

**QUIERO MORIR®**

**AKKAD ESTUDIOS**

Guion de José Manuel Fernández Barreiro

*\*Aviso: todas las imágenes contenidas en este Documento de diseño son bocetos o versiones previas no definitivas. Ni los escenarios, ni los personajes, ni la interfaz son reales, sino una aproximación a la idea.*

## **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

**GÉNERO:** Aventura gráfica.

Se trata de una aventura gráfica con el clásico sistema de juego tipo point'n click y con una perspectiva en 3ª persona como la gran mayoría de los clásicos del género. Con una ambientación futurista, se desarrollará una historia de ciencia-ficción emocionante, profunda e intrigante, que planteará a los jugadores dilemas sobre las emociones, la ética y la moral de la tecnología y de la propia existencia humana.

**MOTOR/PROGRAMACIÓN:** Visionaire Studio.

**PLATAFORMAS:** PC, Mac, Linux, Android, iOS.

Debido a que la gran mayoría de aventuras gráficas se lanzan para PC, parece evidente que esta debe ser una de las plataformas destacadas para este proyecto, al igual que Mac y Linux. Este tipo de plataformas permite el uso del ratón, periférico esencial en la jugabilidad de una aventura gráfica. Además, el jugador habitual de aventuras gráficas y aquellos que han jugado las clásicas aventuras de los años 90, disfrutaron de ellas mayoritariamente en este tipo de soportes.

Sin embargo, el auge de los dispositivos móviles y tablets y el hecho de que este tipo de plataformas permitan adaptar fácilmente la jugabilidad y el sistema de control de una aventura gráfica, hace que sea necesario pensar también en ellas. En este caso, se adaptará el sistema de clicks del ratón por un sistema de control táctil que hará el juego más cercano a los jugadores de móviles y tablets. Dado que es posible que los poseedores de este tipo de plataformas busquen un perfil de juego más sencillo y liviano, el sistema de control simple y el hecho de que se trate de una aventura gráfica corta lo hace ideal para adaptarse a estas plataformas.

### **SINOPSIS:**

Max V-2000 es un robot triste. Probablemente, estas palabras suenan extrañas, pero Max V-2000 no es un robot como los demás. Es fruto de un experimento del prestigioso y oscuro Dr. Polansk, el creador de un modelo de robot (V-2000) capaz de experimentar sentimientos. Max es uno de ellos, pero algo comienza a ir mal para él cuando comienza a sentir tan sólo dolor.

Se convierte en un robot desesperado que sólo desea morir para acabar con su insoportable dolor.

Para ello, necesito aniquilar su alma "humana" y sólo es posible si es capaz de encontrar a su creador, el Dr. Polansk, Max necesita contarle

su sufrimiento y ponerle remedio. Para ello, es menester viajar al Planeta Ocaso, donde vive el Dr. Polansk.

Cuando Max se encuentra viajando hacia su último destino, una avería en su nave interrumpe su viaje.

Ayudar a Max a llegar Planeta Ocaso y encontrar a su creador será el objetivo principal de la primera parte del juego.

Su periplo le llevará a descubrir que su creador tiene una enfermedad que le impide sentir y experimentar emociones. Con el fin de intentar sanar su enfermedad y con la intención de que los robots sirvan a los humanos por su propio convencimiento, decide crear un chip que permite a los robots sentir, pensar y experimentar emociones. Sus primeros experimentos son fallidos, pero consigue crear a Max V2000, un robot con capacidad realmente humana de sentir. El Dr. Polansk se inserta a él mismo el chip de un V2000, lo que le cura de su enfermedad, sin darse cuenta de que las almas de Max y la suya se han unido a través del chip. Sin embargo, debido a las aberraciones creadas (robots con alma humana), los humanos le declaran un peligro público. Esto le lleva a huir de la Tierra en dirección a TechnoCity, en Planeta Ocaso, refugio de científicos exiliados por sus atrevidos experimentos. Durante la huida, debe hacer una parada en Planeta Muto para despistar a los humanos que lo persiguen, pero alcanza su objetivo. En Planeta Ocaso, sin embargo, desarrolla una enfermedad terminal. Cuando Max llega, entiende que sus almas se han fusionado en una sola y que el dolor de Max es su propio dolor. La única forma de "curar" a Max es su propia muerte, por lo que decide desconectar la máquina que le mantiene vivo y librar a Max del sufrimiento.

