Il lavandino 🡪si può spostare solo se hai un cacciavite, le viti non sono ben fissate.

Water 🡪 non si può fare nulla

Finestre 🡪 non si può fare nulla

Sul letto 🡪 puoi controllare sotto al cuscino e materasso, ma non c’è nulla

Tavolo 🡪 c’è solo il cibo, puoi mangiarlo anche se non servirà a nulla

Ti trovi nella tua cella 17, al momento sei da solo visto che sei l’ultimo arrivato, la cella è poco accogliente: è presente un letto a castello molto scomodo e pieno di polvere, un lavandino fissato al muro con delle viti e il water. Sul tavolo c’è il tuo pranzo che emana un odore non buonissimo. La stanza è illuminata da una piccola finestra sbarrata e l’unica via di uscita si trova a …. al momento aperta visto che è l’ora d’aria e tutti i detenuti devono raggiungere il giardino!

*Sei stato arrestato per aver commesso una rapina nella banca centrale di New York!*

*La corte giudiziaria ti ha dato 3 anni di carcere e sotto tua richiesta sei stato collocato nel carcere di maggiore sicurezza di New York.*

*Tutto fa parte di un tuo malefico piano: salvare tuo fratello imprigionato all'interno dello stesso carcere, accusato ingiustamente di aver commesso un omicidio.*

*Il tempo non è dalla tua parte, dopodomani tuo fratello sarà giustiziato, riuscirai a evadere insieme a lui dal carcere senza farti scoprire o uccidere???*

Ti trovi nel corridoio del carcere che si estende da sud verso nord, si sentono tanti rumori e urla dei detenuti, a ovest la porta della tua cella aperta e altre celle in cui non è possibile entrare poichè sono chiuse.

Ovest 🡪Tua cella 🡪 puoi entrare

Est 🡪 sta la ringhiera, ti prego non farlo!

Sud🡪 corridoio continua…

Nord 🡪 scale

Altre celle 🡪 Non è educato entrare nelle celle degli altri!

Nel corridoio non c’è nient’altro

[Scendendo verso la scalinata] Ti trovi in un grosso atrio di ingresso, puoi notare un enorme porta aperta dove si intravede il giardino. Il luogo è affollato di guardie che controllano la situazione. Vedi a nord un enorme scalinata che porta al piano superiore e a ovest le celle degl’altri detenuti. L’atrio si estende ancora verso sud.

[Andando vero nord] Ti trovi presso una scalinata, l’unica cosa che puoi fare è andare al piano di sotto oppure andare verso sud percorrendo il corridoio. Puoi vedere i detenuti che si dirigono verso il giardino.

[Uscendo nel giardino] Sei in un ampio giardino verde illuminato dal sole, dietro di te la porta che collega al grosso atrio. Guardando a sinistra puoi notare un grosso campo da basket, avanti a te un grosso muro che separa il giardino dall’esterno con due enormi torri sulle quali ci sono le guardie come vedetta, a destra invece tre grosse panchine dove puoi sederti e rilassarti.

[Campo da basket] Il campo è vuoto, puoi notare due canestri e un pallone in mezzo al campo.

Palla-> Il tempo è denaro, non penso sia il momento adatto per mettersi a giocare.

[Mura] Avvicinandoti alle mura le guardie ti danno l’ordine di indietreggiare, rappresenti un potenziale pericolo. Non penso sia un’idea geniale fuggendo da qui, la zona è troppo controllata.

[panchina] Tutte le panchine sono occupati da un gruppo di detenuti che ti guardano con aria sospetta. Non noti nulla di particolare in loro e nelle panchine, tranne in una dove a terra puoi notare un oggetto di metallo simile ad una vite.

[Andando verso la panchina] Ti avvicini alla panchina per controllare meglio l’oggetto ma vieni subito fermato da un gruppo di neri che con aria minacciosa ti chiedono di allontanarti perché la panchina è la loro. Cosa scegli di fare?

[Guarda]= Vedi il gruppo di neri che ti fissa aspettando una tua mossa, non credo sia l’idea migliore restare lì impalato.

