



La amenaza invisible y Las puertas de Lúa

Dos nuevos “escape book” de Iván Tapia

¿CONSEGUIRÁS SALIR DE ESTOS LIBROS?

Tras el éxito de *El secreto del Club Wanstein*, el primer libro basado en los escape roms publicado hace unos meses, Iván Tapia vuelve con dos nuevos libros basados en este fenómeno: *La amenaza invisible* y para los niños, *Las puertas de Lúa*.

Dos libros que invitan a desvelar desafíos, resolver los enigmas y escapar.

Dos “escape Books” absolutamente interactivos, para resolver de manera individual o en grupo, con límite de tiempo o no.

Entrar es fácil. Lo difícil es salir.

Estos no son libros al uso; son un juego de escape en el que tienes una importante misión que cumplir. Y para conseguirlo, deberás poner a prueba tu ingenio y resolver enigmas de toda clase que hacen de esta lectura una experiencia adictiva e incomparable en la que tú eres el auténtico protagonista.

¿Aceptas el reto?



¿Qué son los juegos de escape?

Los juegos de escape son experiencias en las que los participantes deben poner a prueba su inteligencia, habilidad, observación y creatividad para resolver una misión.

En un **escape book** la experiencia se lleva al papel: no se explica cómo el protagonista resuelve un acertijo. En un escape book, el auténtico protagonista es el lector, que debe dar respuesta a los retos que se le proponen si quiere saber por dónde continuar leyendo, ya que los capítulos del libro están desordenados.

De qué van estos libros

EL AUTOR, IVAN TAPIA, NOS LO CUENTA:





PARA LOS ADULTOS... LA AMENAZA INVISIBLE

Candela Fuertes está en horas bajas: su lucha contra el poderoso Club Wanstein ha minado su credibilidad como periodista. Corroída por la sed de venganza, decide recurrir a las únicas personas que pueden ayudarla en una causa que ya parece perdida: los Orwellianos, un grupo que no repara en medios para destapar escándalos. Pero llegar a ellos implica transitar un camino plagado de las pruebas más exigentes, y para superarlas cuenta con el inestimable apoyo de Janina...

... y el tuyo. Sí, porque, a lo largo de esta tortuosa aventura, deberás exprimir al máximo tu capacidad de observación y deducción a fin de resolver los numerosos enigmas que se van presentando, y que convierten esta lectura en una experiencia intensa y trepidante en la que tú te eriges como verdadero protagonista.

Escape book 2 va un paso más allá del primer libro protagonizado por Candela Peña y propone enigmas más elaborados y diversos. Este segundo volumen es independiente pero complementario respecto al anterior: la protagonista del primer título, se embarca en una nueva investigación que la llevará a viajar por varias capitales europeas.

Y PARA LOS MÁS PEQUEÑOS...

ESCAPE BOOK JUNIOR: LAS PUERTAS DE LÍA

Lía tiene una curiosa habilidad: sabe abrir puertas. Pero no es cerrajera, y mucho menos una ladrona: las puertas que ella abre no son las de las casas de verdad, sino las de las «casas mentales», donde todos guardamos nuestros secretos y nuestros recuerdos.

La Hermandad de la Llave, un grupo de abre puertas de nivel avanzado, le ha ofrecido a Lía la posibilidad de unirse a ellos, pero antes deben asegurarse de su potencial. Por esta razón, le han preparado un montón de pruebas que ella tendrá que superar si quiere seguir aprendiendo sobre su don junto con la hermandad.

Y aquí es donde entra el lector, porque Lía necesita a alguien de confianza para resolver los diferentes retos que se le van presentando en el camino. Para ello, deberás recurrir al ingenio, la lógica y la creatividad. ¡Lía cuenta contigo!

¿Cómo jugar con estos libros?

“Un book escape es un libro desordenado. En un book escape el protagonista no resuelve los problemas, sino que junto con el lector deberá resolver los acertijos y problemas si quiere saber cómo termina la historia”, explica Ivan Tapia, autor del libro y director de Cocolisto, una empresa pionera en el Escape Room en España y de la organización de eventos de Escape Room para empresas y particulares.

Lee cada capítulo hasta llegar al siguiente símbolo del candado.

Una vez allí, al igual que la protagonista de *La amenaza invisible*, Candela Fuertes, deberás volver atrás y resolver los enigmas que se han planteado durante el capítulo. Con cada enigma resuelto encontrarás un número, y este te indicará la página por donde seguir la historia.

¿Y qué pasa si no consigues resolver los enigmas?

No te preocupes. Al final de cada capítulo se indica la página donde consultar las pistas que te ayudarán a conseguir tu objetivo. Si lo prefieres, también tienes la opción de ir a cocolisto.com/escapebookwanstein, donde Candela Fuertes te explicará de viva voz cómo continuar. Tú decides si quieres utilizar una pista, todas las pistas o ninguna. Tú eres quien regula la dificultad del libro: puedes ir hacia delante y hacia atrás siempre que lo creas necesario.



¿QUIÉN ES IVAN TAPIA?

