

[ENTRETENIMIENTOS DIANA DE LA «A» A LA «Z»]

AHUMADA #131, SANTIAGO, CHILE. La dirección del subterráneo albergó la sede principal de los Entretenimientos Diana entre los años 1984 y 2006. Los Diana, como le decíamos sus visitantes, congregaban a todo tipo de personas. A la hora del almuerzo, llegaban los que trabajaban en el centro de Santiago; en su mayoría, eran oficinistas, ingenieros o estafetas. Todos hombres. Después de las seis, llegaban los estudiantes, escolares y universitarios, y también los que, saliendo del trabajo, no tenían apuro por llegar a casa. No había adolescente santiaguino que no desease visitarlos ni jugador en la ciudad que no supiera dónde estaban o lo que sucedía en ellos. Muchas personas y familias iban a divertirse a los Diana como si fuesen a una plaza; otras, a competir como si fuese un coliseo, y otras más iban a vivir como si fuese su hogar. Hoy ese espacio aguarda el catálogo de línea blanca y el centro de cambio de puntos de una cadena de tiendas. De la estructura original solo queda la imitación de mármol de las escaleras. Tal como el Paseo Ahumada es el punto de intersección

de las trayectorias de muchos santiaguinos, los Diana aparecieron como una estación común en la vida de muchas personas: cambiaron el itinerario de algunas, confirmaron el de otras, crearon senderos cargados de vida y de muerte.

ALIENS. Visité los Diana por primera vez en mi infancia, un 21 de mayo de 1991. Mi papá me llevó a ver el desfile de los marinos cerca del Río Mapocho. Después comimos pollo frito y comenzamos a recorrer las calles céntricas. Caminábamos frente al #131 del Paseo Ahumada cuando escuché (o creí escuchar) un zumbido electrónico similar a los que emitían los juegos de mi Nintendo pirata, aunque más sofisticado, más fuerte, más variado. Sentí un impulso que me llamaba desde esas escaleras que iban hacia abajo, aunque mi papá no estaba de acuerdo, decía que era peligroso. Insistí, le tiré del brazo con ternura y él se derritió con mi mirada. Era temprano aún, un día festivo, podía ser entretenido. Seguro había otros padres con sus hijos allí, no como en un día cualquiera. Así me inicié como uno de los parroquianos: abajo encontré un paraíso colmado de juegos cuya existencia conocía por revistas y que no estaban en los videojuegos del barrio (o *flippers*, como los llamaba mi papá). Me subí maravillado al chasis que imitaba un auto de carreras de *Virtua Racing*, el primer juego con gráficos en tres dimensiones que probé en mi vida. Descubrí que existía una tercera parte de *Double Dragon*, mismo que mi papá aceptó jugar conmigo, lo que creó el único recuerdo que tengo de ambos compartiendo un videojuego. También encontré el juego de *Aliens*, la película de James Cameron que no me dejaban arrendar en el videoclub por ser violenta, pero que en los Diana podía jugar sin restricción de edad, tomar el lanzallamas y quemar a cuanto extraterrestre terrorífico se me pusiera por delante. Tuve pesadillas durante años gracias a la escena de la bajada del ascensor industrial, donde enemigos atacaban desde todas las direcciones en cada planta al son de una música militar. No me arrepiento.

ARCADES. En el 2001, en el inicio de la adultez, disfruté de la libertad para moverme por la ciudad, faltar a clases deliberadamente y visitar los Diana. Allí descubrí que sus visitantes frecuentes no usaban las palabras «*flippers*» o «videos» para designar este tipo de lugares, sino «*arcades*», una palabra importada gracias a las traducciones de revistas gringas que vendían en los quioscos, igual que en Estados Unidos y Japón. Los anglicismos no se detenían ahí. En los Diana, me integré a una comunidad dedicada a los juegos de pelea: era un *fighter*. También había *dancers* para los de baile y *racers* para los de carreras. Nuestro rito era reunirnos los viernes en la tarde para charlar, comer y, sobre todo, competir. Ahorraba el dinero del almuerzo durante la semana para poder comprar fichas. A diferencia de mi visita en la infancia, los ojos de adulto me mostraban las realidades y desigualdades de la ciudad concentradas en una especie de inframundo lleno de aire viciado con el sudor de los jugadores y el humo de los cigarros fumados clandestinamente. A diferencia de la vida fuera de los Diana, allí cada uno podía elegir el nombre que quisiera. Con este, uno guardaba sus récords en los juegos; con este, también, uno era llamado por sus compañeros. No se podía elegir cómo te llamarían tus enemigos.

