

IMAGINARIO COLECTIVO (IMAGINARIUM)

HISTOIRE

Un scientifique a enfin découvert la solution pour changer le monde avec des idées. Littéralement. Le miracle est possible grâce à l'"Imaginaire Collectif". Cela fait longtemps que l'on entend parler de la possible existence d'un subconscient collectif, qui, d'une certaine façon, contrôle le monde, mais jusqu'à présent personne n'en avait la preuve.

Il y a quelques années, le docteur Sigismond Mindstorm a vérifié son existence sur un plan quasi-physique, qui peut se connecter à la réalité que nous percevons, et même la transformer. L'explication n'est pas simple, mais son fonctionnement peut se résumer ainsi : nos ondes cérébrales, dans l'ensemble, peuvent être enregistrées et interprétées comme la mélodie universelle de notre volonté. Cette dernière peut donc être décodée et même transmise. C'est d'ailleurs ce que fait le système "imaginaire", enregistrer ce désir universel et le transmettre là où il s'accumule normalement, mais 1024 fois plus fort, ce qui déclenche son effet immédiat, sans interruption, mais de façon presque indétectable, comme c'est le cas habituellement. Le résultat est une réalité contrôlée par les pensées des hommes dans tous ses aspects. Malheureusement, les seules ondes utilisables à ce jour sont celles des rêves, justement celles qui échappent le plus à notre contrôle.

L'idée de Mindstorm était de rassembler un groupe réduit de bons rêveurs pour inspirer un monde meilleur. Avec ce groupe, il réalisa une première expérience pilote dans son laboratoire. Mais quelque chose s'est mal passé, et toute la population de la planète s'est retrouvée endormie dans un rêve profond lié au système. Le monde s'est arrêté de tourner, c'est maintenant un endroit étrange peuplé d'êtres imaginaires, qui sont au fond prisonniers de leur propre création.

Hereusement, Miguel (Miki), le fils de Mindstorm, n'est pas endormi. Quand tout à commencé, il était en train de faire ses propres expériences dans une chambre protectrice de son invention, qui l'a gardé à l'abri. C'est sur lui, un génie de 17 ans, que repose maintenant le dernier espoir de sauver le monde.

Dans cette aventure, tu joueras le rôle de Miki, et ta mission est de restaurer l'ordre naturel des choses (rien que ça!). Miki est courageux, mais seras tu à la hauteur ? Courage, et bonne chance.

LE JEU

Pour accomplir sa mission, Miki a d'abord besoin d'informations. Il a bien compris que tout ce qu'il voit est lié aux expériences de son père, mais pour le prouver et trouver une solution il devra aller dans sa maison (ou il aimerait bien déjà être), et fouiller dans les fichiers sur l'ordinateur de son père.

Quand il aura réussi à utiliser l'ordinateur, il comprendra qu'il n'y a qu'une solution : détruire les antennes qui captent et transmettent les pensées. Pour cela il faudra aller dans le laboratoire pour lequel travaille son père et trouver cinq charges explosives (elles sont cachées dans le laboratoire). Ensuite, il faudra les placer sur les antennes qui sont installées sur des plateformes volantes.

Enfin, Miki devra retourner au laboratoire et trouver l'ordinateur central qui permet d'amoerger les explosifs. Pour cela il faut un code, mais il se trouve forcément dans l'ordinateur de son père.

DANGERS

Ce monde est envahi par des montres étranges qui cohabitent avec des personnes qui semblent normales (mais qui ne le sont pas toujours). Mais il y a d'autres dangers, par exemple des flammes ou des piques. Ce sont tous tes ennemis, et dans cette aventure tout contact te fera perdre de l'énergie.

TES ARMES

Miki peut se défendre correctement à coups de poings, même si c'est un garçon pacifique qui se consacre surtout à la science. Sa force ne sera pas suffisante au début du jeu pour se battre contre les ennemis non humains.

Au cours du jeu, il trouvera différents objets pour l'aider :

- Potion verte - Retrouver l'énergie perdue
- Potion jaune - Sauter plus haut
- Potion rouge - Augmenter la force. Miki pourra vaincre tous les ennemis, et même détruire certains murs et planchers.
- Clé - Une fois trouvée, les barrières et portes ne seront plus un problème.
- Plateformes mobiles - Si tu les utilises bien, elles t'emmèneront dans beaucoup d'endroits
- Radio Cassettes des années 80 - Elle sert seulement à trouver l'émotion ou la tranquillité d'entendre la musique du jeu, ou pas.

LE SYSTEME DE SCORES

Le jeu récompense tes succès et pénalise tes échecs et ta faiblesse. Le score final est la différence positive entre les bonus et les malus accumulés, avec les critères suivants:

- La potion rouge, la potion jaune, ou la clé : 100 points
- Chaque charge explosive découverte : 200 points
- Chaque charge placée sur une antenne : 200 points
- Réussite complète de la mission : 200 points
- Utilisation d'une potion verte : -100 points
- Introduction d'un mauvais code dans l'ordinateur central: -100 points

CONTROLE

Tu peux utiliser un joystick ou le clavier. Ce dernier est entièrement configurable.

EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Histoire: GG et 6128

Programme: GG

Graphismes: GG et 6128

Musique: McKlain

Test: GG, 6128 et Litos

Illustration de la jaquette: 6128

Edition: Litos

Traduction française: PulkoMandy

PROGRAMMEURS

Tu as écrit un programme ? Tu es graphiste ? Viens présenter ton travail sur <http://www.amstrad.es/forum>