

ÁNGEL LUIS SUCASAS



La novela en la que podrás jugar con los videojuegos que crean los personajes

EL JUEGO DE ZHARA

Dos aventuras, un único final
La partida de Amaro

PVP 16,90 €

10234874



9 788408 205661

 Planeta

Ángel Luis Sucasas

El juego de Zhara
Amaro

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

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

© Ángel Luis Sucasas, 2019
© Editorial Planeta, S. A., 2019
Av. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
www.editorial.planeta.es
www.planetadelibros.com

Créditos de los juegos

Diseñador, guionista y director creativo: © Ángel Luis Sucasas, 2019
Compositor y diseñador de sonido: © Celer Gutiérrez Dávila, 2019
Ilustrador y animador: © Rubén Calles Lijo, 2019
Programador y UX: © Luis Díaz Peralta, 2019

Créditos del cómic

Guion: © Ángel Luis Sucasas, 2019
Ilustración: © Rubén Calles Lijo, 2019

Primera edición: marzo de 2019
Depósito legal: B. 4.310-2019
ISBN: 978-84-08-20566-1
Preimpresión: J. A. Diseño Editorial, S. L.
Impresión: Liberdúplex
Printed in Spain - Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como **papel ecológico**

CUARENTA Y CINCO MINUTOS PARA LA GLORIA

¿Cómo le cuentas a alguien quién eres? ¿Cómo le cuentas lo más grande que jamás has vivido?

¿Qué momentos eliges? ¿La primera vez que me besó, sin que yo lo esperara, pocas horas después de habernos conocido? ¿La última vez, en aquella isla desierta, justo antes de que la perdiera para siempre? ¿La llamada de teléfono, aquella que me rompió la vida en mil pedazos en un instante? ¿O esa mirada verde y gris que me dejó clavado en el asiento sin poder respirar?

No sé cuál es el orden correcto para contar cómo encontraste el amor y cómo lo perdiste. Pero el único que me parece sincero es hablar de mí, en ese momento, a siete minutos de embarcar en un tren que partía rumbo a mi sueño: ser diseñador de videojuegos. No. Ser El DISEÑADOR de videojuegos. El que posaba para revistas de moda con cara de interesante. El que daba charlas en medio mundo que todos escuchaban embobados. El que podía parir una idea genial, que nadie había pensado, sin el menor esfuerzo. El que pasaba de los diez millones de suscriptores en su canal. El que conseguía que, de una vez por todas, nadie pudiera dudar que los videojuegos eran arte. ARTE. Con mayúsculas.

Ese era yo cada vez que cerraba los ojos por la noche. Antes de conocer a Zhara. Antes de aprender que cualquier deseo egoísta no vale ni media mirada de la persona a la que amas. An-

tes de saber que tus sueños pueden convertirse en tus pesadillas. Antes de madurar y tomarme en serio a mí mismo y al mundo.

Pero nada de eso había pasado aún. Lo importante para mí eran un volante y dos pedales. Acelerar, frenar y girar. A veces, derrapar. A veces, medio salir volando del asiento mientras Pierre blasfemaba en francés y el pobre Pawan le rezaba a Shiva con los ojos cerrados.

Nos habíamos levantado dos horas tarde. Medio dormido, con la boca pastosa, miré la hora del móvil sin creérmela. Mucha fiesta y charla la noche anterior. Demasiada. Teníamos cuarenta y cinco minutos hasta que nuestro tren a San Francisco se marchara. Con un tráfico normal y respetando las normas de circulación, el viaje desde el hostel a la estación de tren de Chicago nos llevaría una hora. Tal vez una hora y diez.

Pero lo íbamos a hacer en menos de cuarenta y cinco minutos. Porque en ese tren se celebraba la Train Game Jam. Una competición de videojuegos en la que un par de docenas de diseñadores, por equipos o en solitario, nos pasábamos treinta y cinco horas diseñando nuestro videojuego mientras, al otro lado de las ventanillas, desfilaba volando media Costa Oeste: Las Vegas, el valle de la Muerte, el cañón del Colorado, la bahía de San Francisco...

