

IBRIS | We know books  
Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
TRENTI, NICHOLAS

**Escape game : pierdut în mega game** / Nicolas Trenti ;  
trad. din lb. franceză: Aurelia Ulici. - București :  
RAO Distribuție, 2021  
ISBN 978-606-006-680-4

I. Ulici, Aurelia (trad.)

793.7

**RAO DISTRIBUȚIE**

Str. Bârgăului nr. 9-11, sect. 1, București, România  
www.raobooks.com  
www.rao.ro

*Escape Game: Perdu dans Mega Game*

© Larousse 2019

**Director:** Carine Girac-Marinier

**Director editorial:** Antoine Caron

**Director artistic:** Uli Meindl

**Concepția grafică:** Sophie Rivoire

**Tehnoredactare:** Nord Compo

**Ilustrații:** Guillaume Boutanox

**Producție:** Marlène Delbeken

© RAO Distribuție, 2021

Pentru versiunea în limba română

2021

ISBN: 978-606-006-680-4

Toate drepturile de reproducere și reprezentare integrală și parțială, prin orice mijloace existente, a nomenclurii sau/și a textelor, aparțin editorului și sunt strict interzise.

BUZUNAR  
**ESCAPE GAME**

**PIERDUT  
IN  
MEGA  
GAME**

**Nicolas Trenti**

Traducere din limba franceză  
AURELIA ULICI



MISIONE:

Pierdut în Mega Game

LIBRIS

We know  
books

SALA S1



**CAMERA  
LUI TOM**

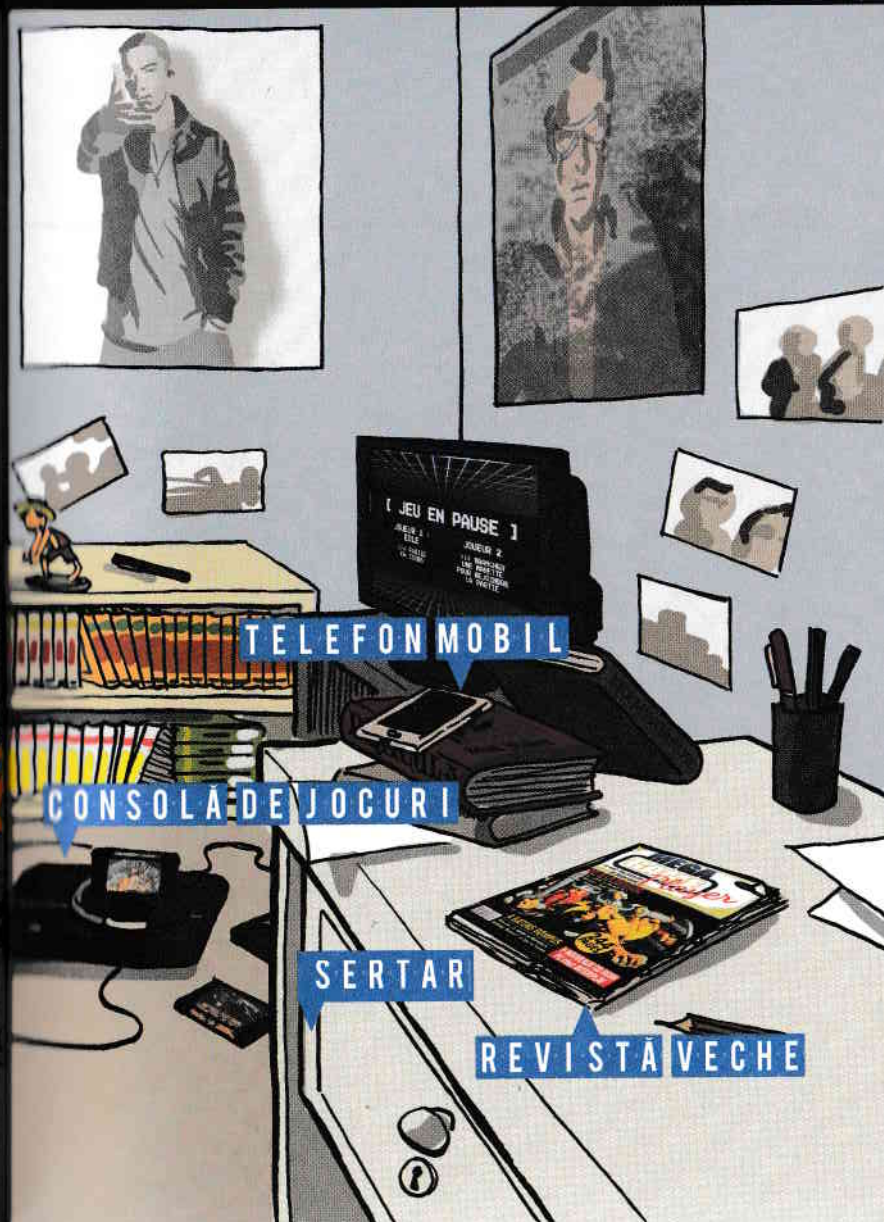


MISIUNE:

Pierdut în Mega Game

We know  
books

# SALA S1 - CAMERA LUI TOM



TELEFON MOBIL

CONSOLĂ DE JOCURI

SERTAR

REVISTĂ VECHĂ

## Camera lui Tom

Cu acordul părinților lui cercetezi din nou camera lui Tom.

Camera, de vreo zece metri pătrați, este scăldată în lumina care provine de la o fereastră în acoperiș. Pe pereții zugrăviți în albastru, Tom a agățat mai multe postere cu muzicienii lui preferați și fotografiile ale grupului vostru de prieteni. Porțiunea de perete din spatele patului, acoperită cu vopsea negru-ardezie, îi permite lui Tom să dea frâu liber talentelor sale artistice. În fiecare săptămână desenează un nou graffiti cu cretă, înnoind decorul camerei conform dispoziției de moment. Când ai venit ieri-seară, ai remarcat imediat un desen inedit, reprezentând consola MEGA GAME descoperită în pod.

Privești în jurul tău. La recomandarea expresă a poliției, din ajun nimic nu s-a mișcat în încăperea. **CONSOLA DE JOCURI** continuă să fie branșată și aceeași imagine a rămas încremenită pe micul televizor din fața patului. Rămâi convins că vechea consolă ascunde un secret: va trebui să-i arunci o privire ceva mai târziu.

Continui să explorezi camera și rămâi mai mult timp lângă biroul lui Tom. Mai multe cărți împrumutate ieri de prietenul tău de la biblioteca școlii sunt puse teanc pe mobilă: *Insula misterioasă* de Jules Verne, *Dracula* de Bram Stoker, *Seria roboșilor* de Isaac Asimov... În vârful teancului descoperi

**TELEFONUL MOBIL** al lui Tom, un smartphone destul de nou de care nu se desparte niciodată. E clar, prietenul tău nu poate fi prea departe!

Pe birou, observi și o **REVISTĂ VECHĂ** dedicată consolei MEGA GAME. Răsfoiești repede revista lunară: având în vedere hârtia îngălbenită de timp, este vorba despre o altă vechitură găsită de Tom în pod.

Privirea ți se oprește în cele din urmă asupra **SERTARULUI** biroului. Știi că Tom îl folosește de obicei ca să-și aranjeze documentele personale și obiectele la care ține în mod deosebit. Dacă vrei să afli mai multe despre dispariția prietenului tău nu încapă îndoială că ar trebui să vezi ce se ascunde în sertar.

Cercetarea ta în camera lui Tom s-a terminat, ai inventariat toate elementele care te-ar putea ajuta în investigațiile tale. Iei o foaie de hârtie și un creion de pe birou ca să notezi toate obiectele pe care le ai la dispoziție, precum și întrebările la care va trebui să răspunzi în timpul aventurii tale.

Nu uita să completezi lista de obiecte și tabelul **Decriptări** pe măsură ce faci descoperiri!



