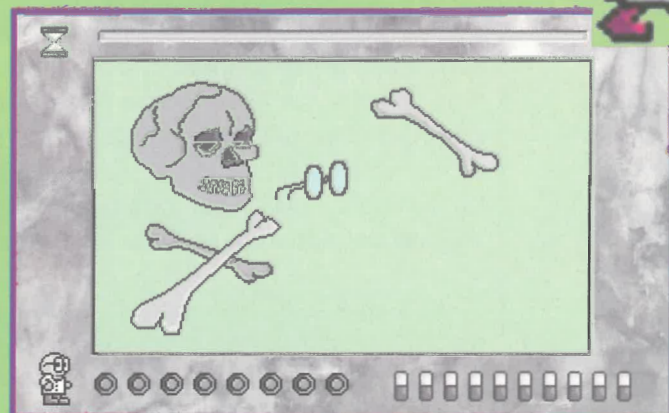
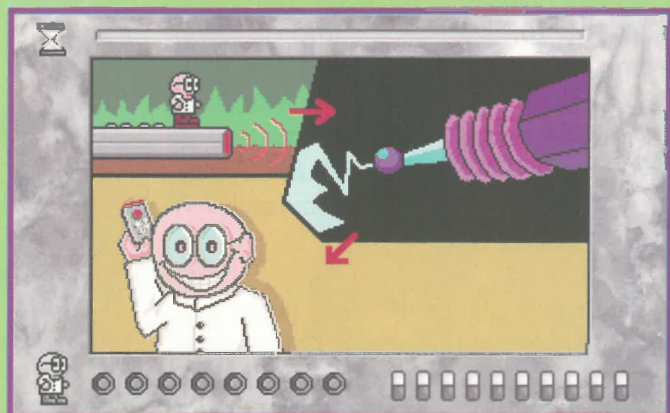


BRAINY



ADVERTENCIA:



El editor advierte que el realismo de los insectos incluidos en este videojuego, es tal, que pueden llegar a herir la sensibilidad del usuario, provocándole repelús y algunos otros efectos secundarios como picores o deseos de saltar a una silla.

Tal vez exageramos un poco, pero si has seguido leyendo este párrafo es que te gusta el morbo.

Vamos a embarcarnos en una verdadera aventura donde el gran protagonista es un pequeño personaje



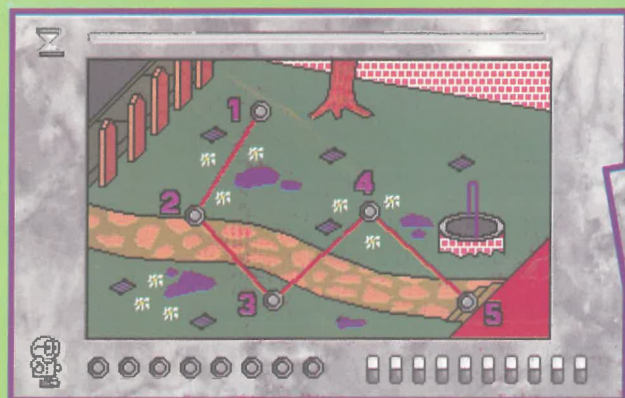
llamado BRAINY. Este pequeño empollón, a medio camino entre Einstein e Indiana Jones ha inventado una máquina capaz de modificar el tamaño de cualquier objeto vivo y cual será la casualidad que la probará sobre su propio cuerpo.

Pues sí, así empieza esta historia, con BRAINY metido en el laboratorio que tiene en el árbol de su jardín, y recibiendo una fuerte descarga de su "máquina reduce objetos" que le hace quedar más pequeño que un moco y caer de su cabaña, quedando perdido entre la hierba del jardín.

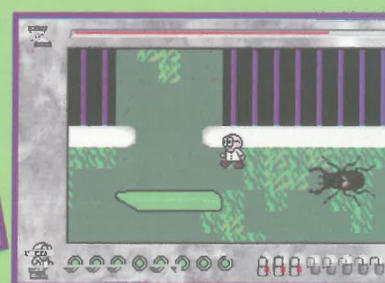
Realmente dramático, puesto que BRAINY dispone de poco tiempo para volver a su estado

