

BARKER: La historia del mejor piloto de la frontera

Fernando Méndez Torrubiano

Prólogo

Estimado lector de SCI-FDI. Sin duda te resultará raro ver un prólogo para un relato corto (pero intenso), pero es que no todos los días uno tiene el honor de hacerlo para algo que ha escrito el "pichichi" del equipo de Titanfall 2 de la Facultad de Informática de la UCM (@TitanFall_FDI).

Cuando los guionistas de la saga original dejaron al aire el profundo drama que se desató en la Frontera tras el heroico sacrificio de James MacAllan, Fernando decidió interrumpir la devastación con la que acostumbra a sembrar en cada partida el campo de batalla (comparable a una 5ª convocatoria de EDA, MMI y todos los Fundamentos juntos) y se sentó a escribir sobre el que es sin duda el personaje más carismático de la saga. ¿El resultado? Ciencia Ficción aplicada a videojuegos que a su vez retorna como más Ciencia Ficción en forma de relato corto.

Y si todavía no conoces a Barker, te animamos a que estés atento a las retransmisiones del equipo a través de la red o en los distintos eventos de beneficencia en los que solemos participar. Este curso académico estaremos luchando por existencias para el Banco de Alimentos de Madrid... y nos dejaremos la piel (y el blindaje de nuestros titanes) para conseguir hasta el último kilogramo posible.

José Luis Vázquez-Poletti

Profesor FDI y orgulloso capitán
del Equipo de Titanfall 2 de la FDI
"Ferrites ex coelo cadentes"
("ferritas que caen del cielo")

Lugar: Planeta Armonía.

Línea temporal: 47 (ó 48) aguardientes después de la Batalla de Deméter.

Escenario: refugio temporal de Robert "Barker" Taube.

Personajes:

BARKER: expiloto de la IMC. Actualmente en el bando miliciano. Alcohólico.

SARAH Briggs: comandante de los merodeadores milicianos. Piloto del EER.

James McAllan: antiguo comandante de la IMC, encabezó la rebelión contra ellos. KIA.

General Marder: general de la división ARES de la IMC. Paradero actual, desconocido.

Blisk: líder de los depredadores supremos. No le importa la Frontera, le importa cobrar.

Entra la comandante Sarah Briggs en la habitación de Barker, donde lo encuentra borracho, en el suelo y rodeado de botellas vacías. Tras incorporarlo, Sarah ayuda a Barker a asearse y se sienta a charlar con él. Barker no quiere saber nada de la lucha en la Frontera.

SARAH: "Barker, necesitamos tu ayuda. En las últimas semanas hemos sufrido muchas y muy valiosas pérdidas. Tras la Batalla de Deméter y la muerte de McAllan, los ánimos están más bajos que nunca. Tú y el resto de pilotos que rescatamos en Angel City nos seriais de gran ayuda en esta lucha."

BARKER: "Ya te dije que no quería saber nada de la Frontera. Jamás debisteis sacarme de aquel agujero. No me vas a convencer como hiciste con McAllan, él cayó en tu trampa y lo pagó con su vida. Ahora no tengo a nadie, no me quedan amigos y no tiene sentido seguir luchando contra la IMC en una batalla perdida. Ellos tienen armas que acabarán con esta guerra en un abrir y cerrar de ojos, si no acaban antes con la Frontera."

SARAH: "¿Armas? ¿Qué clase de armas? Barker, tienes que ayudarnos."

BARKER: "Cuando estaba en la prisión de Angel City, pude escuchar más de lo que debía. El General Marder acudía personalmente todas las semanas a escupirme e intentar sacarme el paradero de McAllan a golpes, por suerte para McAllan, desconocía su ubicación. Era mi amigo, pero me dejó tirado en aquel sucio y oscuro agujero, solo vino a por mí cuando me necesitó. El caso, es que, en ciertas ocasiones, cuando creían que estaba inconsciente, Marder mencionó algo sobre un arma capaz de plegar el espacio y el tiempo, un arma que cambiaría el

curso de la historia y daría a la IMC el control de la Frontera que tanto ansiaba. Solo necesitaba una fuente de energía, llamada El Arca de la que no disponían. Pero creo que habían contratado a Blisk para encontrarla. Eso es todo lo que sé, ahora déjame tranquilo."

SARAH: "Está bien Barker, gracias por la información. Encontraremos El Arca antes que Blisk. Pero no puedes quedarte aquí, bebiendo hasta que tu conciencia desaparezca y olvides quién eres. Ten, McAllan tenía esto en su camarote (*Sarah le entrega a Barker una foto de él junto a su amigo James McAllan, en la que aparece el texto "Life takers and heart breakers"*), creo que deberías tenerlo tú. Barker, McAllan no te abandonó, simplemente no podía arriesgar la vida de todos los habitantes de La Colonia para adentrarse en Angel City, hubiese sido una locura y tú lo sabes."

La comandante Sarah Briggs abandona la habitación, mientras Barker se queda sentado, con la mirada perdida en la fotografía que Sarah le acaba de entregar.

Acababan de nacer Los Invencibles de Angel City (ACES).

Una historia original de
Fernando Méndez Torrubiano

Alumno y piloto de la Facultad
de Informática de la UCM

"El problema de ser un héroe es que
tienes que estar dispuesto a morir
por aquello en lo que crees."