

# IMAGINARIO COLECTIVO

## FRANÇAIS



### L'HISTOIRE

Le professeur Sigismond Mindstorm a trouvé le moyen de manipuler la réalité à la seule force de la pensée. Il a baptisé son procédé "Imaginarium". En amplifiant les ondes cérébrales et en les concentrant dans une mémoire collective, les idées sont transférées dans la réalité. Le monde ainsi modifié pourrait alors être contrôlé et modelé par la pensée humaine. Mais à ce jour, seules les ondes cérébrales liées aux rêves sont utilisables. Or ce sont celles qui échappent le plus à notre contrôle.

Le professeur a décidé de rassembler dans son laboratoire un petit groupe de rêveurs savamment choisis afin d'inspirer un monde meilleur au travers d'un réseau sous contrôle. Malheureusement, cette première expérience a mal tourné et toute la population de la planète s'est retrouvée endormie dans un rêve profond lié au système. Le monde est soudain devenu étrange et inquiétant, peuplé d'êtres imaginaires prisonniers de leurs propres pensées.

Mais Miki, le fils du professeur, ne s'est pas endormi. Lors de l'incident, il était à l'abri dans une salle dont une structure de son invention l'a protégé alors qu'il y menait ses propres expériences. Le destin de l'humanité repose désormais sur les épaules d'un petit génie de 17 ans...



### LE JEU

Pour accomplir sa mission, Miki doit tout d'abord retourner au domicile familial pour fouiller l'ordinateur de son père à la recherche d'informations liées à l'expérience "Imaginarium". Il découvrira alors qu'il faut détruire les antennes qui captent et transmettent les pensées. Pour cela, il devra se rendre au laboratoire de son père, trouver cinq charges

explosives et les placer sur autant d'antennes installées sur des plateformes dans les nuages. Enfin, il devra retourner au laboratoire pour faire sauter les explosifs à partir de l'ordinateur central.

Ce monde altéré est envahi de monstres étranges et d'obstacles à éviter. Il est aussi peuplé d'humains dont le comportement imprévisible ne peut que nuire au succès de la mission de Miki.



Méfiez-vous du professeur Lucio Malwar. L'ancien mentor du père de Miki a longtemps été un personnage influent et reconnu dans les milieux scientifiques. Mais ses méthodes de plus en plus douteuses l'ont éloigné de la lumière des projecteurs. Aigri et prêt à tout pour retrouver sa gloire passée, Malwar a suivi de près les recherches de Sigismond et souhaite désormais présenter son propre projet au détriment de celui de son ancien disciple. Lucio n'hésitera pas à se mettre en travers du chemin de Miki !

### COMMENT JOUER

Sur l'écran d'accueil, utilisez les touches suivantes :

- 1 Commencer la partie en jouant avec une manette.
- 2 Commencer la partie en utilisant le clavier.
- 3 Reconfigurer les touches du clavier pour contrôler Miki.

Vous contrôlez Miki avec une manette ou les touches du clavier qui sont reconfigurables. Miki devra jouer des points pour se défendre. Mais au début du jeu sa force ne sera suffisante que pour venir à bout d'adversaires humains. Il pourra trouver des objets pour lui venir en aide :

Potion verte	Faire le plein d'énergie.
Potion Jaune	Sauter plus haut.
Potion Rouge	Augmenter la force de Miki pour vaincre tous les ennemis et même détruire certains murs et plateformes.
Clé	Ouvrir portes et barrières (touche d'action).
Radio-cassette rétro	Jouer ou couper la musique du jeu.