

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

# ESCAPE

## ← ATRAPADO EN UN → VIDEOJUEGO

EL MISTERIO DEL CRUCERO INTERESTELAR



DESTINO

DUSTIN BRADY

# **ESCAPE**

**ATRAPADO EN UN**

# **VIDEOJUEGO**

**EL MISTERIO DEL CRUCERO INTERESTELAR**

**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. Mystery on the Starship Crusader*

© Dustin Brady, 2021

© de la traducción: Miguel Trujillo Fernández, 2022

Publicado originalmente en 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

Primera edición: octubre de 2022

ISBN: 978-84-08-26038-7

Depósito legal: B. 14.120-2022

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](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

# Comienza la aventura

**ESTE ES UN GRAN DÍA** para ti. Tal vez hasta sea un día colosal. Y, aunque nadie iría tan lejos como para decir que este es el mejor día de toda tu vida, seguro que está entre los veinte mejores.

Resulta que hoy había algo para ti en el buzón.

Qué locura, ¿verdad? No es tu cumpleaños. Tampoco eres lo bastante mayor como para recibir propaganda por correo. Y, sin embargo, aquí está: un pequeño milagro con tu nombre escrito en él. Le das vueltas al paquete. Es una caja de cartón sencilla, no muy diferente a los millones de cajas que reciben los adultos todos los días, solo que esta es especial porque es tuya.

¿Quién podría habértela enviado? ¿Tu abuela? ¿Un tío perdido hace mucho tiempo? ¿Tal vez algún villano?

¡Espera!

¡¿Y si es una bomba?!

Te llevas el paquete a la oreja, pero no está haciendo tictac. ¿Las bombas de verdad hacen tictac o eso solo pasa en las películas? Por supuesto, los villanos no suelen mandar explosivos a los niños, pero aquí estás, con un paquete dirigido a ti a pesar de que no es tu cumpleaños, así que

tampoco es que las reglas de la vida corriente se apliquen a este día, ¿verdad?

Finalmente, reúnes el valor suficiente para abrir la caja. Levantas las solapas con lentitud y haces una mueca. No explota nada; eso es una señal estupenda. Miras en el interior y te encuentras... con este libro.

El corazón te da un pequeño vuelco de decepción. Desde luego, los libros son mucho mejores que las bombas, pero tampoco molan tanto como cualquiera de las posibilidades que se te estaban pasando por la cabeza hace solo unos momentos: un videojuego, un lingote de oro, tecnología alienígena, etc. Abres el libro y de inmediato te ciega un destello de luz.

¡Tecnología alienígena! Retrocedes dando traspiés. Entonces, aparece el holograma de un hombre. Esta personita de quince centímetros lleva una camisa muy elegante con los dos botones superiores desabrochados, como si se creyera James Bond, salvo porque parece estar en muy mala forma como para interpretar a un superespía de Hollywood. Está sonriendo con la típica sonrisa que ponen los famosos cuando sorprenden a sus fans en televisión, lo cual te hace sentir un poco mal porque no sabes quién es.

—Hola —te saluda el holograma.

—Eh..., hola.

—Me llamo James Desmond Pemberton y me gustaría invitarte a jugar a un juego muy especial. No puedo contarte gran cosa sobre él, pero confía en mí cuando te digo que merecerá la pena. Si ganas, compartiré un gran tesoro contigo. Si pierdes, morirás.

Abres mucho los ojos y te acercas para cerrar de golpe el libro.

—¡Es broma! —dice el hombre—. ¡Es broma, es broma, es broma! Bueno, más o menos. Son cosas de videojuegos. Me gustaría poder explicarte más, pero esto es una grabación y casi se me ha acabado el tiempo. Si estás dispuesto a jugar, simplemente pulsa el «SÍ». Si no es lo tuyo, pues no pasa nada, colegui. Y, eh..., una cosa más...

El holograma se corta en mitad de la frase. En su lugar aparecen dos botones flotantes: «SÍ» y «NO». Miras fijamente los botones y después corres hasta tu ordenador. El día acaba de pasar de estar entre los veinte mejores a estar en el top 3.

Buscas a James Desmond Pemberton en internet. Resulta que es lo bastante famoso como para tener su propia página en Wikipedia, pero no tan famoso como para haber estado sonriendo de esa forma. Fundó una compañía tecnológica con un nombre aburrido hace diez años y después la vendió por un montón de dinero y, desde entonces, ya no ha hecho gran cosa. La única otra cosa de interés en la

página es una foto del señor Pemberton en sus días más esbeltos con un sombrero de Sherlock Holmes.