Pero lo verdaderamente importante pasaba en los monitores de nuestros portátiles. Porque un gran juego en la Train Game Jam significaba un gran juego en la GDC, el encuentro de diseñadores más importante del mundo. Los que mejor lo hicieran en la Train Game Jam podrían subirse al escenario y hablar de su obra como unas estrellas. Yyo sabía que nosotros tres seríamos uno de los equipos elegidos. De los vencedores.

Por eso íbamos a llegar a tiempo al tren. Por eso aceleraba cada vez que un semáforo se ponía en ámbar. Por eso me hacía el sordo a los bocinazos y los insultos. Porque nosotros tres íbamos a ganar.

Pisé a fondo el acelerador.

VIDA EXTRA

Bajo mis pies, treinta metros de vacío. Tirando por lo bajo. La pared vertical de un acantilado, con sus aristas de roca viva ansiosas por pegarme un mordisco. Más allá, azul y brillante, el mar. Y salpicados sobre él mis colegas Suso, Pablo, Lerias, Sonia, Patricia y... María. María...

Lleva el bikini verde lima que tanto me gusta. Lo puedo ver desde aquí, dos manchitas verde brillante sobre una piel muy morena. Me la imagino mirándome incrédula, con el corazón a cien por hora, sin creerse aún que voy a saltar. Y voy a saltar. Claro que sí. Mi yo de quince años cree que salta por ella, por ese bikini lima, por esa piel morena. Mi yo un poco mayor, el que pisa el acelerador y se salta los stops en Chicago, ya sabrá que no salté por ella.

Me saco la goma de la coleta y me la vuelvo a hacer. Un ritual de siempre cuando toca sonreír al peligro. Me alejo doce pasos del abismo. Los doy uno a uno, caminando de espaldas, solemne, porque siempre he sido un teatrero cuando sé que tengo público. Cierro los ojos. Respiro e inspiro. Respiro e inspiro.

Yya. Me lanzo a toda velocidad hacia el abismo sin dudar. Me visualizo impulsándome justo al borde del precipicio, girando en el aire en una voltereta perfecta y dejándome caer en picado, como un misil, camino del agua, los gritos de mi panda y tal vez un beso de María.

Pero, a un paso de saltar, algo sale mal. El pie me resbala en una roca cubierta de limo y mi voltereta perfecta se transforma en otra cosa. Caigo al vacío, girando como una peonza, sin ningún control. Y los gritos de mi panda no son de asombro. Son aullidos de terror.

Todo parece congelarse en mi caída por el precipicio. Los dientes del acantilado se ven muy cerca, puñales de piedra que se ríen de mí. Basta con que tope con uno para ver la pantalla de GAME OVER. O aún peor, tener un CONTINUE... con una vida en la que no pueda ni saltar, ni hablar, ni sonreír al biquini de María. Así que giro, giro y giro sin que mi vida me pertenezca. Hasta que no puedo aguantar más y cierro los ojos mientras deseo lo mejor y espero lo peor.

El agua me recibe como un muro de ladrillos. Un latigazo me recorre cada hueso y cada músculo dejándome sin aliento. El susto me hace abrir los ojos. Un círculo de cabezas asustadas me rodea. Nadie dice nada. Yo tampoco.

Y de repente Lerias suelta:

—Tas colgado, Amaro.

Y nos echamos todos a reír. María la primera. Porque es verdad. Estoy colgado.

Tengo siete años. Mamá me está enseñando a esquiar por primera vez en Manzaneda. El truco es hacer eses, giras con los esquís a la derecha y luego a la izquierda, a la derecha y a la izquierda. Pero, a eso del quinto o sexto giro, decido que lo de hacer eses me aburre. Y me lanzo recto cuesta abajo. En veinte segundos se me va un esquí y me transformo en una bola de nieve. Cuando mamá llega a mi altura y me saca de la bola, me gano los bofetones más fuertes de mi infancia. Pero mi yo de siete años piensa que ha merecido la pena. Y nunca cambiará de idea.

