**BARMITH**

HISTORIA

La historia de este juego se centra en Barmith, un animado joven que asiste a la **UNLa,** estudiante de la carrera de Sistemas, participa en el laboratorio ayudando al profesor Karbal.

En un frio dia de invierno, al terminar las tareas en el laboratorio, Karbal le pide a Barmith que lo ayude con un experimento, el profesor comenta que encontró una manera de viajar al futuro, y es que el estudiante cruce **La Puerta**.

Barmith, entusiasmado por la idea acepta ayudar al profesor con su experimento, pero, al cruzar La Puerta, no se encuentra con el mundo que esperaba…

PERSONAJES

Barmith: El jugador asume el papel de Barmith, un estudiante que fue utilizado en un fallido viaje en el tiempo, sufre un cambio irreversible en su simple vida.

Karbal: Profesor de la UNLa, obsesionado por los experimentos y viajes en el tiempo.

GLOSARIO

La Puerta: Máquina del tiempo, compuesta por un Colisionador de Hadrones, y a través del uso de los agujeros negros de kerr, es capaz de enviar humanos a través del tiempo.

Colisionador de Hadrones: fue diseñado para colisionar haces de hadrones, más exactamente de protones.

Agujeros negros de Kerr: Agujeros negros, formados a partir del colapso de una estrella masiva en rotación o un conjunto de estrellas, tienen por condición tener un momento angular distinto de 0. Como las estrellas tienen momento angular, está previsto que la mayor parte de los agujeros negros sean de tipo Kerr

UNLa: Universidad Nacional de Lanús,lugar donde transcurre la historia del presente y futuro.

OBJETOS