Hum, ese tal Pemberton tiene mucho dinero, la verdad. Pero ¿qué hay del juego? Buscas «Crucero Interestelar», el título del libro, y te encuentras con un videojuego llamado Persecución galáctica. No hay muchas cosas en internet sobre él porque lo abandonaron en las etapas iniciales del desarrollo. Hay algún arte conceptual, un tráiler hecho por los fans y...

Una única palabra que te deja paralizado.

Bionosoft.

Esa es la empresa que se metió en problemas por atrapar a la gente en los videojuegos, ¿verdad? Te das cuenta de que todo este asunto es muy muy real, y estás a punto de enfrentarte a la decisión más importante de tu vida en el día más importante de tu vida. ¿Quieres jugar al juego de Pemberton?

### SELECCIONA

**15** Sí.

**249** No.

**TRATAS DE PRESIONAR** el botón flotante del «SÍ», pero tu mano atraviesa tanto el botón como el libro. ¡Y ahora se ha quedado atrapada dentro!

—¡SOCORROOOO!

Tratas de sacudirte el libro de encima. Sin embargo, en lugar de aflojar el agarre, ese libro tan malrollero se traga aún más tu brazo. Se detiene durante un momento cuando llega hasta tu hombro y, después, salta y se traga tu cabeza. Caes en la oscuridad.

Después de girar tantas veces que ya no sabes ni dónde está arriba ni dónde está abajo, finalmente chocas contra el suelo. Bueno, en realidad no es que choques con nada; es solo que te paras. Tratas de abrir los ojos, pero no puedes. Tratas de mover la mano: tampoco. Hace frío. Estás cansado. Sabes que seguramente te habrás metido en un lío, pero ahora mismo no logras conseguir que te importe. Es que tienes mucho sueño. Muuucho sueeeño...

El tiempo pasa. Tal vez una hora. Tal vez un día. Tal vez una semana entera. Y entonces, de pronto... ¡CLIC! Una luz se enciende. La habitación se vuelve cálida. Abres los ojos de golpe y tus brazos comienzan a funcionar otra vez. Te quitas una máscara de la cara y das la vuelta para ver que está unida a un contenedor de metal con la etiqueta «HIPERSUEÑO». ¿Hipersueño? ¿Eso significa que estás a bordo de una nave espacial? Te sientas y miras a tu alrededor.

Si esto es una nave espacial, no se parece a ninguna que hayas visto en las películas. Sí, la habitación tiene paredes blancas de metal. Estás tumbado en una cama con una de esas delgadas mantas espaciales reflectantes que usan los astronautas. Hay artilugios parpadeantes como los de Star Trek por todas partes. Pero también hay basura por todas partes. El suelo está lleno de envoltorios de caramelos, ropa sucia y fruta a medio comer. Aquello no parece demasiado futurista.

*¡CRRRO... FIIIIII!*

Das un respingo cuando oyes el sonido. En la cama que se encuentra al otro lado de la habitación hay un bulto bajo la manta espacial que está roncando como si se estuviera ahogando con un ratón. Te pones en pie con lentitud para poder apagar las luces de nuevo y dejar que tu compañero de habitación duerma en paz. Entonces es cuando descubres una nueva emergencia: tus pies son verdes.