Max regresa a Planeta Esperanza tras la muerte del Dr. Polansk. Sin embargo, la tensión entre robots y humanos se ha ido extendiendo a lo largo de otros planetas tras la rebelión iniciada en TecnoCity. Las patrullas robot se mueven por todos lados en busca de humanos y otros opositores a su rebelión.

El régimen robot es autoritario, duro y militarista. En ese ambiente, Max decidirá embarcarse hacia Kalam, el último reducto humano, donde encontrará sus raíces. Poco a poco, Max descubre que los iniciadores de la revuelta son como él, pero han decidido por sí mismos iniciar la rebelión. Por su parte, Max decide ayudar a los Libbu en su lucha contra los Sahu, aliados ahora a los robots, porque cree que es la única forma de mantener vivos los sentimientos y las emociones. (Libertad de elección = trae consecuencias buenas y malas).

En Kalam se asociará con Adan, miembro de los Nagar, que ha decidido también ayudar a los Libbu. Una vez convencido Adan por Max para unir fuerzas, ambos tendrán que acabar con el general robot rebelde para descabezar la rebelión.

El juego está ambientado en un mundo futurista, con escenarios planetarios abiertos y arrasados. Se desarrolla a lo largo de varios planetas y localizaciones con elementos muy diferentes. Así, caminaremos por escenarios nevados, asolados por la lava, fondos

desérticos o donde el agua es el elemento principal. En general, la sensación que se transmite es de desolación y soledad, si bien interactuaremos con diferentes personajes a lo largo del juego.

### **PÚBLICO:**

El target principal serán los jugadores asiduos de aventuras gráficas por su conocimiento de las mecánicas de funcionamiento del género de las aventuras gráficas, pero el interfaz será amigable con el fin de atraer a jugadores casuales de este tipo de juegos, especialmente dentro del incipiente mercado de los dispositivos móviles.

Debido a su historia profunda y a las diferentes connotaciones éticas y morales que plantea la historia, está orientado a un público más maduro, si bien podríamos establecer que una edad adecuada para entender la historia sería a partir de 14 años.

### **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES**

- Jugabilidad e interfaz sencilla.
- Una historia íntegra de ciencia ficción sorprendente y trabajada.
- Personajes diferentes y con una gran profundidad.
- Diálogos intensos, inteligentes y fluidos.
- Puzzles bien diseñados e integrados en la historia.
- Duración de juego adecuada a la historia desarrollada.
- Multitud de escenarios por explorar (aproximadamente, 60)



## ESTUDIO DE MERCADO

El género de las aventuras gráficas, a pesar de no tratarse de un género superventas actualmente, posee un público fiel y numeroso. Además, el género parece estar viviendo un momento dulce en la actualidad, siendo bastante frecuentes los lanzamientos de aventuras gráficas en los últimos tiempos. Títulos como *La Fuga de Deponia* y *Caos en Deponia* de Daedalic o *New York Crimes* y *Hollywood Monsters 2* de Pendulo Studios, demuestran que el género conserva un importante nicho de mercado, atrayendo a jugadores clásicos de aventuras, pero también a otros nuevos jugadores que descubren el género y enseguida se enganchan a él.

*La saga Deponia, gran éxito reciente.*

*Fuente de la imagen: [www.aventuraycia.com](http://www.aventuraycia.com)*

*New York Crimes de Péndulo Studios, un referente patrio.*

*Fuente de la imagen: [www.aventuraycia.com](http://www.aventuraycia.com)*

Por si esto fuera poco, el mayor éxito cosechado a través del crowdfunding lo ostenta un proyecto de aventura gráfica. Se trata de *Broken Age* de la compañía de Tim Schafer, Double Fine Productions. Esta compañía estableció un objetivo de 400000 \$ a través de Kickstarter. No sólo consiguieron su objetivo en muy poco tiempo, si no que recaudaron cerca de 3,5 millones de dólares para su proyecto, recibidos de más de 87000 participantes.

