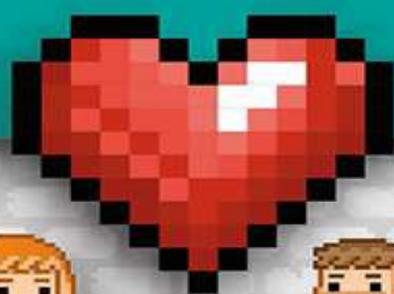


GUÍA DE LIGUE PARA GEEKS

ERIC SMITH

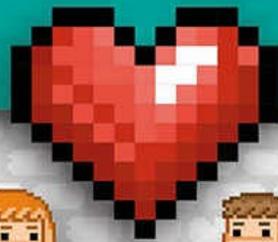


AVANZA POR CADA NIVEL DEL AMOR SIN MORIR EN EL INTENTO



GUÍA DE LIGUE PARA GEEKS

ERIC SMITH



AVANZA POR CADA NIVEL DEL AMOR SIN MORIR EN EL INTENTO



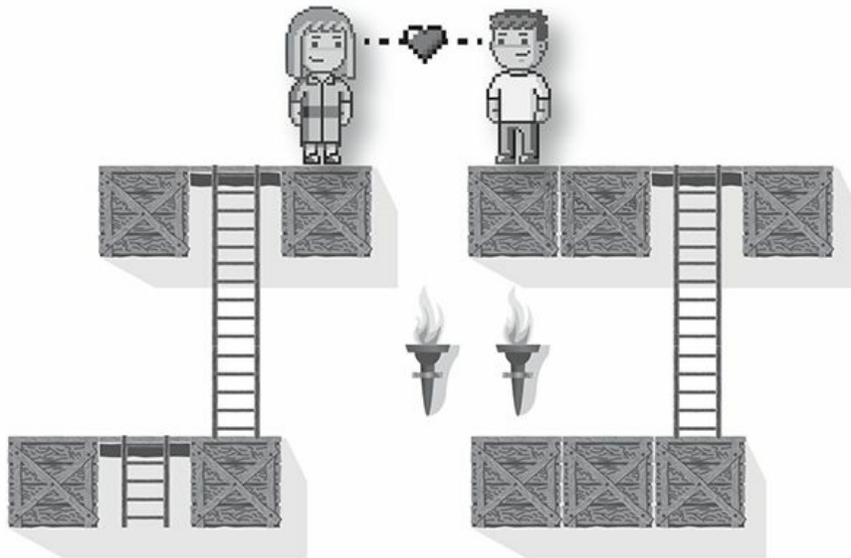
LA GUÍA DE LIGUE PARA GEEKS

ERIC SMITH

**TRADUCIDO POR
HUGO LÓPEZ ARAIZA BRAVO**

ERIC SMITH

GUÍA DE LIGUE PARA GEEKS



EDICIONES B

MÉXICO · BARCELONA · BOGOTÁ · BUENOS AIRES · CARACAS · MADRID · MONTEVIDEO · MIAMI · SANTIAGO DE CHILE

Para Miguel Bolívar, Patrick Cassidy, Darío Plazas, Tim Quirino, y Michaelangelo Ilagan,
por todos esos días y noches llenos de

- ◆ StarCraft
- ◆ Diablo
- ◆ Halo
- ◆ Goldeneye
- ◆ Magic: The Gathering
- ◆ Pokémon
- ◆ *El Señor de los Anillos*
- ◆ Call of Duty
- ◆ *Futurama*
- ◆ Final Fantasy XI
- ◆ *GamePro*
- ◆ Gears of War
- ◆ Star Wars y Star Trek
- ◆ World of Warcraft

...mientras hablábamos de chicas. Esto, amigos míos, es para ustedes.



INTRODUCCIÓN

Bienvenido,
Jugador Uno

Jugador Uno, no quiero mentirte al principio de este libro, pero, ya que estamos en eso, tampoco a la mitad ni al final. Esto no es Portal y no te voy a tentar con promesas dulces. Dentro de este tomo juguetón, ilustrado y lleno de referencias, yace un verdadero desafío, una aventura épica que te llevará por el mundo peligroso y a veces lleno de desastres de las citas modernas: tan peligroso como Ceti Alpha V, tan confuso como *Crisis en las tierras infinitas* y tan desafiante como los niveles de las Zonas Especiales en Super Mario World.

Las citas han cambiado. El arte de escribir largas y sentidas cartas tipo «me gustas mucho» ha sido sustituido por el mensaje de texto de ligue. Gracias a Google y a Facebook, las citas a ciegas en realidad ya no existen. Las miradas anhelantes del coqueteo se están quedando atrás mientras la gente se siente cada vez más cómoda enviando puntos suspensivos en una ventana de chat, y con las citas en línea como la nueva norma, los conceptos como «cortejo» y «caballerosidad» comienzan a ser un poco obsoletos.

Ha habido días en que, como el gamer envejecido que se aferra a su Game Boy original con su pantalla desgastada, he anhelado una época más sencilla, los viejos tiempos en que uno podía entrar a una sala de chat en America Online, preguntar «edad/sexo/locación» e inmediatamente encontrar un alma gemela. Era una época anterior a los toques en Facebook y los mensajes directos en Twitter, cuando necesitabas hablar cara a cara con quien te gustaba para que se fijara en ti o por lo menos pasarle una notita que dijera algo como: «¿Te gusto? Tacha sí o no».

Como un niño enamorado, yo siempre escribía un «tal vez» ahí sólo para mantener el interés.

Así que, ¿cómo son las citas en un mundo en el que la gente, hasta cierto punto, ya no las tiene? ¿Cuándo se vuelven cercanos virtualmente por medio de mensajes en lugar de hacerlo en persona, durante una cena? ¿Cuándo una llamada para decirles a tus amigos cuánto te gustaría verlos esta noche, o una larga pausa antes de preguntarle a alguien si quiere pasar, se reemplaza con un mensaje que dice «...ke ase? ;-)?»?

Al acoger las reglas tradicionales, te vuelves anticuado en el mundo moderno. Mejor aún: actualizar esas tradiciones para la era moderna.

La tecnología y los dispositivos con los que nos han bendecido definitivamente nos

han hecho la vida más fácil y nos llevan a cumplir los sueños más dementes de Gene Roddenberry. Pero por mucho que la tecnología moderna y el internet hayan hecho que el mundo se sienta un poco más pequeño, también han logrado separarnos. No necesitas buscar muy lejos para encontrar evidencia: hay una aplicación llamada FaceTime sólo para pasar tiempo cara a cara.

De niño, me proyectaba en los videojuegos (como lo conté alguna vez a detalle en el diario literario en línea *BygoneBureau*). Cuando jugaba un RPG, si me daban la opción, siempre rebautizaba a los personajes. En *Chrono Trigger* siempre era Crono, y a su mejor amiga, Lucca, le puse Darlene por una chica que ha sido mi amiga íntima desde los ocho años. Robo, Frog, Ayla y Magus han recibido una variedad de nombres a lo largo del tiempo, siempre en honor a la gente más cercana a mí. ¿Y la enamorada de Crono, Marle? La rebauticé en honor a varias chicas que me gustaban y, más tarde, a varias novias. Cuando estaba jugándolo de nuevo, pero en mi iPhone, en el momento de rebautizar a Marle en honor a mi querida en turno, abrí los ojos: este RPG sobre viajes en el tiempo de hace casi dos décadas me ha acompañado durante todas mis relaciones románticas, y me ha dado lecciones valiosas sobre ser valiente (Crono va por la chica y la salva), aprender a aceptarse a uno mismo (acusan a Robo de mal funcionamiento, de estar descompuesto), no rendirse en el amor (Robo no encuentra pareja hasta trascender en el tiempo) y superar el pasado (Frog se recupera de la desgracia de haber defraudado a la reina Leene).

Tecnología, juegos, mundos fantásticos, personajes superheróicos... todo eso me encanta. Sigo siendo un hombre de treinta años un poco incómodo que tiene un traje de Jefe Maestro y juega *Chrono Trigger* en su iPhone, y no me molesta para nada. Porque uso la tecnología como herramienta, no como muleta.

Verás, hay una razón por la que los geeks siempre leemos el libro, la novela gráfica o la serie de cómics antes de ver la película basada en ellos, reconocemos la serie original antes de checar el refrito y nos tomamos el tiempo de jugar con cartas de *Magic: the Gathering* y figuras de *Warhammer 40,000* antes de probar las numerosas adaptaciones en videojuego. Honrar la tradición, comprender la manera en que eran las cosas originalmente —y por qué— hace que aceptar las ideas modernas sea aún mejor. El mismo principio aplica al hablar de los refritos de *Battlestar Galactica* y *Doctor Who* o de conocer a esa persona especial. En este libro exploraremos las lecciones grabadas en los píxeles, códigos, ecuaciones y flujos de datos del canon geek; enseñanzas de la vieja escuela sobre amor y relaciones, honor y atracción, corazones rotos y pérdidas que han soportado el paso del tiempo (y el viaje en el mismo).

Este librito te retará, Jugador Uno, a cargar las reglas de citas tradicionales en el sistema operativo del mundo moderno de las citas. Esta aventura te pondrá a prueba. Te molestará, enfurecerá y frustrará, pero como todas las buenas aventuras, si la emprendes

por las razones correctas, la experiencia es la recompensa. Tu travesía está por comenzar, Jugador Uno, y te deseo suerte.

Es hora de presionar «start».





CAPÍTULO 1

Elige tu
personaje:
la aventura
comienza



Qué gusto verte, Jugador Uno. Acomódate en el sillón; toma algunas de esas papas y algo de Mr. Pibb (ya sé que querías Pepsi, pero Mr. Pibb estaba de oferta). Luego abrimos unas cervezas; por ahora querrás tener la mente despejada.

Bueno, los dos sabemos por qué estás aquí. Estás cansado de vivir la vida en modo monojugador; estás buscando a un Jugador Dos. Tal vez ya trataste de reclutar una pareja en el bar o la cantina local, pero terminaste regresando a casa solo. Tal vez aún te falte hacer la primera jugada en ese ajedrez en tres dimensiones que son las citas. Antes que nada, relájate. Claro, estás ansioso por comenzar la búsqueda de tu smizmar, pero Roma no se construyó en un día, ni siquiera Roma Espacial, donde Kirk, Spock y McCoy lucharon en la arena de gladiadores. Antes de montar la silla y cabalgar hacia la aventura con mapa en mano y espada larga envainada al hombro —antes aun de que gastes algunas valiosas piezas de plata en antorchas, dagas y un bastón de tres metros (para buscar trampillas)—, tienes que evaluar brevemente tus estadísticas y revisar tus habilidades.

Esto es lo que pasa, Jugador Uno: es terriblemente importante que te conozcas a ti mismo y averigües qué es lo que quieres antes de comenzar a salir con alguien. De lo contrario, sólo vas a perder el tiempo. Ejemplo: la mayor parte del drama que sufren los personajes en la serie de Final Fantasy podría evitarse si tan sólo supieran quiénes son y qué están buscando. Claro, ese drama vuelve al juego interesante, ¿pero quién necesita agravantes en la vida real? (E incluso como gamer podrías haberte ahorrado arrastrarte por calabozos y repetir niveles si hubieras sabido que —*¡spoiler!*— Tidus, en Final Fantasy X, era un sueño.)

Piensa en los héroes clásicos del canon geek: James T. Kirk, Han Solo o Batman. Cada uno de ellos es exitoso en lo que se empeña, ya sea explorar galaxias remotas, contrabandear polizones fuera del Imperio o luchar por la justicia guerrillera en Ciudad Gótica, porque, a fin de cuentas, su misión viene de una convicción profunda y personal arraigada en su identidad. Eso es lo que los hace tan geniales, tan seguros de sí mismos,

y es la razón por la que nos gustan, y aunque los personajes con los que te encuentres en el mundo de las citas no sean (esperemos) tan sórdidos como Jabba el Hutt ni estén tan locos a la Arkham como el Guasón, de todos modos necesitas un fuerte sentido de identidad para sobrevivir. Es como le dice el Oráculo a Neo en *Matrix*: «Conócete a ti mismo». (Bueno, tal vez Sócrates lo dijo antes, pero el punto es el mismo.)

Así que antes de hablar de citas, hay que hablar de *ti*. Evaluemos tus fortalezas y debilidades, averigüemos dónde deberías plantar tu bandera en el reino de las citas y — como este capítulo se trata de inflar tu confianza a niveles de John Constantine— usemos esos rasgos para moldearte como una máquina de citas genial e imparable.



Nota para la chica geek

Ni hay que mencionarlo, pero lo haré de todos modos: también hay geeks con cromosomas xx. Si eres una chica geek y te estás preguntando si este libro es para ti, la respuesta es sí... con restricciones. La mayor parte de la información en estas páginas está escrita con el geek masculino en mente, pero gran parte de ella también aplica a las mujeres, como identificar tu subtipo geek particular (página 21), hacer conversación (página 44), planear una cita (página 79) o lidiar con las secuelas, sean buenas o malas (página 150). A fin de cuentas, hace mucho que pasaron los tiempos en que una chica no podía invitar a salir a un chico. Puede que tengas que hacer algunos ajustes de género, como saltarte la sección de vello facial, pero confío en que puedas manejar eso. En cuanto al contenido específicamente masculino, también hay cosas de valor para ti. Es una ventana a la mente del chico geek, un vistazo a los obstáculos en los que tiene que dar doble salto para llegar a ti. Quizás podrías bajar el nivel de dificultad un poco, pero no demasiado... tiene que *ganarse* una puntuación alta.



Y bueno, ¿qué clase de geek eres?

Ser geek significa muchas cosas, Jugador Uno. La definición evoluciona constantemente. Lo que alguna vez fue un término despectivo para una persona socialmente inepta ha sido recuperado por una comunidad orgullosa de portar el título, una comunidad compuesta de gente como tú y como yo. Somos excéntricos, entusiastas, inteligentes y, a veces, un poco incómodos.

Pero también estamos *particularmente bien preparados para las citas*. Es verdad, y te diré por qué: cuando ves más allá de la etiqueta, un geek es, antes que nada, alguien ferozmente apasionado por algo específico. Ya sean historietas, videojuegos, películas o los últimos dispositivos, un geek real tiene una pasión que lo consume probablemente al punto en que se convierte en una parte seria de su estilo de vida. (Damas geeks: por favor perdonen mi uso del pronombre masculino, pueden estar seguras de que la mayor parte de mis generalizaciones sobre geeks también aplican a ustedes. Vean «Nota para la Chica Geek» en la página anterior).

Buenas noticias para los geeks: esta capacidad para la pasión es una ventaja total en las citas cuando se trata de experiencia. Significa que somos leales, caballerosos, creativos y excelentes para recordar hasta los detalles que parezcan más triviales, cosas muy buenas en una relación. Y la reapropiación de la identidad geek en manos de la geekez, significa que «geek» ya no nos estigmatiza automáticamente como alguien tímido e incómodo (pero para los que sí lo sean, no se preocupen, también estoy para apoyarlos).

Tu pasión geek específica es algo a tener en cuenta al buscar un nuevo romance. Obviamente, si encuentras a alguien que venga del mismo planeta Clase M que tú, tendrás mucho terreno común para construir una relación. Pero no dejes que tus pasiones maten tu destino: si adoras los comics, lo más probable es que salir con alguien que los deteste no sea la mejor idea. Por otro lado, si mantienes tu mente abierta, puedes descubrir que tienen otros atributos en común: un desdén mutuo hacia las «primeras» tres películas de *Star Wars*, quizás, una devoción por el rock indie desconocido o la convicción de que los zombis rápidos en realidad no son zombis. Pueden haber excepciones, así que no cierres las compuertas de la cápsula demasiado pronto. El amor, como la naturaleza —y por favor lee esto con la voz de Jeff Goldblum en *Jurassic Park* — *se abre camino*.

Conocer tu tipo de geek también te ayudará a darte cuenta de tus fortalezas (¡y tus debilidades!) para las citas. Así que echemos un vistazo a los distintos tipos de geeks, averigüemos a cuál perteneces y determinemos las fortalezas, debilidades y habilidades especiales de tu clase particular de personaje. Aquí los encontrarás divididos en tres categorías clave: Geeks de cultura pop, Tecnogeeks y Geeks académicos, y las

fortalezas, debilidades y habilidades especiales que es típico encontrar en cada fenotipo. Las habilidades especiales están ordenadas según su frecuencia en la población humana en general: +1, arriba del promedio; +2, superior, y +3, muy superior.

LISTA DE HABILIDADES ESPECIALES

Como geek, tienes muchas cualidades admirables de las que la mayoría de los normales carecen. Para ayudarte a identificar tus habilidades especiales (para que las puedas usar para el bien, como Hal Jordan, no para el mal... como también lo hizo él. ¿Te acuerdas cuando se convirtió en Parallax? No seas así. No podrás redimirte volviendo a encender el sol), aquí hay un inventario de los dones y las habilidades encontrados usualmente en el acervo genético geek. Después lee sobre los distintos tipos de geeks en las páginas 27-33, para averiguar cuáles de estas herramientas es más probable que encuentres en tu cinturón multiusos.

Oficial de comunicaciones. Hubo un tiempo —allá en la Primera Edad, tal vez— en que los geeks sólo podían compartir su amor en persona, por columnas de correspondencia o por —sorpresa— teléfono *fijo*. Pero en estos tiempos, la comunicación electrónica prácticamente te permite fusionar mentes, como vulcano. Los geeks con este talento saben compartir ideas y mantener conexiones sociales por muchos medios: mensajes, Skype, chat, blogs, redes sociales, comunidades virtuales y (pronto, esperamos) ondas subespaciales.

- Usa este talento para: Iniciar un romance en línea (ver Capítulo 2), mantener una relación entre citas u obtener consejos de varios contactos.
- No uses este talento para: Abrumarla por encimoso, invadir su privacidad o molestar a alguien que ha dejado claro que no le interesas. LeChuck tiene mala fama por hacer esto en los juegos de Monkey Island. Aunque, como pirata y muerto viviente, dudo que tenga los medios para usar cualquier forma de comunicación moderna.

Curador. Todos los geeks coleccionan, pero el curador sabe cómo *elegir*. Si tienes esta habilidad, eres capaz de limpiar la paja y encontrar lo mejor. Ya sea en un río de libros o un mar de páginas de internet que pretendan ser el próximo BoingBoing, localizas lo bueno y no pierdes tiempo con los ceros (excepto Mega Man Zero, Monster Zero, Hero Zero, la Zona Zero y Dimension Zero).

- Usa este talento para: Escoger un regalo que concuerde con sus gustos e inclinaciones, presentarle los mejores ejemplos de tus propios intereses o ayudarle a jerarquizar sus elecciones de cultura pop.
- No uses este talento para: Criticar los libros, películas o programas de televisión que le gusten, reorganizar su lista de Netflix o evitar probar cosas nuevas que te sugiera. Nunca tomes la actitud «gordo de las historietas». («El peor [sustantivo] del mundo»).

Pensamiento profundo. A causa de la exposición prolongada a conceptos científicos o a la ficción salvajemente especulativa, has desarrollado la capacidad de ir más allá de los hechos, los números y las ecuaciones (por mucho que las queramos) y ver las *implicaciones* que tienen para el mundo, el universo y la realidad misma. Donde otros ven árboles, un geek con este rasgo ve toda la luna boscosa de Endor.

- Usa este talento para: Tener conversaciones profundas y filosóficas con ella, trazar conexiones sorprendentes entre lo trivial y lo cósmico o alentarla a compartir sus sueños y aspiraciones.
- No uses este talento para: Hacerte el sabelotodo, evitar la charla trivial o denigrar la escases de cultura científica de los demás. A algunas personas les gusta la ciencia de verdad mientras que a otras les encanta Michael Crichton, y ambos son divertidos.

Sensor empático. Gracias a esas experiencias inmersivas que los ponen dentro de la mente de una amplia variedad de personajes, algunos geeks destacan al entender las motivaciones ajenas. ¿Qué esperarías de alguien que juega como vampiro manipulador un día, le ayuda a Kratos a vengar a su familia al día siguiente y luego se mete en un feroz debate sobre las causas por las que los superhéroes mutantes son temidos y odiados por aquéllos a quienes han jurado proteger?

- Usa este talento para: Mostrar que comprendes su punto de vista, expresar placer genuino por sus éxitos y logros o contarle historias de las personas que hay en tu vida.
- No uses este talento para: Decirle lo que está pensando, suponer que lo que infieres de la conducta de los demás siempre es correcto o desmenuzar y disminuir sus emociones. Emula los rasgos de los buenos personajes telepáticos, como Abe Sapien y el Profesor X, y resiste el impulso de ser como Loki o Aquaman. (El segundo ejemplo no es malvado, pero no deberías perder el tiempo hablando con delfines).

Recordar minucias. Estadísticas, hechos, reglas, identidades secretas, principios

científicos... todo geek carga consigo una selección de ellos en la cabeza. Sin embargo, ser capaz de usarlos cuando se necesitan no es una habilidad que tengan todos.

- Usa este talento para: Referirte a una estadística sorprendente para iniciar una conversación interesante, recordar su cumpleaños, su color preferido y otros detalles sostiene-relaciones o conectarte con ella en temas que les interesen a ambos.
- No uses este talento para: Escupir números y datos como si fueras algún tipo de híbrido vulcano-robot, presumir tu conocimiento sobre temas desconocidos que no le importan o demostrar que siempre tienes la razón.

Amo del dinero. Algunos geeks logran aprovechar sus talentos para poder conseguir dinero ilimitado, como, digamos... Bill Gates. Pero para la mayoría de nosotros, nuestras obsesiones tienden a superar nuestro presupuesto (oye, las historietas salen *cada semana*). Un geek con este talento ha dominado el arte de exprimir cada centavo hasta que pida piedad, todo para mantener el estante de juegos lleno y las luces encendidas.

- Usa este talento para: Planear salidas espectaculares con un presupuesto limitado, demostrarle tu responsabilidad fiscal, idear regalos atentos que valgan más que su etiqueta.
- No uses este talento para: Criticar cómo gasta su dinero, imponerle un veto a cualquier gasto que salga de tu nivel de confort o importunarla para poder ahorrarte unos centavos.

Sentido de aventura. Pasas horas de aventuras virtuales para... bueno, dilo tú. Buscas películas cuyas tramas sean incomprensibles incluso con subtítulos. Haz estas cosas suficiente tiempo e inevitablemente un ansia de experiencias nuevas y diferentes inundará tu mundo en la vida real. Ese extraño restaurante con los platillos impronunciables, el nuevo club en el que tocan bandas de las que nadie ha oído hablar o la chica distante en el café que siempre está garabateando en su libreta son misterios por resolver para ti.

- Usa este talento para: Hacerle sentir que puedes ver la magia en la situación más monótona, planear citas sorprendentes e inolvidables o convertir un obstáculo inesperado (calle incorrecta, restaurante cerrado o un ataque de orcos) en una experiencia interesante.
- No uses este talento para: Criticarla por querer hacer algo «normal», evitar una conducta responsable (como presentarte a tiempo y planear con anticipación) o ponerlos a ambos en un riesgo innecesario.

Solucionador. En el mundo material, pocos problemas pueden ser resueltos, por ejemplo, empujando grandes bloques de piedra para alzar un portón de hierro. Sin embargo, los geeks que pasan mucho tiempo pensando en soluciones a problemas virtuales o teóricos pueden desarrollar un don para macgyverear también los problemas reales. A veces una tonelada de conocimiento técnico o científico facilita este rasgo, y otras veces se manifiesta como la terca negativa a rendirse hasta encontrar una solución creativa.

- Usa este talento para: Ayudarle a averiguar cómo hacer todos sus pendientes en un solo viaje, improvisar un juguete para su gato usando lo que esté sobre la mesa o meter todos los platos en el lavavajillas sin bloquear el flujo de agua y jabón.
- No uses este talento para: Intentar reparar algo suyo que de hecho no puedas reparar, microgestionar cada aspecto de la cita o decirle a ella y a todo mundo que están haciendo mal cualquier cosa.

Sabelotodo tecnológico. Cierta nivel de comodidad con la tecnología es la marca de distinción del geek (y, hay que admitirlo, es necesario para cualquiera que quiera lograr lo que sea en el siglo XXI). Sin embargo, con este rasgo puedes superar rápidamente la respuesta programada de Roy en *The IT Crowd*: «¿Ya trataste de apagarlo y encenderlo de nuevo?», y llegar a la raíz (o directorio raíz) de la mayoría de las fallas electrónicas.

- Usa este talento para: Arreglar su computadora, teléfono, lector electrónico y iPod (si te lo pide), aconsejarla al comprar dispositivos electrónicos o enseñarle a corregir problemas técnicos (si todavía no sabe cómo).
- No uses este talento para: Hacer cambios en sus aparatos sin permiso, ser esnob a causa de su falta de pericia o resistirte a aprender de ella si sabe más que tú. (Y si sabe Shaq Fu, saltate hasta el Capítulo 7 en la página 179).

Mente abierta de par en par. Es un instinto humano repeler lo extraño, lo diferente o lo desconocido. Pero es instinto de geek preferir eso a lo ordinario, lo mismo, lo predecible. Un geek con este rasgo nunca «juzga un libro por su portada», ya sea un DVD de anime empaquetado con un ninja con cabeza de gatito y ojos grandes en la portada o una vecina atractiva con acento extraño y un corte de pelo peculiar.

- Usa este talento para: Mostrar lo razonable que eres, compartir experiencias extrañas y únicas que has tenido o presentarle nuevos conceptos e ideas.
- No uses este talento para: Demostrar lo cosmopolita y extraño que eres, superar sus anécdotas con historias propias o ahuyentarla con intereses raros antes de que te conozca en serio.

Lo mejor de la cultura pop es que convierte a todos en geeks. Hay mucho que disfrutar (y adorar e idolatrar) en el mundo de las historietas, las películas y la televisión. Varios tipos de geeks entran en esta categoría, cada uno con sus pasiones particulares. ¿Cuál eres tú?

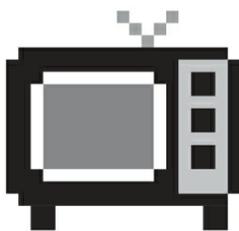


El Fan de los comics

Fortalezas: Ya sea que te refieras a tu colección como «novelas gráficas», «*manga*» o «las buenas historietas de antaño», es probable que tengas ciertas características, como una imaginación poderosa (una especie de necesidad cuando tus personajes preferidos mueren, vuelven, viajan a dimensiones alternas, se convierten en zombis, etcétera) y ser paciente (esperar el próximo número no es fácil) y ferozmente leal, un campeón respecto a los personajes y las series que has seguido desde que los comics tenían precios muy accesibles.

Debilidades: Puedes ser sobreprotector (claro, el primer número de *Action Comics* va en una vitrina de vidrio, pero la mayoría de las cosas —y de la gente— estarán bien aunque no esté totalmente impecable). A veces te pones demasiado a la defensiva (esto viene de tener que alzar la voz por ese personaje desconocido que te encanta y que todos tus amigos odian). Y, hay que admitirlo, sí tiendes a ser demasiado crítico (en los comics, los escritores y artistas cambian de proyectos como de calcetines, así que siempre hubo alguien que «lo hacía mejor»).

Habilidades especiales: Curador +3, Recordar minucias +2, Amo del dinero +3.



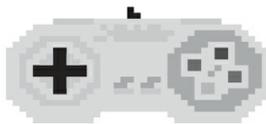
El geek de cine y televisión

Fortalezas: Si eres este tipo de geek, probablemente seas un romántico. Los efectos especiales y destellos del lente son geniales, pero en última instancia, son los arcos dramáticos entre los personajes lo que te atrae (admítelo, todavía sigues emparejando a Mal y a Inara). También tienes muy buena memoria. Recuerdas las cosas importantes: la primera cita, el primer beso, la primera canción que Fry aprendió a tocar en el holofónor en ese episodio de *Futurama* (¡como dije, las cosas importantes!). Aplica esto a tu aniversario, el cumpleaños de tu novia y los nombres de todos sus amigos y estarás de perlas.

Debilidades: A pesar de la animación por computadora, las películas y los videos son inherentemente más realistas que los demás medios. Así que recuerda que la vida rara

vez sucede con arcos narrativos estructurados, personajes secundarios sin motivaciones propias y un desenlace pulcro en noventa minutos o menos. Y una advertencia para los que hacen campañas epistolares a favor de nuevas temporadas de programas desdeñados por los estudios: las relaciones no son como *Jericho* ni como *Padre de familia*. Cuando terminan, terminan, y ninguna cantidad de quejas por internet las traerá de vuelta.

Habilidades especiales: Sentido de aventura +2, Sensor empático +3, Recordar minucias +2.



El Gamer

Fortalezas: Al igual que los fans de los comics, los gamers son dedicados y leales, pero también buscan novedades (después de todo, hasta los MMO como World of Warcraft se estancan si no tienen parches ni expansiones). Si eres un gamer, constantemente estás en misiones y subiendo de nivel, un instinto competitivo que encaja con la emoción de la caza en el mundo de las citas.

Debilidades: Tu lado flaco como gamer es la tendencia a fusionar a las chicas de la vida real con tus damiselas en peligro virtuales. Piensa en las chicas más como PNJ (Personaje No Jugador): son quienes te dan *misiones*, no *recompensas*. Mejor aún, piensa en ellas como cojugadoras: si tan sólo puedes encontrar la manera de estar en el mismo equipo, son ustedes dos contra el mundo.

Habilidades especiales: Sensor empático +1, Sentido de aventura +3, Solucionador +2.

TECNOGEEKS

Los geeks y la tecnología están intrínsecamente conectados (¿o enchufados?). En cualquier caso, incluso dentro de la comunidad geek están aquéllos cuya facilidad con la tecnología los convierte casi en magos. Después de todo, ya sabemos lo que dijo Arthur C. Clarke sobre la tecnología y la magia.



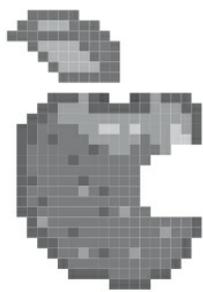
El geek de internet

Fortalezas: Memes, videos de YouTube, GIF animados, redes sociales y blogs. Sabes cómo usar la red para encontrar cosas nuevas geniales, lo que te da ventaja sobre cualquier tema que vaya desde planear primeras citas hasta mantener fresca una relación. Para ti es importante estar al tanto de lo que sucede en el mundo a tu alrededor, así que es probable que tengas mucho de qué hablar con tu persona especial, y disfrutas preservar los pequeños momentos, ya sea porque son especiales (una primera

cita) o no (una foto mal iluminada del cielo con el contraste subido al máximo). Al igual que Paul Bettany en el personaje de Chaucer en *Corazón de caballero*, tomas parte activa en registrar la historia que se desarrolla ante tus ojos. Y, si tienes suerte, resultas igual de encantador.

Debilidades: No deberías esperar que tu cita disfrute la cena romántica después de que hayas barrido Yelp para encontrar el mejor restaurante, encontrado una oferta en Groupon y tomado una linda foto de la comida para subirla a Instagram. Todo eso está bien, pero llega el punto en el que digitalizar tu vida puede interferir con vivirla, Jugador Uno. Así que bájale al blogueo, a las descargas y a la lectura de fuentes para que puedas disfrutar la vida real en tiempo real con alguien real.

Habilidades especiales: Recordar minucias +3, Sabelotodo tecnológico +2, Mente abierta de par en par +1.



El geek de Apple

Fortalezas: Al típico geek de Apple no le asusta gastar mucho dinero en la última y mejor iteración de algún dispositivo portátil que ya tenga. Traducción para el mundo de las citas: no te asusta invertir mucho tiempo/dinero en algo (¡o alguien!) si de verdad crees que es lo mejor. ¡+1 en Fidelidad! Si formas parte de este séquito exclusivo, aprecias las interfaces intuitivas y amistosas y el diseño atractivo y llamativo. Te gusta mantener las cosas sencillas, prefieres evitar el drama y las complicaciones y tienes un sentido desarrollado del estilo, así como un buen ojo para las cosas finas... por lo menos cuando se trata de electrónica, y tal vez también en cuanto a diseño. Trata de mantenerte con tan buen estilo y calidad como el último iPhone. Recuérdalo siempre: Wozniak era la excepción. Jobs era la regla.

Debilidades: A veces la prisa por tener la versión 11.0 te hace olvidar lo mucho que te gusta la 10.7.5. El pasto del vecino no siempre es más verde, así que aprecia lo que tienes antes de decidir botarlo todo y perseguir lo que parezca mejor, ya sea un teléfono más lindo o una novia nueva. Además, a nadie le gustan los esnobs. Ningunear a quienes no tienen gustos tan refinados como los tuyos no te dará *likes* de tu dama, Jugador Uno (a menos que también sea una esnob, en cuyo caso, por favor no tengan hijos).

Habilidades especiales: Sabelotodo tecnológico +1, Amo del dinero +1, Curador +2.



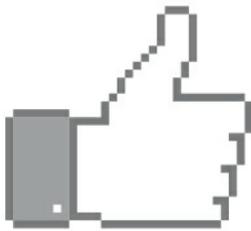
El geek de pc

Fortalezas: Mientras que los geeks de Apple son capaces de gastar toneladas de su botín en el último producto brillante, un geek de PC es quien lo construye solo, pieza por pieza. Como geek de PC, eres paciente. Te gusta saber cómo funcionan las cosas y pones mucha

atención a los detalles, y ése es un gran rasgo en las citas: a todo mundo le gusta que le pongan atención, y un deseo feroz por diseñar cosas con eficiencia te ayudará a ajustar a la perfección tu vida amorosa (como también lo hará saber dónde meter la RAM, si sabes de lo que hablo).

Debilidades: Es genial solucionar problemas, pero ten cuidado de no ser *demasiado* reduccionista. Recuerda que, técnicamente, las personas *no* son máquinas. Interactuar con humanos puede ser un asunto peludo, y no sólo en sentido literal. No todo lo que la gente dice y hace tiene sentido, y no todo problema humano tiene una solución lógica. Y hay algo más a tener en cuenta: no todo lo que *tú* hagas le parecerá lógico a la mujer a la que estás tratando de conocer mejor, sin importar lo racional que parezca en tu cabeza.

Habilidades especiales: Sabelotodo tecnológico +3, Solucionador +2, Amo del dinero +1.



El geek de redes sociales

Fortalezas: Puede que el geek de redes sociales no necesariamente esté obsesionado con el internet. Si eres uno de ellos, prefieres los canales que te *conectan* con él. Estás en Facebook, Twitter, Tumblr y cualquier otro artilugio virtual que te permita interactuar con los demás. Como lo sugiere el nombre, los geeks de redes sociales ansían interactuar con los demás y valoran mantenerse en contacto con un amplio círculo, lo cual es una espada vorpal de doble filo. Por el lado bueno, te hace estar más cómodo, ser más hábil que la mayoría de los geeks al comunicar tus pensamientos, ideas y opiniones y también desenredar la maraña de tus ideas y transmitir las, pero por el lado malo...

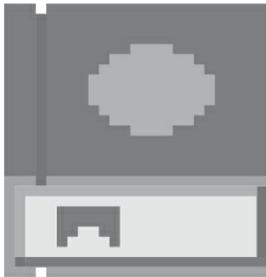
Debilidades: ...si no te cuidas, te aislarás de la gente que quiera pasar tiempo contigo. El truco es convertir tu tendencia a los toques y a las respuestas en conversaciones de la vida real. Y, al igual que el geek de internet normal, puede que tengas problemas para desenchufarte y no distraerte cuando estés cara a cara (a diferencia de FaceTime). Domina el arte de la conversación amigable en —y fuera de— línea para obtener mejores resultados (para más sobre citas y redes sociales, mira el Capítulo 3).

Habilidades especiales: Oficial de comunicaciones +3, Sabelotodo tecnológico +1, Mente abierta de par en par +2.

GEEKS ACADÉMICOS

Si eres un geek académico, probablemente no tengas tantas colecciones como un geek de comics, un geek de Apple o cualquiera de los geeks de cultura pop, aunque sin duda

tienes varias repisas llenas de volúmenes bien organizados de tu área de especialidad, sin mencionar un armario dedicado exclusivamente a batas de laboratorio... o quizás eso sólo lo tenga yo. No, la verdadera base de tu colección está en tu mente, y es más probable que te guste alguien con una conversación sólida o un intelecto destellante que cualquier otra cosa.



El geek libresco

Fortalezas: Te encanta leer, obviamente, y tienes muchos rasgos excelentes. Además de haber realizado diversas lecturas, como geek libresco casi siempre eres un gran conversador, eres creativo y bueno con las palabras, lo que puedes aprovechar en las citas para sumergir a una mujer en una conversación profunda en vez de la cháchara insoportable a la que los normales la someten. Encuentra

algo que le interese y acude a tu conocimiento para mantenerte firme en un intercambio libre de ideas (y, con suerte, de teléfonos). Mejor aún, ve a la biblioteca para profundizar tu conocimiento sobre los temas que le interesan y luego encandílala con tu dominio de ellos.

Debilidades: Si eres un bibliófilo, tus ojos irán al librero en cuanto entres a la casa de alguien por primera vez. Sabes que no debes juzgar un libro por su portada, pero no lo puedes evitar. Solamente eres humano (a diferencia de los protagonistas de la colección de *Crepúsculo* que estás juzgando con la mirada). En vez de tomar el gusto literario de alguien (o su falta de él) como señal de advertencia, úsalo como trampolín para preguntar cosas que vayan más allá del menú usual. Quizás haya algo que redima la saga de *Crepúsculo* que hayas pasado por alto. (*Spoiler*: no lo hay.)

Habilidades especiales: Curador +1, Sensor empático +2, Mente abierta de par en par +3.



Geek de historia y política

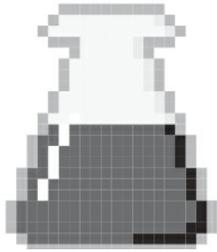
Fortalezas: Los geeks que disfrutan la política tienden a estar bien informados y llenos de opiniones. Tu amor por los hechos y la investigación te ayudará a conocer a la gente más allá de la superficie, y tampoco te asusta una buena discusión amistosa. Lo más admirable de todo: no importa a qué partido le vayas, te

importa lo que pasa en tu país y en el mundo, y no te da miedo buscar soluciones.

Debilidades: Los académicos tienden a interesarse más por la teoría intelectual de la política que por desmenuzar la babosa retórica del día a día, algo que está muy bien, pero aunque seas lo suficientemente listo para evitar los asuntos candentes en la plática, cuídate de no ir demasiado lejos o hacia un extremo desconocido. Las teorías de

economía política de Adam Smith pueden ser mucho más seguras que las de Glenn Beck, pero también mucho más aburridas.

Habilidades especiales: Oficial de comunicaciones +1, Pensador profundo +1, Recordar minucias +2.



El geek de ciencia y matemáticas

Fortalezas: Si te gustan las ecuaciones y los brebajes, entiendes en serio el mundo a tu alrededor. Eres centrado, curioso y escéptico y estás dedicado al método científico. Buenas noticias: ¡la experimentación también funciona en el mundo social! Haz experimentos. (Hipótesis: si esta chica se ríe de un chiste sobre la tabla periódica, es maravillosa. Resultado: ¡afirmativo!)

Debilidades: Ten en mente que el corazón es más que sólo un órgano que bombea sangre por el sistema circulatorio. No hay ecuación que pueda calcular el amor (siéntete libre de robarte esa frase para una tarjeta de San Valentín), así que tendrás que salir del laboratorio para realizar prácticas de campo. Recuerda que hay preguntas que no requieren una respuesta literal, o tal vez ninguna. (Ejemplos: «¿Qué estás pensando?» «¿Crees que sea más bonita que yo?» «¿Me veo gorda con esto?».)

Habilidades especiales: Pensador profundo +3, Solucionador +1, Mente abierta de par en par +2.

El conocimiento es la mitad de la batalla

No quiero ponerme como un sargento contigo, Jugador Uno, pero ya sabes lo que dicen sobre el conocimiento: éste es, ehm... responsable de por lo menos el cincuenta por ciento de tu éxito.

Afortunadamente, como eres un geek (y acabas de leer y absorber toda la información útil de arriba), ya sabes mucho. Todo lo que tienes que hacer ahora es meterte en la cabeza cómo canalizar tu vasto e impresionante conocimiento ñoño para ganarte la simpatía de una chica, y aquí estoy yo para ayudarte con un poco más de información crucial. Llamemos a la siguiente parte del libro «la *otra* mitad de la batalla».

¡ES UNA TRAMPA! TRES MITOS QUE ARRUIRARÁN EL JUEGO

Aunque no hayas tenido muchas citas, o ninguna, probablemente tengas *alguna* idea de

lo que buscas. Quizás estés esperando a que la chica de tus sueños cruce tu camino antes de que des un paso o quizás ya estás saliendo con alguien: tus amigos te presentan gente, tontean en sitios de citas y conoces gente en el bar local, pero tu mujer ideal simplemente parece no existir en ese contexto. ¿Por qué no puedes encontrarla?

Jugador Uno, tus instintos son correctos: la mujer a la que buscas *no* existe. Eres víctima de un truco mental que no es Jedi como resultado de años de películas, videojuegos, historietas y televisión diciéndote que ella está allá afuera y disponible. Estás atrapado en una Matrix de ilusiones, pero yo estoy por darte la pastilla roja. Así que sígueme por la madriguera del conejo mientras te revelo las tres ideas erróneas principales.

El problema de la princesa

Has tenido aventuras con Link, lanzado bolas de fuego con Mario y vuelto en el tiempo con Crono con el mismo propósito: salvar a la princesa.

Desde la era sagrada de los juegos en 8 bits, nos han bombardeado con escenarios que nos dicen que las mujeres necesitan que las salven, que cuando encuentres a una damisela en apuros, deberás reaccionar y ser un héroe, pero hay dos problemas principales con esta situación:

- **No es una princesa de verdad.** A menos que te muevas en los mismos círculos que las familias reales, es poco probable que hayas encontrado una princesa de carne y hueso. Y aunque sea así, quizás no necesita que la rescaten. Quieres salir con la mujer, no salvarla.
- **El chico bueno no siempre es tan bueno.** La mayoría de las veces, si tratas de enamorarla en momentos difíciles parecerás más repulsivo y desesperado que caballeroso. Sé un héroe real para las mujeres en todos lados, y no seas el tipo de hombre mencionado. Y por cierto, si constantemente te deja mensajes de que está en otro castillo... no le interesas tanto. Supérala.

El dilema mpdg

Después de ver *Todo sucede en Elizabethtown*, de Cameron Crowe, el crítico de cine Nathan Rabin acuñó el término «Chica de Ensueño Frenética y Mágica» (MPDG, por sus siglas en inglés: *Manic Pixie Dream Girl*), para describir al personaje de Kirsten Dunst. Explicó que una MPDG es una «criatura cinematográfica burbujeante y superficial que sólo existe para enseñarles a los jóvenes melancólicos y sentimentales a abrazar la vida y sus infinitos misterios y aventuras».

Este arquetipo no está estrictamente limitado al cine, aunque es fácil pensar en una gran lista de ejemplos en películas comerciales, como Penny Lane en *Casi famosos* o

Sam en *Tiempo de volver*. Están también Ramona Flowers, de la brillante serie *Scott Pilgrim*, de Bryan Lee O'Malley, y Charlie («la respuesta a todos los problemas del mundo») en *Alta fidelidad*, de Nick Hornby.

