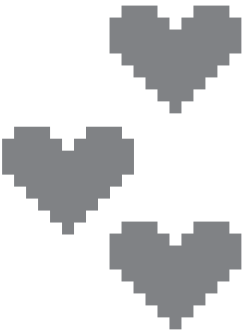
FRIKI LOVE

JORGE VESTERRA

SUPERMAN TUVO A LOIS...
ANAKIN A PADMÉ...
LEONARD A PENNY...

¿Y TÚ?

timunmas



FRIKI LOVE

Jorge Vesterra

timunmas

Primera edición: enero de 2015

© Jorge Vesterra, 2015

Ilustración de cubierta © Ed Carosia, 2015
Diseño de cubierta: Departamento de Arte y Diseño, Área Editorial del Grupo Planeta

© Editorial Planeta, S.A., 2015
Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona (España)
Timun Mas es marca registrada por Editorial Planeta, S. A.
www.timunmas.com
www.planetadelibros.com

Todos los derechos reservados

ISBN: 978-84-450-0236-0
Depósito legal: B. 26.672-2014
Diseño de interior: Keiko Pink & The Bookcrafters
Impreso en España por T.G. Soler

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 éste 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 o bra. 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

1

ROUND 1: FIGHT!!! CONÓCETE A TI MISMO

Sabía que ibas a adentrarte en esta mazmorra. Jamás lo reconocerás, pero tienes miedo. Puede que se haya manifestado como un ligero temblor en el ojo, manos sudorosas o esa risita tonta para la cual no recuerdas haber enviado una orden desde tu cerebro. Tranquilo, todos hemos pasado por ahí. Como se comenta en los clanes del WoW: nadie nace siendo nivel 90.

Necesitas superar el miedo. Necesitas conocer tus puntos débiles y tus virtudes si quieres llegar a convertir ese juego en solitario que ahora es tu vida amorosa en un juego multijugador. Espera, no te flipes, aún te queda muuucho camino para llegar a ese nivel de friki lover experto. Conformémonos por el momento con llegar a añadir a una jugadora a esta partida. Pero Sim City no se construyó en un día. Te encuentras dando aún los primeros pasos. Te sientes incómodo, como Steve Jobs jugando al buscaminas. Así que no te precipites. No puedes iniciar esta aventura a lo loco. No puedes espolear tu montura y lanzarte colina abajo mientras empuñas tu

espada, dispuesto a rebanar cabezas, y salir victorioso. Aún no. Al igual que el joven Skywalker cuando se dirigió raudo a la Ciudad de las Nubes, no estás preparado. Tu adiestramiento no ha concluido. De hecho, esto acaba de empezar.

Por eso te planteo este primer reto: conocerte a ti mismo. Debes descubrir tus habilidades, tus armas. Debes pulir tus defectos. Sólo a través de un profundo conocimiento de tus defectos y virtudes podrás dominar la energía que nos rodea, nos penetra y mantiene unida la Galaxia. Y ése debe ser nuestro punto de partida. No debes empezar el juego sin tener claro tu personaje. Todas tus habilidades permanecen sumergidas en la antigua R´lyeh, esperando que seas lo suficientemente osado para invocarlas, y no dudes nunca de su existencia: ya te he dicho antes que tus años de pasión y frikismo no han sido en vano. Te han aportado conocimientos y talentos que, con el debido entrenamiento, llegarán a ser armas poderosas, artefactos cargados de maná, inventos salidos del laboratorio del mismísimo Q. Pero, y en esto voy a ser rudo como una declaración de amor en klingon, ¿hasta qué punto tu frikismo te ha convertido en un ser, dicho amablemente, asocial? ¿Te has adentrado tanto en tus mundos de fantasía, miniaturas, héroes con poderes, personajes de series y películas que has abandonado el contacto con el resto de los mortales? ¿Es posible que te sientas tan cómodo en Hogwarts que evites volver a Londres junto a los muggles?

