

ELIGE TU CAMINO. VENCE AL JUEGO. SÉ EL HÉROE.

ESCAPE

← ATRAPADO EN UN VIDEOJUEGO →

EL SECRETO DE LA ISLA FANTASMA



DESTINO

DUSTIN BRADY

ESCAPE
ATRAPADO EN UN
VIDEOJUEGO
EL SECRETO DE LA ISLA FANTASMA

DUSTIN BRADY

DESTINO

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL, 2022
infoinfantilyjuvenil@planeta.es
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com
Editado por Editorial Planeta, S. A.

Título original: *Escape from a Video Game. The Secret of Phantom Island*
© Dustin Brady, 2020
© de la traducción: Miguel Trujillo Fernández, 2022
Publicado originalmente en los Estados Unidos por Andrews McMeel
Publishing, una división de Andrews McMeel Universal, Kansas City,
Missouri.

© Editorial Planeta S. A., 2022
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
He escondido un mensaje en las páginas 108-112
Otra pista te dirá cómo descifrar el mensaje.
Primera edición: junio de 2022
ISBN: 978-84-08-25397-6
Depósito legal: B. 9.313-2022
Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

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 de los titulares del copyright. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 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

Comienza la aventura

CIERRA LOS OJOS e imagina la mejor experiencia que hayas vivido con un videojuego en toda tu vida. Tal vez fue por un giro argumental que te dejó flipando. Tal vez un nivel especialmente bonito te transportó a algún lugar que jamás podrías haber imaginado por tu cuenta. Tal vez estás pensando en una secuencia tan intensa que te hizo sudar todo el cuerpo.

¿Ya tienes ese momento? Bien. Ahora, abre los ojos y comprende esto: ese juego es una montaña de basura apestosa en comparación con la maravilla que es *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma*.

Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma podría ser el mejor videojuego de la historia de los videojuegos. Es la tercera y última entrega de la saga *Cooper Hawke*, una saga que hasta la fecha ha hecho que siete periodistas de videojuegos profesionales lloren con auténticas lágrimas de felicidad durante su reseña.

¿Qué hace tan genial a Cooper Hawke? Para empezar, es un cazador de tesoros, lo cual es un trabajo tan chulo que solo existe en los videojuegos y en la televisión. Además, Hawke realiza hazañas como surfear sobre cocodrilos, lanzarse a volcanes en erupción y derrotar a antiguas

fuerzas del mal sin ponerse a sudar siquiera. Y, por último, aunque tal vez sea lo más importante, su arma característica es un lanzador de granadas.

Y, ahora, presta atención. ¿Un cazador de tesoros no debería plantearse un arma característica que tuviera las mínimas posibilidades de hacer explotar el mismo tesoro que está intentando cazar? ¿No debería pensarse dos veces el hecho de tener un arma característica, ya que los tesoros no son conocidos por contraatacar? ¿No deberías dejar de hacer preguntas tontas? Los lanzadores de granadas son una pasada, Cooper Hawke es una pasada, y lo más probable es que tú serías una pasada también si te tomaras unos minutos para relajarte y lanzar unas granadas.

Un héroe perfecto necesita un villano perfecto, y Cooper Hawke no podría pedir una némesis más horrible que Declan Redgrave. En el juego anterior, Redgrave secuestró a la madre de Hawke, le robó a su perro e hizo volar su colección de tesoros con el propio lanzador de granadas de Hawke. Y eso fue solo en los primeros cinco minutos. *El secreto de la Isla Fantasma* promete mostrarnos el combate final entre Hawke y Redgrave. Hay rumores de que han utilizado el motor de inteligencia artificial más avanzado del mundo para crear a Redgrave en este juego, así que está claro que el enfrentamiento va a ser intenso. ¿Te ves capaz de superar el desafío?

Por desgracia, jamás lo descubrirás. Nadie lo descubrirá jamás. Eso es porque *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma* estaba siendo desarrollado por Bionosoft, una compañía de videojuegos que fue cerrada por el gobierno norteamericano un mes antes del lanzamiento del juego porque su presidente cometió «delitos y faltas graves». Eso de «delitos y faltas graves» es una frase aburrida que utilizan los abogados y que normalmente se refiere a crímenes aburridos como la negligencia en el cumplimiento del deber. Pero esta vez no. En esta ocasión, significa «atrapar a gente dentro de los videojuegos».

