

LA AUTORA BESTSELLER MUNDIAL

ALI HAZELWOOD

JUEGO
DE DOS



CONTRALUZ

ALI HAZELWOOD

JUEGO
DE OOS

Traducido del inglés por Nerea Gilabert Giménez

CONTRALUZ

Título original: *Tow Can Play*

Publicado primero por Spotify Audiobook

Derechos de traducción acordados mediante Sandra Dijkstra Literary Agency

y Sandra Bruna Agencia Literaria, SL.

Todos los derechos reservados.

Primera edición: marzo de 2026

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



Copyright © 2024 by Ali Hazelwood

© de la traducción: Nerea Gilabert Giménez, 2026

© Contraluz (GRUPO ANAYA, S. A.), 2026

Calle Valentín Beato, 21

28037 Madrid

www.contraluzeditorial.es

ISBN: 979-13-87810-45-0

Depósito legal: M. 394-2026

Printed in Spain

Capítulo 1



—Empecemos con las buenas noticias —dice Mike, y yo inmediatamente me aferro al borde de la mesa de reuniones para prepararme.

Es la combinación específica de palabras («empecemos» y «buenas») lo que hace que me entren ganas de salir corriendo. Implica que luego vendrán más y que lo más probable es que sean malas, y nadie quiere oírle decir eso al director general del estudio independiente de videojuegos para el que trabaja. Mi mente, a menudo propensa a malpensar y a darles demasiadas vueltas a las cosas, no puede evitar ponerse en lo peor.

Caída de las ventas. Quiebra inminente. Despidos masivos.

En la calle, arden los contenedores de basura.

«Siempre puedes volver a casa y quedarte conmigo unas semanas mientras recuperas la compostura y buscas un trabajo de verdad». En mi cabeza, oigo la voz preocupada de mi madre con nitidez, probablemente porque la semana pasada fue Acción de Gracias y tuvo la oportunidad de recordarme sus argumentos varias veces durante las cinco horas que duró la cena. «Venga ya, Viola, ¿en

serio crees que a largo plazo diseñar videojuegos te va a dar para pagar las facturas?».

Y, sin embargo, cuando echo un vistazo a la sala, el resto del equipo irradia entusiasmo, mucho entusiasmo, y nada de pánico. Eso reduce mis ganas de salir corriendo. Está claro que estoy siendo una exagerada. A FlyButter Studios le va muy bien. De hecho, mejor que nunca. Hace seis meses lanzamos el juego que más éxito ha tenido hasta la fecha, del que se han vendido millones de copias. Yo fui una de las diseñadoras principales. Tengo el puesto de trabajo más asegurado que nunca.

Por no mencionar que una importante distribuidora de videojuegos estadounidense nos acaba de pedir que presentemos una propuesta para...

—StarPlay ha respondido a nuestras ideas para *Limerence 3* —anuncia Mike. Recorre las caras de todos los asistentes con la mirada hasta fijarse en mí. Tiene sentido, ya que soy la responsable de ese proyecto. Sin embargo, no me termina de gustar la pausa dramática de tres segundos que hace mientras yo estoy ahí, sentada en el borde de la silla, pensando en si estrangularlo o no. Hasta que continúa—: Y creen que somos las personas adecuadas para desarrollar el nuevo videojuego.

De repente, la sala de reuniones se convierte en Coachella. El equipo principal de FlyButter es pequeño; somos menos de diez personas, pero nuestra capacidad para hacer ruido cuando hay algo que celebrar es impresionante. Todos aplauden y silban. Uno de los programadores incluso se levanta para marcarse un bailecito. Es raro vivir un momento de alegría como este en un tra-

bajo que se basa en ingerir bebidas energéticas a altas horas de la noche mientras lloramos sobre un teclado ergonómico.

—Sobra recordar que la saga *Limerence* está muy pero que muy cotizada —sigue diciendo Mike una vez que los vítores han amainado— y que StarPlay se ha puesto en contacto con otros estudios aparte del nuestro. Así que el hecho de que hayamos conseguido impresionarlos con nuestro trabajo dice mucho de vuestro talento.

Cruzo una mirada con Ethan. Al igual que yo, él se encarga de diseñar los videojuegos y somos amigos íntimos desde el primer año de universidad, cuando casi suspendemos una asignatura de desarrollo de *software* porque estábamos demasiado ocupados... hablando de videojuegos, principalmente.

