

CLASSIFIED

USO EXCLUSIVO

CONFIDENCIAL

MANUAL DE SUPERVIVENCIA LOVE ZOMBIES

DOCUMENTO DE USO EXCLUSIVO PARA SUPERVIVIENTES

SI ENCUENTRAS ESTE DOCUMENTO,
ESTÁS ENTRE LOS NUESTROS.
CONFÍA. OBSERVA. ADÁPTATE. SOBREVIVE.

Si estás leyendo esto, todavía estás a tiempo.

La mayoría de los que ignoraron las primeras señales ya no están aquí.

Los que sobrevivimos hemos aprendido algo muy sencillo:

No necesitas ser el más fuerte.

No necesitas ser el más rápido.

Necesitas estar preparado.

Durante las próximas horas tendrás que moverte por un municipio infectado, completar misiones, encontrar información, tomar decisiones y evitar a los infectados.

Tu objetivo es sencillo:

SOBREVIVIR HASTA LA EVACUACIÓN.

Lee este documento antes de entrar.

Después, guárdalo.

Puede que necesites recordar alguna de estas instrucciones cuando llegue la noche.



TU OBJETIVO ES SENCILLO:

SOBREVIVIR HASTA LA EVACUACIÓN.

Lee este documento antes de entrar. Después, guárdalo. Puede que necesites recordar alguna de estas instrucciones cuando llegue la noche.

01

ANTES DE SALIR DEL REFUGIO

Un superviviente preparado tiene más posibilidades de regresar. No vengas a Love Zombies como si fueras a dar un paseo. Vas a pasar aproximadamente 5 horas desplazándote por el municipio, corriendo, buscando ubicaciones, realizando pruebas y evitando infectados.

EQUIPAMIENTO RECOMENDADO

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- DNI.- Dinero.- Ropa cómoda y deportiva.- Calzado adecuado para correr y caminar.- Mochila. | <ul style="list-style-type: none">- Agua o bebida isotónica.- Algo de comida o algún alimento energético.- Linterna.- Pilas de repuesto.- Una pequeña libreta y un bolígrafo pueden resultar útiles. |
|--|--|

No cargues con objetos innecesarios. Cada gramo cuenta cuando llevas horas corriendo. Y recuerda:

NO NECESITAS ARMAS.
Tu mejor herramienta durante esta noche será tu cabeza.



¡ESENCIAL!



REVISA CARGA

02. CONOCE EL TERRENO

Love Zombies no ocurre dentro de un recinto cerrado. El municipio entero forma parte del juego. Calles, plazas, parques y edificios públicos o privados pueden convertirse en escenarios de la historia o albergar pruebas y misiones. Pero hay algo que debes recordar:

LAS CALLES NO ESTÁN CORTADAS. El resto del mundo continúa funcionando. Habrá vehículos. Habrá vecinos. Habrá personas que no saben que estás jugando. Por eso:

Respetar siempre las normas de circulación. Cruza por los lugares habilitados, respeta las señales y presta atención al tráfico. Puedes correr para escapar de un infectado. Pero nunca corras sin mirar. Un coche puede ser mucho más peligroso que un zombie.

03 IDENTIFICA A LOS INFECTADOS

■ No todos los infectados se comportan igual. Aprende a reconocerlos.



HORDA

Identificador rojo.

Son los infectados que encontrarás recorriendo las calles en busca de supervivientes.

No corren.

Se mueven como una horda y buscan atraparte.

Si te alcanzan y te tocan:

ESTÁS
MUERTO.



VÍRICOS

Identificador amarillo o naranja.

No cometas el error de pensar que todos los zombies son iguales.

Los víricos pueden correr.

Son rápidos, peligrosos y capaces de perseguir a los supervivientes.

Si ves uno: **CORRE.**



ZOMBIES DE PRUEBA

Algunas pruebas pueden contar con infectados específicos.

Su comportamiento puede estar condicionado por la propia misión o por la historia.

Escucha las instrucciones de los actores y sigue las indicaciones de la prueba.

04. TAMBIÉN DEBES SABER QUIÉN NO ES UN ZOMBIE

Durante la noche encontrarás otros personajes.



SUPERVIVIENTES

Identificador verde.

Son jugadores como tú.

Pueden ayudarte.

Pueden necesitar tu ayuda.

O pueden decidir seguir su propio camino.

En un apocalipsis, nunca sabes cuánto tiempo durará una alianza.