Es un ejemplo evidente de que las aventuras gráficas son capaces de, no sólo mantenerse en el mercado, sino de atraer a una cantidad de público muy elevada e involucrada.

Además, el hecho de que *Quiero morir* plantee una historia de ciencia ficción adulta, un ámbito no muy explotado en el mundo de las aventuras gráficas, es un motivo que puede atraer al jugador habitual y a otro tipo de jugador que busque nuevas experiencias.

*Tim Schafer, responsable del proyecto Broken Age.*

*Fuente de la imagen: [www.abc.es](http://www.abc.es)*

## **ANÁLISIS DEL PROYECTO**

### **Oportunidades:**

- El tirón de éxitos recientes del género como la saga Deponia y, más centrados en la ciencia-ficción, Gemini Rue o Resonance.
- La vuelta de grandes clásicos del género como Tim Schafer (Grim Fandango), Ron Gilbert (Monkey Island), Jane Jensen (Gabriel Knight, ahora Gray Matter) o Charles Cécil (Broken Sword), con gran repercusión y enorme éxito en sus proyectos crowdfunding.
- Auge del interés por los guiones trabajados y profundos.
- Aparición de un público más maduro que valora las historias más complejas.
- Distribución en PC a través de STEAM puede garantizar un buen número de ventas en esta plataforma.
- Fácil adaptación del tipo de control e interfaz a los dispositivos táctiles.

### **Fortalezas:**

- Historia cuidada y original, además de interés por los detalles.
- Personajes carismáticos, profundos y originales. Variedad de razas y motivaciones.
- Puzzles bien integrados en la historia y lógicos.
- Se ofrecerá con material extra que enriquecerá la ambientación y la inmersión del jugador en la historia.