Ésta es la cuestión, Jugador Uno: por mucho que se haya romantizado este concepto, ignora el hecho de que las mujeres son seres humanos con sus propios problemas. Ellas no existen sólo para ti. Si estás considerando conseguirte una MPDG, detente. Primero conviértete en una persona entera, nunca deberías buscar una relación porque necesitas que alguien te ayude. Al igual que no se trata de salvar a la mujer, tampoco se trata de que la mujer te salve a ti.

El personaje de Clementine en la película de Charlie Kaufman *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* lo dice mejor: «Demasiados hombres creen que soy una idea, o que los completo, o que los voy a hacer sentirse vivos. Pero sólo soy una chica hecha mierda que busca su propia paz mental. No me asignes la tuya».

La desviación estándar imposible

Te entiendo, Jugador Uno. Has pasado mucho tiempo viendo mujeres perfectas en *Battlestar Galactica* (yo estaba loco por Número Ocho) y mirando fémimas con proporciones dementes en los comics. Puede que estas imágenes sean hermosas y enérgicas, pero la gente real no es así. Y si lo son, probablemente tengan fallas estructurales y necesiten ir al doctor de inmediato.

Como resultado del entretenimiento dirigido a la comunidad geek, todos hemos adoptado unos estándares realmente imposibles sobre cómo debería verse una mujer, pero no puedes esperar que las damas de la vida real se vean como personajes ficticios representados por actrices y aumentados con animación por computadora, efectos especiales, iluminación perfecta, Photoshop y dobles. Por ejemplo, muy pocas mujeres sanas tienen una cintura más pequeña que el cuello de una persona normal. Si tú mismo no inspiras a que te comparen con hombres como He-Man o James Bond, imagina cómo se sienten las mujeres normales cuando las comparas con She-Ra o Pussy Galore.

En el episodio «La fórmula de la venganza» de *The Big Bang Theory*, Howard Wolowitz confiesa que había pensado que sentaría cabeza con alguien parecida a Megan Fox en *Transformers* o Katee «Starbuck» Sackhoff de *Battlestar Galactica* que con Bernadette, la chica con la que está saliendo. Más tarde, una fantasía de Sackhoff le explica que su novio real es alto, guapo y rico, y que Howard debería salir con una chica maravillosa como Bernadette, que lo quiere, en vez de perder el tiempo fantaseando.

Howard aprende una valiosa lección de la que todos podemos beneficiarnos: si comparas a la gente que te gusta con un estándar de ensueño imposible, podrías perderte algo genial que está bajo tus narices.

REALIDADES PARALELAS: ¿SIEMPRE SALES CON PERSONAS DEL MISMO TIPO?

¿Cuántas veces tus amigos se han enamorado de alguien sin disponibilidad emocional? ¿Tus amigas se han quejado de que la persona que las tiene hechas un desastre tiene problemas con el compromiso? Es probable que hayas oído lo mismo varias veces e incluso de la misma persona, pues ha caído en un patrón del que no puede escapar. Es peligroso poner tu vida amorosa en *repeat*, Jugador Uno. Estrechar tus horizontes en cualquier aspecto de la vida, ya sea que hablemos de profesión, educación o amor, es malo. Y claro, también está el riesgo constante de cometer el mismo error una y otra vez.

Así que, al entrar o volver a entrar al reino de las citas, cuídate de no convertirte en el que comete el mismo error una y otra vez. ¿En serio quieres ser Bill Murray en *Hechizo del tiempo*?

Bueno, quizás sea un mal ejemplo y probablemente hayas contestado que sí, porque Bill Murray es genial y termina relacionándose con Andie MacDowell, pero entiendes la idea. Por encantador que sea Bill Murray, nadie quiere cometer los mismos errores una y otra vez y comenzar de cero siempre. Recuérdalo, aunque Phil Connors, el hombre del clima, al principio disfrutaba saber exactamente lo que le traería cada día, su circunstancia finalmente se convirtió en una pesadilla. Sólo superó el ciclo infinito cuando cambió su estilo superficial y adulator y forjó una conexión real con Rita.

O piensa en Ash, de *Pokémon* (mencionaremos al Ash de *El despertar del diablo* en otra ocasión). Su Pikachu tiene más personalidad que cualquier otro pokémon en todo el universo Pokémon, así que a nadie le sorprende que el pequeño amarillo sea su *pocket monster*. A veces, Ash necesita usar a otro pokémon, pero normalmente no lo hace hasta que le parten el trasero eléctrico al pobre Pikachu. A veces decidimos salir con el mismo tipo de persona una y otra vez porque nos resulta cómodo, fácil y familiar. Y cuando sale mal, nos preguntamos por qué. Así que no siempre elijas a Pikachu, Jugador Uno, sin importar lo tierna que sea su cola de relámpago. Prueba un Squirtle o un Charizard, a ver qué pasa.

¿REINICIAR O GUARDAR Y CONTINUAR? LECCIONES DE AUTOINVENCIÓN

Nadie es perfecto, Jugador Uno. Y en el canon geek, normalmente son los personajes fuera de la norma —aquéllos con dones extraordinarios y extravagancias cuestionables— los que lidian con el caos interno más grande. No sólo luchan por que los acepte la sociedad, sino también la gente que les gusta (a veces creo que hay más corazones rotos en los comics que muertes y resurrecciones).

El cambio puede ser bueno, a fin de cuentas, la evolución no es sólo para pokemones. Pero hay una diferencia entre cambiar de ropa y tratar de reescribir toda tu historia desde el inicio. ¿Cuántas veces han visto los lectores de comics que la «nueva perspectiva» de un personaje familiar borra por completo todo lo que lo hacía genial e interesante? ¿Cuántas nuevas versiones de personaje han desconcertado tanto a los fans que los escritores tuvieron que encontrar la manera de traer de vuelta a la versión clásica?

Los lectores experimentados de comics fácilmente pueden nombrar un montón de personajes que batallaron para resolver sus problemas y finalmente encontraron la manera de aceptarse a sí mismos. El mismo arco narrativo es popular en otras formas de cultura pop (sin mencionar la literatura seria, pero ésa es otra historia). Tú puedes hacer lo mismo. Aquí hay algunos ejemplos, tanto de éxitos como de fracasos, de los que todos podemos aprender.

Doctor Horrible: Pobre Billy. Su búsqueda por reinventarse incluye convertirse en supervillano, unirse a la Malvada Liga del Mal y, finalmente, vencer a Capitán Hammer. Al igual que se quiere cambiar a sí mismo, quiere cambiar a toda la humanidad. Desafortunadamente, eso se interpone en el cortejo de la chica que le gusta, Penny, una mujer dulce y de ojos brillantes que dedica su tiempo a ayudar a los menos afortunados. Al final —¡ *spoiler!*—, el Doctor obtiene lo que quiere... pero pierde a la chica de la peor manera posible: la mata por accidente.

La lección: Que esto sea una advertencia, Jugador Uno. Deja la creación de rayos mortales a los profesionales o tu posible novia podría *morir*. De manera más realista, tratar de esconder quién eres en realidad probablemente estalle en tu cara, y es posible que mate el romance antes de que empiece.

La Mole: De todos *Los Cuatro Fantásticos*, Ben Grimm definitivamente es el que se ve menos fantástico. Reed Richards, Susan Storm y Johnny Storm lograron verse humanoides, vestirse con atuendos sensuales y ajustados y, a la vez, adquirir superpoderes. ¿Ben? Él es un trozo enorme de roca naranja con shorts azules.

Ben batalla con su apariencia a lo largo de la serie, y su ansiedad a veces se amplifica por breves destellos de humanidad, pero finalmente se da cuenta de que es más de lo que aparenta. A lo largo de los años, Ben logra desarrollar relaciones con varias mujeres a pesar de su apariencia monstruosa, incluyendo a Alicia Masters, Debbie Green y Sharon Ventura, mejor conocida como Ms. Marvel.

La lección: Un exterior escarpado no romperá una relación. Sigue intentando y encontrarás a alguien que pueda a ver al héroe en tu interior.

Steve Urkel: En la clásica comedia noventera *Todo queda en familia* nos presentan a Steve Urkel, un adolescente peculiar que representa prácticamente todos los estereotipos geeks que puedas imaginarte. Tras años de intentar ganarse el cariño de su vecina Laura Winslow y fracasar, Urkel inventa un suero llamado «Jugo genial» que lo transforma en Stefan Urquelle, su *alter ego* ultraencantador.

Funciona por un rato. Stefan y Laura hasta se comprometen, pero la transformación está condenada al fracaso. Stefan es egoísta, pomposo y superficial. Al final, Laura le pide que se convierta de nuevo en Steve.

La lección: No hay atajos para el cambio. Tratar de encubrir tus defectos con una personalidad falsa sólo te hace ver superficial. Es mejor ser honesto con tus defectos, trabajar para mejorarlos y encontrar a alguien que te aprecie con todo y verrugas.

Bestia: Hank McCoy, del universo Marvel, tuvo una infancia difícil, pues fue un mutante bendecido con manos y pies enormes, incluso sus compañeros de clase le decían Maguila Gorila. Finalmente, su imagen de sí mismo recibió un golpe aún más fuerte cuando se transformó en la criatura hombrelobezca/felina azul y peluda conocida como Bestia.

¿Pero acaso deja que todo eso lo deprima o enloquece para destruir a esos humanos idiotas? No. Se convierte en activista político y usa su intelecto genial para inspirar el cambio y vencer a seres monstruosos y casi divinos. Ah, y Kelsey Grammer lo interpretó en la tercera película de los Hombres X (eso es más una *advertencia* que un *spoiler*).

La lección: ¡Trabaja con lo que tienes! Sacude lo que te dio tu madre. Cuando la gente saca las conclusiones incorrectas respecto a ti por superficialidades, no hay nada más dulce que probar que se equivocaron.

Barnell Bohusk: También conocido como Blackwing, Bohusk, al igual que Bestia, tuvo una infancia difícil. Como lo molestaban y lo apodaron Beak (Pico) por su apariencia de polluelo —su cara es un desastre y sus brazos parecen alas—, finalmente se inscribió al Instituto Xavier, donde se unió a los Hombres X y Bestia lo tomó bajo su protección.

Conforme se vuelve más seguro de sí, Bohusk se involucra con su colega mutante Angel Salvadore (más tarde conocida como Tempest) y se enamora de ella. Aunque su relación inicia como un reto (¿qué, no comienzan así muchas comedias románticas?), tarde o temprano florece para convertirse en algo genuino. La pareja tiene hijos, consiguen un departamento juntos y, francamente, es una de las pocas relaciones de historieta que no termina en un desastre épico.

La lección: Sal aunque no seas perfecto. Bohusk estaba lejos de ser el mutante más confiado, carismático o humano del lugar, pero se obligó a salir de su zona de confort, lo que creó la oportunidad para que conectara con Angel y, finalmente, vivir la vida que siempre había anhelado.

SIENTE EL MIEDO Y HÁBLALE DE TODOS MODOS

No hay ni que decir que comenzar a salir se parece mucho a dirigir una incursión en la Cumbre de Roca Negra Superior en World of Warcraft.

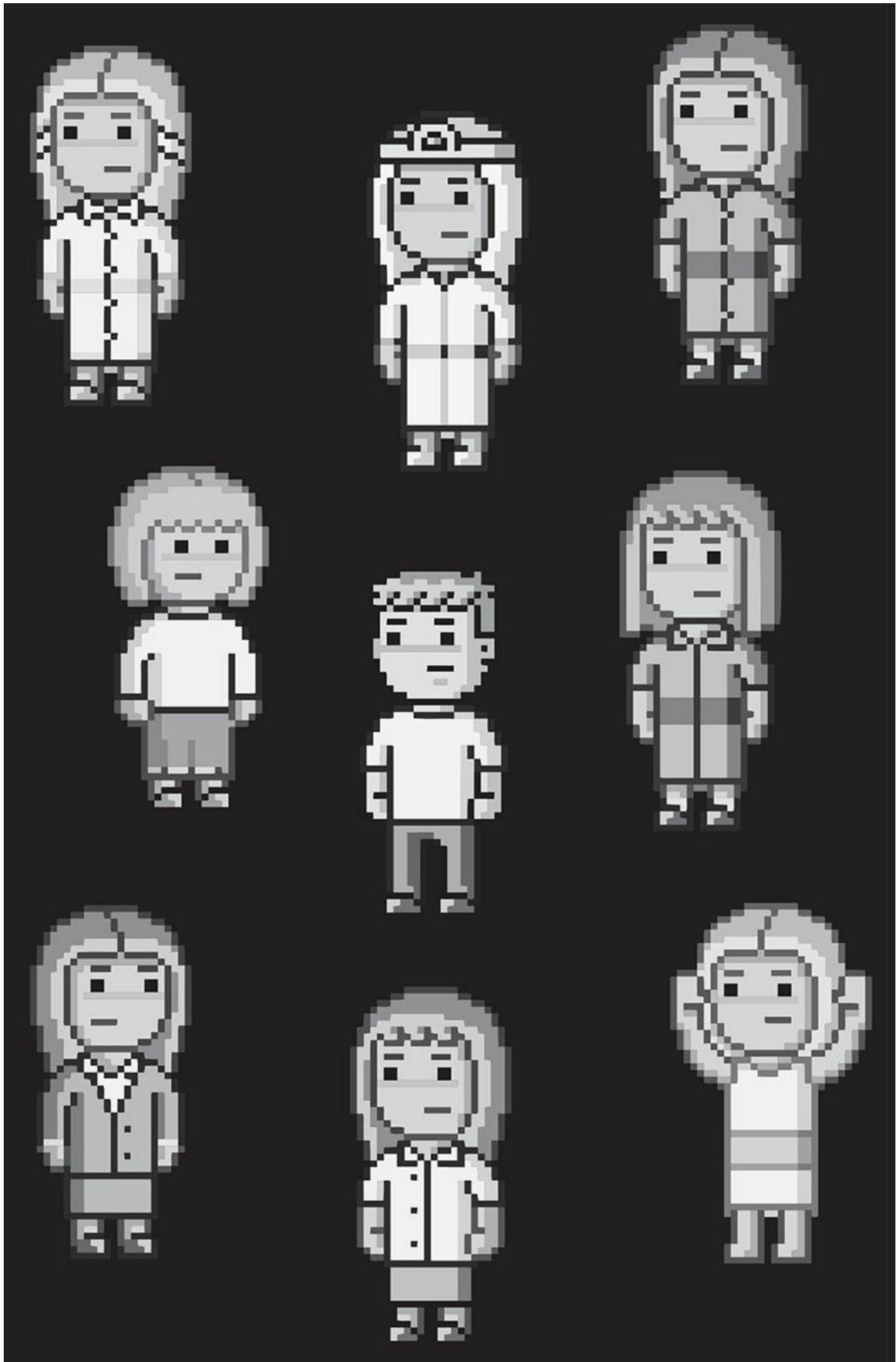
Bueno, si no eres WoWero, supongo que sí hay que decirlo. Me refiero a esto: cuando es la primera vez que lo haces, dirigir esa incursión es endemoniadamente intimidante. Diablos, si es la *millonésima* vez que lo haces, sigue siendo intimidante. Saber que eres responsable de que todo salga bien y que el menor movimiento puede atraer demasiada agresión, basta para paralizarte o hacer que te pongas completamente como Leeroy Jenkins y logres que aniquilen a todos.

Si hay tanto potencial por arruinar —frente a tu grupo de guildies o compañeros de clan—, ¿entonces por qué intentarlo?

Bueno, obviamente nadie te va a obligar a matar dragones, pero nadie te va a obligar tampoco a reunir el valor para comenzar a hablarle a la chica que te gusta. Ése es el asunto: tú eres el que tiene las manos en el control, y eres el único que puede obligarte a salir de tu zona de confort.

La buena noticia es que, en las citas, al igual que en WoW, siempre reapareces luego de un mal encuentro sólo con un poco de daño invisible a la armadura y sin razón para no intentarlo de nuevo. Tómame unos minutos, ponte tu mejor equipo y espera una nueva vida. Y recuerda, no importa qué tan mal *creas* que lo hiciste: por lo menos tienes pollo.







CAPÍTULO 2

¡Ataca!
Planea tu
trayectoria
por el reino
de las citas



Como señaló Alan Moore en la excelente miniserie *SMAX* (derivada de su también excelente cómic *Top 10*), las aventuras son mucho más difíciles en la vida real de lo que parecen en los cuentos. En un libro, el grupo de aventureros deambula durante un párrafo o dos, cambias de página y ¡pum!, ahí está la cueva con el dragón, el oro, la damisela en apuros y una batalla legendaria lista para iniciar. En la vida real, tu aventura en busca del Jugador Dos a veces puede sentirse como atravesar un pantano.

La paciencia, Jugador Uno, es una virtud (y, en algunos sistemas de juego, tan crucial como las reglas y los dados), así que no abandones la búsqueda. Te daría un mapa si pudiera —uno con un camino claramente delineado que evite bosques, cementerios y pantanos de fuego infestados de roedores de tamaño inusual—, pero no puedo escoger tu camino por ti. Lo que sí puedo hacer en este capítulo, es guiarte hacia el mismo embrujo que a tu damisela, y darte algunas jugadas de apertura que los pondrán a hablar. Luego, en el Capítulo 3, te prepararé para liberar al Kraken. (Con lo que quiero decir invitarla a salir... saca tu mente de la alcantarilla, Jugador Uno.)

Y éstas son las buenas noticias: como geek, tienes acceso no a uno, sino a *dos* mundos que podrían contener a tu futura media naranja. Comenzaremos con el digital, porque puedes sondear la escena virtual desde la comodidad de tu propia Fortaleza de la Soledad.

Saludos, programas: las citas virtuales y tú

Conocer parejas potenciales en la vida real no es fácil para todos, pero nosotros los geeks tenemos la suerte de tener canales en línea disponibles para conectarnos y conocer a gente con intereses similares: los MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), las redes sociales, y los más populares y comunes del montón, los sitios de citas

en línea.

Desde los portales dedicados a necesidades y deseos específicos hasta los sitios ordinarios para el público general, hay un surtido casi ilimitado de opciones. Claro que no todos esos canales son ideales. Para citar al caballero de *Indiana Jones y la última cruzada*: «Tú debes elegir, pero con sabiduría».

Los grandes sitios como eHarmony y Match.com son atractivos y conocidos, y están llenos de promesas. Una vez dicho eso, también cobran cuotas y tienden atraer a gente más estable (léase casable), algo que, si es lo que buscas, es genial, pero hay un montón de sitios gratuitos y baratos dirigidos a los jóvenes y entusiastas de la tecnología (léase tú, Jugador Uno): vale la pena revisar OkCupid, Plenty of Fish, How About We, *The Onion* Personals y Reddit4Reddit. (También está Craigslist, pero hay algo en ese diseño plano que grita «cuidado, comprador».)

Al igual que las partículas subatómicas, los nuevos sitios de citas y parejas aparecen y desaparecen todo el tiempo, así que en lugar de tratar de decírtelo todo sobre cada uno, voy a equiparte con algunos principios generales que puedes usar en la página de citas que elijas.

Nota: aunque esta clase de sitios sean, por su naturaleza, lugares en los que la gente acuerda citas, tu red social de elección —Twitter, Facebook o Friendster, si de alguna manera caíste en un pliegue en el tiempo— también pueden conectarte con un posible Jugador Dos. A fin de cuentas, son lugares en los que la gente se comunica constantemente entre sí y revela su información. Tú y tu objeto de afección hasta podrían tener contactos en común. (Claro que invitar a salir a alguien en redes sociales presenta retos especiales. Éstos los cubriremos en el Capítulo 3.)

CÓMO CREAR TU PERFIL PARA CITAS VIRTUALES

Crear tu perfil para un sitio de citas no es exactamente lo mismo que construir tu avatar en World of Warcraft o escribir una biografía ingeniosa para Twitter, Jugador Uno. En primera, no tiene que tomarte tanto tiempo que salga bien. En segunda, si lo haces bien, la recompensa es mucho más satisfactoria... pero no dejes que eso te obsesione. Como cualquier sistema diseñado para la eficiencia, las citas en línea son totalmente hackeables.

Paso 1: Elige tu nombre de usuario. Tu alias virtual (junto con tu foto de perfil; más al respecto en el Paso 2) es el primer vistazo de ti que tienen los demás usuarios, lo que significa que es tu primera oportunidad para atraer la atención de alguien. ¿Recuerdas cuánto tiempo invertiste en pensar tu nombre de usuario de Xbox Live o tu cuenta de Twitter? Deberías dedicarle tanto o más a este apodo. ¿En serio quieres ser otro PitoLargo69 o XicoLindo32? Claro que no. Eres un geek y, como tal, eres creativo.

Escoge un nombre que diga algo de ti y de tu personalidad: quizás sea un personaje de cómic (Gambito42), el título de un libro que disfrutes (RdyPlyrOne), o un juego de palabras con algún apodo (no vergonzoso) que tengas.



Piénsalo bien antes de elegir un nombre que pueda conectarte con tu yo de la vida real. Evita usar tu cuenta de Twitter, tu nombre de usuario de Facebook o tu nombre real: no querrás que aparezca este perfil cuando un empleador potencial te busque en Google. De la misma forma, no quieres que toda tu vida personal aparezca cuando una cita potencial te busque en internet, así que quédate fuera del radar y mantén tu identidad en secreto en vez de gritársela al mundo.

Paso 2: Selecciona tu imagen. Antes que nada, elige fotos que sean de *ti*, sin nadie más en la toma, para que seas claramente visible cuando se reduzca. En segundo lugar, si el sitio lo permite, sube un puñado de imágenes: no quieres que piensen que sólo hay una foto buena tuya en el mundo. Finalmente, asegúrate de elegir fotos recientes. Sorprender a tu cita con el hecho de que perdiste todo el pelo... bueno, no está bien. Nunca deberías iniciar una relación con una mentira.

Lo mejor es tomarte un par de fotos actuales especialmente para tu perfil de citas. Sondeos de datos de usuario de OkCupid muestran que las fotos exitosas (es decir, las que atraen la mayor cantidad de mensajes) tienen un par de cosas en común que es fácil poner en práctica:

- **Mejor cámara, mejor foto.** Los usuarios con fotos de cámara réflex digital tuvieron más éxito que aquéllos con fotos de cámaras análogas, quienes a su vez tuvieron más éxito que los que subieron fotos de celular. Pide prestada una gran cámara si es posible (y si estás atorado con una de celular, trata de usar un iPhone: las encuestas muestran que los usuarios de iPhones tienen más sexo).
- **Sin flash, con luz natural.** Disparar ese *flash* puede añadirle casi siete años a la apariencia de tu cara. Desactívalo y párate afuera o junto a una ventana (por la tarde es lo mejor).
- **Sé superficial.** En la profundidad de tu campo, quiero decir. Usa un número *f* bajo en tu cámara si es posible o, en términos simples: mantén tu cara enfocada y el resto difuminado, o usa el ajuste «retrato» si tu cámara lo tiene.
- **No mires a la cámara... ni sonrías.** Suena contradictorio, pero quienes tienen fotos en las que se muestran mirando resueltamente fuera de cuadro, contactan casi al doble de mujeres que los sonrientes estilo «venado ante unos faros». Pero trata de parecer misterioso y pensativo, no repulsivo y gruñón.

Si quieres sacar algo de tu archivo en vez de preparar una sesión fotográfica, aquí hay algunos ejemplos de buenas tomas que probablemente ya tengas:

Sí

Tú bien vestido y viéndote bien

Tú sentado afuera de un restaurante, copa de vino en mano.

Tú en casa sentado en el sillón, cocinando en la cocina, posando con una mascota, etcétera.

No

Tú en una fiesta engullendo latas de cerveza o vasos de whiskey como si fueras Wolverine o Tony Stark.

Tú en casa y sin camisa en el espejo del baño, en ropa interior, etcétera.

Tú sentado afuera de un restaurante con la boca llena de comida, con huesos esparcidos por la mesa e indicios de guerra por todos lados. Si pareces un extra para zombi de *El despertar de los muertos*, probablemente sea una mala elección. (A menos que de hecho sí hayas sido extra como zombi, eso estaría genial. Sólo asegúrate de dejarlo claro en el pie de foto.)

Por favor, por *favor*, evita las «tomas glamorosas» (tomadas por la novia de Napoleon Dynamite o por cualquier otra persona). Y, sin importar el nivel de ironía, que de ninguna manera aparezcan sables de luz en el fondo de tu retrato.

Paso 3: Completa tu «Acerca de mí». Tienes que ser honesto. Presumir ser el millonario más fuerte del mundo quizás le funcione a Bender en *Futurama*, pero si estás tratando de encontrar algo duradero y prolongado, lo mejor es no mentir (si eres el millonario más fuerte del mundo, definitivamente no necesitas este libro, ¡pero gracias por leerlo de todos modos!). Aquí hay algunos códigos de trucos para comunicar la verdad sin dolor.

- **Modo normal:** «Estoy buscando un droide que ocupe mi estación de combate, una Penny para mi Doctor Horrible o una Princesa Peach para mi Mario».
- **Código de truco:** «Soy un chico relajado en busca de una chica increíble con la cual compartir aventuras».

La estación de combate explotó, el Doctor Horrible mata accidentalmente a Penny y Peach se la pasa corriendo por los castillos de otras personas. Es decir: evita los clichés y esconderte detrás de personajes ficticios. Sé original y genuino... a menos que de verdad te encanten las piñas coladas y quedar atrapado en la lluvia. En ese caso, suerte con la neumonía y el alcoholismo.

- **Modo estándar:** «Bueno, lo primero que hay que saber de mí es que nací en California, pero luego pasé toda mi vida en Seattle, lo que significa que he ido al Emerald City Comicon tres veces: una en 2008, otra en 2009 y después hasta 2011, y luego pensé ir en 2012, pero terminé decidiendo intentar conseguir boletos para pax, hasta que se agotaron, así que terminé improvisando un disfraz de último minuto...».
- **Código de truco:** «Soy de Seattle, lo que significa que puedo elegir entre muchas convenciones magníficas para asistir».

No es fácil condensar la historia de tu vida en unas pocas oraciones, pero lucha contra el impulso de escribir una épica del tamaño de *El Señor de los Anillos* sobre ti mismo. La mayoría de los sitios de citas te dan espacio para despotricar y divagar, pero en la era de la Red 2.0 y la navegación móvil, muchas citas potenciales están checando tu perfil en sus *smartphones*. Proporciona la cantidad precisa de detalles intrigantes para darles una buena idea de quién eres. Puedes contar el resto en persona, durante la primera cita.

- **Modo estándar:** «No he tenido nada de suerte con las citas en carne y hueso y estoy intentando esto como último recurso, pero apuesto a que las chicas en internet son tan groseras y puritanas como en la vida real».
- **Código de truco:** «Soy un novato en las citas por internet. ¿Quién quiere mostrarme lo maravillosas que son?».

Sí, las relaciones son difíciles, y cuando las cosas no funcionan puedes quedar hastiado y ser cínico, pero si ésta es tu primera frase, ¿por qué querrían leer más? No seas como Rorschach en *Watchmen*, no escribas todos tus pensamientos tristes y dolorosos. Mantén la negatividad fuera de tu perfil.

- **Modo estándar:** «Me gustan mucho las películas, la música, los videojuegos, etcétera».
- **Código de truco:** «Me encanta *El Señor de los Anillos* y he visto las ediciones extendidas de cabo a rabo. Dos veces».

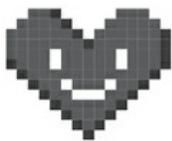
Probablemente éste sea el consejo más importante sobre el contenido de tu perfil de citas: no escondas tu verdadero yo. Si te da miedo admitir que tu fin de semana ideal consiste en jugar Calabozos y dragones o que te obsesionas a diario por la posibilidad de un apocalipsis zombi/robot, ni te esfuerces. Si eso hace huir a alguien, lo más probable es que de todos modos no fuera la indicada para ti. Iza tu bandera geek, porque *alguien* le hará un saludo.

- **Modo estándar:** «No busco a nadie de menos de 21 años ni más de 25, más alta que yo o incapaz de hablar Klingon. Sin pelirrojas, sin “drama”, sin gordas».
- **Código de truco:** «¿Eres graciosa, lista y estás dispuesta a reírte de mis chistes? Vendido».

Hay una diferencia entre saber lo que quieres y brindar una lista horriblemente larga de lo que no quieres. Rechazar anticipadamente a la gente con una lista inventariada de defectos indeseables implica que podrías perderte de alguien realmente magnífica por un pequeño desliz, y definitivamente parecerás una persona con estándares imposiblemente altos, es decir, un idiota.

- **Modo estándar:** «solo trato d nkontrar la chica pa mi aora».
- **Código de truco:** Revisa la ortografía. Siempre.

Puede que creas que las erratas y los deslices gramaticales te hagan ver más casual y relajado, o tal vez sólo apestes con la ortografía, pero los sitios de citas han descubierto que los perfiles analfabetas tienen tasas de respuesta menores. Revisa tu ortografía obsesivamente, y pídele a alguien de confianza que lea tu perfil.



Si tienes un amigo que use el sitio al que te estás inscribiendo, pídele que vea tu perfil y te dé retroalimentación.



Si estás viendo otros perfiles para inspirarte, *alto*. Quieres resaltar. Haz tu perfil tan único e interesante como tú.

ABRE LAS FRECUENCIAS DE COMUNICACIÓN

Como lo ha demostrado la ciencia ficción una y otra vez, el primer contacto es delicado. A veces las cosas salen bien y haces una conexión que lleva a un intercambio libre de ideas (o de ADN). Otras veces tu nave cae en llamas y terminas siendo capturado y... examinado.

Así que ya que detectaste una forma de vida que te gustaría conocer mejor, ¿cómo te aseguras de que tu primer contacto sea placentero, como en *Milagro en la calle 8*, y no horrible, como en *Día de la Independencia*? Piensa en la placa de la sonda Pioneer: hay un mapa, un diagrama de la transición hiperfina del hidrógeno y una imagen amigable (bueno, sí, es una imagen al desnudo, pero es aceptable ahí porque es ciencia). Es corta y va directo al grano, que es la mejor manera de evitar enviar señales confusas. Aquí hay algunas directrices simples para publicar tu mensaje inicial.

Alo? Salut. No sólo escribas «Ey». Elige algo un poco más inusual. Un sondeo descubrió que los mensajes que comienzan con un alegre «¿Qué onda?» obtienen casi *dos veces y media* más respuestas que los que empiezan con un enclenque «Hola»

Se amigable, no acosador. En OKCupid, los adjetivos halagadores como «genial» y «maravillosa» obtienen una tasa de respuesta casi el doble de alta que palabras enfocadas en lo físico como «sensual» y «hermosa». En otras palabras, concéntrate en su personalidad, no en su apariencia. Lee su perfil y mantén tus cumplidos enfocados en lo que leíste, algo sobre ella como persona, su excelente gusto cinematográfico, literario, en videojuegos, etcétera, o trata de hacerle sugerencias amistosas. ¿Describe que le encanta cierto tipo de comida? Menciona tu lugar preferido en la zona. ¿Está usando la camiseta de una banda interesante? Dale algunas recomendaciones musicales.

Revisa tu ortografía. Como lo mencioné arriba, evita la jerga de internet: está garantizado que obtendrás una tasa de respuesta por los suelos. No envíes un mensaje sin revisarlo dos veces, y usa palabras reales. «Ke», «q», «d» y «t» hacen que parezca que no pensaste ni te esforzaste en tu mensaje.

Sé sucinto. Tu nombre no es Robert Jordan y no estás escribiendo la saga de *La rueda del tiempo*. Breve y bonito, amigo.

NO TODO ES JUSTO EN EL AMOR Y LOS MMORPG

En los reinos virtuales de los videojuegos multijugador masivos de rol en línea, puedes ser quien quieras (o lo que quieras). Pero a veces meterte en el personaje de tu Orco

caballero de la muerte profano nivel 89 puede, de hecho, hacerte más fácil ser tú mismo. Y a veces, cuando andas en aventuras y lanzando hechizos, te descubres —a tu yo *real*— enamorándote de alguien en el monitor. No estoy hablando de los PNJ aquí, Jugador Uno (estás solo en tu *crush* con Jaina Proudmoore): estoy hablando de otro jugador, un compañero de gremio o de grupo de incursión.

Las principales comunidades en los MMORPG que llevan mucho tiempo, como *Everquest*, *Guild Wars* o *World of Warcraft*, alientan a unirse en grupos y crecer juntos, al igual que los amigos en la vida real. Así que tú y tu linda compañera de juego claramente tienen algo en común: les gusta jugar. Pero también hay algo inmenso que los separa: un mundo virtual entero yace entre ustedes. ¿Qué puede hacer un orco como tú? No te preocupes, muchos de los principios para conocer y salir con alguien aplican tanto en la tierra como en Azeroth.

Tengan un poco de tiempo a solas. «Multijugador masivo» no tiene que aplicar todo el tiempo, a fin de cuentas. Hay muchas maneras de interactuar fuera de tu gremio o equipo con tu objeto de deseo sin la distracción de otros humanoides. Invítala a cumplir una misión juntos, mándale mensajes privados y conócela más allá de su personaje. Si tu juego tiene la función de chat de voz, aprovéchala y úsala para conversar; nada intenso, sólo algo amigable para ayudar a pasar el tiempo mientras matan un lobo terrible tras otro. Si también parece interesada en conocerte, tómalo como entrada para hacer tu siguiente jugada, pero si pasa todo el tiempo tratando de conseguir un botín o ganar misiones, lo más probable es que sólo le interese subir de nivel y los objetos épicos. Respétala: a fin de cuentas, *sí* es un juego.

Busca señales positivas. Cuando tu conexión con ella es un flujo de datos en internet, las señales de que le gustas son un poco distintas a sus contrapartes fuera de línea. Los ejemplos incluyen regalos virtuales (comparte su botín), correo dentro del juego (te llama sólo para saludar, o te manda un susurro en cuanto te conectas), el chat de voz (hablar contigo —hablar en serio, no sólo gritarte «¡necesito cura!» y «¡suelta hechizos de área de efecto *ya!*!»— podría ser una indicación de que le interesas), y ayudarte a subir de nivel (si te está ayudando, está pensando en ti).

Construye la confianza. Ya sea algo casual, serio, a larga distancia o virtual, toda relación requiere confianza, pero la confianza no es algo que sólo aparece. Es algo que se gana, como cuando peleas con tus aliados en grupos o equipos de incursión. Necesitas que tus compañeros te curen, lancen hechizos protectores y se queden a la ofensiva mientras tú defiendes contra las muchedumbres, y viceversa.

¿Cómo se comporta cuando un jefe amenaza con arrasar a tu equipo completo, se

queda o huye? ¿O, peor, simplemente regresa a recoger el botín cuando ha terminado la batalla? Si parece proclive a usarlos a ti y a tus camaradas como carne de cañón, ten cuidado. (Lo más probable es que también esté analizando tu conducta, así que no seas un parásito.) Pero si parece de confianza, entonces quizás sea momento de...

Tomarse las cosas en serio... virtualmente. Antes de dar el siguiente paso y volver las cosas serias en la vida real, trata de avanzar en tu mundo virtual. Pasa más tiempo jugando con ella, ten conversaciones reales sobre lo que buscas en una pareja, y quizás incluso piensa en volver oficial tu relación en el juego: un investigador descubrió que 10 % de los jugadores y 33 % de las jugadoras han estado en matrimonios MMORPG (sólo no se conviertan en esa molesta pareja que llena de miel el chat grupal). Mientras pase el tiempo y cada vez tengan más aventuras juntos, irán construyendo XP y confianza juntos. Y ya que la tengan, podrás estar listo para...

Conectarse fuera de internet. No importa qué tan buena sea la conexión, necesitan tener cosas en común afuera del juego. Si ésta es la única forma en la que conectan, su relación se va a estancar muy rápido. Es momento de probar una transición hacia otras partes del internet (redes sociales, Skype) o incluso el viejo y simple contacto telefónico, y hablar de sus vidas fuera de la red. Y cuando sea factible, planeen visitarse; pero incluyan un plan de emergencia en caso de que las cosas se arruinen, porque si se encuentran y las cosas no funcionan, no podrás simplemente teletransportarte hacia afuera.

Busca trampas. Por divertidas que sean las citas MMO, hay algunos riesgos asociados con jugar con alguien que te gusta, incluyendo:

- **Trolls:** El troleo no sólo está limitado a poner apodos y fastidiar. También puede implicar darte alas mientras habla mal de ti con el grupo, usarte por el botín o por las risas. Es cruel y no es común, pero es tan dañino como lo que sucede en la vida real. Mantén la guardia en alto hasta que se haya ganado tu confianza (y tú le hayas demostrado tu confianza en ella).
- **Impostores:** Siempre existe el riesgo de que la persona con la que estés hablando y de la que te estés enamorando no sea quien tú crees que es. Ten cuidado al conocerla. Recuerda, todo mundo puede ser *cualquier persona* en un MMO, así que ten en cuenta el peligro de los extraños.
- **Chocar e incendiarse:** Dependiendo de lo dedicados y entrelazados que estén sus dos personajes, una ruptura en el reino virtual puede ser casi tan complicada —y a veces más— que una en la vida real. ¿Quién se queda con los bienes compartidos si su unión se disuelve? No es como si pudieras firmar un acuerdo prenupcial. ¿Habrás

secuelas entre tus compañeros? No obligues a la gente a elegir bandos: nadie quiere estar con la pareja que le dio un nuevo significado a la frase «el Desgarre». Si las cosas no funcionan, ¿lograrías crear un personaje completamente nuevo, cambiarte a otro MMO o incluso desconectarte de tu vida virtual para siempre? Pondera estas cuestiones antes de lanzarte a un roMMORPGmance, Jugador Uno.





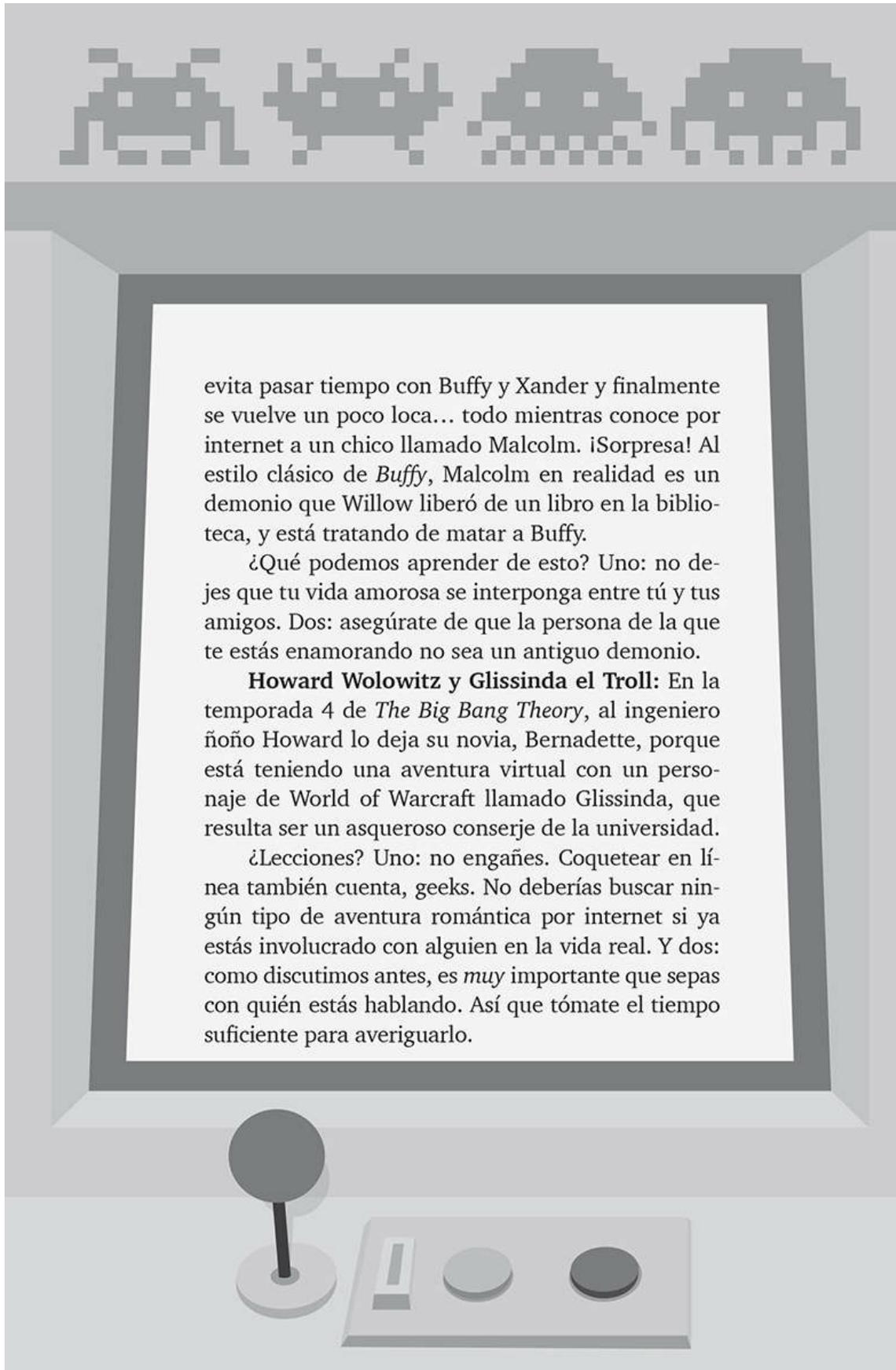
Relaciones MMORPG en la cultura pop

Encontrar el amor por medio de los MMORPG es algo bastante común para los personajes del canon geek. Y, por suerte, hay mucho que aprender de un puñado de ejemplos.

Parzival y Art3mis: En *Ready Player One*, la (ferozmente brillante) novela de Ernest Cline, conocemos a Wade Owen Watts, un gamer joven y listo con la misión de desbloquear el último huevo de pascua en OASIS, un juego de simulación multijugador masivo en línea (piensa en *Second Life*). A lo largo del camino, Wade (alias Parzival) conoce a Art3mis, una bloguera mundialmente famosa, de quien está monstruosa y cibernéticamente enamorado. Art3mis deja claro que hay una diferencia entre quién es en el juego y quién es en el exterior, y a Parzival no le importa. Buena lección: enamorarse de alguien en un reino virtual significa enamorarse de quien *es*, no de cómo se vea.

Willow y Malcolm: En uno de los primeros episodios de *Buffy la cazavampiros*, la usualmente responsable Willow se vuelve distante. Se salta clases,





evita pasar tiempo con Buffy y Xander y finalmente se vuelve un poco loca... todo mientras conoce por internet a un chico llamado Malcolm. ¡Sorpresa! Al estilo clásico de *Buffy*, Malcolm en realidad es un demonio que Willow liberó de un libro en la biblioteca, y está tratando de matar a Buffy.

¿Qué podemos aprender de esto? Uno: no dejes que tu vida amorosa se interponga entre tú y tus amigos. Dos: asegúrate de que la persona de la que te estás enamorando no sea un antiguo demonio.

Howard Wolowitz y Glissinda el Troll: En la temporada 4 de *The Big Bang Theory*, al ingeniero ñoño Howard lo deja su novia, Bernadette, porque está teniendo una aventura virtual con un personaje de *World of Warcraft* llamado Glissinda, que resulta ser un asqueroso conserje de la universidad.

¿Lecciones? Uno: no engañes. Coquetear en línea también cuenta, geeks. No deberías buscar ningún tipo de aventura romántica por internet si ya estás involucrado con alguien en la vida real. Y dos: como discutimos antes, es *muy* importante que sepas con quién estás hablando. Así que tómate el tiempo suficiente para averiguarlo.



Codex y Zaboo: En la primera temporada de la hilarante serie web de Felicia Day *The Guild*, nos presentan a Zaboo, alguien que juega como brujo y está embelesado con Codex, el personaje virtual de Day. Se obsesiona al punto de que se presenta a su puerta sin invitación y actúa como si fueran pareja. Eso no resulta nada bien.