[scappa] = leggi descrizione panchina

[Affrontali] = Sai benissimo che in un carcere non si possono comprare panchine e ti avvicini nuovamente con l’intendo di prendere l’oggetto. Il gruppetto ti blocca e il più grosso di loro ti tira un pugno contro il viso… Perdendo i sensi non ti ricordi più nulla e ti svegli in infermeria.

[Infermeria] è una classica infermeria e ti trovi sdraiato sul tuo letto, aprendo gli occhi noti un tavolo con molti strumenti, un grosso armadio in legno, una lavagna, una porta che si collega al corridoio e una finestra sbarrata. Puoi osservare anche un quadro di Donald Trump appeso alla parete e in alto un condotto d’aria nuovissimo che sembra irraggiungibile. Sembra non esserci nessuno oltre a te nella stanza, riesci solo ad udire delle voci nel corridoio.

[finestra] = La finestra è sbarrata non sembra possibile aprirla! Puoi notare un lungo cavo che porta fino al muro della prigione!

[guarda lavagna] = vedi scritto tante ricette tra cui quella per creare l’acido cloridico!

[tavolo con strumenti] = Noti vari oggetti, alcuni non sai nemmeno a cosa possano servire, in particolare in un cassetto ci sono una decina di bisturi. Non penso che qualcuno se ne accorga se ne prendi uno solo!

Fai in fretta perché Improvvisamente senti i passi dell’infermiera avvicinandosi alla porta, riesci a prendere il bisturi con te e l’infermiera ti dice che sei guarito e puoi ritornare nella cella visto che l’ora d’aria è finita

[armadio] = è un semplice armadio in legno molto antico pieno di camici per infermieri, non noti nulla di particolare.

camici🡪 combinazione non esiste uno della tua misura, che peccato!!! È inutile prenderne un altro,

[porta] la porta è chiusa, su un foglietto puoi leggere che potrai uscire solo quando l’infermiere verrà a dirtelo. Mi dispiace devi attendere, puoi continuare a controllare la stanza.

[condotto d’aria nuovo] = non sei un campione di arrampicata o salto in alto, perché perdere tempo qui!

[quadro di trump]= Il presidente ha un sorriso smagliante e uno sguardo felice, perché proprio quel quadro li?

[Togli il quadro] = dietro al quadro vedi un condotto d’aria dall’aspetto vecchiotto, sembra quasi che non serva più perché ne hanno costruito un altro… Perché nasconderlo?

Improvvisamente senti i passi dell’infermiera avvicinandosi alla porta, metti subito al posto il quadro… l’infermiera ti dice che sei guarito e puoi ritornare nella cella visto che l’ora d’aria è finita

[cella] = Caspita gli antidolorifici ti hanno fatto dormire molto e ti risvegli nella tua cella privo di qualsiasi dolore! Prima di andare via l’infermiera ti ha dato qualche medicinale tra cui un medicinale all’ortica. La porta è di nuovo aperta, è l’ora d’aria, che ne pensi di andare a prendere una bella boccata d’aria?

[corridoio] Ti trovi nel corridoio del carcere che si estende da sud verso nord, si sentono tanti rumori e urla dei detenuti, a ovest la porta della tua cella aperta e altre celle in cui non è possibile entrare poichè sono chiuse

[Andando vero nord] Ti trovi presso una scalinata, l’unica cosa che puoi fare è andare al piano di sotto oppure andare verso sud percorrendo il corridoio. Puoi vedere i detenuti che si dirigono verso il giardino.

[Scendendo verso la scalinata] Ti trovi in un grosso atrio di ingresso, puoi notare un enorme porta aperta dove si intravede il giardino. Il luogo è affollato di guardie che controllano la situazione. Vedi un enorme scalinata che porta al piano superiore e …..

[Uscendo nel giardino] Sei in un ampio giardino verde illuminato dal sole, dietro di te la porta che collega al grosso atrio. Guardando a sinistra puoi notare un grosso campo da basket, avanti a te un grosso muro che separa il giardino dall’esterno con due enormi torri sulle quali ci sono le guardie come vedetta, a destra invece tre grosse panchine dove puoi sederti e rilassarti.

