Manual de Instrucciones y mecánicas de juego

Por Francisco Álvarez Martínez

Versión 1.0

Contenido

1. El EXPERIMENTO 3

1.1 China: el dron de contención 3

1.2 Estados Unidos: el rover con bombas cuánticas 3

1.3 Rusia: Boris, la singularidad descontrolada 3

1.4 El resultado: un ecosistema cuántico caótico 3

2. MECÁNICAS DEL JUEGO 4

2.1. Tú: la singularidad española 4

2.2. El Terreno Cuántico Controlado 4

La ventana de inestabilidad 4

2.3. Generación de objetos 5

2.4. El dron chino 6

2.5. El rover norteamericano 6

2.6. Boris, la singularidad rusa 7

Choque entre singularidades 7

2.7 Objetos de plasma y estabilidad cuántica 8

2.8. Niveles de Desajuste Cuántico 9

2.8.1 ¿Qué ocurre en un nivel de Desajuste Cuántico? 9

2.8.2 ¿Por qué existen estos niveles? 10

3. CONTROLES Y FUNCIONAMIENTO BÁSICO 11

3.1. Movimiento de la singularidad 11

3.2. Interacción con objetos 11

3.3. Gestión de la energía 12

3.4. Cambios entre niveles 12

3.5. Colisiones y supervivencia 12

3.6. Cómo NO morir 12

4. CONSEJOS DEL CNI PARA OPERADORES DE CAMPO 13

5. REGISTRO DE ACTIVIDAD (CRÉDITOS) 14

Derechos y Registro 15

SAFE Creative 15

SGAE (RGO) – Obras musicales registradas 15

1. El EXPERIMENTO

Los mejores científicos del mundo, españoles, obviamente, han logrado contener una singularidad estable dentro de un Terreno Cuántico Controlado.

El objetivo oficial es estudiarla.
El objetivo real: demostrar que España puede liderar la física cuántica del siglo XXI.

Pero el experimento no ha pasado desapercibido:

1.1 China: el dron de contención

Al enterarse del experimento, los chinos han enviado un dron de contención con capacidad para evitar el crecimiento de nuestra singularidad y mantenerla bajo control. Su misión no es solo contener *nuestro* agujero negro, sino también vigilar y neutralizar cualquier intento de ventaja por parte de otros rivales.

1.2 Estados Unidos: el rover con bombas cuánticas

Los norteamericanos, informados por un topo en el CNI, han reaccionado enviando un rover tipo Curiosity equipado con una carga de bombas cuánticas destinadas a destruir el experimento desde dentro del propio Terreno Cuántico Controlado.

El recinto es letal para un ser humano, así que han optado por un robot.
Menos papeleo si algo sale mal.

1.3 Rusia: Boris, la singularidad descontrolada

Los rusos, que mantienen una mezcla de amistad y rivalidad con los chinos, también se han enterado del experimento español.

Su respuesta ha sido intentar introducir en el Terreno Cuántico Controlado su propia singularidad: Boris, un agujero negro inestable, rodeado de un halo rojo irregular fruto de un intento fallido de enlace remoto.

Ni ellos mismos saben muy bien cómo controlarlo.

1.4 El resultado: un ecosistema cuántico caótico

Con tres potencias interfiriendo en el mismo espacio, el Terreno Cuántico Controlado se ha convertido en un entorno impredecible donde:

- drones intentan contener
- rovers intentan destruir
- y tú… intentas sobrevivir

Porque tú eres la singularidad española, la protagonista del experimento, luchando nivel tras nivel por mantenerte estable mientras absorbes energía concentrada en formas que van desde simples esferas hasta locomotoras o coches de plasma.

Bienvenido al experimento. Aquí empieza tu historia.

2. MECÁNICAS DEL JUEGO

El Terreno Cuántico Controlado no es un tablero normal. Es un ecosistema vivo, inestable y lleno de entidades que no deberían coexistir.

Para sobrevivir, debes entender cómo funciona este entorno y qué reglas —explícitas o implícitas— rigen su comportamiento.

A continuación se describen las mecánicas fundamentales del experimento.

2.1. Tú: la singularidad española

Eres una singularidad estable creada por científicos españoles para probar en la práctica teorías de la física cuántica. Tu misión es absorber energía cuántica concentrada para mantener tu estabilidad y avanzar de nivel.

