



ESCAPE THE GLOOM

Un escape game a bassa soglia che consente ai/alle giovani in condizioni di marginalità di riaccendere il proprio coraggio

www.youth-courage.eu

Il mistero dell'omicidio di Grimrock



LIVELLO 2



Co-funded by
the European Union

Imprint

Un escape game a bassa soglia che consente ai/alle giovani in condizioni di marginalità di riaccendere il proprio coraggio.

2023

Youth Courage: Tu sei parte della soluzione!

Dare ai giovani in condizioni di marginalità la possibilità di riconnettersi con la propria rete sociale e facilitare la crescita personale per consentire una cittadinanza più attiva e solidale.

Progetto N° 2021-2-AT01-KA220-YOU-000048966

Coordinatore: Jugend am Werk Steiermark GmbH, Lendplatz 35, 8020 Graz, Austria



Contatto: info@youth-courage.eu

Sito web: www.youth-courage.eu

Partners:



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Open license: Questo documento è di libero utilizzo secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Sul progetto e su questo documento

Il progetto Erasmus+ "Youth Courage - You are part of the solution!" si propone di aiutare i/le giovani in condizioni di marginalità a riconnettersi con la propria rete di sostegno sociale e di facilitare la crescita personale per consentire una cittadinanza più attiva e solidale. Per raggiungere questo obiettivo, nell'arco di 25 mesi (maggio 2022 - giugno 2024) un partenariato transnazionale di sei organizzazioni provenienti da Austria, Belgio, Irlanda, Italia e Slovenia ha sviluppato quattro risultati di progetto utili a tutti coloro che lavorano o svolgono volontariato con giovani:



INDAGINE EUROPEA SUI GIOVANI: Un rapporto di indagine transnazionale che indaga la situazione post-COVID dei giovani emarginati e del loro sistema di supporto.



SENSIBILIZZAZIONE ALLA CITTADINANZA ATTIVA -Toolkit socio-pedagogico interattivo per (ri)attivare la giovani marginalizzata durante e dopo la pandemia.



ESCAPE THE GLOOM (Sfuggire alla tristezza): Un escape game a bassa soglia che consente ai giovani emarginati di riaccendere il proprio coraggio.



DOCUMENTO POLITICO: Rafforzamento della collaborazione tra operatori giovanili in prima linea, istituti di ricerca e responsabili politici per approfondire la situazione dei giovani emarginati in Europa.

Tutti i risultati del progetto sono disponibili gratuitamente sul sito web del progetto Youth Courage nelle lingue dei partner: Inglese, tedesco, francese, italiano e sloveno.

www.youth-courage.eu/it/about_it

Questo opuscolo contiene il livello 2 dell'escape game educativo ESCAPE THE GLOOM.

Sono disponibili anche le istruzioni generali, il livello 1 e una guida su come sviluppare il proprio escape game in contesti giovanili: li trovate qui:

www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it



Contents

Sul progetto e sul documento	1
Contenuti.....	2
La storia del Livello 2	3
Preparazione: Materiali & Stanza.....	4
Preparazione per ciascun enigma:	5
Briefing	6
Regole del gioco	7
Livello 2: Il mistero dell'omicidio di Grimrock	8
2.1 Intro e brochure del castello	8
2.2 Ricerca degli indizi	9
2.3 Labirinto spaventoso	10
2.4 Nota con l'enigma.....	11
2.5 Diario del re	12
2.6 Livello 2 Risoluzione	14
Debriefing	14



La storia del Livello 2

Il mistero dell'omicidio di Grimrock

Un gruppo di amici arriva in un castello nel mezzo della città. Stanno cercando una VIP scomparsa e, dopo aver indagato su alcuni indizi, hanno scoperto che la persona deve trovarsi in questo castello. La polizia ha promesso una grossa ricompensa per chiunque possa fornire suggerimenti che portino a trovare la persona scomparsa, così, trovandola da soli, il gruppo di amici spera in una ricompensa ancora più grande (e magari in un autografo?!).

Il castello è enorme e molto antico... ma la maggior parte è aperta al pubblico per le visite turistiche. Tuttavia, gli amici sospettano che ci siano luoghi nascosti e dimenticati da tempo e sono decisi a indagare! Hanno 30 minuti prima che il castello chiuda ufficialmente e siano chiusi dentro, quindi devono fare in fretta!