¿Qué podemos tomar de lo anterior? Analiza si tu interés por la persona que te gusta es recíproco. A Codex claramente no le gustaba Zaboo, pero a él no le importó. Esto causa mucho conflicto en la primera temporada, sin mencionar que lo hizo parecer muy raro. Así que si no le interesas, desiste y aún tendrás una excelente compañera en el grupo, no hay necesidad de arruinar eso.

Bienvenido a Erf: conocer mujeres en el mundo real

«Ser listo está bien, pero a veces un chico sólo necesita salir de casa y conocer chicas». Tal es la sabiduría y el consejo que Flex Mentallo, luchador/superhéroe/personaje de cómic metaficcional, le da al adolescente melancólico que no sólo es su creador, sino que también puede estar al borde de destruir la realidad y prevenir que un grupo de superhéroes ficticios se vuelvan reales y... bueno, es una historia de Grant Morrison, así que dejémosla ahí antes de que se nos espese la metafísica. El punto es que Flex tiene razón: el mundo real es el hábitat natural de la mayoría de las mujeres. (Jerry, en un capítulo temprano de *Seinfeld* se lo demuestra a George: «Hay chicas en todos lados... Mira, mira, ahí hay una. Mira, allá hay otra. Tan pronto como salgo, hay mujeres allá afuera».)

Ahora bien, seguro que no recibirás críticas más por usar el poder del interweb para buscar una pareja romántica; creo que la sección anterior de este capítulo lo deja bien claro. Pero, para ponerme las orejas de Spock un segundo, es cuestión de lógica. Si no buscas oportunidades también en el mundo físico, estás limitando tus opciones de manera significativa. El mundo real es donde las mujeres se dedican a sus actividades y, como todo pescador (y Aquaman) sabe, tienes que pescar donde hay peces.

El planeta tierra es un sitio grande, aunque no sea una gigante roja o una esfera de Dyson. Así que vamos a reducir nuestros parámetros de búsqueda a unas cuantas coordenadas clave. Pero antes, quiero compartirme dos importantes principios que deberías tener en mente mientras buscas esa veta de oro.

Primero: si quieres maximizar tus oportunidades, es muy importante aventurarse fuera del mapa. En un estudio realizado hace varios años, algunos investigadores usaron transmisiones de celular para rastrear los movimientos de cien mil personas a lo largo de seis meses (las identidades de los rastreados se mantuvieron anónimas, o eso dicen). Los investigadores descubrieron que la gente tiende a pasar la mayor parte del tiempo visitando los mismos lugares una y otra vez. Quizás no sea precisamente una sorpresa, pero piensa en lo que implica, Jugador Uno: la persona a la que buscas podría muy bien comprar su café en Taza de Pepe cada tarde, pero *nunca* vas a conocerla porque sólo frecuentas Cafúcara Mácara, al otro lado de la calle. Tu misión: varía tu rutina. Cada vez que te armes de valor y vayas a donde nunca hayas ido antes, es probable que te cruces con gente a la que, de otra forma, nunca habrías encontrado (porque ellas tampoco salen de sus terruños).

Segundo: realmente deberías intentar expandir tu red social, no en el sentido Zuckerberg, sino con gente con la que interactúas fuera de internet. Lo más sorprendente es que tu mejor apuesta es aumentar la cantidad de amistades *casuales* en lugar de pasar

todo tu tiempo con un grupo pequeño y cerrado. La razón: la gente a la que conoces muy probablemente conozca a las mismas personas que tú, pero también está ese amigo de tu hermano que se echa una cerveza con él de vez en cuando o el que se sienta a dos cubículos y almuerza en el comedor un par de veces por semana. Ellos podrían ser conexiones potenciales con redes sociales totalmente nuevas —mujeres incluidas— si tan sólo llegas a conocerlos un poco mejor.

OPTIMIZACIÓN DE BÚSQUEDA PARTE 1: DÓNDE CONOCER GEEKS

Encontrar a alguien con quien salir no debería ser como tratar de encontrar un equipo en un MMORPG: correr por ahí, inundar los canales de chat de peticiones de grupo y buscar ansiosamente un encuentro fortuito. (Los encuentros fortuitos y casuales son para Craigslist. Éste no es ese tipo de libro.) No, buscar al Jugador Dos se parece más a un RPG de la vieja escuela: una progresión gradual que, con la guía adecuada, se vuelve mucho, mucho más fácil.

Así que comencemos con sugerencias para atravesar el terreno familiar, lugares en los que tienes casi garantizado encontrar chicas con las que compartas algún interés geek. Claro que éstos no son los únicos lugares en los que hay geeks: no sólo merodeamos en nuestros lugares conocidos. Como ya mencioné, será una ventaja que cambies de rutina; prueba la tienda de cómics o de videojuegos del otro lado de la ciudad de vez en cuando. Pero, estés en el cuadrante de casa o no, es más que probable que uno de esos locales albergue a la geek de tus sueños, y la próxima vez que cruce tu camino, sabrás cómo convertir un encuentro fortuito en una conversación.

La tienda de comics: Todos tus correligionarios geeks quieren invitar a salir a la chica linda que se aparece en la tienda de comics. Pero mantente tranquilo, Jugador Uno. Sólo porque una chica se vuelva loca también por un modelo de la nave de ficción TARDIS (*Time And Relative Dimensions In Space*) o por una historieta de edición limitada firmada no significa que quiera tomarse un café contigo (a fin de cuentas, no es como si cada sujeto con el que compartes tu gusto por *Hombres X* se convirtiera en tu mejor amigo). Además, si la chica en cuestión trabaja en la tienda, lo que tú ves como un coqueteo juguetón podría ser sólo ser la forma en que hace su trabajo.

Así que respira y no te presentes como otro geek babeando por tratar de ligarse a la única chica de la ciudad que sabe la diferencia entre la Zona Fantasma y la Zona Negativa. Así es como abordas a tu enamorada de la tienda geek:

Observa a la chica en cuestión. La tienda local de comics es un bastión de la

comunidad geek de tu barrio. Si alguien está comprando ahí, trae una credencial geek en la cartera. ¿Está ojeando las novedades? ¿Mirando los juguetes coleccionables de edición limitada? ¿Preguntando por la próxima firma de autógrafos? Haz una rápida evaluación de sus intereses para tener leña para la conversación. No te tomes mucho tiempo, y no te le quedes viendo; no eres Jack Bauer ni Ethan Hunt, así que tarde o temprano se dará cuenta de que la estás vigilando.

Acércate. Si te mira mientras caminas hacia ella, haz contacto visual y sonríe. No lo dudes: la falta de confianza te marcará de inmediato como acosador.

Rompe el hielo con una pregunta. Con la información que obtuviste al observarla, hazle una consulta relevante para pedirle su opinión, consejo o parecer. Guárdate tus propias opiniones por ahora. Juzgar *puede* parecer encantador, pero es más probable que parezca condescendencia.

Sí

No

«Qué genial que te guste el *manga shoujo*. ¿Cuál dirías que es la mejor serie para empezar?».

«No crees realmente que esa basura con corazones y florecitas es lo mismo que una novela gráfica de verdad, ¿o sí?».

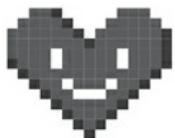
Inicia una conversación, no un debate. No importa lo que diga, reacciona positivamente, o por lo menos de forma neutral. Desdeñar el gusto de alguien más no es una forma a prueba de fuego de conseguir una cita. Si tienes una opinión diferente, intenta encontrar algo en lo que concuerden.

Sí

No

«Sí, supongo que los efectos especiales del *Episodio I* fueron mucho mejores que en las obras anteriores de Lucas».

«¿Prefieres las precuelas? ¿Estás ciega o sólo eres tonta?».



Las tiendas de comics son mucho más que establecimientos para encontrar tu último número de *Hombres X* o conseguir estatuillas coleccionables. También sirven para socializar, en particular en días específicos, como el Día del libro nuevo (cada miércoles, cuando salen las novedades) y el Día del cómic gratis (el primer sábado de mayo en Estados Unidos), cuando los geeks descienden a las tiendas locales como un voraz Galactus a un planeta

indefenso. En otras palabras, son días maravillosos para conocer otros geeks apasionados. Además, el Día del cómic gratis casi siempre cae el mismo fin de semana que el estreno de una película geek, ¡idea instantánea para una cita!



Si tienes el ojo puesto en una empleada, procede con precaución. Si das un paso en falso y te batea, tu lugar preferido puede convertirse en un sitio increíblemente incómodo. Si tienen una conexión pero las cosas no funcionan, ¿en serio vas a querer seguir comprando ahí con tu ex en la caja? Tal vez sí, tal vez no; sólo asegúrate de sopesar los pros y los contras.

La tienda de videojuegos: Sacúdele el polvo a ese segundo control, Jugador Uno, y visita la tienda de videojuegos local. Al igual que con las tiendas de comics, los gamers suelen ir con su proveedor local cuando llega el nuevo inventario (la mayoría de los juegos de consola salen los martes). Y al igual que en las tiendas de comics, hay mucho de qué hablar. La guía es similar:

Observa. ¿Está comprando o cambiando algo? ¿Qué consola prefiere?

Acércate. Contacto visual, sonríe, di «hola» con la cabeza. Si no responde tu saludo, aborta la misión para evitar acosarla.

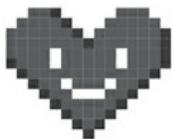
Háblale. Aquí también trata de solicitar su experiencia en algo. No hay chica geek a la que *no* le guste que le pidan su opinión.

Sí

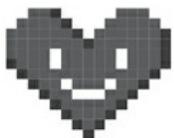
No

«Si tuvieras el crédito suficiente para hacer un cambio, ¿qué juego elegirías?».

«Por favor dime que tu juego favorito no es *The Sims*».



¿Quieres encontrar a los geeks más apasionados de los videojuegos? Ve a una fiesta de estreno de medianoche. Es un momento mágico en el que los geeks hacen fila para estar entre los primeros en conseguir una copia del último título taquillero. Con suerte, terminarás parado junto a alguien que no tenga nada más que hacer que esperar y hablar contigo.



Si la tienda tiene instalado un *demo*, rétala a una ronda de lo que sea. Turbocárgalo al convertirlo en: «quien gane escoge el lugar de la cita».



No juzgues a una gamer por sus elecciones aunque esté comprando un juego «malo». De la misma forma en la que no juzgarías a un fan del cine o de la música por tener un gusto culposo, no deberías descartar a una gamer sólo porque la cachaste eligiendo el último *shovelware* o un juego que la crítica destrozó. Mantén tu mente abierta.

Las maquinitas: Las maquinitas son otro lugar maravilloso para conocer geeks que estén realmente apasionadas con su campo. Ahí casi siempre encontrarás geeks más maduras, adultas: las que tienen nostalgia, que aprecian el pasado, pero que no *viven* en él (a menos que sea el mundo de Frogger [1982]). Eso de hecho no estaría nada mal, sólo evita que te aplasten). Aunque hay lugares de reunión pensados sobre todo para aquellos que repiten «te acuerdas de», recuerda que no dejan de salir juegos nuevos. Ésta es la secuencia de despegue:

No te tardes. La ventaja de las maquinitas es que es difícil *no* notar lo que esa chica está haciendo (jugando, dah), así que no tienes que invertir demasiado tiempo en averiguar lo que le interesa. Lee el costado de la consola y estás listo.

Rétala a un encuentro amistoso. No hay que pensarlo mucho para un juego como Mortal Kombat, pero también puede funcionar en un monojugador. Si está destruyendo los botones jugando Ms. Pac-man, ofrece tomar turnos y apuesta quién puede comer más de esos deliciosos puntos. Dependiendo del juego, podrías terminar en la única situación real apropiada para la frase «a darle como Donkey Kong». Como siempre, si no le interesa, sé amable y vete.

Mantén el momento. Ganes o pierdas, el final de la primera ronda es un gran momento para invitarla a probar otro juego contigo. Una charla rápida y amigable entre consolas también puede ser una gran ronda relámpago para conocerse. Sólo no seas condescendiente.

Sí

No

«Pareces más Soul Calibur que Street Fighter. ¿Quieres un segundo *round*?».

«¿Qué tal una segunda oportunidad para vencerme? No me pasará esta vez, lo prometo».



Hay una tendencia creciente de combinaciones bar/maquinitas. Ve si tienes uno de estos sitios cerca. En esos lugares, tienes una buena oportunidad para encontrar a una geek a la que no sólo le guste jugar, sino que también sepa ser sociable... a menos que sólo esté ahí para beber cerveza mientras

juega Joust.



Las maquinitas pueden ser un entorno machocéntrico, así que cuídate del sexismo accidental. Si estás jugando, digamos, Galaga, en tu palacio de juegos preferido, no se la pongas fácil a tu oponente femenino sólo «porque es niña». Lo único que logras es hacerla perder su tiempo. ¡Está ahí para jugar! Y bien podría patearte el trasero.

La librería: Ya sea que estés en una librería de viejo, una independiente y extravagante o una cadena grande, estos lugares son perfectos para buscar a la geek de tus sueños. Así se juega «sigue al lector»:

Evalúa el pasillo. ¿Qué le interesa? Podrías verla ojeando las novedades o la sección de ciencia ficción/fantasia. Quizás esté seleccionando una novela paranormal para jóvenes o mirando los clásicos. ¡Toma nota!

Usa tus palabras. Aun más que los otros establecimientos que hemos descrito, una librería es un lugar en el que se junta gente de intereses muy dispares. Los geeks compran y leen libros de todo tipo, así que es muy probable que esté viendo algo que no te sea familiar. Pregúntale por el libro; sólo trata de no sonar como maestro de español.

Sí

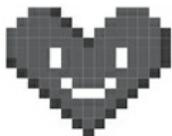
No

«He estado pensando en tratar con el *Silmarilión*. ¿Tienes que conocer la trilogía original para entenderlo?».

«Ah, sí, *El club de la buena estrella*. Por fin una novela que combina un examen literario de las relaciones entre madres e hijas con la narrativa compleja y multifacética de la experiencia de los inmigrantes en Estados Unidos».



De nuevo, no juzgues a alguien por su elección. Todos hemos tomado un libro de Tom Clancy o Nicholas Sparks alguna vez en nuestras vidas (aunque ojalá haya sido por accidente). Y quizás esa copia del último libro en tapa dura de Danielle Steele sea para su madre.



Revertir esta jugada y hacer tus propias sugerencias también puede funcionar. Si tiene en las manos el último de George R. R. Martin, pregúntale si ha leído a Robert Jordan. Sólo no reacciones hostil si rechaza

al autor o a ti.

La convención: Comic Con, expos de videojuegos y convenciones

de anime son lugares difíciles de navegar. Quizás esa atractiva *cosplayer* sólo quiera estar con sus amigos y que la dejen en paz. Quizás a aquella dama que hurga como loca en las historietas en oferta *podría* servirle un consejo sobre dónde encontrar números *vintage* de *Astro City*, pero si está en una misión, podrías ser sólo un PNJ molesto. Planea tu curso con cuidado y sigue esta trayectoria de vuelo:

Haz un plan para atacar. Buenas noticias: si quieres conocer a alguien en una convención, que es el epicentro de la geekez, podría haber eventos centrados justo en eso. De citas relámpago geeks a eventos para hacer contactos, muchas convenciones ofrecen una plétora de oportunidades para que los fans solteros socialicen entre sí.

Obtén un poco de tiempo cara a cara. No importa tu contexto para encontrar pareja, trata de hablar con una chica sin que nadie más se esté entrometiendo para ofrecer su opinión (o para distraerlos a ambos). Los eventos de citas relámpago lo vuelven fácil. En situaciones menos estructuradas, trata de ponerte de tal forma que tu espalda esté dirigida hacia los posibles interruptores, bloqueándoles el campo visual. (Pero no hagas nada que invada su espacio o la haga sentirse atrapada. No eres Kraven el Cazador.)



No acoses ni te demores. Claro, pedirle una foto a la chica del disfraz de Sakura Card Captor es una forma fácil de iniciar una conversación, pero lo más probable es que lleven todo el día intentándosela ligar. Así que si no pide más contacto, no insistas. Las *cosplayer* están ahí para disfrazarse, tomarse fotos y pasar el rato con sus amigos, no para soportar fans pálidos que tratan de acosarlas. No seas «ese sujeto» (¡y definitivamente nada de manos flotantes!).

Usa una ofensiva poderosa. Ella está en una convención. Tú estás en una convención. En otras palabras, los dos son geeks. Así que no te apenes al preguntarle qué le interesa, y prepárate para una discusión larga o incluso una pelea. Sólo mantente amigable. Cuando parezca que la conversación esté llegando a su conclusión, tira una pista sobre dónde vas a estar más tarde si quiere seguir el hilo.

Nunca, nunca seas paternalista con una chica ni la acuses de «fingir» geekez para llamar la atención. Si ha invertido el dinero para una convención (y un disfraz), es legítima. No arruines tu oportunidad por insistir en algún tipo de pedigrí. A muchas chicas (¡y lindas!) les gustan las



mismas cosas geeks que a ti, pero no les gusta que las hostiguen al respecto.

OPTIMIZACIÓN DE BÚSQUEDA PARTE 2: DÓNDE CONOCER NO GEEKS

Como dije antes, limitar tu búsqueda amorosa al mundo virtual disminuye tu acervo de citas potenciales. Lo mismo pasa con restringirte a las geeks. Claro, es natural querer encontrar a alguien que comparta tus intereses, pero créeme, hay muchas mujeres interesantes, divertidas y totalmente adorables que nunca aprendieron que «no hay cuchara» o que «toda su base nos pertenece». ¿Deberías negarles acceso a tu genialidad sólo por eso, Jugador Uno? ¡Te digo que no!

Si estás dispuesto a darles una oportunidad a las chicas no geeks del mundo, aquí hay algunas estrategias útiles para convertir un encuentro fortuito en un encuentro cercano.

El evento social no geek: ¿Recuerdas que mencioné que expandir tu red social, especialmente añadiendo más amistades casuales, es una buena jugada? Éste es un escenario en el que puede valer mucho la pena. Conocer citas potenciales en un evento social es una de las maneras más fáciles de conectar con alguien nuevo. En la mayoría de los casos, estarás con una mezcla de personas; con algunas ya te sientes cómodo y a otras no las conoces. Si alguien nueva te llama la atención, tienes la excusa que quieras para decir «hola» e iniciar una conversación. Lo mejor de todo es que puedes tratar de averiguar un poco de ella antes de acercártele. Esto es lo que debes hacer:

Pregunta por ahí. Cuando veas a alguien a quien querrías conocer, pregúntale al anfitrión si la conoce. Checa también con otros amigos. Mantén las preguntas casuales — no quieres parecer un acosador— y definitivamente sin descripciones del tipo «una chica con el pelo así», Scott Pilgrim.



Expresa sutilmente el hecho de que no conoces a la chica en cuestión y podrás conseguir una presentación gratuita gracias a un amigo mutuo.

Sí

No

«Oye, ¿esa chica del vestido verde es amiga tuya? Creo que nunca la había visto».

«Amigo, la chica del vestido verde es sexy. ¿Tiene novio?».

Planta tu bandera. Los eventos sociales son delicados porque los demás no están viendo libros ni juegos ni nada que te dé una pista inmediata de su personalidad. Por el lado bueno, se espera la cháchara clásica para romper el hielo, así que casi no importa lo que digas mientras no sea irritante. Si tu anfitrión no te presenta a la chica, abórdala tú mismo y haz un comentario breve, hazle un cumplido o di un chiste.

Sí

No

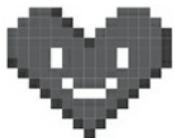
«Qué música tan buena, como dubstep con Daft Punk».

«¡Wow, tienes unos ojos increíbles! ¿Son almendra o... no, son más bien cafés, no? Muy hermosos».

«Lindo brazalete».

Sigue adelante. Después de hacer tu movida, dale tiempo para que la medite: al igual que Terminator, volverás, y estás dejando un inicio de conversación instantáneo para cuando lo hagas. Platica con tus amigos, toma un trago nuevo y *luego* regresa. Recuerda tu comentario anterior (¡no deja que ella lo haga!) y mira cómo florece la conversación. (Bonus: si hizo una mueca cuando mencionaste el dubstep y se iluminó cuando mencionaste a Daft Punk, sabes que tiene buen gusto musical.)

Une fuerzas. Si tienes suerte (y la fiesta no apesta), habrá una buena actividad que puedas invitarla a hacer contigo (¿qué tal un karaoke?). Pero incluso algo tan básico como rastrear la botana o ir por más tragos puede ser una manera de continuar una conversación. Al mantener las cosas en movimiento, evitarás que sienta que se está perdiendo la fiesta por quedarse demasiado tiempo en el mismo lugar.



Júntate con tus amigos casados para que te inviten a reuniones en las que puedas encontrar mujeres nuevas: cuando un hombre se enamora (o inicia una relación seria con una mujer), su red social se expande para incluir a todas las amigas de ella.

El bar: Hay un estigma sórdido asociado a conocer gente en un bar, lo que podría hacer que te preocupe este escenario, pero puedes terminar en una taberna o cantina por

cualquier razón: fiestas de cumpleaños, la hora feliz de la compañía, eventos para hacer contactos y presentaciones en vivo atraerán a individuos de mentalidad parecida y potencialmente interesantes. Incluso si sólo estás en una noche de alcohol con tus amigos, no hay razón para *no* acercártele a una chica si parece tu tipo. Seamos honestos, para eso son los bares. Aquí están los detalles:



Busca las señales. Las mujeres suelen ir a bares en grupos (los hombres también lo hacen, por supuesto). Si estás dudando en acercártele o no a una mujer que está con sus amigas, observa la dinámica del grupo. Si están amontonadas y riéndose, probablemente sólo estén ahí para divertirse y no quieren conocer a nadie, pero si le echa un vistazo al lugar mientras está con las demás, cancela la alerta roja y haz tu jugada.

Enderézate y vuela recto. Su primer juicio de ti tendrá mucho más que ver con tu postura y lenguaje corporal que con cualquier cosa que digas. Así que no te jorobes. Párate bien y camina con confianza. Cuando le hables, mírala a los ojos.

Comienza fácil. A diferencia de cualquier otro lugar de los que hemos visto hasta ahora, el bar tiene la ventaja particular de ser un sitio para ligar ya reconocido y aprobado por el tiempo. Así que, aunque no le interese, no tienes que preocuparte por comportarte inapropiadamente sólo por haberlo intentado. En los sitios en los que se sirven bebidas alcohólicas la gente está en movimiento constante, así que no pierdas el tiempo preparándote mentalmente. Ve una chica linda, di algo (comienza con «hola») y déjate

llevar.

Observa su lenguaje corporal. Si sonrío y te mantiene la mirada, es buena señal. Otros indicadores positivos: se toca el pelo o la ropa para hacer una «auditoría de aseo» rápida; se inclina hacia ti; refleja tus propios gestos o lenguaje corporal. Si mira a otro lado, no cambia de expresión, contesta con monosílabos o desenfunda su sable de luz, inténtalo solamente una vez más.

Haz preguntas. Pregúntale cosas acerca de ella, de su trabajo, qué tal estuvo su día, si le gusta la música de cantina que hay de fondo. Mantén la charla casual y tu lenguaje corporal involucrado: recuerda inclinarte hacia ella, no en verla hacia abajo, pues no quieres que se sienta como si la tuvieran en la mira.



Resiste el impulso de «ningunear» a la chica, es decir, decirle algo ligeramente desdeñoso para que crea que no te interesa y baje la guardia. Puede que los artistas del ligue te digan que esta treta funciona como por encanto, pero adivina qué: las chicas también navegan en internet, ya se saben el truco y lo odian. Descarta el ninguneo.



Comprarle un trago es un gesto lindo y hasta caballeroso, pero puede ser más dañino que beneficioso. Una chica totalmente agradable podría disgustarse porque crea que sólo lo estás haciendo porque quieres llevártela a la cama. O peor, tomará el trago y desaparecerá sin siquiera oír tu nombre.

El café: ¿Una gran variedad de bebidas que te mantendrán despierto toda la noche? ¿wifi gratis? ¿Platillos que hacen daño a pesar de sus nombres elegantes (sí, te descubrimos, *biscotti*)? *Claro* que los cafés son lugares adictivos. Además, a las chicas les encanta un hombre que sepa de *lattes*. Así se endulza la taza:

Tómalo con calma. Llévate un libro o tu *laptop*, instálate y mira a tu alrededor. Los cafés pueden ser lugares silenciosos, así que no hay prisa para armar escándalo con alguien que te interese. Si sí vez a una candidata prometedor, mírala discretamente y ve lo que está bebiendo o leyendo, pero no lo hagas por mucho tiempo, pues te arriesgas a acosarla.

Hazle ojitos. Un café es el lugar perfecto para practicar la comunicación no verbal. Hacer un poco de contacto visual, sonreír y luego mirar a otro lado le demostrará que estás interesado y le dará un momento para reaccionar mientras está fuera de tu vista.

Obtén el visto bueno... Mírala de nuevo algunos instantes después. Si está sonriendo o devolviéndote la mirada de manera amistosa, entonces estás listo. Si no, bueno, suerte para la próxima.

...y adelante. Cuando te levantes (para tirar basura, irte o volver a llenar tu expreso) detente en su mesa y comenta lo que esté haciendo, leyendo o hasta bebiendo. Sé cortés, pero no le embarres cumplidos, un comentario rápido basta.

Sí

No

«*Canción de hielo y fuego* es genial. ¿También ves la serie?».

«¿Qué es eso, un caramel *macchiato* salado? Parece que tienes buen gusto, si me entiendes (guiño irritante)».

«¿*Mecánica clásica avanzada*? ¿Estudias física?».

El salón universitario: Claro, estás en la universidad para educarte, ¿pero quién dice que la socialización no es educación? Si descubres que tu atención se detiene en la dama de la primera fila del salón en vez de las presentaciones de PowerPoint de tu profesor, nunca temas. Las clases son un lugar magnífico para conocer a alguien, porque tú y ella automáticamente tienen algo en común.

Acércate. Ya sea un seminario de seis personas o un curso para manadas, nunca vas a hablar con ella si te queda muy lejos. Elige un asiento cerca del suyo, pero deja un poco de espacio personal en medio.

Pide ayuda... Si hay una parte de la lección que se te pasó por completo, ya tienes cómo empezar la conversación. Pero no hay necesidad de hacerte el tonto: sólo pregúntale si te puede prestar sus apuntes de una clase que te perdiste, o comprueba con ella si anotaste bien la tarea. Ésta es una forma de comenzar una conversación sin presiones.

...o pídele su opinión. Ve qué le pareció la lectura o si a ella *también* le irrita que tu profe insista en aplicar todos sus exámenes con Comic Sans. Hasta puedes tener una discusión amistosa sobre el material de clase, sólo sé diplomático. ¡A fin de cuentas, los dos son académicos!



Al iniciar una conversación, mantén el extra de *extracurricular*, no hables en clase. De otra forma, te arriesgas a molestar a tu chica (o peor, a tu profesor).

Si se acercan los exámenes, ve si quiere juntarse para estudiar. Tampoco

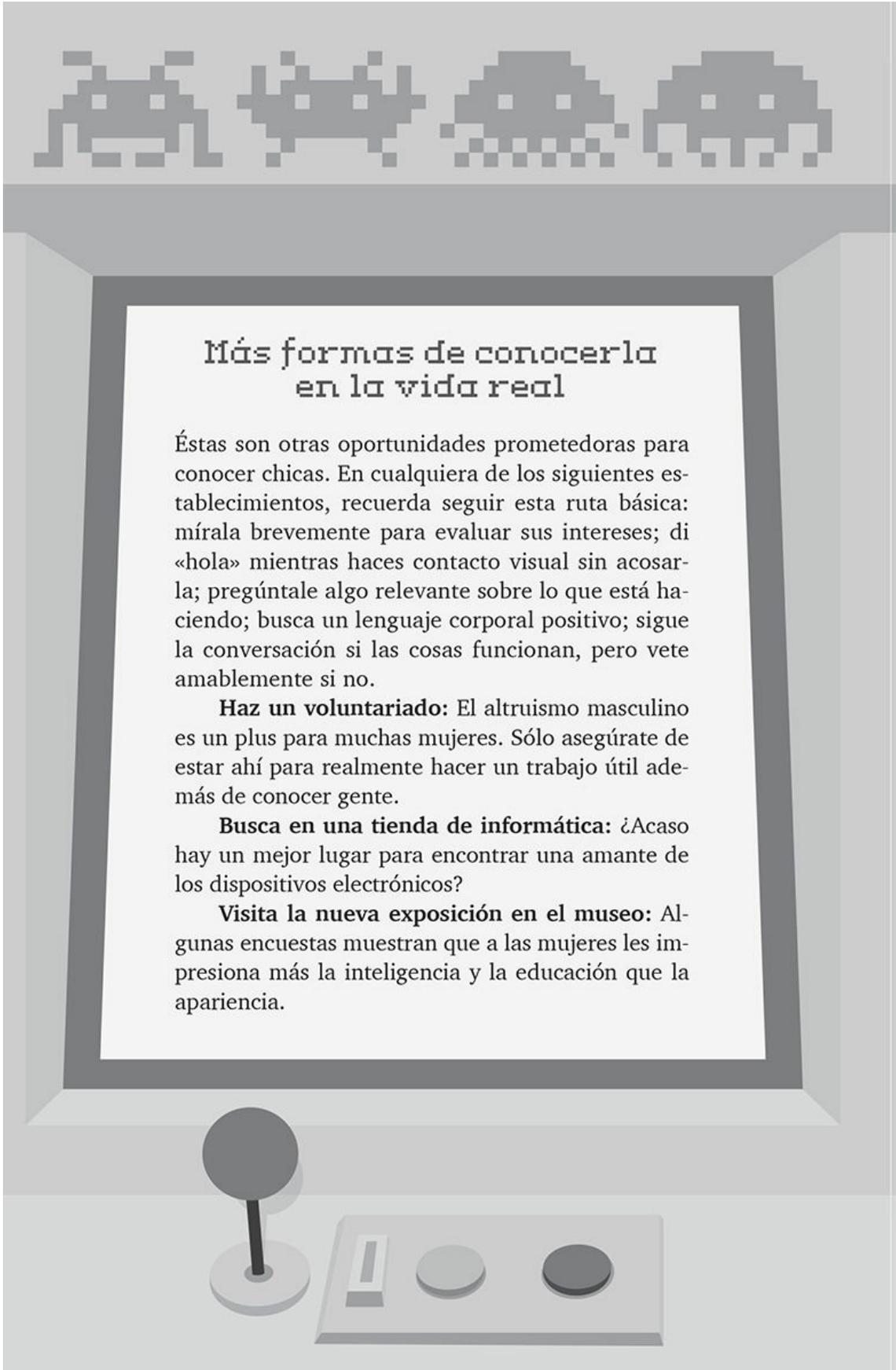


tiene que ser a solas: hasta una sesión de grupo te dará más tiempo con ella.



Si te sientes realmente valiente, pregúntale qué planes tiene para el fin de semana. Si menciona un pasatiempo o un club en el campus, pregúntale al respecto. Si menciona que va a estar en alguna fiesta, entiende la indirecta y *ve*.





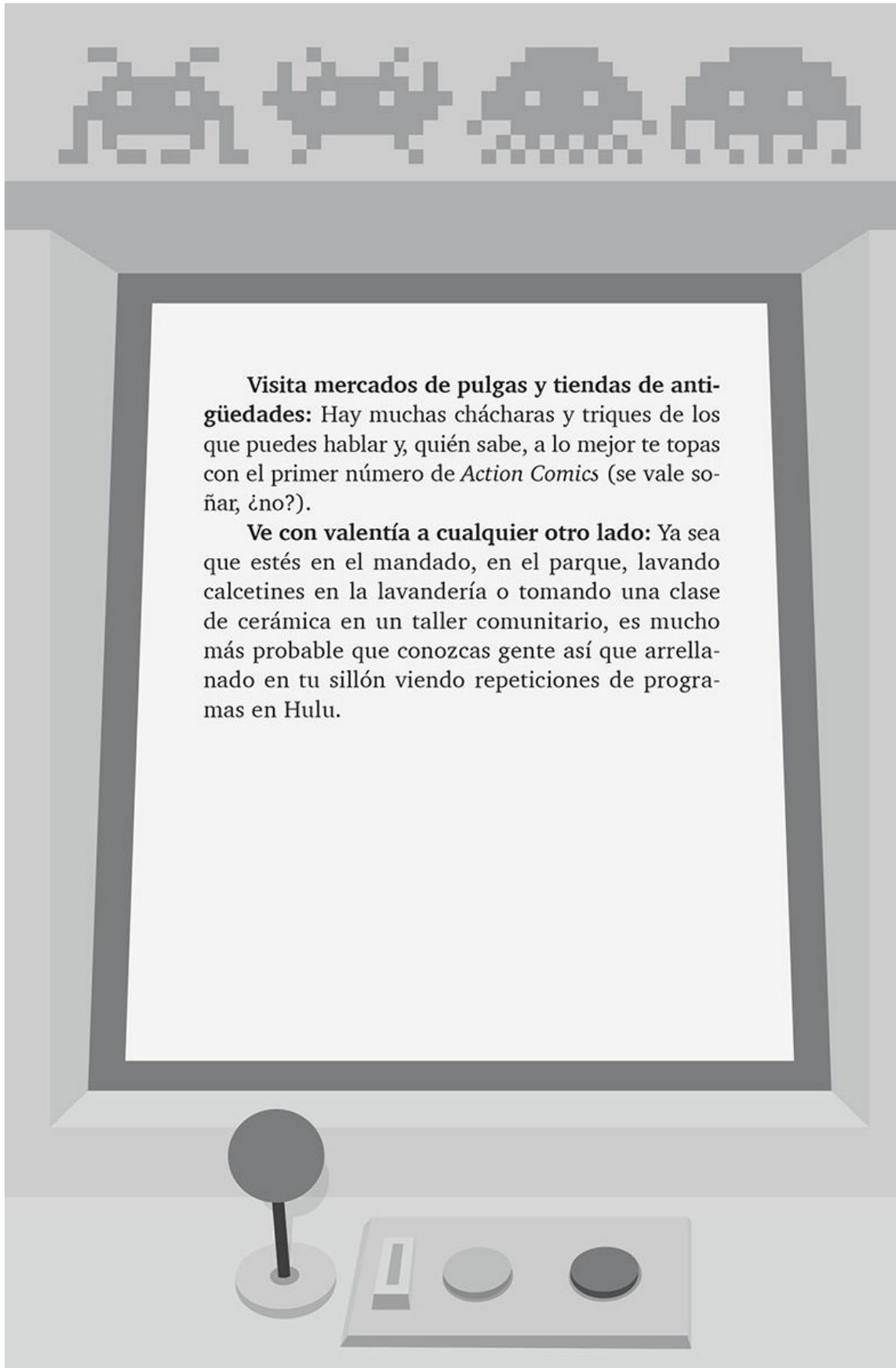
Más formas de conocerla en la vida real

Éstas son otras oportunidades prometedoras para conocer chicas. En cualquiera de los siguientes establecimientos, recuerda seguir esta ruta básica: mírala brevemente para evaluar sus intereses; di «hola» mientras haces contacto visual sin acosarla; pregúntale algo relevante sobre lo que está haciendo; busca un lenguaje corporal positivo; sigue la conversación si las cosas funcionan, pero vete amablemente si no.

Haz un voluntariado: El altruismo masculino es un plus para muchas mujeres. Sólo asegúrate de estar ahí para realmente hacer un trabajo útil además de conocer gente.

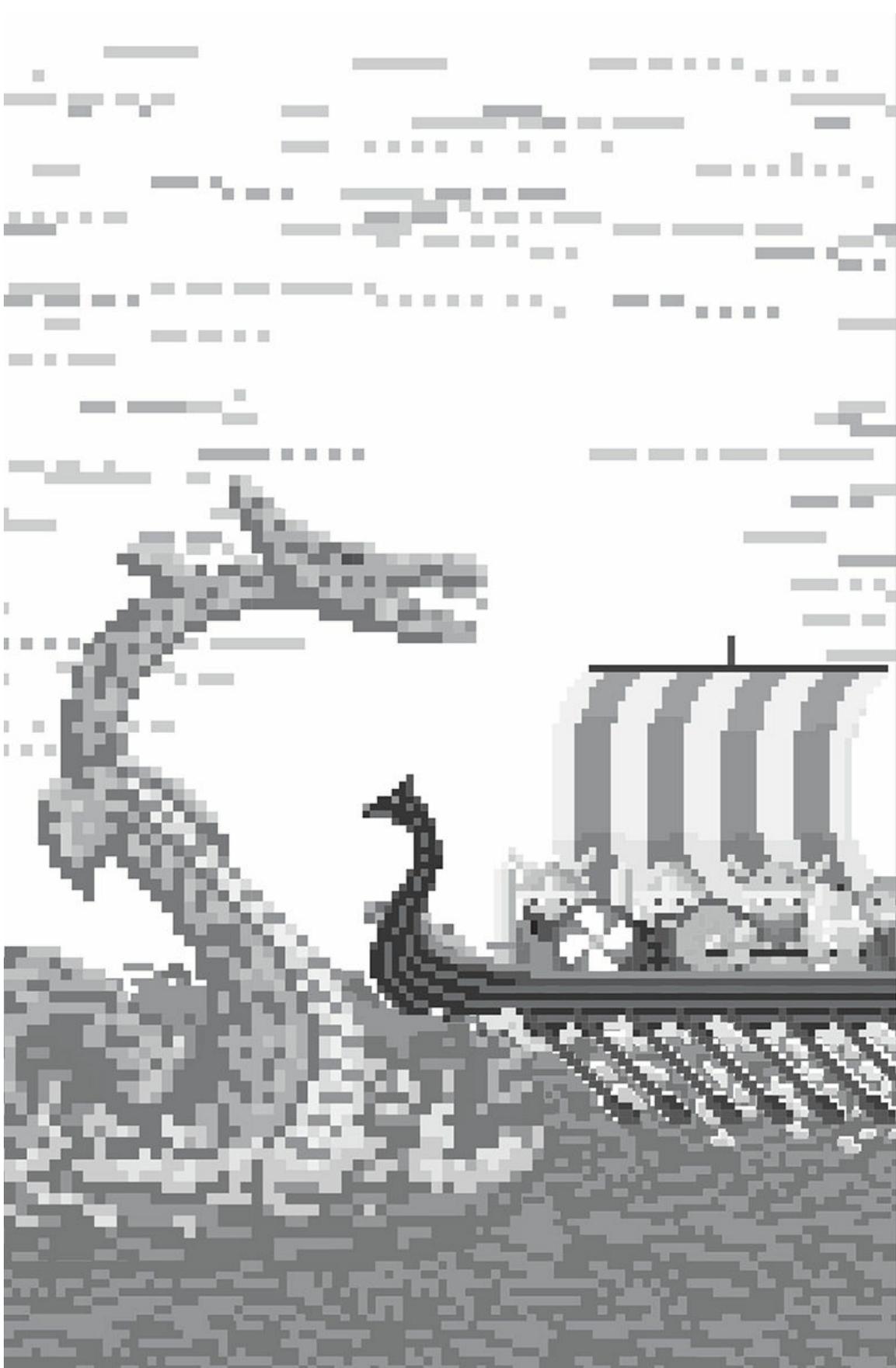
Busca en una tienda de informática: ¿Acaso hay un mejor lugar para encontrar una amante de los dispositivos electrónicos?

Visita la nueva exposición en el museo: Algunas encuestas muestran que a las mujeres les impresiona más la inteligencia y la educación que la apariencia.



Visita mercados de pulgas y tiendas de antigüedades: Hay muchas chácharas y triques de los que puedes hablar y, quién sabe, a lo mejor te topas con el primer número de *Action Comics* (se vale soñar, ¿no?).

Ve con valentía a cualquier otro lado: Ya sea que estés en el mandado, en el parque, lavando calcetines en la lavandería o tomando una clase de cerámica en un taller comunitario, es mucho más probable que conozcas gente así que arrellanado en tu sillón viendo repeticiones de programas en Hulu.



CAPÍTULO 3

Hazlo o déjalo, no
hay intentos:
invítala a salir



Hasta ahora hemos abordado el proceso de salir con alguien como si fueras Solid Snake avanzando lentamente por una misión de espionaje al estilo Metal Gear Solid, agachándote para cubrirte mientras observas, analizas, sondeas y exploras sin realizar una acción inmediata.

No hay nada de malo con un poco de sigilo, Jugador Uno, pues le otorga una buena crítica a los videojuegos y, en la vida real, te permite investigar el mundo de las citas sin salir herido.

Pero tal como te diría cualquier gamer, tarde o temprano tienes que salir de ese refugio cómodo si quieres pasar al siguiente nivel. No puedes pegarte a esa pared, confundirte con el cañaveral gracias a tu camuflaje o esconderte en esa caja de cartón para siempre. Tienes que avanzar como Snake, sabiendo que existe la posibilidad de que te lastimen. La vida no es una cinemática, y no ganas puntos escondiéndote de lo que te asusta. Eres Solid Snake, por Dios. Cuando las cosas se ponen feas, te levantas, te sacudes y sigues adelante.

Ahora es el momento: sal de tu escondite, tira la caja de cartón, aprieta B y sáltate la cinemática. Es hora de ponerte los pantalones y salir. Es hora de planear una cita.

Lista prevuelo

Como en cualquier buen juego de sigilo, hay unas cuantas cosas importantes a considerar antes de que des el primer paso; de otro modo, podrías sólo salir de tu escondite hacia la línea de fuego y desaparecer antes de ver algo de acción. Así te preparas para la misión:

1. **Lee árboles de diálogo archivados:** ¿Le has preguntado de esta situación a los PNJ, es decir, a tus amigos, y tal vez incluso a los amigos de la chica en cuestión (si tienen algunos en común)? Siempre es bueno medir su interés en ti o lo que —si es que hay algo— tienen en común. Si todavía no lo haces, suelta algunas preguntas

casuales: ¿está saliendo con alguien? ¿Pareces su tipo? Si ya preguntaste antes, revisa esas conversaciones en busca de banderas rojas (cortes recientes, exnovios psicóticos, posesiones diabólicas, etcétera).

- 2. Revisa tu inventario:** Antes que nada, ¿estás bien preparado para una cita? ¿Tienes suficiente oro en tu bolsa de monedas y la armadura apropiada para la cita inminente? Este paso puede parecer prematuro, ¿pero qué tal si te toma desprevenido? Si esta chica está interesada y quiere salir, digamos, *ya*, querrás estar listo, así que haz tu tarea.
- 3. Checa tu nivel de habilidad:** Éste es el último paso previo a una cita, pero definitivamente no es el menos importante. Tener tus fondos en orden y tus atuendos listos no va a ayudarte si tú mismo no estás listo para hacer la invitación. No hay nada de malo con unas cuantas sesiones de entrenamiento: planea lo que quieres decir y practícalo con un amigo, o hasta con el espejo, para que puedas decirlo sin trabarte cuando llegue el momento. Puede que se sienta raro, pero es útil y completamente normal... a menos que seas Robert De Niro en *Taxi Driver*. (En cuyo caso tienes un problema serio que hay que arreglar cuanto antes.)

Entonces: ¿ya revisaste conversaciones pasadas, ya viste tu inventario y estás seguro de que tu nivel de habilidad es lo suficientemente alto para seguir adelante? ¡Genial! Hazlo, (Jugador) Número Uno. Salgamos del pantano (pero, por favor, no te comas ninguna serpiente) y aprendamos a dar ese primer gran paso.