Cada objeto absorbido:

- incrementa tu energía.
- aumenta tu tamaño.
- acelera tu transición al siguiente nivel.

Sin embargo, el crecimiento no es tan sencillo como parece.

El dron chino, en su intento de "contener" el experimento, aplica un protocolo de supresión energética que reduce aproximadamente un 20% tu crecimiento natural cada vez que absorbes un objeto, en los niveles en los que aparece.

2.2. El Terreno Cuántico Controlado

El Terreno Cuántico Controlado no tiene paredes físicas. No hay muros, no hay bordes visibles, no hay un límite material que puedas tocar.

Sin embargo, no puedes salir de él.

La frontera del Terreno está definida por un gradiente energético extremo, una zona donde las leyes cuánticas se vuelven tan inestables que cualquier singularidad que intente cruzarla sufre un colapso inmediato.

Es una zona de exclusión cuántica, diseñada para mantener el experimento contenido y evitar fugas dimensionales.

La ventana de inestabilidad

Pero aquí es donde empieza el verdadero caos.

Cada vez que completas un nivel, el sistema necesita tomar lecturas del Terreno Cuántico Controlado para recalibrar la estabilidad del experimento.

Para hacerlo, el campo energético que delimita el Terreno se desactiva durante unos segundos.

Ese breve intervalo —apenas perceptible para una singularidad, pero suficiente para un rival oportunista— es el momento en que:

- los chinos introducen su dron de contención.
- los norteamericanos deslizan su rover con bombas cuánticas.
- y los rusos intentan colar a Boris, su singularidad descontrolada.

Todo esto ocurre mientras los científicos españoles están ocupados cotejando datos, convencidos de que el experimento sigue bajo control.

En resumen:

- cuando el campo está activo, nadie entra (ni sale)
- cuando el campo se desactiva, todos intentan entrar.
- y tú eres quien paga las consecuencias en el siguiente nivel.

El Terreno Cuántico Controlado no solo es un entorno de juego:
es un coladero internacional con implicaciones físicas, políticas y matemáticas.

2.3. Generación de objetos

La aparición de objetos dentro del Terreno Cuántico Controlado no sigue ningún algoritmo complejo ni patrones ocultos. El sistema simplemente mantiene un número creciente de objetos de plasma en el entorno, en función del avance del experimento.

En niveles iniciales, el Terreno contiene pocos objetos.

Pero conforme progresas:

- aumenta la densidad del plasma.
- se incrementa el número de figuras simultáneas.
- y el entorno se vuelve más caótico e impredecible.

En niveles avanzados, el sistema alcanza su límite operativo:
hasta 2000 objetos simultáneos dentro del Terreno Cuántico Controlado.

Ese es el máximo permitido por la estabilidad del experimento. Más allá de esa cifra, el Terreno entraría en colapso y los científicos tendrían que rellenar demasiados informes.

En resumen:

- no hay patrones.
- no hay fórmulas secretas.
- solo un número creciente de objetos que refleja el avance del experimento.
- y un límite físico-cuántico que evita que todo explote antes de tiempo.

2.4. El dron chino

El dron de contención patrulla el terreno intentando neutralizar amenazas y evitar que la singularidad española crezca sin control. Aparece sólo en los niveles que son múltiplo de 2.

Sus características:

- se mueve rápido, orbitándote constamente.
- puede absorber bombas cuánticas, con un límite.
- intenta anticipar tus movimientos.
- y, en niveles avanzados, entra en pánico matemático

No es tu enemigo directo, pero tampoco es tu aliado.
Es un "agente externo" que complica la partida.

2.5. El rover norteamericano

Este vehículo autónomo recorre el terreno dejando caer bombas cuánticas.
Su objetivo es destruir el experimento, completamente. Aparece sólo en los niveles que son múltiplo de 3.

Sus características:

- Recorre el terreno en línea recta para sembrar bombas de antimateria que sólo explotan cuando las toca una singularidad.
- Las bombas que siembre pueden ser neutralizadas por el dron, con un límite.

En niveles avanzados, el rover aumenta el número de "siembras" hasta niveles que rozan la ilegalidad física.

