

TERRANTE

Autor: Cristian Darío Gritti
 -Antología II, De Los Cuatro Vientos:
 Poetas y Narradores Contemporáneos 2017-

Capítulo 1

En un país que no está en nuestro continente, tampoco en este mundo y menos en nuestra vía láctea, existía una ciudad llamada Terrania. Esta ciudad tenía muy pocos habitantes, tan solo unos 500 que vivían en casas de arquitectura medieval cuyas calles desembocaban a una misma plaza. Allí la gente compartía tiempo con sus vecinos y los chicos jugaban a un juego de mesa que para algunos era fascinante menos para Will, un chico de 5 años. El juego que ya era famoso, se llamaba: "Active; parecía ser fácil y tener lógica; los jugadores debían recorrer otros planetas completando distintos desafíos. El juego parecía interminable, pero el desafío era terminarlo en un día.

Un día, sus amigos y varios chicos del vecindario estaban tratando de lograr llegar al planeta 30 de un total de 40. Era todo un logro ya que habían pasado la mitad del juego, pero si perdían el siguiente nivel, tendrían que volver a empezar. Entonces Willy se dirigió al grupo y le dijo a un compañero que estaba concentrado moviendo sus fichas:

- Ese juego es fácil
- Nunca lo jugaste, ni siquiera podrías pasar un nivel
- Claro que sí, todo tiene una lógica, ya es aburrido verlos jugar al mismo juego todos los días.
- " Está bien" – respondió el compañero, fastidiado –" toma mi lugar y veamos cómo pierdes en el primer intento".

Willy tomó el lugar de su compañero, y , logró pasar todos los niveles que faltaban dejando deslumbrados a los jugadores. Así se volvió el chico más reconocido de Terrania.

Fueron pasando los años y empezaban a salir los primeros videojuegos. Cada juego que se ponía de moda, Will se encargaba de ganarlos. Hasta que 20 años más tarde tuvo la idea de crear su propio videojuego llamado "Terrante".

El juego contaba con un jugador que tenía que pasar 50 niveles sin perder vidas, ya que solo disponía de una. Los niveles estaban programados con una categoría diferente cada uno. Si lograba pasar el nivel 10, el resto eran más cortos.

Luego de varios años de éxito, un grupo de 4 amigos intentaron reprogramar el juego para que se pueda jugar con casco virtual, pero al momento de probarlo quedaron atrapados dentro del juego y no pudieron salir.

Tal información llegó a oídos del creador, Will, quien preparó un operativo rescate convocando a los más valientes, sabios y gamers de Terrania.

Capítulo 2

De todas aquellas personas destacadas, eligió a 4 y con un casco de realidad virtual, se metieron en el videojuego. Y en las oficinas centrales de Terrante, se quedaron vigilándolos y guiándolos, el vicepresidente de la compañía Ian y la secretaria Susan.

Ian era un hombre de confianza, un amigo, al que no le gustó cuando Will se nombró presidente de la compañía, pero disimuladamente, sin que su amigo se enterara, fue armándose de un grupo de compañeros de trabajo para juntar fuerzas y desplazar al presidente y así él podría tomar el poder total de Terrante y volver a ser más populares adaptando el juego a la última tecnología.

En pocas palabras, esta reciente situación le simplificó el camino a ese poder. Si Will se queda atrapado en el juego, él sería el próximo presidente.

Capítulo 3

Dentro del videojuego pudieron ver una especie de ciudad virtual, con habitantes pixelados que tenían movimientos programados: Entraban y salían de sus casas, iban a lugares de entretenimiento, caminaban por las calles más transitadas y volvían a su hogar. Tales acciones eran muy parecidas a las de la realidad. Pero llegada la noche, Will y sus compañeros fueron a refugiarse a una casa, porque habitantes de otros planetas de niveles más altos se dedicaban a romper todo lo que estaba a su paso.

Cada jugador tenía un número: Chris el 1, Will el 2, Mike el 3, Clark el 4 y Sara el 5.

Will empezó a recorrer la casa y en la cocina encontró a un habitante natal que, asustado, corrió al piso de arriba. Lo siguieron y tranquilizándolo, Will le dijo:

- Tranquilo, no te haremos daño. ¿Puedes dejarnos pasar la noche aquí?
- ¡Yo no sé quiénes son! – dijo el habitante temblando – espero que cuando el dado gire...

- ¿Qué dado?
- Ese – señalando hacia la ventana

Al asomarse vieron un dado gigante flotando en el medio de la ciudad, iluminado con una luz blanca.

Luego, hablaron durante media hora hasta que se fueron conociendo mejor y de pronto, notaron una iluminación rojiza que venía de afuera. Era el dado, que cambió de color y comenzó a dar vueltas.

