

GUILLERMO TATO

PLAYER TWO

MANUAL PARA PADRES GAMERS

**ILUSTRACIONES
DE BONACHE**



minotauro

GUILLERMO TATO

PLAYER TWO

**MANUAL
PARA PADRES
GAMERS**

**ILUSTRACIONES DE
JUAN CARLOS BONACHE**

minotauro

© Guillermo Tato, 2019

Ilustraciones de cubierta e interior: © Juan Carlos Bonache, 2019

Diseño de cubierta: Dâctilos

Diseño de interior: dtm+tagstudy

© Editorial Planeta, S. A., 2019

Avda. Diagonal, 662-664, 7ª planta. 08034 Barcelona

www.edicionesminotauro.com

www.planetadelibros.com

Todos los derechos reservados

ISBN: 978-84-450-0801-0

Depósito legal: B. 27.054-2019

Impreso en España

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

ÍNDICE

Nota especial sobre el lenguaje empleado	9
Introducción	11
HERE COMES A NEW CHALLENGER!	15
SOY UN PADRE O UNA MADRE GAMER	15
JUGANDO CON UN BEBÉ	37
APRENDER JUGANDO	57
VER VIDEOJUEGOS	83
MI HIJO QUIERE SER E-SPORTISTA	103
MI HIJO ME DA SIEMPRE UNA PALIZA	127
DISPAROS, SANGRE Y OTRAS COSAS PROHIBIDAS	145
JUGAR YA NO ES LO QUE ERA	163
JUEGOS VIEJUNOS	183
MODO DIFÍCIL	203
Unas palabras a modo de despedida	217
Sim parents: deluxe edition	219

HERE COMES
a NEW
CHALLENGER!



Llevo jugando a videojuegos desde que tengo uso de razón, como quien dice. Cada año que pasa encuentro nuevos juegos, nuevas excusas para poner a prueba mi habilidad con los mandos, para descubrir nuevos mundos e historias o para alucinar con unos gráficos que le parecerían de ciencia ficción a mi yo del pasado. Tengo más de cuarenta tacos y sigo jugando y no tengo intención alguna de dejarlo. Sigo pendiente de todos los anuncios de nuevos juegos del E3. Intento estar al día con todas las novedades que van apareciendo (algo materialmente imposible, ya que no hay tiempo para tanto). También sonrío emocionado con las filtraciones sobre nuevas consolas. Y aunque muchas novedades son cíclicas (hemos vivido muchas cosas), me dejo llevar por la emoción que transmiten los vídeos en los que anuncian juegos nuevos. Soy lo que antes habrían llamado «el tipo ese rarito que se pasa el día con la consola» o lo que ahora se conocer por un gamer.

Por ese motivo, lo primero que pensé al enterarme de que tendríamos un hijo fue: «Por fin alguien con quien poder jugar a la consola». Un nuevo contrincante en el *Street Fighter* al que

enseñarle las técnicas ancestrales con las que manejar al personaje con soltura y realizar combos brutales. Ese segundo mando que tenía guardado en el cajón, destinado únicamente a las esporádicas visitas que aparecían por casa, iba a tener por fin una utilidad real. Así que puedo decir que mi hijo nació con un mando bajo el brazo.

Este sentimiento es el que tienen todos los padres gamers del mundo. Porque no tienes un hijo, tienes una oportunidad de transmitir todo lo que has aprendido tras tantos años delante del monitor o la tele del salón. Somos una generación nacida del ocio. Nos hemos moldeado con las hostias de Schwarzenegger en el cine, con la emoción de las películas de Spielberg o con las epopeyas espaciales de *Star Wars*. Pero, además, los videojuegos nos han formado. Esas tardes en las recreativas nos han hecho madurar más que varios profesores juntos. Las merendolas jugando a la Mega Drive o la Super Nintendo con tus amigos. O el frenetismo esquizofrénico de *Doom*. Somos gamers, y si tenemos un hijo es para que coja el segundo mando. *Here comes a new challenger!*

Pero no todo van a ser alegrías en esta nueva partida que has iniciado. Tu periodo de ocio se ha visto reducido de forma dramática. Donde antes tenías toda la noche para jugar, ahora la tienes para cambiar pañales o dormir al peque. Pero no pierdas la esperanza. En este libro encontrarás consejos con los que podrás combinar la educación de tu hijo y su mantenimiento diario (esto incluye sus dosis mínimas de alimentación e higiene) con tu ocio favorito. Porque es posible tener un hijo y seguir jugando a videojuegos sin morir en el intento. A menos que juegues a *Fortnite*, en cuyo caso sí que vas a morir en el intento. Muchas veces.

