



Cerebelo

1 ☐ 66 ☒

Grilla de Navegación ↗



Pensamientos

8 ☐ 47 ☐



Recuerdos

9 ☐ 19 ☐



Lenguaje

13 ☐ 25 ☐



Conexión

41 ☐ 45 ☐ 85 ☐



Imágenes

93 ☐

Tiempo de Juego ↘



1- Cruzás el umbral por el cerebelo, la inmersión es un éxito, entraste en el sistema nervioso de Giovanni. Una habitación llena de engranajes detenidos te dan la pauta de que él no se mueve. La puerta se cierra atrás tuyo, la única forma de salida es encontrando la llave que reactive los engranajes. Sabías esto antes de entrar, es parte del protocolo. Nadie te dejaría entrar de otra manera. Detener los movimientos conscientes también implica sellar la puerta.

Comenzás a explorar en busca de una respuesta

8- Te encontrás en su departamento, es una escena que está procesando su mente, Giovanni cocina de espaldas, vos estás sentado en una silla con una copa de vino.

La única forma de que hablemos francamente es en una charla amistosa. Y los amigos comparten vino.

Tomás de la copa, basta con un par de tragos para notar que está raro, comenzás a sentir un hormigueo extraño en todo el cuerpo. Giovanni se te acerca mientras tu visión comienza a ponerse borrosa.

Te pone una mano en el hombro y te dice:

"Obviamente sos curioso, un ridículo idealista. Dante.. abandonó diligentemente".

9- Es tu primera vez hurgando en mi memoria, no va a ser tan fácil, te recomiendo volver cuando estés seguro de que entendés como atravesar la puerta. Pero voy a contarte una historia que escuché una vez:

Pasé años huyendo de los confines de ese hogar, lugubridad absurda, aburrimiento infinito y soledad. Y lo único que aprendí es: *"No podemos encontrar la paz en India, Meerut está muy lejos"*

12- Voy a hablarte con honestidad nuestro sueño era viajar, recorrer el mundo, conocer otras culturas. Para nosotros la vida era simple, todos los días eran únicos, 86.400 segundos para compartir.

Pero ahora todo está sumido bajo la bruma, Julieta ya no está. Solo queda el recuerdo de un futuro que no podrá ser. Yo amaba a Julieta...

No puedo revelarte mas sobre su paradero, no en este estado de tristeza. Solo quiero que te vayas, espero encuentres la salida. Encontrás la **Llave**.

13- Te encontrás a Giovanni en un recinto lleno de libros y palabras escritas por las paredes. Dante.. Nada es lo que parece, el lenguaje es asombroso, al principio cada palabra dice mucho. Solo si sos de los que no abandonan, sumá las letras de la palabra clave y obtené el primer número luego usá la primera letra como si fuera un número para el segundo.

Tacha un reloj y lee ese parrafo.

18- La muerte es ineludible, siempre estará ahí esperando al final del camino. El problema está en como vivimos el recorrido antes de encontrarla.

Tu clave es incorrecta y perdés el tiempo. Tendrás que volver a intentarlo en el parrafo 19

19- Llegás a una bóveda, posiblemente detrás estén unos cuantos de sus recuerdos. En la puerta una inscripción: "Usá la palabra clave adecuada"

Si conocés la palabra clave tomá la primera y última letra y sumá su posición en el abecedario para abrir la puerta.

Tacha un reloj y lee ese parrafo.

20- Los recuerdos no son nítidos, estas perdido en la oscuridad. Tu clave es incorrecta. Tendrás que volver a intentarlo en el parrafo 19

22- Buscás respuestas en preguntas equivocadas y así ves como se drena tu tiempo hasta perderte en la nada. Es el final.

