



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Proyecto de Fin de Grado en Ingeniería en Tecnologías de la Información

**MAX Y EL DR. MANNHAUSEN:  
MANUAL DEL ESTUDIANTE**

Sergio González Molina

Dirigido por: Dr. Salvador Ros Muñoz

Curso: 2015/2016 (convocatoria de septiembre)



Sergio González Molina  
Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

El contenido de este documento (Max y el Dr. Mannhausen: Manual del estudiante) puede ser publicado y distribuido total o parcialmente bajo los términos de la licencia **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)**.

## **Tabla de contenidos**

1 Introducción.....	5
2 Objetivo del juego.....	7
3 Información de los elementos de la escena.....	9
4 Movimiento del protagonista.....	11
5 Acciones sobre objetos.....	13
6 Acciones sobre personajes.....	15
7 Inventario.....	17
8 Datos de la partida en curso.....	19

---

## 1 INTRODUCCIÓN

---

Este manual está dirigido a los jugadores de Max y el Dr. Mannhausen con perfil de estudiante. Se explica el objetivo del juego, cómo mover al personaje por las escenas, las diferentes acciones que se pueden realizar con objetos y personajes, el funcionamiento del inventario y los diálogos con otros personajes.

## 2     OBJETIVO DEL JUEGO

---

El jugador debe guiar a Max, el protagonista de la historia, por una serie de escenas que contienen objetos y personajes, hasta descubrir dónde se encuentra la documentación del proyecto de diseño de un ordenador cuántico, antes de que ésta caiga en manos de Guante Negro, una organización criminal que intentará hacerse con dicha documentación antes que Max.

El proyecto está dirigido por el prestigioso científico el Dr. Mannhausen, tío de Max y desaparecido tiempo atrás.

La aventura llevará a Max hasta Quantum Corp, la empresa para la que trabajaba el Dr. Mannhausen en su proyecto de investigación. Uno de sus empleados es un infiltrado de Guante Negro. Por lo tanto, Max tendrá que extremar las precauciones cuando se comunique con el personal.

### 3 INFORMACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE LA ESCENA

---

Al situar el puntero sobre un objeto o una zona de la escena, se muestra el nombre del mismo, pudiendo así el jugador ir descubriendo cuáles son los elementos de la escena con los que puede interactuar.

Si se hace clic con el botón izquierdo, se muestra información adicional. En cambio, si se hace clic con el botón derecho y se escoge la opción **Examinar** (cuando ésta esté disponible), se mostrará información más detallada del elemento.

## 4 MOVIMIENTO DEL PROTAGONISTA

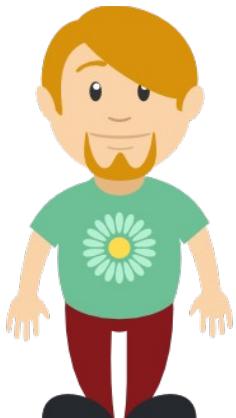


Figura 1: Max sin caracterizar

El jugador puede mover al protagonista por la escena haciendo clic en el lugar al cual quiere que éste se dirija.

Max se moverá hasta el lugar o lo más cerca posible, teniendo en cuenta que no todas las zonas de las escenas están disponibles.

En algún caso, es posible que Max no pueda alcanzar una zona hasta que no suceda algún acontecimiento, disponga de un objeto o haya realizado alguna acción específica.

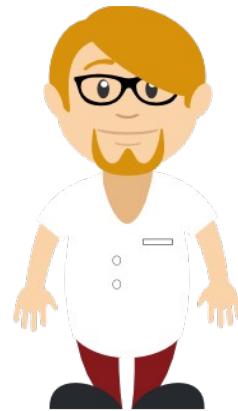


Figura 2: Max caracterizado de Dr. Mannhausen

Para cambiar de escena, en algunos casos una puerta indica claramente cuál es la salida y, en otros, el jugador tiene que buscar una zona de la escena tal que al situar el puntero sobre ella se indique que permite salir.

## 5 ACCIONES SOBRE OBJETOS

El jugador puede hacer que Max interactúe con los objetos de la escena o del inventario de diferentes maneras, aunque no todas están siempre disponibles para todos los objetos, sino que depende de cada caso.

Para ello, hacer clic con el botón derecho y escoger la opción correspondiente:

- Examinar: muestra información detallada del objeto.
- Coger: Max guarda el objeto en el inventario.
- Usar: Max hace uso del objeto.
- Usar con: permite combinar objetos (se tiene que hacer clic sobre el objeto destino de la acción).
- Entregar a: permite dar el objeto a un personaje de la escena, sobre el cual hay que hacer clic (si el objeto estaba en el inventario, desaparecerá del mismo).



Figura 3: Menú contextual Usar

## 6 ACCIONES SOBRE PERSONAJES

Es posible hacer que Max interactúe con los personajes de las escenas. Como en el caso de los objetos, se debe hacer clic con el botón derecho y escoger la opción correspondiente:

- Examinar: muestra información detallada del personaje.
- Hablar con: Max dialoga con el personaje.



Figura 4: Menú contextual  
Hablar con...

Cuando exista más de una opción de respuesta, el jugador puede pulsar el número correspondiente o hacer clic con el puntero sobre ella.

Los diálogos pueden ser pasados pulsando la tecla ESC si el jugador ya lo ha leído o conoce el texto.

## 7 INVENTARIO

---

El inventario es un repositorio de objetos de los que dispone Max. Allí van a parar los objetos que Max ha ido recogiendo por las escenas y pueden ser utilizados en cualquier momento, es decir, que el inventario permite utilizar objetos de una escena en otra.

Para acceder al inventario, hay que llevar el puntero a la parte superior o inferior de la escena, de manera que éste aparezca como una zona sombreada.

Las acciones que se pueden realizar con los objetos del inventario son las mismas, en términos generales, que las que se pueden realizar con los objetos de las escenas.

## 8 DATOS DE LA PARTIDA EN CURSO

En cualquier momento del juego, pulsando la tecla ESC, se accede a un menú contextual con 5 opciones:

- Salvar/Cargar, que permite guardar la partida o recuperar una partida guardada previamente.
- Configuración, que contiene a su vez varias opciones:
  - Música (activado / desactivado)
  - Efectos (activado / desactivado)
  - Velocidad de texto (lento / normal / rápido)
- Generar informe, que genera el mismo informe que al final de la partida, en formato XML o HTML, hacia un fichero local.
- Salir del juego, cuyo efecto es el mismo que si se cierra la ventana.
- Volver al juego, que cierra el menú.



Figura 5: Menú contextual Opciones

No obstante, algunas de las opciones podrían estar desactivadas si el juego se está ejecutando directamente en el navegador.