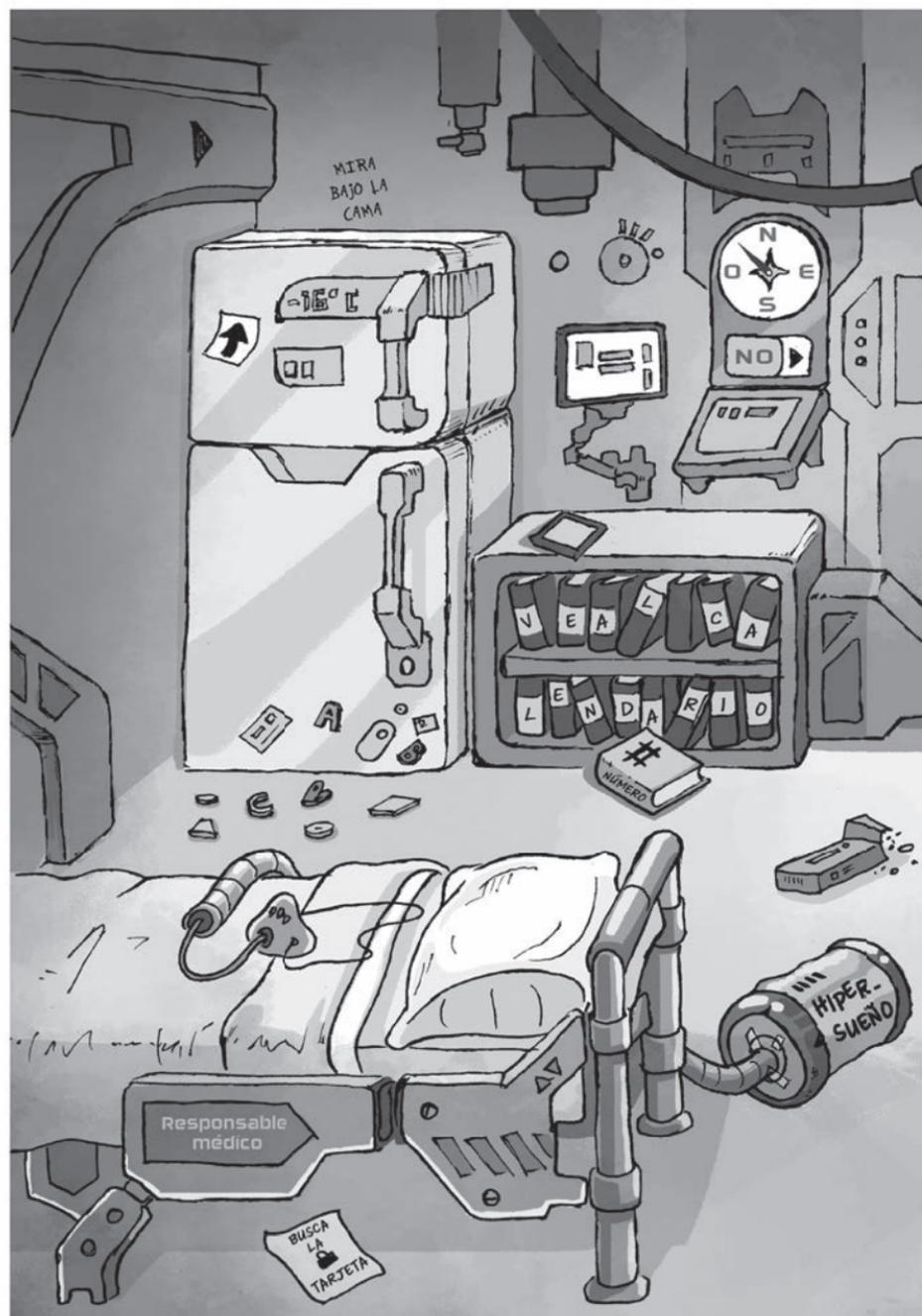
¿Eres un alienígena?! Estiras el brazo para verte mejor y te das cuenta de que llevas una bata de laboratorio. También te fijas en una placa de identificación.