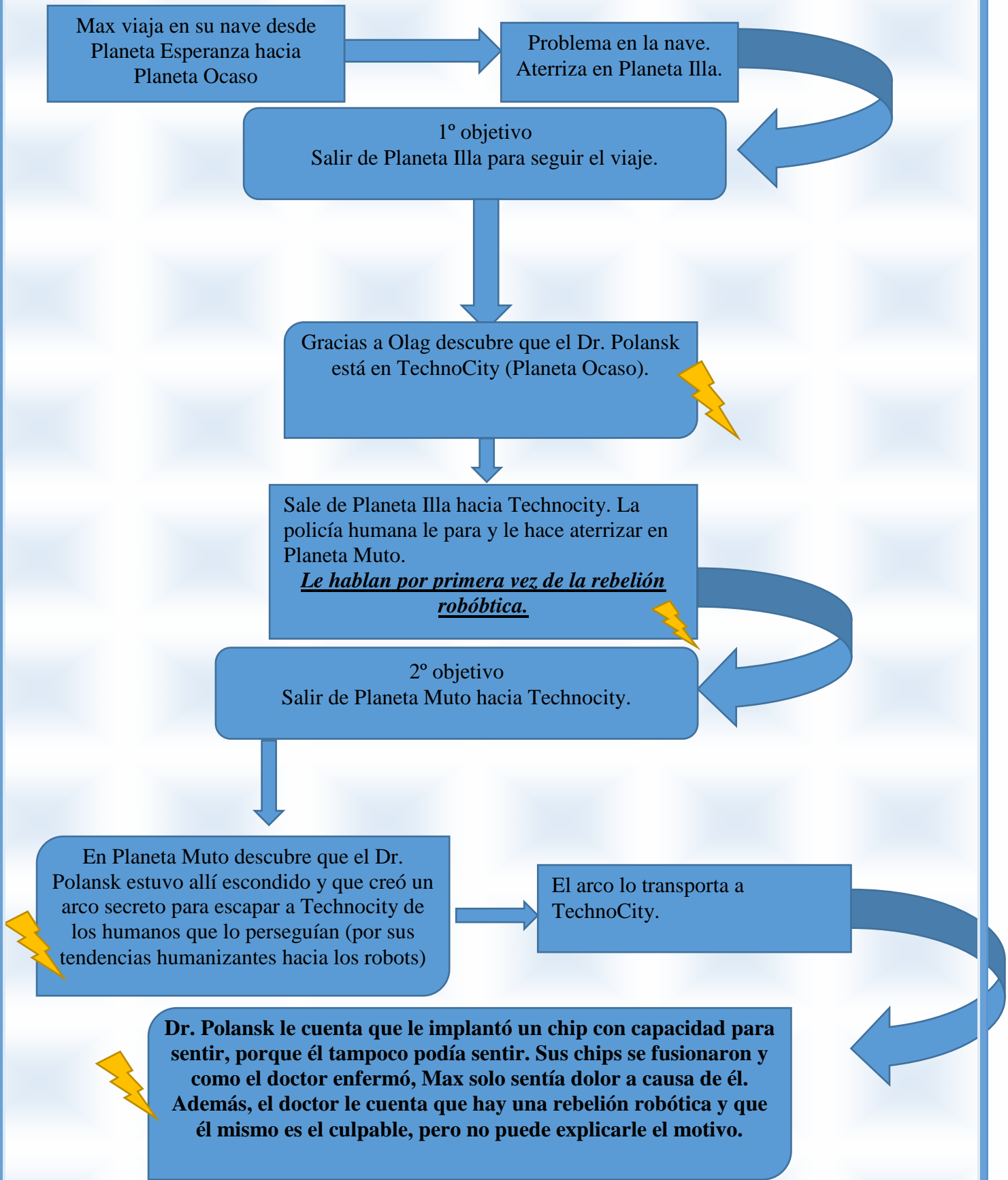
### **Debilidades y amenazas:**

- Conseguir atraer a un tipo de público que busca otro tipo de juegos menos pausados.
- No desarrollar para consolas. Se podría estudiar desarrollar para consolas como Sony PSVita o Nintendo 3DS.