Bionosoft descubrió cómo meter gente de verdad en videojuegos de verdad. Hay como diez millones de cosas chulas que se podrían hacer con ese descubrimiento (y en más de un millón de ellas habría lanzadores de granadas). Pero Bionosoft no llevó a cabo ninguna. En lugar de eso, maquinaron de inmediato un complot que condenaría a toda la raza humana. Justo antes de que la compañía pudiera poner en marcha su plan, fueron detenidos por un par de chavales de doce años llamados Jesse Rigsby y Eric Conrad. Todo el mundo estaba muy agradecido con Jesse y con Eric por haberlos salvado, pero también había como un 2 % de personas enfadadas porque eso significaba que jamás serían capaces de experimentar *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma*. Como dijeron en la revista *Gurú de los Videojuegos*: «nuestras lágrimas de felicidad se han convertido en lágrimas de sufrimiento».



Han pasado once meses desde la caída de Bionosoft. En estos once meses, se han subido mil doscientos millones de fotos nuevas de perritos monos a internet. El mundo ha estado haciendo lo posible para estar al día con todos estos perretes, lo cual no ha dejado tiempo para mucho más, sobre todo cuando se trata de recordar los acontecimientos que ocurrieron hace once meses enteros. Debido a esto, casi todo el mundo se ha olvidado ya de *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma*.

Tú también te habrías olvidado del juego si no hubieras visto este libro en el estante hace dos minutos. Tanto el libro como la cubierta te llamaban la atención, pero lo que más te interesó fue el débil zumbido que estabas oyendo.

Huuuuuuuuuuuum.

Cuando sacaste el libro del estante, el zumbido se volvió más fuerte.

HUUUUUUUUUUUM.

Y, ahora, mientras lees esto, el zumbido es todavía más intenso.

HUUUUUUUUUUUM.

Los libros no suelen zumbar, ¿verdad? Eso es porque no contienen la clase de tecnología que tiene este. Verás, este libro puede llevarte al fin a *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma*.

¿De verdad? ¿Cómo? Espera, ¿qué? No te preocupes por nada de eso. Tienes diez segundos para decidir qué hacer.

Diez... Nueve... Ocho...

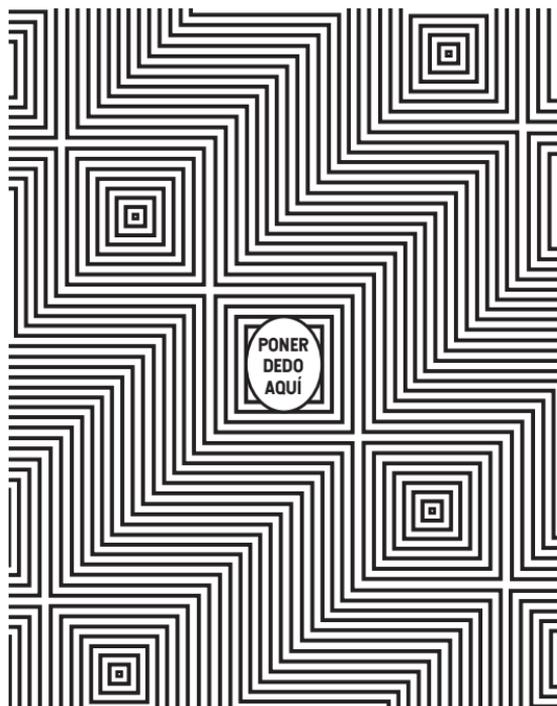
SELECCIONA

15 ¡Vamos allá!

215 Ni de broma, ¡qué libro más raro!

CÓMO JUGAR A *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma:*

1. Coloca tu dedo en el espacio de abajo.
2. Mira fijamente tu uña.
3. Deberías darte cuenta de que las líneas alrededor de tu dedo comienzan a moverse. La tecnología está funcionando. Continúa mirando durante diez segundos más.
4. Cierra los ojos y respira hondo.
5. Dale la vuelta a la página.