ELEGIR UN ESCENARIO

Cuando te estás preparando para invitar a alguien a salir, tus elecciones del lugar están ante ti como los circuitos de Mario Kart. Está bien, quizás no sea la mejor metáfora, pero entiendes la idea: lugares distintos ofrecen ventajas (y desventajas) distintas para tu desempeño. Asegúrate de elegir el correcto: de la misma forma en que no comenzarías a toda velocidad en la Senda Arcoíris, tampoco deberías invitarla a salir a quemarropa y en persona antes de estar listo.

CLAVE

Nivel de dificultad: Qué tan difícil será invitar a alguien a salir usando esta táctica en especial en una escala de 1 (pan comido) a 10 (meter la cabeza en una caja de inducción nerviosa mientras te amenazan con una gom jabbar).

Terreno: Una idea general de la disposición de la superficie.

Consejos de circuito: A qué estar atento mientras conduces.

CIRCUITO HABLAR POR TELÉFONO

Nivel de dificultad: 5

Terreno: Invitar a salir a alguien por teléfono es una gran táctica de principiante, sin importar si conoces a la persona desde hace unos minutos o un par de años. Ya sea que conocieras a la geek de tus sueños y lograras conseguir su teléfono (¡bien!) o que parezca que las cosas se están poniendo más que amistosas con una amiga que llevas conociendo un rato, adelante, márcale. Si tienes su número, lo más probable es que se sienta cómoda hablando contigo, así que será un viaje sin turbulencia.

Consejos de circuito

- **Tómate tu tiempo.** Comienza una conversación de inmediato, pero no sientas la necesidad de hundir el acelerador para que las cosas avancen. El balbuceo incoherente es peor que un silencio incómodo. Respira, Jugador Uno. Relájate, sé casual y amigable.
- **Prepárate.** Evita a toda costa ese silencio incómodo que acabo de mencionar. Ten en mente temas a cubrir antes de cruzar la meta (mantén un acordeón a la mano si lo necesitas: el contacto telefónico te pone en modo invisible).
- **Trata de no mensajear.** Estoy seguro de que muchos amigos te han dicho que está bien invitar a salir a alguien por mensaje de texto, pero la restricción de caracteres de un mensaje hace que funcione como el turbo en un juego de carreras: la fuerza de comunicar mucho en poco espacio puede impulsarte tan rápido que termines saliéndote de la pista. Míralo desde su punto de vista: ¿leer un mensaje? Breve, pero no siempre es dulce. ¿Oír la voz de alguien? Mucho más sincero.

CIRCUITO CODEARSE POR REDES SOCIALES

Nivel de dificultad: 1-4

Terreno: Engañosamente familiar, pero no sin sus giros, curvas y topes ocasionales. Olvida a los acosadores de los BBS (*Bulletin Board Systems*) y canales IRC (*Internet Relay Chat*) de antaño: ésta es la era de las redes sociales, y todo mundo está en ellas

ahora. Pedirle a una chica su cuenta de Twitter o buscarla en Facebook es completamente normal hoy en día, pero la táctica no siempre es tan directa. Elige una ruta apropiada, mantén abiertos los ojos y prepárate para girar 180° en caso de crisis.

En Facebook, si recuerdas su nombre y tienen amigos en común, tienes una vía directa. Twitter, por otro lado, no es el mejor lugar para conocer a tu objeto de deseo. Mucho más expuesta y sin vallas de seguridad, esta plataforma pública es mejor para hacer contacto con gente de tu campo, encontrar tragos especiales y conseguir primicias.

Consejos de circuito para Facebook

- **Lee su perfil.** Las páginas de Facebook son como un mapa personal. ¿Está saliendo con alguien? ¿Qué tan seguido actualiza su muro? ¿Siquiera parece alguien con quien saldrías? Mantente atento a las trampas: «En una relación» es una bandera roja obvia, pero sus *likes* también pueden decirte mucho.
- **Piénsalo antes de enviarle una solicitud.** Todo mundo tiene su propio protocolo respecto a sus perfiles de redes sociales, así que es importante entrar con cuidado a este terreno virtual. No todos añaden a cualquier extraño como amigo en Facebook, ni siquiera a sus conocidos casuales. ¿Tiene muchos amigos? Es una luz verde: probablemente sea muy abierta con su cuenta de Facebook, así que no deberías tener miedo de mandarle esa solicitud sorpresiva de amigos. ¿Una cantidad de amigos promedio, digamos algunos cientos? Amarilla: procede con precaución. ¿Menos de cincuenta? Pisa el freno.
- **Chatea conservadoramente.** Ese puntito verde está encendido, pero piénsalo dos veces antes de activar los motores. Si está ocupada viendo qué amigos están en línea, navegando por sus fotos de las vacaciones o actualizando su historial laboral, puede que no quiera que la molesten (no todo mundo recuerda ponerse en modo invisible). Además, mientras más tiempo pasen intercambiando mensajes instantáneos en Facebook, menos razón tendrá para verte en persona. Sé valiente, pisa el acelerador e invítala a salir lo antes posible.

Consejos de circuito para Twitter

- **Cuídate de los espejismos.** Olvídate de lo «fácil» que es «conectarte» con la gente en Twitter. Es una ilusión. En realidad, no estás aprendiendo nada de la persona detrás de la cuenta. ¿Quién es, fuera de su personaje virtual? ¿Qué le importa? ¿Cómo se ve *de verdad*? Trata de verificar estos detalles con una fuente confiable antes de dar el paso.
- **Tienes que estar cómodo al aire libre.** Si «arrobas» a alguien, estás mandando tu

mensaje frente a todo mundo. Imagínate estar parado en un lugar lleno de gente gritándole a alguien que realmente no conoces del otro lado del cuarto para invitarla a salir. Imagina que diga que no enfrente de todo mundo. *Puedes* tener una conversación privada, usando Mensajes Directos, pero no puedes enviarle uno a alguien en Twitter a menos que también te siga a ti. Y si te sigue, probablemente sea tu amiga en la vida real, en cuyo caso...

- **No invites a salir a una amiga de la vida real.** Si son amigos —o incluso conocidos— no deberías invitarla a salir a través de una arroba, eso es grosero y raro. A menos de que sea un chiste local y tierno entre ustedes, no lo hagas.

CIRCUITO DIÁLOGO EN PERSONA

Nivel de dificultad: 8-10 (también es conocido como el «Nivel del Jefe».)

Terreno: Directo y plano, este circuito está hecho para la velocidad. Puede ser la forma más difícil, pero a la vez es la más efectiva para invitar a salir a alguien. Demuestra que eres sincero, que tomas la iniciativa y que tienes confianza. Además, en esta era de mensajes y tuits, quizás le impresione que tengas las agallas y la integridad para invitarla a salir cara a cara. Dicho esto, y al tener menos margen de error, quizás quieras revisar dos veces tu trabajo de preparación: no sólo midas su interés y te asegures de tener cosas en común con ella, también sondea el camino frente a ti con los siguientes consejos. Oye, estás en el Nivel del Jefe, y así es como se hace, ¿no?

Consejos de circuito

- **Sincroniza tu horario.** Estás a punto de invitar a salir a alguien en persona, así que antes de lanzarte al ruedo, asegúrate de estar preparado. En caso de obtener un «sí», no querrás quedarte ahí parado, mirando incómodo tu calendario o tu celular mientras descubres que tienes ocupadas las dos semanas siguientes. Parecerá que eres poco fiable o que tienes poca disposición; ten un plan en mente antes de abrir la boca.
- **Pule tu apariencia.** Estás en la vida real y quieres verte lo mejor posible cuando des este paso (mira el Capítulo 4 para más consejos sobre vestimenta).
- **Habla con tu lenguaje corporal.** Mantenlo abierto y relajado: sin brazos cruzados, manos nerviosas ni ojos furtivos. Imitar su postura puede ayudarla a relajarse y abrirse contigo.
- **Sé claro con tus intenciones.** No la dejes con la duda de a qué te refieres con «vernos» o «hacer algo algún día». Si haces bien tu trabajo, no debería quedarle

duda de que quieres salir con ella y pasarla bien.

- **Mantente en la pista.** Sé específico. Concéntrate. No te distraigas y empieces a divagar sobre la cita.
- **No pises el acelerador.** Al igual que por teléfono, tranquilízate antes de hacerle esa sugerencia en específico: no hay prisa. No hay por qué estar nervioso (¡en serio!), y el tartamudeo y las muletillas hará que te quedes sin gasolina mucho antes de la meta.



Citas meteorito

Las citas rápidas, eventos donde los solteros se conocen en sucesión veloz, no son citas como tales. Normalmente tienes que registrarte y pagar una cuota para participar, y luego tendrás una plática de tres a cinco minutos con cada participante femenina. Cuando todo termine, decidirás con quién continuar charlando... pero sólo obtendrás su contacto si ella también quiere salir contigo.

En resumen, las citas relámpago son una oportunidad para conocer extraños que juzgarán, en cuestión de minutos, si quieren salir contigo. ¿Vale la pena intentar este método metralla? Para decirlo, comparémoslo con *Meteoro*. Es probable que no hayas tenido citas relámpago, pero apuesto a que has visto por lo menos un episodio de esa serie animada japonesa de la década de 1960 (para nuestros propósitos, esa versión cinematográfica de los Wachowski nunca existió).

Las citas relámpago y *Meteoro* tienen algo crucial y esencial en común: la velocidad. No, en serio. En *Meteoro*, las técnicas baratas de animación





—reciclar fondos, reusar secuencias de acción y sólo volver a dibujar la boca en los acercamientos de Meteoro o de Trixie para hacerlos hablar— ahorran preciadas horas de trabajo. Las citas relámpago también toman muchos atajos: programan diez o más presentaciones en una sola noche y te obligan a hablar tan rápido como los actores de doblaje de Meteoro, Pops y Chispita. Definitivamente conocerás a mucha gente nueva, pero probablemente termines repitiendo el mismo diálogo una y otra vez. (Tú: «Acabo de empezar en este trabajo que es genial. No pagan mucho, pero lo disfruto de verdad». Meteoro: «¡Ooooh!»).

¿La velocidad es buena para las citas? Los estudios muestran que podemos juzgar a las personas muy rápido, incluso en tres segundos, pero también hay investigaciones que exponen que, en las citas relámpago, las mujeres se concentran más en superficialidades, como la apariencia, que en rasgos profundos, como la inteligencia. Si estás preparado para conducir el coche por la pista durante varias vueltas de conocer y saludar, busca por internet un evento de citas relámpago que no sea muy caro



y que hagan en un establecimiento apropiado (un restaurante, un bar o un centro de estudiantes están bien; el garaje de alguien, no). Asegúrate de acicalarte, porque la buena apariencia y el lenguaje corporal probablemente ganen contra el encanto y el ingenio desaliñados. La aventura te espera. Sé amable y positivo, y por favor, por favor, no llesves a tu hermanito ni a su chimpancé.



Ir con valor... ¿a dónde?

Como ya dije, Jugador Uno, antes de invitarla a salir, es buena idea tener un destino en mente. Es cierto que es poco probable que tú y tu nueva compañera se metan a una tardis y vayan a cenar a Gallifrey. No quieres quedarte pasmado cuando te pregunten qué tienes en mente, así que considera algunos de estos destinos seguros para una primera cita:

- **Museos:** Demuestra que eres culto e inteligente. Los espacios grandes y abiertos como los museos de arte te dan la oportunidad de caminar por un entorno hermoso mientras conoces mejor a la otra persona. Y algunos de ellos pueden ser tranquilos e íntimos.



Si eres de esa gente que no «entiende» el arte, prueba con un museo de ciencias, de historia o de algo similar. Lo más probable es que en tu zona haya alguna atracción cultural pequeña, poco convencional y especializada que puedan explorar juntos.

- **Restaurantes:** No tienes razón alguna para sentir que deberías ir a un restaurante increíble de cinco estrellas en la primera cita: tu gastrobar local preferido está bien (si no tienes uno, busca recomendaciones en internet). Elige un lugar que sea relativamente relajado —querrás poder escucharla— y explóralo antes si puedes.



Hazle saber tu elección de restaurante a tu cita antes de realizar la reservación: no quieres llevarla a la Finísima barbacoa de animal muerto de Pepe sólo para descubrir que ha sido vegetariana toda su vida.

- **Paseos largos:** Planea una caminata linda y relajada por la ciudad o en un parque local y logra conocerla. Absorbe el buen clima y disfruta el día con ella y lleva algunos alimentos si crees que te va a dar hambre. Ésta es una gran opción si sientes la necesidad de mantener las cosas informales al principio, pero no des paseos largos en invierno, esto no es *Juego de tronos*.

Mejora tu excursión y hazla más «cita» con una visita a un festival al aire libre o a un mercado de pulgas.



- **Tienda de libros o discos usados:** Estos lugares te dan muchas oportunidades para conocer mejor a alguien. Los vinilos viejos, los libros usados, los CD con descuento y las historietas en remate son leña para la conversación, y terminarán hablando de intereses musicales mutuos, autores que les gusten o molesten, etcétera. Elige un lugar con un café o restaurante cerca para pasar más tiempo juntos.
- **Videojuego:** Una cita de videojuegos es completamente aceptable, siempre y cuando a tu objeto de deseo *le gusten los videojuegos*. Llévala a las maquinitas o elige algo divertido que puedan jugar juntos en casa mientras platican. Recuerda que debería ser una actividad compartida: no juegues el último RPG monojugador mientras ella te mira manipular tu *joystick*.
- **Aventuras al aire libre:** Si a los dos les gusta la naturaleza, una caminata, una rodada o un viaje para tirarse a un lago puede ser la cita perfecta. En los meses de frío, puedes intentar algo tan aventurero como esquí a campo traviesa o tan poco sofisticado como una guerra de bolas de nieve.



El peligro y la atracción amorosa no sólo se entrelazan en las películas de Indiana Jones: hay estudios que muestran que compartir algo que suba la adrenalina aumenta la probabilidad de que nazca la chispa entre ambos.

Aunque muchos de tus sitios preferidos podrían parecer establecimientos excelentes para este encuentro, te sorprenderá saber cuántos son zonas de peligro para conocer mejor a alguien. Piénsalo dos veces antes de ir a los siguientes lugares:

- **Cine:** Hazme caso. Sí, el cine es un lugar clásico, casi obvio para una cita. Y, como geek, siempre hay algo en la pantalla grande que te apasione, pero todo el propósito de una primera cita es conocer mejor a alguien, y eso es algo difícil de lograr cuando estás sentado en silencio durante una película de Jackie Chan de dos horas. (Excepción: muchas ciudades ofrecen proyecciones gratuitas al aire libre en verano, así que aprovéchalo y lleva a tu cita. Podrás hablar con ella y llevar botana mucho mejor que las palomitas rancias ahogadas en mantequilla falsa de la dulcería.)
- **Concierto:** Ésta es otra elección riesgosa para una primera cita. La música atronadora y los pisos pegajosos no son precisamente románticos. Vete por lo seguro y guarda este escenario para una cita futura.

- **Club nocturno:** La música es alta, te rodea gente que está buscando pareja, van a tener que hablarse a gritos y es imposible que te llenen el vaso de nuevo... no es buena idea.
- **Evento con amigos o familia:** No sólo es un poco raro presentarle tu cita a tus amigos o familia tan pronto, sino que estás perdiendo tiempo precioso para conocerla mejor. Vas a pasar más horas presentando a tus parientes y oyendo a otras personas hacerle preguntas que hablando con ella a solas. Además, hay que aceptarlo, tu hermano es *raro*.

Rojo Cinco listo: cómo llamar a tu copiloto

¿Necesitas una alianza para completar tu misión? No te sientas mal. El canon geek está lleno de copilotos legendarios que ayudaron a sus compañeros a subir de nivel, y hay una buena razón: ya sea que estés en un combate aéreo contra unos MiG, lanzándote a una trinchera con tu X-Wing o acercándote a una pelirroja atractiva, los copilotos son lo mejor.

Así que revisa tu lista de amigos en busca de copilotos potenciales, Jugador Uno, porque cuando se trata de tu asalto, vas a necesitar a Wedge Antilles, no a Biggs Darklighter. Busca estas características y, mientras estás en ello, adquiérelas tú mismo: la mejor manera de reclutar a un gran copiloto es estar dispuesto a devolverle el favor.

ATRIBUTOS POSITIVOS DE UN COPILOTO

En una relación

Características extras: Nivel de Amenaza -100, Apariencia +50.

Un copiloto que está en una relación seria (por ejemplo, que tiene novia o está comprometido o casado) demuestra que te juntas con sujetos confiables y proclives al compromiso. Además, no tendrás que preocuparte de que se meta en tu territorio, y como lo mencioné en el capítulo pasado, es tu conexión con las amigas solteras de su novia o esposa. (Es el único para el que tú no serás un copiloto, así que tendrás que encontrar otra manera de compensarlo. Quizás podrías ser su niño).

Más extrovertido que tú

Características extras: Verbo +150.

El copiloto ideal es extrovertido, locuaz e inmediatamente te puedes llevar fácil con él. Estará ahí para ayudar a llevar lagunas en la conversación y, de ser necesario, hacer que hables tú también.

Intereses comunes

Características extras: Todos los Atributos del personaje +25.

Asegúrate de que tu copiloto comparta algunos intereses contigo. Los dos deberían compartir una historia, un sentido del humor similar y la capacidad de seguir los chistes, indirectas e historias del otro, lo que te ayudará a mantenerte relajado y cómodo. Combina esto con el rasgo anterior para un combo letal.

Te apoya

Características extras: Defensa +100.

Así que estás hablando con la geek de tus sueños. Si estás en una convención o en una fiesta, lo más probable es que muchos otros PNJ también hayan reparado en ella, y la tendrán en la mira después de ojear las cajas de cómics en oferta o de terminar un juego de Mario Party. Un gran copiloto se los llevará con su Escudo épico de bloqueo y evitará que esos parásitos interrumpen tu conversación con la dama.



Botín épico / Bolsa de almacenamiento

Características extras: Oro +500, Defensa +25.

Si estás en un bar o un restaurante, un copiloto te ayuda cuando las Pociones de maná se acaben. Está listo, dispuesto y es capaz de ir por una bebida para ti y esa posible media naranja tuya cuando no tengas dinero, lo que te permitirá mantener el contacto con la chica y seguir la conversación. Un buen copiloto también carga con otros objetos útiles que podrías olvidar: un celular, papel y pluma (para apuntar su teléfono), monedas para el parquímetro y chicle o mentas para el aliento.

Buen ojo para el estilo

Características extras: Armadura +25.

El trabajo de un copiloto de calidad no comienza en el evento ni cuando estés fuera. Comienza antes, cuando estás de compras o preparándote para salir a la calle. Debería saber lo suficiente de cuidados y moda actual como para darte una retroalimentación honesta de tu apariencia y avisarte si te pareces más a la Mole que a Tony Stark.

ATRIBUTOS NEGATIVOS PARA UN COPILOTO

Más guapo que tú

Características extras: Apariencia Física -250.

Aunque no sea su culpa (ni la tuya), un copiloto significativamente más guapo podría desviar la atención lejos de ti, o incluso hacerte ver totalmente horrible en comparación. Sé que no sueles evaluar el atractivo de los hombres, Jugador Uno, pero trata de elegir un copiloto cuya apariencia esté a la par de la tuya.

No tiene idea de que es el copiloto

Características extras: Todos los Atributos del personaje -100

No te arriesgues: asegúrate de que tu copiloto *sepa* que está cumpliendo esta función, Jugador Uno. Podrá ser el copiloto más extrovertido y el mejor saqueador de botines de la historia de los copilotos, pero si no sabe que está ahí para ayudarte a *ti*, lo más probable es que se vaya a su propia misión. Asegúrate de que esté bien reclutado en tu tripulación antes de empezar, y no olvides devolverle el favor si te lo pide.

Miembro del sexo opuesto

Características especiales: 50% probabilidad de Sospecha +100, 50% probabilidad de Confianza +100.

Éste es delicado. Tener un copiloto del sexo opuesto (¿una copilota?) puede ser maravilloso u horrible. En algunos casos definitivamente puede ayudarte a detectar señales que quizás tú no veas, pero en otros, su presencia podría levantar sospechas en las mujeres, y con toda razón. ¿Quién es esta mujer? ¿Por qué son tan íntimos ustedes dos? ¿Cuál es su historia juntos? Si tomas la ruta del poder femenino, ten una plática amistosa con tu futura copilota antes de despegar, para que sepa cuándo soltar el acelerador y darte espacio para maniobrar.

¡Liberen al Kraken!
Cómo invitarla a salir

Al invitar a salir a alguien, algunos nos trabamos. (¿Y adivina qué? Los no geeks también). Hacemos el equivalente verbal a aplastar botones: decir lo que quiera que nos

salte a la cabeza y pasar del pensamiento al habla sin una estrategia real.

Te ayudaré a dividir esta invitación importante en movimientos clave y a usarlos de manera efectiva, porque ya sea que estés invitando a salir a una chica o jugando Super Smash Bros., los combos correctos te darán los resultados adecuados.

LOS CONTROLES

Familiarízate con estos movimientos clave, practícalos y ponlos en tu vocabulario hasta que puedas acceder a ellos a voluntad.

X = Pregunta de calentamiento

«¿Cómo estás?».

«¿Qué onda?».

«¿Cómo andas?».

□ = Preguntar por su Agenda

«¿Qué vas a hacer hoy en la noche?».

«¿Tienes planes para el [día de la semana]?».

O = Mencionar Actividad

«Habrá una [idea de cita] muy buena pronto».

«He estado pensando en ir a [idea de cita]».

Δ = Jalar el gatillo

«¿Quieres salir conmigo?».

★ = Cumplido

«La paso muy bien contigo».

«Creo que eres linda».

→ = Avanzar

«Estará divertido».

«Habrá muy buen clima».

«Escuché que [idea de cita] está genial».

← = Retroceder

«Sólo pensé en mencionarlo».

«Sólo si te suena bien».
«Sin presión».
«Creí que valía la pena intentarlo».

LOS COMBOS

Ya que tienes los movimientos básicos, puedes mezclarlos y unirlos según la situación para saltar, esquivar, bloquear y disparar hasta la victoria o el fin del juego. Comienza con estas combinaciones sugeridas, pero siéntete libre de diseñar tus propias maniobras.

El «Tómate-tu-tiempo»: X + □ + O + Δ

Una buena jugada para llegar tranquilo a la gran pregunta.

El «Método Directo»: ★ + Δ

Máximo efecto con mínimo esfuerzo.

El «Punto para salto»: □ + O + Δ

Bueno para cuando necesitas mirar antes de brincar.

El «Dispara-primero-detalles-después»: Δ + O

Tira de inmediato para tener resultados veloces.

El «Sigilo»: O + → + ★ + Δ

Bueno para evitar que te detecten.

El «Dos pasos»: X + Δ, luego ← + ★

Usa adelante y atrás para una recuperación rápida.

El «Bombardeo pesado»: O + → + Δ

Derrumba sus defensas con una actividad increíble.

LA JUGADA FINAL

Bueno, lo hiciste. Victoria. Fin del *round*. Con suerte, dijo que sí. (¿No lo hizo? Eres un mejor hombre por haberle preguntado. Ve «Si dice que no», en la siguiente página.)

No importa qué combo elijas, el final de tu pregunta implica el inicio del juego, lo que

quiere decir que tienes que hacer planes... planes logísticos.

Probablemente estés irradiando (no literalmente) el brillo de la conquista, pero no te quedes atrapado en tus emociones y te vayas sin saber los detalles: cuándo van a encontrarse, quién va a llamar a quién y cómo van a ir a donde vayan. Ya que eso esté establecido, haz una honrosa retirada. Tienes preparativos que hacer.





Si dice que no: cómo los fracasos épicos te vuelven un mejor jugador

Ya sea que estés jugando Buscaminas, Megaman o un MMO, el fracaso te puede estallar en la cara (literalmente, en el caso de Buscaminas). Las citas no son distintas a un juego, e incluso cuando usas tu mejor estrategia, a veces te batean de todos modos. Y en ambas instancias, es difícil no sentirse como... bueno, un perdedor.

Anímate, Jugador Uno. A largo plazo, los rechazos siempre son para bien. No es para sonar como el papá de *Calvin y Hobbes*, pero si una chica te desdeña, te humilla o te rechaza amablemente, es bueno para el carácter. Cada choque e incendio son unos pocos puntos más en tu barra de xp, y te llevan más cerca del siguiente nivel. Míralo así:

Estás aprendiendo qué no funciona. Quizás estés mirando demasiado tiempo a una chica antes de hacer tu jugada, quizás estés balbuceando y no te escuchen a la primera o quizás no debiste haber empezado esa batalla *Star Wars* contra *Star Trek*





con la linda *cosplayer* de mujer vulcana. Está bien, ahora sabes qué no hacer.

Estás trabajando duro en tu capacidad para las citas. Al igual que un RPG requiere que pases un sinfín de horas jugando para aumentar tu habilidad en alguna disciplina, las citas requieren que inviertas tiempo. Antes de que puedas forjar una espada ancha épica, producirás muchos anillos y yelmos insignificantes. ¡Oye, no todos pueden ser geniales!

Estás haciendo buen uso de tu armadura. No vistes a tu personaje de RPG con la mejor coraza posible sólo para que se pavonee por ahí y se vea increíble (Bueno, quizás sí lo hagas en parte para eso). La usas porque está hecha para recibir palizas, y no tiene caso ponértela si nunca entras a la batalla. A diferencia de la cota de malla, tu pellejo emocional de hecho se endurece cuando lo apalea un rechazo, así que después de un tiempo de sanación puedes saltar de nuevo a la arena. Además, si una chica te dice que no le interesas, sólo hay una cosa peor: que no diga nada, porque ni siquiera sabe que existes.



Escapa de la friendzone

¿Has oído alguna de las siguientes declaraciones (o todas) durante tu búsqueda?

«No quiero complicar nuestra amistad».

«Eres como, no sé, un hermano para mí».

«¡Me la paso tan bien contigo!».

«[Inserta aquí largas discusiones sobre problemas con otros intereses románticos]» seguido de «¿Qué crees que debería hacer?» o «Siento que puedo hablar contigo de lo que sea».

«¡Acabo de conocer a alguien increíble!».

«¡Claro! ¡Me encantaría salir contigo hoy en la noche! Voy a invitar a todos mis amigos».

Si sí, probablemente sientas que estás atrapado en una realidad alterna. Un reino crepuscular en el que te consideran un compañero íntimo y valioso, pero no material para novio. Tú, Jugador Uno, estás atrapado en la *friendzone* o Zona de la Amistad.

Al igual que los habitantes espectrales de la Zona Fantasma, puede que te sientas atrapado en el tiempo en la Zona de la Amistad, incapaz de hacer que tu objeto de deseo vea o escuche tus verdaderas intenciones románticas, pero a diferencia de la Zona Fantasma, tu tiempo en la Zona de la Amistad puede convertirse en algo muy valioso y mucho menos infernal-interdimensional-limbescos. Aquí hay algunas estrategias de salida.

La ruta de la amistad: Si estás pasando tanto tiempo con alguien del sexo opuesto, ya sabemos que eres una gran persona con la que le gusta estar, pero por impresionada que esté por tu vasta colección de comics y videojuegos y tus referencias ingeniosas al cine y la televisión, hay algo que falta. ¿Adivina qué? Todavía son *amigos*. Hay algo en ti que ella valora como nadie más, y eso importa. Sal de la Zona de la Amistad y acepta tu lugar en el panteón de sus amigos de verdad (y recuerda que un amigo de verdad no guarda rencor por que lo hayan rechazado románticamente).

La ruta del golpe rápido: Elegir el momento oportuno lo es todo, aunque estés conduciendo el DeLorean de la franquicia *Volver al futuro*. La razón principal por la que los hombres no pueden llevar las cosas al siguiente nivel con una mujer es porque se tardaron demasiado en dar el primer paso. Así que cuando sientas que la Zona de la Amistad se acerca, actúa rápido, como Marty McFly cargando el condensador de flujo durante una tormenta eléctrica. Pisa el acelerador y llévalo a 140 kilómetros por hora

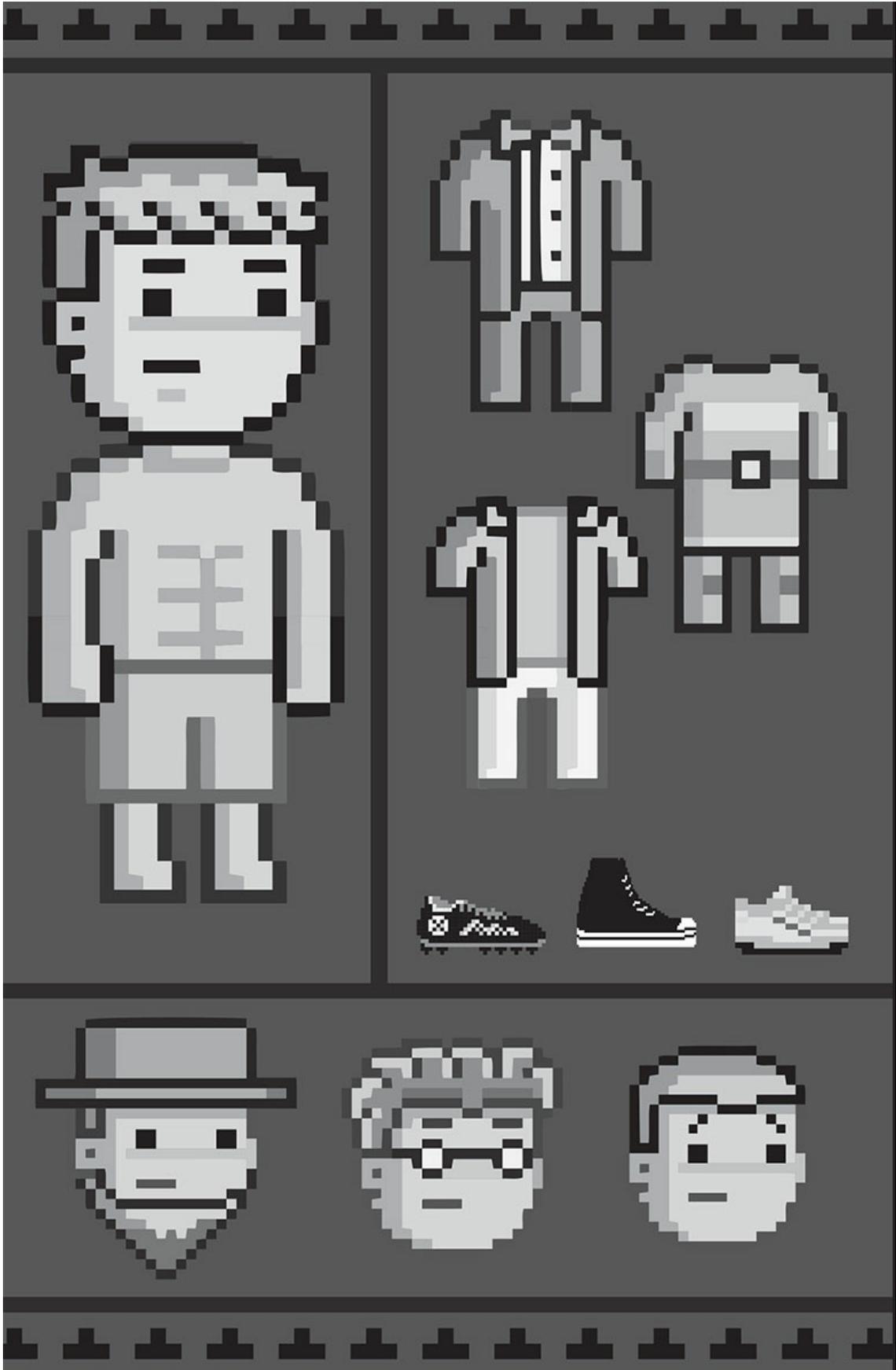
mientras aún haya oportunidad de que caiga un rayo.

La ruta de ya-sé-kung-fu: Tener una amiga íntima te permite probar algunas de tus estrategias de citas sin miedo a lastimarte... algo así como el entrenamiento en artes marciales que tiene Neo en *Matrix*. Tu amiga tiene una perspectiva que tú no (es decir, la de una mujer). Pídele consejos con tus mejores líneas y obtén consejos invaluable. Y quién sabe, a lo mejor escuchar tus añoranzas románticas le ayude a verte como el buen partido que eres.

La ruta de Philip J. Fry: Durante las primeras temporadas de *Futurama*, Fry es un habitante arquetípico de la Zona de la Amistad. Leela, la colega cíclope de pelo morado a la que adora por completo (oye, el corazón quiere lo que quiere) no siente ningún interés por él. Sin embargo, al pasar el tiempo vemos cómo Fry captura lentamente el corazón de Leela. ¿Cómo lo logra? En primer lugar, sabe no forzar la cuestión (normalmente). Leela sabe cómo se siente, y sólo tiene que patearlo de vuelta a la realidad una vez cada varios episodios. Sin embargo, no son los planes frecuentes y casi siempre mal pensados de Fry para ganársela lo que funciona al final. Es su sinceridad. Cada vez que Fry tiene una ventaja increíble y casi injusta que cerraría el trato con Leela (intelecto y fuerza aumentados gracias a parásitos espaciales; manos robóticas que lo convierten en el mejor músico de la galaxia), renuncia a ella para construir una relación sincera. Y al final, consigue ese beso.

Ve y haz lo mismo, Jugador Uno. La abnegación y la nobleza pueden ser un camino difícil de seguir, pero si te saca de la Zona de la Amistad, el beso será mucho más dulce.





CAPÍTULO 4

¿Listo, Jugador
Uno? Prepárate
para la cita



Se supone que una cita debe ser divertida, pero eso no significa que siempre sea fácil. A fin de cuentas, estás allá afuera, expuesto, preparado para lo que bien podría ser un rechazo o un posible corazón roto (pero que, con suerte, será aceptación y disfrute mutuo). Al igual que un superhéroe, estás tratando de usar tus poderes y habilidades para hacer del mundo un lugar mejor (tu mundo, por lo menos).

Pero a diferencia de los héroes de los comics, estás allá afuera sin una identidad secreta que te proteja.

No es de sorprender que te sientas intimidado, Jugador Uno. Y si ya te han tirado del cielo antes, puede ser particularmente difícil ponerte la capa de nuevo y volver a entrar a la batalla, pero al igual que todo gran superhéroe o superheroína ha perdido algún encuentro —y hasta muerto*— alguna vez, puedes resucitar incluso tras un golpe aparentemente fatal.

En este capítulo exploraremos maneras de prepararte física y emocionalmente para la cita sin necesidad de máscaras.

El Kolinahr: revisa tu bagaje emocional

Si ha pasado un tiempo desde la última vez que saliste o tus citas recientes no han sido particularmente exitosas, no te perjudicará hacer un rápido inventario emocional antes del siguiente *round*. Si resulta que eres un vulcano, este esfuerzo podría culminar en varios años sabáticos para purgar todas tus emociones y alcanzar la lógica pura, pero para nosotros los humanos, esta versión del Kolinahr es mucho menos extrema: simplemente quieres volverte más consciente de cualquier miedo, cinismo o hastío que sientas hacia las citas. Los personajes de los juegos de rol de mesa solían tener una capacidad de carga que estaba limitada a su fuerza (y rutinariamente ignorada por los jugadores empecinados en recoger hasta la última pieza de cobre en el calabozo). Tú, por otro lado, tienes una

capacidad de carga *emocional*, e ignorarla podría dejar tu psique tan sobrecargada de emociones que no puedas avanzar en el mundo de las citas. Éstos son algunos objetos a considerar para sacarlos de tu inventario (o por lo menos almacenarlos por ahora).

Roca mágica. Si eres un hogareño crónico, podrías sentir un poco de ansiedad extra cuando salir con alguien te ponga en un entorno poco familiar. Esfuérzate por salir de casa más de lo usual para estar más cómodo con tu cita aunque no tengas una roca mágica para teletransportarte a casa. También puede ayudarte a tentar el terreno visitar previamente el establecimiento de tu encuentro inminente.

Armadura. Todos tenemos nuestras defensas, pero si no eres un enano berserker o el Capitán América, no hay razón para cargar un escudo a todos lados. Y es difícil que alguien te conozca mejor si tu cara está oculta tras un yelmo medieval. No dejes que estar a la defensiva se convierta en tu rasgo de personalidad primordial. Deja la cota de malla en casa y trata de disfrutar cualquier combate que surja en tu cita.

Visión en alta definición. Ya sea la visión microscópica de un kriptoniano o los *goggles* térmicos de la serie *Metal Gear*, la visión superhumana puede ser una gran ventaja. Pero cuando estás en una cita, Jugador Uno, no vale la pena examinar cada uno de sus movimientos en un microscopio electrónico. Mientras buscas una señal escondida o un significado más profundo, te perderás lo que está pasando bajo tus narices.

Municiones. Probablemente ya tengas alguna idea de lo que te funciona al hablar con mujeres (y espero que estés encontrando muchas ideas nuevas en este libro), pero no trates tu pila creciente de cumplidos y temas de conversación como balas para disparar una tras otra hasta golpear tu objetivo. Eres un chico, no algún tipo de robot de citas que escupe frases. Tienes que entrar en interacciones *bilaterales* espontáneas, en las que oigas lo que ella dice y respondas apropiadamente. Pon ideas, historias y preguntas sobre la mesa, no bombas de datos y listas de balazos.



Mantén bien guardado tu bagaje emocional, y no caigas en la tentación de comenzar una relación basado en la idea de que puedes arreglar los problemas ajenos, pues no le gustará que la trates como proyecto y no lograrás formar una conexión genuina con ella.

El Pon farr: preparación física

Puede que tengas una gran personalidad y una sonrisa ganadora o que incluso hayas salvado el universo docenas de veces de horribles superseres de más allá del cosmos. Quizás seas honorable y justo y sigas un código de honor, pero si te presentas en tu primera cita sólo con una gabardina desvaída y una barba horrible, lo siento: esa primera cita no va a ninguna parte.

La primera impresión importa, aunque parezca injusto. Cuando la Mole comenzó a cortejar a la escultora ciega Alicia Masters, se vistió bien, aunque fuera el ídolo de millones y ella no pudiera ver que básicamente estaba hecho de piedra naranja. Elegir lo que vas a ponerte y asegurarte de estar bien arreglado es, de hecho, endemoniadamente importante no porque quieras parecer algo que no eres, sino porque demuestra que crees que por ella vale la pena ese esfuerzo. Si eres un vulcano cuya furia de apareamiento del Pon farr dicta que sólo tengan una cita cada siete años, tienes mucho tiempo para prepararte. El resto de ustedes sigan leyendo.

ARMAR UN GUARDARROPA A PRUEBA DE BALAS

Al igual que en cualquier juego de rol, tu ropa es más que sólo una manera de evitar andar desnudo: le comunica al mundo quién eres. Los geeks sabemos esto, por supuesto (jum... ¿debería usar mi playera de la Casa Targaryen para la noche de juego de hoy o la de c:\DOS\RUN?), pero seleccionar tu guardarropa para una cita se trata más de demostrar que eres alguien con quien ella pueda imaginarse estar en público que de establecer credibilidad geek. Yo nunca te diría que te deshicieras de tu réplica de gorra de oficial imperial, Jugador Uno. Sólo te aconsejo que también inviertas en ropa de calidad para adultos.

Si tu clóset está vacío, no te desesperes: armarte un guardarropa decente es más fácil de lo que suena. Como hombre, tu armadura sólo tiene dos modos, dependiendo de dónde planees tener tu batalla: casual y formal. Analicémoslos.

Modo casual. Hay una inmensa diferencia entre «casual cita» y «casual voy-a-jugar-videojuegos-o-c-&-d-con-mis-amigos-en-midepartamento». Las bermudas nunca son «casual cita».

Sí

- Pantalones de mezclilla oscuros o caqui. Asegúrate de que te queden a la cadera y de que no sean demasiado cortos ni demasiado largos. Los bajos deberían tocar tus zapatos con un único y ligero doblez en el tobillo; más de uno significa que son

demasiado largos, y si se te ven los calcetines, son demasiado cortos. Cómprate unos rectos o entubados en vez de semioxford. Si no puedes encontrar unos que te queden perfectos en la tienda, hay muchos sastres que pueden arreglarlos.

- Una playera simple, de un solo color y *sin logos* o una camisa de manga corta — alguna camisa con cuello (polo o de botones)—. Asegúrate de que te quede: las camisas de tallas más grandes pueden ser cómodas, pero te vez mejor si no estás nadando en tela. Quieres que te siente bien en los hombros, sin tensarse ni abombarse.
- Camisas de manga larga y suéteres casuales. Los cuellos de botón te hacen ver más casual; un suéter tiende a hacer que una camisa elegante se vea menos formal. Las camisas de franela son ropa casual aceptable (maldito *hipster*) siempre y cuando estén en buen estado. Usa suéteres de cuello redondo o en V clásico, y recuerda, que te quede bien lo es todo.

No

- *Pants*. Tampoco los *shorts* (aunque *podrían* ser aceptables si planeaste una actividad al aire libre; si tienes duda, olvídalos).
- Playeras con frases de bromas, referencias a la cultura pop o chistes locales. Aunque estoy totalmente a favor de izar tu bandera geek, una playera geek de hecho te afecta: literalmente te etiqueta y te hace parecer unidimensional, y todos sabemos que no eres así (¿recuerdas *Shrek*? Tu personalidad tiene capas, hermano). Las camisetas de bandas son una posible excepción si el diseño es lo suficientemente artístico (o la banda lo suficientemente genial). Sólo no parezcas anuncio callejero.
- Rompevientos, cinturones con estoperoles o sudaderas. Especialmente todos al mismo tiempo.



Hay estudios que demuestran que a las damas les gustan los hombres de rojo: el color evoca atributos deseables como poder, calor y (ejem) virilidad.

Modo formal. Arreglarte no es la gran cosa, y te ira muy bien cuando tengas las prendas correctas en tu arsenal.

Sí

- Un saco ligero o una chamarra deportiva. Al igual que con las camisas, que te

quede bien es crucial. Las mangas deberían llegarte a la muñeca, las costuras de los hombros deberían caer sobre tu hombro, sin formar arrugas o pliegues raros. Trata de comprar en un lugar en el que los dependientes puedan aconsejarte sobre tallas y colores, pues muy pocos sacos del estante te quedarán bien, así que prepárate para forjar amistad con tu sastre local, el Q de tu Bond, si quieres. Confía en mí: vale la pena el paso extra (y el costo).

- Pantalones de mezclilla oscuros (menos formal) o pantalones de vestir (más formal). La mezclilla es aceptable para el extremo inferior de la formalidad, pero asegúrate de que te queden bien y de que sean oscuros (o negros), sin desvanecidos raros ni rasgones «artísticos», y jamás deben tener manchas ni estar rotos. Los pantalones de vestir deberían quedarte ajustados a la pierna, sin resistencia ni ondulaciones, sólo un doblez sobre el tobillo y nada más.
- Accesorios que se vean bien. Un cinturón monocromático siempre es buen toque de decoración (pero si lo necesitas para mantener tus pantalones en su lugar, están demasiado grandes. ¡Al sastre!). Un clip para billetes o una cartera discreta son una manera de llevar efectivo con clase. Si quieres usar corbata, adelante: debería caer justo arriba de tu cintura y no lastimarte el cuello (sin apretar). Y, de nuevo, deja las corbatas locas y vistosas en el cajón, por ahora.

