

# El capitán Oscuro

Jorge Sánchez Jinéz



# Capítulo 1

El capitán Oscuro

Jorge Sánchez Jinéz

iPlay!

El joven se encontraba en una pantalla de Tetris, un videojuego clásico. El espacio del recuadro se reducía por la constante caída de los tetrominós, esos ladrillos de colores que giraban a media pantalla y cuyo propósito era formar líneas horizontales.

–¿Hay alguien ahí? –preguntó desesperado.

Un momento de silencio y luego una voz.

–Desde luego.

–¿Esperabas que me mantuviera callado?

–¿Con quién hablo?

–Con un virus, no.

–¿Un falso sistema operativo? –preguntó el joven con voz tímida.

–Esos no hablan –dijo una figura cuadrúpeda que se mostraba poco a poco–. Ellos engañan y necesitan un hacker para comunicarse. Nosotros estamos hablando directamente. Además estamos en la época del Tetris, ellos todavía no llegan.

–¿Acaso con la copia pirata de otro juego?

–¿Tan mal se escucha mi valiente voz? –gritó un caballo que saltó de pronto a la plataforma del Tetris.

–Dime con quién hablo, ¡no juegues! –pronunció el joven.

–Soy tu fiel corcel –relinchó el animal con todas sus fuerzas.

Las piezas con forma de **L** azul reducían el espacio en la pantalla.

–¿Puedes llevarme al siguiente nivel? –preguntó el joven, desesperado,

apenas librando el golpe de una enorme letra **O**.

–Claro que sí –el caballo mostró unos grandes dientes.

Un tetrominó con forma de **S** por poco golpeaba al muchacho.

–¿Vienes? –preguntó el caballo con salvajismo de potro.

–Sí –el joven esquivó una letra **T** de color verde.

A continuación el muchacho montó el caballo, que emprendió la marcha entre los ladrillos que ahora caían a una velocidad aún mayor.

–Max –pronunció el joven, con la respiración agitada.

–Mi nombre es Yoshi –dijo el corcel–. Soy uno solo, pero tengo la potencia de siete caballos.

En seguida, una música de piano anunció el final del primer nivel.

Luego, ambos aparecieron en una callejuela donde había apostados pequeños autos, cada uno tripulado por un brillante conductor: la Princesa Peach, con un vestido rosa;

Toad, un humanoide con cabeza de champiñón y Luigi, un hombre alto que hablaba italiano.

Al caer un banderín cuadriculado inició la carrera. El joven y el caballo arrancaron velozmente. En las tribunas, los espectadores coreaban el nombre de su corredor favorito.

Los Karts –los pequeños carros que conducían– chocaban llanta contra llanta. Era una carrera difícil. El humanoide lanzaba misiles que el corcel saltaba con la destreza de un caballo bien entrenado; el de cabeza de hongo utilizaba ésta como aditamento para impedir el paso a sus contrincantes, y la princesa distraía al resto lanzando gritos de desesperación.

Los competidores continuaron la carrera. Al cabo de pasar calles, puentes y galerías, se encontraban en la última vuelta del circuito. Como caballo virtual, Yoshi no mostraba signos de agotamiento. En realidad no se cansaba, ni le faltaba gasolina (sólo de vez en cuando necesitaba estirar el cuello para tomar alguna yerba que le diera puntos). Los Karts se detenían esporádicamente para abastecerse de combustible.

Nadie daba tregua. Los cuatro competidores llegaron cercanos entre sí a la meta. En un cerrado final de fotografía, Max y su caballo llegaron atrás

de Toad.

–Bueno –suspiró el caballo–. Un segundo lugar no está nada mal, ¿eh?

–Cierto –coincidió Max.

El ganador del primer lugar se llevó un trofeo dorado del cual saltaban serpentinas de colores. El ganador del segundo puesto –la pareja del joven y el caballo– tenía derecho a conocer al patrocinador oficial de la carrera de Karts.

