



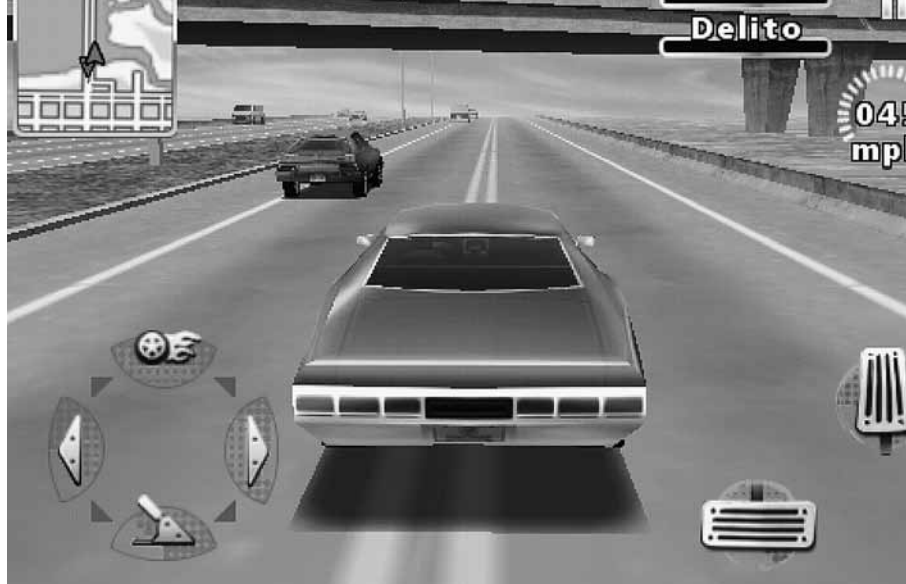
El videojuego después de los treinta

Pablo Ruiz



PARA ALGUNOS DE NOSOTROS que tenemos alrededor de tres décadas de existencia, las palabras *Atari*, *Intellivision*, *NES*, *Sega Genesis*, *joystick*, *control*, *cartucho* nos remiten inmediatamente a alguna de las primeras consolas de videojuegos que tuvieron a bien hacernos compañía durante nuestra infancia o adolescencia. Probablemente recordaríamos con cariño esas cajas constituidas de plástico y refinados componentes electrónicos que conectábamos a la TV, que nos brindaban la oportunidad de entrar en una realidad virtual y que ofrecían largas horas de entretenimiento compitiendo contra la máquina u otra persona. Posteriormente aparecería el recuerdo un tanto despreciable de aquel familiar que nos “desenchufaba” del aparato en lo que, según tú, era el clímax del juego, porque, claro, siempre era el clímax. Si realizáramos el ejercicio mental de contar las horas que pasamos pasmados frente al televisor viendo una imagen con fondo negro, una “pelota” y dos barras verticales de color blanco deslizarse lentamente por la pantalla¹ mientras ejercías presión sobre una palanca —que requería la fuerza de un conductor de tractocamión al cambiar de velocidad— para “mover” una barra en la pantalla unos cuantos centímetros, se obtendría una cifra alarmante y consecuentemente exclamaríamos algo como: “¡En ese tiempo Alexandre Dumas escribió diez novelas!”. Luego, para tranquilizar nuestra conciencia, podríamos afirmar que Dumas no tenía una consola y que, de tenerla, probablemente hubiera escrito solamente una o dos novelas cortas.

¹ Me refiero al *PONG*, un juego de Atari que simulaba una partida de tenis de mesa.

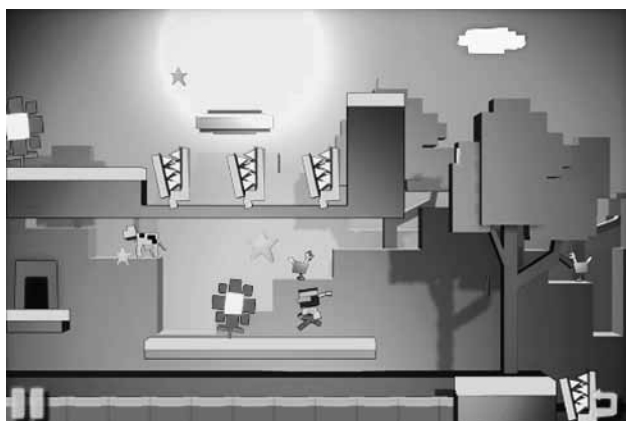


Driver

Los calzones no se prestan

Tras la aparición del iPad en el mercado de *gadgets*, y con justificada curiosidad, decidí emprender la aventura de convencer a mi mujer de que necesitábamos uno; cada quien pagaría la mitad, y repartiríamos el tiempo de uso del aparato en cuestión. Como buen vendedor, me di a la tarea de llevarla a la tienda, enseñarle el invento aquél y mostrarle las gracias que éste hacía.