23- Ves caer el último grano de arena, tu tiempo se terminó. Final del juego

24- Llegás a una habitación sin puertas ni ventanas. Confinado a una eternidad de vacío. Estás fuera de juego

25- Te encontrás en el área del habla de Giovanni, hay una máquina gigante enfrente tuyo y solo una cerradura en la que entra una llave. Usas tu llave, la máquina cruje y solo podés escuchar unas palabras sueltas, no es fácil comprender lo que dice, está hablando de Julieta, de un sueño que tuvo sobre un encuentro con ella, hacia el final, el material onírico es confuso está diciendo algo, tomas nota, pero al revisarlo te encontrás con esto:

HVSHUDPCD

Condiciones de Victoria

☐ Llave

☐ Coordenadas

Palabras Clave 5 = ☒

- 1- ☐
- 2- ☐
- 3- ☐
- 4- ☐
- 5- ☐

32- Cruzás la puerta y Giovanni está sentado, en una silla, abatido, dispuesto a contarte todo. Lo mirás por un momento y no dice nada. la confesión está sentada enfrente tuyo, solo debés poder verla. Para eso usá las dos palabras que aún no usaste: sacá tu lapiz y trazá una linea recta desde la primera letra de una a la última letra de la otra. Y una línea más desde la segunda letra de una a la última letra de la otra (Buscá la imagen de Giovanni) Cuando tengas la respuesta **Lee ese parrafo sin tachar reloj de arena**

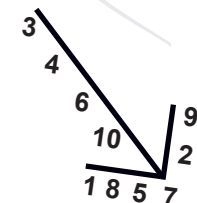
33- El vino estaba envenenado, tu tiempo se agotó, notas como tus parpados se van cerrando. Es el final.

41- Entrás a una especie de oficina, hay cajas y papeles por todos lados. En el centro una mesa grande con un montón de textos y fotos. Te llama la atención un texto escrito a mano:

Julieta camina al lado del sena en París, habla de los países que quiere visitar: de Francia quiere viajar a Alemania, y de ahí emprender un largo viaje por tierra hasta India. Resaltado con fibrón rosa dice: Es importante revisar el orden en las ciudades.

42- Las palabras a veces son los cuchillos más afilados, un solo corte puede necrosar todo tu ser. Para vos es el final.

45- Cada persona debe encontrar su propio norte, el sentido que quiere darle a su vida, sus propias coordenadas. A veces, las direcciones impuestas deben reordenarse para mostrar el camino.



KITSUNEGAMES

47- Giovanni te habla como si fueras su terapeuta, te cuenta uno de sus pensamientos recurrentes. - Siempre me llamaron la atención las puertas, como todo en la vida dividen lo que puede alcanzarse de lo que no. Incluso es imposible ver más allá hasta lograr abrirlas.

La clave siempre está en las llaves. Encontrar la llave es lo que te permite hacer nuevos descubrimientos. En 27 puertas la llave siempre gira 3 vueltas a la izquierda.

55- Giovanni te cuenta que Julieta no está desaparecida, que huyó de la tiranía de su padre. Él, que siempre la amó la ayudó a escapar, y solo él sabe donde está. Juntos construyeron las barreras que lograste sortear para que no pudieran encontrarla, y ahora le va a fallar.

Giovanni se inclina hacia adelante, te entrega un papel con las **coordenadas** con una lágrima en su mejilla y te pide que no las reveles, a cambio te ofrece que destruyas su propia integridad para que nadie nunca lo descubra y no puedan acusarte de falso testimonio.

Tomas el papel y sales de su mente...

66- Llegaste al final del recorrido colocás la llave para activar la salida pero antes te parás de frente a una puerta blindada e inamovible que esconde al verdadero Giovanni, el que puede darte lo que viniste a buscar.

Tocás la cerradura electrónica y te pide dos números. Si tenés la palabra clave la dividís en sílabas, el numero de letras de la primera sílaba y el número de letras de las segunda te dan la contraseña final. Si ponés mal el número no podrás escapar.

