



K - UN AÑO DESPUÉS:

CAPÍTULO 7: NOCHE DE RECUERDOS (POR TATSUKI MIYAZAWA)

TRADUCCIÓN: NARU-KUN / K-PROJECT WORLD

Ha pasado un año desde entonces.

La tienda deportiva donde actualmente está trabajando Misaki Yata no es una tienda famosa ni está ubicada en un gran centro comercial, es una tienda comunitaria anticuada de dos pisos en una esquina del distrito comercial.

El gerente de la tienda es un ex jugador de béisbol profesional y se hizo cargo de la tienda deportiva, que es un negocio familiar, después de jubilarse. Inevitablemente, las herramientas para el béisbol son las más sustanciales, pero hay muchos otros suministros deportivos.

Además, Yata participó en una competencia de patinetas, por lo que estaba dispuesto a tomar un descanso de vez en cuando, y lo apoyó activamente.

En un lugar de trabajo muy comprensible, Yata, que había tenido relativamente diferentes trabajos de medio tiempo, ha estado trabajando con mucha seriedad.

Ese día, trabajó desde las diez de la mañana hasta la noche. Después de salir del trabajo, Yata sintió un poco de hambre, así que pidió un menchikatsu en una tienda de guarnición cercana, y paseó por el distrito comercial mientras masticaba.

Esta calle comercial en Shizume tiene muchas tiendas antiguas, como un café raro, una librería de segunda mano que ha estado en el negocio durante cincuenta años, y una pescadería dirigida por un general bondadoso.

Entre ellos, Yata encontró una tienda que llamó su atención. Era una tienda de juguetes con un letrero de neón de tonos retro que decía "Tienda Retro".

Si miras en la ventana de presentación, encontrarás el anime retro Chogokin que se emitió hace unos 20 años y los juegos de mesa que se han descontinuado hace tiempo.

Yata sintió curiosidad y entró en la tienda.

Los estantes cubiertos de vidrio actúan como particiones para formar pasillos estrechos. Y en los estantes, figuras de monstruos, maquetas de plástico de submarinos y muñecos sofubi que no podían verse en absoluto, pero los personajes estaban amontonados y bien alineados.

Para ser honesto, el joven Yata no sintió ninguna nostalgia porque solo había antigüedades que estaban fuera del alcance.

Sin embargo, Yata, que estaba mirando con un sentimiento de "Oh, existe tal cosa.", de repente se detuvo y dijo:

"¡Vaya!"

Sus ojos se iluminaron.

Al final de su mirada estaba el hardware y algún software de juegos de computadora que alguna vez dominaron el mundo. Esos misteriosamente aumentaron los latidos del corazón de Yata.

"Oh, qué nostálgico."

Dijo eso involuntariamente. Para ser precisos, estas consolas de juegos fueron las más vendidas cuando los padres de Yata eran niños.

Sin embargo, Yata tenía un sentimiento especial para esta consola de juegos. Cuando entro por primera vez en "Homura", obtuvo estos juegos en el género retro en ese momento, y era muy adicto a quedarse despierto toda la noche.

Y la existencia de un amigo cercano que le hacía compañía a pesar de que se quejaba de su estupidez.

Fue un día emocionante para Yata.

Cuando se dio cuenta, estaba llamando al gerente de barba, que estaba en el mostrador.

"Hm, ¿cuánto cuesta comprar todo esto?"

+++++

Después de terminar su turno, Fushimi Saruhiko se vistió de civil y compró chuhai, cerveza y algunos bocadillos en una tienda de conveniencia, luego se dirigió a un edificio de varios inquilinos en las afueras de Shizume.

Eran las 9:30 de la noche.

Los letreros de inquilinos de acero inoxidable en la entrada del primer piso estaban alineados con nombres oscuros de compañías como "Waraji Specialty Sales Company", "Ponpon Mail Order" y "Goriki Shoji".