Poco antes de decidir si compraríamos un iPad para los dos, recordé la amarga experiencia que tuve con mi primera consola de videojuegos. Hace aproximadamente veinte años tuve mi primera consola, un Sega Genesis que tuve que compartir con mi hermano. Y digo que *tuve* que compartirlo, pues el contrato de financiamiento materno para la compra de la consola estipulaba en su primera y única cláusula: “La consola será tuya y de tu hermano, deberás compartirla. A la primera pelea, la consola se irá de la casa y no regresará”.



Kami retro

Obviamente no pude negarme a firmar el contrato, pues *todos* mis amigos tenían algún tipo de consola y yo no; además ansiaba un Sega Genesis, punta de la tecnología de 16 bits. Carecer de una consola significaba continuar segregado de las conversaciones del recreo en las que se abundaba en cómo evadir algún obstáculo para pasar al siguiente nivel. La vida sin consola implicaba también que en los torneos con amigos que ya tenían máquinas, siempre sería el último lugar por falta de habilidad, pericia y fuerza en los pulgares. La presión social era inmensa. Afortunadamente en esos tiempos no había Facebook, pues de lo contrario mi estatus sería “Sin consola”.

Finalmente llegó el tan esperado Sega Genesis a casa, con todos los problemas que los recursos compartidos llevan consigo. Se pensaría que compartir una consola de videojuegos es cosa simple, pues solamente es cuestión de tomar turnos o seleccionar el modo de juego para dos jugadores. Pero ¿qué pasa cuando es para un jugador solamente? Es aquí donde entra el garantizado protocolo de “una vida y una vida”, donde cada jugador tiene el control hasta que el personaje del juego muere, para ceder el turno entonces al siguiente participante. Desgraciadamente este esquema tiene una falla importante para el jugador con menos pericia, pues es quien tiene una probabilidad más alta de morir más pronto y jugar menos tiempo.

Crece el problema cuando dos personas quieren usar la consola y jugar juegos distintos, pues ello involucra un proceso cansado de negociación entre las partes, donde cada quien enlista las infinitas virtudes

de jugar x o y título y expone las ventajas sobre la propuesta del otro. Si las negociaciones son exitosas, entonces el juego puede iniciarse, tras la valiosa pérdida de tiempo. De lo contrario, podría originarse una riña objeto de una sanción por parte del Organismo Regulador de Recursos Compartidos para el uso de los Videojuegos —llámese el adulto que condicionó el uso de la consola— que consistiría en el destierro del aparato en cuestión.

Ahora imaginemos este escenario con un iPad. ¿De quién sería toda la información personal, cuentas de correo, directorios, aplicaciones y juegos? ¿Quién habría de regular el tiempo para leer o jugar en ella? Habiendo hecho un recuento de las posibles dificultades que conlleva compartir un recurso, concluí que ni el iPad ni los calzones se prestan.

Cásate conmigo por unos días

La vida del ser humano, para fortuna o desgracia, está llena de compromisos todo el tiempo. Están los que requieren la firma de horriblos contratos de servicio

con compañías multimillonarias, escritos en letra de 6 puntos que vuelve ilegibles las cláusulas más peligrosas.

Como buenos seres humanos, nos gusta hacer las cosas simples más complicadas, y seguramente por eso inventamos los compromisos que, aun cuando no haya un escrito que contenga las reglas que deben de seguir las partes involucradas, éstas las conocen bien; es el caso de las relaciones de pareja. Muchos sabemos el “qué hacer” y el “qué no hacer” de este ámbito, aunque en ciertas circunstancias, como buenos seres humanos, no sabemos cómo proceder. Por ejemplo, está el caso de Martita, la amiga de un primo del hermano de un amigo. Martita y Martito iban a conciertos, salían de reventón, paseaban de la mano al atardecer y jugaban videojuegos juntos. Martito y Martita eran tan linda pareja y se querían tanto, que un día decidieron casarse. Ya de regreso de la luna de miel, Martito desempacó su GameCube, lo conectó al televisor de la sala y comenzó a jugar. Había veces que Martita y Martito jugaban juntos, otras salían a dar un breve paseo, pero





Killzone 3

Martito se empeñaba en continuar con la misma rutina. Martita, en cambio, buscaba formas de llamar la atención de Martito. Él solamente interrumpía sus juegos para ir al baño (hay personas que afirman haber visto que el muchacho jugueterón usaba pañal cuando fueron de visita a su casa). Dicen las malas lenguas que, en este tiempo, Martito llegó a las cien vidas en la versión de moda de Mario Bros.

Llegó el día en que Martita, cansada de la falta de atención de su marido, se paró entre el televisor y Martito, y le exigió más tiempo de convivencia alejado de la TV y los videojuegos.

Al día siguiente, cuando Martita llegó a casa, Martito la esperaba junto a la puerta, emocionado y con una gran sorpresa: Martito había llevado la tv y el GameCube a la recámara nupcial, y le compró un control nuevo a Martita, con la idea de que jugaran ambos en el cuarto y así no estuvieran más separados. ¡Ternurita! Martito y Martita duraron casados seis meses.