Pero para otro grupo de vosotros, queridos padres y madres, tener un hijo será la oportunidad de recuperar al gamer que lleváis en vuestro interior. Quizá, hace ya siglos, jugabais durante miles de horas a *Tetris* en la NES (hasta el punto de soñar con las piezas) o a *Street Fighter* en los recreativos del



como *Uncharted 4*. Lo importante es vivirlo en familia, porque en cada partida suceden cosas que merecen la pena ser contadas. Y mejor aún, que merecen la pena ser vividas. Por eso es importante empezar a vivirlas a su lado. Que tu hijo te explique cómo le ha ido. Si ha encontrado algún bug, si ha vivido un momento divertido, o solo que te diga cómo va mejorando en la forma en que controla al personaje. Pero, sobre todo, hacer del videojuego una herramienta de comunicación y no de separación.

Se ilumina la pantalla indicando que un nuevo jugador se ha unido a la partida. Quizá sea tu hijo que empieza a jugar contigo, o puede que sea el caso contrario, que tú recuperas el gusanillo del videojuego y coges el mando después de mucho tiempo para sorpresa suya. En cualquiera de los dos casos, este libro pretende ayudaros, padres y madres, de forma modesta, a utilizar el videojuego en la relación con vuestros descendientes. Aunque sea solo a través de las pequeñas anécdotas que viviréis al utilizar el videojuego en vuestro plan educativo. Se trata de un proceso muy personal, en el que cada familia pone unos límites distintos. Este libro no trata tanto de hablar de esos límites, sino de cómo disfrutar del tiempo que decidáis compartir con vuestros hijos con un mando en la mano.

Los videojuegos son acción, adrenalina, puntería y reflejos. Pero también son perseverancia, aprendizaje, concentración, gestión y ganas de mejorar día tras día. Ahora solo toca apretar el botón Start, porque la diversión está a punto de comenzar.

¡PREPARA EL SEGUNDO MANDO!

Hasta este momento el segundo mando estaba guardado en un cajón del mueble de tu salón, esperando la ocasional visita de algún amigo que se animase a echar una partida contigo. Hay algunos afortunados que juegan con su pareja, pero por desgracia ese no es tu caso. Por ese motivo, es posible que haga meses que no le das uso a ese segundo mando, relegado al olvido por culpa del online. Pues ahora que eres padre o madre, ese

barrio. O cazabais Pokémons con vuestras robustas y fiables Game Boys. En algún momento de vuestras vidas, con el aumento de responsabilidades, el paso a la universidad, el tiempo que os exige el trabajo y miles de cosas que han podido surgir, os habéis ido alejando de este ocio que tantas horas de diversión os ha dado. Y a medida que pasaba el tiempo, ibais pensando que estabais más y más fuera. Cuando lees sobre novedades te das cuenta de que ya van por *Final Fantasy XV*, cuando lo dejaste en *Final Fantasy VII*. Pasas de haber jugado a *Resident Evil 2* a darte cuenta de que han sacado un remake, unos cuantos spin off y siete películas por el camino. El mundo en el que antes te encontrabas como en casa (incluso te sentías el número uno, como cuando derrotabas a todo el mundo a una partida a *International Superstar Soccer* en la SNES) se ha vuelto hostil. Cuanto más tiempo has pasado alejado de los videojuegos, más raro se ha vuelto todo. De pronto, ya nadie habla de *Monkey Island*, *Destruction Derby* o las Memory Card. Todo es *Fortnite*, *League of Legends*, *Rainbow Six Siege* o *Rocket League*. Nombres que, en el mejor de los casos, te suenan de haber oído por la tele o haber visto jugar por casualidad. No te preocupes. Aquí eres bienvenido. En este libro, donde podrás volver a conectar con el gamer que llevas dentro de tu corazón. Disfrutarás de una nueva oportunidad para encontrar ese juego que te haga recuperar al chaval que jugaba a la Game Boy en la parte de atrás del coche. Y qué mejor que hacerlo junto a tu hijo.

Tanto si mantienes la afición como si la perdiste por el camino, el objetivo de este libro es el de utilizar los videojuegos como forma de unión con tu hijo. Desde el que es muy gamer que solo juega a *Fortnite* durante horas, hasta el que juega a *Stardew Valley*. El videojuego es una forma de comunicarse con tu entorno y contigo mismo. Puedes crear ciudades con *Minecraft*, ser el jugador más competitivo del mundo con *League of Legends*. O disfrutar de aventuras clásicas de toda la vida como *Thimbleweed Park*, o también de experiencias casi cinematográficas

segundo mando ya tiene dueño oficial. El amigo que pasa por tu casa a disfrutar un rato tendrá que traerse su propio mando si quiere jugar.