2.6. Boris, la singularidad rusa

Como los rusos tardan en preparar su némesis para colarla en el Terreno Cuántico Controlado, Boris sólo aparece en los niveles múltiplo de 5 como una amenaza directa.

Es inestable, impredecible y agresivo.

Sus características:

- Se mueve de forma errática.
- Crece sin control.
- Puede absorber objetos antes que tú.
- El dron chino puede paralizarlo.

y su halo rojo indica un enlace remoto fallido.

Choque entre singularidades

Cuando dos singularidades entran en contacto —tú y Boris— se produce un fenómeno cuántico inevitable: una de las dos debe colapsar.

Pero el colapso no ocurre en el momento del contacto, sino cuando una singularidad queda completamente dentro de la otra.

La regla es clara:

- si tú eres mayor, Boris termina absorbido.
- si Boris es mayor, eres tú quien colapsa.
- si estáis muy igualados, la interacción puede prolongarse unos instantes, generando una zona de distorsión donde cualquiera puede desintegrarse.

En el Terreno Cuántico Controlado no existe el empate.
Las singularidades no pueden coexistir en el mismo espacio:
la que encierra completamente a la otra es la que sobrevive.

Ante la duda, ¡aléjate!

2.7 Objetos de plasma y estabilidad cuántica

Todos los objetos que aparecen en el Terreno Cuántico Controlado están compuestos de plasma cuántico condensado, una forma de energía extremadamente inestable que solo puede mantenerse cohesionada dentro de este entorno experimental.

Cada figura —esferas, cubos, cilindros, vehículos de plasma… — está formada por plasma de diferentes frecuencias energéticas, que se manifiestan visualmente como colores distintos.

Es importante entender que:

- los colores no representan un valor fijo,
- no siguen un patrón predecible,
- ni indican una cantidad concreta de energía.

Su diversidad cromática no es decorativa:
es un mecanismo de estabilidad cuántica.

La variación de frecuencias energéticas dentro de cada objeto actúa como un "ancla cuántica" que mantiene su forma mientras no haya una singularidad cerca.

Cuando te aproximas:

- La estructura del plasma se desestabiliza.
- La figura pierde coherencia y empieza a rotar sobre sí misma.
- y finalmente es absorbida, liberando su energía en tu interior.

En resumen:
los colores no son un código para ti, sino un mecanismo de estabilidad cuántica para ellos.

2.8. Niveles de Desajuste Cuántico

Los Niveles de Desajuste Cuántico son fases especiales del experimento que aparecen únicamente en los niveles primos mayores de 5.

En estos niveles, el Terreno Cuántico Controlado entra en un estado de inestabilidad tan profundo que ninguna potencia extranjera puede introducir su equipo.

Ni drones, ni rovers, ni Boris.

El Terreno está demasiado alterado para permitirlo.

2.8.1 ¿Qué ocurre en un nivel de Desajuste Cuántico?

El Terreno sufre una serie de anomalías simultáneas, todas visibles y todas derivadas de la inestabilidad cuántica:

2.8.1.1. El suelo cambia de color constantemente

El Terreno oscila entre distintas frecuencias energéticas, igual que los objetos de plasma.

Esto no es un efecto visual:
es el Terreno intentando mantenerse cohesionado.

Los colores se generan mediante variaciones sinusoidales en los canales RGB, creando un patrón vivo, pulsante y ligeramente impredecible.

2.8.1.2. El movimiento se vuelve errático

Tu singularidad deja de moverse de forma estable.

El código aplica:

- oscilaciones violentas de velocidad (entre ~0.6× y ~1.8×)
- micro-sacudidas laterales (ruido cuántico)
- variaciones constantes en la inercia

El resultado es un movimiento que:

- acelera sin motivo
- frena sin avisar
- vibra
- y parece luchar contra el propio Terreno

Es la física cuántica diciendo:
"no deberías estar aquí".

2.8.1.3. Temblores cuánticos

El Terreno entero vibra.
No afecta directamente a tu posición, pero sí a tu percepción del espacio y a la estabilidad visual del entorno.

Son micro-distorsiones provocadas por la tensión entre tu masa creciente y la estructura cuántica del recinto.

2.8.1.4. Ausencia total de enemigos

No es que no quieran entrar.
Es que no pueden.