## FOAIA DE PARCURS

Dacă este vorba despre prima ta aventură și dacă ai nevoie de puțin ajutor la început, nu ezita să citești paginile următoare care îți vor călăuzi primii pași.

Dacă ești deja familiarizat cu tehnica jocului și dacă regulile nu mai au niciun secret pentru tine, te poți lipsi de introducere și poți începe singur!

### Primii pași...

Descoperind o sală nouă, este important să privești atent diferitele obiecte pe care le ai la dispoziție, căci sunt adesea o sursă de indicii importante.

În cameră, consola îți trage imediat atenția. Trebuie deci să alegi să combini acțiunea a EXAMINA cu obiectul **CONSOLA DE JOCURI**. Pentru asta te vei folosi de tabelul Decodor și vei vedea care este numărul combinației la intersecția dintre coloana consolă de jocuri și rândul a EXAMINA (sau între rândul consolă de jocuri și coloana a EXAMINA: funcționează în ambele sensuri). Găsești acolo numărul 1990.

Te raportezi la combinația 1990 din capitolul Decriptări al cărții și poți descoperi acolo rezultatul acțiunii tale:

### → 1990

Examinezi consola de jocuri despre care ți-a vorbit Tom prin SMS. Într-adevăr, este o vechitură! Un model care

trebuie să aibă mai mult de douăzeci și cinci de ani, cu totul depășită astăzi din punct de vedere tehnologic. Dar această marcă de console, MEGA GAME, se află la originea celor mai importante povești de jocuri video. Unii eroi digitali creați în epoca aceea continuă să dea succesul consolelor din zilele noastre (fără îndoială cu o rezoluție și o fluiditate mult mai mare).



Consola lui Tom este conectată la televizorul care a rămas deschis din ajun:



Pe ecran citești: „Jucător 1: Eole“. Eole? Dar acesta este pseudonimul lui Tom când joacă jocuri video! Asta înseamnă că prietenul tău începuse o partidă înainte de a dispărea? Într-adevăr, maneta nr. 1 este bransată la consolă. Îți amintești că această consolă se vindea cu două manete. Unde naiba poate fi a doua manetă?

Dacă joci cu telefonul mobil, poți obține aceleași rezultate ca în carte. De exemplu, selecționând mai întâi acțiunea A EXAMINA, apoi obiectul **SERTAR**: vei descoperi direct pe ecran rezultatul acțiunii tale.

Te întrebi atunci unde a putut pune Tom maneta. Poate în sertarul biroului său? Decizi deci să **DESCHIZI SERTARUL**: te uiți la cifra care se află la intersecția coloanei **sertar** și rândul **DESCHIDE**. Vezi atunci că trebuie să te duci la combinația **8075**:

### → 8075

Încerci să deschizi sertarul biroului, dar nu e nimic de făcut, este încuiat cu cheia! Broasca nu pare foarte solidă. Dacă ai avea un ac sau o mică tijă metalică cu siguranță ai putea să-l deschizi!

Trebuie să continui să cercetezi camera ca să găsești un instrument care să te ajute să deschizi sertarul. Și dacă ai arunca o privire în revista veche? Acțiunea A **EXAMINA REVISTA VECHĂ** te trimite la combinația **6967** din **Decriptări**:

### → 6967

Este vorba despre o revistă veche cu hârtia îngălbenită, care datează probabil din anii 1990 și care se numește *MEGA GAME Player*. Este în totalitate dedicată consolei de jocuri MEGA GAME. Coperta prezintă cuprinsul: articole despre istoria consolei, teste pentru jocuri noi, trucuri și artificii... Poate conține niște informații interesante?



Ții cu orice preț să citești revista. Conține probabil informații interesante. **DESCHIZI REVISTA VECHĂ** mergând la combinația **3967**:

### → 3967

Începând să răsfoiești revista, descoperi **DESENELE** făcute de prietenul tău (poți scrie **desene** alături de simbolul **■** al **Decodorului sălii SI**). Poate că Tom și-a lăsat