Para ti empieza una nueva partida plagada de emociones, nervios y diversión. Por momentos parecerá un videojuego de plataformas, cuando debas esquivar todas las peligrosas piezas de Lego y juguetes que se apoderarán de tu salón, o un juego de deportes cada vez que bajes al parque con la pelota, o un shooter en primera persona cuando tengas que esquivar los meados del bebé proyectados directamente hacia tu cara, o incluso un simulador estratégico, como cuando debas organizar tus horarios y el número de pañales disponibles para poder pasar el fin de semana fuera de casa. Otras veces será un survival horror, cuando veas a tu hijo lloriquear por toda la casa porque no le has dado doble ración de helado de postre. Pero siempre será especial, y distinto.

Tener un hijo es transmitir una parte de ti mismo, y los videojuegos forman parte de la memoria emocional de toda una generación que empezó a fascinarse por universos recreados con píxeles en las recreativas. Es una responsabilidad, pero también una oportunidad de diversión. Piensa en todos los juegos que han pasado por tu vida y cómo los jugará por primera vez cuando los descubra. ¿Intentarás que participe en tus juegos viejunos o serás tú quien se actualice con las novedades? ¿Comprarás una consola como premio cuando se haya portado muy bien o aprovecharás la excusa para actualizarla y poder jugar tú? Todas las opciones están sobre la mesa. En este libro esperamos ayudarte a maximizarlas.

Pero por ahora empecemos por lo fácil. Vamos a intentar actualizarte lo más rápido que podamos. Este no será solo un ejercicio de jugar con tu hijo, sino también de devolverte al terreno de juego. ¿Estás listo para volver a coger el mando?

PADRES E HIJOS EN LOS VIDEOJUEGOS

No hay muchos casos en que padres e hijos compartan aventuras en un videojuego, pero aquí hay algunos ejemplos que te pueden servir como guía a la hora de iniciar tu nueva responsabilidad.

DIDDY KONG (DONKEY KONG JR.): el clásico viejuner por excelencia que te hará viajar a tiempos pasados. El hijo de Donkey Kong tiene que rescatar a su padre de un pérfido Super Mario, que había sido el héroe en la primera entrega y ahora se ha convertido en el antagonista. A partir de este juego, Diddy Kong se convirtió en un personaje con todas las de la ley teniendo incluso su propio juego de karts para Nintendo 64 (*Diddy Kong Racing*).



ATREUS (GOD OF WAR): puede que Kratos no sea el mejor ejemplo como padre, pero hay que reconocer que la aventura que vive junto a su hijo lo curte a base de bien para el resto de su vida. La dosis de matanza y sangre puede que no sea la más indicada para un niño, o que Kratos no lo llame por su nombre en ningún momento («boooooooooooy»), pero si te lo tomas como metáfora sobre la dificultad de comunicarte con tu hijo puede que tenga mucho más sentido en tu vida diaria.

JAMES DOMINIC FENIX (GEARS OF WAR): el protagonista de *Gears of War 4* no es ni más ni menos que el hijo de Marcus Fenix. Una saga de soldados que deben hacer frente a los Locust con tal de salvar a la humanidad. En tu caso puede que lo que le transmitas a tu hijo sea algo más modesto y con menos épica. Quizá no tengáis que salvar al mundo con vuestras acciones. Pero, bueno, para eso está el *Gears of War*, ¿no?

BOWSER JR. (SUPER MARIO SUNSHINE): quizá la relación padre-hijo más entrañable de la historia de los videojuegos. Porque, claro, Bowser es el malo del juego, pero también es un padre maravilloso. Bowser Jr. solo imita a su padre lo mejor que puede. El chaval no tiene la culpa de que su padre quiera secuestrar a Peach una y otra vez. También nos sirve como recordatorio de que nuestros hijos van a imitarnos en todo lo que hagamos, así que ándate con cuidado. Cuando vayas a soltar una palabrota o gritarle a la tele porque tu equipo ha fallado un penalti, acuérdate del pequeño Bowser.

