

GEEK-GEEK

dime que
te encantan
😊

Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
Director
Videojuegosyconsolas.net



Opinión

¿Qué comen los americanos?

No es justo. Siempre que intento entrar a una partida online, los americanos no me dejan jugar. Me matan cada 15 segundos y me es imposible llegar a la base enemiga a capturar la bandera o matar a su líder.

Siempre hay un maldito francotirador, que desde lo alto de una colina dispara a la cabeza sin piedad. La palabra Headshot ha cobrado otra dimensión con mi presencia en esos mapas.

En las distancias cortas la cosa tampoco mejora. Su arma siempre es más efectiva con un solo tiro, mientras que por mucho que yo les cosa a tiros con la rabia y la furia de alguien que no sabe perder, no mueren. Supongo que sangran un poquito, pero es por pena.

Entonces, aprieto el botón de pausa. Respiro. Y me cago en su madre, mi madre, mi mando, su mando, y me voy a la ducha pensando qué huevos me pasa. "¡Yo antes molaba!".

Así que he desarrollado dos líneas de pensamiento: La primera es que yo soy mala y ellos son muy buenos. He estado algunas semanas sin conectarme y puede que sea ventaja suficiente para mejorar.

La segunda línea de pensamiento es que ellos son unos tramposos y que sus armas están trucadas. Mis armas dan el tiro en la cabeza, sí, pero ellos siempre son más rápidos.

Después de buscar en foros y blogs, me he decantado por la primera teoría. Me los imagino practicando durante muchas horas en casa cuidando su alimentación de campeones, perfecta para su ritmo de vida.

He hablado con amigos. Uno me confesó que los asiáticos son peores: cuando ve a alguien cuyo apellido suena a algo más al este de lo habitual, desconecta la partida. El juego deja de ser divertido con un asiático machacando puntuaciones. Sobre todo si está en el equipo contrario.

Así que yo me pregunto: ¿Será el pollo frito? ¿Qué tienen ellos que nosotros no tengamos? Porque ya os digo yo que práctica no nos falta.

Atentamente, Gina Tost.



EL COLECCIONISTA ¿UN SER EN EXTINCIÓN?

Los veteranos a los que nos apasiona coleccionar sufrimos de lo que yo llamaría "nostalgia regresiva". Es un síndrome que nos hace acumular los videojuegos que muchos no quieren (no lo comparemos al de Diógenes, ¡por favor!) y cada vez que los desempolvamos, nos recuerdan a grandes momentos de diversión.

Este pequeño gremio de personas, en el que me incluyo, se ve en declive por el funcionamiento actual del sector. A nosotros, que nos gusta tener todos los juegos en sus cajas y con el manual en perfecto estado (sin abrirlo completamente para no dañarlo), nos va a tocar sufrir para poder mantener nuestra pasión. Los juegos tienden al formato desmaterializado y nos quitan por completo esa sensación de colección.

¿Pero que veo? ¡Shadow of the Colossus e Ico en un mismo pack! ¡Tomb Raider en HD y sus mil y una versiones remasterizadas! Joyas "videolúdicas" para todos aquellos que no los hayan podido probar en su debido momento y cuyos cambios apenas justifican una reedición para la era actual. Al menos podemos estar seguros de que nuestras ediciones originales, similares a las de hoy en día, se convierten en piezas de museo.

Las empresas han visto cómo aumentar su volumen de negocio eliminando costes superfluos (según ellos, todo sea dicho). Los coleccionistas estamos en extinción, y para seguir vivos, tocará rascarnos el bolsillo con el fin de obtener aquellas ediciones especiales con precios a veces exagerados. Podemos darnos con un canto en los dientes de que aún se acuerden de nosotros.

www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net



GADGETS QUE MOLAN



FightStick MadGatz Ya no hay motivo para guardar moneditas en un bolsillo para las recreativas. Es un joystick compatible con la mayoría de juegos de lucha vía USB con la XBOX360.



Smellit Tendremos que dejar abiertas las ventanas cuando juguemos a un videojuego o veamos una película. Suelta "esencia olfativa" según la escena en la que estemos para que entremos más en el guión. A mí me huele fatal.



LAS 5 MÁS INFLUYENTES

Las 5 chicas más influyentes en el mundo de los videojuegos en los últimos años:

- 1. Kellee Santiago:** Co-fundadora de That Game Company. Es la responsable de juegos "diferentes" como *Flower*, *Flow* o *Journey*.
- 2. Jade Raymond:** Productora de los *Assassin's Creed*. Es la abanderada de que la belleza y el talento sí puedan ir de la mano.
- 3. Amy Hennig:** La directora creativa de *Uncharted*. Su trabajo se concentra en la historia y los actores. Esperemos que la película se parezca al trabajo de Amy Hennig.
- 4. Lucy Bradshaw:** Creadora de *Los Sims* o *Spore*. Esta responsable de los juegos de Maxis siempre da que hablar cuando aparece.
- 5. Kim Swift:** Responsable del primer Portal, ya que el juego se basó en su proyecto final de carrera: "Narbacular Drop". En el año 2009, Kim abandonó el estudio Valve.

#FOLLOW FRIDAY

@LaGeller

Chica jugona, con criterio y que ahora escribe en la página web www.FaseExtra.com.

@Andresito_epi

Es el padre de El Pixel Ilustre, y cuando se pone a filosofar es mejor dejar de escribir y empezar a leer.