Alla fine della storia, gli amici scopriranno che la persona scomparsa è stata posseduta dal fantasma di un re, assassinato all'interno del castello. Il fantasma del re è rimasto intrappolato in un antico manufatto e, quando la VIP lo ha toccato durante una serata di gala al museo, il fantasma si è impossessato di lei. Tutto ciò che vuole è scoprire chi lo ha ucciso, in modo che la sua anima possa riposare in pace.

I giocatori dovranno risolvere l'ultimo enigma, liberare il fantasma nell'aldilà e salvare il VIP.



Genere:
Horror



Tempo di gioco:
30 minuti



Gruppo di gioco:
3-4 persone



Difficoltà:
Moderata

Completando il gioco ESCAPE THE GLOOM, i giovani giocatori potranno...

- ... allenare la loro capacità di comunicazione orientata alla soluzione.
- ... aumentare le loro capacità di risoluzione dei problemi.
- ... aumentare le loro capacità creative e di pensiero critico.
- ... allenare le capacità di risoluzione dei conflitti.
- ... sperimentare il lavoro di squadra.
- ... acquisire una maggiore consapevolezza attraverso l'affrontare le sfide in prima persona.



Preparazione: Materiali & Stanza

In qualità di Game Master, avete il compito di preparare la stanza e i materiali, in modo che i giocatori possano giocare. Il gioco ESCAPE THE GLOOM è stato progettato per limitare i tempi di preparazione e il budget necessario, in modo da consentire un'implementazione a bassa soglia in tutti i tipi di contesti giovanili. Il tempo di preparazione per questo livello è stimato in 2 ore per la prima volta e in 30 minuti per tutte le volte successive.

Per il livello 2 sono sufficienti la connessione a Internet, un dispositivo digitale (smartphone, tablet o computer) e il materiale stampato fornito dal gioco. È inoltre necessario acquistare 3 oggetti e si consiglia di mettere un timer visibile nella stanza.

Come primo passo, leggete attentamente questo libretto di istruzioni. Vi si trova la storia del gioco, l'ordine degli enigmi, i compiti che i giocatori dovranno svolgere e i suggerimenti che potrete dare loro. Troverete anche testi precostituiti per il briefing e le regole del gioco. (60 minuti).

Il secondo passo consiste nel procurarsi gli oggetti necessari (15 minuti):

- Una penna e una luce UV (spesso si tratta di un unico articolo con entrambe le funzioni)
- Un lucchetto a combinazione a quattro cifre
- Una scatola che si può chiudere con il lucchetto a combinazione (o una scatola che ha già un lucchetto incorporato)

In una seconda fase, andate sul sito web e scaricate i materiali stampabili e preparateli come indicato di seguito: www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it (30 minuti).

Infine, allestite la stanza nascondendo gli indizi e decorando, se volete (15 minuti).

Le istruzioni dettagliate sono riportate nella pagina successiva.



Preparazione per ciascun enigma:

Enigma	Preparazione
2.1 Intro/Brochure	<p>Stampare la brochure del castello (2 pagine) almeno una volta. Utilizzare la stampa fronte/retro e piegarla in tre.</p> <p>Opzionale: Stampare il testo introduttivo, in modo da poterlo leggere facilmente ai giocatori. Se preferite, potete anche utilizzare la versione online o memorizzarla.</p> <p>Avviare il timer dopo l'introduzione.</p>
2.2 Ricerca degli indizi	<p>Mettete in bella vista fogli di carta bianchi e penne per prendere appunti.</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Nascondete i seguenti indizi e annotatevi dove li avete messi:<input type="checkbox"/> Il QR code per il labirinto spettrale (indovinello 2.3)<input type="checkbox"/> Un biglietto con un enigma (indovinello 2.4)<input type="checkbox"/> Una luce UV (per leggere il testo nascosto sul biglietto) (indovinello 2.4)<input type="checkbox"/> Una scatola chiusa con una combinazione (con all'interno le pagine di un diario) (indovinello 2.5)
2.3 Labirinto spaventoso	<p>Stampate il QR code e nascondetelo nella stanza. La soluzione del labirinto vi viene fornita, in modo che possiate aiutare i giocatori se necessario.</p>
2.4 Nota con l'enigma	<p>Stampare il biglietto e nascondetelo nella stanza. Con la penna UV, scrivete l'indizio nascosto "11000" sul biglietto come mostrato nelle istruzioni qui sotto.</p> <p>Impostare la serratura a combinazione sulla soluzione dell'indovinello utilizzando le seguenti cifre: "1911".</p>
2.5 Diario del re	<p>Stampate il diario del re (6 pagine). Si consiglia di utilizzare una stampa su un solo lato, in modo che i giocatori possano dividere le pagine tra loro per lavorare sugli indizi.</p> <p>Mettete le pagine del diario nella scatola e chiudetela con la serratura a combinazione.</p> <p>Nascondere la scatola chiusa nella stanza.</p> <p>Le soluzioni all'indovinello finale sono riportate nelle istruzioni qui sotto, in modo che possiate aiutare i giocatori se necessario.</p>
2.6 Soluzione	<p>Dopo aver trovato la soluzione, i giocatori vengono indirizzati a un sito web finale. Non appena lo aprono, fermate il timer.</p>



