



— MÉLANIE VIVES —  
— RÉMI PRIEUR —

# L'INFORMATICO PAZZO

VIAGGIA NEL FUTURO E SALVA  
IL MONDO DALL'ATTACCO HACKER!

ILLUSTRAZIONI DI  
**EL GUNTO**



DAI 9 ANNI

The Erickson logo, consisting of a red square with a white square inside, followed by the word 'Erickson' in a white, serif font.

**PLAYSCAPE**

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

Libri e giochi per allenarsi con  
le discipline e potenziare le  
abilità logiche

MÉLANIE VIVES E RÉMI PRIEUR

# L'INFORMATICO PAZZO

Grazie all'aiuto del tuo fedele robot DZ13 sei stato appena teletrasportato nel 2394! Un anno in cui uno scienziato pazzo ha creato un potente virus informatico con cui vuole bloccare il mondo intero... Ancora pochi istanti e sarà troppo tardi.

La tua missione: localizzare e distruggere il virus, fuggire dal centro ricerche scientifiche prima della chiusura della finestra spaziotemporale.



I materiali della serie **PLAYSCAPE** allenano i bambini e i ragazzi sui contenuti delle discipline in modo divertente e avventuroso. Ispirandosi agli enigmi dell'«Escape Room», potenziano al contempo le abilità logiche, il pensiero laterale e il ragionamento.

Il libro può essere «giocato» **da soli o in gruppo**: in caso di utilizzo cooperativo, si vince o si perde tutti assieme.



LOGICA, OSSERVAZIONE e DEDUZIONE



DAI 9 ANNI



1+ GIOCATORI



9 788859 026167

€ 9,90

## CHE COS'È UN ESCAPE GAME?



Di sicuro avrai già sentito parlare del fenomeno *escape game*. Si tratta di un gioco di fuga dal vivo, che consente di mettersi nei panni di un rapinatore di banca, o di un agente segreto incaricato di salvare il mondo... Il concetto è semplice: tu e la tua squadra vi trovate rinchiusi in una stanza da cui dovete fuggire perlustrando i luoghi, risolvendo enigmi, facendo scattare congegni... Il tutto in meno di un'ora.

Il gioco si rivolge a ogni tipo di pubblico, in famiglia o tra amici, e non richiede competenze specifiche preliminari. Ogni enigma mette alla prova le capacità logiche e lo spirito di squadra. La chiave delle soluzioni risiede nell'osservazione, nella cooperazione e nella condivisione tra partecipanti.

I primi *escape game* sono usciti nel 2005. All'inizio si svolgevano in video, sul computer. Ogni partecipante incarna un personaggio intrappolato in una stanza chiusa a chiave. Passo dopo passo, il ritrovamento di vari oggetti permette di sbloccare mobili e scrigni, fino all'apertura della porta di uscita.

Nel 2007, in Giappone, gli *escape game* sono stati adattati per la prima volta a una vera scenografia, all'interno di una stanza reale. Nel 2011 questa versione è arrivata anche in Europa e dal 2015 in Italia, conquistando l'intero Paese: oggi da noi esistono centinaia di *escape room*, con decine e decine di scenari diversi.

## ADESSO TOCCA A TE!

Fra pochi istanti dovrai risolvere una serie di enigmi. Non dimenticare le regole:

### PRONTI, VIA!

Lo scopo è di portare a termine la missione nel minor tempo possibile. Scegli il tuo livello di difficoltà.



**Principiante:** se è la prima volta che giochi a un *escape game*.



**Intermedio:** se hai già partecipato almeno una volta a un *escape game*, dal vivo o in forma di libro.



**Avanzato:** se di *escape game* ne hai già sperimentati tanti!

Fai partire il conto alla rovescia non appena sarai a pagina 6. Inutile dire che, se vuoi, puoi anche giocare senza alcun limite di tempo.

### PRENDI APPUNTI

Non avventurarti tra gli enigmi senza il kit dell'*escape gamer*: una gomma e una matita ben temperata.

Scrivi, cancella ed esplora ogni parte di questo libro. Vedrai, ti servirà.

### AGUZZA LA VISTA

Le pagine con i numeri nella cupoletta verde non si voltano al solito modo, ad esempio passando dalla 11 alla 12 e così via. È solo aguzzando la vista e risolvendo i vari enigmi che scoprirai il numero di pagina dove si svolge la sfida successiva. Non sfogliare questo libro a caso: ogni volta dovrai andare solo alla pagina indicata dalla soluzione trovata.

