

IMAGINARIO COLECTIVO

HISTORIA

Por fin un científico ha encontrado la manera de cambiar el mundo a base de ideas, literalmente. El milagro es posible gracias al “Imaginario Colectivo”. Ya hacía tiempo que se hablaba de la posible existencia de un subconsciente colectivo que empujaba al mundo de alguna manera, pero nunca antes había podido demostrarse.

Hace unos años, el doctor Segismundo Mindstorm verificó su existencia en un plano cuasi-físico que podía conectarse a la realidad que percibimos e incluso modelarla. La explicación no es simple pero su funcionamiento puede reducirse a lo siguiente: nuestras ondas cerebrales, en su conjunto, pueden ser captadas e interpretadas como una melodía universal de nuestro querer, la cual puede a su vez ser recogida y también transmitida. Eso es lo que hace el sistema “imaginario”, registrar ese querer universal y transmitirlo al plano donde se acumula naturalmente pero con una intensidad amplificada 1.024 veces, lo que causa su rebote inmediato y no pausado y casi imperceptible, como ocurre normalmente. El resultado es una realidad controlada por el pensamiento humano en todos sus aspectos. Por desgracia, son las ondas producidas durante el sueño las únicas que han podido utilizarse hasta la fecha, justo las que más escapan a nuestro control.

La idea de Mindstorm era formar un grupo reducido de buenos soñadores para inspirar un mundo mejor y con este propósito inició una experiencia piloto en su laboratorio. Por desgracia, algo falló y toda la población quedó sumida en un sueño profundo vinculado al sistema. Como resultado, el mundo ha perdido su sentido y se ha tornado un lugar extraño plagado de seres imaginados por conciencias que, en el fondo, son prisioneras del sistema y de su propia creación.

Afortunadamente, Miguel (Miki), el hijo de Mindstorm, no está dormido. Cuando todo se inició, él estaba realizando un experimento propio en una cámara de su creación y eso le mantuvo a salvo. En él, un joven genio de 17 años, se depositan ahora las esperanzas del mundo.

En esta aventura tú adoptas el rol de Miki y tu misión no es otra que re-instaurar el orden natural. No es poca cosa, pero Miki tampoco lo es. ¿Estarás a su altura? Ánimo y suerte.

EL JUEGO

Para cumplir su cometido, lo primero que va a necesitar Miki es información. Él tiene claro que lo que ven sus ojos tiene que estar relacionado con el experimento de su padre, pero para comprobarlo y buscar una solución, tendrá que dirigirse a su casa, donde quiera que esté ahora y, una vez allí, buscar entre los archivos del ordenador de su padre.

Una vez haya entrado en el ordenador de su padre, comprenderá que sólo hay una opción: volar las antenas que captan y transmiten los pensamientos. Para ello tendrá que dirigirse al laboratorio de la empresa para la que trabaja su padre y hacerse con cinco cargas explosivas. Estas están dispersas por todo el laboratorio. Luego, tendrá que colocarlas en las antenas. Estas están colocadas en plataformas volantes.

Por último, Miki tendrá que dirigirse de nuevo al laboratorio, localizar el ordenador principal y detonar las cargas. Para ello tendrá que introducir un código, pero tranquilo, toda la información necesaria está en el ordenador de su padre.

PELIGROS

Este mundo está plagado de seres extraños que conviven con lo que parecen personas normales, lo sean o no. Pero también hay otros peligros en forma de pinchos y ardientes llamas, entre otros. Todos ellos son tus enemigos en esta aventura y el contacto con cualquiera te restará energía.

TUS ARMAS

Miki es capaz de defenderse razonablemente bien a base de puñetazos, a pesar de ser un chico pacífico y entregado a la ciencia. Por desgracia, su fuerza en principio no es suficiente para vencer a los enemigos no humanos.

Además, a lo largo del recorrido se encontrará con distintos elementos que le servirán de ayuda:

- Poción verde.- Devuelve la energía perdida.
- Poción amarilla.- Incrementa la potencia de salto.
- Poción roja.- Incrementa la fuerza. Con ella Miki podrá vencer todo tipo de enemigos y hasta romper algunas paredes y suelos.
- Llave.- Una vez cogida, las barreras y puertas ya no serán un problema.
- Plataformas móviles.- Bien usadas te llevarán a muchos sitios.
- Radiocasete ochentero.- Sólo aporta la emoción o la tranquilidad que conlleva oír la música del juego o no.

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El juego premia tus éxitos y penaliza tus fallos o tu debilidad, siendo la puntuación final obtenida la diferencia positiva entre las bonificaciones y las penalizaciones sumadas, con arreglo a los siguientes criterios:

- Sumarás 100 puntos al coger la poción amarilla, la poción roja o la llave.
- Sumarás 200 puntos al coger cada carga explosiva.
- Sumarás 200 puntos cada vez que coloques una carga explosiva en una antena.
- Sumarás 200 puntos al completar con éxito tu misión.
- Perderás 100 puntos cada vez que cojas una botella de poción verde.
- Perderás 100 puntos cada vez introduzcas un código erróneo en el ordenador principal.