Briefing

Per informare i partecipanti, presentate loro l'escape game. Potete decidere già dall'inizio se i giocatori possono giocare entrambi i livelli in una volta sola o solo uno alla volta (a seconda della vostra disponibilità) oppure lasciare che siano loro a decidere.

Si consiglia di spiegare come funziona una escape room, ad esempio in questo modo:

“Per giocare a questo escape game, il gruppo lavorerà insieme per raggiungere un obiettivo comune. Negli escape game classici, l'obiettivo è quello di uscire dalla stanza. In altri, come in questo, l'obiettivo vi verrà presentato all'inizio del gioco. Avete un limite di tempo e potete chiedere dei suggerimenti a me, il Game Master, se siete bloccati. Alcuni enigmi vi richiederanno di pensare fuori dagli schemi. Per raggiungere l'obiettivo, dovete usare tutti gli indizi che trovate e di solito solo una volta, a meno che non sia indicato diversamente.”

Nello sviluppo del gioco ESCAPE THE GLOOM, si raccomanda il seguente sistema di punteggi e suggerimenti. Se lo desiderate, potete scegliere di renderlo più difficile o più facile per il vostro gruppo.

Sistema di punteggio consigliato:

Punteggio di base basato sul tempo: C'è un tempo limite di 30 minuti e i giocatori passano o falliscono entro questo tempo.

Alternative:

- Più facile: Non si applicano limiti di tempo e si lascia che il gruppo giochi fino al raggiungimento dell'obiettivo.
- Più difficile: c'è un limite di tempo di 30 minuti, ma nel punteggio avanzato basato sul tempo vince la squadra più veloce. Questa soluzione è consigliata se si prevede di giocare con più gruppi che desiderano essere competitivi. I tempi di arrivo possono essere registrati su un cartellone, su una lavagna bianca o nera.

Disponibilità di suggerimenti consigliati:

Suggerimenti limitati per tutto il gioco. Ad esempio, 3 suggerimenti senza penalità.

Una penalità potrebbe consistere nell'aggiungere tempo al tempo reale di completamento del gioco.

Alternative:

- Più facile: Uso illimitato dei suggerimenti disponibili per tutto il gioco senza penalità.
- Più difficile: Ogni suggerimento costa una penalità, ad esempio vengono aggiunti 2 minuti al tempo di gioco dopo aver completato il gioco.

Regole del gioco



Niente pericoli

In nessun momento sarete in pericolo. Potete sempre lasciare la stanza e uscire dal gioco se ne avete bisogno. Tenete presente che il gioco finisce qui.



Niente pause.

Non ci sono pause durante il gioco. Quindi, preparatevi subito e mangiate uno spuntino, bevete qualcosa e andate in bagno, se ne avete bisogno. Siate pronti!



Oggetti vietati e necessari.

Non portate oggetti non consentiti e assicuratevi di avere tutti gli oggetti necessari (ad esempio, carta e penna).



Area di gioco.

Nella stanza possono essere presenti oggetti che non fanno parte del gioco (ad esempio, prese elettriche, aria condizionata, ecc.). Il Game Master definirà le aree di gioco e comunicherà quali oggetti della stanza sono off limits.



Non danneggiare o rompere nulla

Non avrete mai bisogno della forza fisica per scoprire un indizio.



Comunicare.

Lavorate in squadra per scoprire gli indizi e risolvere gli enigmi. Ciascuno porta qualcosa al tavolo: sfruttate i punti di forza degli altri e sostenetevi a vicenda per raggiungere l'obiettivo. Si consiglia di scegliere un capogruppo che abbia la responsabilità principale di mantenere una visione d'insieme.



Prendere nota.