## STORYLINE

### ESQUEMA DE LA PRIMERA PARTE

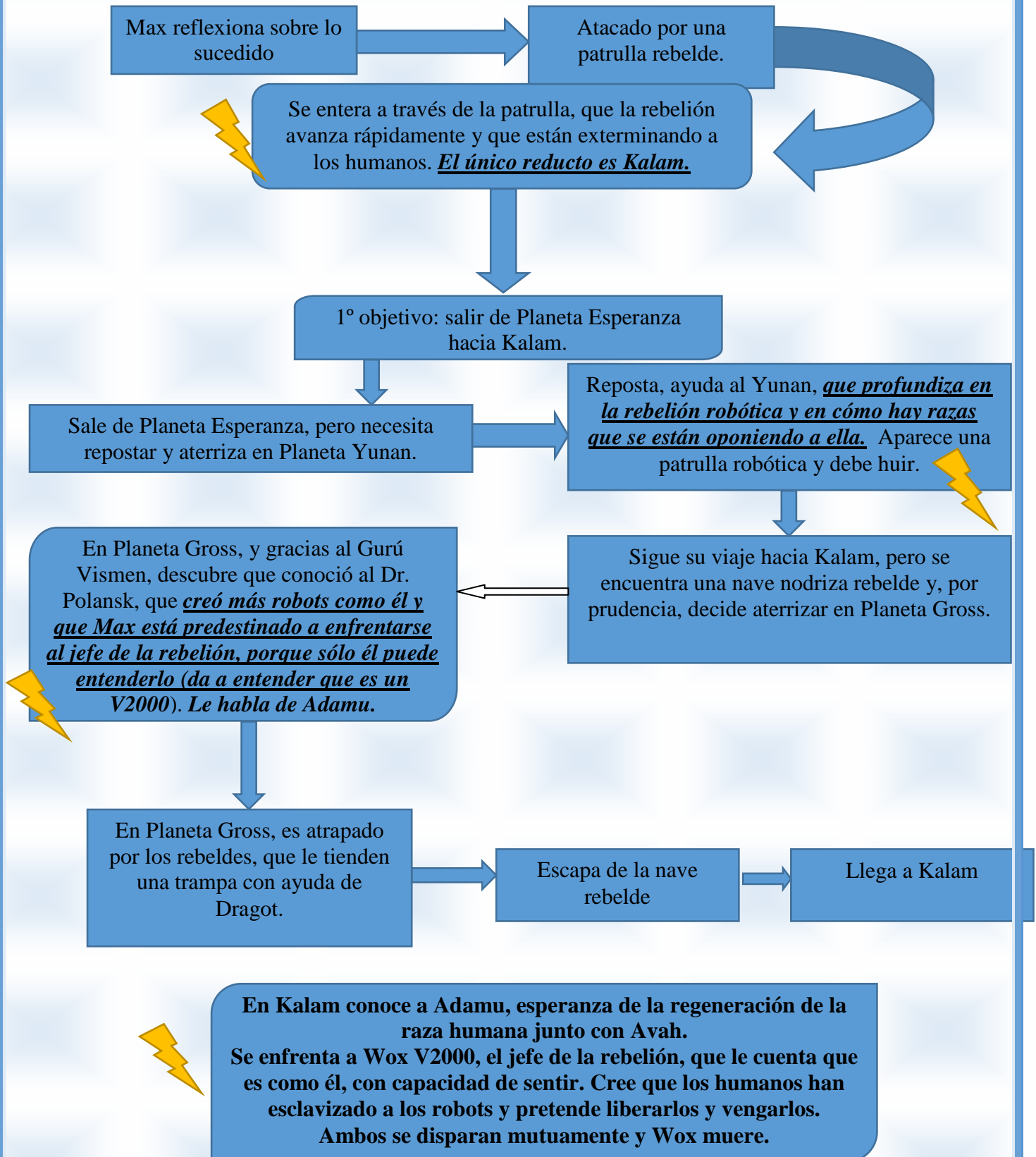
**Objetivo:** Max quiere acabar con su vida porque solo siente dolor. Antes quiere reencontrarse con su creador, el Dr. Polansk, para despedirse de él y descubrir el motivo de su dolor. Max cree que el Dr. Polansk está en Planeta Ocaso.





## ESQUEMA DE LA SEGUNDA PARTE

**Objetivo:** Con la muerte del Dr. Polansk, Max queda liberado de su dolor. Aturdido y confundido, regresa a Planeta Esperanza para reflexionar.



## Introducción

Presenciamos una vista general de una localización de un planeta con aspecto desértico y con tonos rojizos. Max habla, conforme vemos una nave que va apareciendo lentamente en la escena:

Nunca me ha gustado el metal

I have never liked metal

Es frio y duro

It is cold and hard

Por eso decidi poner rumbo al Planeta Ocaso

For that reason I decided to set course to Planet Dusk

Es alli a donde van los que sienten que no tienen ya nada que ofrecer

Where those who feel have nothing left to give go

Lo se. Se que "sentir" no es una palabra que deba estar en el vocabulario de un robot

I know. "To feel" does not belong in a robot's vocabulary

Pero yo soy distinto

But I am different

Me programaron para sentir. Un alma humana en un cuerpo metalico

I was programmed to feel. A human soul in a body of metal

Pero algo sucedio. Algo fue mal

But something happened. Something did not go as planned

De un tiempo a esta parte, solo puedo sentir dolor

For a while now I have only been feeling pain

Necesito extirpar el alma que vive dentro de mi

I need to root out the soul inside me

Necesito convertirme en metal vacio.

I need to become an empty shell

Necesito volver a ser nada. No existir.

I need to be nothing again. To not exist

En el Planeta Ocaso habita el Doctor Romansk

In Planet Dusk lives Doctor Polansk

El fue quien me creo.

He is my creator

Necesito verle antes de ser vaciado para contarle lo desgraciada que ha sido mi existencia

I need to see him before I extirpate my soul, so I can share the pain of my existence with him

Despues, necesitare ir al Centro de Reciclaje. Alli me convertiran en algo mas util

Then I will turn myself to the Recycling Facility. There they will make something useful out of me

No quiero seguir sufriendo...