CONTROLES

Puedes usar tanto el joystick como el teclado. Este último es totalmente redefinible.

EQUIPO DE DESARROLLO

Historia: GG y 6128
Programa: GG
Gráficos: GG y 6128
Sonido: McKlain
Testeo: GG, 6128 y Litos
Ilustración de cubierta: 6128
Edición: Litos

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate a enseñarnos tu trabajo en <http://www.amstrad.es/forum>

IMAGINARIO COLECTIVO

LOS PERSONAJES



MIGUEL “MIKI” MINDSTORM: El héroe de esta aventura. Hijo del afamado doctor Segismundo Mindstorm. Un genio de 17 años amante de la ciencia y apasionado del skate, del Taekwondo y de los videojuegos en sus ratos libres. La noche en la que se desata el Imaginario Colectivo se encuentra trabajando en un experimento propio en una cámara especial de su laboratorio y gracias a ello no cae en el sueño profundo del resto de la Humanidad.



Al salir a la calle descubre que el mundo tal y como lo conocía ya no existe. Tal vez todo es fruto del último experimento de su padre. Por tanto debe llegar hasta el ordenador de su padre para averiguar qué está ocurriendo. Miki posee una mente superdotada para la ciencia y es bastante pacífico, lo que no le impedirá abrirse camino a puñetazos si fuera necesario en un mundo extraño plagado de seres increíbles.



SEGISMUNDO MINDSTORM: Prestigioso científico de 55 años. 2 veces nominado al premio Nobel. Sus investigaciones se basan en el potencial de la mente humana y en el estudio del Imaginario Colectivo. La noche en la que todo ocurre prepara su último invento: una máquina capaz de sondear las mentes más sabias del planeta y proyectar en la realidad sus sueños con el fin de hacer un mundo mejor para todos. El experimento parece controlado, pero algo falla...



LUCIO MALWAR: Científico de 67 años y mentor de Segismundo Mindstorm. En el pasado fue un aclamado profesor y científico, pero en la actualidad ha sido condenado al ostracismo por sus métodos un tanto cuestionables. Debido a sus investigaciones sobre la mente uno de sus alumnos quedó en coma hace 15 años.



De carácter huraño y un tanto perturbado Malwar sigue de cerca la evolución de los trabajos de Segismundo Mindstorm. Por tanto conoce bien el alcance del proyecto “Imaginario Colectivo” y ya ha preparado su mente para contrarrestar los efectos de la máquina. Su meta es boicotear el proyecto y presentar ante el mundo su propio proyecto, para así recuperar el prestigio perdido. Si puede no dudará ni un segundo en sabotear la máquina de Mindstorm. ¿O tal vez no? Sea como sea lo encontrarás en el laboratorio de tu padre, haciendo de las suyas.

LOS ENEMIGOS



POLI RENEGADO: Antes del experimento era un policía más. Ahora recorre las calles de la ciudad atacando a cualquiera que se cruce en su camino. Evítalo o golpéalo con fuerza.



MARUJA ASESINA: Ama de casa furiosa. Generalmente vaga por las puertas de las casas de la ciudad. Si la ves procura no enfrentarte a ella. Si no queda otra opción golpéala.



ASTRONAUTA ERRANTE: ¿Un astronauta caminando por la calle? No te fíes. Aunque lo parezca no tiene nada que ver con los astronautas de la NASA.



PAYASO VOLADOR: Parece un globo inofensivo pero en realidad es una cabeza de payaso voladora. Y no está para fiestas. Evítalo a toda costa.



CALABAZA: Esta calabaza de Halloween tiene ideas perversas. Esquívala si puedes.



CARA SONRIENTE: Rostro fruto de la cirugía estética. Que no te engañe su sonrisa pues es un peligroso enemigo que debes evitar.



GOTA ÁCIDA: Parece agua, gotea y fluye como el agua, pero es ácido. Controla su caída y no te pongas debajo.



MOSQUITO MUTANTE: Enorme insecto de pesadilla. Su picadura resta energía vital. No te pongas en su camino o morirás.



ROBOT MINI: Parece un juguete pero es un perverso mecanismo asesino. Su pequeño tamaño hace complicada su destrucción. Sáltalo por encima.



MURCIÉLAGO ARDILLA: Mezcla entre murciélago y ardilla. Observa su vuelo y esquívalo en cuanto puedas.



DUENDECILLO: Pequeño pero matón. Y muy rápido. Debido a su reducido tamaño lo mejor es saltar por encima de él.



CARACOL TÓXICO: Pequeño engendro que suelta una baba viscosa y tóxica. Cuando te lo encuentres sáltalo por encima.



ESFERA DE SEGURIDAD: Aparato rastreador que custodia las entradas al laboratorio. Te perseguirá vayas donde vayas. Al destruir una esfera aparecerá otra con el fin de destruirte.