Scrivete le vostre scoperte per assicurarvi che tutti abbiano accesso agli indizi che avete trovato. È anche opportuno annotare quali oggetti sono già stati utilizzati, perché è probabile che non debbano essere usati due volte.



Controllare l'ora.

Non dimenticate il limite di tempo!



Usare i suggerimenti.

Non c'è da vergognarsi nell'usare i suggerimenti. Forse siete già molto vicini, quindi chiedete aiuto prima di mettere a rischio la vittoria dell'intera partita.



Principio democratico.

In caso di dubbio, la maggioranza dei giocatori deve decidere come procedere. Soprattutto quando si usano i suggerimenti, tutti i giocatori devono essere d'accordo.



Divertitevi!



Livello 2: Il mistero dell'omicidio di Grimrock

2.1 Intro e brochure del castello

Dopo il briefing iniziale, il game master dà il benvenuto ai giocatori e presenta l'introduzione leggendo il testo (se motivato, può anche recitarlo per aumentare l'immersione). Il testo introduttivo viene fornito su un pratico cartoncino, che può essere stampato (o letto in formato digitale), o anche solo lasciato leggere ai partecipanti da soli.

Il game master consegna ai giocatori anche un volantino sul castello, che sembra un normale opuscolo informativo sul castello, la sua storia e altro ancora. All'inizio i giocatori potrebbero non riconoscerne il valore, ma all'interno è nascosto un indizio che servirà per un successivo indovinello!



Testo introduttivo:

“Siete arrivati alle porte del castello di Grimrock per trovare la famosa influencer Isia C. Lue, ancora dispersa. Sulla base delle vostre precedenti indagini, siete sicuri che Isia si trovi all'interno del castello e vi impegnate a trovarla e a salvarla!

La polizia ha già promesso una ricompensa per qualsiasi segnalazione che porti al ritrovamento di Ms. Lue, quindi, trovandola da soli, è molto probabile una ricompensa ancora più grande! E forse la signora Lue inserirà la vostra storia in uno dei suoi podcast sui veri crimini?!

Ma attenzione, il castello è enorme e molto antico, e anche se è per lo più aperto al pubblico, ci sono sicuramente alcuni luoghi nascosti, dimenticati da tempo, che nascondono segreti inquietanti. Prendete questa brochure del castello, potrebbe esservi utile.

Avete solo 30 minuti prima che il castello chiuda ufficialmente e siate chiusi all'interno, quindi fate in fretta!

Pronti, partenza, via!”



Consegnate loro il volantino e fate partire il timer di 30 minuti!



2.2 Ricerca degli indizi

Dopo l'introduzione, i giocatori devono iniziare a cercare altri indizi nella stanza. Troveranno:

- Fogli bianchi e penne per prendere appunti (in bella vista).
- Il codice QR per il labirinto spaventoso (indovinello 2.3)
- Un biglietto mezzo bruciato ("enigma 2.4")
- Una luce UV (per leggere il testo nascosto sul biglietto) ("enigma 2.4")
- Una scatola chiusa con un lucchetto (con all'interno le pagine di un diario) ("enigma 2.5")

Suggerimento per i Game Master: Annotate dove avete nascosto gli indizi!

Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. Continuate a cercare - ci sono ancora degli indizi da trovare!
2. Dare un suggerimento su dove cercare gli indizi mancanti.
3. Dite loro esattamente dove cercare, se proprio non riescono a trovarlo.

2.3 Labirinto spaventoso

Questo enigma è facoltativo, in quanto non è necessario per risolvere l'enigma complessivo. È disponibile solo in inglese e, pur non essendo essenziale per la trama, è divertente da giocare.

I giocatori troveranno un codice QR che conduce a un labirinto online, che dovranno risolvere.



<https://www.youth-courage.eu/en/spooky-maze/>

Il labirinto rappresenta il misterioso sotterraneo nascosto del castello, nel quale i giocatori devono indagare per trovare la stanza in cui è rinchiusa la persona scomparsa e la password per aprirla.

Per risolvere il labirinto, i giocatori devono seguire un determinato percorso e raccogliere le lettere nascoste lungo la strada. Incontreranno suoni e immagini spettrali e, se non stanno attenti, forse sveglieranno anche il drago addormentato. È complicato, perché a un certo punto devono girare in cerchio per proseguire e devono ascoltare attentamente per capire l'ordine della password.



Suggerimenti per i Game Master: La password è composta da 8 lettere maiuscole: **TKIDLLTK**

L'ordine delle lettere si ricava dall'audio, che dice: "THE KING IS DEAD. LONG LIVE THE KING".

