DECISIÓN CRÍTICA

PARTE II

CARA B

MAPA COMPLETO – PARTE II CARA B



MAPA DEL LABERINTO

xplora las profundidades
el rascacielos, restaura la señal
e transmisión y escapa antes de
ue sea demasiado tarde.

LEYENDA

- [G] ESCENA CON GRÁFICO
- [NEXO] CONDUCTO / ENLACE (SIN GRÁFICO)
- ★ HITO DE JUEGO
- ⊗ PUNTA MUERTA (SOLO VUELTA)

CÓMO LEER EL MAPA



N = Norte (arriba)
S = Sur (abajo)
E = Este (derecha)
O = Oeste (izquierda)

Cada dirección te lleva a la casilla adyacente.

⚠ ATENCIÓN AGENTE:

lgunas rutas son sin salida.
lanifica tu camino y usa
os objetos clave para
vanzar.

COORDENADAS DEL MAPA (SISTEMA X,Y)

Cada casilla tiene una posición única en la cuadrícula.



ZONA G
ESCAPE / EXTERIOR

[G]

- 14 Núcleo superior
- 15 Salida de emergencia
- 22 Nexo
- 16 Azotea inferior
- 17 Control de emisión ★
- 18 Sala de transmisión ★
- 19 Azoteaa / FIN ★

OBJETOS CLAVE

- Venda (se obtiene en 4, 7 y 21)
- Chaleco (se obtiene en 9 y 21)
- Fusil (se obtiene en 21)
- Código de acceso
- Objetivo final: Escapar del rascacielos (19)

HITOS DE JUEGO

Explora el entramado de redes → Supera el salto del puente (3↔4) → Restaura el control del CPD central → Recupera el código de acceso → Propaga el código liberador

OBSERVA. PLANIFICA. EXPLORA. SOLO LA RUTA CORRECTA TE LLEVARÁ A LA LIBERTAD.

CORPOCIT SYSTEMS