

LA HORA TOST

dime que
te encantan
😊

Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
@BlogVyC
Videojuegosyconsolas.net



Opinión



No es verdad que vuestro juego sea tan largo

Últimamente no paro de leer frases para vender videojuegos del tipo: "Más de 400 horas de juego", o "Más de 1.000 horas de juego", y me pregunto: ¿Quién, aparte de mis amigos freaks, tiene tiempo para terminárselo y encima rejugarlo para sacarle los trofeos o los logros?

Cada vez salen más "sandbox" al mercado. Esos juegos que no tienen una historia lineal y que puedes jugarlos en cualquier orden -más o menos-, porque puedes desplazarte por todo el mundo y hacer el gamba (también llamado por nuestro amigo Peter Molyneux "hacer el Bien o el Mal"), afectando a la trama y a tu relación con los demás personajes del juego. Son sandbox, por ejemplo: *Infamous*, *Batman Arkham City*, *Saints Row*, *Grand Theft Auto*, *Fable*, *Assassin's Creed* o *Skryim*.

Al final, no es que el juego en sí dure 400 horas. Dura 40, que no está mal, pero te pasas el 90% del juego de un lado para otro, andando de "Pueblo Paleta" a "Ciudad Blanca", apretando el gatillo para correr y pasar esa parte lo más rápido posible porque tú lo que quieres es llegar a ese castillo para matar al maldito dragón mientras piensas que por qué no hay un aeropuerto en ese jodido

mapa. Si hay hasta miradores con sillas en montañas, ¡podían haber puesto un aeropuerto regional!

Amigos desarrolladores, os hemos pillado el truco. Lo siento, pero ya no nos la coláis más.

Que sí, que ese castillo que se ve a lo lejos es enorme y os ha costado un huevo, un divorcio y tres semanas de renderizaciones, pero si en vez de renderizar tanto, me ponéis unas escaleras mecánicas para subir a la cima de la montaña, será mucho mejor para todos.

Empezad a pensar en portales como hace Valve, por favor. En *Assassin's Creed* lo han solucionado con unos accesos rápidos por alcantarillas, pero no es del todo óptimo. Ni el menú para señalar la alcantarilla ni la cantidad de alcantarillas para desplazarte.

¿Soy la única que odia los sandbox a muerte y lo que necesita es acción trepidante sin bajones? Mis amigos me llaman loca por decir que *Batman Arkham City* es un buen juego con un mal sistema de transporte. Tengo el gatillo roto de usar tanto el gancho.

LOS ENEMIGOS DE TU COLECCIÓN

Cuando uno empieza una colección todo es de color de rosa. Verificas que todos los juegos que te trajeron los Reyes tienen sus cajas originales, que no has abierto demasiado los manuales y, sobre todo, que no hayas escrito algún "truco" a boli cuando eras peque.

Uno va creciendo y seleccionando sus títulos para tener en la estantería las mejores obras lúdicas de todos los tiempos. Mimamos nuestros juegos, los compartimos con nuestros amigos y cual palomas en la Plaza San Marcos de Venecia, nuestra colección crece sin límites.

Pasan los años y llega el primer enemigo de tu colección, una persona a la que tanto quieres pero que poco a poco se convierte en tu peor pesadilla cada vez que invade tu habitación: tu madre. "¡Como sigas acumulando cajas nos vas a echar de casa!", "¡Qué vergüenza como vean esto tus amigos!", "¡Deja las maquinillas que te vas a quedar tonto y ayuda un poco en casa!". Estas frases automáticas saltan aleatoriamente y solo tienen una solución: huir.

Habiendo guardado todo en cajas de cartón y listo para hacer la mudanza, partes de casa con la esperanza de poder disfrutar y exponer toda la colección en tu futuro apartamento. Sonrisas, libertad, cenas en casa y quedadas "frikis" con amigos... hasta que te instalan, y deshaces las cajas repletas de juegos.

Llegas y al poco tiempo oyes: "¡Como sigas acumulando cajas nos vas a echar de casa!", "¡Qué vergüenza como vean esto tus amigos!", "¡Deja las maquinillas que te vas a quedar tonto y ayuda un poco en casa!". ¿Oigo voces? ¿Tengo las frases de mi madre grabadas a fuego? No, es tu novia. Bienvenido al LEVEL 2.

www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net



INVENTOS VIDEOJEGUILES que habría que quemar en la hoguera

Hacer el melón delante de la tele

Después de jugar al tenis, golf, bolos con la consola -y encima comprar los accesorios de la raqueta o el palo para ser una idiota completa-, nos vienen con que tenemos que soplar la pantalla para mover los molinos, rascar la pantalla para quitar la arena del mapa, o sacudirla para girar una tortilla. Mis vecinos van a crear un canal de televisión con mis coreografías jugando a la consola. Quiero que me tomen en serio cuando digo que juego a videojuegos.

La realidad virtual

Te ponías un casco con gafas integradas, proyectaban un juego en primera persona y se pensaban que tenían un videojuego. Ni Nintendo Virtual Boy ni el salvapantallas del laberinto de Windows eran divertidos. Aunque dicen que Virtual Boy fue el padre de la 3DS.

Nintendo Power Glove

El catálogo no era muy extenso que digamos. Solo se publicaron dos juegos específicos para jugar con este guante: *Super Glove Ball* y *Bad Street Brawler*. Este guante merece que les recordemos a los ingenieros industriales que nuestros pulgares han soportado cosas como el mando de la PS1, y que no hace falta parecerse a Michael Jackson para jugar a videojuegos. Aunque dicen algunos por ahí que este sofisticado Power Glove es el padre de la Wii.



#FOLLOW FRIDAY

@JHerraez

"No sé a quién se le ocurrieron las fases de recuerdos de Desmond Miles en *Assassin's Creed Revelations*, pero merece mi odio. ¡Qué coñazo!"

@diariodeunjugon

Una hipótesis: "Ahora que Ueda dice que se va de Sony, ¿os imagináis *The Last Guardian* como juego exclusivo de Microsoft y Xbox 360?"