiones se tomaban con anticipación. En partidas casuales, podía generar discusiones entre la tripulación. Esto llevó a la creación de equipos cada vez más permanentes. Y a medida que el juego crecía, los equipos trabajaban en escuadrones, cada nave asumiendo roles especializados. Se crearon pequeños imperios de sistemas estelares, y la galaxia se sumió en la guerra. Lamentablemente, también se desarrollaba una guerra entre quienes habían creado el juego.

La caída del juego se debió a la necesidad de contar con máquinas grandes y costosas para poder jugarlo. Una disputa entre el director creativo, el director de marketing y el director financiero llevó a la separación de la compañía por desacuerdos sobre la venta del juego a una corporación mayor. SC6 cayó en el olvido, con cuatro personas diferentes poseyendo el 25% de las acciones de la empresa. Sin acuerdo sobre cómo financiar más el desarrollo, el juego desapareció en la sombra, mientras los primeros sistemas de realidad virtual completos se ponían en funcionamiento y los jugadores se volcaban en Endless Questing Online. La nostalgia era una herramienta poderosa. La oportunidad de formar equipos para SC6 convenció a varios grupos de jugadores antiguos de pagar la alta cuota para asistir al evento. El Equipo Orden Sin Nombre y el Equipo Viejos Buenos eran jugadores mayores allí, solo para divertirse. Los otros cuatro equipos estaban patrocinados por empresas, con productos que vender. Y el Equipo Maestro de Garra apareció de la nada, alterando los planes de John.

"Belinda, por favor, sé razonable. Tengo seis equipos que pagaron mucho dinero para participar en el torneo SC6. Es bastante injusto que exijas que dé marcha atrás en mi palabra con ellos." Su hijastra lo miró fijamente y contó silenciosamente hasta diez. Luego hasta veinte. John empezó a sentirse incómodo en ese momento. A Belinda no le gustaba gritar y había adquirido la costumbre de pensar detenidamente sobre una situación y controlarse antes de hablarle. Si contaba tanto, las cosas iban a ir mal. "Mentiste." Ella lo miró, golpeando con los dedos de su mano izquierda el respaldo de su silla. "No, cariño, intento no mentir. Tengo que mantener mi palabra con las buenas personas que me pagaron dinero—nos pagaron a nosotros. Y no fue exactamente una mentira. Todos sabían que el Equipo M-1000 iba a ganar ese primer concurso. Lo de conseguir un puesto en la competencia SC6 fue una excusa. Ningún otro equipo estaba listo, y nadie iba a vencer al equipo

