



The RANSOMIZER

THE RANSOMIZER



FONDAMENTI

Ransomizer è uno strumento online che produce immagini realistiche in stile lettera di riscatto, impiegando lettere ritagliate. Questo consente agli utenti di elaborare messaggi coinvolgenti e divertenti per escape room e attività di narrazione.

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



INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Supporto multilingue: interfaccia in inglese e spagnolo, ma lo strumento è compatibile con qualsiasi lingua che utilizzi caratteri latini.

Requisiti tecnici: qualsiasi dispositivo equipaggiato con un browser web e una connessione a Internet.

Adattamenti per utenti con difficoltà di apprendimento specifiche: messaggi concisi e un elevato contrasto visivo possono promuovere il coinvolgimento, ma i facilitatori devono garantire che la leggibilità sia chiara anche per gli studenti con dislessia.

Costo e accessibilità:

- **Prezzo:** Gratuito
- **Limiti del piano gratuito:** Nessuno
- **È necessario un account?** No.

COME UTILIZZARLO

1

FASE 1: Redigi il tuo messaggio

Digita il messaggio che desideri visualizzare (ad esempio, una minaccia, un indizio, un avvertimento o un'istruzione enigmatica relativa allo scenario del gioco di fuga).

2

FASE 2: Genera la nota di riscatto.

Lo strumento genera automaticamente un'immagine in stile richiesta di riscatto utilizzando caratteri misti e ritagli di lettere. È inoltre possibile personalizzare la richiesta di riscatto (colori, carattere, dimensione del testo, rotazione, disallineamento, texture, ecc.).

3

FASE 3: Salvare o acquisire uno screenshot dell'immagine.

Scarica o acquisisci l'immagine generata per utilizzarla in formato digitale o per la stampa.

4

FASE 4: Integrare il gioco di fuga

Utilizzate la richiesta di riscatto come spunto narrativo, briefing di missione, comunicazione di un antagonista o componente di un enigma.

ESEMPI DI MODELLI.

Nome	Immagini	Messaggio
Messaggio introduttivo enigmatico		<p>UN MISTERO TI ASPETTA.</p> <p>LAVORIAMO INSIEME E RISOLVIAMO IN TEMPO.</p>



ESEMPI DI MODELLI.

Nome	Immagini	Messaggio
<p>Messaggio di intimidazione alla missione</p>	<p>you have entered MY Territory!</p> <p>solve my puzzles Or you will Never Escape.</p>	<p>SEI ENTRATO NEL MIO DOMINIO.</p> <p>RISOLVI I MIEI ENIGMI O NON SCAPPERAI MAI.</p>
<p>Nota di avviso</p>	<p>THIS is YOUR ONLY Warning.</p> <p>Time is running out. make The right choices.</p>	<p>QUESTO È IL TUO UNICO AVVERTIMENTO.</p> <p>IL TEMPO STA PER SCADERE. FARE IL SCELTE ADEGUATE.</p>
<p>Nota sulle indicazioni del puzzle</p>	<p>The answer is closer than you think.</p> <p>Look carefully At The Room.</p>	<p>LA RISPOSTA È PIÙ PROSSIMA DI QUANTO IMMAGINI.</p> <p>OSSERVA CON ATTENZIONE LA STANZA.</p>



ESEMPI DI MODELLI.

Nome	Immagini	Messaggio
<p>Messaggio di conclusione della partita</p>		<p>CONGRATULAZIONI.</p> <p>MI HAI SOPRAVANZATO IN INTELLIGENZA.</p> <p>SEI LIBERO... AL MOMENTO.</p>
<p>Finto rapitore/Messaggio enigmatico</p>		<p>Ho lasciato tutto ciò di cui hai bisogno in questa stanza.</p> <p>SEGUI GLI INDIZI E SCOPRI LA VERITÀ.</p>
<p>Sfida ludica</p>		<p>RIUSCIRAI A COMPLETARE IL GIOCO?</p> <p>DIMOSTRALO RISOLVENDO GLI ENIGMI.</p>