

Puntuaciones generales del juego

Informe generado por: edu con código de afiliación: 1, Fecha de memoria Tue Feb 03 20:07:05 CET 2015

Introducción

Recupera el legado histórico de los Caballino. El Doctor P. Cab. Belerofonte, Director de la Academia de Ciencia e Historia de la Capital del Imperio Caballino en el año 4659, ha estado a la cabeza de la investigación sobre el efecto de los hilos temporales en las capacidades cognitivas y sus derivaciones socioculturales, y cómo afecta el desarrollo del lóbulo atemporal a la toma de decisiones 'por instinto'.

Es el año 4672 y el Dr. C. Cab. Babieca y su equipo de tecnocaballinólogos han puesto en marcha las pruebas con seres caballino orgánicos de tercera generación. La Recua Imperial ha dictaminado que los primeros sujetos de prueba serán soldados. Sin embargo la lista de espera ya supera el millar y tu única manera de acceder es como espía de la Guerrilla Salvaje. ¿Su motivo para ayudarte? Desconocido, su única exigencia es que presentes informes actualizados tras cada una de tus inmersiones.

La misión, cómo jugar

Tu objetivo será navegar por tu memoria en búsqueda de memorias bloqueadas. Con la ayuda de una sustancia oxidante, el DCP-H007, atacarás el nodo dañado para liberarlo. Al final de la sesión la máquina del Dr. Babieca se encargará de almacenar la información desbloqueada. ¡Cuidado! el DCP-H007 es una sustancia que ataca a los tejidos de forma selectiva, por lo que de aplicarse sobre el nodo de memoria sin la capa de bloqueo echará éste nodo a perder y habrá que reiniciar el proceso de desbloqueo. ¡Mucha suerte

S o l d a d o , c o n f i a m o s e n t i !

1. Tabla de puntuaciones globales

1.1. Relación de efectividad del proceso en el soldado

Análisis del avance del soldado desbloqueando nodos de memoria

Nombre del soldado	Puntos logrados	Efectividad
dacor	2425	0.0
xomatoox	1590	0.0
skuller	1600	0.0
lala	1230	0.0
Eva	1120	0.0
hector	575	0.0
jony	460	0.0
perico	70	0.0
Xenophorm	60	0.0
laura	1630	0.0
www	0	0.0
rrr	220	0.0
edu	10615	11.387374461979913

2. Gráfico de puntuaciones

2.1. Puntuaciones de edu con código de afiliación: 1

Muestra el gráfico de avance en la misión