Tengo diecisiete. Estoy al borde de una gran rampa montado en Meiga, mi moto de entonces y de siempre, quemando rueda. Suena mi nombre por la megafonía y yo abro el gas a tope. Enfilo la rampa, salgo despedido y, en pleno vuelo, hago el pino sobre el asiento de Meiga. Me sale perfecto. El aterrizaje, no tanto. La rueda muerde la rampa medio de lado. Meiga no aguanta y volcamos. Un reguero de chispas nos acompaña durante los veinte metros que nos cuesta frenar. Cuando todo está tranquilo, estoy convencido de que debo de estar moribundo. Al intentar moverme, veo que no tengo ni un rasguño. Nada. Me levanto y el público rompe a aplaudir.

Tengo veintidós. Estoy en la Ruta 66. Otra vez a bordo de Meiga, siguiendo a una moto rojo sangre que me lleva unos metros de distancia. Vamos a doscientos y pico, en contrasentido, esquivando camiones interminables que nos pitan como si estuviéramos locos. Lo estamos. Es de noche y brillan las estrellas. Y estoy seguro de que no va a pasarnos nada.

Ese es mi problema. Que soy como Super Mario cada vez que pega un salto sobre el abismo. No lo hago solo por ganar. Lo hago porque verle la cara a la muerte me hace sentirme más vivo. Lo hago porque creo que tengo una vida extra. Y lo apuesto todo a ella.

LAST CALL CHICAGO-SAN FRANCISCO

Última curva. Tiré del freno de mano y las ruedas de la ranchera derraparon. La cabeza de Pawa hizo bong contra la ventanilla. Pierre soltó algo así como «Puten!» entre unos labios muy pálidos. Me daba igual, porque justo frente a nosotros estaba la preciosa Union Station de Chicago, una mole gris con muchas ventanas que parecía un castillo medieval rodeado por un bosque de rascacielos. Nos quedaban exactamente cinco minutos para coger nuestro tren.

—¡Mochilas! —grité. Pero Pierre y Pawan ya se habían bajado y corrían a toda mecha, sin esperarme.

Decidí perder un par de segundos preciosos en inspirar profundamente y cerrar los ojos. Lo había hecho. ¡Lo había hecho! Al abrirlos me encontré con el Super Mario hecho con Hama Beads. Se meneaba de atrás para adelante, como si estuviera feliz, como si quisiera bendecirme. Lo arranqué del retrovisor con una sonrisa, me cargué el mochilón a la espalda y comencé a correr al tope de mis piernas cruzando la calle sin mirar.

—*LAST CALL, Amtrak 367 to San Francisco. LAST CALL, Amtrak 367 to San Francisco.*

Cualquier otro correría con miedo, preguntándose, mientras le ardían los pulmones, si se había gastado tres mil y pico pavos de su mamá y cruzado un océano para cagarla tan cerca

de la meta. Yo no. Porque soy un inconsciente. Porque creía que no podía perder.

Pawan y Pierre me gritaban en hindi y francés, olvidándose de que así no les entendía ni jota, para que acelerara. Yo les sonreía. Cuando llegué a su altura, la puerta del vagón 9 del tren, hice algo que no se esperaban. Y que tampoco me esperaba yo. Sin dejar de correr, en un movimiento fluido, les lancé el mochilón de mi espalda. Pierre lo atrapó en el aire y no se cayó porque Pawan le abrazó la cintura y tiró de él hacia atrás. No me quedé a ver cómo Pierre se levantaba e insultaba a todos mis antepasados, empezando por el primer celta que pisó Galicia y terminando por la «puten madre» que me parió. Seguí corriendo.

La megafonía dejó de decir que aún me podía subir al «Amtrak 367 to San Francisco». Las puertas de los vagones se habían cerrado. El tren arrancó. Y yo seguía corriendo.