OPTIMIZAR EL TIEMPO: LAS ACTUALIZACIONES

La actualización de las consolas es el principal drama de los padres modernos. Tras varias semanas de trabajos intensivos consigues sacar treinta minutos contados para jugar con la consola. Toda una hazaña que celebras como si te hubiera tocado la lotería. Te preparas para jugar mientras en tu mente distribuyes el tiempo para poder aprovechar hasta el último segundo. Porque tu tiempo libre, cuando eres padre, es el material más preciado del mundo. Empiezas a hacer cálculos. Un par de minutos como mínimo para buscar el maldito mando porque a saber dónde lo habrá dejado el crío la última vez, otro minuto para que se encienda la consola, dos minutos de periodo de carga... Con eso ya tenemos cinco minutos. Casi un veinte por ciento de tu tiempo gastado en pura burocracia lúdica. Da igual, aún tienes tiempo para...

Ese rostro blanco que hay en tu salón no es el de un fantasma. Es tu cara cuando ves en la pantalla un mensaje terrorífico:

**«DESCARGANDO
ACTUALIZACIÓN,
TIEMPO DE ESPERA:
1 HORA (Y SUBIENDO)»**

Todo tu meticuloso plan se ha ido a la mierda por esa inesperada actualización. Buscas un botón, de forma desesperada, que diga algo como «me importa un comino esta actualización, necesito jugar. Por favor, te lo suplico, consola. Déjame jugar». Pero no hay manera. La consola es como la profesora de un internado inglés de mediados de los cincuenta, completamente inflexible.

Derrotado, incluso humillado por tu propia consola, dejas el mando en el sofá. Te tumbas a su lado, impotente, dispuesto a mirar con ojos llorosos durante los próximos veinte minutos cómo se descarga esa odiosa actualización.

Hace tiempo que las consolas ya no son esos aparatos que eran parecidos a una tostadora, con mecanismos sencillos en los que metías la tostada en una ranura, le dabas al botón y ya funcionaba. Las consolas de ahora son como seres vivos que necesitan de mimos y cariños continuos. Una planta que debes regar casi cada día. Las consolas se han convertido con el paso de los años en Tamagotchis. Como cualquier ser vivo, requiere de una serie de cuidados:

- Enciende la consola al menos una vez al día. Que se mueva. Si fuera un perro tendrías que sacarlo a pasear, ¿no? Las actualizaciones son como sus meadas, tiene que aliviarse al menos un par de veces al día.
- También es importante que no dejes de lado los juegos, porque a veces no se actualizan de forma inmediata hasta que los cargas. Así que tienes que sacarlos también de paseo. Como los profesionales del paseo de perros que llevan cincuenta chuchos a la vez con un lío inextricable de correas.
- Si no has podido sacarla de paseo esa semana y sabes que vas a jugar, no olvides encender la consola con dos horas de antelación como mínimo. Ten en cuenta que no puedes pillar a la consola de improviso para ponerte a jugar, no son maneras. Ten un poco de educación, por favor.
- Por último, como idea general. Si tu consola se siente ignorada, no pretendas que te devuelva cariño. Si la tienes apagada durante semanas, acabará como el Tamagotchi,

mustio, triste y azul. Las consolas también tienen un corazoncito (de silicio, para ser más precisos).

LOS JUEGOS SON TUS NUEVAS MASCOTAS

Como decía antes, las consolas y los juegos se han convertido en pequeñas mascotas que demandan tu atención, con sus parches y actualizaciones continuas. Pero, por otro lado, han aparecido en el mercado una serie de juegos desde hace ya algunos años (en su mayor parte gratuitos) que se han convertido en las mascotas que más atención requieren de todas. Como la oruga gritona de *Los Simpson*, que exige cuidados y mimos a todas horas anunciándolo con alaridos desesperantes.

Los videojuegos exigen tu atención permanente. Te piden conectarte a ellos a todas horas, o por lo menos una vez al día. Como una mamá pájaro que tiene a sus criaturas piando para que les dé un gusano para comer. Juegos como *Fortnite*, *Hearthstone*, *League of Legends*, *Rocket League*, *Candy Crush*, *Arena of Valor* utilizan diferentes estrategias para que vuelvas a cargarlos una y otra vez. Estas son algunas de las opciones que te encontrarás:

- Conéctate cada día para obtener nuevas misiones: en el mundo de los videojuegos lo que tiene más valor ya no es tu dinero, sino tu tiempo. Una forma de mantener tu atención es darte misiones cada día, como una excusa para jugar más partidas y, de paso, obtener algún premio. El juego solo quiere que te pases por allí para recoger la misión, aunque normalmente tendrás un tope de misiones en tu inventario. Si no las completas, no podrás recoger una misión nueva y, por tanto, no podrás tener más premios. Hazte una lista de esos juegos, porque vas a perder fácilmente el ritmo y las misiones diarias.