- Alguien debe estar jugando del otro lado de la pantalla – dijo Sara
- ¿Pero quién puede estar jugando en este momento – pregunta Mike
- ¡Ian!

Y tenían razón, Ian estaba jugando pero antes desconectó todas las cámaras que filmaban el cuarto donde se encontraba la consola, también apagó el comunicador, la única forma de contactarse con los rescatistas dentro del juego.

El dado se detuvo y el número que salió fue el 3. Inmediatamente el cuerpo de Mike comenzó a resplandecer de un color dorado.

- ¿Y esto que significa?
- Quiere decir que eres el elegido para enfrentar el segundo desafío en Terrante

Capítulo 4

Los 5 compañeros sintieron un sueño repentino y se desvanecieron al instante. Cuando despertaron, todo a su alrededor había cambiado a un estilo medieval, con carretas, caballos y castillos.

Mike despertó sentado en un caballo, los que usan en los duelos con lanzas los caballeros. Además tenía puesta una armadura. Todas eran como piezas de las cuales no se podía desprender.

Will y los demás se encontraban detrás de una cerca pero no podían despegar sus pies del piso, ya que cumplían la función de espectadores y solo les quedaba ver a su compañero. Will notó a lo lejos, encerrados en un castillo a 4 chicos, lo cual era extraño porque no había niños programados en el juego que él creó.

Un juez dio comienzo al duelo. Al principio Mike solo esquivó los ataques o embestidas de su oponente, pero cuando entendió que la única forma de pasar de nivel era ganando, tomó carrera y chocó fuertemente a su adversario, derribándolo de su caballo.

Sus compañeros celebraron el triunfo de Mike pero no se dieron cuenta que el dado flotante estaba girando. Inmediatamente Chris se iluminó de color dorado y fueron transportados al siguiente desafío.

Capítulo 5

Mientras tanto Ian dejó de jugar y se reunió en una asamblea para asociarse con una compañía de videojuegos, la cual le dejaría mucho dinero.

El jefe de la compañía comenzó la reunión con normalidad destacando los beneficios que tiene su equipo en cuanto a calidad y a programación de videojuegos.

- Mi compañía es una de las más reconocidas en el universo y cuenta con: Los últimos gráficos, la opción de multijugador para que miles de usuarios tengan acceso a jugar online sin moverse de sus casas, también para que se sientan más atrapados en el mundo virtual, diseñamos cascos virtuales, así no podrán desprenderse de una diversión sin límites.
- Es muy bueno – interrumpió Ian – es muy bueno, lo que pagarían las madres para tener una vida tranquila y saber que sus hijos están seguros divirtiéndose en su casa

Susan, que también estaba en la reunión dijo:

- ¿Acaso no es demasiado con los juegos que hay hoy en día, que te atrapan y pierdes la cuenta de las horas y el tiempo estando dentro de tu casa?
- Shhh – le dijo Ian susurrando - ¡esto nos hará millonarios si te callas!

Ante las malas miradas de todos los presentes, Susan abandonó la reunión.

- Mi compañera es principiante, no le hagan caso y continuemos
- Ahora que me doy cuenta señor – dijo el presidente de la otra compañía – usted no debe estar aquí, yo tenía una reunión con Will
- Will está muy ocupado en este momento y yo estoy al cargo momentáneamente
- Entonces esperaré a que él esté presente. ¡La única forma de que usted sea presidente sería que Will desaparezca! – diciendo esto pegó un portazo y se fue

Ian no se enojó, sólo se quedó pensando en esa última frase: “Que Will desaparezca”. “jugaré tres veces más, si llega a perder en el juego, solo morirá él, pero si lo reseteo... bueno, en ese caso todos los que estén dentro del juego lo harán. Mientras tanto haré unas reformas en la compañía para el nombramiento del nuevo presidente”.

Capítulo 6

Dentro del videojuego, cuando Ian estaba en la reunión, los cinco jugadores fueron transportados al siguiente nivel, en el cual era de noche y llovía. Por eso se dirigieron hacia un bar.

Al entrar se encontraron con diversas mesas ocupadas por hombres altos y fuertes que los miraron, hasta que uno de ellos habló:

- Largo de aquí, este nivel es para verdaderos jugadores
- Necesitamos pasar de nivel y haremos todo lo que haga falta para lograrlo
- Entonces vayan para el fondo y allí los estará esperando su oponente
- ¿Qué clase de oponente?
- ¡Despierten a Bull!

Al mirar al fondo, un hombre robusto, fuerte y duro como una roca, dormía en una mesa y detrás de él había una puerta con el número 4.