BOMBERO OSSA. Los Diana de Ahumada no siempre estuvieron en el #131. Por un par de años, antes de 1984, estuvo en el lado opuesto de la calle, en un subterráneo bajo el pasaje Bombero Ossa, en un espacio que hoy pertenece a un banco. Es parte del pasado desconocido de los Diana: allí se hospedaron reuniones clandestinas. Especulo que el cambio de lugar fue forzado para llevar los juegos a un espacio que no tuviese salidas laberínticas a las otras galerías del centro de Santiago.

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING. O CvS2, mi juego *fighter* por excelencia. Mezcla los personajes y mecáni-

cas de juego de los títulos programados por las dos compañías más dedicadas al género: Capcom y SNK. De Capcom incluía personajes de juegos como *Street Fighter* y *Project Justice*; de SNK, *Samurai Shodown* y *The King of Fighters* (KOF). No había un consenso real respecto a cuál compañía hacía mejores juegos. Los de Capcom eran más animados y coloridos, con menor énfasis en las historias de sus personajes que los de SNK, los cuales tenían diseños vanguardistas. Incluso algunas personas nombraban a sus hijos con nombres de personajes de SNK. La tecnología también era distinta. Previo a CvS2, Capcom usaba placas de circuito encriptadas que evitaban el pirateo de sus juegos; SNK, no. Como consecuencia, los juegos de SNK se replicaban por toda la ciudad, incluyendo los *arcades* pobres de barrio. Por ello, algunos le decían *The King of Flaites* a KOF. Volviendo a CvS2: por este juego conocí a mis amigos. Las gráficas y la cantidad de personajes requerían tecnología nueva que hacía al juego más caro: una pelea costaba tres fichas, demasiado para arriesgar en combates que podían ser cortos si el oponente tenía un buen nivel. Como el juego contaba con la modalidad de equipos de tres personajes, cada semana se improvisaban equipos en el pasillo donde cada persona aportaba una ficha y controlaba a un personaje distinto. A medida que pasaban las semanas, las caras se repetían y se formaban alianzas. Con el pasar del tiempo, nos dimos cuenta que éramos parecidos, que estábamos en contextos similares en nuestras vidas. Con algunos nació una amistad más allá de los juegos (ver Chino, Fénix y Satiricón).

CARLITOS VIVES. Así llamábamos al principal rival a vencer en CvS2 cada viernes. Era mayor que nosotros al menos por diez años. De técnica sólida y reflejos que yo envidiaba, no tenía reparos en elegir a los personajes con más ventaja en el juego; a diferencia de él, yo tenía un criterio estético y elegía a aquellos con una historia personal más atractiva. Su poder se debía (en nuestra opinión) a la posibilidad de entrenar varias horas a la semana, de

lunes a viernes, en su trabajo en una tienda de videojuegos cerca de la Plaza Maipú. Los fines de semana trabajaba como guardia en una discoteca en Bellavista. Sostenía el récord de cuarenta y nueve victorias consecutivas.

CHUPA PICO. Adolescente que hacía sexo oral en los baños a cambio de fichas. Al menos eso contaban los que se habían encontrado con ella, aunque al preguntarles cuándo había sucedido, la respuesta siempre era otro día, a otra hora.

CHINO. De ascendencia china, el Chino nació en Chile. Aunque sus padres no hablaban castellano, era más chileno que cualquiera de nosotros, el parrillero, el más chucheta. Toda su vida había estado rodeado de videojuegos, ya que sus padres tuvieron locales dispersos en Santiago Centro y Estación Central a inicios de los noventa, en pleno *boom*. Después se movieron a la importación textil y más tarde a la de tecnología. Estudiaba ingeniería en la USACH y, en temporadas de regalos, trabajaba en el Eurocentro vendiendo videojuegos para un gordo explotador. Como yo, tampoco bebía alcohol, pero ese era el único parecido que teníamos. El Chino criticaba mi estilo de juego, no le gustaba que mi estrategia fuese defensiva. Como criticaba a cualquiera que le ganara, se hizo famoso en los Diana por su filosofía picota: «Si le gano es malo, si me gana es ratón». Nos burlábamos de él por su dejo de amargura, que es comprensible. Dos ejemplos: aunque él eligiera un alias propio (lo hizo), seguía siendo el Chino. Incluso aceptando ser llamado el Chino en general, no siempre se asumía que era realmente chino. Debido a su trabajo, solía atender a adolescentes. Las escolares le pedían que escribiera sus nombres en japonés.