ACTORES Y MILITARES

Identificador amarillo.

Forman parte de la historia.

Pueden darte instrucciones, información, misiones u objetos.

Presta atención a lo que dicen.

No todos los personajes quieren lo mismo.

Y no todas las conversaciones son una pérdida de tiempo.



ORGANIZACIÓN Y PRENSA

Identificador blanco.

Son las personas que están trabajando para que el juego pueda desarrollarse.

Si tienes un problema, necesitas ayuda o quieres comunicar una incidencia: acude a ellos.

05. LOS DIEZ MINUTOS MÁS IMPORTANTES

LA ESCENA INICIAL



A las 23:00 h. comenzará el juego.

Antes de esa hora deberás estar en el punto indicado.

El lugar de la escena inicial aparecerá identificado en tu mapa.

Cuando comience la escena: NO SALGAS CORRIENDO EN ESTAMPIDA.

Durante la escena inicial no vas a morir.

Escucha. Observa. Recibe las instrucciones. Ahí descubrirás por dónde comenzar.

El que corre sin saber hacia dónde va solo consigue cansarse antes.

06. TU MAPA ES TU VIDA



Aprende a utilizarlo antes de que empiece el juego.

Todo el mapa está dividido mediante coordenadas.

Podrás recibir indicaciones como:

A5 F8 G25

No busques un nombre. Busca la coordenada.

Familiarízate con el sistema antes de salir.

RECUERDA: COORDENADA → UBICACIÓN → MISIÓN
Cuando recibas una coordenada, localízala en el mapa y dirígete hacia allí.

07. ¿POR QUÉ PRUEBA EMPIEZAS?

■ Esta es una de las cosas que debes saber antes de comenzar.

Durante el check-in se marcará en tu mapa, mediante una X, el número de la prueba por la que empiezas.



Pero hay un problema. TODAVÍA NO SABRÁS DÓNDE ESTÁ.

La ubicación de las pruebas se revelará durante la escena inicial.

Cuando recibas las instrucciones, tendrás que localizar tu primera prueba y comenzar.



08. EL ORDEN IMPORTA

Una vez hayas comenzado: LAS PRUEBAS SE REALIZAN EN ORDEN CORRELATIVO.

Por ejemplo: 3 → 4 → 5 → 6 → 7... Si empiezas en la número 3, después tendrás que ir a la 4.

Después a la 5. Y así sucesivamente hasta completar el recorrido. Tu última prueba será la inmediatamente anterior a la que marcaba tu inicio.

No improvises el orden. El mapa y las instrucciones son tus mejores aliados.

NO IMPROVISES EL ORDEN.

09. LOS SELLOS

Esta puede ser la diferencia entre haber sobrevivido y poder demostrarlo. Cada vez que completes una prueba: **ASEGÚRATE DE QUE TE SELLAN EL MAPA.**

Todos los miembros del grupo deberán llevar sus pruebas selladas.

NO ABANDONES UNA PRUEBA SIN EL SELLO.

Existe una excepción: Si en una prueba no hay un actor encargado de sellar, podrás acreditar en la siguiente prueba que vienes de la anterior y allí se realizará el sellado correspondiente.

Comprueba tu mapa antes de marcharte. Un sello perdido puede convertirse en un problema al final de la noche.

10. ¿CUÁNTAS PRUEBAS HAY?

No lo sabrás necesariamente al comenzar. Cada evento puede tener un número diferente de pruebas. Por eso no des por terminado el juego simplemente porque hayas completado muchas misiones.

Cuando hayas completado tu recorrido y tengas todos los sellos correspondientes:

VUELVE AL CHECK-IN.

Allí comprobarán que has completado todo correctamente y te confirmarán si has terminado.

11. LOS PUNTOS SEGUROS

Durante la noche necesitarás descansar, beber o recuperar fuerzas. Los negocios que permanezcan abiertos pueden funcionar como puntos seguros:

- Cafeterías.
- Restaurantes.
- Pubs.
- Establecimientos abiertos durante la noche.

Pero hay una condición:

UN PUNTO SEGURO NO ES UN ESCONDITE.
Solo podrás utilizarlo como punto seguro mientras estés consumiendo algo.

Respetar el establecimiento.
Respetar a sus trabajadores.
Y recuerda que estás dentro de un municipio real.