Fushimi tomó un ascensor anticuado que lo hizo dudar en subir y subió al último piso.

"You Law Office" estaba escrito en el vidrio esmerilado frente a él. Sin embargo, parecía que todos ya habían salido del trabajo, y adentro estaba completamente oscuro.

Fushimi subió las escaleras del costado del edificio lentamente y con una mirada seria.

Empujo para abrir la puerta pesada. Entonces, de inmediato, pudo ver el techo cubierto por la luz de la luna.

"Sigue siendo un lugar extraño."

Fushimi se rió.

La azotea de este edificio multi-inquilinos, de unos 90 metros cuadrados, era toda la residencia de Yata Misaki. El único espacio en el que realmente podía vivir era un pequeño ático en la parte trasera que parecía un refugio de montaña.

Además, un poco más lejos, había un baño y una ducha del tamaño de un vestuario, colocados uno al lado del otro.

En el espacio de atrás, había bancos y llantas viejas que existían antes de que Yata se mudara, letreros de paradas de autobús por alguna razón, maniqués hechos jirones, sombrillas de playa con muchos grafitis, sillas de piedra y grandes plantas de follaje.

Era demasiado incoherente y daba un poco de miedo.

Fushimi dijo:

"¿No te engañó el agente de bienes raíces?"

A pesar de lo que le dijo en la cara, a Yata le gustó este entorno de vida.

Las razones se pueden dividir ampliamente en dos: una es que el alquiler es ridículamente barato.

Otra cosa es que la planta baja es impopular por la noche, por lo que no hay quejas, aunque haga un poco de ruido.

Por lo tanto, recientemente, Yata solicitó la ayuda de Kamamoto y Fujishima, que es bueno en carpintería, para construir su propia pista de patinetas y practicar trucos noche tras noche.

Fushimi paso por la rampa de skate de madera hecha a mano (una estructura que parece una elipse dividida en dos, que permite trucos como saltar mientras se desliza de izquierda a derecha sobre una superficie curva) al ático en la parte de atrás, luego llamo a la puerta de la construcción barata.

Casi inmediatamente,

"¡Ya voy!"

Yata abrió la puerta con una gran sonrisa en su rostro. Al exhalar, le brillaron los ojos y le hizo señas con un gesto de "pon, pon".

Fushimi se rió un poco, pensando que era como un perro que espera pacientemente a que regrese su amo.

El ático donde vive Yata tiene unas ocho esteras de tatami, pero también tiene una mini cocina y un pequeño espacio tipo loft. Yata generalmente coloca un futón en el espacio del desván y ahí duerme.

Inevitablemente, el espacio de abajo era la cocina, el comedor y la sala de estar. Comer y beber se hace en un pequeño chabudai. Hay dos cojines al lado. Uno tenía un patrón arabesco genial y el otro era elegante con un personaje de gato.

La diferencia es que ambos son regalos.

Hablando de regalos, el televisor de pantalla grande que ocupa gran parte de esta sala fue una herencia de Izumo Kusanagi.

El estante a lo largo de la pared está hecho de tubos, y encima hay una amplia gama de artículos, desde canastas de ropa hasta frascos transparentes llenos de dulces que alguna vez se recolectaron, una colección de manga centrada en batallas, y una amplia gama de revistas de skate.

El pequeño refrigerador estaba decorado con fotos de miembros de "Homura" tomadas en sus destinos de viaje intercaladas entre imanes.

La habitación estaba desordenada en su conjunto, pero la habitación tenía una impresión algo ordenada, tal vez reflejando el temperamento del propietario.

Hace mucho tiempo que Yata creció, pero su travesura juvenil aún permanece en la atmósfera de la habitación.

Fushimi pensó: "Todavía es como la habitación de un niño."

Yata tomó la bolsa de plástico que Fushimi le dio y...

"Ah, ¿alcohol? Gracias, Saruhiko. Pero no me siento así hoy."