El Terreno está tan inestable que:

- el dron no puede mantener su protocolo de contención
- el rover no puede atravesar el campo
- Boris colapsaría antes de materializarse

Los niveles de Desajuste Cuántico son, por tanto, momentos de caos puro, sin interferencias externas.

2.8.1.5. El Terreno "respira"

El zoom, el "breathing" del hoyo y la rotación de los objetos se vuelven más pronunciados. Todo parece vivo, como si el Terreno estuviera intentando reajustarse para no colapsar.

2.8.2 ¿Por qué existen estos niveles?

Porque el experimento necesita recalibrarse.
Los niveles de Desajuste Cuántico son momentos en los que:

- el Terreno se reajusta
- y la estructura cuántica se reequilibra para soportar niveles superiores

Son, en esencia, tormentas cuánticas internas.

Resumen de entidades cuánticas:

Entidad	Origen	Aparición (Nivel)	Efecto / Comportamiento
Dron de Contención	China	Múltiplos de 2	Reduce tu crecimiento un 20% , orbita rápido y absorbe bombas.
Rover Cuántico	EE.UU.	Múltiplos de 3	Suelta bombas de antimateria en línea recta. Se puede absorber.
Boris (Singularidad)	Rusia	Múltiplos de 5	Inestable y agresivo. Te absorbe si es más grande que tú.
Desajuste Cuántico	Interno	Primos > 5	Sin enemigos. Movimiento errático y suelo cambiante.

3. CONTROLES Y FUNCIONAMIENTO BÁSICO

Aunque el Terreno Cuántico Controlado sea un entorno experimental lleno de física imposible, su manejo es sorprendentemente sencillo.

Tu singularidad responde de forma inmediata a tus órdenes, siempre que no estés demasiado cerca de un colapso cuántico.

Este capítulo explica cómo moverte, cómo interactuar con el entorno y qué esperar de tu propia estabilidad.

3.1. Movimiento de la singularidad

Tu singularidad se desplaza en cualquier dirección utilizando los controles estándar del dispositivo donde juegues:

Teclado: teclas de dirección del cursor
Mando: Joystick clásico o Joypad, conectado a un puerto USB.
Pantalla táctil: en dispositivos móviles, joystick en pantalla.

El movimiento es continuo y suave, pero puedes detenerte por completo en cualquier momento dejando de pulsar las teclas o soltando el stick.

Esto es importante porque:

- Puedes frenar en seco para evitar una bomba.
- Puedes detenerte para calcular una trayectoria.
- Puedes reposicionarte con precisión milimétrica antes de absorber un objeto.
- Puedes usar tu campo gravitatorio para absorber objetos peligrosamente cercanos a una bomba cuántica.

3.2. Interacción con objetos

Tu única forma de interactuar con el entorno es absorbiendo.
Cuando te acercas lo suficiente a un objeto de plasma:

- su estructura se desestabiliza
- empieza a rotar
- pierde coherencia
- y finalmente es absorbido

La absorción es automática.
No requiere pulsar nada.
Solo requiere acercarte lo suficiente sin morir en el proceso.

3.3. Gestión de la energía

Cada objeto absorbido incrementa tu energía interna.
La energía determina:

- tu tamaño
- tu estabilidad
- y tu probabilidad de ganar un choque contra Boris

Pero recuerda:

- el dron chino limita tu crecimiento un 20% en los niveles donde aparece.

La clave es equilibrio cuántico.

3.4. Cambios entre niveles

Cuando completas un nivel:

- el Terreno se detiene
- el campo energético se desactiva
- los científicos toman lecturas
- los rivales aprovechan para colarse
- el campo se reactiva
- empieza el siguiente nivel

Durante ese proceso:

- tú estás en stand by.
- no puedes evitar lo que viene
- y no puedes impedir que entren drones, rovers o Boris

Es el precio de la ciencia.

3.5. Colisiones y supervivencia

En el Terreno Cuántico Controlado, las colisiones tienen consecuencias:

- contra bombas cuánticas → explosión
- contra Boris → absorción mutua
- contra objetos de plasma → absorción

La única colisión "segura" es la que tú provocas al absorber un objeto.

3.6. Cómo NO morir

No existe una fórmula mágica, pero sí principios básicos:

- mantén distancia del rover (aunque te lo puedes zampar en un descuido)
- Si ves a Boris, calcula su trayectoria antes de moverte.
- Si dudas entre absorber o huir, huye.