CRUZADO. Lo llamaban así porque jugaba con las manos cruzadas: tomaba la palanca con la derecha y presionaba los botones con la izquierda. Según él, la primera máquina de videojuegos en su vida tenía los controles al revés, por lo que se acostumbró a

jugar así. La teoría unánime es que Cruzado era zurdo. Nunca lo reconoció, pero no podíamos desmentir su historia. El único que tenía una edad comparable era Carlitos Vives. Se sentía un *sensei* de *Street Fighter*, juego que consideraba un sucesor electrónico del ajedrez, y lo estudiaba a profundidad. Explicaba lo que sucedía en pantalla cuando nadie más podía. Fan acérrimo de Capcom, no estaba interesado en CvS2 porque le parecía un juego impuro. A veces, se le veía pololeando en los jardines del cerro Santa Lucía con chicas menores que él.

DANCE DANCE REVOLUTION (DDR). Serie de juegos de baile insignia de la comunidad *dancer*, desarrollado por la compañía japonesa Konami. A diferencia de la mayoría de los juegos, DDR no tenía botones ni palancas. Más bien, los botones no tenían forma de círculo ni se oprimían con los dedos, sino que eran baldosas en una plataforma que se presionaban con los pies, siguiendo el ritmo de canciones de acuerdo a directrices que aparecían en pantalla. Sin embargo, para los *dancers*, la secuencia de botones exigida por el juego no era importante. Lo crucial era la coreografía que se realizaba. Los duelos de baile consistían en competencias donde el puntaje daba igual, lo que determinaba al ganador era la complejidad y armonía de los pasos exhibidos, el tener un estilo propio. Su popularidad cada viernes congregaba a decenas de personas, tanto hombres como mujeres, quienes esperaban su turno para poder bailar tres canciones. Para mí, existía una falsa dicotomía entre *fighters* y *dancers* que me impedía aceptar que estos juegos también eran entretenidos. Deseaba moverme con soltura; en cambio, era tímido y tieso, me daba vergüenza jugar. Nos burlábamos de los *dancers* por estar siempre pegoteados de sudor. Sin embargo, este juego fue muy popular gracias a que hicieron varios reportajes en la televisión, tanto en matinales como en las noticias de la noche, lo que llevó gente a los Diana que quizá no hubiese ido de otra manera. De forma indirecta, este juego está presente en mi vida y en la de otras personas tanto como *Street Fighter*.

DAYTONA USA. Si CvS2 era el emblema *fighter* y DDR el emblema *dancer*; el Daytona, creado y fabricado por Sega, era el juego insignia de los *racers*, los amantes de los juegos de carrera. Estos juegos tenían máquinas con componentes de imitación de autos de competencia, incluyendo asiento, palanca de cambios y, por supuesto, volante estilo profesional. En una máquina, jugaba solo una persona; la competencia se llevaba a cabo por ocho máquinas conectadas entre sí. A diferencia de los juegos de pelea, donde quien ganaba seguía jugando; en estos, la victoria solo entregaba honor. Una carrera, una ficha. Por eso, quizá el perfil de jugador más frecuente de este juego era el oficinista que venía a la hora del almuerzo, a sabiendas de que su estancia en el lugar sería corta.

DELTA 15. Los Delta 15, ubicados también entre Agustinas y Huérfanos, eran la principal competencia de los Diana en los ochenta y a inicios de los noventa. Era una cadena de *arcades* en todo Chile, cada uno con un número; se rumoreaba que el número quince provenía del precio de las fichas en los ochenta, un número obsoleto si lo comparamos con los Diana, con fichas a ciento cincuenta en el 2006. Es más probable que el número indicase el orden de apertura de los locales, ya que también existieron Delta 1 (Apoquindo), Delta 7 (Rancagua), Delta 25 (Algarrobo), hasta Delta 30 (El Tabo). Así, para mí, los Delta eran más bien *arcades* de playa, donde no se creaba una real comunidad al ser lugares de paso. Los caracterizaba la disponibilidad de juegos de aventura para varias personas, como *The Simpsons* y *Teenage Mutant Ninja Turtles*, y de naves, como *Darius II*. Algunas máquinas tenían formas y tamaños personalizados, con marquesinas de colores que decían «delta junior». No hay explicación oficial para el cambio a minúsculas y el significado de *junior*.