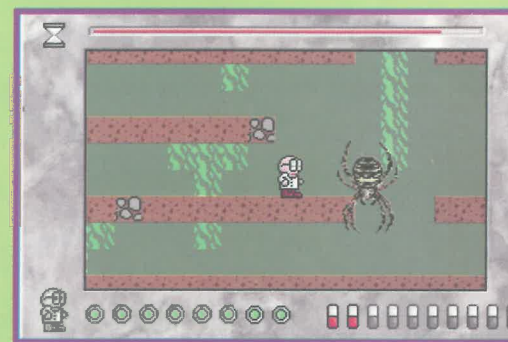
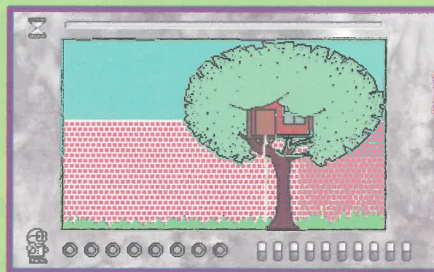
normal o morirá. Para hacerlo deberá encontrar el mando a distancia que reactivará la máquina para devolverle a su tamaño, pero mientras llega a él necesitará buscar las píldoras de vitaminas que harán que pueda seguir vivo.

El jardín parece una gran selva con enormes insectos y plantas mayores que un edificio, pero BRAINY con tu ayuda será capaz de encontrar y recoger las 10 píldoras que le permitirán atravesar cada una de las 5 partes en que se divide el jardín, hasta llegar a la puerta de la casa, donde al pie de las escaleras se encuentra el mando a distancia.



Los escenarios de las diferentes fases se visualizan





lateralmente, tratándose de un juego de plataformas, donde se entremezclan laberintos y zonas caóticas. La sección muestra la superficie del jardín, y la red de pasadizos y desagües que hay en el suelo del mismo.

BRAINY dispone de 2 tipos de salto, un "salto largo" que le hará superar una gran distancia en horizontal pero alcanzará poca altura, y un "salto alto" que le dará gran altura pero poca distancia. Tendrás que utilizar adecuadamente estos saltos para superar los diferentes obstáculos.

Además por el camino, podrás recoger botes de insecticida que te ayudarán a dejar temporalmente paralizados a los insectos, permitiéndote atravesar ciertos pasillos. Estos botes son acumulables en las diferentes fases. También podrás recoger vidas extra representadas por un pequeño corazón.

Recuerda que los enemigos te matan por contacto, y tendrás que pensar tus movimientos antes de quedar encerrado y ser alcanzado.

Un problema adicional vienen a ser los charcos de agua, en los que te ahogará si caes, las chinchetas y los pinchos que si los tocas morirás.

El tiempo de que dispones para completar cada fase es limitado y en caso de agotarse perderás una vida. Siempre que mueras comenzarás de nuevo en la misma fase, hasta que seas capaz de superarla.

Referente a los marcadores, la línea superior con el reloj de arena a la izquierda, indica el tiempo que te queda, cuando la línea roja se agote, tú tiempo habrá terminado. En el lateral derecho, se reflejan los botes de insecticida que llevas contigo, puedes llevar más botes de los que indica el marcador. En la parte inferior tenemos dos marcadores, el de vidas que es el de la izquierda, donde se indican con luces verdes encendidas las vidas que nos quedan (al igual que con los botes podemos tener más vidas de las que marca el indicador) y el de píldoras recogidas que es el de la derecha y que indica cuantas píldoras hemos recogido. Si no tenemos las 10 píldoras, no podremos pasar de fase, y no actuará el botón del mando a distancia.

La puntuación que obtengamos se nos mostrará al final de la partida, junto al record que se haya obtenido durante las partidas que se hayan jugado. Este record no se graba en el disco. Se pone a cero cada vez que cargamos el juego, pero se mantiene durante las sucesivas partidas.

CONTROLES

El juego puede ser manejado con teclado redefinible o con joystick. Las teclas definidas por defecto son:



EL RESUMEN DE LOS CONTROLES ES EL SIGUIENTE:

Q	Salto alto
A	Salto largo
O	Izquierda
P	Derecha
ESPACIO	Dispara insecticida (si tenemos)
F1	Pausa
F2	Activa/Desactiva sonido
ESC	Salir del juego

Referente al sonido BRAINY viene preparado para sonar a través de las tarjetas de sonido listadas en el opción SOUND del menú de entrada y en su defecto, para sonar a través del altavoz interno del ordenador (en este segundo caso los sonidos serán diferentes).