La física cuántica premia la prudencia.

4. CONSEJOS DEL CNI PARA OPERADORES DE CAMPO

Tras varias auditorías internas (y algún que otro café derramado sobre los servidores), nuestros agentes han recopilado estas notas para que no colapses a la primera de cambio:

Usa al dron como "limpiador": Aunque el dron chino reduce tu crecimiento un 20% , recuerda que puede absorber las bombas del rover norteamericano. A veces conviene dejarlo orbitar para que limpie el camino antes de que tú pases.

La venganza contra el Rover: No tienes por qué limitarte a esquivarlo: Puedes "zampártelo". Si lo haces, dejará de sembrar bombas de antimateria en ese nivel.

Prioridad: Boris: Boris es la amenaza más agresiva por su movimiento errático. Si aparece en un nivel múltiplo de 5, no le quites el ojo de encima. Si es más grande que tú, huye ; si eres mayor, lánzate a por él antes de que te robe los objetos de plasma.

Aprovecha los "Desajustes": En los niveles de Desajuste Cuántico (primos mayores de 5) , no hay enemigos. Aunque el movimiento sea un desastre y el suelo te maree , es el momento ideal para recuperar la calma y absorber energía sin que nadie te moleste.

Frenada en seco: Recuerda que puedes detener tu singularidad por completo soltando los controles. En un entorno donde las bombas explotan al mínimo contacto , la precisión milimétrica es mejor que la velocidad absurda.

5. REGISTRO DE ACTIVIDAD (CRÉDITOS)

El experimento BUJERACO ha sido posible gracias a la colaboración (a veces involuntaria) de las siguientes entidades y personal autorizado:

Dirección del Proyecto y Física de Partículas: Francisco Álvarez Martínez. El único capaz de convencer al Ministerio de que un agujero negro en el centro de Madrid era "conceptualmente seguro".

Departamento de "Asuntos" del CNI: Responsables de filtrar los planos a los norteamericanos para ver qué hacían y de dejar la puerta abierta para que entraran los rusos y los chinos.

Suministros de Plasma Cuántico: AS SISTEMAS. Proveedores oficiales de geometría inestable y colores que distraen.

Control de Calidad (Testeo): Un becario que llegó al nivel 100 y ahora solo ve la realidad en formato RGB pulsante.

Financiación: Fondos Europeos para el Desarrollo de Singularidades Ibéricas y una colecta en la cafetería de la Facultad de Físicas.

Agradecimientos Especiales:

A la **NASA**, por enviarnos rovers que podemos absorber para reciclar piezas.

Al **Gobierno Ruso**, por **Boris**. Todavía no sabemos qué es, pero queda muy bien en las gráficas de peligro.

Al **Ministerio de Ciencia**, por no leerse los informes de seguridad hasta que el agujero negro ya era estable.

A los **científicos del CSIC**, actualmente ocupados intentando comprar una licencia original de Windows para toda la planta.

A **mi hijo Francisco**, que ha sido el motor principal que ha impulsado la creación de este juego.

ADVERTENCIA FINAL: Cualquier colapso dimensional, pérdida de la noción del tiempo o deseo irrefrenable de comer esferas de colores es responsabilidad exclusiva del operador. AS SISTEMAS y el CNI se lavan las manos (y los guantes de plomo) ante cualquier reclamación física o metafísica.

Derechos y Registro

BUJERACO y todo su contenido narrativo, gráfico y musical están protegidos por registro de propiedad intelectual.

SAFE Creative

Juego (código, mecánicas, narrativa y manual): Registro **2602094510267**
Banda sonora original: Registro **2601044179202**

SGAE (RGO) – Obras musicales registradas

- Apocalipsis Cuántico
- Cómete el Mundo
- Devora el Terreno
- Cosecha Cuántica
- Metamorfosis Cuántica
- Destrozando el Patio
- La Singularidad
- La Singularidad Tiene Hambre

© 2026 Francisco Álvarez Martínez
Todos los derechos reservados.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento, su contenido o sus elementos gráficos sin autorización expresa del autor.

Las entidades cuánticas, singularidades, drones, rovers, Boris y cualquier otro elemento del ecosistema BUJERACO forman parte del universo creativo protegido.