DREAMS. Fue la primera fan de los juegos de pelea que conocí. Nos encontramos jugando en línea a través de internet en el año 2003. Ella no buscaba ganar, solo disfrutaba KOF y peleaba

utilizando sus personajes favoritos, siempre mujeres con actitud. La convencí de encontrarse conmigo en los Diana y conocer a mis amigos. Cada viernes, y en cada conversación, ella me atraía más. Mientras yo buscaba maneras de acercarme con esfuerzos ridículos como llevarle flores de papel, ella comenzaba a jugar DDR y a dejar de lado los juegos de pelea. Tiempo después, ella se enamoró de un *dancer* del que quedó embarazada. Él la abandonó a los pocos meses sin reconocer a su hijo. No volví a verla. Supe que decidió estudiar enfermería y que tuvo éxito. De él sí supe más años después, cuando todo Chile lo conoció.

EUROCENTRO. Ubicado en Ahumada con Agustinas, este centro comercial de múltiples pisos y un subterráneo es el punto de reunión y consumo principal de las tribus urbanas de Santiago. Sus vitrinas congregan prendas góticas, poleras de Iron Maiden, videojuegos, parafernalia para fumar, videos *otakus* y artículos de colección de cultura pop de décadas pasadas. Esos submundos están escondidos tras las escaleras porque la planta principal posee tiendas de computación, de productos que se venden en la televisión, ropa interior de mujeres y tarjetas Village.

FEI LONG. Un amigo de Cruzado con una multitud de alias. El más conocido era Fei Long, un personaje de *Street Fighter*. Quienes le tenían cariño lo llamaban Lalo. Yo no entendía por qué era insoportable conmigo. Trabajaba en una fábrica de cecinas, donde los turnos impedían que visitara los Diana tan seguido como quería. A inicios del 2006, falleció de un infarto y con la boca llena de baba espumosa a los pies de la máquina de *Soul Calibur II*, otro juego de pelea, en el pasillo principal de los Diana. A pesar de que la causa de su muerte fue una sobredosis de cocaína, en las noticias hablaron en contra de los videojuegos y de los Diana, los cuales habían adquirido fama en sus últimos años como un escondite para los delincuentes del centro de la ciudad. Desde ese día, en los Diana, además de ser un antro de mala fama, se podía morir allí.

FÉNIX. Un *fighter* del grupo. Fanático del manga *Saint Seiya* que lo inspiró para escoger ese nombre. Estudiaba leyes y vivía en una gran parcela en Peñaflores, donde solía invitarnos a asados y maratones de películas de terror. Su filosofía era distinta a la mía. Yo buscaba la victoria, él apreciaba un *friendly match*, un juego amistoso donde no le importaba perder mientras lo hubiera pasado bien. Para mí, el juego no se disfrutaba si no se intentaba imponer la estrategia propia al oponente. Quizá por eso él nunca se fue picado de los Diana ni pensó en cómo ganarle a Carlitos Vives o al Guatón Bison.

GAMES CENTER. El tercer *arcade* de Ahumada, en la esquina con Agustinas, junto a Los Pollitos Dicen. Era un refugio para los que no soportaban ser derrotados en los Diana. Sus principales diferencias eran dos: 1) tenía un par de máquinas exclusivas, como *Super Street Fighter II Turbo*; 2) los Diana iban hacia abajo, los Games Center hacia arriba, como anunciaba su letrero de neón rojo: «Cuatro pisos para su diversión». Al igual que los Diana, tenían fichas especiales que no podían utilizarse en otros locales. Hoy, las fichas de ambos son motivo de colección para algunos. Actualmente, el local es una tienda de cosméticos.