No

- Cualquier cosa más formal, como un *smoking*. A menos que vayas a asistir a una presentación única de *Maria y Draco*, evita pasarte de elegante.
- Camisa de manga corta con corbata. Ese combo sólo funciona si eres gerente de supermercado.
- Nada que se vea raro. ¿Una bata elegante? ¿En serio? ¿Ese gorro de caza modelo Holden Caulfield? Déjalo en el clóset, Holmes. ¿Un Fedora? Odio decírtelo, pero a nadie le ha quedado bien ese sombrero desde Sinatra. Guárdate tus piezas de guardarropa «distintivas» para futuras citas, cuando ya esté más cómoda con tus intentos de autoexpresión.
- Joyería masculina. No me importa lo épico que sea tu botín, lo último que quieres es brillar más que tu cita. Límitate a un reloj y quizás un anillo no demasiado vistoso.

Zapatos. Si te pareces a mí, te cuesta trabajo elegir calzado, y preferirías ir a alguna tienda *outlet* local que visitar una zapatería carísima. No te sientas tentado a rendirte y aplicar la Frodo: nadie quiere ver tus pies de hobbit. No necesitas tirar mucho oro para equiparte con calzado fino, sólo ten en mente los siguientes consejos.

- **Tenis:** Que sean clásicos y simples: colores y agujetas oscuras, que no sean para correr (deja esos para cuando sí vayas a correr).
- **Zapatos casuales:** No puedes fallar con mocasines clásicos de piel, zapatos de gamuza o «zapatos náuticos». Aléjate de los híbridos zapatenis que parecen Crocs (piensa en los Clarks y los Merrells) a menos que tengas planeada una caminata.
- **Botas:** Los botines (de piel y a la altura del tobillo) café oscuro o tostado son casi universalmente favorecedores, pero cualquier cosa de piel con suela de piel es lo mejor. Evita cualquier cosa demasiado decorada o tachonada; si parece demasiado rara para que tu abuelo la usara en los viejos tiempos, probablemente no sea un atuendo clásico.
- **Zapatos de vestir:** Agarra los mejores materiales que puedas (piel genuina, con una suela que esté cosida y no pegada) y valdrá la pena tu dinero. El negro sólo funciona con negro y gris, así que opta por café si quieres versatilidad (en general, entre más claro el café, más casual). Evita las puntas cuadradas, elige una forma redonda o puntiaguda.
- Para que te queden bien, asegúrate de que tus dedos apenas rocen el frente del zapato y de que puedas meter un dedo fácilmente detrás de tu talón. Y deben ser cómodos, no creas que puedes «aflojarlos».

APRÓPIATE EL ATUENDO: CÓMO EMULAR A LOS TIPOS MEJOR VESTIDOS DEL CANON GEEK

Te estás mirando en el espejo, admirando la ropa que has decidido usar en tu noche especial: una playera con bocina integrada que reproduce una selección de música graciosa que programaste, pantalones de mezclilla sostenidos por un cinturón con una hebilla de luces LED que deletrea una variedad de ingeniosos lemas de cultura pop, un travieso Fedora inclinado sobre un ojo...

Por favor no hagas eso, Jugador Uno. Si quieres ir más allá de la moda básica que he expuesto y actualizarte a algo con más estilo, sólo mira a tus héroes geeks.

El atuendo: El (nuevo) Doctor (Doctor Who)

Aprópiatelo usando: Camisas de vestir oscuras, chamarras de cuero, chalecos de rayas, sacos, corbatas de moño sutiles (léase no irritantes), lentes.

Hay una razón por la que las compañeras del Doctor se enamoran tan seguido de él, y no es su inquietante capacidad para salvar sus vidas cada episodio. Son las corbatas de moño.

Comenzando con la entrada de Christopher Eccleston como el Doctor en 2005, el

apuesto viajero en el tiempo con dos corazones de la BBC se ha convertido en un extraterrestre con mucho estilo. A lo largo de sus reencarnaciones modernas desde la resurrección del programa, hemos visto al Doctor vestido con un atuendo geek que, aunque esté planeado con cuidado, hace parecer que no lo está. Hay mucho que hacer con este atuendo, así que aprópiate un elemento a la vez y obtén retroalimentación de tu familia y amigos. En cuanto a la corbata de moño, *tiene* que ser real, nada de clips. Encuentra un video de YouTube que te enseñe a ponértela bien.

El atuendo: Han Solo (Star Wars)

Aprópiatelo usando: Pantalones negros (pueden ser de mezclilla), una camisa ligera de manga larga, un chaleco oscuro.

A pesar de vestirse en una galaxia muy, muy lejana, el contrabandista espacial preferido de todos tiene un atuendo bastante bueno para las citas terrestres. Este combo es rebelde pero con clase, no llamará la atención en una cantina y es lo suficientemente simple como para conseguirlo rápido cuando necesitas huir de naves imperiales (pero no de los cruceros de carga locales, cuidado). No te preocupes por tener demasiados botones, pero sí fájate si te preocupa verte descuidado. (No hay necesidad de tener un buen sable de luz contigo.)

El atuendo: Neo (Matrix)

Aprópiatelo usando: Gabardina negra, playera negra, pantalones negros, lentes oscuros negros...

Nadie puede negar que Neo tiene un atuendo impresionante, y con la ropa adecuada, tú también puedes pasar del señor Anderson al Elegido. Sin embargo, no a todo mundo le queda el atuendo de Hombre de Negro, así que considera aclarar un poco las cosas metiendo algo gris o de colores oscuros.

El atuendo: El capitán Mal Reynolds (Firefly)

Aprópiatelo usando: Caquis, camisa de botones o franela, botas negras, gabardina café, tirantes.

Mantén el toque de vaquero espacial del atuendo de Mal con ropa casual y favorecedora en una paleta de ocre. Los tirantes son opcionales, así que sólo úsalos si crees que te quedan (y recuerda no usar cinturón). Para un conjunto completo, no hay nada mejor que una chamarra café. Ve mis notas anteriores sobre ponerte bien los pantalones para que no te etiqueten como Capitán Apretado.

El atuendo: James T. Kirk (Star Trek)

Aprópiatelo usando: Suéter de cuello redondo, pantalones oscuros, zapatos negros.

Hay una razón por la que el capitán Kirk era todo un éxito con las nenas intergalácticas: el tipo sabía vestirse.

Está bien, *técnicamente* usaba uniforme, y no quieres ir por ahí con la insignia de la Flota Estelar en el pecho, pero eso no significa que no puedas tomar nota. Elige un suéter monocromático de la talla correcta (debería caer sobre tus hombros sin tensarse ni abombarse).

El atuendo: Tony Stark (Iron Man)

Aprópiatelo usando: Trajes y camisas a la medida, zapatos de piel con clase, una sonrisita diabólica, vello facial perfectamente recortado.

Este atuendo es de un estilo confiado y divertido para el geek adinerado. Obviamente, es un atuendo más apropiado para una cita más formal, a menos que, como Tony Stark, te importe un bledo lo que los demás piensen de ti.



Geeks contra granos: ¡hora de reventar!

No estoy aprovechándome de los estereotipos, Jugador Uno. Según la Academia Estadounidense de Dermatología, la cantidad de afectados por acné en sus veintes, treintas, cuarentas y más —geeks y no geeks por igual— está subiendo. Así que, si tu piel es más la Mole que Ben Grimm, no estás solo. Y tampoco pierdas la esperanza.

Lavarte la cara obviamente es crucial para tener una piel saludable: dos veces al día (no más) y después de sudar. Resiste el impulso de tallarla fuerte: sólo agraviará el problema. Aplica un limpiador amable y no abrasivo con las yemas de los dedos (no con una esponja). Evita productos que contengan alcohol y aléjate de los tónicos, astringentes y químicos. Enjuágate cuando termines y, ya que estés limpio, no te toques: no quieres transmitir nada de tus dedos a tus poros. Y no te aprietes ni revientes los barros, pues es probable que empeores las cosas.





Si tu cutis no mejora después de unas semanas de un régimen de cuidado consistente, entonces es hora de acudir a la ciencia. Un dermatólogo puede recetarte productos más poderosos o incluso medicamentos para hacer tu piel tan inquietantemente suave como la del Silver Surfer.



Cuando estés en esa primera cita, tu Jugador Dos pasará mucho tiempo viéndote la cara. De hecho, si leíste mis consejos sobre vestimenta, ya pusiste tu cara en un marco bastante encantador y bien formado. Así que así es como consigues que tu rostro se vea lo más guapo posible.

Encárgate del cabello desde antes. Si quieres que tu pelo se vea limpio y ordenado en tu cita, córtatelo por lo menos con una semana de anticipación. Hacerlo el mismo día puede ser un desastre si el estilista decide ponerse Edward Scissorhands, te corta demasiado y te deja con un corte nuevo que no puedas arreglar. Córtate el pelo regularmente (cada seis semanas es lo aconsejable). Si te ves más desgredado que Scott Pilgrim y no hay manera de evitar hacerlo en el último momento, explícale al estilista que quieres que lo despunte justo lo suficiente para que no parezca que fuiste a la estética.



La noche de la cita tampoco es el momento de reventarte granos y picarte la cara. De ninguna manera quieres marcas asquerosas y supurantes en el rostro. Elige algún limpiador en la farmacia local que te ayude a eliminarlos unos días antes.

Cuidado con tu melena majestuosa. Una nota más sobre tu corte: el pelo raro desencanta a las mujeres, y con razón. No quieres parecer Doc Brown por fuera si eres Marty McFly por dentro. Cepíllalo y péinalo; si no estás seguro de cómo manejarlo, pídele consejo a quien te lo corte. Un poco de producto capilar puede controlarlo y ayudarte a lograr esa apariencia de «recién levantado». Evita usar *demasiado* producto (una gota del tamaño de un chícharo probablemente baste); siempre puedes añadir más, pero si ya usaste demasiado, no hay forma de quitarlo.

Lávate. Un baño siempre es el primer paso, pero no olvides los detalles. A menos que seas Lady Deathstrike en *X2*, no hay razón para que tus uñas sean demasiado largas. Córtalas y mantenlas limpias, porque no eres Dig Dug y no pasas todo el día excavando. Las uñas sucias están prohibidas.

Arregla tu vello facial. Si eres del tipo que se rasura al ras, rasúrate después del baño, porque el agua caliente te suaviza la piel. Alternativamente, ponte una toalla caliente y húmeda en la cara treinta segundos antes de rasurarte. Cuando termines, enjuágate con

agua fría y usa un lápiz astringente para cerrar cualquier corte. Si usas barba, no creas que eso te salva del mantenimiento del vello facial: usa unas tijeras para domar los pelos salvajes de barba y bigote, y usa una navaja con regularidad para evitar el temible vello en el cuello. Como regla general, entre más larga tu cara, más corta deberías traer la barba. Por épica que sea la barba de Alan Moore, es más Rasputín que romántica.

El dulce aroma del éxito. Cuando se trata de agua de colonia, siempre pruébala antes de comprarla. Elige un aroma que reaccione bien con tu química corporal, y luego aplícalo donde tu cuerpo emita calor. Muñecas, cuello y pecho son buenas opciones, pero elige sólo una. Las mujeres tienden a tener un olfato más sensible que los hombres, y demasiada colonia es muuucho peor que insuficiente. Idealmente, no debería ser tan fuerte como para que la note a menos que esté cerca de ti (que es lo que buscas, en realidad).



Los estudios han demostrado que las mujeres se sienten particularmente atraídas al olor del almizcle y el regaliz negro.



Al contrario de lo que te digan los comerciales, las «fragancias corporales» de farmacia no te convertirán en un imán de chicas semidesnudas: opta por los productos clásicos de una tienda departamental en la que pueda aconsejarte un empleado o no te pongas nada.

Revisión final. Odio sonar como tu mamá, pero *párate derecho*, Jugador Uno: está comprobado que cómo te pares (o te encorves) constituye más del 80% de la primera impresión de tu cita. Así que mantén los hombros atrás y la cabeza en alto, mírate por última vez en el espejo y sube los pulgares. Te ves bien.

El Kobayashi Maru: preparación social

Puede que la Flota Estelar crea que está bien torturar a sus cadetes poniéndolos en situaciones sin victoria posible, pero yo nunca te aplicaría un Kobayashi Maru, Jugador Uno. En mi versión, vamos a revisar un escenario que parecía no tener esperanza y ver qué podemos aprender de él. Tendremos que salir del Espacio de la Federación para hacerlo.

En *Trece guerreros*, la adaptación cinematográfica de Michael Crichton de *Devoradores de cadáveres*, un poeta árabe llamado Ahmed ibn Fadlan es exiliado al extremo norte y obligado a vivir con los bárbaros conocidos como «nórdicos».

A pesar de sus fallas, *Trece guerreros* es una de mis películas palomeras preferidas por los vikingos y por las referencias a *Beowulf*. Y, lo más relevante para nosotros, es que el material en el que está basada (*Beowulf* y las notas del verdadero Ahmed ibn Fadlan) puede enseñarte mucho sobre cómo desarrollar habilidades sociales.

Piénsalo: avientan a un hombre a un lugar en el que no conoce a nadie y cuya lengua no domina y tiene que valerse por sí mismo. Es muy parecido a una primera cita: en realidad no conoces a la persona con la que estás, y aunque probablemente sí hables su lengua, no sabes mucho de sus intereses ni de qué quiera hablar. Y, en general, estás solo.

Mientras te preparas para una emocionante excursión a lo desconocido, absorbamos estas lecciones y calibremos tus habilidades sociales de una forma realmente ruda, a la manera de *Trece guerreros*.

Escucha. Pobre Ahmed. Al principio le cuesta trabajo interactuar con los vikingos, pero luego llega un momento importante: uno de los vikingos, tras insultar a la madre del poeta, se sorprende cuando éste le devuelve el insulto con una puntada igual de brutal. Ahmed entonces explica que dominó toda la lengua de los vikingos —muy diferente a la suya— con sólo escucharlos hablarla, lo que requirió una capacidad increíble y quizás inverosímil para concentrarse y poner atención. Recuerda armarte con tu capacidad para escuchar y pon atención a lo que te dice el Jugador Dos. No hay a quien no le guste un buen escucha.

No seas tímido. A lo largo de su travesía, Ahmed es callado, pero tarde o temprano rompe su silencio, renuncia a su timidez y entra a una conversación cuando puede decir algo que vale la pena. Es una lección valiosa, Jugador Uno. Aunque es natural estar nervioso cuando conversas con alguien nuevo, tienes que obligarte a superarlo. Prepárate haciendo preguntas simples que demostrarán que estás interesado en la conversación y a la vez la invitarán a hablar más que tú.

Haz contacto visual. En *Trece guerreros*, Ahmed tiende a mirar a los salvajes nórdicos directo a los ojos cuando habla, en especial durante ese momento intenso en el que revela que puede entender lo que dicen. Hacer contacto visual le demuestra a la gente que te interesa lo que dice y que formas parte de la conversación. No aplastes a tu cita con la mirada, pero sí asegúrate de poder hacer contacto visual de una manera natural y cómoda.

Prepárate para probar cosas nuevas. Uno de los mayores problemas a los que se enfrenta Ahmed en la película es el reto de aceptar una cultura que no es la suya.

Cuando el oráculo de los nórdicos juzga necesario que Ahmed acompañe a los vikingos en su travesía, el poeta tiene serias dudas, pero de hecho sí dependen de él, y se convierte en una parte crucial de su equipo. Cuando lo hieren en la primera batalla grande, una mujer trata sus heridas con un método que él considera sucio. Ella se burla de él y le dice que se enfermará si lo rechaza. Por supuesto, funciona.

¿La lección? Es importante estar dispuesto a experimentar cosas nuevas cuando conoces a una persona. Ahmed no tarda en aprender que el mundo es grande, y la gente es diferente a dondequiera que vayas. Si hubiera juzgado con severidad y se hubiera ido, como quería hacerlo, se habría perdido una travesía que, como admite al final, enriqueció su vida. Así que acércate a tu cita con la mente abierta, Jugador Uno. Puede que no aprendas a comunicarte con vikingos, pero sin duda conocerás algo nuevo de ella.

Enchúlame la máquina:
cómo preparar tu coche
para una cita

Puede que la travesía sea tan importante como el destino, Jugador Uno, pero si el canon geek nos ha enseñado algo, es que un transporte genial te llevará muy lejos, y no sólo en sentido literal. No necesitas ser tan rico como Bruce Wayne para decorar tu propio Batimóvil con todos los rasgos esenciales. Piensa en Han Solo y el *Halcón Milenario*: «Puede que no se vea impresionante, pero tiene lo necesario donde más importa». Aquí tienes un par de consejos para tener un carro tan genial como kitt (y sin su molesta voz).

Tira la basura. Tu cita no debería competir por el asiento con los detritus del Automac. Ten una bolsa de plástico a la mano para los deshechos cuando ruedes por ahí, y tírala antes de abrirle la compuerta a una copiloto.

Mata las migajas. Aunque seas amante de las botanas, las migajas, el polvo y demás asquerosidades tienen una tendencia de tribble a ser fértiles y multiplicarse en los asientos y en el suelo. Consigue una aspiradora (o gasta unos pesos en un autolavado) y elimínalos.

Encerar, pulir. Ya sea que tu coche haya salido del duro invierno con un exoesqueleto de manchas de sal o tan sólo esté empolvado por rodar por terracería, definitivamente se verá mejor con un exterior brillante. Libéralo de la zarpa letal de la tierra rociando la zona

con cremor tártaro, seguido de una ronda de agua y jabón, y mantén el brillo deseado puliéndolo con una toalla suave. ¿No tienes tiempo? También un manguerazo y una limpieza de parabrisas en la gasolinería te dará puntos por caballerosidad.

Ponte fresco. ¿Tu coche huele peor que un ewok mojado? Tira el pino de cartón: cubrir un mal olor con otro olor sólo es pedir un ataque de asma. Elimina los olores rociando polvo para hornear, sólo tendrás que aspirarlo unas horas después. ¿Tan sólo se trata de un miasma maloliente general? Entonces mete un trozo de carbón (sí, como el del asador) en tu auto, déjalo absorber el olor unos días y luego tíralo.



Afina tu tablero. Obviamente, no deberías sacar a tu cita en un coche al que le falte algo crucial, como, digamos, el volante o el cinturón de seguridad, ¿pero qué tal las cosas menores, como un limpiaparabrisas torcido o un reproductor descompuesto (o, peor, una casetera)? No gastes si no puedes conseguir el dinero para una reparación importante, a menos que tu coche esté trabado tocando «500 Miles (I'm Gonna Be)», como el de Marshall en *Cómo conocí*



* Superman, el Profesor X, Elektra, Ojo de Halcón, la Mole, Jean Grey, Deadpool, Spawn, Linterna Verde, Flecha Verde, Flash, Flaming Carrot... la lista sigue y sigue.



CAPÍTULO 5

Primer contacto:
la cita!



a tu madre...

Felicidades, Jugador Uno. Invitaste a salir con éxito a la chica de tus sueños, pero esa jugada tan sólo fue el inicio del juego, y es hora de subir de nivel.

Piensa en este momento como en una pantalla de carga: estás emocionado y nervioso, y no estás completamente seguro de qué va a pasar después. ¿Y si dices algo mal? ¿Y si se aburre? ¿Y si, después de toda esta preparación y anticipación, sólo lo arruinas todo? ¿Fin del juego?

Esos nervios de pantalla de carga son totalmente normales. Ya sea que el Jugador Dos sea alguien a quien conoces desde hace mucho o una conocida reciente, los nervios antes de una primera cita afectan a cualquiera. De hecho, deberías tomarte un tiempo para disfrutar esos sentimientos de emoción y anticipación nerviosa, porque son parte crucial del juego. Es como la introducción a, digamos, Bioshock: «Hijo, naciste para hacer grandes cosas...». Oyes esas líneas (y sobrevives al choque) y no puedes evitar emocionarte por lo que viene, y te preguntas qué rayos vas a hacer para lograrlo.

A tus órdenes:
la guía del cylon soltero
para las citas

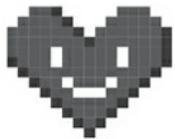
Así que la primera cita —una meta que has seguido con tanta esperanza y determinación como los refugiados coloniales de *Battlestar Galactica* buscaban la tierra— es inminente. Y aunque te sientas tentado a, en palabras del Almirante Adama, «tirar un seis sólido» y sólo lanzarte, de hecho te irá mejor si te involucras en el proceso de la cita como si fueras un cylon. Así es: las máquinas calculadoras y humanoides que son enemigos acérrimos de Adama son muy buenos ejemplos a seguir en una cita.

¿Por qué? Porque los cylons planean de antemano. No se lanzan a una situación sin

calcular todo desenlace posible, y aunque tú no seas una máquina (a menos que los cylons ya hayan tomado el control de verdad, en cuyo caso les doy la bienvenida a nuestros nuevos amos robóticos), de todos modos querrás planear tus movimientos. Tan sólo saber que estás preparado te dará la fría confianza propia de una forma de vida cibernética.

Recopila tus datos. Cuando los cylons aparecen en tus escáneres de largo alcance, ellos ya saben exactamente cuál es su plan y cómo va a desarrollarse. Sigue su ejemplo, Jugador Uno, y resuelve tu itinerario desde antes. Debes saber a dónde vas y cómo llegar allá. Considera todos los detalles: ¿quién va a manejar? ¿Dónde van a estacionarse? Si se trata de transporte público, ¿sabes cómo llegar a la estación o parada de autobuses más cercana? ¿Necesitas una reservación para el lugar al que vas? Aunque los cylons en general no comparten sus planes, deberías comunicarte con tu cita para que los dos estén en sintonía. (Nada mata tu cita más rápido que textos tipo «¿Dónde estás?», «¿Dónde te espero?», «No, tu *otra* izquierda»).

Los cylons son elocuentes y planean de antemano. Haz una estrategia sobre lo que quieras charlar, ten un par de temas interesantes listos y trata de no perder el tiempo agasajando a tu cita con historias que ya conozca ni discusiones que ya hayan tenido.



Los estudios muestran que recordar información personal de las conversaciones es una de las maneras más efectivas de crear un vínculo, así que concentra tus diálogos en lo que sepas de ella.

Planea contingencias. ¿Y si tu cita odia el restaurante que elegiste o no le gusta la comida que ordenó? ¿Y si no quiere hablar de los temas que pensaste? Ten algunos planes de respaldo, y piensa cómo vas a improvisar si lo requieres.



Si las mariposas en tu estómago se sienten más como pterodáctilos, pon una mano en tu abdomen y respira profundo contando hasta cinco, ésta es una técnica probada para controlar la ansiedad.

Diseña una ruta de escape. Gane o pierda, todo guerrero necesita una estrategia de escape. En *Battlestar Galactica*, la retirada más fácil era encender el reactor superlumínico y saltar a otro lugar. Desafortunadamente, todavía no tenemos la tecnología para hacer eso en la vida real, pero deberías pensar en las diferentes formas en que podría desarrollarse tu cita. ¿Cómo volverás a casa? ¿Y si (¡punto extra!) tu cita quiere ir *contigo* o quiere que vayas con ella? Considera todas las posibilidades (hasta las geniales e inverosímiles y las desastrosas e improbables) y planea cómo reaccionarías en

cada situación.

Toma en cuenta primeras citas pasadas. «Todo esto ya sucedió antes, y todo sucederá de nuevo». Eso dice el pergamino del Ciclo del Tiempo. Aunque pueda abrir heridas viejas, es importante pensar en lo que hiciste en citas pasadas. ¿Qué te funcionó? ¿Qué salió mal? ¿Qué podrías hacer diferente? ¿Cómo lo podrías cambiar?

Mantente en contacto con tu lado humano. Por admirable que sea el método cylon para planear un evento, hay una diferencia entre tener un plan y hacer un guion. Ve y haz las cosas y ten una idea específica de a dónde ir y de qué hablar, pero no insistas en que todo proceda exactamente como lo programaste. A fin de cuentas, no quieres que tu cita crea que eres un robot.





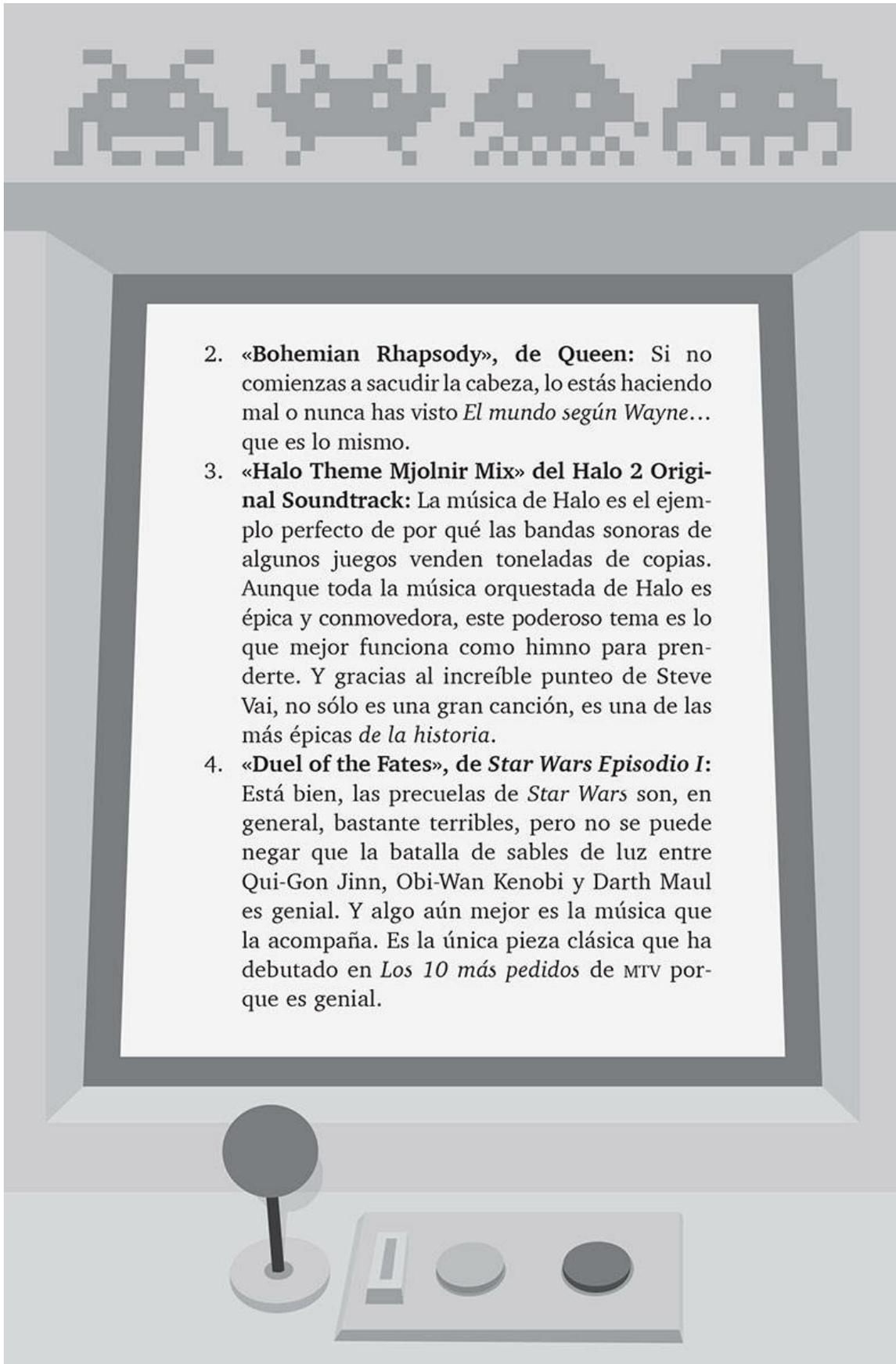
Casete grabado para el ánimo geek

Aunque todavía sea un poco pronto en *nuestra* relación para intercambiar casetes grabados, siento que... que... ay, no sé, es como si nos conociéramos desde siempre, ¿me entiendes?

No, ya en serio, te estás preparando. Tienes una hora o dos antes de salir. Mientras estás ocupado arreglándote en el espejo o eligiendo tu atuendo preferido, escucha estas canciones para levantarte los ánimos.

1. «**The Final Countdown**», de **Europe**: Es casi imposible oír esta canción sin imaginarse al personaje de Will Arnett en *Arrested Development* bailando con cuchillos frente a la cara disparando accidentalmente líquido para encendedor en vez de pájaros. G. O. B. puede ser un imbécil increíblemente egoísta, pero el tipo exuda confianza, quizás se te pegue mientras rockeas.





2. **«Bohemian Rhapsody», de Queen:** Si no comienzas a sacudir la cabeza, lo estás haciendo mal o nunca has visto *El mundo según Wayne...* que es lo mismo.
3. **«Halo Theme Mjolnir Mix» del Halo 2 Original Soundtrack:** La música de Halo es el ejemplo perfecto de por qué las bandas sonoras de algunos juegos venden toneladas de copias. Aunque toda la música orquestada de Halo es épica y conmovedora, este poderoso tema es lo que mejor funciona como himno para prenderte. Y gracias al increíble punteo de Steve Vai, no sólo es una gran canción, es una de las más épicas *de la historia*.
4. **«Duel of the Fates», de Star Wars Episodio I:** Está bien, las precuelas de *Star Wars* son, en general, bastante terribles, pero no se puede negar que la batalla de sables de luz entre Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi y Darth Maul es genial. Y algo aún mejor es la música que la acompaña. Es la única pieza clásica que ha debutado en *Los 10 más pedidos* de MTV porque es genial.



5. **«Battle without Honor or Humanity», de Tomoyasu Hotei:** ¿No reconoces el nombre? Es de *Kill Bill*. Ahora trata de no oír las trompetas: ipam-pam-pam! No puedes, pero lo que sí puedes es salir triunfador de esta cita como la Novia tras vencer a sus muchas némesis en su búsqueda de venganza. (Sin catanas en tu primera cita, eh, aunque sea una Hattori Hanzo. A menos que tu cita sea con Bill.)
6. **«Eye of the Tiger», de Survivor:** Porque *Rocky*.
7. **«Dragonborn», de *Skyrim*:** El dulce sonido de un coro de noventa bárbaros cantando en draconiano, la lengua inexistente escrita con runas en el juego, prepara a los gamers a combatir dragones. Definitivamente te preparará para salir por la puerta.
8. **«Wake Up», de *Rage Against the Machine*:** Puede que no la reconozcas sin pensar en la película en la que brilla, *Matrix*, pero esta elección ligeramente oscura aún continúa ardiendo.
9. **«Glory of Love», tocada por *New Found Glory*:** No digo que la original de Peter Cetera no sea buena, porque lo es, pero esta versión, con sus



acordes poderosos y armonías pegajosas empapadas de pop-punk, convierte esta canción para adultos de la banda sonora de *Karate Kid 2* en una pieza divertida y energética.

10. «**The Legend of Zelda Theme**», de **Koji Kondo**:

En la misión de este niño para salvar a una niña, hay una canción épica y estimulante que acompaña todas sus aventuras. Escrita por uno de los mejores compositores de videojuegos de todos los tiempos, es imposible escucharla y no imaginarte blandiendo una diminuta espada naranja de 8 bits para comenzar tu aventura.

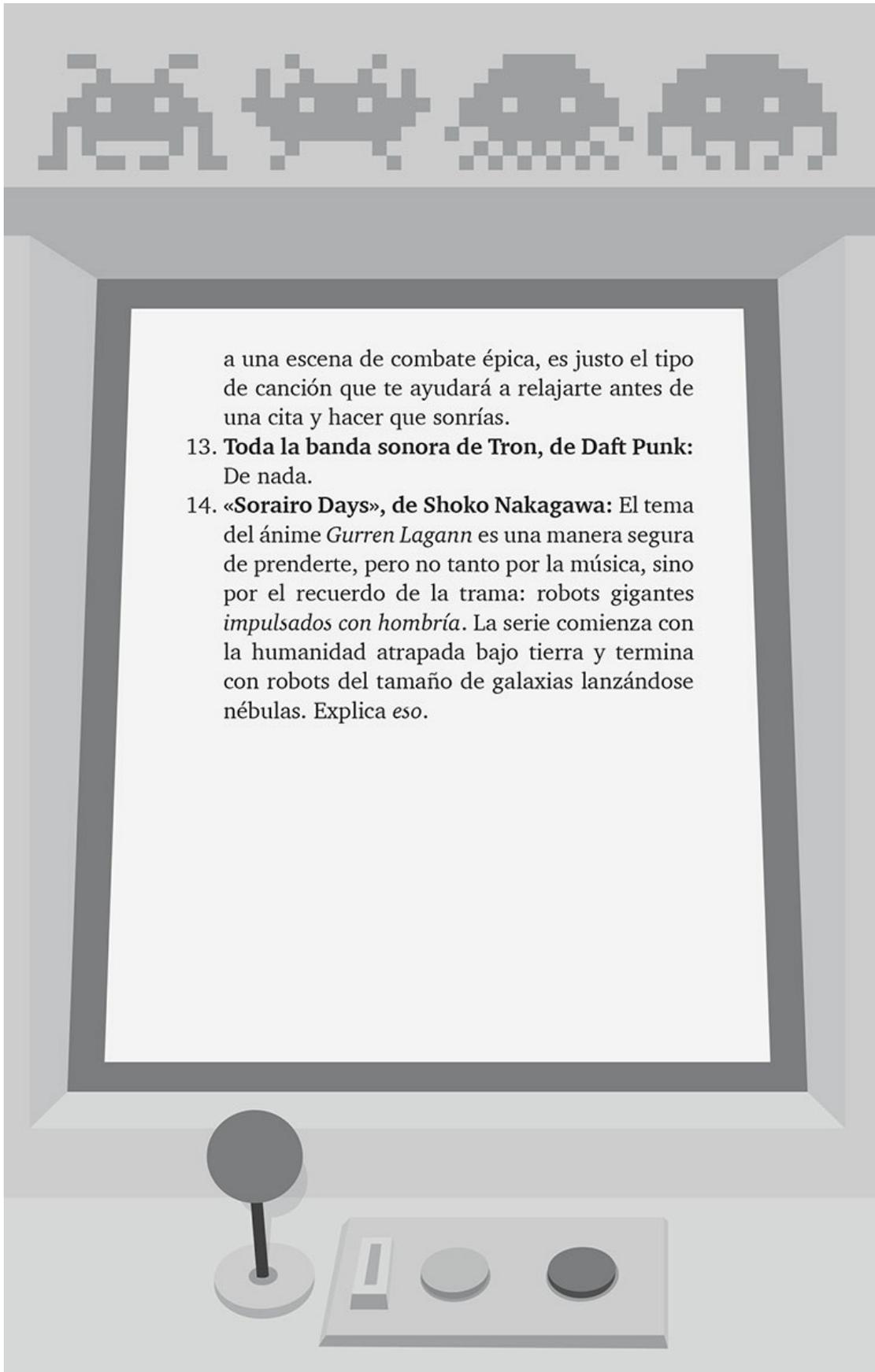
11. «**Through the Fire and the Flames**», de **Dragonforce**:

¿Sabes cuántas bandas en la historia tienen una tonada tan épica que está en el Nivel del jefe de un videojuego? Sólo ésta. La destrucción guitarrística y los solos imposibles de Dragonforce definitivamente te van a prender. (Puede que recuerdes aquella furia avientacontroles en *Guitar Hero II*. Cuidado.)

12. «**Still Alive**», de **Jonathan Coulton**:

Aunque la canción de este músico para el *Portal* original no es un gran himno de rock ni la introducción





a una escena de combate épica, es justo el tipo de canción que te ayudará a relajarte antes de una cita y hacer que sonrías.

13. **Toda la banda sonora de Tron, de Daft Punk:** De nada.
14. **«Sorairo Days», de Shoko Nakagawa:** El tema del anime *Gurren Lagann* es una manera segura de prenderte, pero no tanto por la música, sino por el recuerdo de la trama: robots gigantes *impulsados con hombría*. La serie comienza con la humanidad atrapada bajo tierra y termina con robots del tamaño de galaxias lanzándose a nébulas. Explica eso.

Elige tu propia aventura: una simulación de primera cita

Tres son manada, Jugador Uno, así que no voy a acompañarte en tu gran noche. Sin embargo, es peligroso ir solo. Así que, para prepararte, vamos a usar la holocubierta en tu cerebro para hacer una suerte de ronda de práctica.

Puedes pensar en una cita como un libro de «Elige tu propia aventura» de la vida real. Las decisiones adecuadas te llevarán a aumentar las citas e incluso quizás a algo más con alguien que te guste. Elegir el camino incorrecto hace que te aplaste una roca, te catapulten por un precipicio, te lancen a un foso sin fondo o, peor, no te den una segunda cita. No serás capaz de regresar al inicio de la cita cuando te des cuenta de que tomaste la decisión equivocada, pero puedes evitar algunos errores comunes si realizas la siguiente simulación.

Tú eres la estrella de la historia. ¡Comencemos!



Decir el nombre de tu cita una o dos veces durante los primeros minutos es una forma fácil de impulsar tu conexión con ella, sólo no te pases.

NIVEL 1

Tú y tu cita se encontraron por fin, y se están instalando en cualquier actividad genial que hayas elegido: ver dinosaurios animatrónicos, ponerse chalecos de *laser-tag*, beber cocteles antes de vivir la gastronomía molecular por primera vez en la vida.

Voltea a verte con expectativas y te das cuenta de que es hora de hablar. Abres la boca y...

1. Comienzas a hablar de ti de inmediato.
2. Hablas de algo fácil, como el clima.
3. Le preguntas a dónde ha viajado, qué hace con sus amigos, qué estudió en la escuela o cómo se gana la vida.

Resultados

1. Sonríe amablemente mientras escucha, pero sus ojos se ven un poco nublados. Cuando por fin dejas de hablar, ella reanuda la conversación después de una larga pausa, como si no se hubiera dado cuenta de que era su turno de hablar.

Claro que deberías hablar de ti... sólo no demasiado. No seas el parlanchín cansino que nunca deja que su cita logre decir una palabra.

Fin del juego

2. Tu cita te mira durante un minuto y luego murmura algo como: «Sí... supongo que me gusta el sob».

El clima es donde la conversación muere. ¿Estás en un elevador o algo? No parlotees. Hazlo en grande o no lo hagas, esto significa que sólo debes hablar de meteorología si estás en condiciones estilo *El día después de mañana*.

Fin del juego

3. Inmediatamente se anima y despliega una graciosísima anécdota sobre cómo se perdió con sus amigos... en *Japón*. Momento, esta chica es *genial*.

A la gente le encanta hablar de sí misma, y la mayoría tiene muy buenas anécdotas de viajes o de sus días en la escuela. Habla de lugares preferidos, clases, libros, pasatiempos. Las mujeres, mucho más que los hombres, forman vínculos sociales basados en similitudes, así que no dudes en señalar todo lo que tienes en común con tu cita.

Avanza al nivel 2

NIVEL 2

Ahora que has cubierto un poco del terreno básico, es momento de que se conozcan de verdad. Cuando llega un respiro en la conversación, decides...

1. Entrar en cuestiones más profundas para demostrar que tienes sustancia: política, creencias religiosas, sus padres, su historial de citas.
2. Comenzar a educarla sobre tu principal pasatiempo geek para demostrarle que te apasiona algo.
3. 3. Hacer una pregunta al azar: «¿No sería emocionante dejarlo todo y explorar el mundo en un velero?».

Resultados:

1. Tu cita parece un poco incómoda, menciona un par de cosas y luego trata de cambiar

el tema.

Si esta persona es la Elegida —y por Elegida me refiero a tu alma gemela, no a un hacker al que Morfeo esté buscando— tarde o temprano tendrás que discutir estas cosas a fondo, pero no hay razón para entrar en ellas de inmediato, sobre todo en la primera cita.

Fin del juego

2. Miras su sonrisa disolverse en la nada mientras te lanzas en un monólogo épico sobre la política sexual de Titania y Gambito.

A menos que hayas conocido a esta chica en un panel de comics o esté usando una playera que diga «Amo a Judge Dredd», evita discutir tu pasión geek principal a costa de todo lo demás. Sí, es una gran parte de ti, pero recuerda que no es todo lo que eres.

Fin del juego

3. Tu cita se ríe, piensa en la pregunta y la contesta con sinceridad. No tardan en entrar en un intenso debate sobre los méritos de viajar por agua. Nunca habías pensado algo al respecto, pero ahora los dos están muriendo de risa.

Contrario a lo que se piensa comúnmente, una buena manera de averiguar las opiniones de tu cita es hacerle preguntas que no tengan nada que ver con sus creencias. Si los dos tienen respuestas similares, augura compatibilidad a largo plazo. Algunos ejemplos para probar:

- «Elige uno: ¿vuelo o invisibilidad?».
- «¿Si necesitaras pagar una fianza, a quién llamarías?».
- «¿Si los científicos pudieran precisar la fecha exacta de tu muerte, te gustaría saberla?».
- «Si pudieras viajar en el tiempo sólo una vez, ¿qué época y lugar visitarías?».
- «¿Cuál es la mejor comida que has probado?».

Dispara, Jugador Uno.

Avanza al nivel 3

NIVEL 3

Tuviste una cita genial: la conversación bullía, la comida estuvo increíble, los dinosaurios estuvieron jurastásticos y los láseres brillaron. Ahora es momento de pagar la cuenta. Tu cita ofrece dividirla, así que...

1. Insistes en pagarla entera. A fin de cuentas, eres un caballero, sin importar que quiera ser equitativa.
2. Dices que sí, pero que la siguiente te toca a ti. Entonces la dejas pagar la mitad.
3. Dices que sí, pero que la siguiente te toca a ti. Entonces la dejas pagar todo.

Resultados

1. Tu cita trata débilmente de pagar su mitad un par de veces más, y la rechazas. ¡La caballerosidad no debe morir! Además, ¿a quién no le gustaría cenar gratis? Debería estar agradecida, ¿no?

Cuando dudes, paga. Pero ten cuidado, Jugador Uno: aunque definitivamente deberías estar preparado para cubrir todos los gastos de tu primera cita, todos reaccionan diferente a esta convención. A algunas chicas les parece dulce y considerado, mientras que otras podrían preocuparse de que esperes *algo* a cambio. Sé atento y, ante todo, respeta los sentimientos de tu cita.

Avanza al nivel 4

2. Ambos aportan suficiente dinero para cubrir la cuenta. Galantemente te ofreces a poner la propina y los impuestos, y tu cita asiente sin quejarse.

Es el Nuevo Milenio, Jugador Uno. El internet se enciende rápido, el bosón de Higgs está a nuestro alcance y las mujeres a veces ganan más que los hombres. Es decir, si tu cita lo sugiere, no hay nada de malo con dividirse la cuenta. Sin embargo, un poco de caballerosidad no hace daño, y el gesto de cubrir el último gasto significa mucho.

Avanza al nivel 4

3. Tu cita se detiene, frunce el ceño y te pregunta si estás bromeando. No, lo dijiste en serio. Murmuras una respuesta, pero está demasiado enojada para oírla. Arroja varios billetes y se va a zancadas más rápido de lo que puedes decir «¡hay que vernos de nuevo algún día!».

En serio, hermano, no le des a una chica la impresión de que no es nada más que un cupón de comida. Si no pagas toda la cuenta, al menos pon tu parte.

Fin del juego

NIVEL 4

Tú y tu cita se han detenido en la banqueta tras el evento principal, la conversación se está acabando y el momento ha llegado. Quieres darle a la noche un final tan memorable como el final de *Los sospechosos de siempre* o *El club de la pelea* (aunque sin las explosiones ni la revelación de que eres una mente maestra criminal y sociópata), así que, por supuesto...