Un empleado los hizo pasar a una plataforma donde sonaba un *latin jazz* característico del videojuego más famoso de la historia. El suelo sembrado de pasto; barras horizontales que flotaban en el aire, y cubos con un signo de interrogación dentro, que si los pulsaban por debajo lanzaban un hongo que hacía crecer a quien lo tomase.

Los recibió un fontanero vestido con un overol azul, camisa roja y gorro de color idéntico, en cuyo frente se encontraba una letra m mayúscula.

–Max... –dijo el joven con timidez.

–Yoshi –se presentó el caballo con una reverencia.

–Mario Bross –dijo el fontanero.

Apenas terminaron las presentaciones, ya se acercaban unos monstruos triangulares de bocas colmilludas.

–¡Aplástenlos! –gritó Mario, señalando las bocas colmilludas.

El joven se quedó petrificado.

–¿Qué son?

–Goombas –respondió Bross corriendo hacia adelante. Saltó encima del primero y desapareció. Hizo lo mismo con otro contingente de monstruos. Pero aún estaba vivo un goomba, que se acercaba con peligrosidad hacia Max.

–¡Cuidado! –gritó Yoshi.

Entonces el hombre imitó al fontanero: dio un salto con los brazos abiertos y las piernas formando una v invertida. Al descender cayó encima del goomba y éste desapareció.

–Excelente –dijo Bross–. Ahora faltan esos –agregó señalando unas

tortugas que patrullaban algunas monedas doradas.

Max y Yoshi se miraron confundidos. Entonces Mario Bross saltó sobre una primera tortuga, que no fue eliminada, tan sólo se escondió en su caparazón.

El caballo se acercaba a dicha cubierta, cuando un grito lo detuvo.

-No lo toques.

Yoshi se detuvo.

-Ahora es un proyectil.

-¡Increíble!

-¡Magistral!

Bross saltó encima del caparazón y éste salió disparado hacia los otros koopa. De este modo eliminaba enemigos. Avanzaron por mundos complicados donde ya no bastaba eliminar a los goomba y a los koopa. Ahora era necesario saltar, sortear abismos, combatir plantas carnívoras. Avanzaron por terrenos submarinos como el océano y por tierras desconocidas como el alto Egipto.

Cuando muchos de estos monstruos habían sido vencidos (dándole a los tres una gran cantidad de puntos), tan sólo quedaba entrar a un castillo repleto de fuego, donde abundaban contrincantes aún más peligrosos. Entonces el hombrecito del overol azul, se dirigió a Max y Yoshi.

-Debo continuar mi camino.

Los otros asintieron con cierta melancolía.

Mario Bross se alejó con pasos cortos y rápidos; mientras se deslizaba por un tubo industrial de color verde hacía un gesto de amor y paz con la mano.

La música de piano anunció el final del tercer nivel. Se contabilizaron los puntos, las vidas disponibles, el récord de tiempo e inició el cuarto nivel.

Aquí el escenario tenía una definición visual mejorada. Una ciudad cuyos detalles resaltaban con precisión.

Max portaba una brújula que apuntaba hacia el siguiente objetivo.

-No sé quién soy -exclamó Max repentinamente.

-¿De verdad necesitas saberlo?

-Sé que sólo soy un personaje de videojuego, que mi única obligación es divertirme, conocer otros personajes, ganar puntos, establecer récords de tiempo. Pero...

Yoshi lo miraba compasivo.

En el centro de la ciudad se divisaba un establecimiento de color verde.

-En este momento no recuerdas tu verdadera identidad porque estás vestido como un ciudadano -explicó Yoshi-. En cuanto lleguemos recordarás quién eres.

Luego de mantener conversaciones existenciales (de las cuales no se encuentra exento ningún personaje de videojuego), llegaron a un cuartel militar. Observaron los muros protegidos por púas y centinelas apostados en las torres de vigilancia. Al acercarse a la entrada, un soldado los guió dentro del emplazamiento y los condujo a una habitación. Al instante, se escuchó una potente voz.