GUATÓN BISON. Carlitos Vives era el rival a vencer porque había algún grado de enemistad unidireccional con él; ahora bien, el mejor para CvS2 en los Diana era el Guatón Bison. Su personaje estrella era el militar M. Bison, cuya misión era dominar al mundo a través de la organización Shadaloo en el universo de *Street Fighter*. En los *arcades* de barrio, le decían Pinochet porque el personaje vestía uniforme rojo e iniciaba las peleas con una capa negra. La mayor parte del tiempo, Guatón Bison hacía equipo con Carlitos Vives; otras, con nosotros. Por eso, nos llevábamos bien. El Guatón era enigmático y hermético, nunca supimos su verdadero nombre ni lo que hacía fuera de los Diana. Después del cierre de Ahumada #131, se rumoreó que estaba flaco, que bajó de peso de manera estrepitosa luego de ser atropellado.

HENTAI (変態). Nombre japonés que denomina un género pornográfico de manga y anime, con énfasis en las exageraciones permitidas por el lápiz y el papel. El *hentai* se hizo conocido en Chile en los noventa debido a la serie *Urotsukidōji*, donde extraterrestres con enormes tentáculos violaban mujeres en todos los orificios posibles de manera simultánea. La policía hizo redadas en galerías de tiendas en Santiago Centro y Providencia para requisar los VHS. En los Diana, le decíamos Hentai a un sujeto de unos cuarenta años, o quizá cincuenta, que no hablaba con nadie; era bajo, flaco y demacrado. El poco pelo que tenía era largo. Daba la impresión de estar siempre con mugre en la ropa y en la piel. Nunca lo vimos jugar, rodeaba las máquinas de juegos de pelea cuando había gente en ellas. Se apoyaba en un costado de la pantalla, con una libreta en las manos, y dibujaba niñas en ropa interior, babeando.

JOTA. Otro *fighter* aliado de Carlitos Vives y del Guatón Bison. Iba a los asados que hacíamos, era compañero del Chino en Ingeniería Comercial en la USACH. En el grupo, solían burlarse de él porque tenía problemas en la mandíbula, decían que «Tenía el cajón abierto». Yo no lo hacía porque también tenía el mismo problema, afortunadamente en un grado menor, invisible para los demás. Un cirujano le seccionó la cara y unió las partes restantes con titanio. Estuvo tres meses sin poder masticar, con los dientes unidos por elásticos para facilitar la cicatrización. Después de su convalecencia, ya en el año 2005, al hacer el trámite de renovación de la tarjeta universitaria, se encontró con una vecina de su infancia, de cuando vivía en los departamentos de Carabineros de Chile en el sector de Camino Agrícola. Ella le contó que leía y que su escritor favorito era Oscar Wilde. Aunque Jota no leía, sabía que me gustaba escribir y le habló de mí, le contó que yo no paraba de hablar de los libros que disfrutaba. A cada uno le dio el MSN Messenger del otro. «Ella estudia psicología, te entenderá», comentó. A la semana siguiente, me preguntó si ha-

bíamos hablado; como todavía no lo hacía, quiso entusiasmarme contándome que ella tenía el poto más grande que había visto. Sin saberlo, Jota me presentó a quien sería el amor de mi vida.

MANA (マナ). Un *dancer* de los Diana. Su alias provenía del guitarrista de una banda de rock japonés perteneciente al movimiento gótico-andrógino llamado *Visual Kei* (ヴィジュアル系). No eran pocos los *dancers* que querían ser *visuals*, pero como no tenían el presupuesto para el maquillaje y el vestuario adecuado, terminaban siendo una parodia criolla que llamábamos *visuals*, como a Mana. Él en verdad bailaba bien, no sabemos si por vocación o por necesidad. Quizá por ambas, porque imitaba a Michael Jackson en la calle o en eventos de discotecas. También trabajaba en el Eurocentro. Los rumores decían que estafó a parroquianos, que dejó guaguas en todo Santiago y que hizo orgías con quinceañeros en los eventos de traspas de anime en el Planetario de la USACH. De esas historias, la única que me consta cierta es que no reconoció al hijo de Dreams. Con enemigos en todas las comunidades, en el inframundo de los Diana mantenía extensos duelos de baile con otros *dancers*, sin palabras ni golpes. Después del cierre de los Diana, los rumores se acrecentaron y otros nuevos se convirtieron en realidad.