Dijo eso mientras ponía alcohol en el refrigerador.

"¿Ah? Entonces, ¿cómo te sientes?"

Lo invitó diciendo: "Vamos a tener una fiesta de tragos.". El rostro de Fushimi se volvió un poco hosco. Yata estaba...

"Jeje."

Con una mirada traviesa en su rostro, entregó una lata de jugo a Fushimi en lugar de bebidas alcohólicas.

"Una fiesta para beber es una fiesta para beber, pero hoy es esto."

Fushimi tomó el artículo que le fue entregado y...

"¿Watercarian? ¿Hay algún lugar que aún venda esto?"

No pudo evitar reírse.

Era la bebida carbonatada a la que Yata y Fushimi se habían vuelto adictos cuando empezaron a vivir juntos.

El nombre del producto es Watercarian y el empaque de la lata tiene rayas rojas y verdes, por lo que parece jugo de sandía, pero el regusto es extrañamente medicinal. Un fuerte sabor agrio golpeo su nariz.

Todavía es un tema candente en Internet como representante del "jugo malo". Al principio, tanto Yata como Fushimi lo bebían como un juego de castigo entre ellos, pero poco a poco quedaron cautivados por su sabor extrañamente adictivo y finalmente lo bebieron habitualmente.

"Bueno, naturalmente de alguna manera dejé de beber Watercarian."

Fushimi murmuró en voz baja.

Fue antes de que los dos entraran juntos a "Homura".

No dejaba de beber ese peculiar jugo antes de saberlo.

"Además, eso no es todo."

Yata estaba de buen humor y lanzó otro bocadillo frente a Fushimi.

"Takoyaki y bocadillos de calamar a la parrilla, ¿eh?"

Ese también era un dulce al que los dos eran adictos al mismo tiempo. El rico sabor de la salsa entrelazó su boca, y fue una combinación extraña con el watercarian, que tenía un sabor extravagante.

"Finalmente. Mira esto."

Luego, Yata señaló una consola de juegos retro que ya había sido instalada frente al televisor.

"¿No es genial? Ya he confirmado que funciona correctamente."

"Ya veo."

Fushimi entrecerró los ojos al comprender lo que Yata había preparado para esa noche.

"En otras palabras, sumerjámonos en cosas nostálgicas."

"Oh, eso es correcto."

"Tsk."

Fushimi chasqueó la lengua una vez.

"Qué tontería."

Pero su tono nunca fue duro.

Fushimi recibió un conjunto de camisetas de Yata y se las cambió. En lugar de querer estar relajado, no quería que su ropa se ensuciara mientras comía bocadillos o jugo.

Yata también tenía una apariencia similar.

Ahora que lo pensaba, incluso cuando vivían juntos, hubo un momento en el que pasaron todo el día charlando casualmente entre ellos con ropa informal como esa.

"Bien. Este es el primero."

Yata primero eligió un juego de lucha. Insertó el casete en la máquina de juegos retro.

Después de encender y esperar un rato, apareció una imagen de puntos anticuada en la pantalla del televisor y un sonido electrónico barato se reprodujo en el altavoz.

"Ciertamente, es nostálgico."

Yata se rió cuando Fushimi murmuró eso en voz baja. Este juego de lucha es una serie popular que continúa incluso ahora, y Yata y Fushimi fueron generaciones de éxito directo alrededor de la cuarta y quinta.

Recordó que cuando estaba en la escuela secundaria, perfeccionó sus habilidades de lucha interpersonal en Internet y en los centros de juegos.

Lo que se está mostrando actualmente en la televisión fue la primera generación de esa obra.

"Entonces me llevaré a este tipo como de costumbre."

Un personaje machista al que Yata le hace brotar espinas de su cuerpo.

"Bueno, según la teoría, yo soy este."

Fushimi eligió un personaje mágico con movimientos complicados.

Cada uno de ellos es un personaje popular que se sigue utilizando en la serie actual. El juego comienza con la selección de escenario y el botón de inicio.