12. SI VES UN ZOMBIE...

No lo toques. Nunca.
NO PUEDES:



- Empujarlo.
- Embestirlo.
- Golpearlo.
- Sujetarlo.
- Bloquearlo físicamente.
- Tocar cualquier parte de su cuerpo.

Aunque tengas la tentación.
Aunque pienses que está haciendo trampas.
Aunque estés seguro de que puedes esquivarlo.
EL CONTACTO CON UN INFECTADO SIGNIFICA QUE ESTÁS MUERTO.

Si crees que un zombie ha incumplido las normas, existe un procedimiento para reclamar.
Pero no intentes resolverlo tú mismo.

13. SI TE ATRAPAN

Ha ocurrido. No eres el primero. Y probablemente tampoco serás el último. Si un infectado te toca:

ESTÁS ELIMINADO COMO SUPERVIVIENTE.

Entrega al actor la prenda que te identifica como superviviente.

No entregues tu pulsera identificativa. Debes conservarla durante todo el evento.
Después tendrás dos opciones.

OPCIÓN 1 — SEGUIR SOBREVIVIENDO...

DESDE EL OTRO LADO

Dirígete al puesto de control. Allí podrán maquillarte y asignarte una posición para continuar la experiencia como infectado.

OPCIÓN 2 — ABANDONAR

Si consideras que ya has vivido suficiente, puedes marcharte. La decisión es tuya. Pero recuerda: No hay reanimaciones.

14. ¿Y SI CREES QUE TE HAN MATADO INJUSTAMENTE?

No discutas con el infectado. No lo empujes. No intentes escapar utilizando la fuerza. Si crees que un zombie ha incumplido las reglas: RECLAMA. Acude a un miembro de la organización y explica lo sucedido. Si no se puede resolver en ese momento, solicita al infectado su número de identificación. Entrégale tu prenda de superviviente y dirígete al punto de control indicado. La organización investigará lo ocurrido.

IMPORTANTE

Ningún participante puede actuar como infectado por libre. Los infectados deben formar parte de la organización y actuar conforme a las normas establecidas.

Liméntate

Acordados

15. LAS REGLAS QUE NO PUEDES ROMPER

Hay reglas que no admiten interpretación.

ZERO TOLERANCE

ALCOHOL Y DROGAS

Está totalmente prohibido consumir alcohol, drogas o sustancias similares antes o durante el evento.

Una persona que presente síntomas de haber incumplido esta norma podrá ser eliminada del juego.

VEHÍCULOS

No puedes utilizar ningún vehículo para desplazarte durante el juego. Ni coche. Ni moto. Ni bicicleta. Ni ningún otro vehículo de tracción mecánica o animal.

VANDALISMO

No rompas nada.
No fuerces puertas.
No dañes vehículos.
No dañes mobiliario urbano.
No dañes propiedades públicas o privadas.

STRICTLY ENFORCED



SIN
EXCEPCIONES!

¡IMPORTANTE!

¡IMPORTANTE!



CONDUCTAS PELIGROSAS

No saltes muros. No saltes vallas. No provoques estampidas.
No pongas en peligro tu integridad ni la de otras personas.



OCULTAR TU IDENTIFICADOR

Tu prenda identificativa debe permanecer visible. No puedes ocultarla ni taparla.

MUNICIPAL ESIMA MUNICIPAL
DEPARTAMENT D'EDUCACIÓ I CULTURA
ESLAJOLICION DE CURS NOSTR EX OROS. EACOBGVA

PARKING DE TICETO

Sarwaestitia: SIGNAIO Centalife: 03.0112051
Cact elbnnaco Date: 12/05/09/0029

SAIHNUS CRAVEN SENHINTO:

R6CICR DA EIONEN:

Aunque nosotros hagamos todo lo posible para que durante unas horas creas que estás viviendo un apocalipsis... el mundo exterior sigue existiendo. Habrá tráfico. Habrá vecinos. Habrá establecimientos abiertos. Habrá personas que no participan. Respétalos. Respeta a los actores. Respeta a los demás jugadores. Respeta el municipio. Y, sobre todo:

NO PONGAS EN PELIGRO A NADIE.

La organización podrá expulsar del juego a cualquier persona que incumpla las normas del evento, las normas cívicas o la legislación vigente.

16. LA REGLA MÁS IMPORTANTE

ESTO SIGUE SIENDO UN JUEGO.