[panchina] Tutte le panchine sono occupati da un gruppo di detenuti che ti guardano con aria sospetta. Non noti nulla di particolare in loro e nelle panchine, tranne in una dove a terra puoi notare un oggetto di metallo.

[Andando verso la panchina] Ti avvicini alla panchina per controllare meglio l’oggetto ma vieni subito fermato da un gruppo di neri che con aria minacciosa ti chiedono di allontanarti perché la panchina è la loro. Cosa scegli di fare?

[Guarda]= Vedi il gruppo di neri che ti fissa aspettando una tua mossa, non credo sia l’idea migliore restare lì impalato.

[scappa] = leggi descrizione panchina

[Affrontali] = Sai benissimo che in un carcere non si possono comprare panchine e ti avvicini nuovamente con l’intendo di prendere l’oggetto. Il gruppetto sta cercando di bloccarti, cosa pensi di fare ora?

[scappa] = leggi descrizione panchina

[usa bisturi] = Riesci subito a tirare fuori il bisturi dalla tasca, il gruppetto lo vede e capito il pericolo decide di lasciare stare (Mettere a rischio la vita per una panchina sarebbe veramente stupido) e vanno via con un’aria di vendetta. Ora sei solo vicino alla panchina.

[ti siedi] = Decidi di rilassarti un po’ sedendoti sulla panchina e guardando il giardino e i detenuti. Gran bel passatempo, complimenti!

[Guarda panchina] = è una grossa panchina in legno un po’ malandata, ci sei solo tu nelle vicinanze.

[Guarda sotto panchina] = Ti abbassi e vedi un enorme oggetto simile ad una grossa cacciavite.

[Prendi oggetto] = preso.

< L’utente fa il cazzo che vuole >

[ritorna nella cella] = Ti trovi nella tua cella 17, al momento sei da solo visto che sei l’ultimo arrivato, la cella è poco accogliente: è presente un letto a castello molto scomodo e pieno di polvere, un lavandino fissato al muro con delle viti e il water. Sul tavolo c’è il tuo pranzo che emana un odore non buonissimo. La stanza è illuminata da una piccola finestra sbarrata e l’unica via di uscita si trova a …. al momento chiusa visto che l’ora d’aria è terminata!

[guarda lavandino] = è un semplice lavandino di ceramica fissato al muro con delle viti.

[usa lavandino] = Decidi di lavarti le mani e il viso, l’igiene prima di tutto!

[usa cacciavite] = Decidi di usare il cacciavite, chiunque abbia fissato quel lavandino non aveva una grande forza visto che le viti si svitano facilmente. Appena hai tolto l’ultima vite, sposti il lavandino e vedi un passaggio segreto,

[passaggio segreto] = Il passaggio segreto sembra abbastanza grande per poterci entrare dentro.

[entra nel passaggio] = sei appena entrato nel passaggio segreto, noti delle pareti in roccia un po’ malandate, un’enorme parete sti blocca la strada a nord, puoi solo andare ad est o ovest o ritornare indietro nella tua cella prima che qualcuno ti scopra!!!

[ritorna indietro] = [descrizione cella]

[ovest]= prosegui nel passaggio segreto e vedi una scala appoggiata al muro. La scala sembra non portare da nessuna parte, infatti sopra la scala ci sono solo delle grate che porta al secondo piano in cui non è possibile accedere. Il passaggio continua ancora a ovest oppure puoi sempre ritornare indietro prima che sia troppo tardi!

[guarda scala]= è solo una scala in legno, sembra molto leggera e facile da spostare

[prendi scala] = presa!

[ancora ovest] = Sembra che il passaggio finisca qui, sei in una piccola stanza tutta buia e non riesci a vedere nulla tranne che qualche piccola luce lampeggiante di fronte a te!

[nord] = sei di fronte ad un generatore di elettricità, vedi delle luci lampeggianti e un pulsante rosso

[premi pulsante] = sembra che tutto il carcere sia nell’oscurità! È stata una bella mossa la tua, peccato che i poliziotti prevedono queste bravate e hanno un generatore di corrente ausiliario che si attiverà dopo un minuto dal blackout!