Ivan Tapia es fundador y diseñador de enigmas de Cocolisto, una empresa de ocio inteligente que trabaja para empresas como Danone, Orangina Schwepees, Everis, Banco Santander o Torres. Ha cursado estudios de arte dramático, trabajado para la compañía Comediants y escrito y dirigido el espectáculo Escape Show, basado en enigmas y representado en teatros de varias ciudades de la geografía española, entre ellas Barcelona y Madrid.

Es también autor de Escape book. El secreto del Club Wanstein.

<https://cocolisto.com/>

QUÉ SON LOS JUEGOS DE ESCAPE ROOM

Este libro está basado en los Escape Room, una nueva forma de jugar para adultos que consiste en descifrar enigmas para conseguir salir de una habitación en una hora. Este fenómeno que triunfa ahora en España, llegó a nuestro país hace solo tres años pero cada vez tiene adeptos. En Barcelona y Madrid ya hay decenas de sitios que han puesto de moda esta nueva fórmula de pasar un buen grado con amigos.

En los juegos de Escape Room se pone a prueba el ingenio y la lógica. Entre cuatro paredes hay que encontrar llaves, resolver enigmas, investigar, obtener combinaciones... y todo ello enlazado por una historia. Lo importante no es tanto resolver como pasar un buen rato. Son experiencias interactivas inspiradas en los videojuegos, en los que solo hay que usar el cerebro. Los enigmas se ambientan en espacios diferentes y cuentan historias diferentes. Los hay sobre fugitivos, sobre ciencia ficción, matemáticos, sobre detectives. Resultan adictivos y suponen una gran experiencia tanto a título particular como para acciones de team building.



Teoría de flujo: la base de las experiencias de escape

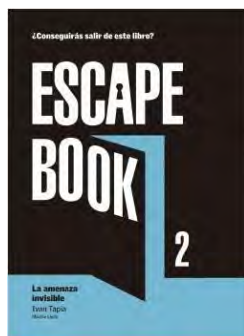
Los juegos de escape se basan en la teoría del flujo creada por el psicólogo húngaro Csíkszentmihályi. Según su creador el flujo es el estado que alcanza el individuo cuando se sumerge completamente en la actividad que está realizando, cuando alcanza una total implicación con ésta. Para que una experiencia aplique la teoría del flujo debe cumplir las siguientes condiciones:

- La actividad debe de suponer un desafío, si es demasiado sencilla, el usuario se aburrirá.
- No debe ser demasiado complicada. Tiene que ser una habilidad accesible. Poner el listón demasiado alto acaba produciendo frustración.

- Las metas deben estar diseñadas de la manera más clara posible. Así, el usuario las percibirá con facilidad e identificará que los objetivos son alcanzables.
- Paradoja del control, el usuario entiende que el resultado de la actividad es incierta, pero debe tener la sensación de que el final está condicionado por sus acciones.

“Estás totalmente absorto por la actividad que se realiza. El ego desaparece. El tiempo vuela. Cada acción, cada movimiento y pensamiento sigue inevitablemente al anterior, como si se tocara jazz. Todo tu ser está implicado, y estás utilizando tus habilidades al máximo”.

Los Room Escape nacieron en 2006 en Silicon Valley, ideados por un equipo de informáticos que se inspiró en las historias de Agatha Christie. Después se adaptó en Europa, en Budapest cuando se crearon juegos en los que un grupo de personas tenían que buscar cómo salir de una habitación en un tiempo limitado, basándose en la Teoría del Flow que se aplica al aprendizaje a través de los juegos y la felicidad. A España llegó en 2012 y desde entonces se ha ido desarrollando con gran éxito. En estos momentos el sector está en auge y se desarrollan constantemente nuevos espectáculos y se abren nuevos Escape Rooms, sobre todo en Madrid y Barcelona. Hay auténticos “adictos” a estas experiencias que también se empiezan a desarrollar como espectáculos teatrales interactivos.



Ficha Técnica

ESCAPE BOOK 2. La amenaza invisible

Ivan Tapia y Montse Linde

Lunweg. 2017

15 x 21 cm. / 176 pp. / Rústica con solapas

PVP c/IVA: 14,95 €

A la venta desde el 21 de noviembre de 2017

ESCAPE BOOK JUNIOR. Las puertas de Lía

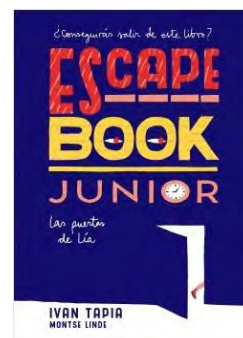
Iván Tapia

Lunweg. 2017

15 x 21 cm. / 176 pp. / Rústica con solapas

PVP c/IVA: 11,95 €

A la venta desde el 16 de noviembre de 2017



Para más información a prensa, imágenes y entrevistas con el autor:

Lola Escudero. Directora de Comunicación Lunweg

Tel: 91 423 37 11 - 680 235 335

lescudero@planeta.es Facebook.com/lunweg @lunwegfoto