Estaba a la altura del tercer vagón cuando vi que la puerta se abría y un revisor estiraba el brazo con la mano bien abierta. Me daban una última oportunidad. Solo tenía que cogerla y me auparían dentro, con una bronca de cuidado, claro está. Pero mi sueño estaría salvado. Llegué a la altura de la mano salvadora y me volví a sorprender a mí mismo. Solté una risotada y le choqué con todas mis fuerzas los cinco. Y seguí corriendo.

Se me acababa el andén. Me quedaban una docena de pasos antes de llegar a la caída que lleva a las vías. Oía silbatos de revisores a mi espalda y juramentos en inglés yanqui. Pobre mamá. ¿Qué culpa tenía ella de las estupideces de su hijo?

Pero su hijo estaba empeñado en ser estúpido, porque eso era lo suyo. Porque así jugaba Amaro. Hacía lo mismo que cuando de pequeño, probando mi primer videojuego, el *Super Mario*, esperaba a saltar justo en el borde de cada plataforma. Hacía lo mismo que cuando montaba en moto, me tiraba de un acantilado o conducía a toda pastilla por una me-

trópolis desconocida como Chicago. Vivía al límite porque no sabía vivir de otra manera.

Seis pasos para el vacío. Cinco. Cuatro. Tres. Dos. Y antes de llegar al uno ya estaba en el aire. Un salto en lateral con el tren en movimiento que podía acabar muy muy mal. Solo que no acabó mal. Aterricé perfectamente sobre la estrecha isleta de metal que separaba el vagón 2 del vagón 3. Me quedé oscilando por un instante, como si para rematarla fuera a caerme justo en ese momento a las vías, haciendo que toda aquella aventura kamikaze resultara inútil. Compensé mi peso y recuperé poco a poco el equilibrio. Y ya. Victoria.

Lo celebré con un grito. Y justo en ese momento la puerta del vagón 3 se abrió con un ejército de revisores de cara roja y mirada asesina.

—Ahí está. Ahí está el cabrón. Ven aquí, ¡ven aquí que te mato!

Era la segunda vez en las últimas dos horas que se me lanzaban encima como si fueran a matarme. Solo que esta vez no era un ejército de revisores yanquis, esta vez era mi artista, un francés guapete y espigado llamado Pierre con el que llevaba tres días conviviendo por primera vez.

—Venga, Pierre, no me...

Me soltó un directo al estómago que me dejó sin aliento. Luego me tiró al asiento del medio de la fila de tres que ocupaban él y Pawan. El lado indio de nuestro equipo me miraba muy pálido a pesar de su moreno natural. Pawan era realmente gracioso. Tenía una de esas caras de dibujo animado que puede abrir los ojos más allá de lo que parece posible. La cara que más le había visto durante aquellos tres días que habíamos tenido en Chicago para conocernos y coleguear era la de susto. Como la que tenía ahora. A pesar del dolor por el

puñetazo de Pierre, me las arreglé para dedicarle una sonrisa un poco loca. Él meneó la cabeza y dejó de mirarme.

—¿Tú también, hijo mío?

—Otra cita gafapasta y te pego dos veces más fuerte. Pero serás hijo de puta, cabronazo español.

—¡Che, párate ahí! Gallego antes que cualquier cosa.

—Gilipollas antes que cualquier cosa. ¿Por qué coño has hecho eso, tío?

La pregunta me obligó a pensármelo. Y me di cuenta de que no tenía una buena respuesta. La cara congestionada de Pierre, con su pelusilla rubia que no pudo afeitarse por quedarnos sobados, me daba la risa. Y hasta un tonto como yo sabía que no era el momento de reírse de Pierre.

—Pues... No sé qué decirt...

Me quedé a media frase. Porque mi mirada peregrina, que andaba dando vueltas en cualquier dirección que no fuera el jeto sin afeitar de Pierre, se topó con dos ojos verdes y grises. Eran los ojos de la chica que se sentaba justo detrás de mí, una árabe envuelta en un chador precioso, con capucha y todo. Eran los ojos que me iban a cambiar la vida.

Y el mundo se saltó un latido.