[est appena entri nel passaggio segreto] = Sembra che sei arrivato già in un vicolo cieco, vedi solo un enorme soffitto e una piccola grata posta in alto!

[usa la scala] = posizioni la scala appoggiata al muro esattamente sotto la grata!

[Sali sulla scala] = Sei salito sulla scala e noti un condotto d’aria un po’ vecchiotto, sembra di aver già visto questo tipo di condotto da un’altra parte!

[entra nel condotto] = Sei riuscito ad entrare nel condotto, strisci piano cercando di fare meno rumore possibile. Ci sono molte ragnatele e il condotto sembra non utilizzato, cerca di fare veloce in modo da non risultare assente all’appello!

[vai avanti] = il condotto si divide in tre strade diverse, una a nord, una ad est e l’altra a ovest.

[vai a est] = Ti ritrovi in un vicolo ceco, sotto di te c’è un’enorme grata. Puoi osservare un’altra cella di un detenuto.

[Apri grata] = La cella è controllata da un poliziotto e poi non mi sembra il caso di intrufolarsi in una cella di un detenuto. Rischieresti di mandare a rotoli il piano!!!

[Vai a nord] vedi una grossa grata e senti delle voci simili a quelle che sentivi quando eri in infermeria.

[Apri grata] = La grata sembra bloccata, esisterà un modo per sbloccarla???

[usa seghetto]

* Il seghetto sembra molto arrugginito e non riesci a tagliare le sbarre della grata! In realtà la colpa non è totalmente del seghetto ma anche la tua poichè sei molto stanco e hai poca forza nelle braccia!
* Dopo esserti allenato duramente riesci a tagliare le sbarre con il seghetto, puoi proseguire nel condotto e capisci che quel condotto porta fino all’infermeria. Avrebbe più senso proseguire solo se la tua squadra è al completo… non ti sembri manchi la persona più importante???
* La tua squadra è al completo e riesci ad intrufolarti nell’infermeria tramite il vecchio condotto d’aria nascosto dietro il quadro di Trump!

[vai a ovest] = Il condotto si fa sempre più stretto e non riesci più a passare! Non sembra sia la strada giusta! (Scorgi però in lontananza un piccolo oggetto!)

[guarda oggetto] = è un semplice scotch, dimenticato li forse da qualche operaio!

Prendi scotch = preso

[mensa] = Ti trovi in una grossa mensa e poi vedere i detenuti che stanno mangiando. Uno di loro si avvicina a te e sussurrando ti chiede se sei interessato a qualche oggetto che lui possiede. Ovviamente ogni oggetto ha un costo ma tu non possiedi alcun soldo per averne uno quindi sarei costretto a trattare.

[Guarda oggetti] = Il detenuto possiede: la droga, un seghetto e un videogioco.

[chiedi per la droga] = Meglio continuare il piano di fuga da lucidi e fortunatamente non hai soldi con te per acquistarla! Ti ricordo che il tuo piano è fuggire di prigione e non rimanerci qualche anno di più!

[Un videogioco] = Sarebbe molto bello se solo avessi 8 anni! Quando uscirai di prigione avrai molto tempo per giocare anche a videogiochi migliori!

[un seghetto] = Il detenuto ti dice che a tutti quelli che ha venduto un seghetto avevano sempre un piano di fuga per evadere di prigione che però non sono mai andati a buon fine essendo un carcere di massima sicurezza ( in effetti con un seghetto in prigione non hai tante alternative), il seghetto costa 100€ oppure in cambio gli dovrai confessare tutto il tuo piano di fuga e farlo fuggire insieme a te, cosa scegli???

[no] = decidi di rifiutare l’accordo, quando vuoi il detenuto sarà sempre pronto a ricontrattare!

[si] = Gli racconti tutto il piano segreto di fuga, il detenuto capisce che questo è il miglior piano che abbia sentito fin ora e accetta subito dandoti il seghetto e si unisce a te. Gli dici di incontrarsi stanotte alle 21:00 di fronte alla mia cella!