- Conéctate para seguir jugando: es la versión negativa de estas estrategias, la que te castiga por conectarte demasiado y no te deja jugar a menos que pongas un poco de dinero. Podrían entenderse como las recreativas de hoy en día, si en su momento las recreativas hubiesen tenido la primera partida gratis. También existe la opción de seguir jugando a base de ver anuncios, lo cual exige todavía más tiempo.
- Conéctate para conseguir premios: la opción más sencilla. Te conectas y te dan una moneda del juego o algún objeto extra. Pero no creas que es tan sencillo, ya que en estos juegos no solo se te pide que te conectes, sino que te exigen que haya una continuidad. Por ese motivo, si te vas conectando todos los días a lo largo de una semana, los premios son cada vez más golosos. Eso sí, como no te conectes una vez, tienes que volver a empezar en la escala de premios.

CÓMO ACABARSE UN ASSASSIN'S CREED SI NO TIENES TIEMPO PARA JUGAR

La saga *Assassin's Creed* se ha vuelto conocida por representar enormes mundos abiertos en los que el mapa está repleto de pequeños marcadores que indican misiones principales, secundarias, terciarias, de recadero y alguna misión de lavar la ropa y comprar papel higiénico para el día siguiente. Es abrumador por completo. Si hace mucho que no juegas, parece que ni teniendo toda una vida por delante tendrías tiempo para pasarte todas las misiones que hay. Y encima, para colmo, en un mes sacarán un DLC con dos mil misiones nuevas.

Si por algún motivo has decidido enfrentarte a un *Assassin's Creed*, lo primero que tienes que hacer es aprender a planificar tus partidas. Esto ya no se trata de un simple juego con el que pasar el rato, estamos hablando de un trabajo aparte de los dos que ya tienes (el que te da dinero y el que te da tu hijo). Un trabajo cuya

única remuneración serán los logros que vayas desbloqueando y de los que podrás ir alardeando. Incluso se rumorea que tener el último logro de según qué juego es algo que puedes incluir en el currículum como muestra de perseverancia.

Con juegos así de largos hay que marcar un calendario que te permita, de forma realista, acabar la partida. Y no va a ser fácil. Tendrás que repartir tu tiempo entre misiones del juego, misiones en casa y misiones en el trabajo. Toda tu vida se convertirá en ir enlazando una misión con otra. Pasearás por la calle temiendo que cualquier tendero te pida por favor que le traigas diez cebollinos para poder hacer un cocido a cambio de unas monedas. Para conseguir tu propósito, debes ser constante. Calculadora en mano, tienes que dedicarle una tarde a la planificación de la semana. Ten siempre a tu lado una libreta donde tengas escritas las misiones pendientes de cumplir (en cualquier faceta de tu vida). Pero muy importante: no te atiborres a secundarias, por muy golosas que sean. No olvides que tu objetivo principal es acabarte el maldito *Assassin's Creed*.

Antes de encarar un nuevo juego, es importante saber cuánto tiempo de tu vida te va a acaparar. Servicios como howlongtobeat.com te permiten planificar qué juegos son más adecuados con tu nuevo perfil familiar. Tan solo debes introducir el juego y te ofrecen una estimación de lo que se tarda en completar el juego principal, con extras, o bien cuando te vuelves loco y lo quieres hacer al cien por cien. Para que te hagas una idea te ofrecemos algunas duraciones de referencia:



**ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: JUEGO 40 HORAS,
COMPLETISTA 119 HORAS¹**

**GRAND THEFT AUTO V: JUEGO 31,5 HORAS,
COMPLETISTA 79,5 HORAS**

**FINAL FANTASY XV: JUEGO 28 HORAS,
COMPLETISTA 50 HORAS**

**BLOODBORNE: JUEGO 35 HORAS, COMPLETISTA 77,5
HORAS²**

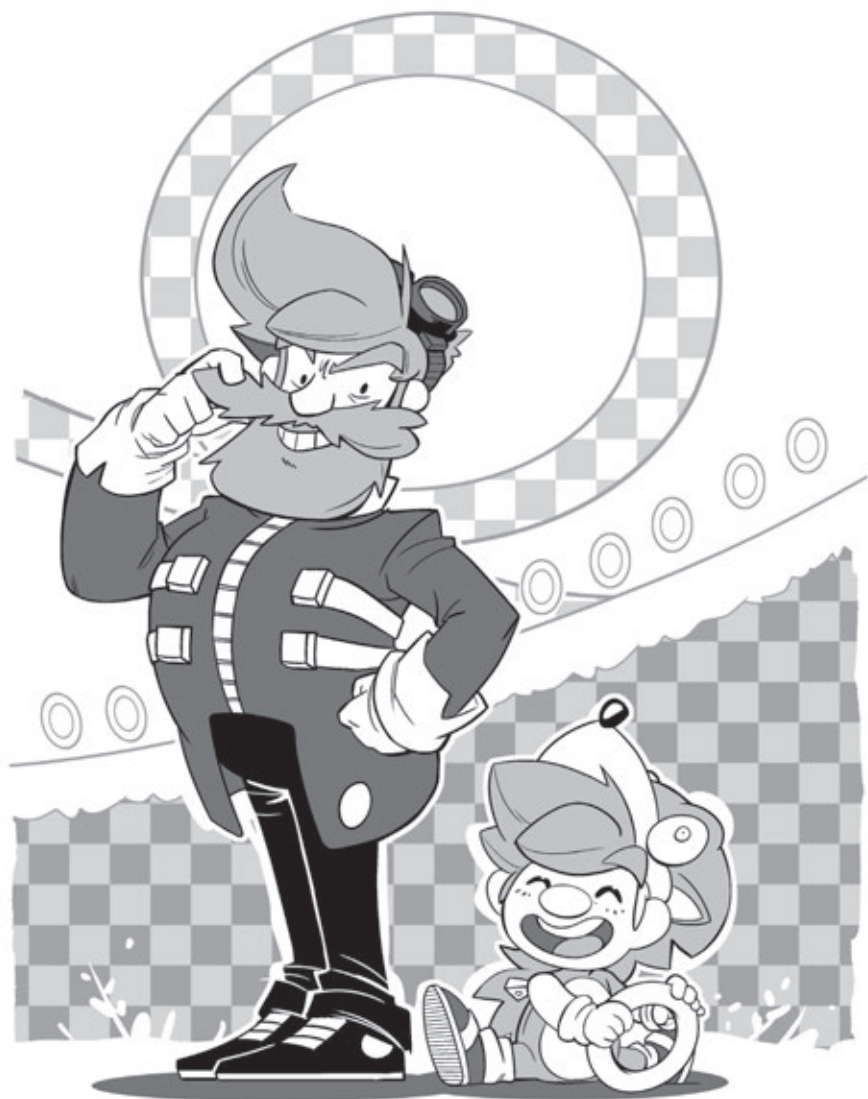
**SUPER MARIO ODYSSEY: JUEGO 12,5 HORAS,
COMPLETISTA 61 HORAS**

Con estos recursos podrás decidir si tienes tiempo para un *Assassin's Creed* o bien optas por algo más asequible. Por cierto, no olvides añadir un par de horas extra al tiempo que indican, por una mezcla de torpeza adquirida, niños que pasan por delante de la tele o salones hechos un desastre que hay que organizar dos o tres veces cada día para poderlos transitar sin perder un pie.

LOS WALKTHROUGH

Ahora que sabes cuál es la duración aproximada del juego, te las prometes muy felices porque podrás aprovechar el próximo puente para finalizar ese juego que acabas de comprar después de

-
- 1 Si te diese la vena por completar todos los juegos de la saga deberías tener disponibles unas 583 horas, poco más de 24 días a tiempo completo.
 - 2 En el caso de los Souls habría que multiplicar por dos la duración por casos graves de desesperación e incapacidad de superar a tus rivales con el mando.



mucho tiempo. Pero no te das cuenta de que la cifra que tienes en mente es una media, y que todavía hay juegos que te trasladan a una de las experiencias más temibles de tu pasado como jugador: quedarte atascado. De pronto recuerdas la sensación de no tener ni remota idea de qué hacer a continuación para seguir avanzando en el juego. Te pasas horas vagando por el mapa, repitiendo las mismas acciones una y otra vez. Como un señor mayor perdido en una discoteca de moda. Por suerte, es algo muy poco habitual en los juegos de hoy en día (que prácticamente te llevan de la mano del principio al final), pero a veces se presentan situaciones complicadas, como derrotar a ese rival que se te ha vuelto imposible o cómo llegar al otro lado del maldito barranco de fuego. De pronto, ya no tienes tiempo para acabar el juego y todo tu plan se va al traste.