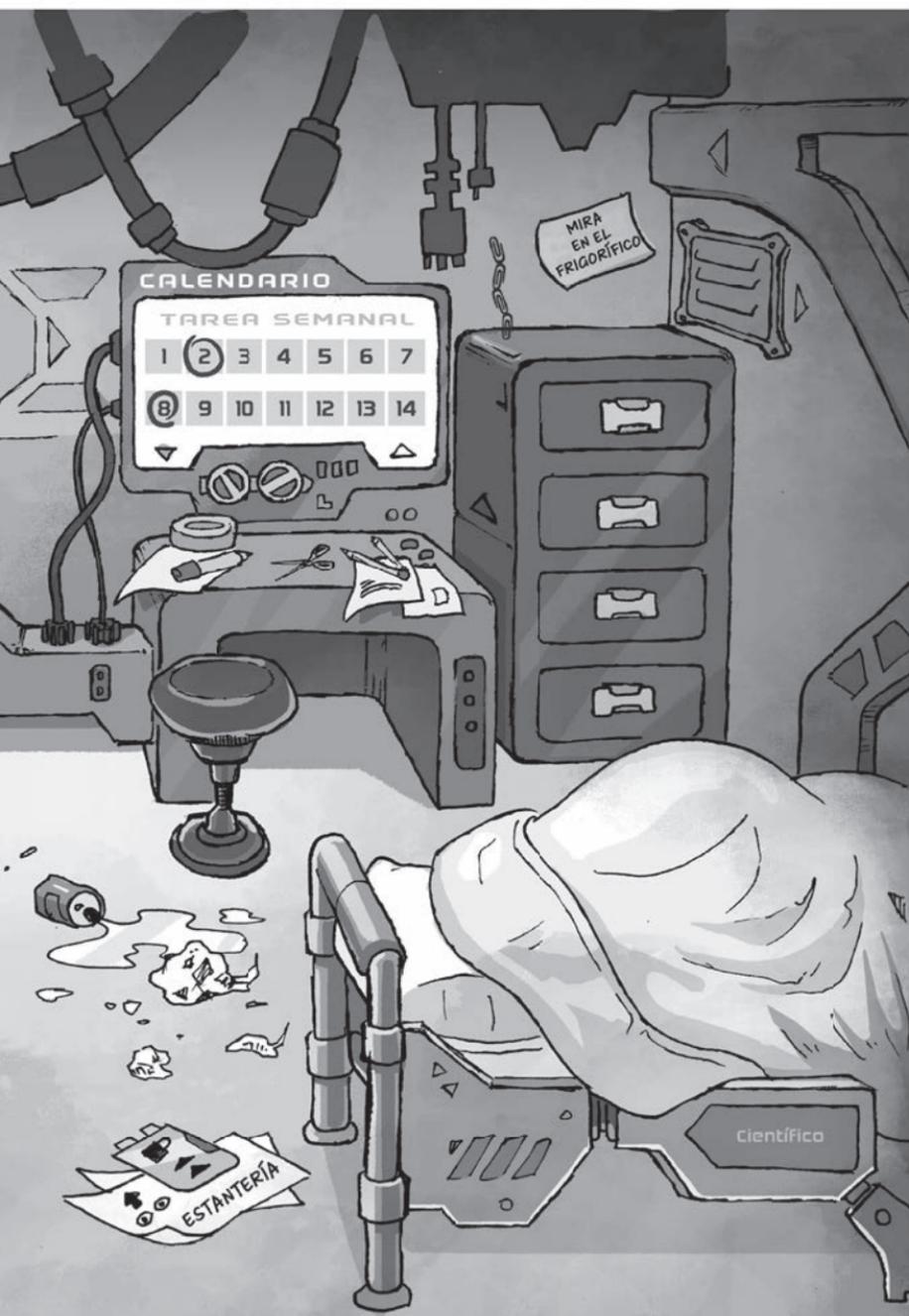


¿Eres un lagarto? ¡¿Con pelo?! Tienes que averiguar lo que está pasando. AHORA. Tiras de la puerta y te encuentras con que está cerrada, de modo que te pones a registrar la habitación en busca de una llave. En lugar de eso, encuentras una nota.

PARA ESCAPAR DE ESTA HABITACIÓN,  
MIRA EN EL RINCÓN SOBRE LA CÓMODA

*Pasa la página y sigue las pistas a través de la habitación hasta que encuentres el camino para escapar.*





**ARREGLAR LA NAVE** parece un trabajo abrumador, pero Murp está dispuesto a cumplir la tarea. Consigue que todo el mundo participe y comienza a hacer reparaciones a una velocidad increíble.

—Llave inglesa —dice con la cabeza debajo de los controles de la cabina, y la princesa le entrega una llave inglesa—. Ilumíname aquí. —Mueves la linterna hacia su lado izquierdo. Murp señala a CLIVE y después señala hacia arriba. CLIVE enciende un interruptor—. El destornillador. —Maddie le entrega un destornillador plano—. ¡Maddie!

—¡Has pedido un destornillador! —protesta Maddie.

—¡Pero necesito uno de estrella!

—¡Pues entonces pide un destornillador de estrella!

—¡No!

—¡Hazlo!

—Dame el destornillador de estrella —le pide Murp con los dientes apretados.

—No hay ninguno.

—Entonces, ¿por qué has...? ¡AY!

Murp se golpea la cabeza cuando trata de levantarse. Se la frota mientras examina la caja de herramientas.

—Tenía razón, ¿verdad? Dilo, Matt.

—¡Tienes que llamarme Murp dentro del juego!

—Vale, Murp dentro del juego.

Murp se marcha furioso a buscar el destornillador. Cuando se va, Maddie le lanza una mirada de soslayo a CLIVE y después se quita el mono holgado que lleva.