Se invece capiti su una pagina che ha un'**orecchia** nell'angolo in basso, vuol dire che puoi leggerne un'altra: la successiva se a essere ripiegato è l'angolo destro, la precedente se è il sinistro.

## CONTROLLA LE RISPOSTE

Quando pensi di avere risolto un enigma, controlla la tua risposta! Corri a pagina 42 e chiedi al tuo fedele compagno, il robot DZ13, di aiutarti a leggere il **diagramma di controllo**.



## CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Il robot DZ13 è qui per aiutarti. Prima di partire per la missione, ti ha dotato di alcuni **oggetti** importanti per risolvere certi enigmi. Svelto, vai a ritagliarli a pagina 43.

## SERVE AIUTO?

Tra una sfida e l'altra, sei tu a comandare il gioco. Se non riesci a superare un enigma, puoi chiedere a DZ13 di fornirti qualche **indizio** (da pagina 32 a 35, in arancione) o l'intera **soluzione** (da pagina 36 a 41, in viola). Al contrario delle pagine con gli enigmi, quelle con i suggerimenti seguono il normale ordine numerico: per ogni pagina, troverai sempre uno o più indizi e la soluzione completa. Ad esempio, se incappi in un intoppo a pagina 26, vai a leggere gli indizi corrispondenti a quella pagina.

Non sentirti mai in imbarazzo a scartabellare fra gli indizi. Ricorda: fanno parte del gioco. Consultarli è normalissimo, proprio come in un *escape game* dal vivo.

## Indice

- Comincia l'avventura → p. 6
- Indizi → p. 32
- Soluzioni → p. 36
- Diagramma di controllo → p. 42
- Cassetta degli attrezzi → p. 43





## PRONTI, VIA!

Ciao!

Adesso fai parte dei reparti d'élite dell'agenzia spaziotemporale Y, in quanto specialista per le missioni a rischio. L'agenzia può convocarti in qualsiasi momento per inviarti sul campo e cambiare il corso degli eventi. C'è un feroce attacco nemico da fermare nel 1917? Un evaso da riacciuffare nel 1541? Un amuleto magico da recuperare in piena preistoria? Mandano sempre te!

Per fortuna, l'agenzia Y non ti fa partire mai in solitaria. Il tuo fedele robot DZ13 ti accompagna sempre dappertutto. Grazie a lui, e alla sua finestra spaziotemporale, sei in grado di viaggiare nel tempo. Attenzione però: DZ13 non può mantenere aperta la finestra spaziotemporale troppo a lungo, perciò ogni volta devi raggiungere l'obiettivo il più in fretta possibile.

La missione di oggi ti condurrà nel 2394. Un anno in cui a comandare è un certo Snarf, uno scienziato pazzo deciso a bloccare i computer di tutto il mondo tramite un potente virus informatico... Il malware è già operativo: da un momento all'altro sarà troppo tardi! Devi localizzare e distruggere il virus manomettendo gli apparecchi di Snarf, poi fuggire prima che l'informatico pazzo si accorga della tua presenza nel suo centro ricerche scientifiche.