- Pero si pasamos y él no despierta ¿podremos pasar al siguiente nivel?
- Sí, pero... ya despertó

Al mismo tiempo un enano medio borracho caminó sigilosamente y partió una tabla de madera en la cabeza de Bull, que inmediatamente se paró y embistió contra los cinco rescatistas.

Chris quiso enfrentarlo, pero solo hizo enfurecer más a Bull, quien luego de enfocarlo bien, con todo el peso de su cuerpo aplastó al muchacho.

Justo cuando todos estaban tratando de ayudarlo a levantarse, llega Ian detrás de la pantalla y ríe, ya que uno de los jugadores había perdido la única vida con la que contaba. Luego hace rodar el dado virtual y el elegido es el 2.

Capítulo 7

El número de Will se tornó dorado y la imagen de Chris, aplastado, se desvaneció en millones de píxeles. Will prometió vengar a su amigo y enfrentó de la misma manera a Bull, solo que esta vez, antes de que lo aplaste, se corrió e hizo que se estrellara contra la pared y cayera desmayado al piso.

Todos lo felicitaron, pero esto puso muy intranquilo a Ian, que golpeó la pantalla del videojuego, tocó el botón para tirar el dado y salió nuevamente 2.

Ian salió de la habitación, afuera lo esperaba Susan.

- ¿Qué pasó?
- Si cuando llego mañana, sigue vivo, me encargaré de acelerar las cosas

La noche en el juego, la pasaron en el bar del nivel donde se encontraban, aunque Will decidió no descansar esa noche y los cuatro atravesaron la puerta hacia el siguiente nivel.

Caminaron un largo pasillo oscuro y húmedo, y se toparon con una gran caja de madera de un metro de altura pegada al piso. Al abrirla se encontraron con armaduras, espadas, escudos y un botón, que al presionarlo se encendió una luz a lo lejos, como un pasadizo y caminaron hasta allí.

Ian, en su casa, no podía dormir, estaba impaciente por saber qué era lo que sucedía en el juego en ese momento y pensaba todo lo que haría con el dinero que le darían las otras compañías.

Capítulo 8

Los cuatro jugadores, al llegar a aquella abertura, pudieron ver a su alrededor, una superficie de tierra y lava en todas las grietas. A lo lejos había un puente que conducía a una torre.

- Hasta allí es que tenemos que llegar – dijo Will
- Pero ¿por qué las espadas? – preguntó Mike

Inmediatamente, un dragón asomó detrás de la torre y pegando un salto voló en dirección a donde se encontraban ellos.

- ¡Corran todos al puente!

El dragón aterrizó y por poco los aplasta, luego reaccionó con un rugido y un chorro de fuego que salió de su boca logró impactar contra Clark, quien estalló justo en el aire. Sus compañeros miraron hacia atrás pero el dragón se aproximaba a ellos, ahora solo quedaban tres jugadores. Cuando empezaron a cruzar el puente, que se balanceaba de un lado a otro, el dragón también lo quiso hacer, pero al ser más pesado, el puente se desprendió y cayó al vacío, pero justo antes que se termine de caer, los tres sobrevivientes habían terminado de cruzar.

Luego de ver al dragón cayendo, fueron a subir unas escaleras que conducían a la cima de la torre.

Mientras tanto, en la vida real, Ian había despertado y partió rumbo a la oficina central para resetear el juego. Al llegar, Susan lo esperaba en la puerta y leyendo sus intenciones, intentó detenerlo antes que llegue a la consola.

Los tres jugadores terminaron de subir la escalera y se encontraron con los cuatro chicos que habían quedado atrapados en el juego, atados y amordazados. Luego de la sorpresa, los desataron y los abrazaron entre llantos por la emoción.

Ian logró entrar en la oficina, conectó el comunicador y una voz se oyó dentro del juego.

- ¡Felicidades!, me sorprende, que no hayan podido pasar fácilmente los niveles como pensaban, ya que llegaron con tres jugadores al nivel cuatro.
- ¡Ian, rápido sácanos de aquí!

De pronto, el dragón que creían haber superado, rompe la cúpula de la torre, se asoma y prende fuego todo su interior.

- ¡Ian apúrate!
- ¡Claro!, cuando apague el juego

Iba a presionar el botón cuando detrás de él aparece Susan que le coloca un casco de realidad virtual y lo introduce en el juego. Seguidamente apretó unos botones y los tres sobrevivientes más los cuatro chicos salieron del juego. Ian, en cambio, quedó en remplazo de los salientes jugadores, con el dragón en frente, pero no pudieron ver como terminaba la escena porque Susan apagó la consola.

- Mucho juego por hoy – añadió

Al día siguiente, Will se presentó a una conferencia de prensa y anunció:

- Terrante cerrará sus puertas, no hay nada más que decir

Al decir esas palabras, la prensa quiso sacar más información, pero él guardó silencio.