La princesa Palita la observa con suspicacia.

—¿Demasiado grande?

—Demasiado calor.

—¿Por qué no era de tu talla?

Maddie aparta la mirada.

—Ya te lo contaré después —murmura. La princesa camina en dirección al uniforme, y entonces Maddie se acerca de un salto para impedirle pasar—. Tenemos que hablar de esto después —sisea. La princesa Palita trata de pasar a la fuerza junto a Maddie, pero, cuando lo hace, Maddie le quita la pistola de rayos y la apunta con ella—. He dicho que ya hablaremos de esto más tarde.

Apuntas a Maddie con tu propia pistola de rayos. Por supuesto, no vas a dispararle de verdad, pero tienes que impedir que dispare a la princesa.

—No es a mí a quien deberías disparar —te susurra Maddie.

Entonces, sus ojos se dirigen hacia CLIVE.

¿Qué vas a hacer?

### SELECCIONA

**44** Dispara a las luces.

**38** Dispara a CLIVE.

**MURP SEÑALA UNA GRÚA** que hace girar un imán gigante.

—Puedo hackear ese electroimán, pero necesito un clip de papeles.

—¿Tú también eres un hacker?! —exclamas.

—No es hackeo al estilo friki. Es hackeo al estilo MacGyver.

No tienes ni idea de quién o qué es un MacGyver, pero tienes ganas de descubrirlo. Le entregas a Murp un clip que sacas de tu bata de laboratorio y después lo sigues a través de la habitación. Murp se esconde detrás de un panel de control, quita unos cuantos cables y después comienza a trastear por ahí con el clip. Finalmente, se dirige hacia ti.

—Toca el botón.

—¿Este?

Aprietas el primer botón que te encuentras.

*¡BRAAANG! ¡BRAAANG! ¡BRAAANG!*

Suena una alarma y unas luces comienzan a dar fogonazos. Las ranas alienígenas musculosas se ponen en posición de firmes. Murp se agacha todavía más y gruñe:

—El otro.

*¡WIIIRR!*

Cuando aprietas el botón, el electroimán comienza a girar, cada vez más rápido, hasta que al final se está agitando fuera de control.

—¡Te he dicho que solo tenías que tocarlo! —dice Murp.

—¡Eso he hecho! ¡El MacGruber ese lo ha roto!

*¡CLANG! ¡CLANG! ¡CLING! ¡CLANG!*

El electroimán comienza a atraer todos los objetos de metal que no están fijados a algo, incluidos los barriles de fango verde. Las ranas musculosas están poniéndose ya nerviosas. Aprietas los botones hasta que encuentras uno que invierte la polaridad del electroimán.

*¡KABUUM!*

Todo lo que tenía sujeto el imán sale disparado de pronto contra la habitación. Los barriles de fango explotan, volando un buen pedazo del Crucero Interestelar. Probablemente eso no venga muy bien para tus esperanzas de huida a largo plazo, pero es la distracción perfecta para que te internes con profundidad en la nave enemiga. Corres a través de los pasadizos de la nave hasta que te encuentras

con otro grupo que está corriendo en dirección contraria.  
¡Son CLIVE y la princesa Palita!

**VE A LA**

P. 112



—**iPRINCESA PALITA!** —dices.

La princesa Palita se gira hacia ti con esa mirada de la muerte que solo las madres son capaces de hacer.

—¿Qué? —te espeta.

—Siempre es la persona que menos sospechas, ¿verdad? —le preguntas—. Durante todo este tiempo, nadie ha dicho ni una sola palabra negativa sobre la princesa.

—No es graciosa, y me cae mal —interviene Ice Maverick.

Ignoras a Ice y continúas con tu argumentación.

—La princesa Palita sabe todo lo que hay que saber acerca de los misterios, así que sabe cómo esquivar las sospechas. Es la traidora perfecta.

—Vamos a ver si lo entiendo —dice ella—. Tu evidencia de que soy la traidora es que no hay ninguna evidencia de que soy la traidora. ¿Es eso?

—Eh, sí, eso creo.

Dicho así, la verdad es que suena un poco ridículo.

—Entendido. —La princesa se gira hacia Tajón—. ¿Qué dice tu querido ordenador que va a ocurrir ahora?

—Dice que ha sido una acusación falsa.

—No me digas.

—Y dice que estamos a cinco segundos de que nos golpee un asteroide.

—Odio los videojuegos.