1. Haces un movimiento físico rápido, como tomarle la mano o inclinarte hacia ella con un brillo en la mirada. Después de eso, el instinto se hará cargo.
2. Te das cuenta de que, uff, bebiste unos cuantos detonadores gargáricos pangalácticos de más. Tratas de concentrarte, pero las cosas están un poco... desenfocadas. ¿Desde cuándo tiene dos cabezas borrosas tu cita?
3. Mantienes la acción nivel Clark Kent. Le preguntas casualmente por sus planes a futuro, la película o el museo del que te habló o de esa nueva tienda o el barrio que quería explorar.

Resultados:

1. Tu cita se alarma y se aleja. Dice que ella te llama y luego se va en dirección contraria, y te quedas con la duda de si lo dijo en serio o si este fue el primer y último contacto que tendrás con ella.

A menos que tu cita transcurriera espectacularmente bien desde el principio, realmente no deberías apresurar el contacto físico, como tomarle la mano o un primer beso. No hay nada peor que forzar el primer contacto (a menos que estemos hablando de *Star Trek: primer contacto*, si no quiere ver eso, ella se lo pierde, porque esa película es genial). El punto es: no lo fuerces.

Fin del juego

2. No pareces capaz de averiguar cómo llegar a casa, mucho menos qué hacer con tu cita. Aunque no parece que le emocione, te ofrece un aventón, te deja en casa... y se va sin mirar atrás.

Si bebes demasiado en tu primera cita, no sólo darás una primera impresión terrible, tampoco serás capaz de conducir de vuelta a casa. Esto tampoco aplica sólo al alcohol: debes saber también cuánta azúcar y cafeína puedes tolerar.

Fin del juego

3. A tu cita le emociona que recuerdes las cosas que mencionó, y de pronto tienes la entrada perfecta. Le preguntas si quiere salir el siguiente fin, y dice que sí. La Cita número dos ya es un hecho.

Cuando la cita sale bien, no tengas miedo de sugerir salir de nuevo. Si el lenguaje corporal te lo dice y las señales están ahí, adelante. Sé específico, sé directo, y si dices que «le vas a hablar luego», entonces *hazlo*. Después de eso, si las cosas y tu cita aún se ven bien, quizás sea momento del primer beso.

¡Felicidades! ¡El ganador eres tú!
Continuará...

Créditos extra:
huevos de pascua postcita

Está de más decir que a veces la cita no termina al pagar la cuenta, Jugador Uno. A veces las cosas se ponen mejor, pero también peor. Éstos son algunos consejos para manejar el material extra (¡punto extra!) o negociar el naufragio (suerte para la próxima).

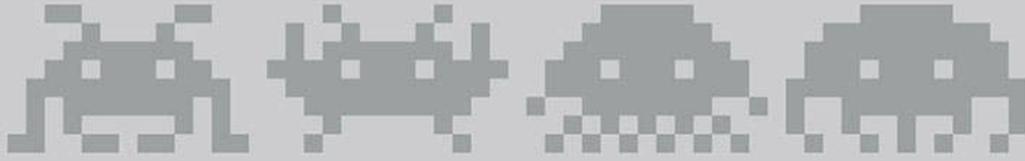
BESAR 101

Estoy dudando en contarte esto, Jugador Uno, porque nada arruinará un beso más rápido que tratar de recordar una secuencia predeterminada de pasos mientras estás en pleno contacto labial. Esto no es el código Konami, y tratar de besar con esas instrucciones (Arriba Arriba Abajo Abajo Izquierda Derecha Izquierda Derecha) sólo lo dificultaría. Y, además, el primer beso se trata más de la promesa de lo que viene que de una técnica perfecta, así que todo lo que tienes que hacer es evitar un fracaso crítico, y estás tácticas simples lo prevendrán siempre.

1. Mírala a los ojos (vas a cerrarlos por reflejo durante el beso, eso está bien). Dependiendo de la situación, puede que pongas una mano suavemente en su mejilla o la acerques con un abrazo.
2. Inclina tu cabeza al lado contrario que ella.
3. Acércate lenta pero decididamente. La duda puede hacer que pierdas el momento. Si ella no está lista, te lo hará saber.

4. Frunce los labios y toca con ellos los suyos, suavemente. Bésala con cuidado al principio, y abre más los labios si reacciona igual. Deja que tu lengua salga a tocarle los labios. Si te besa más fuerte, aumenta la pasión. Si se aleja, presiona pausa y déjala hacer la siguiente jugada.

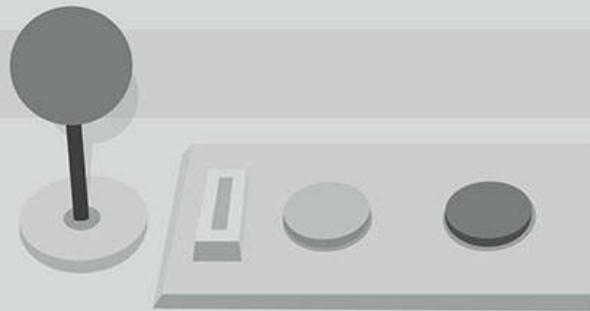


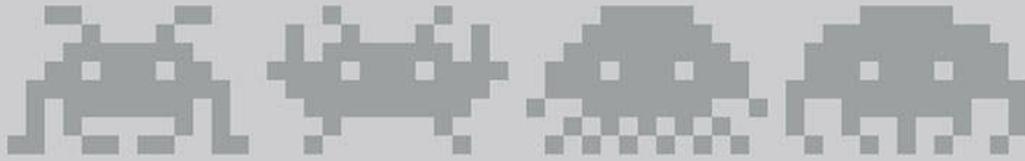


La liga de los caballeros extraordinarios

Los caballeros, las aventuras y los torneos quizás estén relegados a los reinos fantásticos hoy en día, pero eso no significa que la caballerosidad esté muerta. Todavía es importante ser un caballero, Jugador Uno (y si puedes ser uno extraordinario, mucho mejor). Y no, Jackie Treehorn, eso no significa tratar a las mujeres como si fueran objetos frágiles que necesitan que las protejan. Más bien significa diferenciarte de los acosadores, neandertales y morlocks que habitan su mundo cuando no está contigo. Eres un geek, Jugador Uno, y eso significa que tienes que ser un espécimen de hombre más evolucionado. He aquí cómo.

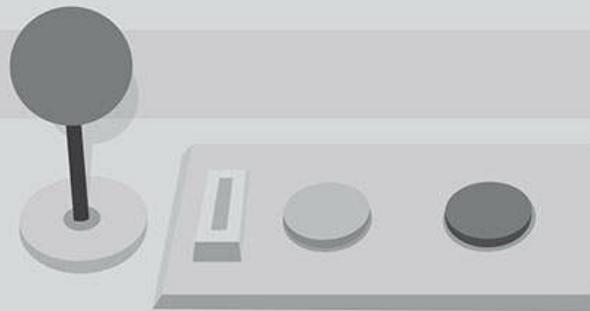
Llega a tiempo. Piensa en todos los desastres en el canon geek que habrían podido evitarse si tan sólo el protagonista hubiera llegado a tiempo. Si Peter Parker fuera capaz de organizar su tiempo en *Spider-Man 2*, quizás las cosas no habrían salido tan mal en la escuela, en el trabajo y con Mary Jane. Si Luke no se hubiera tardado tanto en regresar de casa de Ben Kenobi, quizás sus tíos

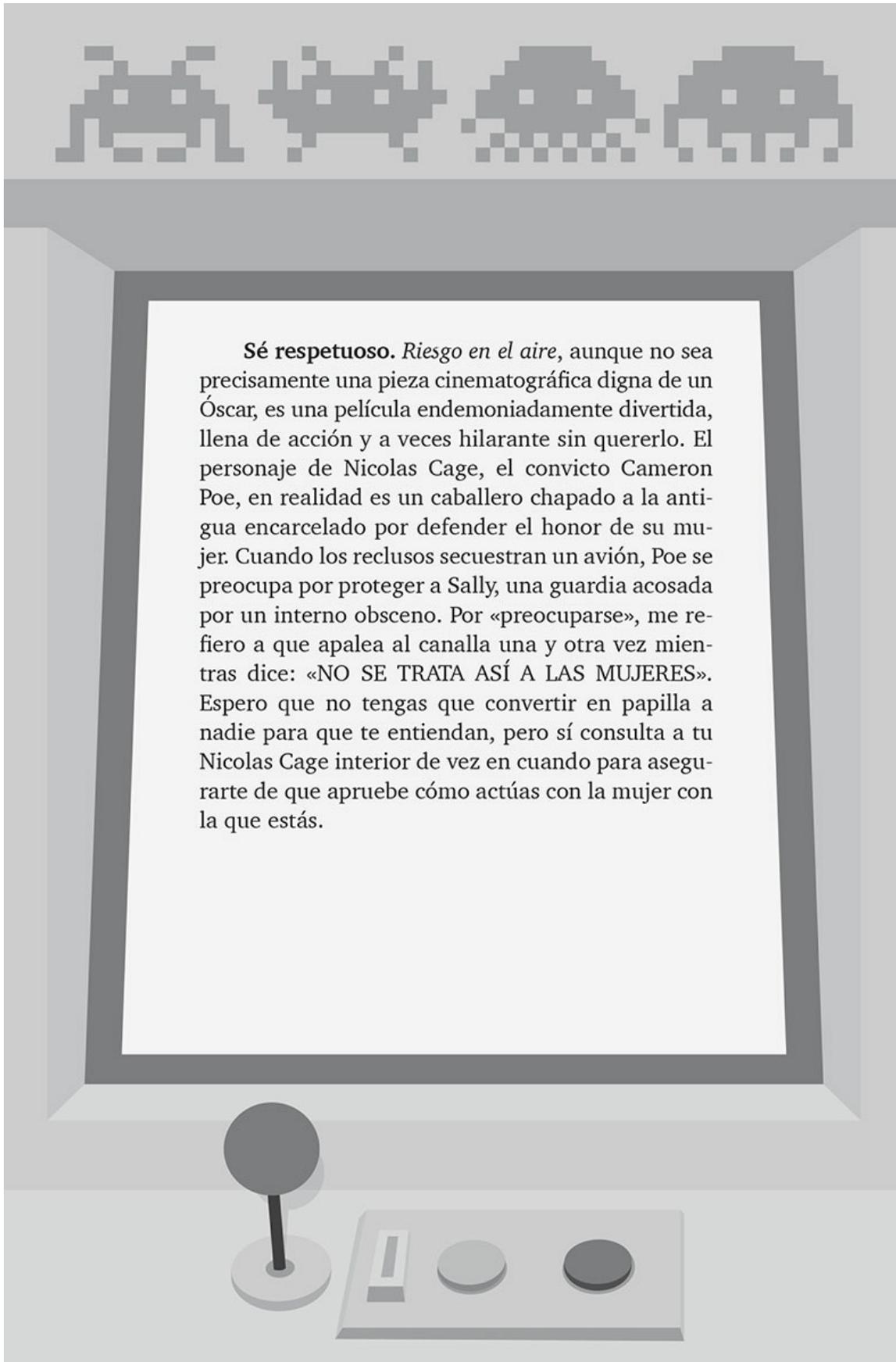




no habrían terminado como barbacoa, ¿y qué hubiera pasado si Spock no hubiera perdido su oportunidad para salvar el planeta de los romulanos? Claro, esos giros narrativos producen aventuras y momentos emocionantes para la audiencia, pero llegar tarde deja al héroe emocional y físicamente estresado. Un consejo: sé puntual. Mejor aún, llega un poco antes.

Pon atención a los detalles. Recuerda la escena más romántica en *Digan lo que quieran*, de Cameron Crowe. Olvida la escena en la que Lloyd Dobler levanta un estéreo afuera de la casa de Diane Court y retumba «In Your Eyes», de Peter Gabriel. Tira toda la parte de «Yo le di mi corazón, ella me dio una pluma». No, el tímido Lloyd captura el corazón de la hermosa Diane con un gesto pequeño: le ayuda a pasar sobre una pila de vidrios rotos en la calle. Es algo pequeño, sí, pero ella lo recuerda y se embelesa al contarle a su padre ese momento con Lloyd. Vidrios rotos o no, puedes ser igual de caballeroso abriendo puertas, jalando sillas y caminando del lado de la calle. Confía en mí, lo va a notar.





Sé respetuoso. *Riesgo en el aire*, aunque no sea precisamente una pieza cinematográfica digna de un Óscar, es una película endemoniadamente divertida, llena de acción y a veces hilarante sin quererlo. El personaje de Nicolas Cage, el convicto Cameron Poe, en realidad es un caballero chapado a la antigua encarcelado por defender el honor de su mujer. Cuando los reclusos secuestran un avión, Poe se preocupa por proteger a Sally, una guardia acosada por un interno obscuro. Por «preocuparse», me refiero a que apalea al canalla una y otra vez mientras dice: «NO SE TRATA ASÍ A LAS MUJERES». Espero que no tengas que convertir en papilla a nadie para que te entiendan, pero sí consulta a tu Nicolas Cage interior de vez en cuando para asegurarte de que apruebe cómo actúas con la mujer con la que estás.

TRÁILER: UNA GUÍA BREVE PARA UN TEMA PEGAJOSO

Es probable que el sexo no sea un factor en la primera cita, y en la mayoría de los casos, probablemente no debería serlo (más al respecto en un momento). Sin embargo, los dos sabemos que lo tienes en mente, así que no es demasiado pronto para pensar en él (no me refiero a fantasear, estoy seguro de que ya llevas mucho tiempo haciendo eso). Ya que la relación se vuelva seria (ver Capítulos 6 y 7), el sexo —y los temas relacionados, como quedarse a dormir— se vuelve un asunto más importante, así que necesitas estar listo. No es nada personal, pero en realidad no quiero estar en el cuarto con ustedes dos, Jugador Uno. Así que éstas son algunas guías con las que deberías familiarizarte o refamiliarizarte. Cierra la puerta y yo saldré solo.

1. **Olvida el sexo en la primera cita.** Sí, pasa en la tele todo el tiempo, pero esas comedias tienen veintidós minutos para contar una historia. Sólo porque tu cita vaya bien no significa que deberías esperar terminar bajo las sábanas a media noche. No se conocen tan bien como para estar intercambiando ADN. (Si es alguien a quien ya conoces y tienen una historia de confianza mutua, *quizás* sea una opción, pero recalibrar tu amistad hacia el romance es ya lo suficientemente delicado.)
2. **Si no estás lista, respétala.** Y si tú no estás listo, dilo. Que seas hombre no significa que tengas que ser el urgido.
3. **Ten esa conversación.** Lo siento, pero ésta es la vida en el siglo XXI: tienen que ser francos sobre las ETS pasadas y su estatus de VIH. Si crees que es una conversación incómoda para una primera cita, tienes razón, lo cual es un motivo más para esperar hasta estar más cómodos el uno con el otro antes de cometer el acto. También sé claro sobre la protección antes de que las cosas se calienten: ya que la ropa comenzó a caer, no es fácil tomar decisiones inteligentes sobre anticonceptivos.
4. **Sé su huésped.** Quedarse a dormir no sólo es cuestión de comodidad: fortalece su conexión y los acerca emocionalmente. Si estás en su casa, respeta las reglas y *no husmees*. Si ella se está quedando en la tuya, hazla sentirse bienvenida y cómoda.

REVISIÓN DE AVERÍAS FINAL: CÓMO ARREGLAR O PREVENIR DOCE PROBLEMAS EN UNA CITA

Quizás —ojalá— nunca te topes con esta sucia docena de dilemas en una cita, pero conocer las soluciones aumentará tu confianza.

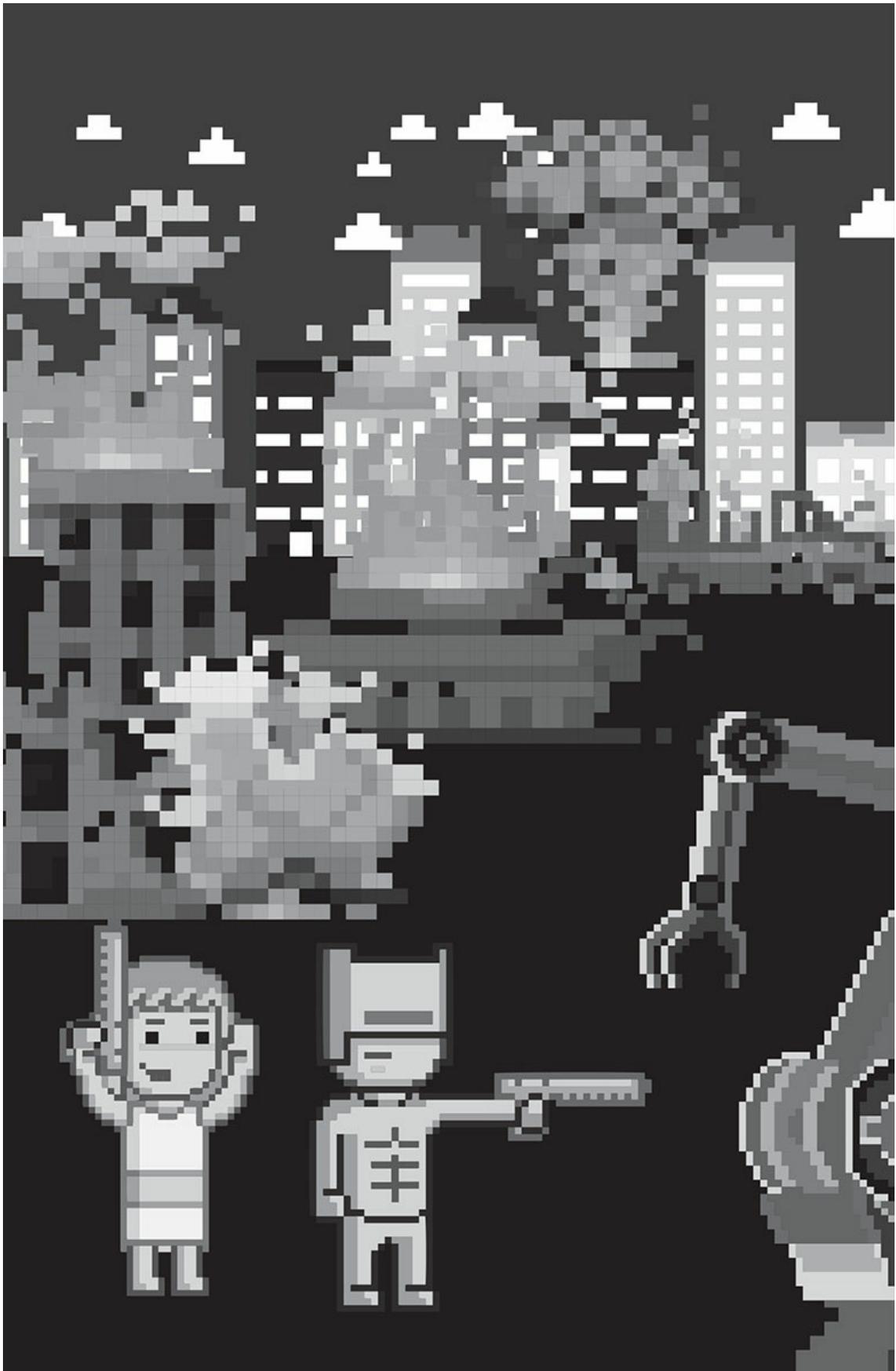
1. **Sospecho que mi cita podría ser un hombre (y eso no me gusta).** Las señales de masculinidad escondida incluyen pelo en los nudillos, manos y antebrazos de tu cita. Busca una manzana de Adán prominente (quizás cubierta por una mascada o cuello de tortuga). Mira si sus hombros son más anchos que su cadera.
2. **Mi cita podría ser una estafadora.** Ten cuidado si tu cita te pide un préstamo a corto plazo o dinero para invertir, no te dice su apellido o cambia constantemente sus historias y declaraciones.
3. **Estoy saliendo con alguien del trabajo.** Averigua la política de la empresa sobre salir con colegas. Evita contarles a los demás y todo contacto físico en la oficina. No uses el correo del trabajo para mensajes que no tengan que ver con lo profesional y nunca lleguen ni se vayan juntos.
4. **Estoy saliendo con una vampiresa.** Insiste en dormir separados. Pasen tiempo juntos durante el amanecer y el atardecer y evita el ajo.
5. **Se me atoró la bragueta.** Jala la tela atorada hasta tensarla, agarrándola de tal forma que el cierre esté separado de tu cuerpo. Guía el cierre hacia abajo con tu mano libre, usando una fuerza constante. Jala —pero no des tirones— para evitar una situación estilo *Loco por Mary*.
6. **Mi olor corporal se sale de la gráfica.** Si no puedes encontrar una excusa para meterte a una farmacia y comprar desodorante, ve al baño y lávate las axilas con toallas de papel, agua caliente y un poco de jabón. Sécate por completo antes de volverte a vestir. Si la sudoración excesiva es un problema constante, considera tener camisas extra a la mano y visitar a tu médico: él o ella pueden recetarte cosas más fuertes que los productos de la farmacia.
7. **Tengo aliento de zorrillo.** Mastica el chicle o las mentas que sabiamente llevaste contigo a la cita (con dos minutos basta) o pídele al mesero o al cantinero un chicle, un poco de perejil o una raja de canela para mascar. Si eso no funciona, enjuágate la boca con agua varias veces como si estuvieras en el dentista.
8. **Le tiré vino o comida encima.** No intentes tallar la mancha: dale una servilleta húmeda que pueda usar para absorber el líquido. Discúlpate, ofrécele pagar la tintorería y pide otra copa de vino para ella.
9. **Tiene un perro maniático.** Conoce al perro en terreno neutral primero, como un parque cercano. Acércate al animal con cuidado, evitando mirarlo a los ojos, y no lo acaricies hasta que esté relajado y sea amistoso. Dale algo de comer. Si planeas visitarla seguido, préstale a tu dama un sombrero o una camisa para que el perro se acostumbre a tu olor.

10. **Rechazaron mi tarjeta.** Discúlpate con ella y pide ver al gerente. Explícale que estás en una cita y que te gustaría manejar el asunto sin problemas. Pregúntale si puedes dejar tu licencia u otra garantía y regresar después con el dinero. Llama a tu compañía de tarjeta de crédito y pídeles una extensión de crédito temporal, sólo lo suficiente para cubrir el costo de la comida, o llama a un amigo o familiar para que te traiga algunos fondos.
11. **No le puedo quitar el brasier.** La mayoría de estas prendas tienen un broche de ganchito y ojal atrás: los ganchitos estarán a tu izquierda. Pon tu mano derecha en su espalda y dobla tu índice sobre el broche para meterlo entre la tela y su piel. Mantén tu pulgar contra el lado del ojal del broche y empuja el ganchito de adentro hacia tu pulgar con tu índice o tu medio. Alternativamente, aprieta pulgar y dedos para acercar ojales y ganchitos. Puede que el broche se abra en ese momento o que tengas que guiar los ganchitos con un dedo. Cuando termines, desliza la prenda por sus brazos.

Nota: esto es mucho más fácil, aunque no tan sensual, si usas las dos manos: párate frente a ella y agarra cada lado del broche con cada mano, acerca los ganchitos y ojales y abre.

12. **Tengo la sensación de que la estoy aburriendo a morir.** Las señales de que está interesada en lo que dices incluyen que te sostenga la mirada, que sonría y que imite algunos de tus gestos y postura. Si se inclina hacia ti, se toca el pelo, se lame los labios o te toca mientras hablas, son señales muy buenas. Recuerda que, si no se conocen muy bien, puede que ella (y tú) comience con un lenguaje corporal más distante. Es normal. Lo que quieres ver es un cambio hacia una conducta más animada, energética y relajada. Si las señales no parecen estar a tu favor, trata de hablar de similitudes que los dos tengan. Menciona algo que te haya dicho de ella, lo que demuestra que has estado poniendo atención. Asegúrate de usar su nombre en la conversación, algo que incita la conexión. Si nada funciona, pregúntale algo para que ella pueda hablar un rato.





CAPÍTULO 6

Más allá de
la Cúpula del
trueno: el día
siguiente y
después



Tu alarma suena. Pequeños trozos de luz se escurren por la ventana de tu cuarto, centelleantes como rayos de la Trifuerza. Adormilado, buscas tu celular antes de hacer otra cosa, como es la tradición para todo geek respetable. Lo enciendes y, oficialmente, tu día comienza.

Jugador Uno, bienvenido a la mañana después de una primera cita.

Lo que suceda a continuación dependerá de cómo hayan salido las cosas la noche anterior. No entres en pánico... o, bueno, quizás un poquito, sólo manténlo en proporción. Éstos son algunos escenarios posibles, desde «impresionante... muy impresionante» hasta «tu falta de fe me resulta... molesta».

Código verde: Hay un montón de mensajes de tu cita esperándote, y todos se refieren a cuánto se divirtió y a que no puede esperar para verte otra vez.

Reacción: Sonríe, restriégate el sueño de los ojos y confecciona una respuesta ingeniosa y encantadora que diga algo similar quizás con algunos emoticones. Revisa tu tótem para asegurarte de que no estés en un mundo onírico estilo *El origen*.

Código azul: Abres Facebook y Twitter y ves que publicó algo vago, pero de todos modos positivo: la letra de una canción alegre, un lolcat tierno, un corazoncito en ASCII.

Reacción: Sigue con tu día, silbando una tonada alegre y atento a tu *inbox*. Llámala o mándale un mensaje en unas horas si no has recibido noticias de ella.

Código amarillo: La cita salió bien, pero en la mañana no hay nada. No hay mensaje por celular, ni por Facebook, ni tuits.

Reacción: Bueno, quizás hayas interpretado mal la situación o quizás se esté preguntando por qué *tú* no has dado señas aún. No hay necesidad de seguir oculto, Jugador Uno. Ve y mándale un «hola» corto y dulce —nada quejumbroso— sólo para que sepa qué bien te la pasaste. Luego encuentra algo que te mantenga ocupado para no

pasar las siguientes ocho horas esperando una respuesta. (Puede ser un buen día para poner en orden alfabético esa pila de tres meses de comics y meterlos en cajas.)

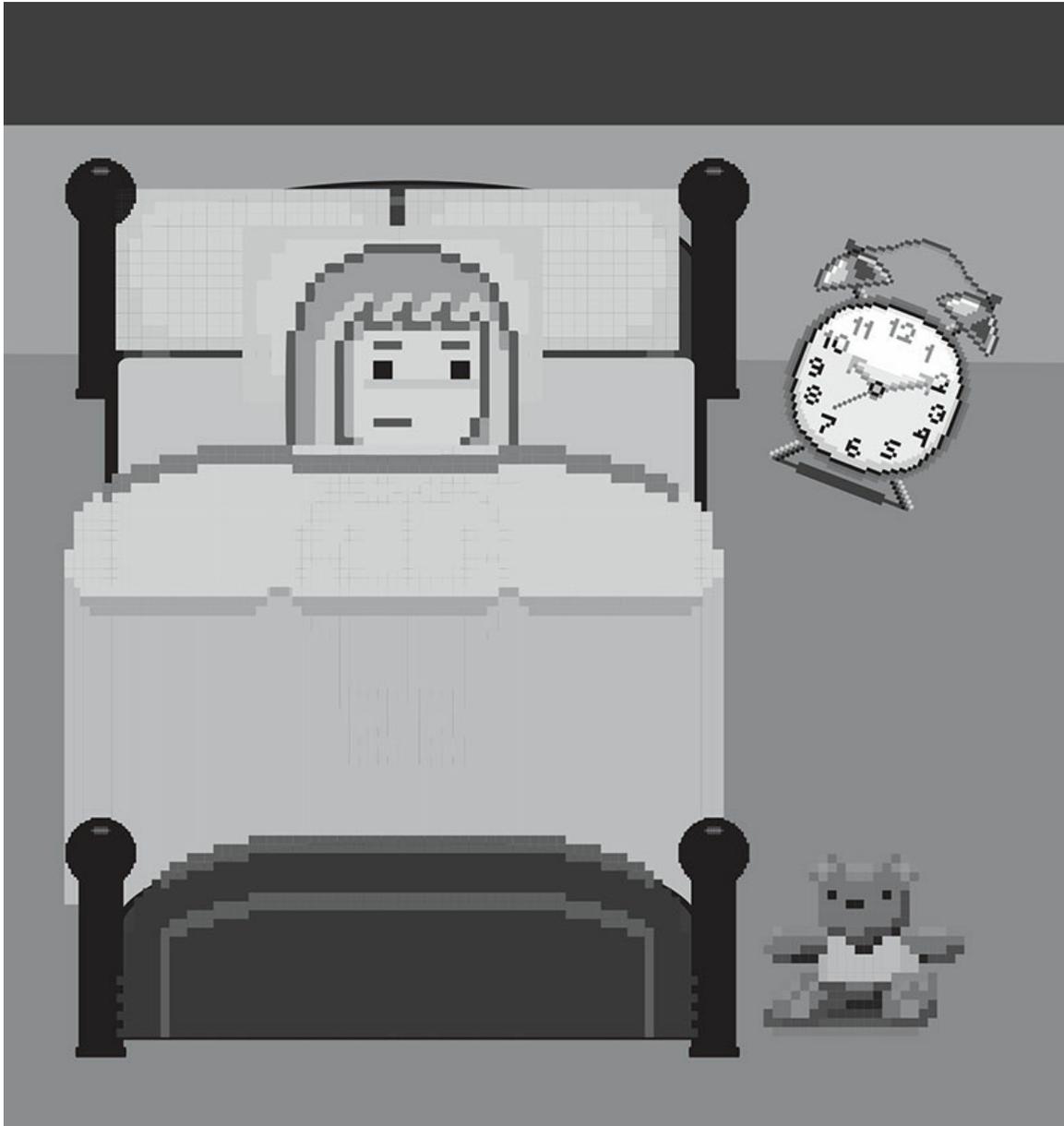
Código naranja: No hay mensajes. Su estatus de Facebook es deprimente, como un emoticón con el gesto fruncido o la letra de una canción de Dashboard Confessional.

Reacción: Recuerdas algunos detalles de la noche anterior: llegaste cuarenta y siete minutos tarde, no dejaba de llamarte Steve aunque tu nombre es Thundarr... Adelante, deja tu celular y entierra la cabeza en la almohada. Luego hazte unos huevos para desayunar y ve a casa de un amigo para limpiarte el alma jugando Xbox.

Código rojo: Hay un mensaje y... no es alegre. Te aplasta por completo, te dice que fue la peor cita en la historia de las citas. Se está quejando de lo raro que eres en Facebook, Twitter, Foursquare, hasta en MySpace (¡minuciosa!).

Reacción: Podrías contraatacar, causar un desastre en redes sociales y quizás hacer estallar internet. Pero usa la otra vía, Jugador Uno. Agradécele su tiempo y corta comunicación, y luego junta algunos amigos que te apoyen para ver un maratón de películas en Blu Ray. (Y si sus disparos por redes sociales no bajan, quéjate con las autoridades de que está violando los términos del servicio.)

¿Qué sucede después? No temas, Jugador Uno. Hay formas correctas de navegar por cada una de estas situaciones, y al igual que las dimensiones múltiples en las historietas, hay posibilidades infinitas sobre cómo podrían salir las cosas, así que prepárate. Aunque no hayas encontrado el arca de la Alianza a la primera, hay muchas otras cajas en la bodega. Tus días de jugar una campaña individualmente se están terminando.



¿Fin del juego? Cómo revivir después de que te maten por la espalda

Así que te arriesgaste, la invitaste a salir, lo diste todo, avanzaste con tu mejor pie y ahora te sientes como si apenas hubieras escapado del ataque de un reaver. Quizás sea mejor quedarte en los planetas del centro y dejar las fronteras de las citas a los abrigos marrones, independentistas y gente despiadada.

Entiendo por qué una mala cita pueda trastornar tu serenidad, Jugador Uno (auch, eso estuvo mal). Abandonemos las referencias a *Firefly* y pensemos en otra saga espacial. En la película de 1999 *Héroes fuera de órbita*, el comandante Peter Quincey

Taggart, interpretado por el actor Jason Nesmith, quien a su vez es interpretado por el actor de la vida real Tim Allen (¿lo entiendes?), tiene un lema maravilloso y omnipresente: «Nunca te rindas, nunca te entregues».

Inspirador, ¿no? Bueno, más o menos. En *Héroes fuera de órbita*, Nesmith se vuelve famoso por su actuación como Taggart. Desafortunadamente, cuando la serie televisiva de culto termina, le cuesta trabajo conseguir papeles nuevos. Depende de convenciones y otras apariciones en público para ganar dinero; el resto de su «tripulación» resiente la atención que obtiene y lo mucho que parece disfrutarla. En otras palabras, están hartos de oírlo gritar ese lema: para ellos, es todo menos inspirador. Quizás te sientas igual cuando tus amigos o familia traten de subirte los ánimos después de una cita desastrosa usando algunas de estas frases clichés:

- «Hay muchos peces en el mar».
- «Ya vendrá tu hora».
- «El tiempo lo cura todo».
- «Pasa lo que tiene que pasar».
- «No te merece».

Aunque estas frases tengan la intención de consolar, pueden ser más negativas que positivas o sólo incrementar tus preguntas y dudas. ¿Cuándo *será* mi hora? ¿Cuánto *tardará* hasta que lo supere? ¿A *quién* se merece esa persona si no es a mí? ¿Por qué me estás comparando con un pez? Así que agrádecele cortésmente a quien quiera que te esté escupiendo esas frases (a fin de cuentas, sí están intentando hacerte sentir mejor), y ten en mente la primera regla para lidiar con el síndrome de depresión postcita: *Mantente en el juego*.

Considera el ejemplo de Benavides, de *Los reyes de la colina*. No es sino hasta la sexta temporada que por fin nos enteramos del secreto de la racha épica de éxito con las mujeres que tiene el personaje: nunca deja de intentarlo. Ante los ojos desconcertados y ligeramente horrorizados del joven Beto Reyes, Benavides intenta ligarse a una docena de mujeres en un minuto sin siquiera parpadear mientras lo batean una y otra vez. Tú, Jugador Uno, no eres tan irritante y superficial, pero es cierto que el éxito suele requerir varios intentos fallidos. Thomas Edison lo dijo así: «Muchos fracasos de la vida han sido de hombres que no supieron darse cuenta de lo cerca que estaban del éxito cuando se rindieron».

Por suerte, en la vida, como en los juegos de rol, siempre resucitas después de una mala cita. El tiempo de reaparición varía, pero lo importante es tomarlo con madurez, evitar la ira innecesaria y (por supuesto) consultar los capítulos anteriores de este libro para comenzar con alguien nuevo. Ésta es una guía de qué tanto puede tomarte vendar

tus heridas y volver al caballo de guerra.

ERA UNA DESCONOCIDA

Tiempo de reaparición: 1-2 días

¿Así que no te quiere volver a ver de forma romántica? No importa. Esta persona de todos modos no estaba tan conectada contigo. Si quiere ser tu amiga, genial. Ve por la amistad si crees que es lo que quieres y si vas a poder manejarlo. Mucha gente se conoce en sitios de citas como OkCupid sólo para darse cuenta de que son mejores amigos que pareja.

ERA UNA CONOCIDA

Tiempo de reaparición: 4-10 días

Aquí es donde las cosas se ponen un poco delicadas. Si tu cita es alguien de tu círculo de amigos, una persona a la que ves de vez en cuando, es importante mantenerte tranquilo aunque la cita haya sido un infierno. A fin de cuentas, puede que la veas otra vez, y puede que incluso termine saliendo con alguien que conozcas. Sé maduro. No la borres de Facebook, no dejes de seguirla en Twitter ni despotriques contra ella con tus amigos. Todo eso se refleja negativamente en ti, y es publicidad nociva que podría influir en otras mujeres con las que te gustaría salir.

ERA UNA AMIGA

Tiempo de reaparición: de una semana a... mucho tiempo

Ay, la más difícil de las citas fallidas: la amiga. Era alguien cercana desde hace tiempo y los dos por fin decidieron animarse. Si una segunda cita está fuera de discusión, trata de reaccionar de la misma manera en que lo harías con una conocida. Tu tiempo de espera antes de revivir será un poco más largo en este caso, pero puedes ayudar a acelerarlo un poco con un cierre concreto. Son amigos y la ves seguido, así que abre un camino de comunicación para averiguar por qué no funcionó. Obtén una razón, acéptala y sigue adelante. Si las cosas están raras, es normal. Entiende que quizás necesite espacio, y si eres tú el que lo necesita, déjalo claro también. Salvar la amistad es importante.

¡A jugar! Primeras jugadas tras una
buena (o gran) cita

Una ronda de Captura la bandera en Halo o tirar los dados para resolver la acción en C&D son buenos juegos, Jugador Uno, y a todos nos gustan (qué sorpresa, ¿no?). Pero los juegos emocionales, los juegos de intrigas... éstos no son divertidos en absoluto, así que deja de torturarte con la noción de que estás en algún tipo de ajedrez mental con tu Jugador Dos, tratando de adivinar su apertura mientras mantienes ocultas tus propias estrategias. Deberías estar en modo cooperativo, no en un uno contra uno. Así es como sigues jugando:

PRESIONA «CONTINUAR»

No te quedes ahí mirando el conteo en la pantalla (¿Continuar? 5, 4, 3, 2...). Adelante, mete la siguiente moneda. Olvida todas las reglas que crees que conoces: llamar tres días después, mensajear cinco días después, esperar un eclipse de sol antes de dejar un *inbox* en Facebook, invocar a Cthulhu durante la luna de la cosecha y marcarle desde un teléfono público, etcétera. Son tonterías. Si te gusta alguien, adelante. Eso es todo. Llama a tu cita al día siguiente (si las cosas salieron muy bien, sé valiente y mándale un mensaje esa misma noche para decirlo) y sugiere que salgan de nuevo. Hazle saber que te la pasaste muy bien y que te interesa verla otra vez. Por cierto, no necesitas tener planeado el siguiente encuentro antes de llamarla, puedes encargarte de eso después (lo que te da otra excusa para buscarla). Te daré otras sugerencias de cita más adelante.

MIRA LAS CINEMÁTICAS

Si los dos ya están conectados en las redes sociales, no está mal checar si te mencionó en alguno de sus perfiles, pero de la misma forma en que no puedes interactuar con los PNJ en la cinemática de un videojuego, deberías resistir el impulso de unirte a cualquiera de esas conversaciones. No le mandes un mensaje por Twitter sobre su cita ni le dejes comentarios en su muro de Facebook. Tú no sabes si ya se le olvidó que puedes ver lo que publica. Correrás el riesgo de ponerla en evidencia frente a todos sus amigos y seguidores, algunos de los cuales también podrían ser colegas y contactos. Aún peor, te hará ver exigente e invasivo. Comunícate directamente con ella y deja la comunicación cruzada de las redes sociales hasta que se conozcan mejor.

RECUERDA RENDEREAR

Al igual que las pantallas de carga le dan tiempo de procesar las características del siguiente escenario del juego a la memoria del sistema, el tiempo entre citas es tu oportunidad para asegurarte de que estás listo para avanzar. No sólo te obsesiones por lo que estuvo bien y mal en tu cita, tómate un poco de tiempo para eliminar esas fotos con tu exnovia en Facebook, lleva tu buena armadura a la tintorería y reevalúa qué es lo que *tú* quieres. Visitar algunos de los primeros capítulos de este libro puede ayudar. Ahora que la conoces mejor, ¿una cita de Nivel 2 parece más probable? ¿Es una Médico o más bien una Rogue? ¿Es más geek de lo que creías o deberías guardarte el viaje a Kolossal Komix para la tercera cita? Y hablando de la siguiente cita...

Evitando el bajón de la secuela: haz tu segunda cita más genial

Así que aseguraste los derechos de la siguiente cita. Te sugiero que la titules con algo genial como *Primera cita II: la cita más dura*. Esta secuela definirá si estas salidas se convertirán en una franquicia rentable para todos los involucrados y, con suerte, la recibirá bien la crítica (o por lo menos la única crítica que importa, ella).

Desafortunadamente en las citas, como en las películas, siempre existe el riesgo del temido bajón de la segunda vez. La emoción crece, los fans se emocionan muchísimo, la gente va al estreno usando disfraces increíbles hechos en casa... y la cosa es un fiasco total.

Nadie quiere sufrir el *Matrix recargado* de las citas.

Planear esa segunda cita tiene todo que ver con cómo estuvo la primera. Si salió bien y han estado hablando o mensajeándose con regularidad desde entonces, lo más probable es que haya una segunda cita a la vista. Quizás hasta lo hayas sugerido al final de la primera cita, pero no hay que dar nada por sentado. Esto es lo que necesitas para asegurarte de que la secuela supere a la original.

USA MENOS TECNOLOGÍA

¿Se conocieron en línea, en un sitio de citas o en redes sociales? Genial, eres moderno, pero como recordarás, desde que se inventó Facebook nada es más agotador que una agresiva campaña virtual que trata de inflar la emoción sobre secuelas hechas por una franquicia nueva.

Antes de que grites «¡pero se llaman redes *sociales!*!», piénsalo así: ¿cuántas veces has sentido que tu deseo de ver una película nueva se extingue después de soportar semana tras semana que te lo propongan incesantemente por Facebook, Twitter y

Reddit? Durante el tiempo que pase antes de tu segunda cita, un poco de misterio hará maravillas. Bájale al mensajeo, a los *likes* frecuentes y a los retuits «coquetos», y guárdate las anécdotas para la vida real. En vez de eso, deja que la expectativa —la suya y la tuya— crezca como una campaña publicitaria de guerrilla cuidadosamente orquestada.

MANTÉN EL INTERÉS

No importa lo buena que sea la secuela: entre más se tarde en llegar, habrá menos interés (y menos traseros terminarán en las butacas el fin de semana del estreno). De la misma forma, aunque quieres evitar comunicarte demasiado, es importante mantener la conexión, pues no quieres que crea que la olvidaste. Trata de hacer algo loquísimo... como usar tu teléfono *como teléfono*. Háblale para acordar la cita y resolver los detalles. Platica de vez en cuando para mantenerte en contacto con ella entre citas, pero guárdate las conversaciones largas y profundas para su siguiente vez frente a frente. Los mensajes esporádicos están bien, pero como mencioné arriba, no te pases.

PLANEA ALGO POCO COMÚN

Nada hace que una franquicia se sienta estancada más rápido que una secuela que en realidad no es una secuela (¿tres películas de *El Hobbit*? Te tenemos en la mira, Peter Jackson). No necesitas esforzarte a morir para impresionar a tu cita la segunda vez, pero tampoco deberías hacer sólo hacer pan de ajo, Scott Pilgrim. Encuentra algo lindo entre ambos extremos, equilibra algo demasiado romántico con algo completamente simple. ¿Necesitas algunas sugerencias de segunda cita? Sigue leyendo.

El zen y el arte de la segunda cita

Piensa en el sistema de Materia de Final Fantasy VII.

En este RPG clásico, la Materia es una forma de corriente vital, es la energía espiritual del mundo y lo que le da poder a todo. Al usar la Materia, los personajes pueden hacer varias cosas, como mejorar sus propias habilidades, aumentando fuerza o magia, o mejorar su armamento y ganar cualquier tipo de capacidad mágica (invocar criaturas durante la batalla, lanzar hechizos, lo que quieras). El punto es que combinar cristales diferentes con tus armas y armadura te permite crear algo mejor que el objeto original. Lo mismo aplica cuando estás planeando esa segunda cita. Toma algo básico (Materia

simple), combínalo con algo un poco más romántico (Materia romántica) y crea la segunda cita perfecta.

Nota: Hasta donde sé, no hay «Materia romántica» en Final Fantasy VII ni en los juegos subsecuentes. Si la hubiera, ¡esas larguísimas historias de amor serían un poco más fáciles de entender!