MAREO. En los juegos de pelea, un personaje puede quedar a merced del oponente por unos segundos luego de haber sido vapuleado a golpes en un período corto de tiempo. En ese instante, el personaje se mueve aturdido mientras el jugador afectado puede mover la palanca y apretar botones frenéticamente para recuperarse. Jugadores como Fénix dejaban que el oponente se repusiera; otros, como Cruzado, lo consideraban un premio, por tanto, había que aprovecharlo para hacer más daño. Algunos, usualmente novatos, declaraban: «Hay que respetar el mareo» antes de comenzar una pelea. En los Diana, a esos se les castigaba con placer. En los locales de barrio, hacerlo era peligroso depen-

diendo del lugar. Lo mínimo que hacía el perdedor era apagar la máquina; lo máximo, la muerte a puñaladas.

MERCED. En esta calle, a unos pocos metros de la Plaza de Armas, los Diana siguen existiendo dentro de una galería con forma de caracol, típica del diseño urbano de Santiago de los setenta y ochenta, junto a peluquerías atendidas por travestis, locales de tatuajes, cafés con piernas y completos baratos. Este local existió desde los noventa y pasó a ser la única sede en el 2006; sin embargo, era un lugar secundario para los *fighters*. Las máquinas más emblemáticas fueron trasladadas, pero el auge de las consolas de videojuegos y el juego en internet hizo que gran parte de las comunidades se movieran a los espacios virtuales. Su principal público son los jugadores casuales y los de máquinas que dependen de armatostes grandes como juegos de feria, *flippers*, DDR y juegos de carreras.

MONEY MATCH. En cada duelo en los Diana, siempre había dinero de por medio, en tanto que, para jugar, se debía pagar al menos con una ficha. Así incluso el que ganaba perdía su dinero, ya que en algún momento dejaría de jugar. Un *money match* es una apuesta entre ambos jugadores. El monto típico era mil pesos, también se le decía: «La luca pa'l completo del dominó».

PAJARITO. La Pajarito es mi polola, la mujer que conocí gracias a los Diana. A veces me acompañaba, aunque a ella no le atraían los juegos de pelea. Le gustaba mirarme jugar y ver cómo me emocionaba la competencia. El origen de este nombre surge de nuestras caminatas por el cerro Santa Lucía. Un día, vimos dos zorzales que volaban y caminaban cerca de nosotros, como si nos imitaran, incluso como si hubiera un espejo y a través de él fuésemos esos dos pajaritos. Como programador, estoy acostumbrado a ponerle nombre a los componentes importantes de mi mundo y la llamé así, Pajarito, nombre que aceptó con amor.

Hoy seguimos siendo pareja, yo juego aún *Street Fighter* y ella todavía lee sus libros favoritos y comparte historias conmigo.

PUNTE ALTO (Y FLIPPERÍN). El Jota vivía en Puente Alto, así que solía irse más temprano que el resto, al menos hasta que se inauguró la Línea 4 del Metro. La Pajarito también era de ese sitio, una comuna que percibía casi como una ciudad ajena a Santiago. Ella fue el primer motivo que tuve para ir. Pero después del 2006, otros *fighters* también comenzaron a visitar esa comuna tan lejana, no solo por el metro, sino porque allí quedaba uno de los últimos reductos *fighters*, uno que iba contra todo tipo de corriente. Inaugurados en una fecha desconocida durante los noventa, los Flipperín estaban ubicados en plena Plaza de Puente Alto, justo a la salida del metro. No eran unos *arcades* de barrio comunes, ya que contaban con máquinas importadas directamente desde Japón. Se decía que el local era una excusa para lavar dinero por supuestos narcos asociados a la alcaldía de la comuna. Fines de 200X e inicios de 201X marcaron años de bonanza y de competencia en una diversidad de géneros, incluyendo *fighters*, *dancers* y *racers* de vanguardia. Toda llama termina extinguiéndose: en el 2020, Flipperín bajó sus cortinas por última vez. No se sabe si fue el cambio en su foco, que infestó sus pasillos con tragamonedas llamadas «máquinas de habilidad y destreza» en vez de videojuegos o las restricciones de la pandemia del coronavirus.

PERFECT. Cuando se gana un *round* en un juego de peleas, la máquina emite frases del estilo «YOU WIN!». Si la victoria se obtiene sin recibir daño, la máquina reconoce la habilidad del ganador añadiendo la locución «PERFECT!». Un *perfect* implica una humillación para el derrotado. A veces, antes de ser vencido así, cuando ya no hay posibilidad de revertir el resultado, algunos buscan dar algún pequeño y penoso golpe que permita gritar o al menos pensar: «¡Nunca *perfect!*!».