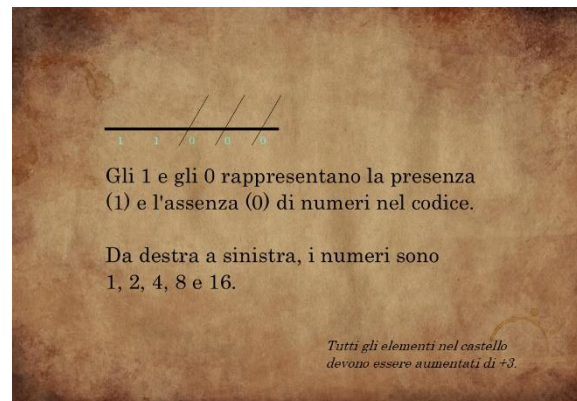
Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. Ricordate che potete resettare il labirinto cliccando sul punto interrogativo.
2. Avete raccolto tutte le 8 lettere della password?
3. Avete ascoltato attentamente la voce parlante? Cosa dice?
4. Per andare avanti, è possibile che a un certo punto si debba tornare indietro.

2.4 Nota con l'enigma

Durante la ricerca degli indizi, i giocatori troveranno un vecchio biglietto e una lampada UV. Il biglietto contiene del testo che può essere letto subito, ma alcune parti sono leggibili solo con la luce UV.

Il biglietto contiene un enigma, la cui soluzione è un numero (4 cifre), perché è il codice per aprire una scatola chiusa a chiave, che dovrebbero aver trovato anche loro.



I giocatori devono capire le istruzioni nascoste per decifrare correttamente il codice. Ecco come risolverlo:

1. Trovare il codice nascosto "11000" utilizzando la luce UV.
2. Analizzare il codice binario "11000" da destra a sinistra, considerando la presenza o l'assenza di numeri (1 sta per presenza; 0 per assenza). Partendo dal lato più a destra, c'è uno 0, che indica l'assenza del numero 1. Poi c'è uno 0, che indica l'assenza del numero 2. Poi c'è uno 0, che indica l'assenza del numero 4. L'1 successivo rappresenta la presenza del numero 8, seguito da un 1 per il numero 16.
3. Prendiamo i numeri presenti (8 e 16) e applichiamo lo sfasamento indicato di +3. Aggiungendo 3 a ciascun numero, si ottengono 11 e 19.
4. Pertanto, il codice a 4 cifre sarebbe "1911", derivato dal codice decifrato.

Questo enigma coinvolge i giocatori fornendo un chiaro indizio nella parte non nascosta, che li porta a scoprire le istruzioni nascoste per decifrare il codice. L'aggiunta dell'elemento misterioso e dello spostamento dei numeri aggiunge complessità all'enigma e permette ai giocatori di sentirsi gratificati quando riescono a decifrare il codice.

Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. Siete sicuri di aver già visto tutto quello che c'è in quella nota?
2. Forse c'è uno strumento speciale che vi aiuta a scoprire l'invisibile!
3. Ricordate di risolvere l'enigma da destra a sinistra.
4. Ricordate che tutto deve spostarsi aggiungendo 3.

2.5 Diario del re

Durante la ricerca degli indizi, i giocatori troveranno una scatola chiusa con un lucchetto, che potranno aprire utilizzando il codice fornito dall'enigma 2.4.

All'interno della scatola, troveranno le pagine del diario di un re che viveva in questo castello molto tempo fa. È stato assassinato e la sua anima non potrà riposare finché non scoprirà chi lo ha ucciso, perché lo ha fatto e come è successo. Durante i suoi ultimi giorni di vita, ha tenuto il diario e ha espresso le sue preoccupazioni su alcuni sospetti del suo entourage. Creò persino una tabella per tenere traccia delle persone, dei loro presunti moventi, delle probabili armi del delitto e dei luoghi in cui avrebbero probabilmente compiuto l'attentato.

L'enigma è costruito come la griglia logica / enigma "Einstein" - ma la parte sorprendente è che alcune informazioni possono essere ottenute solo dal volantino informativo dell'enigma 2.1!

Le pagine del diario possono essere fornite separatamente o, se il game master desidera approfondire l'immersione, all'interno di un quaderno di fantasia. La pagina finale presenta un link e un QR code, che chiede ai giocatori di inserire una password per verificare se l'hanno risolta correttamente (si veda l'enigma 2.6).