!NNNNRRUUUUUUUUUUUUUM!

Sientes algo duro y de plástico en la mano. Es un mando, pero no un mando de videojuegos. Es el mando de control de un avión. Y eso supone un problema por un par de razones:

1. No sabes cómo pilotar un avión.
2. Este avión en particular está escupiendo humo negro y abalanzándose contra el suelo a seiscientos kilómetros por hora.

Te das cuenta demasiado tarde de que la introducción de este libro ha pasado por alto un pequeño detalle, pero (o eso dirían algunos) muy importante. No te ha llevado junto al juego *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma*, sino que te ha llevado DENTRO del juego *Cooper Hawke y el secreto de la Isla Fantasma*. Entrás en pánico y tiras del mando de control, pero este se te queda entre las manos.

—¡AAAAAH! —gritas.

NnnnrUUUUUU...

—¡AAAAAAAAAAAAAH!

...uuuuUUUUU...

—¡AAAAAAAAAAAAAH...! —respiras hondo—.
¡AAAAAAAAAAAAAH!

En el tercer grito, sucede algo extraño. El avión vibra durante un momento y, después, se rompe en un millón de pedazos pequeños. Todavía tienes el mando de control en la mano, pero ahora te encuentras dentro de una habitación en forma de cubo y llena de luz, en la que cada pared está compuesta por incontables espejos diminutos. Te quedas tan sorprendido por lo que acaba de suceder que te detienes en mitad del grito. Y, entonces, tan rápido como se había hecho pedazos, el avión vuelve a reconstruirse a tu alrededor.

¡NnnnrUUUUUUUUUUUUUUUM!

Espera, ¿qué ha sido eso...? ¡¿Estás dentro de alguna clase de experimento del gobierno?! Te encuentras oficialmente dentro de una pesadilla.

—¡Qué libro más raro! —gritas—. ¡He cambiado de idea! ¡Quiero terminar ya!

Como respuesta, dos objetos sobre el asiento del copiloto comienzan a brillar: el lanzador de granadas característico de Cooper Hawke y un traje aéreo plegado. ¿Cuál quieres utilizar?

SELECCIONA

37 Lanzador de granadas.

26 Traje aéreo.

TIRAS DE LA VID más baja. Parece lo bastante resistente. Te impulsas por la pared y...

¡ZIP!

La vid se enrosca alrededor de tu cintura y tira de ti hacia arriba. ¿Sabes por qué? ¡Porque es una vid! ¡Te están persiguiendo las vides! ¡¿Cómo se te ocurre confiar en una vid dentro de esta isla?!

La vid te balancea de atrás hacia delante unas cuantas veces y después te suelta. Sales volando por el aire y otra vid te atrapa. Esta te lanza hacia una tercera vid, que te lanza a otra más, que te lanza a otra más. Al fin, paras de retorcerte y dejas que las vides se diviertan un poco. Te lanzan alegremente por toda la cueva durante un rato más, hasta que la vid más cercana a la cascada te lanza hacia arriba y aterrizas en la tierra seca. ¿Ves? No ha sido tan...

Oh, oh. Parece que la supervid te está esperando.



LA VID SE LANZA primero hacia ti. Tira de tu pierna justo cuando aprietas el gatillo de tu lanzador de granadas.

¡BUUUM!

La granada explota cuando golpea el techo, lo cual provoca un derrumbe enfrente del lobo. Ya hay uno fuera de combate, ¡ahora solo falta el otro! Cargas una segunda granada mientras la vid te arrastra por el suelo. Por fin consigues cargar el arma y apuntas a la vid con ella. Pero, justo antes de que puedas apretar el gatillo, el segundo lobo te arranca el arma de las manos. A continuación, el lobo te sujeta por la camiseta. La vid trata de alejarte de él, pero al lobo se le da muy bien este juego. Es como una ronda final del juego de tirar de la cuerda, y tú eres la cuerda.