Yata se inclinó un poco hacia adelante, mientras Fushimi corrigió su postura y se concentró en el juego. Cada vez que agitaban las puntas de sus dedos, los personajes volaban alrededor de la pantalla, lanzando puñetazos, emitiendo rayos de luz y quemando a sus oponentes con ondas de calor.

"¡Mierda, esto!"

"....."

El estilo de juego de Yata es atractivo. Fushimi es genial, pero cuando lo superan en número, frunce el ceño un poco.

Los brazos de los dos hombres estaban igualados. Actualmente, en este juego de lucha, donde la población de jugadores se está extendiendo por todo el mundo, es en la medida en que es algo bueno.

Sin embargo, eso fue suficiente para que los dos disfrutaran.

Inicialmente,

"¡Oh, sí! Yo gané."

Yata ganó la subasta por un estrecho margen, y, a continuación...

"Fu."

Fushimi se aprovechó del tonto error de Yata y atacó a todos a la vez. Después de eso, disfruté el juego, ganando y perdiendo por un tiempo.

Por extraño que parezca, la victoria o la derrota de estos juegos rara vez ha causado una atmósfera peligrosa para ambos desde hace mucho tiempo.

Tanto Yata como Fushimi no estaban completamente entrenados como humanos cuando eran adolescentes, pero por alguna razón, perder contra el otro no les molestaba tanto.

Yata se echó a reír cuando salió una jugada inusual, y Fushimi también sacudió los hombros de una manera inusual, y el juego se interrumpió temporalmente.

Y luego tomaron un descanso.

Comieron bocadillos de takoyaki y calamar y bebieron watercarian.

Los bocadillos de takoyaki y calamar estaban deliciosos incluso ahora, pero el problema era que se desmoronaba y la salsa se les pegaba a las manos.

Fushimi se limpiaba las manos con frecuencia con un pañuelo húmedo, mientras que Yata una vez lo derramó vigorosamente en el chabudai, luego lo limpió con la mano y lo tiró en el bote de basura que había traído cerca de antemano.

Y el watercarian tenía un sabor extraño como siempre.

"Es realmente malo."

"Si."

Yata y Fushimi asintieron el uno al otro, y aun así bebieron sus respectivas porciones con una expresión extrañamente satisfecha.

Después de comer y beber, se reanudó el juego de lucha.

Los dos disfrutaron jugando juegos de disparos, juegos de carreras e incluso juegos de terror tipo novela reemplazando los casetes y olvidándose del tiempo.

Unas horas más tarde, los dos abandonaron el ático y se encontraron bajo el cielo estrellado de la ciudad.

No es que estuvieran "cansados del juego" o "se hubieran cansado", solo estaban "satisfechos con el juego".

Era un sentimiento de satisfacción.

Por otro lado, estaban descansando en el sofá, que había estado a la intemperie durante algún tiempo, y charlaban divagaciones.

Las bebidas eran chuhai y cerveza que Fushimi había comprado de una tienda. Los bocadillos también estaban cambiando a algo que iba bien con el sake, como una variedad de nueces y salame.

"Es estúpido, ¿por qué estamos tan obsesionados con juegos tan antiguos?"

Yata miró hacia el cielo nocturno y dijo algo un poco extraño. Mirando hacia atrás, sentía que el tiempo que realmente estuvo trabajando fue un período de tiempo muy corto, alrededor de tres meses.

Sin embargo, durante ese tiempo, recuerdo quedarse despierto toda la noche muchas veces.

"Uh."

Fushimi sorbió ligeramente el chuhai antes de responder.

"Supongo que es la misma sensación que si te estuvieras burlando de una película. Porque es barata, hay varias quejas, pero, al contrario, es interesante."

"Oh, como que entiendo eso."

Yata dijo eso en un tono ligeramente somnoliento.

"Es por eso que no sería muy interesante hacerlo solo."