Él sabe mejor que nadie en esta sala que los libros de la saga *Limerence* eran mis favoritos cuando era pequeña. Algunos de mis recuerdos más preciados son de mi padre leyéndolos en voz alta y señalando las ilustraciones en blanco y negro de las primeras ediciones; y, casi dos décadas después, cuando su vista empeoró, de yo haciendo lo mismo por él. Cuando Ethan y yo nos enteramos de que StarPlay, la distribuidora que posee los derechos, estaba pensando en desarrollar la tercera entrega de la serie de videojuegos basada en la saga, inmediatamente comenzamos a insistir para que nos tuvieran en cuenta.

Puede que fuera yo quien tomara la iniciativa a la hora de desarrollar una propuesta para este proyecto, pero Ethan estuvo a mi lado en todo momento. Hemos pasado muchas madrugadas y noches en vela para cumplir con el

plazo; tantas que los compañeros de FlyButter han empezado a preguntarse si estamos liados en secreto, pero ahora sabemos que todo ese esfuerzo ha valido la pena.

Ethan me sonr e y levanta la mano para chocar los cinco. Yo le devuelvo el gesto, euf rica, hasta que Mike interrumpe el alboroto para a adir:

—El problema es que...

Me pongo tensa y vuelvo a aferrarme a la mesa. Aqu  viene la mala noticia.

—StarPlay quiere hacer algo diferente a los dos primeros juegos. El p blico ha cambiado, la tecnolog a ha evolucionado, el mercado se ha expandido, bla, bla, bla. Est n pensando en a adir ciertos elementos de combate, lo cual... Bueno, no hace falta que os diga que nuestro punto fuerte es m s bien la parte del rol. —Se rasca la nuca, como si lo que est a a punto de decir le estuviera provocando urticaria—. Como he mencionado antes, hab a otros estudios compitiendo por desarrollar la saga *Limerence*. Uno de ellos es Nephilim Studios y, como todos sab is...

Un fuerte resoplido lo interrumpe. Tambi n se oyen varios gru idos, un «los imb ciles esos» y una oleada de murmullos que expresan diversos grados de descontento. El responsable del control de calidad parece a punto de soltar un escupitajo ante la menc n de Nephilim. Echo un vistazo a la sala, medio esperando que alguien se santig e, pero Mike extiende los brazos para acallar las protestas y sigue:

—Como todos sab is, Nephilim ha lanzado hace poco *La espada de Zephyr*, que se ha convertido en el juego de

combate del año. Obviamente, no tienen tanta experiencia como nosotros en lo que se refiere al diseño de rol, por lo que StarPlay ha tenido la idea, eh..., poco ortodoxa de preguntarnos si nos parecería bien colaborar con ellos y...

—No. —Shannon, la diseñadora de personajes, se levanta de la silla de un salto como si la acabaran de electrocutar. El resto de mis compañeros se quedan sentados, pero niegan con la cabeza, fruncen los labios, ahogan gritos y...

—Silencio —ordena Mike, y la sala se queda muda. Suele ser un jefe relajado y tranquilo, pero ahora mismo está mirándonos con una expresión tan severa que hasta da miedo—. ¿Es necesario recordaros que somos un estudio de tamaño medio? Ahora no estamos en números rojos, pero cada vez que desarrollamos un juego nuevo corremos el riesgo de que no triunfe y acabemos en bancarrota. ¿Sois conscientes de lo que supondría contar con los fondos de StarPlay? Producir la tercera parte de la saga de *Limerence* nos solucionaría la vida durante años. Así que, si no te importa, Shannon, vuelve a sentarte.

Shannon obedece de mala gana. La sala se queda en silencio y Ethan coge su taza con más fuerza, como si estuviera pensando en lanzarla al otro lado de la habitación. En vez de eso, con un tono sorprendentemente calmado, dice:

—La cuestión es que conocemos a la mayoría de los que trabajan en Nephilim. No son precisamente... Digamos que hay un pasado.

—Lo sé. Y StarPlay también está al tanto. Igual que Otto, el director de Nephilim. —Mike menciona ese nombre como si nada; como si no supiéramos todos que Otto y él llevan una década siendo follamigos. En los hoteles, se los ve escabulléndose hacia la habitación del otro una media de una vez por convención. Bueno, Mike se escabulle. Otto se limita a caminar y pavonearse, casi siempre con una caja de condones en la mano—. Es una industria pequeña —continúa— y algunos de vosotros habéis... trabajado con empleados de Nephilim en el pasado, habéis tenido relaciones amorosas o —mira de reojo a Shannon— de otro tipo con ellos. Es normal que os preocupe que nuestros equipos no sean compatibles, por eso hemos estado discutiendo de qué forma comprobar si sería posible tirar adelante con esta colaboración. Y se nos ha ocurrido una idea. —Toma aire para reunir fuerzas—. Hace unas semanas, os pedí que os reservais unos días a mediados de diciembre para un retiro en equipo.

