Un jeu pour 2 à 6 joueurs.

L’objectif du/des joueur(s) sera de s’infiltrer dans le réseau d’une grande entreprise, mais pas de n’importe quelle façon. A la manière d’un jeu vidéo, vous devrez opter pour un chemin et tenter de pénétrer le réseau malgré son anti-virus et ses différentes défenses symbolisées par divers niveaux. Vous aurez pour cela à choisir 5 personnages pour constituer votre équipe. Choisirez-vous la voie la plus rapide, mais la plus dangereuse ? Ou bien la plus longue, mais la plus sécuritaire ? N’oubliez pas que chaque seconde est cruciale dans ce réseau où la progression de l’anti-virus est quelque peu aléatoire.

Tous les 5 tours, un dé de 20 est lancé par le joueur défenseur. Sur 15 ou plus, l’anti-virus progresse d’un niveau. Il démarre à l’arrivée et se dirige directement vers le départ. Si il l’atteint, le(s) joueur(s) attaquant(s) perd(ent).

Vous pouvez déplacer tous vos personnages une fois par tour. Si celui-ci est en dehors d’un niveau, il avance de 1 niveau par tour quelle que soit sa vitesse de déplacement.

Les points de vie sont restaurés entre les différents combats, et cela vaut aussi pour les robots et bâtiments. Si vous ne parvenez pas à passer un niveau, conservez un personnage au moins dans le combat afin de continuer le combat tel quel en ramenant vos alliés morts précédemment.

Lorsqu’un niveau est passé, même si rien n’a été détruit, pas même les Robots, vous n’aurez pas à le refaire par la suite si jamais l’un de vos personnages meurt (ou plusieurs).

Lorsque vous entrez dans un niveau, les seuls moyens d’en sortir sont de passer par la sortie, ou de mourir. Vous ne pouvez utiliser vos portails d’arrivée pour repartir.