de Ubergear. Fue algo para aumentar la emoción." En un rincón de la sala, junto al personal de John, Eric Kresthammer hacía una mueca. John no era bueno leyendo las situaciones sociales. Normalmente, trataba con un grupo de subordinados que aprobaban lo que decía o con alguien más poderoso que él, con quien automáticamente estaba de acuerdo. No tenía amigos, solo empleados y personas a las que debía dinero, excepto Belinda, quien últimamente le recordaba cada vez más que ella no encajaba en ninguna de esas categorías. Y a medida que se acercaba a los 18 años, su autoridad como padre también se reducía. "Eso se llama mentir, papi. No digas cosas en público y luego retractarte." "Bueno, no habría sido una mentira si no hubieras organizado un equipo para ganar todas esas máquinas y avergonzarme." La expresión de Eric cambió por la mueca ante la frase de John. Se acercó al bar y añadió un licor de whisky a su café. "Si no hubieras mentido y robado mis máquinas, ¡no habría tenido que ganármelas!" Tras beber su café, Eric miró a los otros empleados en la sala. "Vean qué útil pueden hacer esas cosas. Ahora." La sala se quedó vacía mientras John y Belinda continuaban discutiendo. Cuando salió la última persona, Eric intervino entre los dos y se dirigió a John. "Tiene razón, John. Está equivocado. Primero, cuando le prometiste las máquinas, incluso estaba en los papeles. 'No negociable.' Deberías haber comprado más máquinas si querías un buen torneo." "Entonces, el equipo de Belinda aparece de la nada y gana la mayoría. Está funcionando de maravilla en la dataneta. La Chica Espontánea recluta a un grupo de gamers rebeldes del Hábitat para formar un equipo y quedar en primer lugar. Añádele una corporación misteriosa llamada Garra Maestra con un producto de juegos desconocido, y de repente estamos teniendo diez veces las vistas que esperábamos. Estamos en tendencia, John. ¡En tendencia! ¿Y ahora quieres arruinar esa historia, ensuciar todo el evento con favoritismos y traicionar a tu hija? ¿En qué estás pensando?" John sonrió. "¿Estamos en tendencia? ¡Genial! Sabía que tendríamos éxito. ¿No es fantástico, Belinda?" El sudor le recorría el cuello al mirar su rostro impasible. Belinda se volvió hacia Eric. "Mi equipo de 'rebeldes espantosos' va a jugar SC6. No vamos a ganar, pero vamos a participar. No negociable, Tío Eric, no negociable. Por favor, explícale ese término a mi padrastro, él parece no saber qué significa. Consigue que una de las empresas menores te pague más publicidad o dinero. Sugeriría MunchyPotato; quedaron últimos. Hazlo posible, Tío Eric; tengo un grupo que entrenar." Ella giró su silla y salió de la sala, dejando a los dos hombres en silencio. John empezó a decir algo, pero Eric lo detuvo. "Ella tiene razón. Y por motivos que ni siquiera has considerado. ¿Recuerdas cuando renegociamos los contratos laborales, John? ¿Recuerdas por qué nos preguntábamos quién se preocuparía por la gente en el Hábitat? Ahora descubrimos que una nueva corporación con un producto radical usa a las personas en el Hábitat para probar sus productos. La misma misteriosa corporación que contactó a personal de Belinda de la nada para patrocinarlos. ¿Ves las conexiones? Estas personas son grandes, John. Grandes para arriesgarse a enfrentarse a Ubergear. Llegamos al Hábitat por tu recomendación, que era un buen lugar para ubicar Manpower, porque a nadie más le importaba. Tierras baratas, mano de obra barata. Pero resulta que ya había alguien más aquí, John. Y, hasta ahora, han sido muy corteses con nosotros. Nos avisaron cuando reescribieron los contratos e incluso nos hicieron quedar bien con Wally. La relación pública fue excelente. Luego, ayudaron a patrocinar el evento. De nuevo, corteses y serviciales." "Lo último que ocurrió fue una oportunidad afortunada para nosotros, John. Belinda lo está haciendo posible. Pero si la fastidias, fastidias a Garra Maestra, y no sé qué pasará después—una demanda, seguramente. Puedes despedirte de cualquier dinero futuro de su parte. Y odio pensar en las complicaciones adicionales de hacer negocios acá. ¿Lo comprendes, John?" Hubo un momento de silencio mientras la expresión en el rostro de John pasaba por varias emociones. "Maldita sea, Eric. Estás muy atento hoy. Gracias por la perspectiva." Sonrió y le dio una palmada en el hombro. "Solo estoy estresado por todo el trabajo que he puesto. ¿Qué te parece si arreglo con los de MunchyPotato y les explico todo? Tú asegúrate de que el evento SC6

salga perfecto. Nos encontramos después para cenar y tomar unas copas cuando todos se hayan ido. Tenemos que empezar a pensar en nuestro próximo evento. Si este va en tendencia, el cielo es el límite." Salió de la sala con una sonrisa y paso ligero. "¡A ponerse a trabajar, gente!" Eric se sirvió otra taza de café con whisky. Desde un monitor conectado a las cámaras de seguridad en la sala, Víctor sonrió y saludó con la mano en la pantalla. "¿Ves eso? Mi niña les dio una lección y los puso en su lugar. ¿Escuchaste cómo lo dijo? ‘No negociable.' Me recorrió un escalofrío." Sus dos guardaespaldas mayores asintieron. Habían disfrutado la escena. "Nosotros cuidaremos de Mr. Eric; sabe quién manda y quién no. Nos aseguraremos de que esté en la fiesta de cumpleaños de 18 de Belinda. Será un buen jefe de gabinete para ella, cuando John desaparezca."

Revisión #1
Creado 28 abril 2026 05:15:15 por Charlie Brown
Actualizado 28 abril 2026 05:15:18 por Charlie Brown