[palestra] = Ti trovi nella palestra del carcere, è molto grande e non è tenuta in ottimo stato, alcuni detenuti si stanno allenando. Intorno a te vedi tanti attrezzi per poterti allenare e aumentare la tua forza.

[usa attrezzi] = Decidi di allenarti per un bel po’ di tempo… alla fine dell’allenamento ti senti già più forte!

[fuori cella isolamento] = sei di fronte la cella di isolamento dove è collocato tuo fratello. Essendo in un carcere di massima sicurezza, la porta è controllata da un paio di guardie. Puoi notare da lontano che non si tratta di una semplice porta ma di una porta che può essere aperta solo tramite un PIN segreto.

[luci accese]=Per avvicinarti alla porta sarà necessario trovare un modo per distrarre le guardie!!!

[luci spente] = Le guardie sembrano però distratte e cercano di risolvere il problema della corrente e di capire per quale motivo è stato causato il blackout. Infatti vengono chiamate dal superiore e lasciano il posto incustodito!

[vai alla porta] = Sei di fronte ad una porta blindata che come già ti sembrava è possibile aprire tramite un PIN segreto. Il pin è conosciuto solo dalle guardie e quindi ti è impossibile reperirlo! A meno che non vuoi iniziare a sparare numeri a caso devi trovare assolutamente un’altra soluzione prima che le luci si accendano e le guardie tornino!

[si accendono le luci] = appena si accendono le luci, capisci il pericolo e fai un balzo indietro e ritorni fuori la cella isolamento in modo che le guardie non ti vedano!

[fuori cella isolamento]=descrizione già fatta

[prova combinazioni senza mettere lo scotch]= Non credo sia la soluzione ideale provare a fare il mago Merlino, ti conviene trovare una soluzione migliore!

[usa scotch] = Metti lo scotch sui numeri della porta, dallo scotch noti le impronte dei ultimi tasti schiacciati, ora indovinare il pin segreto sembra molto più semplice!

[combinazione sbagliata] = La combinazione è sbagliata, hai ancora tempo per provarne altre!

[combinazione giusta] = la porta si apre e ti trovi dentro il luogo dove si trovano le celle isolamento. Ci sono tre lunghi corridoi, uno a est, uno a ovest e l’altro a nord! Non noti nient’altro di particolare!

[corridoio nord o ovest] = prosegui nel corridoio a nord/ovest, ci sono tante celle chiuse di prigionieri in isolamento. Provi a gridare (ma non troppo), il nome di tuo fratello ma non risponde nessuno!

[prosegui nel corridoio]= La speranza è l’ultima a morire ma penso proprio che tuo fratello non si trovi in questo corridoio! Puoi solo osservare altre celle di detenuti in cui non è possibile entrare

[prosegui ancora nel corridoio] = il corridoio termina con una grossa parete di fronte e te, hai visto tutte le celle ma di tuo fratello nemmeno l’ombra, te l’avevo detto io!!! Puoi solo ritornare indietro!

[corridoio est] = prosegui nel corridoio a est, ci sono tante celle chiuse di prigionieri in isolamento. Provi a gridare (ma non troppo), senti un mormorio in lontananza!

[prosegui nel corridoio] = Il mormorio si fa sempre più forte ma non hai ancora trovato la cella di tuo fratello, puoi osservare le celle degli altri prigionieri in cui non è possibile entrare!

[prosegui ancora nel corridoio] = Il corridoio termina con una grossa parete di fronte a te, hai visto tutte le celle tranne l’ultima! Avvicinandoti a questa senti la voce di tuo fratello, hai trovato la sua cella!!!

[entri nella cella] = Sei nella cella di tuo fratello, l’aspetto della cella è ripugnante, Vedi solo un piccolo lavandino e un water e un letto in legno che sembra scomodissimo. Di fronte a te, tuo fratello con un’aria contenta di vederti ma allo stesso tempo sorpresa!