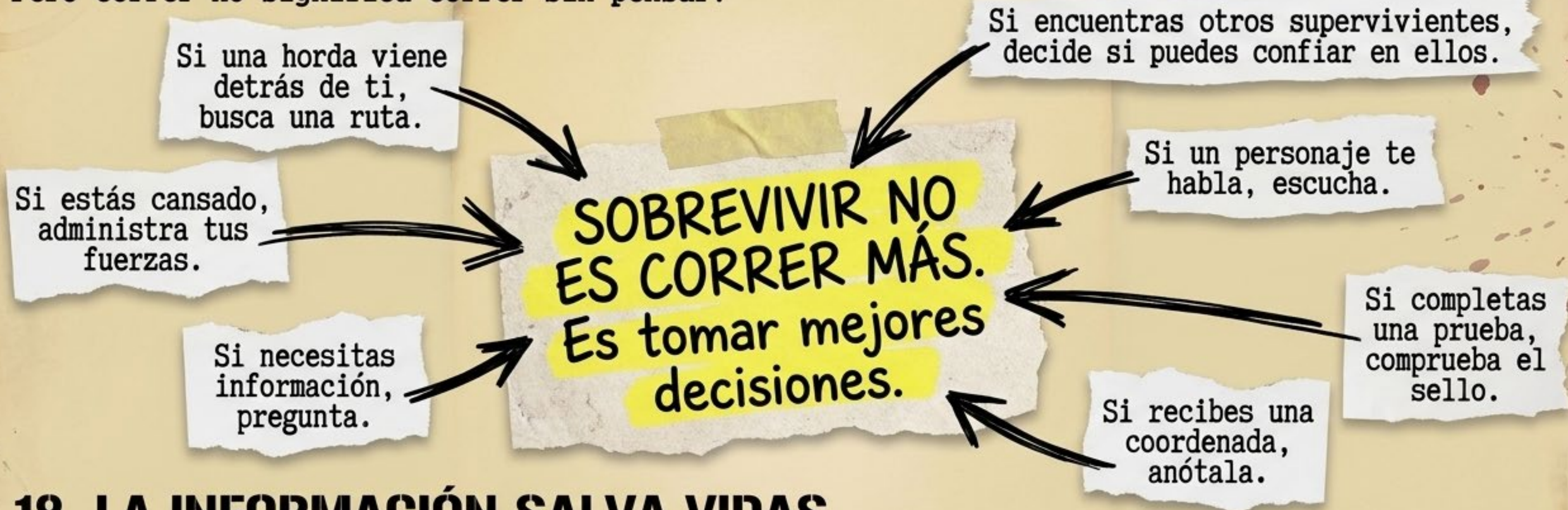
Aunque nosotros hagamos todo lo posible para que durante unas horas creas que estás viviendo un apocalipsis... el mundo exterior sigue existiendo. Habrá tráfico. Habrá vecinos. Habrá establecimientos abiertos. Habrá personas que no participan. Respétalos. Respeta a los actores. Respeta a los demás jugadores. Respeta el municipio. Y, sobre todo:

NO PONGAS EN PELIGRO A NADIE.

La organización podrá expulsar del juego a cualquier persona que incumpla las normas del evento, las normas cívicas o la legislación vigente.

