



DINÁMICA DE CADA TURNO



MÜNICH

2127

La ciudad de Munich, completamente abandonada, se convertirá en el escenario de esta aventura.



Ertha

La valiente protagonista. Tiene que superar sus miedos para cumplir su misión: salvar a la humanidad.

Jan

El hacker escondido que, a través de la radio, se convierte en el apoyo y la compañía de Ertha.



1

La radio

Al comenzar cada jornada, JAN te dará instrucciones y te explicará dónde conectarte a la red. Al final del día, podrás compartir con él tus descubrimientos.



2

Puzzles

Para poder avanzar en la aventura, deberás resolver diferentes puzzles que te darán acceso a nuevos escenarios y nuevas pistas.



3

Hackeo

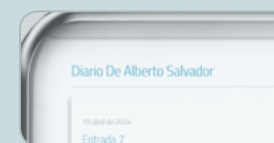
Para acceder a la información de la red tendrás que hackear el sistema.



4

Test

Cada vez que accedas a nueva información, deberás demostrar tus conocimientos. Sólo así podrás descifrar la siguiente pista.



5

Diario

A medida que avances en la historia, irás completando el diario de Alberto Salvador. El diario te descubrirá lo que sucedió años atrás y te indicará el camino para salvar a la humanidad.



6

A la cama

Cuando cumplas todos los objetivos del día podrás avanzar al siguiente día yéndote a dormir.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PENALIZACIONES

En caso de empate, ganará el jugador con menor número de penalizaciones. Acumularás penalizaciones si utilizas pistas para resolver los distintos puzzles.

TESTS

Ganará la partida el jugador que más respuestas correctas consiga durante los tests.