I do not want to go with this suffering...

Por eso he iniciado mi camino hacia el Doctor Polansk

Hence I have decided to find Doctor Polansk

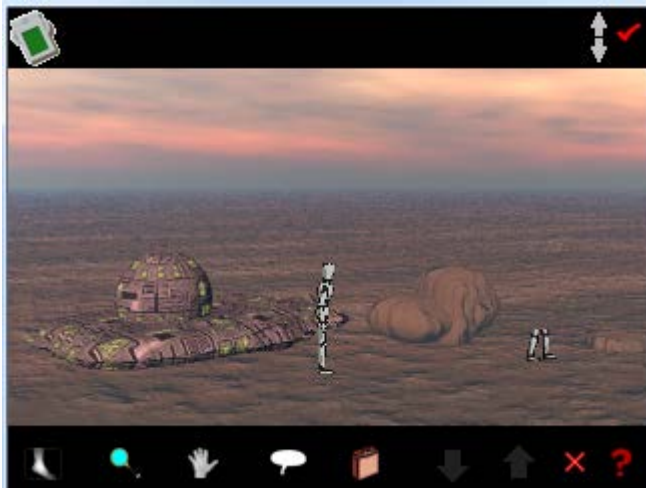
Entonces, la nave comienza a humear y aterriza de forma violenta contra el suelo del planeta.

## PLANETA ILLA (ISLA MENGUANTE)

Max se encuentra en un planeta desconocido. Debe reparar su nave para continuar su camino, lo que le obliga a explorar el planeta en busca de una solución.

### CONSIGUIENDO EL MAPA

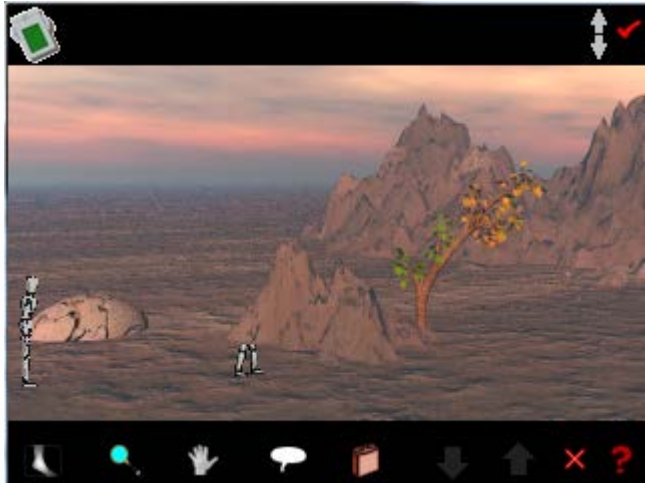
Max se encuentra en el ***lugar de aterrizaje***. En su inventario, tiene una consola de mapas.



**Lugar de aterrizaje 1. Elementos interactivos:** nave, escotilla, roca grande. Habría que añadir más vegetación y elementos en el paisaje.

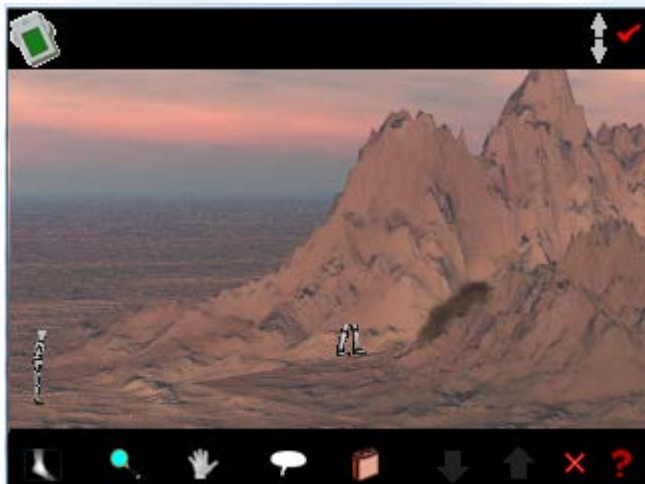
Max debe conseguir el chip de su consola de mapas, que se encuentra en la escotilla de la nave. La escotilla está bloqueada.