Que no cunda el pánico, esto no es como en el pasado, cuando estabas completamente solo ante una situación así. Bueno, en todo caso tenías alguna de las guías que vendían para pasarte aventuras como *Monkey Island*, *King's Quest* o *Heart of China*. O esperar a que escribiesen un especial en *Micromanía* en el que explicasen cómo pasarte el juego. En aquellos años mirar la solución era una especie de sacrilegio que todos cometíamos en privado. Pero a estas alturas de la vida, deberías haberte dado cuenta de que no hay nada malo en mirar las soluciones para matar a un monstruo o pasarte una parte complicada del juego.

Ahora todo es tan sencillo como buscarlo en YouTube. O quizá te guste más la vieja escuela y prefieras alguna de las guías que pueblan internet. Pero normalmente es mucho más rápido ver cómo alguien se pasa ese monstruo para entender mejor cómo lo ha hecho. Así que invierte un momento en ver cómo juegan otros para saber cómo desatascarte y seguir con tu plan. No sufras, no estás haciendo trampas, estás recorriendo un atajo moralmente permitido para poder acabarte el juego y cuidar a tu hijo en la misma tarde.

APRENDE A JUGAR EN FÁCIL

Hay que empezar a desterrar un mito que nos ha perseguido a todos los jugadores desde tiempos inmemoriales. Jugar en fácil es para torpes. Vale, quizá lo sea un poco, pero también es el modo más indicado para personas que no tienen quinientas horas para aprender a manejar con soltura el combo ataque-defensa-ataque doble que te permite derrotar a ese jefe final específico. Fácil no solo quiere decir «no tengo ni idea de jugar a videojuegos», sino que también significa «voy a hacer lo mismo invirtiendo mucho menos tiempo porque tengo cosas que hacer, como por ejemplo educar a mi hijo y ordenar la casa».

«Juego en fácil, ¿algún problema?» debería ser la actitud vital del padre moderno. Porque es mejor jugar así que no jugar en absoluto. Recuerda: no hay deshonra en jugar en fácil. Repítelo como si fuera un mantra. Aunque hay juegos que no te van a permitir este pequeño atajo hacia el final del juego, como *Bloodborne* o *Sekiro: Shadows Die Twice*. En general todos tienen en mente un modo en el que los rivales más que pegarte te rozan con cierta fuerza. Recuerda: no hay nada malo en jugar en fácil. Es más complicado quitarse de encima todos los prejuicios que hemos ido adquiriendo con el paso de los años. Y, oye, si te lo pasas en modo ultramegaimposible (en el que los rivales te matan con la mirada), pues mejor. Pero al final las dos mil quinientas horas invertidas en ello pues quizá no te cundan en tu día a día, porque el resultado es muy similar (a lo sumo te darán una palmadita en la espalda a modo de trofeo reluciente en tu perfil de jugador).

Además, en modo fácil te aseguras de que vas a llegar al final (se acabó el tener a medias cuatro de cada cinco juegos que empiezas), y puedes centrarte mucho más en la narrativa del juego y en disfrutar de esas maravillosas vistas que te habría sido imposible contemplar de tener que soportar la tensión de que te maten a cada paso. De acuerdo, se pierde emoción y mucho factor de reto (básicamente todo). Pero al menos te has

podido acabar el juego. Y si te gusta, te lo pondrás en normal. Que para eso es tu juego y haces lo que quieras con él. Ahora, mira tu reflejo en la pantalla apagada del televisor. Repite una y otra vez conmigo: «No hay nada malo en jugar en fácil, no hay nada malo en jugar en fácil, no hay nada malo en jugar en fácil»...

LOS INICIOS SON COMPLICADOS

Lo más difícil a la hora de empezar un juego de cero es el principio. Entre que aprendes cómo funcionan las mecánicas, para qué sirve cada botón (de los doscientos que tiene ahora el mando) y te explican el universo, pierdes con facilidad dos o tres valiosas horas. Como mínimo. Por eso lo mejor son los juegos que se pueden empezar a jugar de inmediato, sin prolegómenos que te hagan perder tiempo, como sucede en *Bloodborne*, que pese a ser tremendamente difícil en cuanto empiezas a jugar, te pones en marcha sin pérdidas de tiempo.

Es importante que cuando vayas a empezar un juego nuevo, reserves toda una tarde. Una vez controles la mecánica y los tipos de niveles y misiones que te plantea el juego, podrás organizarte con facilidad cada sesión. O también descubrirás si el juego incluye dos mil horas de vídeo que te impiden continuar jugando cada dos pasos (es buen momento para recordar con cariño a Hideo Kojima).