EL PÍCNIC CON JUEGOS

Materia romántica: Pícnic, pláticas largas.

Materia simple: Juegos, comics.

Aunque la idea de un día de campo de inmediato trae a la mente sábanas a cuadros rojos y blancos y canastas de mimbre, no tiene que ser tan tradicional. A fin de cuentas, eres un geek. Lleva un mazo de cartas; al diablo, lleva un mazo de Magic: the Gathering. Lleva un par de PS Vita. Ve a tu tienda de historietas favorita y junta algunos de tus números preferidos. Invita a tu chica geek a que lleve los suyos también. Lean, hablen, jueguen, coman... tendrán mucho que hacer mientras se conocen mejor.

EL MINIFESTIVAL DE CINE

Materia romántica: Comida casera, pláticas largas, quizás acurrucarse.

Materia simple: Algunos DVD y Blu Ray, canales de *streaming*, palomitas.

Lo más probable es que durante su primera cita hayan hablado de películas, televisión y otros ejemplos de cultura pop. ¿Por qué no conseguir varias de las películas sobre las que discutieron, quizás incluso mostrarle a tu cita algunos filmes que no haya visto, y disfrutar un pequeño maratón de cine? Si entiendes bien sus gustos, puedes intentar sorprenderla con cosas que crees que le gustarán, o pídele su opinión y seleccionen entre los dos la proyección cuádruple perfecta. Si incluyes algunas de sus favoritas que ya hayan visto los dos, podrán platicar y seguirse conociendo mientras las miran.

EL BAR DE MAQUINITAS

Materia romántica: Cocteles, pláticas largas.

Materia simple: Maquinitas.

Esos bares mágicos que también tienen maquinitas dentro son una primera, segunda o trigésima cita perfecta. No sólo tienes la opción de elegir tragos elegantes y platicar en el bar, hay juegos que conquistar juntos. Lleva muchas monedas y prepárate para un poco de acción con Time Crisis III.

El valiente y el osado: citas casuales

¿Recuerdas cuando, en el Capítulo 1, hablamos de saber qué es lo que te importa en una relación? Ahora es cuando todo eso va a comenzar a tener sentido, Jugador Uno, porque ahora estás listo para comenzar a definir las cosas y averiguar exactamente cómo es esta nueva relación que estás construyendo y hacia dónde quieres que vaya.

El término «citas casuales» tiene una mala reputación, sobre todo por sitios de citas con nombres como solamentesexo.com. Hay que ser claros: por lo menos en nuestra definición, las citas casuales no son «encuentros casuales». No incluyen ligues impersonales, encuentros clandestinos en un baño de autobús, conversaciones borrosas por videocámara ni «viajes de negocios» falsos a Houston. Se trata más bien de pasar tiempo con otra persona sin un compromiso o garantía de una relación seria. Para usar un cliché de citas horrible, estás jugando en la cancha y averiguando con qué clase de persona te va mejor, pero lo anterior no implica que las citas casuales descarten algo más serio.

Suele ser un paso natural en una relación que evoluciona, un periodo de tiempo en el que los dos tratan de decidir si hay algo más en el horizonte. Es como un juego de rol en un foro en internet: puedes experimentar con partes diferentes de tu personaje y ver qué encaja con los demás sin preocuparte por mantener algo a largo plazo.



«Casual» no significa «superficial». Está demostrado que incluso en las citas casuales, las cualidades internas como la personalidad y la inteligencia siguen siendo más importantes para la compatibilidad que las externas, como apariencia física y el estatus social.

Hay varias razones por las que las citas casuales podrían ser lo mejor para ti:

Aún no estás listo. Muchos geeks usan los foros de juego de rol para practicar su escritura y pulir sus habilidades de caracterización antes de lanzarse a un proyecto más largo (¿te suena *fan fiction*?). Las citas casuales son magníficas por la misma razón: quizás acabes de salir de una relación y no estés listo para algo nuevo o estés tratando de

encontrar tu *modus operandi* antes de ponerte Ted Mosby y empezar a buscar a la madre de tus hijos. O quizás sólo quieras divertirme sin preocuparte por planear los siguientes diez años de tu vida romántica.

Si ése es el caso y no estás listo para las etiquetas, las citas casuales pueden ser lo mejor para ti. Todavía necesitas un poco de tiempo a solas, y no es justo involucrarse con alguien que lo quiera todo si no estás listo para eso.

Estás experimentando. De la misma forma que jugar rol con distintos compañeros sirve para probar nuevas parejas para ver qué funciona, las citas casuales son para averiguar quién te conviene románticamente. Quizás hayas pasado la mayor parte de tu vida sentimental con gente decididamente geek y ahora quieres ver qué pasa si sales con una no geek. Quizás todas tus relaciones anteriores giraban en torno a sentarse en el sillón y jugar videojuegos, y ahora quieres alguien que no juegue para nada o quizás sea tu primera incursión en las citas. Las citas casuales se tratan de conocer gente nueva y expandir tus horizontes.

Te interesa tener conversaciones variadas. En los foros en línea, no hay límite sobre cuántas conversaciones puedes comenzar a la vez (siempre y cuando puedas atenderlas). En las citas, algunas veces es muy normal salir con gente diferente, sobre todo si las buscas por internet. A fin de cuentas, es mucho más fácil contactar y hablar con varias personas a través de un perfil virtual que cuando te presentan tus amigos.

EL REGLAMENTO DE LAS CITAS CASUALES

Si las citas casuales parecen lo mejor para ti, démosle una ojeada al reglamento. Bueno, eso es un poco exagerado: no hay ninguna *regla* pura y dura como tal. Las citas casuales son más como un juego de rol en vivo que un juego de mesa: hay varias convenciones simples que deberías seguir y límites que deberías mantener para que la experiencia sea exitosa y divertida para todos los involucrados.

Regla 1: No te salgas de tu personaje. Es importante ser honesto sobre el hecho de que la relación es casual. La honestidad es crucial para este tipo de citas (o para cualquier tipo de relación, de hecho). Necesitas dejar completamente claro qué es lo que está pasando para evitar lastimar a la otra persona. Si crees que es algo casual pero ella no, puedes apostar a que el juego se arruinará, y viceversa, si te estás divirtiendo saltando de un encuentro a otro, no puedes quejarte si la ves pasándola bien con algún otro jugador.

Regla 2: Estipulen los límites. Al principio del juego, cuando acuerden que quieren seguirse viendo, deberían poner las cosas claras y definir cómo va a funcionar su universo conjunto. ¿Quién puede lanzar hechizos? ¿Se vale el «Modo dios»? ¿Cómo se van a llamar entre sí, «amigos», «amigos con beneficios» o «cómplices»?

Regla 3: Sé discreto. Si estás saliendo con otras personas, eres abierto al respecto y a ella no le molesta, no por eso está bien contarle todo el tiempo sobre las otras personas con las que sales. A fin de cuentas, no hablas de tu actividad fuera del juego en un juego de rol (es aburrido), así que no deberías besar a otra persona y decírselo.

Regla 4: Conoce tus límites. Esto aplica a lo físico y a lo emocional. ¿Esperas tener un contacto frecuente con ella, hablar a menudo y conectarse en un nivel más profundo o esperas no comunicarte mucho cuando no estén juntos? ¿Y qué hay del sexo, qué tan cómodo estás en la intimidad con alguien a quien sólo ves de forma casual? Aunque hay gente que puede desconectar el vínculo emocional del sexo, otros no pueden. Asegúrate de ser consciente de tus propios límites y de los suyos.

Sólo puede haber una: citas exclusivas

Dar el salto a una relación exclusiva es como dar el salto al hiperespacio: sin cálculos precisos, terminas flotando de vuelta a casa. Muchos hombres se sienten así y no todos son contrabandistas interestelares.

La verdad es que la transición de algo casual a algo con más compromiso casi siempre se siente como una progresión natural y no como un salto a un universo no euclidiano. Cuando las cosas salen bien, llegas a un punto en la relación en el que ninguno de los dos está saliendo con nadie más, pero puede que tampoco se llamen «novios» todavía. Puede que pases por una fase de «relación a corto plazo», como menciono en el Capítulo 1, que es más comprometida que casual, pero puede que no sea totalmente exclusiva, o puedes acelerar a maniobras más serias, como compartir contraseñas de sistemas o tener una cuenta compartida en Xbox Live. Las citas exclusivas pueden hacer sentir a la gente más segura y socialmente aceptada. Además, por fin puedes dejar de hacer esa pausa incómoda cuando se la presentas a alguien más («es mi... mi... eh, amiga...»).

Algunas parejas entran y salen de relaciones exclusivas, mientras que otras saltan de inmediato y se convierten en parejas exclusivas después de menos de un mes de salir. En realidad, todo depende de las necesidades y deseos de la gente involucrada. Como

siempre, la comunicación es indispensable. Si estás pensando en pasar de ser compañeros ocasionales a socios regulares, es posible que la idea también le haya pasado por la mente a ella, lo que significa que es momento de abrir una frecuencia de comunicación y comenzar el diálogo.

Pero *cómo* transmitas el mensaje de «¿quieres ser mi novia?» no necesariamente será algo fácil. Para que no te sientas tentado a comunicarte con runas élficas ni tlhIngan Hol, aquí hay algunas opciones.

- **No estás saliendo con nadie más:** «Parece que los dos estamos en esto juntos. Hay que hacerlo oficial».
- **Terminan pasando la mayor parte de su tiempo libre juntos. Juegan juntos, van de compras juntos, comen juntos:** «Me encanta pasar tanto tiempo contigo, ¿puedo hacerlo como tu novio?».
- **Estás cómodo haciendo cosas que definitivamente no son para una cita (holgazanear en el departamento, etcétera):** «Haces geniales hasta las partes aburridas de mi vida, ¿puedes quedarte por aquí?».
- **Llevan juntos un periodo largo de tiempo:** «No puedo creer que llevemos saliendo tantos meses, ¿crees que sea hora de hacerlo oficial?».
- **Ya no te fijas en otras personas:** «Eres todo en lo que he pensado en estos días... pero no de manera extraña, ¡te lo juro!, sino como un... ¿quieres ser mi novia?».

LIDIAR CON SUS DIFERENCIAS

No importa lo perfecta que parezca una pareja, siempre habrá algo en lo que no estén de acuerdo. Es decir, un terreno que no sea común.

Así son las cosas. Las diferencias pueden hacer todo más emocionante, siempre y cuando sean pequeñas y no sean lo que Liz Lemon llama «rompetratos». Pueden fortalecer una relación y, si estás entrando en una situación de exclusividad, es obvio que crees que vale la pena hacerlo. Así que piensa en las diferencias entre ustedes como los colores en Magic: the Gathering, y en tu relación como en un mazo. Según Wizards of the Coast, los colores de Magic tienen diferentes valores:

- Blanco: Orden, protección y luz.
- Azul: Conocimiento, manipulación e ilusión.
- Negro: Oscuridad, ambición y muerte.
- Rojo: Libertad, emoción e impulso.
- Verde: Crecimiento, instinto y naturaleza.

Las diferencias en las características de cada color son muy evidentes. El blanco valora el orden y el rojo la libertad, el negro se concentra en la muerte y el verde en el crecimiento. El azul busca el conocimiento y el rojo se mueve por impulso, y aunque algunas de esas diferencias sean muy extremas, también se complementan bien. Si tu mazo es exclusivamente de curación y protección, ¿cómo dañas y atacas? Si todas tus cartas se concentran en la ilusión y la manipulación, ¿qué te protege de las fuerzas físicas? Claro que puedes jugar con un mazo de un solo color, pero uno de dos colores es lo más común. (Los tricolores sí existen, pero pueden ser difíciles de manejar. Y no me voy a meter en relaciones de tres personas, Jugador Uno, ¿qué clase de libro crees que es éste?).

Éstos son algunos consejos rápidos para lidiar con las diferencias inevitables que surgen mientras construyes el mazo de tu relación amorosa.

Reconoce tus colores complementarios. Muchas pasiones geeks suelen complementarse. Las películas y los comics (¿cuántos comics no terminan *convertidos* en películas?), los videojuegos y el aire libre (¿quizás jugar Wii Sports?), la ciencia real y la ciencia ficción... Las cosas que los hacen diferentes pueden acercarlos.

¿Pero qué pasa si sus diferencias son más profundas? Otra vez, recuerda los colores opuestos en Magic. Los rasgos opuestos pueden lograr una combinación ganadora cuando los juntas. Si eres naturalmente solitario y tímido y ella vive para socializar, de vez en cuando deja que su carisma te saque del caparazón mientras tú le muestras el valor de un poco de tiempo de calma rejuvenecedora. Si tú eres espontáneo y ella vive para planear, canalicen sus rasgos al mismo tiempo para programar un momento específico una vez a la semana para hacer... lo que sea que decidan de último momento. Y si es una pragmática dura y tú un soñador etéreo, felicidades: tienen una sociedad integral que puede lidiar con cualquier problema que se les presente.

Elimina lo que no sea necesario. Quizás estén chocando por diferencias tontas y que en realidad no importan a largo plazo, como ese póster ridículo que tienes colgado en tu cuarto, un atuendo que se pone todo el tiempo y que tú odias, pequeños hábitos de los que puedes deshacerte fácilmente (como tomarle fotos a todo lo que comes, por ejemplo...) todo eso es fácil de cambiar.

Piensa en tu mazo de Magic: son más de sesenta cartas que se apilan hasta llegar a, no sé, digamos ochenta, pero quieres reducir para que sea más jugable, así que debes eliminar las cosas que en realidad no necesitas, como la criatura artefacto sin color que cuesta diez puntos de maná y que sólo tienes porque se ve genial o esos cuatro encantamientos que tienes aunque en realidad sólo necesitas dos. Podar las cosas innecesarias a veces puede ser un paso doloroso tanto en la vida como en Magic, pero

después de hacerlo, lo más probable es que ni siquiera te des cuenta de que ya no están.

Aprende a hacer concesiones. Esto puede ser endemoniadamente difícil, pero en serio, el arte de las concesiones es el cimiento de toda relación, ya sea la tuya con tu media naranja o la de la Federación de Planetas Unidos. En Magic, las concesiones son un momento crucial al construir tu mazo, como cuando piensas: «Si saco esta carta, me puedo quedar con *ésta*» o «Si saco estas dos criaturas, puedo quedarme con este hechizo específico». Ambas personas en la relación tienen que darse cuenta de que sacar algunas cartas del mazo les permite poner cosas nuevas en la mesa. Puede que tengas que perderte tu incursión del martes por la noche en WoW, y ella quizás tenga que quitarle unas horas a su ocupada vida laboral, pero el resultado es que disfrutan más tiempo *juntos*, y ése es el punto de una relación.

El efecto de estar juntos

Así que ahora que tú y el Jugador Dos están juntos, puede que lleguen a un punto en el que estén realmente *juntos*: comen, duermen, juegan, respiran y todo lo de en medio (si es que queda algo en medio) al mismo tiempo. El problema es que, aunque pasar cada hora del día juntos quizás no arruine una relación, definitivamente te va a volver un poco loco; sin mencionar que va a complicar tu vida social no romántica. Es importante establecer algunos límites que les permitan a ambos disfrutar un poco de tiempo a solas.

CONSUMO DE MANÁ

Ten cuidado de las siguientes desventajas por pasar demasiado tiempo juntos.

Ignorar a tus amigos: Estatus Social -25.

Todo mundo lo ha vivido: un amigo en tu círculo social conoce a alguien especial y prácticamente desaparece. Al igual que Chef en ese episodio de *South Park* en el que lo engatusa Verónica (una mujer que resulta ser un súcubo), tu amigo desaparece y su nueva relación lo consume. Aunque tus amigos entiendan que necesitas tiempo a solas con tu ser querido —sobre todo en los primeros momentos de un nuevo romance—, una relación madura debería dejarte tiempo para estar con tus amigos.

Quedarse sin cosas de qué hablar: Habla -50.

A menos que seas el hombre más interesante del mundo, tienes una cantidad limitada de

anécdotas que contar antes de quedarte sin tema de conversación, y si estás pasando todo tu tiempo libre con ella, ¿qué te quedará una vez que haya oído todas tus aventuras anteriores? Pasen tiempos separados, con amigos, familia, colegas o quien sea. Hacer cosas por tu cuenta te permite generar nuevas historias que compartir.

Sentirse asfixiado: Espacio Personal -50.

No importa cuánto se adoren. Aunque sean una pareja con más tolerancia a la simultaneidad que la mayoría, tarde o temprano pasar todo ese tiempo en el campo cuántico del otro hará que uno de los dos se sienta asfixiado, y no de la forma deliciosa en la que un algún chocolate te da felicidad pura, sino como para decir «Tienes que dejarme en paz». Ese enojo y resentimiento no es necesario, Jugador Uno.

El riesgo de la codependencia: Identidad Personal -100.

Deberías poder depender de tu pareja en cualquier relación. De hecho, hay toneladas de historias que giran en torno a ese concepto. Superhéroes, detectives canosos, héroes de acción, hasta los villanos, muchos de ellos tienen un ayudante. Sin embargo, de todos modos necesitas ser independiente. Robin, la quintaescencia del ayudante, tenía ocasionales misiones personales y finalmente se convirtió en Nightwing, un héroe por derecho propio. Espero que tú y tu Batichica sigan siendo compañeros, Jugador Uno, pero si se terminan separando, querrás que todas tus habilidades estén intactas.

MEJORAS

Considera las siguientes ventajas de pasar tiempo separados.

Extrañar a tu media naranja: Cariño +50.

Sí, «la ausencia hace que el corazón se encariñe» es un cliché muy usado, pero los clichés no existirían sin una verdad subyacente, ¿no? Ése es el caso aquí. Pasar tiempo separado de tu media naranja te da la oportunidad de extrañarla de verdad y valorarás tu relación.

Tiempo para reflexionar: Apreciación +25.

No estoy hablando de un viaje interior ni de encontrar tu centro con un pingüino en una cueva antártica como en *El club de la pelea*. Tener tiempo para ti te da la oportunidad de pensar en tu estado actual, qué funciona y qué puede estar faltando. Es una gran forma de reflexionar sobre lo que quieres de verdad.

Mejores caricias: Libido +150.

Cuando te separas de tu ser querido, no sólo la extrañas emocionalmente, la extrañas físicamente. Te duele y la añoras y todas esas cosas de novela romántica. Así que no es de sorprender que cuando se separan un tiempo, el sexo mejore. Que no te asuste pasar más de un día separados. Un par de días visitando a la familia, un viaje de fin de semana con los amigos, un viaje de negocios de una semana... todas son oportunidades para un reencuentro épico.

SALIR DE ÓRBITA

Tres maneras de añadir espacio saludable a tu relación.

Realizar pasatiempos separados. No necesitan dejar los pasatiempos que disfruten juntos, pero deberías tener uno o dos que a ella no le llamen la atención para nada (y viceversa). Si los pasatiempos de ambos se traslapan por completo, cada uno debería probar algo nuevo.

Hacer planes con amigos. Trata de establecer una reunión recurrente, como un almuerzo semanal o ir al cine cada quince días. Si no puedes hacer que sus agendas se sincronicen de forma regular, asegúrate de terminar cada reunión planeando la siguiente.

Agenda un poco de tiempo a solas diario. Podría ser salir a correr por la mañana, ir por café cuando vuelvas a casa del trabajo o hacer un descanso a las tres de la tarde para ponerte al corriente en tu *podcast* preferido. Quizás sea una hora no estructurada que uses para jugar solo, navegar por internet o comer pizza en ropa interior. Que un poco de tiempo para ti sea parte de tu rutina.

Tratar con extraterrestres:
presentarles a tus amigos a tu
media naranja

Así que estás listo para presentarles a esa persona especial a tus amigos, y estás un poco nervioso. Es completamente comprensible. Quieres evitar trastornarlos, y al mismo tiempo quieres que tu novia esté cómoda con ellos.

Relájate. Añadir otro miembro a tu círculo social es como añadir un personaje adicional a tu grupo en un buen juego de rol, y sabes lo que eso significa, ¿verdad?

ASEGÚRATE DE QUE ESTÉ LISTA

En algunos juegos, como los de acción y aventura, tienes la oportunidad de meter un nuevo miembro en cualquier momento. Los conoces en un pueblito o en medio de la nada, y estarán dispuestos para unirse cuando estés listo para acogerlos.

Pero en otros casos, puede que no sea el momento adecuado. Quizás la próxima misión sea demasiado peligrosa o simplemente no estés preparado para estar con alguien más en este punto del juego. De igual manera, antes de llevar a tu media naranja a conocer a tus amigos, habla con ella y asegúrate de que esté lista para conocerlos. Si la situación no parece la adecuada (una fiesta especial sólo de amigos, por ejemplo), entonces piénsalo mejor y trata de llevarla a otro evento después.

ASEGÚRATE DE QUE ESTÉ PREPARADA PARA LA BATALLA

Cuando añades un personaje nuevo a un grupo en un juego de rol como Final Fantasy, lo primero que haces es revisar su armadura, sus armas y todos los accesorios que le ayudarán a ser más fuerte y a defenderse mejor.

Prepara a tu media naranja de la misma forma en que lo harías con un personaje. No con armas y armaduras de verdad (a menos que vayas a jugar rol en vivo), sino con las mismas ideas en mente: para la defensa, dile qué temas debería evitar, y como armas, dale algunas ideas para romper el hielo con tus amigos.

PRESENTA A TU NUEVO PERSONAJE

En muchos juegos modernos, hacer que tu personaje socialice con el resto del grupo es una herramienta útil para que sus historias avancen y aprendan más uno del otro: libera valiosos árboles de diálogo que amenizan el juego. (Revisa la saga de Mass Effect si buscas un gran ejemplo.) Así que no olvides *presentar* a tu media naranja con tus amigos y quedarte cerca para facilitar la conversación, y nunca dejes que se sienta incómoda y aislada mientras pasas la noche con un idiota al que conociste en una fiesta de *Juego de tronos*.



¿Autobots, transfórmense? Mezclar tu vida geek y tu vida amorosa

En las relaciones, dos personas se juntan para formar algo nuevo, algo que sea más que la suma de sus partes. Ésa es una noción con la que probablemente estás familiarizado, Jugador Uno. A fin de cuentas, el canon geek incluye muchos ejemplos de robots y mechs que se unen para crear cosas más grandes y poderosas (sin mencionar el concepto de una máquina consciente que se cuboderubikea de una forma a otra... no hay un solo geek que se respete que no esté familiarizado con *Transformers*).

Pero por divertido que resulte pensar que tú y tu novia fusionen sus intereses en una especie de *Voltron* con *Transformers* y *Power Rangers*, no siempre es tan obvio cómo combinar fuerzas. Hacer que tu vida geek y tu vida amorosa se unan en un ser superior no es tan fácil como juntar algunas piezas.

Mientras intentas hacerlo, es importante recordar que no puedes obligar a la persona con la que sales a conectarse con tus intereses exactamente de la forma en que tú quieres. Si tú eres un autobot y ella es un aerialbot, no puedes esperar que se transforme de pronto en un vehículo terrestre, pero todavía pueden crear un vínculo en torno a su pasión mutua por apalear decepticons. Sé respetuoso, sé paciente, mantente abierto a aprender de *sus* pasatiempos. Y sé realista: no es el fin del mundo si tu nuevo amor no está del todo involucrada con tus pasiones geeks. Recuerda, eres más que tus

pasatiempos.

Con eso en mente, las siguientes son tres actividades geeks que puedes volver más aptas para parejas sin importar si ella es una novata lista para experimentar o una geek ansiosa de expandir sus horizontes.

HACKEAR Y CONSTRUIR JUNTOS

El romance y el hackeo han ido de la mano desde tiempos de *Hackers*, *Tron* (la original) y *Juegos de guerra*, y trabajar juntos en algún dispositivo crea oportunidades para que los dos geeken con los demás, además de pasar tiempo juntos. A continuación, algunas sugerencias.

Visita un local de hackeo cercano. Un local de este tipo está destinado para que la gente a la que le encanta la tecnología, la ciencia y el arte digital, se encuentre para colaborar y construir proyectos divertidos e innovadores. La mayoría de esos sitios tienen eventos comunitarios maravillosos, te invitan a tomar clases, oír conferencias y construir tus propios proyectos. No te sientas intimidado: no vas a entrar a un cuarto que parezca como si perteneciera a *Swordfish* o *Matrix*. Aunque algunos locales de hackeo estén en talleres mecánicos o laboratorios tecnológicos, también pueden funcionar como establecimientos temporales y aparecer en bibliotecas, universidades y hasta bares.

Ésta es una forma simple y, en general, barata (dependiendo de las clases, por supuesto) de tener una cita geek que demuestre tu interés, les permita compartir una experiencia y te dé muchas oportunidades de acercarte. A fin de cuentas, van a tener que estar pegados mientras construyen ese robot Arduino. Si te está costando trabajo encontrar un local en tu zona, prueba con sitios wiki públicos como Hackerspace.org. Lo más probable es que si hay uno cerca, aparecerá.



Los espacios de fabricación se parecen mucho a los de hackeo, pues son lugares para construir cosas en comunidad, sólo que los de fabricación se concentran en los artefactos digitales.

Busca un espacio de colaboración. Al igual que los de hackeo, en los espacios de colaboración los profesionistas independientes y artistas se juntan para trabajar en un ambiente social. Aunque tener una cita de trabajo no parezca muy atractivo (no lo es), ir a un *evento* en uno de esos lugares es una gran idea. La gente suele estar ocupada construyendo nueva tecnología e iniciando empresas, pero también hacen muchas actividades comunitarias. Es probable que encuentres un evento excelente en el que las

personas comparta algunos de los proyectos osados y creativos en los que está trabajando. Ese tipo de reuniones están llenas de buena conversación y dejan que tu cita sepa lo que te gusta.

Ve a una reunión make. Si no quieres limitarte a espacios selectos como los anteriores, puede que quieras ir a una reunión make —inspirada en *MAKE Magazine*, la legendaria revista que promueve proyectos «hágalo usted mismo»—, donde todo tipo de gente se reúne en sus patios traseros, sótanos o garajes para trabajar en proyectos divertidos. Son eventos magníficos para socializar con otros geeks, presentarle el mundo geek a tu cita y quizás encontrar ideas para un proyecto que puedan iniciar juntos.

JUGAR JUNTOS

A los geeks nos encanta compartir nuestra pasión con los demás. Ya hablamos del placer del *cosplay* y de armar robots geniales juntos, ¿pero qué hay de compartir videojuegos con tu media naranja? Claro, muchos videojuegos son para una sola persona. Aunque no puedes compartir una campaña individual de *The Elder Scrolls* (bueno, sí puedes, pero luego hablamos de eso), hay muchas otras opciones disponibles para las parejas que quieran jugar. ¿Acaso hay una manera mejor para aprender a trabajar en equipo y cuidarse mutuamente? Éstos son algunos consejos para que suceda.

Hazte la pregunta, ¿monojugador o multijugador? Si quieres jugar con tu media naranja, es importante que elijas algo que los dos puedan jugar y disfrutar juntos. Una campaña individual en, digamos, un juego de rol épico, no es tremendamente divertida si eres el espectador. Acuérdate de cuando eras niño y tenías que ver a un amigo jugar un videojuego mientras esperabas tu turno. No era precisamente divertido, ¿verdad? Sin embargo, hay parejas que *sí* comparten campañas individuales, así que puedes romper esa regla siempre y cuando lleguen a un consenso antes de meter el juego en la consola, pero también hay gente a la que no le gusta compartir sus avances personales, y no hay nada de malo en eso.

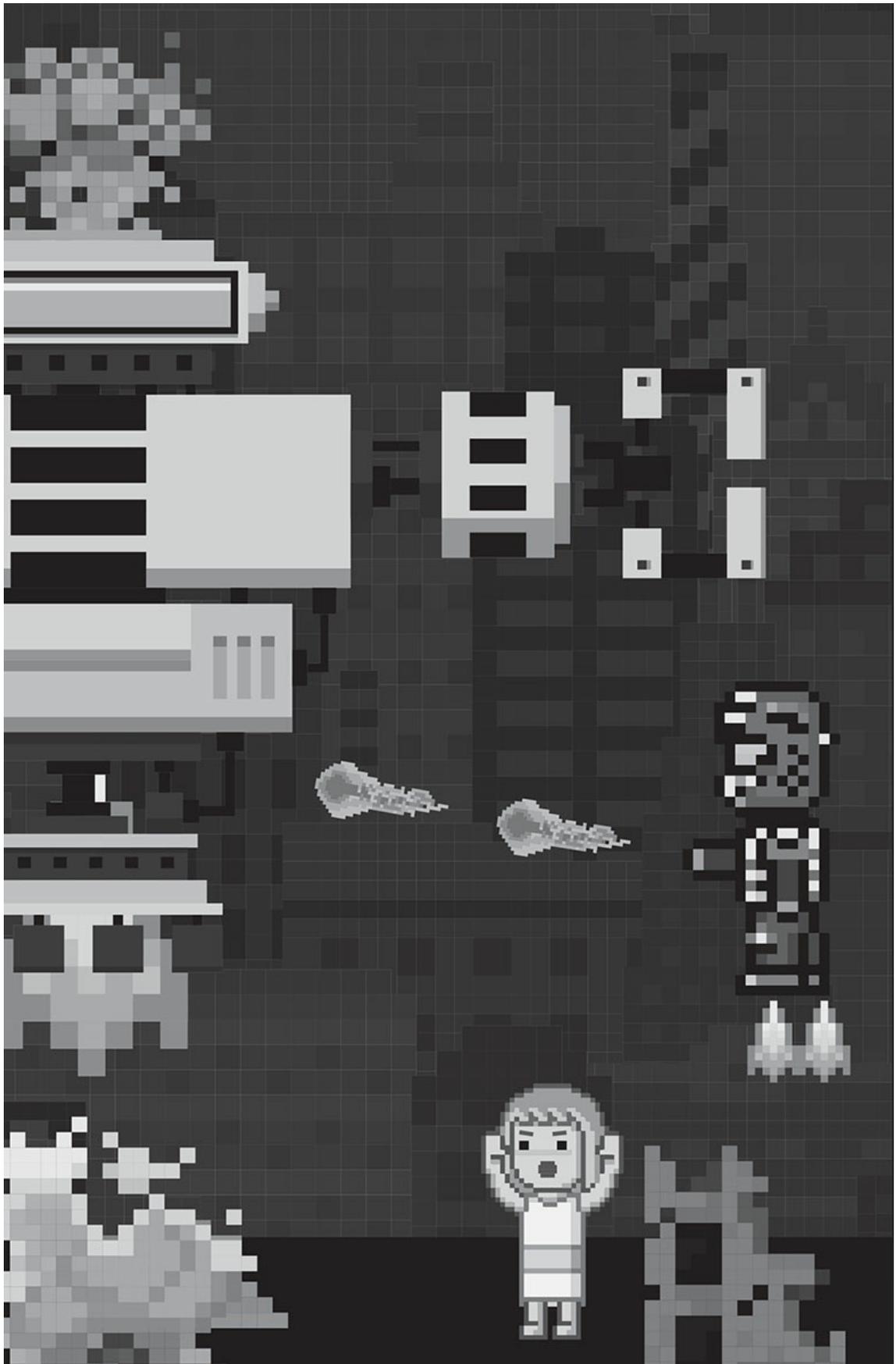
Ponte en su nivel de habilidad. Si tu novia no distingue los botones del control, comienza con algo más apto para novatos: juegos de deportes de Wii, títulos fáciles como *Harvest Moon* o *Animal Crossing*, o un combate aplastabotones rápido de *Super Smash Bros.* son buenas opciones para una primera ronda. Por otro lado, si ambos son gamers serios, opta por algo que los desafíe (quizás por fin sea tu oportunidad para descifrar ese juego que nunca has podido acabar). Si el juego no es demasiado fácil, cuando terminen

sentirán que lograron algo juntos, y eso será magnífico.

No jueguen de más. Es fácil perderte en un buen MMORPG con tu media naranja. Pueden amar hacer una incursión tras otra juntos en World of Warcraft, pero recuerda la importancia de la interacción humana real. Hay una razón por la cual algunos juegos en línea tienen un mensaje esporádico en el que te dicen cuánto tiempo llevas jugando y te piden descansar. No dejes que tu capacidad de comunicación con otros humanos desaparezca por pasar demasiado tiempo en el mundo virtual. ¡Sal! ¡Respira aire fresco!

Nota: Todas estas reglas también aplican a otros tipos de juegos como Calabozos y dragones, juegos de mesa, juegos de cartas como Magic: the Gathering y juegos de tablero como Warhammer 40,000. En resumen: asegúrate de que el juego sea apto para varios jugadores, elige algo adecuado para sus niveles de habilidad y no juegues de más.







CAPÍTULO 7

Nivel del jefe:
citas geek
avanzadas



Llegado muy lejos has, Jugador Uno. (Perdón, quise decir: «Has llegado muy lejos»). No sé por qué usé esa sintaxis rara). Felicidades, bien hecho y bla bla bla.

No importa cómo hayas entrado en una relación, tarde o temprano llegarás al punto en el que (para citar a Led Zeppelin) hay dos caminos que puedes tomar (a largo plazo). Las cosas pueden ponerse serias, en cuyo caso se moverán hacia metas de vida compartidas (familia, hijos, juntar fondos para comprar esa variante rara de *Spider-Man* con la que siempre has soñado). Pero también pueden ir hacia una ruptura. Fin del juego. ¡Fin del juego, hermano!

Así que pon la banda sonora de Final Fantasy VII y que retumbe «One Winged Angel». Es hora de la última batalla: enfrentar al jefe, el Sephiroth de las relaciones. En este último capítulo exploraremos los dos caminos ante ti y cómo deberías navegar por ambos.

LA VERDAD ESTÁ ALLÁ AFUERA: SEÑALES DE QUE LAS COSAS SON SERIAS

Así que estás en una situación de exclusividad. ¿Es, tú sabes, *seria*? Bueno, si alguien cercano a ti (un familiar, amigo o colega) responde a lo que dices de tu novia con un comentario como «wow, suena a que se está volviendo serio», entonces felicidades: las cosas probablemente se estén volviendo serias.

Sin embargo, si no has escuchado una declaración así de útil y eres tan ignorante del estado de tu relación como Yorick en *Y: El último hombre*, aquí hay un par de señales muy claras de que sí, tu relación está empezando a ser seria.

Tienen una rutina. Aunque los rituales repetitivos pueden hacer que una relación se estanque y se vuelva aburrida, no hay nada de malo en que una pareja tenga algunas conductas rutinarias cómodas, predecibles y mutuamente placenteras. Quizás vayan a

conseguir historietas juntos o les encante hacer fila para los estrenos de videojuegos de media noche. Quizás la noche del jueves sea Noche de pizza. Quizás *todas* las noches sean Noche de pizza, y ya memorizaron los ingredientes preferidos del otro. Ese tipo de costumbres divertidas y hasta mundanas son una parte inevitable de ser una pareja, y se convierten en pequeños placeres agradables con los que puedes contar sin importar qué más esté pasando en el continuo espacio-tiempo. Y definitivamente son una señal de que las cosas se están poniendo serias.

No planean pasar tiempo juntos. Cuando comienzas a salir con alguien, generalmente haces un montón de planes de antemano. Luego comienzan a pasar la noche en casa del otro, a hacerse el desayuno y seguir el día juntos... pum. Serio. Ya no están intentando pasar el tiempo juntos activamente, sólo lo *hacen*. Pasa automáticamente, de la misma forma en que Wolfwood se aparece en cualquier pueblo en medio de la nada en el que deambule Vash.

Ya tuvieron su primera pelea de verdad. No importa lo perfectas que parezcan: todas las parejas pelean. Y la *razón* por la que esto sucede, al menos en parte, es porque la conexión que comparten tiene un gran valor para ellos y no quieren renunciar a ella sin, bueno, ya sabes. Si ustedes ya tuvieron por lo menos un encontronazo verbal, lleno de combos y ataques especiales y esto no le dio el golpe de gracia a la relación... está claro que los dos sienten que tienen algo que vale la pena preservar.

Están en comunicación constante. ¿Se mensajean a lo largo del día o se llaman sólo porque sí? Esos pequeños esfuerzos diarios que le hacen saber a tu media naranja que estás pensando en ella es una señal clásica de que vas a largo plazo.

Soltaste la Bomba A. Esperemos que no seas tan despistado como Scott Pilgrim cuando Wallace está tratando de hablarle sobre el uso de esa preciada palabra de cuatro letras. ¿Has usado la palabra «amor» en tu relación, y los sentimientos son recíprocos? Bueno, entonces *sí* es serio.

INDAGAR SOBRE LA COMPATIBILIDAD: AVERIGUAR VALORES EN COMÚN

Aunque sea genial estar cómodo con que la relación sea seria, ya que estás ahí es importante mirar hacia adelante. Puede que su relación de pareja sea fantástica, que su química sea explosivamente asombrosa y sus intereses —ya sean películas malas, buenos

videojuegos, White Castle a las dos de la mañana o alguna combinación de todo lo anterior— sean tan *comunes* como *fuera de lo común*, pero una relación a largo plazo es más que encontrar el MMORPG ideal para jugar juntos (y no sólo porque los MMORPG tengan un fin. Me siento mal por las parejas que se conocieron en City of Heroes, Shadowbane y Star Wars Galaxies).

Acuérdate del Game Boy: valía la pena conservarlo incluso después de que salió el Game Boy Color porque tenía la capacidad de correr los juegos nuevos para esta consola portátil. Lo mismo pasa con las relaciones. Las cosas cambian, hay transiciones y tienes que saber que tu marco actual podrá con lo que venga después. Y aunque quizás no conozcas la naturaleza precisa de los estrenos futuros, es probable que tengas alguna idea de lo que despunta en el horizonte, el tipo de grandes preguntas estilo «¿comenzamos una vida juntos?» que tarde o temprano vas a tener que contestar.

Los posibles ámbitos de incompatibilidad de *software* incluyen lo siguiente.

Validación emocional. Olvida Marte y Venus, los dos son de la tierra, pero compartir un planeta natal no significa compartir un lenguaje afectivo. ¿Qué tan cómodos se sienten con expresar sus sentimientos? ¿Cómo pueden asegurarse de que cada uno esté recibiendo el aprecio apropiado del otro? ¿Necesitas decir «te amo» en persona diario o a tu novia le basta con el beso ocasional cuando están jugando?

Atención física. En una relación seria, una que va para largo plazo y quizás a un compromiso legal, el sexo es importante. Los dos tienen que estar contentos con su vida sexual. La falta de intimidad física o la intimidad que no tenga contenta a la mitad de la pareja puede llevar a resentimiento e insatisfacción «rompetratos». Al igual que en un buen juego de C&D, el *diálogo* es lo que hace avanzar la acción. Si algo no te está funcionando, entonces tienes que decirlo, ¡y sé claro! Si dices: «Creo que quizás quiero lanzar un misil mágico», el Amo del calabozo no te va a entender, o peor, pensará que dijiste «disco flotante de Tenser». No es lo mismo para nada.

Conexión intelectual. No necesitas pasar horas debatiendo las bases filosóficas de *Matrix* con ella, pero para mantener una relación deberías ser capaz de tener una o dos discusiones buenas e interesantes con tu chica, aunque sólo traten de lo malas que fueron las secuelas.

Confianza y fidelidad. ¿Es una persona con la que puedes contar? ¿Cumple las promesas con las que estás de acuerdo y respeta tu opinión cuando disientes? ¿Si estuvieras a punto de ser congelado en carbonita y te dijera «te amo», pero tú sólo sonrieras y dijeras «lo sé», encontraría la manera de descongelarte a pesar de tu diabólico aire de

insensibilidad? Todas esas son preguntas importantes.

Compartir finanzas. ¿Quién pondrá la tarjeta para el Xbox Live? ¿Y la pizza semanal? ¿Eres la clase de persona a la que no le importa compartir finanzas con su media naranja o prefieres tener una cuenta de banco separada, tarjeta de crédito personal, etcétera? Las dos opciones están bien, pero definitivamente necesitan hablarlo.

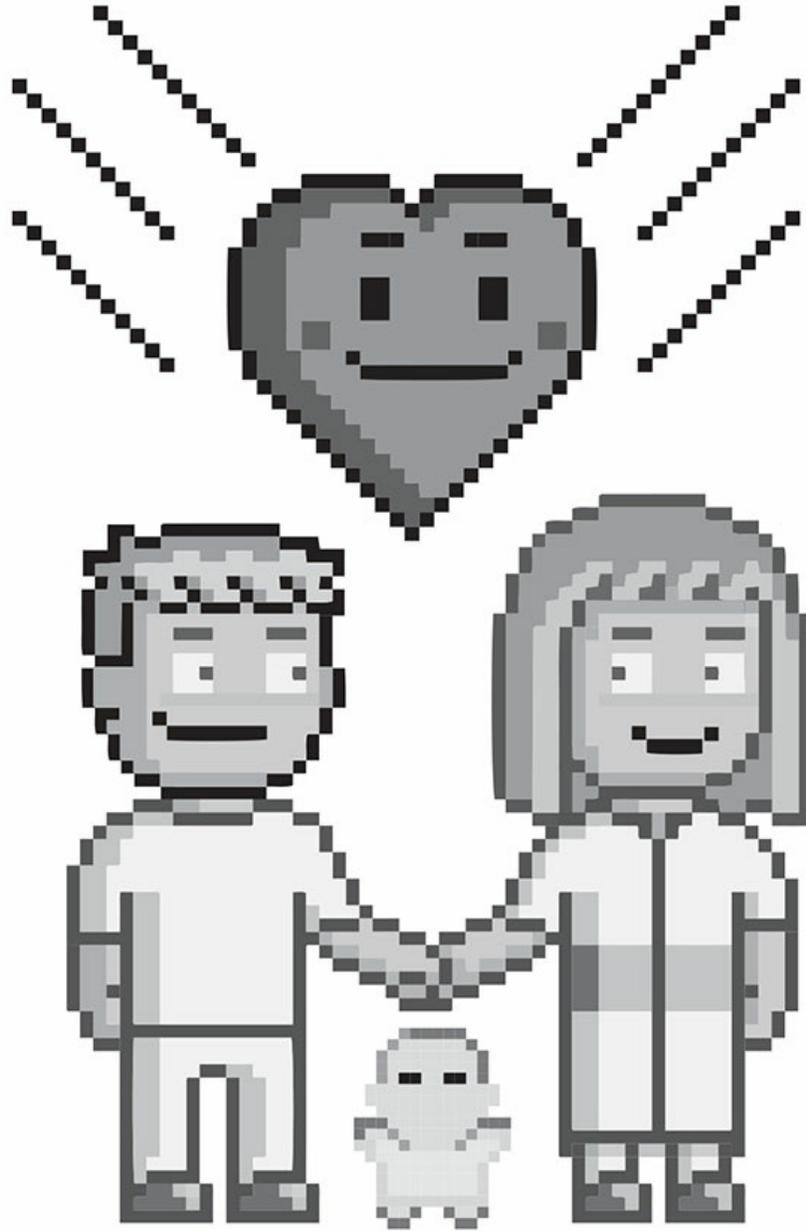
Religión. A veces es fácil ignorar las diferencias de fe cuando estás hundido en la sensual pasión geek, pero cuando piensan en comenzar una vida juntos, definitivamente se acerca una conversación seria. ¿Qué tan grande es el papel de la fe en su vida conjunta? ¿Está bien que tú ores en la Primera iglesia unificada de Fonz y ella asista a la Iglesia de Ned Flanders? ¿Le rezarán juntos al Monstruo del Espagueti Volador o será La pirámide de grandeza de Ron Swanson lo que determine su moral?