Max debe caminar hacia la derecha y encontrará una roca con forma extraña y un árbol.



**Lugar de aterrizaje 2. Elementos interactivos:** roca afilada, roca redondeada y árbol. De nuevo, paisaje muy pobre visualmente. Habría que añadir más elementos.

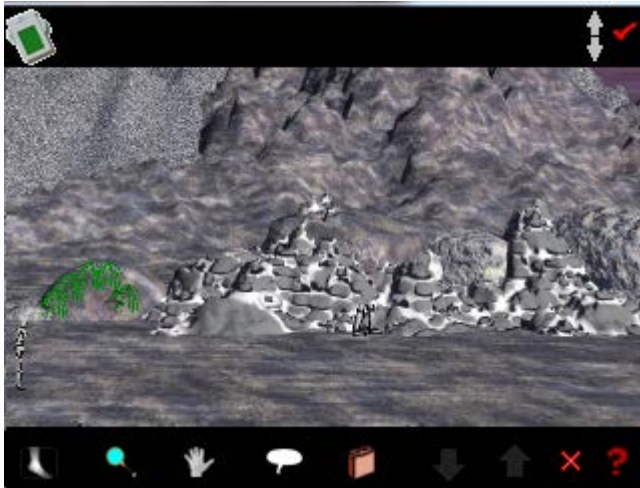
Si camina hacia la derecha de nuevo encontrará el acceso a una cueva.



**Lugar de aterrizaje 3. Elementos interactivos:** entrada a la cueva. Añadir más descripciones.

Al entrar verá una pared gris. En el lado izquierdo de la pared, a la derecha de las hierbas verdes, se puede encontrar una roca.





### Cueva.

**Elementos interactivos:** hierbas, piedra, estela redondeada.

**Objetos para inventario:** piedra y hierbas, después de usar piedra afilada y hablar con científico.

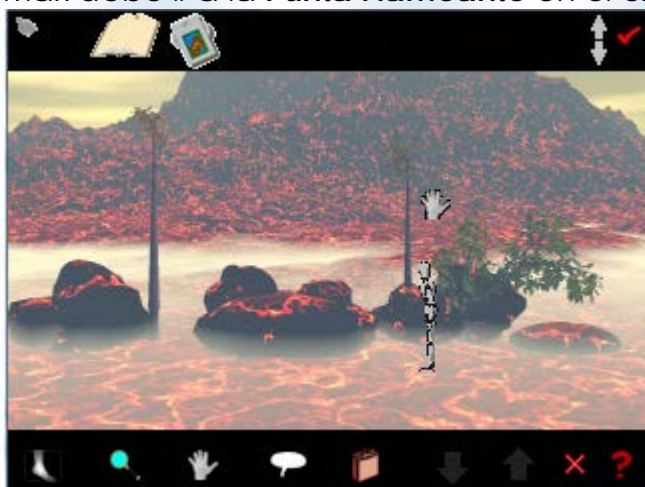
Max coge la piedra y camina hacia la izquierda, de nuevo al árbol. Debe usar la roca que cogió sobre la roca con picos a la izquierda del árbol para sacar punta a su roca.

Debe caminar, entonces, a la izquierda hacia la escena de la nave. Utiliza la piedra afilada para abrir la escotilla y encontrará su chip y un manual. Debe mirar el manual y los textos sobre el año en que fue construido y el chip del procesador (hacer clic en los textos).

Max puede usar su chip en la consola y acceder así el mapa de Planeta Ocaso y desplazarse a otros lugares. Si usa la consola puede ver una visión general de la isla.

### LIBERANDO AL ROBOT CIENTÍFICO

Max debe ir a la **Punta Flameante** en el extremo derecho.