De forma opuesta a Martito, pues ya conocía su historia, unos meses después de mudarme a vivir con mi novia, decidí regalarme de navidad una PlayStation 3. Compré, abusando del aguinaldo y sin pensarlo demasiado, *Killzone 2*, *Bad company*, *Resistance: Fall of man* y *Little big planet* para jugar en mi flamante consola nueva; como puede observar el lector que sabe, la mayoría de estos títulos requieren dispararle a alguien,

para liberar tensión. Pocas veces reflexionamos en los compromisos que generan los videojuegos, y ese momento no fue uno de ellos. Me explico: los juegos modernos, en su mayoría, ofrecen un número mínimo de horas de juego, que no toma en cuenta la curva de aprendizaje y de pericia del jugador (lo cual extiende el tiempo que tardará éste en terminar un juego).

El juego nos exige tiempo; extrapolemos las palabras de Cortázar respecto al preámbulo de sus "Instrucciones para dar cuerda al reloj": "cuando te regalan un videojuego, te regalan al videojuego": uno se convierte en su esclavo. Es así como uno tiene que hacer tiempo para el videojuego, porque jugar uno es como casarte con tu pareja: te comprometes con ella, te casas y si la descuidas te castiga. Así, el videojuego te espera en casa al regreso de tu trabajo, del súper, de ir al cine con tu novia, paciente espera el momento para pasar un tiempo juntos. Cuando lo descuidas después de jugarlo un tiempo, al regresar habrás perdido práctica, y te tomará más llegar a su conclusión: el videojuego te castiga.

Es así como, después de un año, sólo he logrado jugar y terminar uno de los juegos que compré aquella vez; como videojugador de clóset, esperé un viaje y la ausencia de mi mujer para poder casarme por un par de días con mi *Killzone 2* y finalmente poder ser parte la Alianza Estratégica Intergaláctica para aniquilar a los Helghast. Y, por supuesto, sigo a la espera de un



FIFA 2011

periodo de abandono (digamos tres días) por parte de mi mujer, para que pueda correr a la tiendita más cercana por mi nueva copia de *Killzone 3*.

No hay domingos que alcancen

Gastos, gastos, gastos. Rentas, impuestos, transporte, alimento son algunos de los gastos comunes del ciudadano. Desafortunadamente, en ningún momento podemos darnos el lujo siquiera de pensar en no pagar la renta y con ese dinero comprar un par de juegos de video. Supuestamente, somos adultos responsables, trabajadores, para quienes nuestra afición a los videojuegos es castigada por los gastos del día a día, condenados muchas veces a abstenernos de poseer el juego del año recién publicado. Ni modo. Recurrimos a técnicas populares como dejar transcurrir el tiempo para que la ley de la oferta y la demanda haga lo propio, y después de varios meses el deseado título baje al menos una tercera parte del exorbitante precio de lanzamiento. Más terribles son las estocadas que nos clavan las corporaciones inventoras de consolas cuando cada año deciden innovar con algún aparatejo como el Kinect o el PlayStation Move. En ese momento tenemos que enfrentarnos a la calentura de la novedad, y rehuir de la tentación de sacar al Centurión de la cartera y dar tarjetazos de crédito a diestra y siniestra para hacernos del nuevo invento.

Confieso que sucumbí fácilmente a la tentación. Tuve la fortuna de poder encubrir mis negras intenciones de adquirir el Kinect, pues la fecha de lanzamiento coincidió, por escasos tres meses, con el cumpleaños de mi hijo. ¿Qué mejor regalo adelantado para la criatura que el Kinect recién salidito del horno? Nos dirigimos a la tienda más cercana, desenfundé con despreocupación la tarjeta de crédito, firmé por el nuevo invento: minutos más tarde, ya estábamos saltando frente al asombroso aparato. De chicos, muchos imaginamos el día en que jugaríamos sin necesidad de controles de mando: creo que no hay forma más natural de interactuar con un medio virtual que mediante el movimiento del cuerpo. Después de un tiempo, ya pasada la fiebre del Kinect, mi asombro no cede, pero mi odio por el estado de cuenta de la tarjeta de crédito se ha incrementado.

Cuando salió a la venta el *Killzone 3*, el primer anuncio que vi me emocionó. Había un nuevo aditamento, que en conjunto con el PlayStation Move (una cámara y un control de mando que reaccionan ante el movimiento) hacía las veces de una ametralladora. Para los fans de los juegos del género de *shooters* no hay cosa más genial que —prácticamente— sostener el arma y moverse al usarla. Por eso, desde hace unos días, de nuevo, me he dado a la tarea de ahorrar las monedas de diez pesos que me sobran de los cambios: necesito juguetes nuevos, aunque lo sé bien: no hay domingo que alcance para comprar todos los juguetes que colmarían de felicidad a mis treinta años. **▲▲**



Killzone 3