Capitán Max

Estrella de plata / Trofeo a la valentía / Medalla de honor

-¡Increíble! -dijo Yoshi-. ¡Ese eres tú! ¡Eres el protagonista de este videojuego! El *player one* -repetía emocionado el corcel.

El joven se reconoció como integrante del ejército. Al instante, aparecieron dos soldados que también se presentaron.

-Bienvenido, capitán -anunció el dueño de aquella potente voz-. Soy Tarma Roving, soldado de tácticas especiales -se acomodó las gafas de sol.

-Guile, teniente coronel de las fuerzas aéreas -dijo un soldado alto y rubio-. Un par de aviones F22 Raptor los acompañarán hasta el blanco enemigo.

Una pausa.

-Capitán, Max, su misión consiste en recoger el paquete marrón.

-¿Qué contiene...?

-¡Eso es información clasificada! –gritó Roving.

-¡Entendido!

-Somos soldados, solo seguimos ordenes –dijo Guile

-¡Sí, mi coronel!

-Nuestros compañeros –agregó el mismo Guile– los guiarán hasta el último nivel del videojuego. Por tierra, los soldados se encargarán de aniquilar enemigos cuerpo a cuerpo, así como de abatir francotiradores.

-Por aire –explicó Tarma–, nuestros aviones pueden derribar cualquier helicóptero o nave área.

-Confirmado.

-Ah... –recordó el teniente coronel Guile–. Aunque ya no luchará, el corcel Yoshi debe ir con usted hasta el final.

El capitán Max salió del cuartel militar conduciendo un jeep. El corcel acompañaba el auto a buen trote. Luego de un rato, ambos notaron que estaban bien cubiertos por tierra y aire. Y puesto que las batallas de los aliados contra los enemigos se desarrollaban algo lejos del camino por el cual transitaba el jeep, el capitán Max activó el piloto automático y el caballo se arrellanó en los asientos traseros. El ruido de gritos, misiles y explosiones era constante. De cualquier forma, ambos se adormilaron. Se preparaban para resolver la fantasía final.

Entraron a un túnel. Se encendieron los faros del jeep. Con los ojos entreabiertos, capitán y corcel percibieron distintas escenas en las paredes de aquel pasadizo. Vieron una pelea callejera: un policía luchaba contra un peleador de artes marciales. Un muchacho disparaba una ametralladora contra un contingente de muertos vivientes. Distinguieron cómo Pacman, el círculo amarillo que se desplazaba por un laberinto, abría la boca para comer pequeños monstruos. Encontraron a Crash Bandicoot, un zorro con botas que aniquilaba hombres salvajes y flores carnívoras realizando giros corporales, pequeños torbellinos. Conocieron a Donkey Kong, el gorila más hábil del mundo; un homínido capaz de montar rinocerontes y acabar con cocodrilos; lanzaba cáscaras de plátano para hacer resbalar a sus enemigos.

Al cabo de un rato llegaron al final del túnel. Salieron a la luz.

En ese momento los soldados, dispararon al último soldado enemigo; los F22 derribaron un helicóptero dejando una estela de humo blanco. Estaba claro que los aliados no irían más lejos. No obstante, el capitán Max y su corcel distinguieron una torre a la distancia. Un edificio antiguo que

pertenecía a la edad de los imperios.

–El viaje terminó.

–¿Por qué lo dices, Yoshi?

El capitán miró a su compañero.

–El final se acerca. Tú sabes cuál es –explicó Yoshi, que sintió calosfríos–. Cualquier personaje de video juego lo sabe.

–Cierto –confirmó el capitán Max.

Entraron en la torre, la cual se encontraba desolada. No había un solo personaje para defenderla. Ingresaron a un elevador.

–El asesino está cerca –murmuró el caballo.

–¿De qué se trata? –preguntó el capitán.

–Hablo del enemigo –dijo el caballo misteriosamente–. ¿Sabes por qué se fue Mario Bross?

Silencio.