—No... —susurra Shannon, negando con la cabeza.

A su lado, Ethan se tapa la boca. Mila, nuestra diseñadora de sonido, parece estar a punto de desmayarse. Todos los demás parpadean en un silencio atónito.

—Sí. Hemos decidido que el equipo principal de Nephilim venga con nosotros a la casa rural y...

—Pero ¿por qué? —pregunta Shannon.

—Y veremos si podemos llegar a un punto en el que sea viable una colaboración profesional. Tendremos unos días para centrarnos en fomentar el espíritu de equipo, el trabajo grupal y cosas por el estilo. No me hagáis usar la

palabra «sinergia», todos sabemos que no tengo ni idea de lo que significa —dice con expresión de tormento.

—¿Y si...? —Mila carraspea—. ¿Y si, tras llegar a la casa rural, descubrimos que todo es una artimaña que han orquestado para extraernos los órganos y venderlos en el mercado negro? Conociéndolos, es una posibilidad.

Mike suspira.

—Dado nuestro estilo de vida, dudo que nuestros riñones tengan mucho valor en el mercado negro. O en cualquier otro.

—¿La casa rural es lo bastante grande para todos? —pregunta un diseñador de niveles—. Si falta espacio y alguien tiene que quedarse en casa, yo me ofrezco como...

—Lo es, pero buen intento.

—¿Y si cae una gran nevada y nos quedamos aislados con ellos allí? —pregunta Mila—. ¿Y si nos hacen lo mismo que en *El resplandor*? ¿Y si acabamos juntos en el jacuzzi y uno de ellos se tira un pedo por joder y...?

—Ya basta. Fin de los *fan fiction* sobre Nephilim. —Mike apaga el monitor y desconecta el iPad—. El mes que viene, retiro en la casa rural. Serán un par de días dedicados a reparar esta extraña enemistad que hemos desarrollado con Nephilim. Quiero que os hagáis amigos. O, siendo más realistas, quiero que actuéis como tal hasta que se haga realidad. Y que evitéis altercados físicos. Tened en cuenta que cualquier enfrentamiento puede hacernos perder la oportunidad de trabajar en *Limerence 3*. —Se pone de pie y apoya las manos en la mesa de reuniones—. Esquiaremos un poco, nos sentaremos delante

de la chimenea a beber alcohol caro pagado por StarPlay y, cuando volvamos a casa, seremos todos amigos íntimos, viviremos felices y comeremos perdices. ¿Estamos? Pues venga, se levanta la sesión. Volved al trabajo. —Da una palmada—. ¡Vamos, vamos!

Hay que reconocerle a Mike su capacidad para permanecer impasible ante las miradas asesinas que le lanzan todos mientras salen de la sala arrastrando los pies y murmurando cosas como «despiadados amos del imperio corporativo» o «como si no supiéramos que entre él y Otto hay tomate» o «pienso rayarle la PS5».

Yo me quedo en mi asiento, mordiéndome el labio inferior e intentando encontrarle el lado positivo a lo que se ha dicho en estos últimos diez minutos.

Lo importante es que no me van a despedir. Todo lo demás ya se irá viendo sobre la marcha.

Sin duda.

Quizá.

Espero.

No hay por qué pensar que no va a salir todo bien.

Está claro que trabajar en mi saga favorita iba a ser mi mayor logro profesional y que por eso ahora me siento como si alguien se hubiera meado en mi cara, pero...

—Gracias, Viola.

Levanto la vista bruscamente al oír a Mike pronunciar mi nombre.

—Me alegro de que al menos una persona no esté siendo catastrofista. —Me sonrío—. Sé lo importante que es *Limerence* para ti. Eres la única en quien puedo confiar que se va a comportar de manera civilizada.

Trago saliva. Intento encontrar las palabras para responder, pero no se me ocurre nada.

—Estás un poco pálida. —Mike frunce el ceño—. ¿Va todo bien?

—Por supuesto. —Esbozo una sonrisa a medias, cojo mi portátil y me levanto de un salto. Al salir por la puerta, incluso logro decir—: Todo va a las mil maravillas.