

Captain Power and the Soldiers of the Future: Serie de TV y videojuego a la vez (1987)

¡En los 80s y 90s sí que sabían cómo vender juguetes! Es cierto, en aquellos años locos los chicos estábamos más pegados a la TV que los de ahora, teníamos menos con lo que divertirnos, no existía la sobreoferta de productos que existe hoy y, por tanto, éramos presa fácil de cualquier producto que se presentara durante el corte publicitario de nuestros dibujos animados preferidos. ¡Muchas veces queriéndonos vender juguetes del mismo show que estábamos viendo! Verdaderos cerebros malignos del marketing, detrás de un plan que les funcionaba a la perfección.



No es que los cerebros malignos del marketing hoy sean peores, pero la super mega fragmentación de las demografías infantiles ha logrado que, salvo honrosas excepciones, no existan juguetes tan masivos como los de antes, que tenían una clientela enorme y adicta a sus shows de televisión. Tal es el caso de la serie de 1987 **“Captain Power and the Soldiers of**

the Future", un serial de ciencia ficción canadiense que tuvo a los chicos de Canadá y Estados Unidos pendientes durante sus 22 episodios.

La historia de **Captain Power** estaba ambientada en el Siglo XXII, luego de las llamadas Guerras de Metal, en donde la humanidad luchó (y perdió) contra las máquinas inteligentes, al estilo Terminator. Los **Soldados del Futuro**, comandados por el **Capitán Jonathan Power**, son lo único que se oponen a las máquinas, los nuevos dueños del planeta Tierra. La serie mezclaba personas reales con animaciones generadas por ordenador y tenía una trama divertida, con muchos guiños para que los adultos también pudieran disfrutarla.

Sin embargo, lo más destacable de la serie, y la razón por la que muchos adultos hoy todavía la recuerdan, fueron sus juguetes, que tenían la capacidad de interactuar con las imágenes del televisor y ofrecer al espectador una experiencia, justamente, más interactiva. El mejor de esos juguetes fue "**Captain Power-Powerjet XT-7**", una nave que se sostenía frente a la TV y funcionaba no solo como pistola con la que disparar a los objetos en movimiento, sino también con la que "esquivar" los disparos enemigos.

El juego venía con un **VHS lleno de misiones**, como para jugar en cualquier momento, pero durante la serie se emitían pequeños clips con misiones especialmente diseñadas para los televidentes (similar, de alguna forma, a lo que hacía la Nintendo Satellaview). El desafío era el siguiente: el jugador ganaba puntos disparando a las naves enemigas y perdía puntos cuando las naves enemigas asestaban disparos en el **Power Jet XT-7**.

Cuando el puntaje total llegaba a cero, era Game Over y la nave-juguete ejectionaba al piloto (un muñeco articulado del Capitán Power, por supuesto). Si el jugador lograba superar toda la escena sin que su muñeco de Power sea ejectionado, entonces quería decir que había completado la misión con

éxito. ¡Todo gracias a los sensores de luz del juguete y a mucho mucho ingenio!

Sinceramente yo me hubiese vuelto loco con una cosa así, hubiese sido presa facilísima de algún diabólico empresario de TV. Por desgracia, el horrible “Jugando con Hugo” fue lo más próximo que tuve a televisión interactiva durante mi infancia. ¡Y ese maldito gnomo nunca saltaba cuando le decían! **¡Maldito seas, Hugo!**

Fuente: neoteo.