–Debía enfrentar a su propio malvado –explicó el corcel–, enfrentaría a Browser. En todo videojuego existe uno al que el protagonista debe derrotar. Ya sabes, Némesis de *Resident Evil*. Bison de *Street Fighter*.

–Si el malvado está en todas las plataformas, en todas las programaciones –preguntó Max– ¿quién es ese personaje? ¿Es un amigo, un enemigo?

Yoshi no contestaba las preguntas.

–¿Acaso yo mismo?

Un timbre.

Se abrieron las puertas del elevador y notaron otro cambio en los gráficos. Algo más, algo novedoso. El capitán y el corcel percibieron un cambio en el alto y ancho. Entraron al mundo de las tres dimensiones. El escenario se enriquecía con la profundidad. El mundo era un producto de la tecnología. Resaltaba la arquitectura del edificio: ventanas, columnas y escalones perfectos.

En una pared, una celda de madera anunciaba el último nivel.

Ya acostumbrados a la nueva tecnología, percibieron un halo de misterio. Luego, terror. El corcel cayó al piso, había recibido un disparo en la grupa. Las baldosas se mancharon de sangre.

Al frente se encontraba el responsable de dicho acto. Un militar de aspecto rudimentario. Brazos fuertes y venosos que salían de una chaqueta metálica; una cicatriz en la frente. El soldado mencionó su nombre, rango que lo distinguía y sus logros militares.

Capitán Oscuro

Legión del terror / Mérito a la guerra sucia / Cruz del caballero tramposo

Max saltó encima del otro con la intención de aniquilarlo, pero tan pronto como lo hizo descubrió la inutilidad de ese artificio. Probó con igual tesitura otras habilidades: el disparo de bananas, la dentellada voraz de Pacman y el giro de Crash Bandicoot. Ninguno funcionó para derribarlo. No obstante, construyó varios muros apilando tetrominós; detrás de ellos se defendía de los ataques del enemigo.

Necesitaba desplegar nuevas estrategias. Descubrió que había ignorado sus propias habilidades. Entonces comenzó a desplazarse con la soltura de Donkey Kong. Alternaba la defensa en los tetrominós con el lanzamiento de granadas. Al cabo de un centenar de ataques, estas terminaron por romper el casco del capitán Oscuro, cuya cabeza quedó al descubierto. Max no encontró rasgos en él. Tan sólo un rostro negro como una pantalla apagada.

Luego vino el contraataque. Con la maldad y profesionalismo de todo personaje de videojuego, el capitán Oscuro esquivó innumerables disparos. Desenfundó una ametralladora de alto calibre: con astucia desgastaba las defensas de su contrincante.

El capitán Max perdió una y otra vez. Al final, descubrió que el aprendizaje venía de la repetición.

Fue hasta que el grandulón derribó una barrera de tetrominós que hizo tambalear a Max y luego lo lanzó contra el suelo; detrás de aquellos ladrillos, Max estaba inmovilizado pero también tenía la opción de defenderse de los disparos de su enemigo. Cuando Max parecía ya no tener más resistencia para defenderse, el otro comenzó a acercarse.

Aunque derribado, Max alcanzó a ver de reojo el punto débil del capitán Oscuro. Cada vez que el grandulón tomaba el arma para disparar, la chaqueta dejaba al descubierto una zona piel en el pecho, exactamente a

la altura del corazón.

Un par de pasos antes de que el capitán Oscuro estuviera frente a él, Max acertó su último disparo en el hueco de la chaqueta metálica. El espacio en el corazón. No brotó sangre. El cuerpo del capitán Oscuro se derrumbó sobre una caja de madera que se rompió. Ésta contenía una serie de artefactos de color marrón: un televisor conectado a un aparato rectangular –una consola– y un par de controles de videojuego. El capitán Max tomó el paquete con la información clasificada.

No tardaron en escucharse tambores y trompetas que componían una música militar. Luego, en el cielo, unas letras grandes y brillantes formaron la siguiente leyenda:

Game Over