**LEVANTAS LA MIRADA** hasta la rejilla de ventilación después de leer la última nota y examinas tus manos de lagarto. ¿De verdad puedes subir hasta ahí arriba? Pruebas con un dedo y, efectivamente, ¡se pega a la pared! ¡Qué pasada! Subes hasta la rejilla de ventilación, la quitas y te metes en su interior.

El conducto es un poco estrecho y su interior está un poco pegajoso, cosa que prefieres no pensar, pero consigues deslizarte por él hasta que acaba en otra rejilla de ventilación. Le das patadas hasta que cae al suelo y después asomas la cabeza. Parece otra habitación. El techo tiene pinta de ser reflectante. Con suerte, tus dedos pegajosos también puedan pegarse a...

¡SLIM!

—¡AAAH!

Un rayo láser rebota contra el techo a unos centímetros de tu cara, y entonces oyes un grito debajo de ti. Eso te sobresalta tanto que pierdes el agarre y te caes. Por suerte, tu cola de lagarto te deja retorcerte en mitad del aire, así que aterrizas sobre tus pies. Tienes delante a una criatura pequeña y peluda con un cinturón de granadas que le cruza el pecho, saltando de dolor.

—¡Deja de dispararme! —grita la criatura.

—Quería disparar al lagarto —dice una voz más profunda detrás de ti.

Te das la vuelta y te encuentras con un astronauta alto que lleva una máscara reflectante y una armadura blanca de la cabeza a los pies. Tiene suficientes armas sujetas al cuerpo como para enfrentarse él solo a un ejército alienígena. En este momento te está apuntando al pecho con una de esas armas, una pistola láser. Levantas las manos.

—¿Va a ponerse bien?!

El soldado astronauta ignora tu pregunta para hacerte él una.

—¿Y tú quién eres?!

—¡Iz! —Señalas la placa de tu pecho—. ¡Soy el doctor Iz! ¡Soy parte de la tripulación!

—No es verdad. Entré en este juego hace una semana y no te he visto ni una sola vez. Tú nos has encerrado aquí, ¿verdad?

—¡Tenía una máscara de hipersueño!

El soldado da un paso amenazante hacia ti.

—¿Hipersueño? Yo nunca he estado en hipersueño. —Mira por detrás de ti—. ¿Tú has estado en hipersueño, Tajón?

—¿Podemos hacer algo con mi pie, por favor?! —suplica la criatura.

El soldado te sujeta bruscamente y escarba en tu bata de laboratorio hasta encontrar un vial verde y, después, se lo arroja a la criatura.

*¡ZING!*

El vial sana a la criatura con un destello. Después, el soldado te clava la pistola láser en el estómago.

—Comienza a hablar, doctor.

La cabeza te está dando vueltas.

—Vale, ¿cómo has hecho eso?

—Esto es un videojuego —responde el soldado en un tono que te hace sentir la persona más estúpida del mundo—. Estaba bastante seguro de que un doctor iba a llevar pociones curativas en un videojuego.

—Entonces, ¿de verdad estamos dentro de un videojuego? —preguntas.

—¿Normalmente eres un lagarto?

—Normalmente soy un chaval.

—Entonces, sí, de verdad estamos dentro de un videojuego.

—Pero si esto es un juego y estamos en la misma nave, entonces estamos en el mismo equipo, ¿verdad? —Hablas con lentitud para calmar a ese psicópata lo suficiente como para que deje de clavarte el arma en el estómago—. ¿Por qué no comenzamos presentándonos? Yo me llamo...

—¡NO LO DIGAS! —El soldado te clava el arma todavía más—. ¡Solo usamos los nombres que tenemos dentro del juego! Así las cosas serán más fáciles cuando tengamos que empezar a matarnos.

—¿¿Cuando empecemos a QUÉ?!

—Nadie va a matar a nadie —dice la criatura. Camina entre el soldado y tú y estira una pata—. Soy Tajón. Tejón Tajón.

Le estrechas la pata, agradecido de encontrarte con alguien que no quiera dispararte. A pesar de que lleva suficientes explosivos encima como para hacer que explote la luna, esa adorable criatura podría pasar por uno de los muñecos de peluche de tu hermana. De pronto te das cuenta de cuál es la inspiración para el diseño del personaje de Tajón.

—¿Se supone que eres como Rocket, el mapache de Marvel?

—No sé de qué estás hablando, pero yo soy un tejón, no un mapache.