**Presto, gira pagina!**

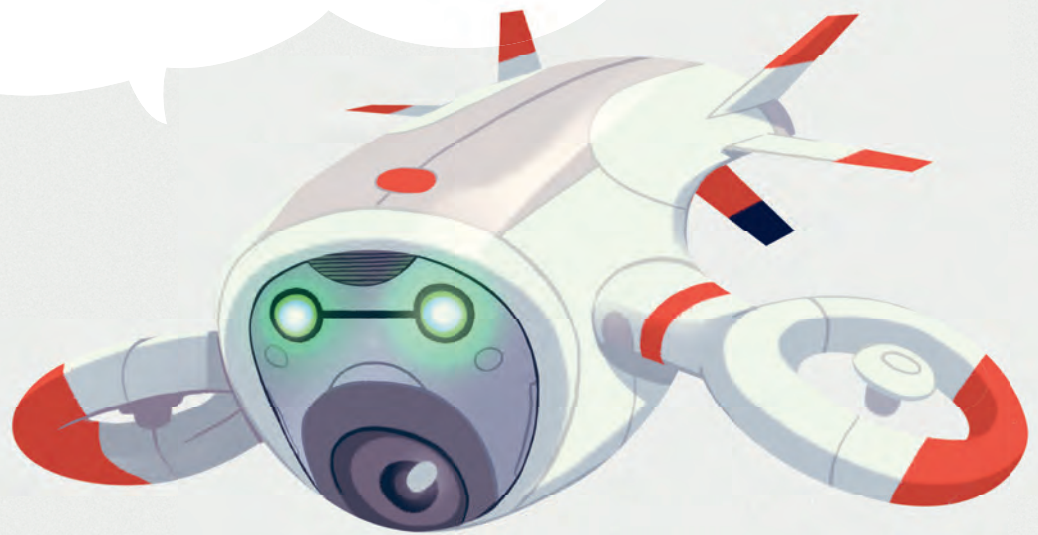


## LO SAPEVI?

Lo **hackeraggio**, o «pirateria informatica», è il mestiere degli hacker. Gli hacker sono esperti di informatica, in grado di identificare i punti deboli di un programma, di un gioco o di un sito web, così da sottrarvi informazioni o da provocare, ad esempio, un blocco informatico. Ma non tutti gli hacker sono mossi da cattive intenzioni. In questa missione il tuo compito è quello di hackerare il sistema informatico di un professore pazzo, ma per una buona causa: impedirgli di distruggere i computer di tutto il mondo!

**H**ai riparato il drone, bella mossa! Si tratta di un vecchio addetto alla sicurezza, quindi conosce benissimo il covo del professor Snarf. Per ringraziarti, ti spiega in quale direzione andare per arrivare nella camera dei virus informatici: devi attraversare «l'anticamera delle stelle»... Vi si accede attraverso un'unica porta. Ma quale?

**LA PORTA DI ACCESSO AL VIRUS NON SI  
TROVA SUBITO A DESTRA DI UNA PORTA BIANCA.  
NON SI TROVA SUBITO A SINISTRA DI UNA PORTA  
SU CUI È AFFISSO UN SEGNALE DI PERICOLO.  
NON HA LA MANIGLIA A DESTRA.  
NON HA UN OBLÒ ROTONDO.**



**LA TUA SOLUZIONE**

.....





24

19

31

10

29

20

27

22

14

## INDIZI

Gli indizi sono raggruppati per ordine di pagina, non di risoluzione degli enigmi. Se hai bisogno di una spintarella, leggi quelli sotto il numero di pagina dove hai trovato un intoppo.

### PAGINE 8-11

**INDIZIO 1:** Non dimenticare: un'orecchietta nell'angolino in basso ti consente di andare alla pagina successiva, o precedente!

**INDIZIO 2:** Il lettore di impronte digitali che si trova a pagina 9 ha conservato in memoria l'ultima impronta usata per aprire la porta d'ingresso. DZ13 ha registrato le impronte di chi lavora negli impianti in questo momento: le trovi alle pagine 10-11. Una dev'essere per forza identica a quella indicata dal lettore! Sarà questa a permetterti di aprire la porta.

**INDIZIO 3:** DZ13 ha analizzato le impronte



L'impronta identica a quella del lettore è la 17, la 22 o la 26.

**INDIZIO 4:** Sei hai trovato l'impronta identica a quella indicata dal lettore, non perdere nemmeno un istante! Tieni a mente il numero a cui corrisponde e verifica la tua risposta sul diagramma di controllo di DZ13, a pagina 42!

### PAGINE 12-13

**INDIZIO 1:** La scienziata ha manovrato le manopole una dopo l'altra, probabilmente seguendo l'ordine alfabetico, e le ha girate nel senso delle lancette di un orologio.

**INDIZIO 2:** Quando una delle manopole viene girata, a ogni tacca emette un rumore metallico: sono i «cling» registrati da DZ13! Basandoti su questa registrazione, potrai ricavare il codice a tre cifre con cui aprire la porta blindata.

**INDIZIO 3:** Mentre la scienziata girava la manopola contrassegnata con la «A», DZ13 ha registrato otto «cling». Per puntare la manopola in modo corretto, dovrai quindi girarla di otto tacche nel senso delle lancette di un orologio. Così facendo, vedrai che la manopola A punta sullo 0! A questo punto ti restano da regolare solo le manopole B e C.

**INDIZIO 4:** Pensi di aver trovato il codice a tre cifre con cui aprire la porta? Non dimenticarti di verificare la risposta sul diagramma di controllo di DZ13 a pagina 42!

# SOLUZIONI

Le soluzioni sono raggruppate per ordine di pagina, non di risoluzione degli enigmi. Se vuoi conoscere una risposta, cercala sotto il numero della pagina dove hai trovato l'intoppo.



## PAGINE 8-11

Tra le impronte digitali registrate da DZ13, una sola è identica a quella conservata in memoria dal lettore: si tratta della numero **26**.



13



31



17



20



29



22



18



26



28



15

Per usare questa impronta sul lettore che regola l'apertura della porta, corri più veloce che puoi a pagina 26! Il seguito dell'avventura ti attende!