



The RANSOMIZER

EL RESCATADOR



LO ESENCIAL

Ransomizer es una herramienta en línea que genera imágenes realistas al estilo de las notas de rescate mediante letras recortadas, lo que permite a los usuarios crear mensajes inmersivos y divertidos para "Escape rooms" y actividades de narración de historias.

URL / Acceso: <https://www.ransomizer.com/>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: interfaz en inglés y español, pero la herramienta puede funcionar con cualquier idioma que utilice caracteres latinos.

Requisitos técnicos: Cualquier dispositivo con navegador web y conexión a internet.

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje: Los mensajes cortos y un fuerte contraste visual pueden favorecer la participación, pero los facilitadores deben garantizar la legibilidad para los alumnos con dislexia.

- **Coste y acceso:**
- **Precio:** Gratis
- **Límites del plan gratuito:** No
- **¿Se requiere cuenta?** No

CÓMO USARLO

1 PASO 1: Escribe tu mensaje

Escribe el mensaje que desees mostrar (por ejemplo, una amenaza, una pista, una advertencia o una instrucción misteriosa relacionada con el escenario del juego de escape).

2 PASO 2: Generar la nota de rescate

La herramienta crea automáticamente una imagen con estilo de nota de rescate utilizando fuentes mixtas y recortes de letras. También puedes personalizar tu nota de rescate (colores, fuente, tamaño del texto, rotación, desalineación, texturas, etc.).

3 PASO 3: Guarda o haz una captura de pantalla de la imagen.

Descarga o captura la imagen generada para usarla digitalmente o imprimirla.

4 PASO 4: Integrar en el juego de escape

Utiliza la nota de rescate como pista narrativa, informe de la misión, mensaje del antagonista o elemento de un rompecabezas.

EJEMPLOS DE PLANTILLAS

Nombre	Imágenes	Mensaje
Mensaje de introducción misterioso	<p>a MYSTERY AWAIT YOU. WORK TOGETHER AND SOLVE IT IN TIME.</p>	<p>UN MISTERIO TE ESPERA.</p> <p>TRABAJEMOS JUNTOS Y RESOLVAMOSLO A TIEMPO.</p>



EJEMPLOS DE PLANTILLAS

Nombre	Imágenes	Mensaje
<p>Mensaje de amenaza a la misión</p>	<p>you have entered MY Territory!</p> <p>solve my puzzles Or you will Never Escape.</p>	<p>HAS ENTRADO EN MI TERRITORIO.</p> <p>RESUELVE MIS ACERTIJOS O JAMÁS ESCAPARÁS.</p>
<p>Nota de advertencia</p>	<p>THIS is YOUR ONLY Warning.</p> <p>TIME is running out. make THE right choices.</p>	<p>ESTA ES SU ÚNICA ADVERTENCIA.</p> <p>EL TIEMPO SE ACABA. HAGA EL DECISIONES CORRECTAS.</p>
<p>Nota sobre las instrucciones del rompecabezas</p>	<p>The answer is closer than you think.</p> <p>LOOK carefully At THE Room.</p>	<p>LA RESPUESTA ESTÁ MÁS CERCA DE LO QUE PIENSAS.</p> <p>OBSERVE LA HABITACIÓN DETENIDAMENTE.</p>



EJEMPLOS DE PLANTILLAS

Nombre	Imágenes	Mensaje
<p>Mensaje de revelación al final del juego</p>	<p>conGRAtulatiONS. YOU Have OUTsMARted Me. YOU ARE fREE- FOR now.</p>	<p>FELICIDADES. ME HAS ENGAÑADO. ERES LIBRE... POR AHORA.</p>
<p>Falso secuestrador/ Mensaje misterioso</p>	<p>I leFt eVERYthing YOU need IN THIS ROOM. fOLLOW the CLUES and FIND THE TrUTH!</p>	<p>DEJÉ TODO LO QUE NECESITAS EN ESTA HABITACIÓN. SIGA LAS PISTAS Y ENCUENTRA LA VERDAD.</p>
<p>Desafío lúdico</p>	<p>I leFT eVeRyTHing You nEED IN this ROOM. CAN You BeAt tHE GAME? prove iT bY SolVING tHE pUZZLES.</p>	<p>¿PUEDES TERMINAR EL JUEGO? DEMUÉSTRALO RESOLVIENDO LOS ROMPECABEZAS.</p>