Fushimi no respondió, pero a Yata no pareció importarle.

Se sentó y miró a Fushimi de nuevo.

"Por cierto, ¿cómo te va últimamente?"

"¿Eh?"

"De hecho, el gerente de la tienda me está invitando a convertirme en un empleado de tiempo completo."

Fushimi se quedó en silencio por un instante. Después...

"¿No está bien si haces lo que te gusta?"

Para alguien que no conoce muy bien a Fushimi, dio una respuesta que sonó fría.

Yata sonrió levemente.

"Habrá una gran competencia la próxima vez. De cualquier manera, esperaré hasta que termine. Le responderé al gerente luego de eso."

Fushimi silenciosamente arrojó las nueces a su boca. Luego, miró la rampa de patineta hecha por Yata y los otros.

"Entonces, ¿cómo estas para la final?"

Pregunto Fushimi.

"Nada mal."

Yata golpeó su palma izquierda con su puño derecho. Sus ojos tenían el mismo brillo alegre de un chico malo que no había cambiado desde que se conocieron.

"Soy capaz de hacer la parte en la que antes estaba atascado. Voy a ganar."

"Uh."

Fushimi dijo eso sin ningún interés.

"Bueno, haz tu mejor esfuerzo."

"Por supuesto."

Yata sonrió y mostró sus dientes blancos. Después...

"¿Y qué hay de ti?"

La cara de Fushimi se volvió un poco problemática. Sin embargo, como Yata lo estaba mirando, no pudo evitarlo.

"Hago lo que tengo que hacer. Pero eso es todo."

Respondió con mucha indiferencia.

Se veía letárgico como siempre. Sin embargo, en el fondo había una voluntad fría y dura como el hielo.

Yata asintió en voz alta.

"Siempre has sido así, Saruhiko."

En ese momento, Fushimi, que había estado mirando con incomodidad esa conversación, de repente se dio cuenta de que ya estaba allí y señaló con el dedo.

"Mira. Es el amanecer."

"¿Oh, en serio?"

Yata se dirigió al extremo este del techo. Fushimi también lo siguió. Ciertamente era tenue, pero el crepúsculo se filtraba lentamente desde el otro lado de la calle del edificio.

Yata y Fushimi contemplaron la escena en silencio. Los dos estaban fascinados por el proceso en el que la ciudad se llenó de poder como por arte de magia, mientras la luz golpeaba el cielo que amanecía gradualmente.

Agarrando el pasamanos oxidado, Yata dijo un poco avergonzado mientras miraba hacia adelante.

"Saruhiko. Seamos estúpidos así otra vez, ¿de acuerdo?"

Fushimi respondió con una voz igualmente suave.

"Oh, es cierto. Misaki."

"¡Si, hagámoslo!"

A pesar de esas palabras, Yata levantó enérgicamente su brazo. Fushimi también se tragó su pequeño bostezo.

Después de dormir unas tres horas, termino de ducharse y lavarse la cara rápidamente, y bajo al fondo del edificio de varios inquilinos. Eran las ocho de la mañana. Las calles ya estaban llenas de viajeros.

Yata tenía que ir a trabajar y prepararse para abrir la tienda. Fushimi regreso al dormitorio una vez, se cambió a su uniforme y tenía una reunión regular con Awashima.

Cuando entraron por primera vez en "Homura", era común que ambos se durmieran y se quedaran dormidos hasta la tarde.

Pero ahora era diferente.

Incluso cuando intentaron recrear una noche nostálgica, sus ojos ya eran adultos y somnolientos.

"Te veo luego."

Yata levanto un pequeño puño, y Fushimi lo golpeó con su puño.

"Si."

Entonces los dos comenzaron a caminar en sus respectivas direcciones. Porque definitivamente había algo en sus corazones y podían confiar el uno en el otro.

Continuara en el capítulo ocho: "El lugar donde pertenezco".