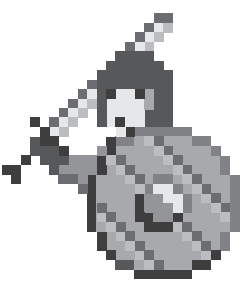
Responder a estas preguntas es un proceso que puede resultarte doloroso, pero es ineludible. Un verdadero héroe será capaz de enfrentarse a ellas y hacer las mejoras y ajustes necesarios

para reparar aquello que no funciona bien y poder saltar al hiperespacio sin riesgo de chocar con una estrella o acercarse demasiado a una supernova.

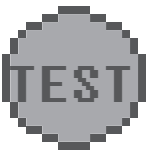
Por todo esto, antes de empezar a hablar de citas, tácticas y trucos para seducir, tenemos que hablar de tu persona.

Piensa que tus héroes (Han Solo, Batman, Super Mario) salen victoriosos ante cualquier reto al que se enfrenten, y por un buen motivo: su búsqueda nace de una convicción profunda y personal enraizada en su identidad, y esto es lo que tú y yo admiramos de ellos. Es lo que los convierte en un modelo a seguir. Y a pesar de que las adversidades a las que te vas a enfrentar no serán tan sórdidas como Jabba el Hutt, psicópatas dementes recluidos en Arkham o el incansable Bowser, sólo a través del verdadero conocimiento de ti mismo podrás abrirte paso hacia el éxito del juego de la seducción como cuchillas de adamantium atravesando mantequilla.

Ahora, joven aprendiz, has decidido tomar las riendas de tu aventura. No vas a dejar que los caprichos del destino decidan tu futuro. Estás preparado para dejar de ser un PNJ. Te adentras en la mazmorra de ti mismo... esta vez como PJ.



CUÁL ES TU NIVEL DE FRIKISMO



¿ESTÁ TU FRIKISMO FUERA DE CONTROL?

Contesta a estas sencillas preguntas eligiendo la opción que más se adapte a ti para descubrir si tu nivel de frikismo puede llegar a afectar a tus relaciones sociales y, por tanto, a tus relaciones sentimentales.

1. **Estás tumbado en el sofá viendo una película y suena tu teléfono móvil.**

   A. Pongo la película en pausa y atiendo la llamada. Es probable que sea el principio de algún plan más divertido.
   B. Cuelgo y mando un Whatsapp para informarme del motivo de la llamada.
   C. Intento acercar el teléfono usando el poder de mi mente. Si no lo consigo, sigo viendo la película.
   D. Es imposible que esté sonando mi móvil. Cuando estoy en mi santuario, lo apago.

2. Has sido invitado a casa de tus padres (o aún vives con ellos). Después de la comida, se disponen a ver una serie muggle (por ejemplo, una serie policíaca de las más típicas). ¿Cuál es tu reacción?

A. La veo e intento disfrutarla.

B. Le saco fallos a la mediocridad y los tópicos gastados de su argumento.

C. Enumero los capítulos de «Galactica» y «Star Trek: La nueva generación» en los que debutaron esos actores cuando empezaban sus carreras.

D. Utilizo una app de diseño propio para impedir la recepción de ese canal y que tengan que ver lo que a mí me apetezca ver.

3. Te despiertas en mitad de la noche y ves una araña acercándose a ti.

A. Me parece normal. Cuando te vas de acampada con amigos suele haber insectos.

B. Me levanto corriendo y pongo a buen recaudo mi recién adquirido peluche de Arale.

C. Me parece extraño que mi daga élfica no esté brillando. Esa araña debe de ser fruto de mi imaginación.

D. Dejo que me pique con la esperanza de que haya sido sometida a un experimento con rayos gamma y me transmita sus poderes.

