

“The Lost Keys”

Introduzione

Siamo nel 2022, e sono passati ormai 4 anni dall'ultima volta che gli studenti hanno messo piede nella loro sede principale che è ancora in piedi nel centro paese, ma non agibile a causa della sua costruzione instabile ... stiamo parlando del vecchio e ormai abbandonato “ITIS Rivoira” di Verzuolo.

La costruzione ha un lato nascosto al suo interno, ovvero una presenza occulta: il custode.

Si dice egli abbia maledetto quel luogo, non potrà far uscire il giocatore e dunque il tuo obiettivo è quello di ritrovare la chiavetta corretta per trovare la via di fuga prima che scada il tempo e che il custode faccia crollare la scuola e ti rinchioda dentro.

Potrai scegliere tra 5 personaggi differenti in base alle loro diverse capacità, ed esplorare diverse stanze in cui gli alunni svolgevano le loro abituali lezioni grazie alle mappe che troverai sui piani di evacuazione di alcune classi ma saranno tutte disponibili solo con l'avanzamento della partita.

Ma attenzione! Dovrai essere in grado di risolvere differenti enigmi o domande per recuperare le chiavette disperse.

Avrai anche qualche suggerimento da parte di qualcuno di inaspettato, se ne avrai bisogno....

Non farti ingannare e buona fortuna

Note

nome: “the lost keys”

obiettivo: scappare dalla scuola recuperando le chiavette (12)

luogo: vecchio itis + zone esterne (giardino, palestra)

personaggi: giocatori (uno di noi 5), + antagonista malvagio (custode)

anno: ambientato nel 2022, ma con flashback

suggerimenti: appunti ritrovati, flashback di vecchie lezioni, in chiavette che hai già trovato

Epilogo

Tutto ha inizio con un'innocente scommessa a scuola. Qualcuno ha bisogno di alcune informazioni contenute in vecchie pen-drive all'interno del Vecchio ITIS. Nessuno ha il coraggio di addentrarsi all'interno di quel luogo dopo quelle scosse sospette avvenute negli anni scorsi. Cinque compagni di classe decidono di accettare la sfida e tentare di recuperare le chiavette perdute.

Nella Scuola...

I ragazzi saranno sottoposti immediatamente ad un enigma per trovare la chiave per aprire il portone principale e una volta addentrati si confronteranno per capire la miglior strategia per trovare le chiavette USB, dividendosi poi inizieranno la loro ricerca. Il giocatore principale noterà strani avvenimenti come urla, rumori , la luce che improvvisamente si spegne, oggetti che si spostano. Dunque inizia a insospettirsi e seguendo il richiamo dei compagni inizia a esplorare corridoi e classi notando degli enigmi da risolvere che non sa dove lo porteranno. Inoltre i nostri protagonisti poco a poco spariranno e verranno rapiti da Il Custode.

Il mostro...

La leggenda narra che costui nasce dalle vecchie fondamenta della scuola causando strani avvenimenti che hanno allontanato gli studenti. Egli si presenta come uno spettro umanoide e al posto della testa ha un lucchetto che se sbloccato farà cessare la sua esistenza.

Il custode ha la possibilità di aprire tutte le porte grazie alla mano sinistra che è sostituita da una chiave dorata e inoltre ha la capacità di camminare più velocemente rispetto agli altri giocatori.

Nel caso in cui il protagonista venga catturato dal mostro, la partita termina ("GAME OVER").

Per proteggersi dal mostro ci si può nascondere in vari luoghi (ad esempio in bagno o in qualche armadietto).

Enigmi...

Gli enigmi saranno sparsi nell'edificio e alle volte saranno inerenti alla materia insegnata in quella determinata classe.

La risoluzione di questi problemi ti guiderà verso le chiavette da recuperare o altri luoghi.

Tempo e punteggio...

Il tempo stimato per una partita è di 25 minuti, e durante l'enigma proposto i minuti non scorrono e il tempo si ferma. Una volta data la risposta esso riprenderà dal punto precedente se la risposta è stata data correttamente altrimenti in base alla difficoltà della domanda sarà diminuito il tempo per uscire dalla scuola.

Calcolo Punteggio...

Facile $20 * N$ enigmi

Medio $30 * N$ enigmi

Difficile $50 * N$ enigmi

+

Finale normale 300

Finale perfetto 500

+

Tempo che ti rimane (secondi)

Finale normale...

Dopo aver trovato almeno la metà delle pen drive il protagonista, analizzando il contenuto di una certa chiavetta e risolvendo un enigma, riesce a trovare un modo per scappare dalla scuola (da solo).

Finale negativo...

Accade quando scade il tempo e la scuola crolla o quando in specifici momenti il custode ti cattura.

Boss Battle e Finale Perfetto...

Il protagonista per salvare i suoi amici deve aver recuperato tutte le chiavette, e una particolare gli permette di accedere alla palestra dove trova i compagni sotto ostaggio dal Mostro.

Per liberarli deve ucciderlo, eseguendo differenti prove di abilità di educazione fisica e altri enigmi scolastici.

Facendo così trova man mano i pezzi per comporre "La Lost Key" e sconfiggere Il Custode una volta per tutte.

Deve porre però particolare attenzione a non farsi catturare dal mostro che lo inseguirà ripetutamente, fino a quando non lo avrà fermato.

Una volta utilizzata la chiave perduta e liberato i tuoi amici potrai finalmente uscire dalla scuola.