Sentar cabeza. Si quieres quedarte donde estás el resto de tu vida y tu media naranja planea irse de voluntaria a la primera colonia espacial civil (o sólo mudarse a otra ciudad), podrías tener serios problemas. Piensa cómo lidiarás (o no) con la separación si la divisas en el horizonte (a menos que puedan ir juntos en una de esas holocubiertas futuristas de realidad virtual de «La pradera», de Ray Bradbury. Eso sería genial y resolvería su problema).

Casarse. Hay muchas criaturas, reales y ficticias, que tienen una pareja de por vida: los cisnes, las águilas calvas, los pingüinos, los grifos, los zopilotes, los albatros, las termitas y hasta ciertas especies de gusanos. La mayoría de los humanos son así. Que estén dispuestos o no a criar chiquillos puede ser un «rompetratos» enorme si no están de acuerdo.

Pero no eres un gusano, Jugador Uno. Mientras que a esas criaturas las empuja el instinto, a los humanos nos mueven las emociones y los deseos personales. El matrimonio no es para cualquiera, así que es importante hablar al respecto en algún punto si tu relación se pone seria. Si uno de los dos se quiere casar y el otro no tiene ningún interés en la Comunidad del anillo, alguien tiene que ceder.

Tener hijos. ¿Quieres perpetuar tus genes por medio del proceso tradicional reproductivo del *Homo sapiens*? ¿Adoptar al bebé que encontraste en un cohete que chocó en el campo? ¿Ser tutor de esos mutantes que lograron salir de la ciudad subterránea? ¿O te sentirías satisfecho con unos cuyos y tu tan preciada libertad? Decidan o no criar niños, éste puede ser un factor «rompetratos» muy importante si no logran ponerse de acuerdo.



COMPARTIR TU FORTALEZA DE LA SOLEDAD: MUDARSE JUNTOS

La casa de un geek es su castillo, y cuando la princesa decide mudarse, seguramente va a cambiar cosas (y no sólo me refiero a esas sábanas que no has lavado en meses).

Que llegue alguien a compartir tu espacio no es poca cosa, así que hay algunos asuntos que debes tener en mente *antes* de que se muden juntos. Ésta es una pequeña lista para ayudarte a considerar si estás listo para abrirle tu madriguera a una forastera (o

iniciar una colonia en su luna).

Los dos están seguros. La cohabitación puede ser muy complicada simplemente con compañeros o amigos (por favor ve la serie *Casi humanos*, en la que un hombre lobo, un fantasma y un vampiro comparten departamento), así que es importante asegurarse de que tú y tu chica estén comprometidos con esto. Compartir casa es una inversión real: de dinero, de tiempo y de *cosas*. No lo hagas sólo porque «parece el siguiente paso» o porque «todos nuestros amigos ya lo hicieron». Si cualquiera de los dos tiene dudas, su relación debería poder soportar la espera.

Disfrutan la compañía del otro. Si se están mudando juntos, es de vital importancia que sepan divertirse juntos, y no sólo cuando están matándose en Halo. Vivir juntos implica soportar todas las cosas aburridas como comprar alimentos, pagar las cuentas y discutir con su casero... *juntos*. ¿Estás dispuesto?

Sus estilos de vida están sincronizados. ¿Pasas mucho tiempo despierto por la noche jugando videojuegos y a tu media naranja le gusta madrugar o te levantas antes del alba mientras ella se queda despierta hasta tarde? ¿Y qué hay de tu doble vida ultrasecreta de salir a las calles como vengador enmascarado para combatir el crimen? Planea con anticipación algunas maneras de resolver los horarios mutuos, no esperes a que se vuelva un problema.

Ya pasan la mayor parte del tiempo juntos. Si no te alcanza la vida con tu media naranja y todo el tiempo se queda a dormir en tu casa y casi nunca está en la suya (o viceversa), entonces tiene sentido unir fortalezas. Menos tiempo yendo y viniendo implica más tiempo juntos.

Quieren las mismas cosas. Siempre y cuando los dos quieran lo mismo en la relación, mudarse puede funcionar. Sin embargo, si uno de ustedes no lo ve como algo que vaya a mejorar el noviazgo... bueno, van a tener problemas.

Ya tuvieron una pelea. Cuando vivas con tu chica, no podrás azotar la puerta e irte sin más después de una pelea, porque *viven juntos*. La fricción es inevitable, así que antes de mudarse al mismo lugar, asegúrense de ser capaces de resolver sus peleas, incluso las grandes e iracundas, comunicándose y haciendo concesiones.

Han salido juntos de vacaciones. ¿Pueden viajar sin problemas juntos? Todas esas horas

de planear, reservar boletos, empacar maletas y manejar por la carretera son una buena prueba para evaluar la posibilidad de vivir juntos.

BIENVENIDO A LA NAVE NODRIZA: CÓMO LIDIAR CON LA FAMILIA DE TU NOVIA

Las historias personales son muy importantes en el canon geek por una razón: de dónde vienes tiene mucho que ver con a dónde vas. Conocer a la familia de tu media naranja es primordial, es una ventana a su pasado y quizás un vistazo a su futuro mutuo (muchos nos convertimos en nuestros padres al crecer, a fin de cuentas). Ella también lo sabe, lo que significa que no se tomará a la ligera ese primer contacto. Es como conectarse con una especie alienígena por primera vez. Un paso diplomático en falso y el universo podría cambiar por completo.

Está bien, quizás eso sea un poco dramático; a menos que tu media naranja pertenezca a la Casa de El, probablemente al menos eres de la misma especie que sus padres, pero lo que está en juego es casi lo mismo, y las reglas de interacción son bastante similares. Cuando se trata del Primer contacto con los padres, quieres parecerte más a Elliott en *E.T.* que a Dutch en *Depredador*. Así que toma nota.

Entérate de qué puedes hablar y de qué no. Explora un poco con tu novia qué temas deberías evitar. Aunque hayan estado saliendo un tiempo, siempre cabe la posibilidad de que haya algunas cosas en su historia familiar que no sepas. ¿Y si su tía es racista, su primo cree que las precuelas de *Star Wars* son buenas o su madre es uno de esos extraterrestres de *Señales* que se disuelven al contacto con el agua? Todos tenemos un pariente peculiar. Debes estar preparado.

Enfatiza tu humanidad. Aunque la familia de tu novia quizás no te vea como el «hombre» en *Para servir al hombre**, sí van a verte como el hombre de su vida. Así que dales algunos datos sólidos y confiables sobre ti: menciona por casualidad tu trabajo estable, tu respeto por su hija o tu conocimiento enciclopédico de primeros auxilios. Hazles saber que no eres la forma de vida alienígena de la película. Mejor aún: *demuéstralo* con un regalo de agradecimiento u ofrécete a ayudar.

No juegues al xenolingüista. Su tío se sabe de principio a fin la última Ley Bla Bla Ómnibus del congreso, mientras que, tú en las últimas elecciones, le diste tu voto al almirante William Adama. En nuestro planeta de Babel sin peces, hay palabras que sí te entran por un oído y te salen por el otro. Resiste el impulso de fingir una conversación

sobre temas desconocidos, sin importar lo ansioso que estés por participar. Lo último que quieres es terminar viéndote como un tonto frente a la familia de tu media naranja cuando te expulsan sin casco por la compuerta de la plástica. Participa haciendo preguntas, asintiendo pensativo y dirigiendo las cosas hacia temas con los que estés familiarizado.

Sé cortés. No importa lo raro de una situación, una sonrisa amistosa y una actitud afable logran mucho. Resiste el impulso de aplicar *La guerra de los mundos* y entrar en pánico si una conversación incómoda comienza a intensificarse. No sucumbas al troleo, no te metas a una guerra de provocaciones y deja que el desacuerdo cortés sea tu reacción a la declaración más desagradable. Sin importar lo que pase, tu novia estará agradecida contigo por tu naturaleza complaciente.

Tengo un mal presentimiento sobre esto: cortar

En esta sección vamos a hablar de la peor parte de una relación (o de la mejor, dependiendo de con quién andes): el final. No es un tema agradable. Pero por suerte para ti, Jugador Uno, hay un sinnúmero de lecciones que aprender de la cultura pop sobre este tema. A todo mundo le encanta usar su ropa interior de Zoidberg para ver una buena película de ruptura mientras come helado con galletas... o quizás sólo a mí.

Hablando de eso, analicemos el episodio de *Futurama* «Amor y cohete», en el que Bender comienza a salir con la nave espacial que él y la tripulación usan para entregar paquetes. La relación está condenada desde el principio por varias razones:

- Bender está saliendo con alguien del trabajo.
- La nave de Planet Express no escucha los consejos de sus amigos (Fry, Leela).
- A Bender le gustan las relaciones casuales, y la nave Planet Express quiere algo serio.
- La nave Planet Express *es una nave*.

Cuando Bender por fin decide cortar con la nave, lo hace cuando la tripulación está bajo el ataque de una flota de alienígenas llamados «omicronianos». La frágil psique de la nave se quiebra, se detiene en el espacio y los misiles la alcanzan. Fry insiste en que Bender podría haber elegido un mejor momento para cortar con la nave, a lo que él responde: «Ay, el momento parecía apropiado. Llámame anticuado, pero me gusta que una ruptura sea tan memorable como devastadora».

El punto, Jugador Uno, es que ésa es la peor manera de terminar una relación, sobre todo si está llena de complicaciones. Cortar es difícil no sólo para la persona a la que cortan, sino para la que lo hace (¿tiene sentido eso? ¿Si las llamo «la cortante» y «la cortada» lo dejaría más claro?). No subestimes este poder

TERMINA UNA RELACIÓN, RESCATA UN POCO DE XP

Como aprendió tu personaje en *Fallout: New Vegas* o *The Elder Scrolls V: Skyrim* (al igual que en los títulos posteriores y anteriores), la experiencia produce crecimiento. Entre más saltes y corras, serás más ágil. Entre más dispaes y luches, serás más fuerte y preciso, y entre más hables con la gente, tu discurso mejorará.

¿Qué tiene que ver esto con el final de una relación? Prácticamente todo.

Cuando estés en la desafortunada posición de terminar un noviazgo, es probable que amigos y familia te suelten un montón de clichés: más peces en el mar, no te rindas, etcétera. Esfuérate al máximo para ignorarlos y concentrarte en una cosa: XP.

Una relación es más que tener a alguien cerca para pasarla bien. Las relaciones implican crecimiento, y el crecimiento no es más que la versión de la vida real de los Puntos de experiencia. Toda persona importante en tu vida debería ayudarte a crecer, y esa persona especial con la que estás saliendo no es la excepción. Aunque pueda ser difícil de aceptar, toda relación que no funcione puede convertirse en una experiencia de aprendizaje. Al mirar hacia atrás, probablemente descubras que aprendiste mucho de ti mismo, de tu capacidad para lidiar con las manías de otra persona, lo que pasa cuando dejas la tapa del escusado arriba a media noche y, lo más importante, notaste qué quieres y qué no en una relación.

Así que, por más doloroso que sea cortar, no es el Ragnarok. De hecho, puede que ni siquiera *sea* una ruptura. Quien el puente desee pasar, tres preguntas ha de contestar:

¿Estás seguro de que quieres cortar? Puede que suene tonto, pero asegúrate de que realmente quieres que todo termine. ¿Acaban de tener una pelea enorme o un desacuerdo importante? Si es así, asegúrate de que de verdad no haya manera de hacer concesiones, disculparte o trabajar el problema. Tampoco seas de esa gente que amenaza con cortar para ganar una pelea.

¿Estás tomando una decisión no emocional? Cuando tomas una decisión así, deberías explorar tus sentimientos (y tú sabes que es verdad). Sin embargo, cuando estás enojado o molesto es demasiado fácil tomar una decisión basado sólo en tus emociones en vez de darle a la razón la oportunidad de intervenir. Piensa en Bruce Banner: se enoja, se pone

verde, aplasta cosas y lastima a quienes están más cerca. Hulk es un héroe, pero no lo admiran por su toma de decisiones (sobre todo en lo que respecta a su gusto en pantalones). Si estás a punto de hulkear, date tiempo para enfriarte y volver al estado de Bruce.

¿Qué hay de las segundas oportunidades? ¿Estarías dispuesto a darle una segunda oportunidad a tu media naranja? Si tu respuesta es sí, piensa en lo que se necesita para arreglar la relación actual. Habla sobre estos problemas antes de cortar, y si resulta que no se pueden arreglar, entonces por lo menos sabes que lo intentaste.

¿Sigues estando seguro de que quieres terminar la relación? ¿Tomaste una decisión no emocional y decidiste que sí, que cortar es lo mejor para ti, incluso quizás para los dos? Bueno, entonces continuemos.

CORTAR: LA GUÍA ESTRATÉGICA DEFINITIVA

Que tu corazón quede herido por una metralla y necesites usar un reactor de arco sólo para que siga latiendo quizás sea un poco inconveniente, pero que te rompan el corazón en el sentido emocional es devastador. Es malo, Jugador Uno, y no al estilo tan-malo-que-es-bueno de *Invasión*. Estoy hablando de algo genuinamente malo, como *Batalla final: Tierra*. Pero hay maneras de absorber un poco del daño. Para empezar, trata de hacer que la experiencia sea lo menos devastadora posible para la otra persona (a pesar de lo que diga Bender B. Rodríguez). Sí, quizás estés enojado, herido, deprimido; quizás hasta hayas vivido algunas porquerías inmerecidas gracias a la dama del otro lado de la pantalla, pero evita cualquier conducta infantil, vengativa o cruel, Jugador Uno. En primer lugar, porque tienes clase, y en segundo, porque ya vas a sentir suficiente dolor como para añadirle saber que actuaste como imbécil.

Ya que quitamos eso del paso, miremos algunas estrategias clave para cruzar este campo de asteroides con el menor daño posible a la coraza.

Acciones. Hazlo. No tiene sentido alargar el proceso para que tome más tiempo del necesario. Tu ruptura no tiene que estirarse como trilogía de Peter Jackson. Ya que tomaste la decisión, lo mejor es seguir adelante hasta salir. Entre más te tardes en hacerlo, serás más infeliz y, desafortunadamente, terminarás desquitándote con tu pareja.

Sin embargo, debes estar consciente de que «sólo hazlo» aplica nada más tras de haber pensado con cuidado si cortar es lo correcto. La deliberación debería tomar un tiempo, pero la ruptura no.



Elige las coordenadas espacio-temporales adecuadas. Desafortunadamente, no existen un tiempo y un lugar mágico que hagan que una ruptura duela menos, pero por lo menos puedes intentar que el escenario sea cómodo: elige un lugar con privacidad. A pesar del consejo repetido hasta el cansancio, elegir un lugar público no evitará automáticamente que se enoje, llore o te grite: incluso con todos esos soldados imperiales viéndola, Leia *de todos modos* se volvió loca cuando explotó Alderaan. Es mejor hacerlo en un lugar privado que rodeado de un montón de mirones.



Cuidado con usar formas de comunicación a distancia. Para las relaciones casuales o a corto plazo, cortar por teléfono está bien, sobre todo si crees que se va a poner mal, pero para cualquier cosa más seria, ten agallas y hazlo cara a cara. Y que ni siquiera se te ocurra hacerlo por internet.

En cuanto al momento, no estamos hablando del momento en el día, sino del día apropiado que no le vaya a arruinar el resto de la semana. ¿Tu futura ex tiene una junta importante ese día? ¿Un examen grande? ¿Un recital de piano? ¿Un viaje de negocios? Está bien esperar y ahorrarle un estrés emocional que podría arruinar otras cosas en su vida.



Por favor, Jugador Uno, no digas «tenemos que hablar» y dejes pasar mucho tiempo para hacerlo. Eso sólo la hará preguntarse qué sucede hasta que puedan verse, y a nadie le gusta lidiar con un ataque de ansiedad todo el día.

Mantén una trayectoria estable. No importa lo que hagas, lo más probable es que tu nueva ex se enoje contigo. Si su relación ya está llena de peleas, puede que estés a punto de entrar a una horrible. No te pongas Hulk. Ni siquiera te pongas como el Hulk de Ang Lee. Mantén la calma y sigue adelante, hijo mío.

No ahogues tus ansiedades con valentía líquida, sin importar lo tentadora que parezca esa solución. Un monólogo ebrio es lo opuesto al discurso



rápido y limpio que quieres, así que quita las manos de esa poción de maná.

Quédate en la zona neutra. Durante una ruptura, a algunas parejas se les hace fácil sugerir quedar como amigos, a veces incluso como amigos con beneficios. En este punto, antes de que establezcas un estilo de vida postruptura, es muy importante que conozcas tus límites. De lo contrario, te arriesgas a deslizarte de vuelta a la misma órbita que te hizo tan infeliz. Algunas exparejas pueden entrar a una amistad de inmediato, pero a otros les cuesta años forjar una alianza amistosa. Amigos con beneficios suena divertido en teoría... pero podría ser su manera de aferrarse a ti (o viceversa), y es probable que te confundas o abrumes emocionalmente. Por lo menos pasen un tiempo separados antes de intentar establecer un nuevo tipo de conexión.

Mantén la corriente en el soporte vital. Que estés cortando no significa que no puedas mostrar un poco de cariño. Si llora, no la rechaces. Si se enoja, trata de calmarla. A menos que haya cometido algún acto imperdonable —que haya cambiado tu tono de celular al de *Star Trek: Enterprise* no cuenta—, le debes algo por los buenos tiempos. No es el momento para pararte y huir. Cortar es como volver a vencer a todos los jefes al final de *Megaman*: es doloroso, tedioso y se puede poner muy feo, pero tienes que ir hasta el final.

Diálogo

No hables en klingon. Ni en enano, ni en bocce. En otras palabras: sé claro. No importa cómo llegues ahí, tienes que transmitir el mensaje básico: *estamos cortando*. Piensa en los juegos de aventura de la vieja escuela que usaban textos: los mensajes tienen que ser cortos y directos para que los entiendan, así que no seas vago ni evasivo para intentar acolchonar el golpe (pero tampoco empieces tu discurso de ruptura con el comando «agarrar lámpara»).

Comparte tu información. Tienes que justificarte, Jugador Uno. Si vas a cortar con alguien, tiene que haber una razón legítima. Sé honesto, explica brevemente tus razones y sé sensible al respecto: a nadie le gusta oír por qué no lo quieren. Haz que tus razones hablen de *ti* (pero no recurras a «no eres tú, soy yo»). Si es necesario, haz una pequeña lista de motivos por los cuales no está funcionando para que sepas qué decir más tarde.

No deberías, por ninguna razón, usar esa lista cuando estés hablando con tu futura ex. Hará que la situación sea mucho más dolorosa y te hará



parecer un imbécil y calculador.

Desactiva tu dispositivo de sigilo. ¿Recuerdas que acabamos de hablar de ser honestos? Eso significa evitar los clichés como a la peste (¿entiendes?). No es momento de ocultar tus intenciones cubriéndolas de lugares comunes. Ya sabes cuáles son: «No eres tú, soy yo», «Te amo, pero no estoy *enamorado* de ti», «Tengo que irme. Mi planeta me necesita». Cosas así. Sé un adulto y habla derecho.



Las relaciones con otras personas son para crecer, ¿recuerdas? Si hubo algo que realmente faltó en su relación, es el momento para hablarlo. De la misma forma en que tú esperas crecer, dale a tu pareja la oportunidad de hacerlo con esta experiencia.

LA PEOR RUPTURA DE LA HISTORIA: PELIGROS QUE HAY QUE EVITAR A TODA COSTA

Dirígete a tu gordo de las historietas interior y piensa un momento: ¿qué es lo que más recuerdas de las películas o las historietas? El final, ¿verdad? Así que, ¿preferirías que tu ex se quedara con el recuerdo de una ruptura que trataste como el humano bien intencionado que eres o con el de las varias semanas horribles en que la ignoraste y la trataste cada vez peor? ¿Preferirías tener un final magnífico que ilumine todo lo que vino antes, como el momento de Charlton Heston con la Estatua de la Libertad en *El planeta de los simios* original, un final completamente predecible, que te haga pelar los ojos como el de *El planeta de los simios* de Tim Burton o algo que parezca nunca terminar cuando tú quieras, como *El retorno del rey*?

Recuerda de nuevo esa pequeña joya de Bender en *Futurama*. Es el ejemplo perfecto de qué *no* hacer. La engañó y la apartó, y al final cortó con ella en un momento completamente inapropiado, con lo que hirió sus sentimientos y arriesgó el bienestar de todos sus amigos y colegas. (El lugar número uno en la lista para no cortar con alguien: el frío vacío del espacio exterior.)

El punto es que hay varias formas completamente inapropiadas de manejar una ruptura. La mayoría de ellas incluyen actuar como si vivieras en la saga de *Star Wars*. ¿Recuerdas que Yoda dijo: «Hazlo o déjalo, no hay intentos»? Bueno... NO HAGAS ESTO:

Esperar a que las cosas colapsen como la Antigua República. Aunque quizás parezca más fácil sólo empezar a distanciarte de la persona con la que andas, en realidad esperar a que tu relación se desmorone sola es una mala táctica. Negar la intimidad, evitar la comunicación y pasar menos tiempo juntos no es una buena forma de terminar las cosas. No sólo tu media naranja se va a preguntar qué está pasando, también se quedará con malos recuerdos de su tiempo juntos. ¿Y sabes qué más? Tampoco va a ser divertido para ti. Esa relación no te sirve muerta.

Engañar como un wookiee ajedrecista. Si estás descontento con tu relación, ser infiel es una forma horrible de instigar una ruptura: es la ecuación de «dos males no hacen un bien» que te enseñaron de niño. No sólo arruina retroactivamente los recuerdos de la relación, puede complicar las cosas en tu círculo social (¡la gente se divide en bandos en las rupturas feas!) y arruinar tu reputación. ¿Sabes quién es infiel? *El infiel*. Corta u honra tu compromiso, Jugador Uno.

Usar el internet como tu Estrella de la Muerte personal para atacarla. Resiste el impulso de explotar y desahogarte en tus redes ya sea antes, durante o después de tu ruptura. Todo mundo va a verlo, todo mundo va a juzgar —no todos a tu favor— y todo mundo sabrá que eres un bocón que no sabe que la ropa sucia se lava en casa. Sólo actualiza tu estado a soltero (o mejor aún, sólo quédate sin estado) y supéralo.

Arruinar el final como Homero Simpson saliendo de El Imperio contraataca. Piensa en la furia geek que se desata cuando alguien filtra el final de, digamos, *Harry Potter* (*spoiler*: ¡es el hijo de Voldemort!). Ahora imagínate todo ese enojo dirigido hacia ti. Si la noticia de tu intención de cortar con tu media naranja llega a su buzón antes de que puedan hablarlo, las cosas se van a poner feas muy rápido. Resiste el impulso de preparar a todo mundo en tu vida para esta ruptura antes de que de hecho suceda; hablarlo con un amigo íntimo está bien, pero anunciarlo al mundo por mensaje o Facebook, no. Es de mal gusto, y nunca sabes quién puede filtrar tu información.

Insistir en que los amigos elijan entre el Imperio y la Alianza Rebelde. Si llevan juntos un tiempo, lo más probable es que tengan amigos mutuos. No des golpes bajos y mandes mensajes de texto masivos o cadenas de correos para exigirle a todo mundo que la borre de su vida. Algunos quizás estén de tu lado, otros del suyo, otros serán neutrales... pero eso depende de ellos, no de ti. Si insistes en que tus amigos ya no le hablen a tu ex, sólo los harás enojar y te hará ver minúsculo.

Mandar un mensaje de ruptura por medio de un holograma proyectado por un droide. Ya

pasamos por esto, pero vale la pena repetirlo: los mensajes de texto, correos electrónicos, tuits, publicaciones de Facebook y similares no son formatos aceptables para terminar una relación. Ni siquiera las cartas escritas a mano, que podrían parecer tener clase por ser anticuadas, son apropiadas. ¿Recuerdas cuando Bart le escribió esa carta a Edna Krabappel? «Muñeca preciosa: Bienvenida a Botadero. Población: Tú. P. D. Soy homosexual». No importa lo galante que creas que es tu correo, siempre lo va a leer como si fuera esa carta de Bart.

Usar un sable de luz en vez de un arma más primitiva. Sin importar lo molesto que estés, no dispares todas las quejas, irritaciones, críticas e insultos de tu arsenal. Piensa más en un sable de luz que en una pistola. Precisa, no torpe; relevante, no azarosa. Sólo di lo que tengas que decir y luego prepárate para bloquear cualquier contraataque.

RECARGAR TU BARRA DE VIDA: CÓMO LIDIAR CON QUE TE BOTEN

Hay pocas cosas tan difíciles como estar del lado pasivo de una mala ruptura. Te quedas triste, confundido y sintiéndote como si tu corazón de 8 bits acabara de destrozarse en diminutos píxeles. Tu barra de vida se siente vacía y te preguntas cómo vas a lograr llenarla de nuevo.

No pasa nada, Jugador Uno. No es el momento de rendirte. «Nunca te rindas, nunca te entregues», ¿recuerdas? Éstos son algunos consejos que te ayudarán a superarla, recargarte y manejar apropiadamente una ruptura.

No trates de recrear el pasado. Cuando DC Comics anunció que iba a publicar una serie de precuelas de *Watchmen*, ese cómic que es una obra maestra, su creador, Alan Moore, estaba furioso: comprensiblemente, porque no las iba a escribir él. Sabía que ese material suplementario pondría en riesgo el legado de la obra rompegéneros que había trabajado tanto para crear. Si te quedas esperando ansiosamente otra oportunidad en una relación rota, puede que termines en una situación similar. ¿Podría una nueva versión de algo tan maravilloso ser tan bueno como el original? Si es un fracaso, o tan sólo una débil imitación del primero, ¿no teñirá eso tus recuerdos de la experiencia inicial?

Acuérdate, las relaciones son experiencias de aprendizaje. Ya que terminan, lo mejor es superarlas y pasar a otra cosa. Quedarse a la espera de una secuela innecesaria suele terminar en decepción (ver *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* para un ejemplo doloroso. ¿Cuánto tiempo esperamos para eso?). Al final, volver a lo mismo sólo

dolerá más, aunque tengas un refrigerador en el cual esconderte. (Hay otra franquicia cinematográfica cuyas precuelas no sólo no lograron capturar la magia de las originales, sino que fueron tan decepcionantes que los fans siguen amargados hasta hoy... pero el nombre se me escapa por ahora).

Experimenta esos sentimientos, humano. Como geeks, apreciamos la racionalidad, y como hombres, se espera que neguemos que tenemos sentimientos, pero el control emocional total es para vulcanos, no para seres humanos reales. (Además, hasta Spock perdía la cabeza de vez en cuando, y no sólo en la temporada de apareamiento vulcana.) Permítete estar triste. ¡Enójate! Es demasiado frecuente que los hombres intenten ser duros tras una ruptura y que escondan el hecho de que les duele bastante. Mantener toda esa energía negativa adentro no te va hacer bien, y probablemente termines soltándola de una forma negativa y que lastime a la gente a tu alrededor (así empezó el Punisher). Trata de canalizar tu enojo hacia algo físico... quizás sea momento de sacar esa bici de montaña del sótano e ir a buscar montañas reales.

Púrgate. No, no estoy hablando de una purga en el sentido de D'Aronique en *Predicador*, estoy hablando del equivalente en la vida real a purgar datos: deshazte de cualquier cosa en tu entorno que te recuerde a tu ex. No tiene sentido quedarte con todas esas fotos y recuerdos, sólo te traerán pensamientos dolorosos. Mételas en una caja y arrúmbalas por ahí si no puedes tirarlas. Y si estás borrando fotos digitales, asegúrate de realmente hacerlo, no sólo hagas lo mismo que en *¿Cómo sobrevivir a mi ex?*

Activa el Cono del silencio. Entiendo lo tentador que es el impulso de llamar a tu ex o enviarle un correo, mensaje o escribirle por Facebook, Jugador Uno, pero no te hagas eso. Va a estresarte y te molestarás, y no de la forma productiva de «suéltalo todo» de Hulk. Mantente incomunicado.

Encuentra distracciones. Si lo necesitas, encuentra pasatiempos nuevos que eviten que contactes a tu ex o que estés demasiado melancólico. Acabas de terminar algo, así que es buen momento para empezar otra cosa. Navega por esos juegos que tienes esperándote en la repisa o comienza a leer un cómic nuevo. Escribe el guion en el que has estado pensando; métete a la clase de capoeira que siempre has querido tomar; construye el robot de breakdance que has estado soñando. Cualquier cosa que te ayude a concentrarte en algo positivo y constructivo es buena idea.

Pasa tiempo con tus superamigos. Recuerda que estás evitando el contacto con ella, no con todos los demás. La depresión postruptura es un escenario clásico de «para eso están

los amigos». Sólo ten en mente que la gente no siempre sabe cuál es la mejor manera de manejar las cosas cuando un amigo está herido; habrá algunos en tu red social que crean que podrías necesitar un poco de espacio. Quizás tengas que iniciar el contacto, así que no te quedes aislado.

No te azotes. Ésta no es la escena de *El club de la pelea* en la que Ed Norton se da una paliza solo en la oficina de su jefe. El impulso de ser duro contigo mismo por las decisiones que tomaste va a ser tentador. De hecho, es casi inevitable. Lo importante es no darle vueltas: al igual que hiciste tu mejor esfuerzo por respetarla durante la ruptura (¿verdad?), necesitas tener simpatía por ti mismo.

Una nueva esperanza: cuándo empezar a salir de nuevo

Resucitar de la muerte de una relación se parece mucho a reaparecer después de una mala cita, pero con un daño a tu equipo mucho más severo. La clave para volver al juego es darte tiempo, revisar tu inventario y asegurarte de que todo tu arsenal sea funcional antes de entrar de nuevo a la batalla. Ésta es una breve lista de lo que necesitas tener listo.

Barra de vida: Antes de siquiera pensar en salir de nuevo, asegúrate de que ya superaste a tu antiguo amor y te sientes bien (ver la sección anterior). Todavía puede dolerte un poco, pero asegúrate de que no estés obsesionado con ella. Comenzar a salir cuando sigues aferrado a una ex es injusto para quien vayas a conocer. Además, no deberías correr a una nueva relación para curar tus heridas, lo más probable es que lastimes a mucha gente (incluyéndote a ti) en el proceso.

CPU: Sondea las profundidades de tu psique y piensa en lo que estás a punto de hacer. ¿Estás pensándolo? ¿Lo estás haciendo porque crees que necesitas estar en una relación o porque estás buscando de manera genuina algo nuevo? Nadie quiere ser el rebote de alguien que acabe de salir de una relación (a menos que ella también esté en esa situación, lo que te convertiría en un rebote, y entonces sólo son capas sobre capas como en *El origen*).

Escudos: Te vas a sentir muy sensible cuando salgas de una relación. Vas a ser el niño más emo de la historia, el equivalente a un casete grabado con Get Up Kids, Dashboard Confessional y el Something Corporate más sensibilero. Eres el GIF animado de James

Van Der Beek llorando en *Dawson's Creek*. ¿Entiendes? Bien. El dolor sólo va a empeorar si tratas de salir otra vez antes de estar listo para lidiar con la posibilidad de que te rechacen.

Mochila propulsora: Inhabilita al chico malo. No quieres entrar corriendo a algo nuevo de inmediato. Acabas de salir de una relación y necesitas estar tranquila. Sin turbo, sin reactor superlumínico, sin tubos boom. Sólo quédate con los motores de impulso y ve qué hay allá afuera.

Mapa: No sólo para ver a dónde vas, sino para ver dónde has estado. Puede que sientas que salir otra vez es recomenzar desde el primer cuadrante, pero en realidad ya abriste bastantes puertas en el calabozo de las citas. ¿Recuerdas cuando hablamos de la importancia de conocer nuevos tipos de personaje para tu grupo? Tenlo en mente cuando comiences a salir de nuevo, y sé listo.

Desenlace: una nota final

Cuando se trata del concepto de «finalidad» en la cultura geek, hay bastante espacio para moverse. Justo cuando crees que un supervillano de historieta está vencido para siempre, lo resucitan un par de números después. ¿Que destruyeron la tierra? No te preocupes, era otra dimensión. ¿Salvaste a la princesa? ¿Ganaste el juego? ¡Muy bien! Va estar atrapada en otro castillo en la secuela.

Refritos. Reinicios. Resurrecciones. El canon geek, para bien o para mal, incita mucho las segundas oportunidades. A veces, esos segundos intentos nos dan algo increíble, como cuando Christopher Nolan resucitó la franquicia de Batman, el canal SyFy trajo de vuelta *Battlestar Galactica* o *Crystal Dynamics* nos dio el reestreno crudo y visceral de *Tomb Raider*.

Pero otras veces no tenemos tanta suerte. O nos quedamos atascados con tres intentos de una película del Punisher o llegamos a la mitad de una nueva versión genial sólo para que lo cancelen. (Lo siento, *V*. Eras demasiado buena para la televisión.)

Así que cuando se trata de nuevas versiones, reinventar o sólo seguir adelante, recuerda ser paciente, estar tranquilo y disfrutar cada instante de emoción que te ofrezcan. A fin de cuentas, hay un entusiasmo maravilloso o una suerte de euforia cuando vez que algo comienza otra vez, sin importar cómo termine. Y en una nueva relación, a diferencia de los juegos y algunas franquicias cinematográficas, rara vez te descubres viviendo exactamente la misma experiencia otra vez.

Claro, la historia no *tiene* que terminar. Quizás después de leer con cuidado y salir en

serio, encontraste a esa chica que te hace querer ignorar la obsesión de comenzar de nuevo que tiene el canon geek. ¿Por qué reescribir la historia si no estás en una situación estilo *Crisis en las Tierras infinitas* (o en el arco de *Flashpoint*)?

Si tienes la suerte de haber encontrado a esa persona especial, espero que se convierta en la Hermione de tu Ron, la Titania de tu Gambito, la Pepper Potts de tu Tony Stark. Espero que te tome de la mano y te lleve por una puerta, que sea la Ramona Flowers de tu Scott Pilgrim.

Y para aquéllos que siguen en la misión... bueno, para citar *Héroes fuera de órbita* de nuevo: «Nunca te rindas, nunca te entregues».



* Que está bien, porque *Para servir al hombre* de hecho es... no, no te la voy a arruinar.

Agradecimientos

Si *La guía de ligue para el geek* fuera un juego de rol, funcionaría como *Final Fantasy Tactics: War of the Lions* no porque este libro tenga un sistema de batalla escondido (¿o sí?), sino por la abrumadora cantidad de personajes involucrados. Y si yo, como escritor, soy el protagonista de este juego... entonces toda esta gente estaría en mi equipo.

Los químicos y escuderos: A los miembros del equipo que estuvieron desde el principio, listos para la batalla, gracias por las primeras lecturas y la retroalimentación valiosa, en especial a Christopher Wink, Linzy Leon, Chris Illuminati, David Goodman, Jessica Anne Leon, Chris Urie, Steve Rauscher, Peter Marinari, Liz Crutchley, Tara Bennett, Kristin Hackett y Cassandra Rose.

Los magos, monjes y místicos: A todo el equipo de Quirk Books, dotado de poderes místicos de edición, diseño, ventas y producción.

Los oradores: Nicole De Jackmo y Mari Kraske entran a la batalla con sus poderosas voces. Gracias por asegurarse de que la gente escuchara sobre este libro, y gracias también a Kevin Nguyen y el Bygone Bureau por compartir con el mundo mis ensayos sobre amor y videojuegos.

Los bardos: A Robert LeFevre, Brian Johnson y Adam Teterus, por cantar elegías a las historietas y obsesionarme con ellas, con lo que me arruiné para siempre de la mejor manera posible. Gracias por las anotaciones e ideas invaluableles.

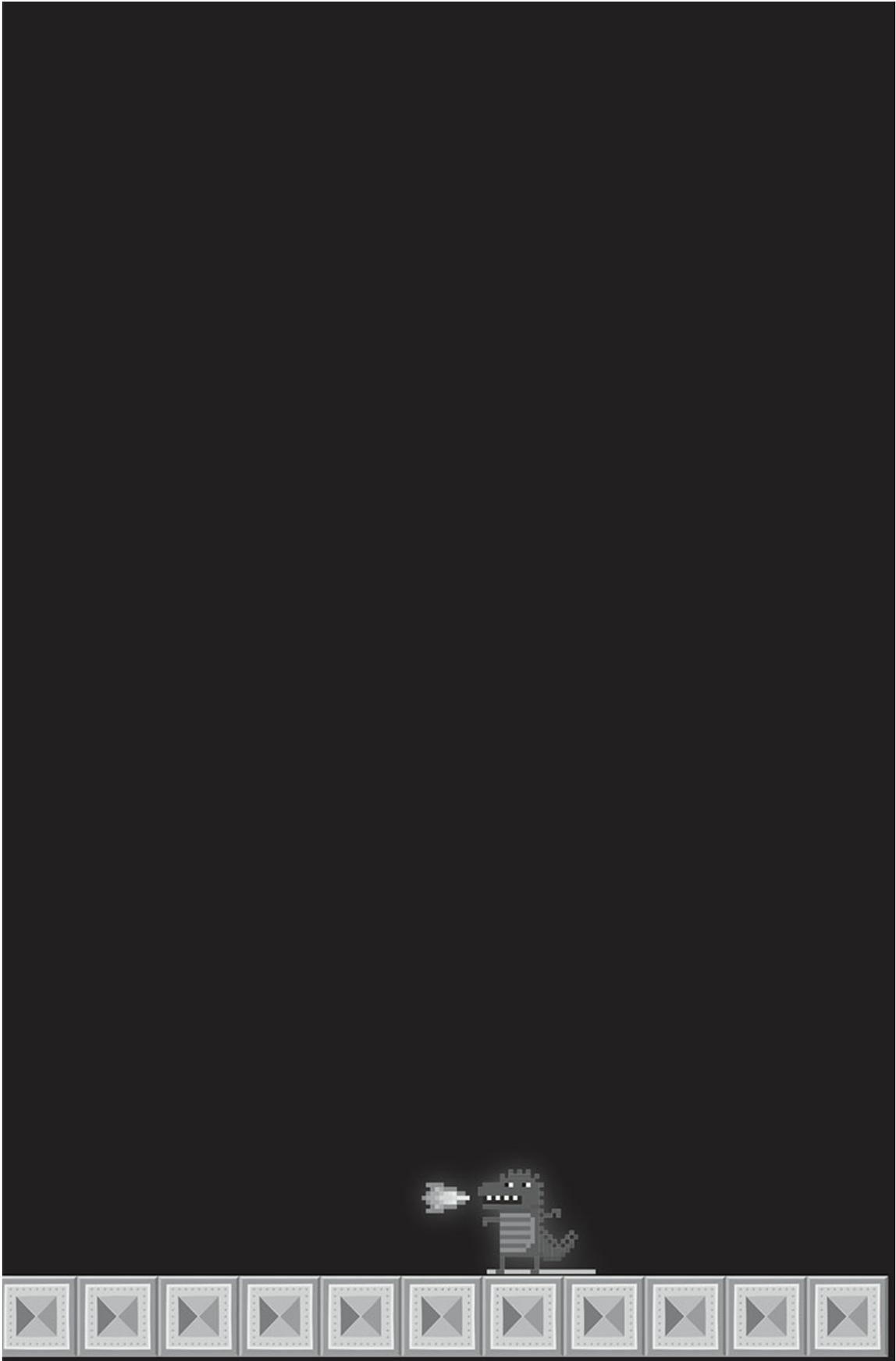
Los dragones: Al agente literario Dawn Frederick, por animarme constantemente a dar grandes saltos. Y por supuesto a mamá y papá, por iniciar mi juego y ayudarme a alcanzar mi nivel máximo.

Inserta una moneda para continuar

**O SÓLO VISITAQUIRKBOOKS.COM/
GEEKSGUIDETODATING PARA:**

- ♦ Descargar más recursos de citas geek
- ♦ Obtener consejos del gurú de las citas geeks, Eric Smith
- ♦ Compartir tu propia historia de citas geeks
- ♦ Videos exclusivos de geeks enamorados
- ♦ ¡Y mucho, mucho más!





Esta aventura te pondrá a prueba. Te molestará, enfurecerá y frustrará, pero como todas las buenas aventuras, si la emprendes por las razones correctas, la experiencia es la recompensa. Tu travesía está por comenzar, Jugador Uno, y te deseo suerte.

Con una gran variedad de referencias a películas, videojuegos y comics, los consejos de Eric Smith te ayudarán en el peculiar y difícil tema del noviazgo. Esta divertida guía te mostrará las claves y los trucos para pasar cada nivel de la relación con el mayor número de puntos posibles y el menor daño. ¡Adelante, jugador!



Eric Smith es cofundador de *Geekadelphia*, un popular blog cuya temática es todo lo geek en la ciudad del «amor fraternal», y también de los Philadelphia Geek Awards, una premiación anual que se realiza en la Academia de Ciencias Naturales. Vive en Filadelfia.

Guía de ligue para geeks

Título original: *Geek's Guide to Dating*

Primera edición digital: noviembre de 2017

D. R. © 2013, Eric Smith

D. R. © 2013 by Quirk Productions, Inc.

All rights reserved.

First published in English by Quirk Books,
Philadelphia, Pennsylvania.

Este libro ha sido negociado a través de
Ute Körner Literary Agent – www.uklitag.com

D. R. © 2017, Hugo López Araiza Bravo, por la traducción

D. R. © 2017, Penguin Random House Grupo Editorial, S.A. de C.V.

Blvd. Miguel de Cervantes Saavedra núm. 301, 1er piso,
colonia Granada, delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520,
Ciudad de México

ISBN: 978-607-316-686-7

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del *copyright*, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo público.

CONTENIDO

Guía de ligue para geeks

INTRODUCCIÓN.

BIENVENIDO, JUGADOR UNO

CAPÍTULO 1. ELIGE TU PERSONAJE:
LA AVENTURA COMIENZA

CAPÍTULO 2. ¡ATACA! PLANEA
TU TRAYECTORIA POR EL REINO
DE LAS CITAS

CAPÍTULO 3. HAZLO O DÉJALO,
NO HAY INTENTOS:
INVÍTALA A SALIR

CAPÍTULO 4. ¿LISTO, JUGADOR UNO?
PREPÁRATE PARA LA CITA

CAPÍTULO 5. PRIMER CONTACTO:
¡LA CITA!

CAPÍTULO 6. MÁS ALLÁ DE LA
CÚPULA DEL TRUENO: EL DÍA
SIGUIENTE Y DESPUÉS

CAPÍTULO 7. NIVEL DEL JEFE:
CITAS GEEK AVANZADAS

Agradecimientos

Sobre este libro

Sobre el autor

Créditos

Índice

Guía de ligue para geeks	6
INTRODUCCIÓN. BIENVENIDO, JUGADOR UNO	9
CAPÍTULO 1. ELIGE TU PERSONAJE: LA AVENTURA COMIENZA	16
CAPÍTULO 2. ¡ATAACA! PLANEA TU TRAYECTORIA POR EL REINO DE LAS CITAS	40
CAPÍTULO 3. HAZLO O DÉJALO, NO HAY INTENTOS: INVÍTALA A SALIR	72
CAPÍTULO 4. ¿LISTO, JUGADOR UNO? PREPÁRATE PARA LA CITA	98
CAPÍTULO 5. PRIMER CONTACTO: ¡LA CITA!	118
CAPÍTULO 6. MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO: EL DÍA SIGUIENTE Y DESPUÉS	144
CAPÍTULO 7. NIVEL DEL JEFE: CITAS GEEK AVANZADAS	170
Agradecimientos	191
Sobre este libro	195
Sobre el autor	196
Créditos	197