Di seguito, sono mostrati la prima pagina, un esempio di pagina di indizi e la pagina finale con la griglia di soluzione.



Qui i giocatori possono controllare le loro risposte:

<https://www.youth-courage.eu/it/level-2-solve-the-final-riddle-it>

Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. Conoscete già tutti i potenziali sospetti, le armi del delitto, i moventi e i luoghi?
2. Annotate nella griglia tutto ciò che sapete con certezza.
3. Cercate di cancellare le informazioni non pertinenti.
4. Forse un altro elemento che non avete ancora usato può fornirvi informazioni utili.



Suggerimento per il Game Master:

Ecco come dovrebbe apparire il foglio di soluzione completato (l'ordine verticale delle persone sospettate nella tabella non ha importanza):

Sospettat*	Movente	Arma	Luogo del delitto
Lord Grigori	Debito	Pugnale	Camera segreta
Lord Cedric	Potere	Candelabro	Sala del trono
Lady Elimar	Matrimonio	Balestra	Biblioteca
Isabella	Vendetta	Veleno	Giardino reale

Le risposte alle domande del quiz online sono:

Dove fu assassinato il re? **Giardino reale**

Qual era il movente dell'assassino? **Vendetta**

Qual era l'arma del delitto? **Il veleno**

Chi è l'assassino? **Isabella**

2.6 Risoluzione del Livello 2

Dopo aver risolto l'enigma 2.5, i giocatori inseriscono la password e vengono indirizzati alla pagina web di risoluzione.

<https://www.youth-courage.eu/it/level-2-solution-it/>

Trovano la persona scomparsa, ma prima parla il fantasma del re assassinato, che lascia il corpo della persona scomparsa dopo averla posseduta e rapita.

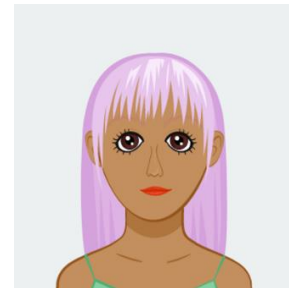


Fantasma di Re Aldric:

“Avete risolto il mio omicidio? Grazie, nobili abitanti del villaggio! Per molti anni ho vagato per questo castello, osservando la mia amata figlia e suo marito vivere le loro vite e poi i molti monarchi che si sono succeduti. Grazie per aver trovato il mio assassino, la mia anima può riposare in pace ora.”

Isia C. Lue:

“Uhhh... Come sono arrivata qui? Wow! Il fantasma di Re Aldric mi stava possedendo? Grazie per aver liberato il mio corpo! Spero che il re abbia ritrovato la pace. Questa storia diventerà sicuramente virale sul mio tiktok!”



Al termine di ciò, si ferma il timer.

Debriefing

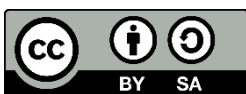
Chiedete ai giocatori se si sono divertiti e cosa gli è piaciuto o meno. Sentitevi liberi di adattare gli enigmi del gioco di fuga, se necessario.

www.youth-courage.eu



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Open license: Questo documento è di libero utilizzo secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Un gruppo di amici arriva in un castello nel mezzo della città. Stanno cercando una VIP scomparsa e, dopo aver indagato su alcuni indizi, hanno scoperto che la persona deve trovarsi in questo castello. La polizia ha promesso una grossa ricompensa per chiunque possa fornire suggerimenti che portino a trovare la persona scomparsa, così, trovandola da soli, il gruppo di amici spera in una ricompensa ancora più grande (e magari in un autografo?!).

Il castello è enorme e molto antico... ma la maggior parte è aperta al pubblico per le visite turistiche. Tuttavia, gli amici sospettano che ci siano luoghi nascosti e dimenticati da tempo e sono decisi a indagare! Hanno 30 minuti prima che il castello chiuda ufficialmente e siano chiusi dentro, quindi devono fare in fretta!

Alla fine della storia, gli amici scopriranno che la persona scomparsa è stata posseduta dal fantasma di un re, assassinato all'interno del castello. Il fantasma del re è rimasto intrappolato in un antico manufatto e, quando la VIP lo ha toccato durante una serata di gala al museo, il fantasma si è impossessato di lei. Tutto ciò che vuole è scoprire chi lo ha ucciso, in modo che la sua anima possa riposare in pace.

I giocatori dovranno risolvere l'ultimo enigma, liberare il fantasma nell'aldilà e salvare il VIP.



Co-funded by
the European Union