Aunque pienses que jugar a un juego nuevo es algo excepcional, a poco que estés suscrito al Game Pass de Xbox o a PlayStation Now, de pronto tendrás centenares de juegos a tu disposición. Y es en ese momento en el que te percatarás de la enorme pereza que produce empezar un juego sin saber nada de él, más aún con todo el tiempo que te suelen exigir.

Pero si los inicios son difíciles, los finales son peores. Hay que tener perseverancia para no dejar un juego a medias. Aunque conozcas su duración, debes ser fiel y no dejarte cegar por otros juegos que van saliendo durante ese tiempo. Centrarte en tu objetivo, que no es otro más que acabar el juego. La constancia es la clave de cualquier gamer.

LA CRISIS DE LOS CUARENTA EN LOS GAMERS

Normalmente, con la crisis de los cuarenta, la gente se compra un coche muy deportivo o acude al gimnasio cinco días a la semana hasta ponerse como Jason Statham a tope de hormonas. Un cuarentón gamer, por lo general opta por montarse un PC Master Race con muchas luces de colores, un setup con un volante de lujo, un ratón más preciso que el bisturí de un neurocirujano y una pantalla 8K de muchísimas pulgadas. Es lo normal, tienes más poder adquisitivo que tu yo adolescente y en aquellos años solo soñabas con ir a la tienda de ordenadores y decirle al señor: «Quiero una configuración con todo a tope».

Así que esa torre gigante con refrigeración líquida es tu deportivo particular. No tienes tiempo para jugar, pero cuando lo hagas, lo quieres hacer a base de bien. Sin tonterías. Aunque también es normal que una vez tengas el equipo montado te preguntes: «Y ahora ¿qué hago con este pepino?». No te preocupes. La mejor solución es darle las llaves a tu hijo y que te guíe por esas carreteras que estás empezando a transitar. Si fuera por ti, entrarías en Facebook e intentarías buscar la unidad de CD para poner tu antigua copia de *Los Sims*.

El monstruo ha arrancado. Sus luces iluminan por completo la habitación, mostrando la cara de ilusión de tu hijo, que empieza a experimentar con todo lo que puede. Te ves reflejado en su rostro. Al fin y al cabo, te das cuenta de que todo esto lo haces para que reviva las experiencias que tú mismo has vivido. Para volver a sentir esa curiosidad, esa necesidad de hacer las cosas por ti mismo, de experimentar, de tener tu propio espacio en el mundo. Y en ese momento una lágrima cae por tu mejilla. Por la emoción, sí, pero también porque te das cuenta de que ya no vas a poder tocar ese ordenador en tu vida, porque ahora tiene un nuevo propietario.

CÓMO LEER ESTE LIBRO

Según el tipo de padre o madre gamer que seas, hay dos formas de entender el libro, pero las dos son compatibles entre sí. Tanto si mantienes la afición por el videojuego como si la abandonaste hace años, os une un mismo objetivo común: vuestros hijos.

Muy old school: mantienes relación con los juegos, aunque cada vez tienes menos tiempo para ellos. Con el paso de los años te vas dando cuenta de que los videojuegos son muy exigentes en cuanto al tiempo que requieren que les dediques. No solo para acabártelos (que también), sino simplemente para dominar las mecánicas de cada uno de ellos. Les puedes dedicar una hora casi cada día, porque te siguen gustando mucho, pero todo lo que pase de esa hora supone un sacrificio importante que a veces implica no cenar o no ducharte. Si eres así, quizá encuentres partes de este libro muy básicas. No te preocupes, es una sabiduría que puedes trasladar a tu primo, al que solo ves de vez en cuando en alguna cena familiar y que pertenece al grupo siguiente.

Jugabas al *Tetris* hace mucho tiempo: para ti los videojuegos son algo que asocias únicamente a tu infancia. En esa época probaste *Super Mario*, *Tetris* o *Pokémon*. Pese a que se han convertido en un recuerdo vago, les tienes mucho cariño a esos momentos frente a una pantalla, donde tu habilidad era lo único que separaba el éxito del fracaso. Pero desde entonces los videojuegos se han vuelto algo muy complejo, imposible de descifrar para ti. La buena noticia es que con este libro podrás ver que, pese a la aparatosa fachada y los «palabros» que se utilizan, la esencia

sigue intacta. Y que incluso hay juegos que son idénticos a los que jugabas cuando eras pequeño (si no directamente los mismos, como con las consolas mini que se han puesto de moda). Este libro lo puedes leer como una oportunidad para recuperar al niño o la niña que llevas en tu interior. De perder el miedo a esos juegos modernos que tanto te apabullan y encontrar tu pequeño remanso de paz en el mundo del videojuego.



