

# LA HORA TOST

dime que  
te encantan  
😊

Gina Tost  
Twitter @ginatost



David Navarro  
Ex editor de Marca Player

## Opinión

### La filosofía Nintendo

La filosofía Nintendo consiste en no frustrar al jugador. Que los niños no se sientan mal cuando juegan a un juego en el que les meten balazos en la nuca, o cuando se caen por un precipicio evitando hamburguesas gigantes que intentan comerles. Tampoco deben sentirse mal si se les dice que tienen que cumplir una misión en 3 minutos y se les termina el tiempo. Lo han intentado, han participado, y esto es lo que importa, ¿no?

Nuestros personajes ya no mueren. Los malditos caen por precipicios, se cortan, se mutilan, son mordidos por zombies o son acribillados por un malo más feroz que no nos permite avanzar hasta que no gastemos todas las balas de nuestra pistola mientras vamos andando a oscuras por un bosque. En nuestros tiempos, el juego se para y nos rescata del trauma un menú de "continue" o un ángel volador. Entonces seguimos en el mismo punto en el que estábamos (algunas veces con pistas para los pequeños lerdos) o incluso el juego nos deja un poco más adelante por si nos cuesta. No vaya a ser que nos oigan llorar en el Ventrilo.

¡Maldita sea! ¡Si hasta el juego de Doritos Crash Course te permite avanzar si te quedas encallado en más de cinco intentos en un trocito del recorrido!

¿Estamos locos?

Recuerdo la recreativa de Donkey Kong en la que Mario tenía que rescatar a la princesa Peach del mono evitando barriles y martillos. Creo que no conozco a nadie (que no sea un maldito maniaco depresivo y tenga una entrada de un piso a base de gastárselo en recreativas) que haya pasado de la primera o segunda pantalla. ESO era dificultad. Te dejabas tu paga en llegar a la segunda plataforma (si eras de los buenos). Si ya subías al primer piso eras el amo del recreo y los niños te regalaban su merienda. ¡Qué tiempos!

No poder morir en un videojuego convierte a Walter Day en la ramera de Billy Mitchell y Steve Wiebe. Como si Cliffy B cambiara sus lancers por una paleta del Scribblenauts. Como si en Theme Hospital la gente llegara directamente curada. Como si Kojima dejara de obsesionarse con las cajas de cartón y las usara solamente para su gato como hace la gente normal. ¡Malditos referentes freaks!

Atentamente, Gina Tost

PD: Las mujeres no morimos por sangrar una semana al mes, pero prefería llamarlo "La filosofía Nintendo" a "Los Comunistas en nuestra consola". Llamadme conservadora.



## ESTO NO ES UNA DESPEDIDA

Toda buena noticia tiene su reverso. Por cada cosa buena que te pasa, es probable que haya algo que no te guste del todo. Comienzo ahora una nueva etapa, en la que trabajaré en un proyecto nuevo, muy ilusionante para mí. Esa es la buena noticia.

La mala, muy mala, que por ello tengo que dejar Marca Player. Tengo que dejar la revista en la que más he crecido profesionalmente. Os tengo que dejar a vosotros, los fieles lectores que habéis apoyado desde el principio estas hojas de papel repletas de amor por los videojuegos. Y tengo que dejar a mis compañeros que, con el paso del tiempo, número a número, se han convertido también en mis amigos.

Supongo que en cada línea que leéis se nota el buen rollo que ha habido siempre en Marca Player. Obviamente, el jefe es el jefe, y los 'curritos' somos los 'curritos' pero, por encima de eso, todos somos partícipes de las decisiones que se han tomado siempre, todos hemos tenido nuestra pequeña parcela para decidir, opinar y querer hacer la revista un poco más a nuestra manera, y siempre para mejorarla. Esa es la magia de Marca Player, lo que la hace tan especial y convierte el trabajo en un placer.

No me voy a poner a agradecer uno por uno a cada miembro del equipo todo lo que he aprendido de ellos, no tendría espacio en estas líneas. Simplemente puedo decir: GRACIAS A TODOS.

Me marcho con la satisfacción de haberlo dado todo en la revista para que mes a mes fuera un poco mejor. Creo que, en mi pequeña parcela, lo he conseguido, igual que todos mis compañeros.

Espero que muy pronto tengáis noticias mías, eso significará que mi nuevo trabajo marcha bien. Pero mientras, me paso a vuestro lado, al lado del lector, para seguir disfrutando de la que es, sin lugar a dudas, la mejor revista de videojuegos que se hace en España.



## GADGETS QUE MOLAN

### HTC Sensation XE

El terminal con Android de HTC que va de la mano con Beats Electronics. Así que tenemos un bonito pack con el Dr Dre para escuchar música en unos auriculares pequeños, pero molones.



### 3DS Expansion Slide Pack

Dotar a la 3DS de una segunda palanca de control. No se a vosotros, pero a mi me faltan dedos.



## Videojuegos

### Cool Spot

Cool Spot: Nadie bebe ya 7UP, pero la pastilla roja creada por Joanna Ferrone y Sue Rose llegó en 1990 para diversas plataformas. Nadie la entendió, pero todos hemos jugado.



### Doritos Crash Course

Con el objetivo de desarrollar videojuegos independientes, Doritos creó un concurso, y este fue uno de los vencedores. De lo más simple y adictivo que existe. Para Xbox 360.



### Donald Land

Este plataformas fue su primera aparición en un videojuego de Ronald McDonalds en 1988. Luego vinieron otros 3. Hasta que nos dio por imposibles.



#FOLLOW FRIDAY

@BoloMC

Retuitea todo lo que considera necesario, así que si quieres estar enterado en los videojuegos, basta con ver su timeline.

@FuKuy

Habla poco, pero cuenta lo necesario para ser un imprescindible en un timeline sobre videojuegos de Twitter.