4. Has tenido una semana muy dura de trabajo...

A. El viernes te vas de cervezas.

B. ... porque necesitas unos ingresos extra para comprar el nuevo tomo de *Hellboy*.

C. ... pero has sacado tiempo para organizar las jornadas de cosplay.

D. Tienes que recuperar el tiempo perdido. Fin de semana encerrado en casa poniéndote al día con las series.

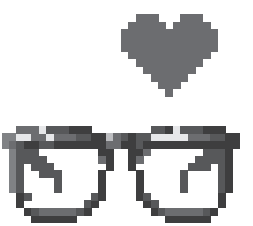
5. Tu dentista te da cita para el jueves por la tarde.

A. Acepto y cancelo el plan que tenía.

B. Acepto. Me tocará bajarme el capítulo de estreno mundial de la nueva temporada de mi serie y verlo cuando vuelva.

C. El jueves imposible, hay quedada en el club para ver el estreno de la nueva temporada... y aún no tengo decidido mi disfraz.

D. Fuentes fiables en internet aseguran que no necesito ir al dentista.



6. Alguien te pide ayuda para configurar el nuevo portátil que acaba de comprarse.

A. Llamo a mi amigo informático y buscamos un día que nos venga bien a todos.

B. Me llevo el ordenador a casa y, con ayuda de internet, se lo configuro lo mejor que puedo.

C. Se lo personalizo de arriba abajo con iconos graciosos, un flamante fondo de pantalla y algunos programas que considero indispensables, todos con su correspondiente crack. Le hago alguna sugerencia sobre ampliar la RAM y cómo mejorar la bajada en los programas P2P.

D. Lo inicio en el camino que recorrí yo para llegar a entender la informática: le fotocopio mi manual de UNIX. Analizo el ordenador y le informo de por qué no ha sido la mejor compra. Si insiste mucho, le instalo un Linux pero sin entorno gráfico, a comandos. Sólo así se aprende algo.

7. Un familiar te pregunta cómo estás:

A. Le cuento los detalles de mi vida desde la última vez que nos vimos y le pregunto por la suya.

B. Le cuento por encima cómo me van las cosas y le pregunto por aquella Master System que había en su casa hace algunos años.

C. Le digo que empecé la semana con el humor bastante Vegeta, pero que ya estoy poniéndome un poco más Chandler.

D. No pienso malgastar saliva. Si de verdad le interesara mi vida, leería mi blog.

8. En la soledad de tu casa, ¿hablas con objetos inanimados (miniaturas, peluches, DVD...)?

A. Nunca. Apenas tengo cosas así.

B. No hablo con ellos, pero intento mantener ordenada mi colección y tener espacio para las nuevas adquisiciones.

C. Alguna vez les hablo, pero sé que no pueden oírme desde el interior de los blísters.

D. Son *ellos* los que me hablan a mí.

9. ¿Cuánto tiempo ha pasado desde la última vez que mantuviste una conversación de más de diez minutos con una chica?

A. Acabo de tomarme un café con una compañera de trabajo.

B. Hace un mes o dos intenté explicarle los fallos científicos de *Interstellar* a una amiga de mi primo en su cumpleaños.

C. Me cuesta acordarme, quizá fue en aquel salón del cómic, o en el campeonato de Colonos de Catán.

D. No puedo contestar a esta pregunta sin caer en una paradoja espacio-temporal.

10. Normalmente tus amigos...

A. ... son personas de lo más variado. No siguen un patrón.

B. ... se clasifican en dos grupos: Aquéllos con los que hablo de cosas frikis y aquéllos con los que no.

C. ... son gente que he conocido tras años de selección concienzuda a través de videojuegos, juegos de mesa, polémicas sobre zombis o infectados, etc.

D. ... están ordenados alfabética y/o temáticamente en distintas estanterías.

Puntuación:

Cada respuesta a: +1 punto

Cada respuesta b: +2 puntos

Cada respuesta c: +3 puntos

Cada respuesta d: +4 puntos