

L'ISOLA DELLA FEDE

Introduzione:

Sei nella tua camera, con lo sguardo fisso sullo schermo mentre guardi l'ultimo episodio di Twisted Metal/The Witcher. La stanza è illuminata dalla luce della TV e intorno c'è silenzio. All'improvviso senti un forte botto provenire fuori dalla finestra. Ti fermi un istante, pensando che possa essere un tuono o un rumore lontano, cerchi di capirne l'origine.

Pochi secondi dopo la finestra si frantuma con un rumore secco. I vetri esplodono nella stanza e quattro ladri irrompono all'interno muovendosi velocemente. Provi a reagire, ma uno di loro ti raggiunge e ti stordisce. I suoni si confondono e perdi conoscenza.

Quando riapri gli occhi, ti ritrovi su un'isola insieme ai ladri, legato e confuso. In qualche modo riesci a liberarti e a scappare, allontanandoti da loro senza fare rumore. Intorno a te c'è un'isola: selvaggia, sconosciuta e silenziosa. I ladri potrebbero trovarti da un momento all'altro, ma il pensiero più urgente è capire come scappare dall'isola.

Livello 1:

Creature : Scimmia, Cane, Rana (random)

Boss : Goblin King.

Adesso che hai capito la situazione bisogna incamminarsi.

Con il pulsante 'w' puoi andare avanti.

Con il pulsante 'a' puoi andare a sinistra.

Con il pulsante 'd' puoi andare a destra.

Con il pulsante 's' puoi andare indietro.

/* incontro con le creature, tesori e boss del 1° livello */

Il Goblin King è stato sconfitto, trai suoi oggetti trovi una chiave particolare e decidi di prenderla.

Sei riuscito a passare al livello successivo, congratulazioni!

Tuttavia la sfida non è finita, ci sono altre insidie ad aspettarti :)

Livello 2:

Creature : Pipistrello, Farfalla, Ragno (random)

Boss : Vampiro.

Rovine antiche emergono dalla vegetazione.

L'aria è fredda e il silenzio è innaturale.

/* incontro mob, tesori e boss del 2° livello */

Hai completato il 2° livello, ti avvicini sempre di più al cuore dell'isola!

Livello 3:

Creature : Centauro, Mietitore, Fenice (random)

Boss : Drago.

La vegetazione è fitta, l'aria è umida.

Ogni rumore ti mette in allerta.

/* (Un ruggito scuote l'isola.

Il drago protegge l'ingresso del vulcano.) incontro mob, tesori e boss del 3° livello */

La creatura crolla.

Sei ferito, ma sempre più vicino alla verità.

Boss finale :

LA VETTA

Sei arrivato alla vetta.

L'aria è immobile, il silenzio irreale. Un presentimento ti attraversa il corpo prima ancora di alzare lo sguardo.

Poi lo vedi.

Il boss finale è davanti a te.

È il tuo migliore amico.

La sua aura esplode nello spazio attorno, distruggendo il tuo totem e il tuo scudo.

Ogni protezione cade. Non c'è più ritorno. Solo una battaglia finale.

Combatti con tutto ciò che hai.

Quando lo scontro sembra finito, il tuo corpo cede. Sei a terra, debole, morente. Il tuo migliore amico ride, convinto di aver vinto.

Ma qualcosa ti tiene in vita.

I ricordi ti travolgono: la tua famiglia, la persona che ami, i tuoi amici. Una forza profonda si risveglia. Le chiavi reagiscono, il tuo corpo si rigenera. Contro ogni logica, ti rialzi.

La battaglia riprende.

È lunga. Estenuante. Decisiva.

Alla fine, vinci.

Dopo la sua morte, tutto diventa oscuro. La realtà si dissolve, finché una luce accecante ti avvolge. Quando riapri gli occhi, davanti a te c'è solo una porta.

Prima di attraversarla, ottieni la risposta che cercavi:

il tradimento non era odio, ma gelosia. Il tuo migliore amico voleva la tua vita. E per averla, ha tentato di distruggere la tua.

Ora la porta è davanti a te.

La apri.

Finali

Finale Buono

Hai ucciso pochi nemici.

Ti risvegli improvvisamente... era solo un sogno.

Eppure, le memorie di quell'isola non ti abbandoneranno mai. Ti seguiranno fino alla fine dei tuoi giorni.

Finale Neutro

Le tue scelte sono state miste.

Ti risvegli dopo mesi di coma.

La tua vita riprende come prima... ma qualcosa dentro di te è cambiato per sempre.

Finale Cattivo

Hai ucciso troppi nemici.

Ti risvegli a novant'anni, consumato dai peccati.

Tutte le persone che amavi se ne sono andate.

Hai perso tutto. Che peccato.