Tacha un reloj y lee ese parrafo

85 - Julieta siempre fue una mujer indescifrable, dudo que algún día puedan comprenderla, ella vivía en el mundo del pasado y odiaba la maquinaria del presente.

Siempre que tenía que dejar un mensaje usaba teléfonos muy viejos, descartables, de esos con pantalla verde que se usaban para mandar mensajes de texto.

90- Comprendés que Giovanni guarda un secreto oscuro, que no quiere revelar. El código de los recuerdos está escondido en una foto para aquellos que saben hacia donde van.

93- Podés ver a través de los ojos de Giovanni, está mirando una foto de él y Julieta, está vieja y gastada de doblarse y guardarse. Están abrazados, Giovanni la da vuelta y mira la fecha. La imagen se vuelve borrosa, se mezcla y lo que terminás registrando es: 66-666-444-7777-33-333-66-666-222

Pistas

El tiempo corre: Cada vez que saltes a un párrafo nuevo, tacha 1 reloj de arena. Si te quedás sin tiempo, habrás perdido. Volver a consultar párrafos ya visitados no consume tiempo.

Navegación Mental: La mente de Giovanni está dividida en áreas (Cerebelo, Pensamientos, Recuerdos, etc.). Cada una contiene una cadena de casillas que se corresponden con un número de párrafo y debés explorar de izquierda a derecha en cada área. Podés elegir visitar cualquier área.

Algunas casillas exigen requisitos para entrar (25, 66 y 93 la llave 🔑). Además la casilla 66 requiere haber identificado las 5 palabras clave 🗝️.

Objetivo: Extrae la ubicación de Julieta obteniendo **la llave, las coordenadas y las 5 palabras clave** ocultas en sus neuronas. Si lo necesitás podés encontrar **pistas** en la contratapa



Kitsunegames.ar



KITSUNEGAMES

Soluciones en forensicsynapse.kitsunegames.ar



KITSUNEGAMES

Autor: Nicolás Brancaccio

Forensic Synapse

Reglamento

Preparación: Solo necesitás un lápiz. Lee la introducción y el párrafo 1 (marcalo en la Grilla de Navegación y tachá el primer reloj para iniciar).

El Tiempo Corre: Cada vez que saltes a un párrafo nuevo, tacha 1 reloj de arena. Si te quedás sin tiempo, habrás perdido. Volver a consultar párrafos ya visitados no consume tiempo.

Navegación Mental: La mente de Giovanni está dividida en áreas (Cerebelo, Pensamientos, Recuerdos, etc.). Cada una contiene una cadena de casillas que se corresponden con un número de párrafo y debés explorar de izquierda a derecha en cada área. Podés elegir visitar cualquier área.

Algunas casillas exigen requisitos para entrar (25, 66 y 93 la llave 🔑). Además la casilla 66 requiere haber identificado las 5 palabras clave 🗝️.

Objetivo: Extrae la ubicación de Julieta obteniendo **la llave, las coordenadas y las 5 palabras clave** ocultas en sus neuronas. Si lo necesitás podés encontrar **pistas** en la contratapa

Introducción

Ineludiblemente la tecnología ha evolucionado de manera exponencial, neurociencia y psicología se funden en SYNAPSE, el desarrollo tecnológico más innovador de los últimos años.

SYNAPSE permite a investigadores forenses auditar el cerebro humano de forma vívida y compartida, donde el psicólogo realiza una inmersión en el sistema nervioso de otra persona.

Dante tiene el encargo de fusionarse con Giovanni para descubrir el paradero de Julieta, hija de un alto mando del gobierno de la tierra.

Como es habitual Dante conoce los riesgos de este trabajo, la inmersión pone en riesgo su sistema nervioso. El tiempo es un factor clave, si no consigue salir en 15 minutos el daño será irreversible.

A diferencia de otros casos, este paciente se resiste a colaborar y el peligro de quedar atrapado es muy alto.

Lee el párrafo 1, marcalo y tachá el primer reloj