[parla con tuo fratello] = Tuo fratello ti chiede il motivo della tua presenza nel carcere e tu gli racconti tutto il piano segreto per la fuga cosicché tuo fratello non venga giustiziato ingiustamente. Tuo fratello sembra al quanto felice e ti ringrazia enormemente di aver creato tutto questo piano per salvarlo! Il piano consiste nel far andare tuo fratello in qualche modo in infermeria!

[dai farmaco alle ortiche] = Sai benissimo che tuo fratello ha una forte allergia alle ortiche e che non potrebbe prendere quel farmaco, tu decidi di darlo ugualmente in modo che il tuo piano venga attuato!

Appena dato il farmaco decidi di fuggire fuori la cella isolamento prima che le luci si accendano e le guardie ti scoprano!!!

[fuori cella isolamento]=descrizione già fatta, le luci sono accese ora e le guardie al loro posto.

Sono le 20:55 hai esattamente 5 minuti per tornare alla tua cella e completare il tuo piano! Speri che abbiamo portato tuo fratello in infermeria!

[arrivi alla cella] = sei arrivato alla tua cella , ad aspettarti puntuale c’è il tuo amichetto Genny. È ora di attuare il piano!

[arriva in infermeria] = Sei in infermeria, vedi tuo fratello sdraiato sul letto, la porta dell’infermeria è chiusa a chiave. Puoi notare il letto di tuo fratello, il vecchio armadio, il tavolo con gli strumenti, una finestra e una lavagna appesa al muro. Non c’è nessun altro siccome è notte!

[apri porta] = Non è possibile aprire la porta siccome non possiedi la chiave. Non sembra essere la giusta via di fuga. Non fare il codardo cerca un’altra soluzione.

[prendi fratello] = Tuo fratello si alza dal letto e si unisce a te per la fuga!

[guarda tavolo con strumenti] = Sul tavolo puoi vedere alcuni strumenti di lavoro e alcune sostanze come: Cloruro di sodio, acido solforico e altre sostanze di cui non riesco nemmeno a leggere il nome!

[prendi sostanze] = prese! Cosa ci vuoi fare?

[crea acido] = Leggendo la ricetta alla lavagna capisci come creare l’acido, mischi le sostanze tutte insieme utilizzando le giuste dosi in modo da non sbagliare! Sei riuscito a creare l’acido!

[guarda lavagna] = vedi scritto tante ricette tra cui quella per creare l’acido cloridico!

[guarda finestra] = La finestra è sbarrata e non sembra possibile aprirla! Puoi notare un lungo cavo che porta fino al muro della prigione! (senza acido)

[guarda finestra] = La finestra è sbarrata e non sembra possibile aprirla ma potresti provare a corroderla!

[usa acido] = le sbarre sembrano sgretolarsi: ora la finestra è aperta ed è possibile uscire!

[esci dalla finestra] = Decidi di fuggire dalla finestra. Tu e tutta la tua squadra usate il lungo cavo che collega la finestra al grande muro della prigione. Arrivati sul muro riuscite a scavalcare con molta attenzione il filo spinato presente. Fate tutti un grande salto fuori dalla prigione e scappate per 100 metri verso nord. Li trovare ad aspettarvi un elicottero guidato da vostro padre, che sapeva tutto del vostro piano segreto e l’ora esatta in cui dovevate attuarlo! Salite tutti sull’elicottero è fuggite tutti insieme verso il Messico cosicché nessuno potrà più ritrovarvi!

COMPLIMENTI HAI VINTO!

//Descrizione sud atrio  
Room south\_lobby = new Room(43, "Atrio", "Ti trovi a sud del grosso atrio di ingresso." +  
 " Puoi notare che l'altrio prosegue sia a nord che a sud!");  
south\_lobby.setLook("Puoi notare a ovest le celle chiuse dei detenuti e a est la palestra.");  
//Descrizione fine atrio  
Room end\_lobby = new Room(44, "Atrio", "Ti trovi alla fine del grosso atrio, a sud vedi " +  
 " tante guardie, sembra una zona particolarmente protetta!!! Noti a est la sala per la mensa e a " +  
 " ovest le celle chiuse dei detenuti!");  
end\_lobby.setLook("Non c'è nulla di particolare! Puoi ritornare indietro verso nord!");