17. NO INTENTES SER EL HÉROE

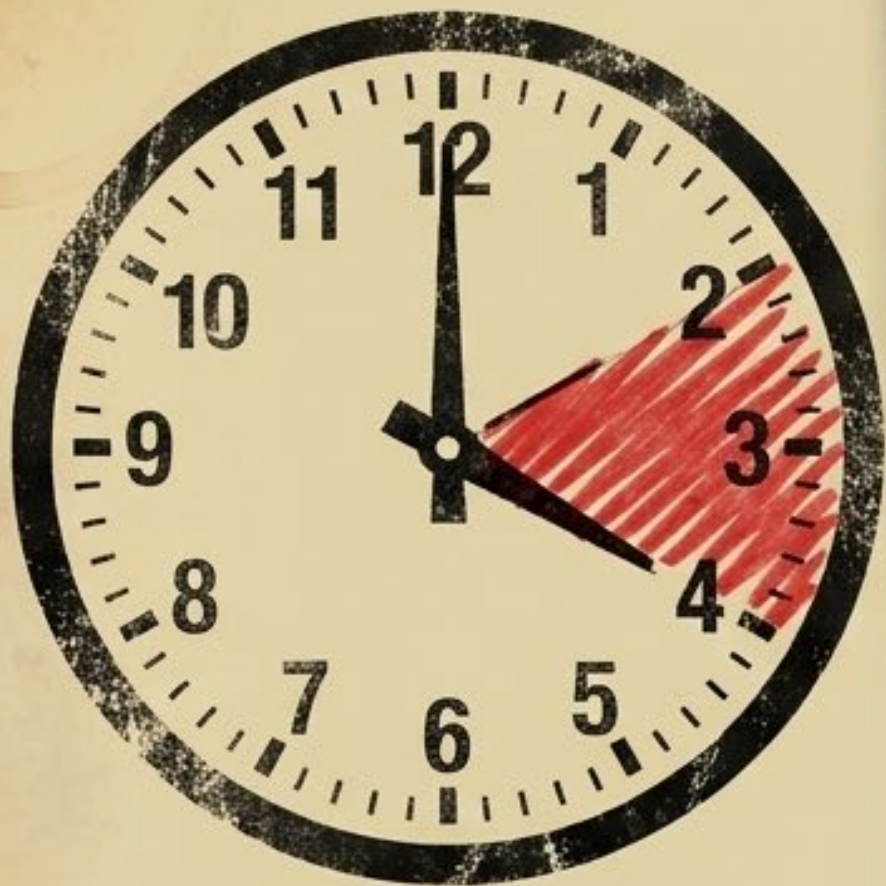
Durante la noche tendrás que correr.
Pero correr no significa correr sin pensar.



18. LA INFORMACIÓN SALVA VIDAS

Durante el juego recibirás información. Parte estará en tu mapa. Parte te la proporcionarán los personajes. Parte tendrás que descubrirla tú mismo. No ignores una conversación solo porque tengas prisa. En Love Zombies, interactuar con los personajes puede ayudarte a avanzar en la historia, conseguir información y completar las misiones. Si quieres simplemente sobrevivir, puedes intentar evitar los problemas. Pero si quieres llegar hasta el final y completar el juego: **TENDRÁS QUE IMPLICARTE.** Habla. Pregunta. Escucha. Observa. Y toma decisiones.

19. CUANDO EL FINAL SE ACERCA



No esperes hasta el último momento. La evacuación se producirá aproximadamente a las 04:00 h. A las 03:50 h., estés donde estés dentro del municipio: **DIRÍGETE HACIA LA ESCENA FINAL.** Si tienes una prueba pendiente a partir de esa hora, puede que ya esté cerrada. No arriesgues toda la noche por llegar diez minutos tarde. **EL ÚLTIMO TRAMO TAMBIÉN FORMA PARTE DE LA SUPERVIVENCIA.** Llega a la escena final. Allí terminará la historia.

20. SI HAS LLEGADO HASTA AQUÍ...

Mira tu mapa. Comprueba tus sellos. Comprueba que llevas contigo tu identificación. Comprueba que no has perdido nada importante. Y respira. Has llegado más lejos que muchos otros. Pero todavía no estás a salvo. **RECUERDA:**



- ☒ No toques a los infectados.
- ☒ Respeta las normas de circulación.
- ☒ No utilices vehículos.
- ☒ No consumas alcohol ni drogas.
- ☒ Respeta a los actores, participantes y vecinos.
- ☒ No dañes ninguna propiedad.
- ☒ Escucha las instrucciones.
- ☒ Sella todas tus pruebas.
- ☒ Y vuelve al check-in cuando hayas terminado.

21. EL ÚLTIMO CONSEJO

No sabemos cuánto tiempo durará esto.
No sabemos cuántos municipios caerán.
No sabemos qué habrá al otro lado de la próxima esquina.
Pero después de todo este tiempo he aprendido una cosa:

NADIE SOBREVIVE SOLO.

Busca aliados.
Comparte información.
Ayuda cuando puedas.
Y cuando llegue el momento...

CORRE.

Porque cuando las luces se apaguen, cuando escuches los primeros gritos y cuando la horda empiece a moverse por las calles... ya no estarás leyendo sobre el apocalipsis.
ESTARÁS DENTRO DE EL.

CLASSIFIED

USO EXCLUSIVO

CONFIDENCIAL



MANUAL DE SUPERVIVENCIA **LOVE ZOMBIES**

5 HORAS • 15 PRUEBAS • 1 OBJETIVO

SOBREVIVIR.

HELP

Nos vemos en el punto de encuentro.
Y si no nos vemos...
espero que hayas sobrevivido.