### Punta Flameante 1.

**Elementos interactivos:** arbustos, lava, formaciones rocosas.



**Objetos para inventario:** cuenco con lava, después de usar la sal y dejarlo vacío.

**Observaciones:** *Necesitaríamos incluir un camino de lava por el que Max se mueva. El resto de la escena es como un lago de lava y el camino va por encima.*

Si va a la izquierda encontrará a Kalder, un gurú científico. Está atrapado en un campo de fuerza que él mismo ha creado. Habla con el científico y le pregunta qué pasó. Debe preguntarle qué puede hacer para ayudarlo y le pedirá crear una mezcla rudimentaria para reducir el campo de fuerza: agua dulce muy fría, hierbas potenciadoras y minerales de barro similares a la magnetita. Antes de marcharse y dejar al científico, Max debe coger el tazón con la sal de la mesa, el frasco vacío y un bol cerámico vacío.



#### **Punta Flameante 2.**

**Elementos interactivos:** caseta, campo de fuerza, científico, cuenco de sal, frasco de cristal, derramador y otros artilugios científicos.

**Objetos para inventario:** cuenco de sal y frasco de cristal.

**Personajes:** Kalder, el científico.

**Observaciones:** *Esta escena habría que rehacerla casi por completo. El científico dispondría de una especie de caseta con un toldo bajo el cual tendría una mesa con los elementos interactivos. Él estaría, igual que ahora, a la derecha de la escena atrapado y la caseta con el toldo, donde ahora está la mesa.*

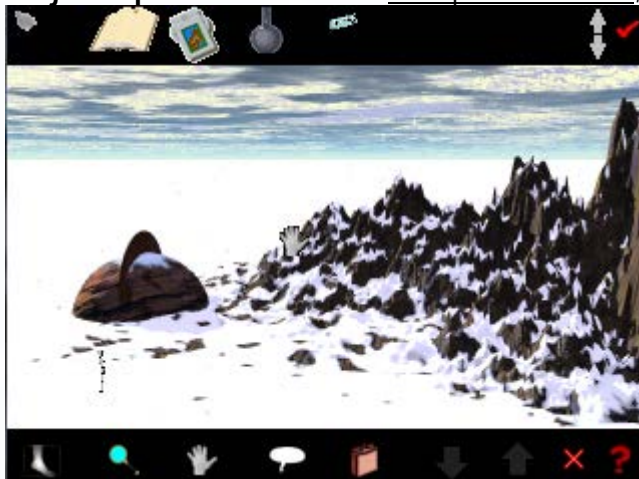
Max debe usar la consola de nuevo y viajar al **Cabo Helado**. Allí, Max debe usar la sal sobre el bloque de hielo para derretirlo y conseguir agua dulce fría.



### Cabo Helado 1.

**Elementos interactivos:** bloque de hielo.

**Objetos para inventario:** bloque de hielo, al usarlo con la sal.



### Cabo Helado 2.

**Elementos interactivos:** Olag, cabaña rústica, cosas del Chorander.

**Personajes:** Olag el Chorander.

**Observaciones:** esta escena se debería combinar con Cabo Helado 3, donde está el Chorander, ya que no tiene sentido dividirlo tanto. Esta es la escena en cuestión:



Además, habría que enriquecer la escena, añadiendo algunas cosas y propiedades del Chorander fuera de la cabaña.

Allí encontrará a un **Chorander**. Su nombre es **Olag**. Habla con él para saber que perdió un huevo, que es la última esperanza de su raza y que si no lo encuentra, su raza se extinguirá con él, ya que los Amash, una raza de aves, consideran los huevos de Chorander como un manjar.

Max utiliza la consola y viaja a la **Sierra Occidental**.



**Sierra Occidental 1.**

**Elementos interactivos:** estructura metálica, cable metálico, arco de piedra con símbolos.

**Objetos para inventario:** cable metálico.

*Observaciones: habría que combinar esta escena con Sierra Occidental 2 y meter el arco con los símbolos en la misma escena:*



Además, habría que darle a la estructura, la forma de una vieja nave espacial para que evoque los restos de una nave estrellada.



Mira las estructuras y detecta algo suelto debajo. Coge el cable suelto. A la izquierda hay un arco de piedra. En el lado izquierdo del arco hay una inscripción. Si la mira ve que hay una estrella, la luna y una galaxia. Deja el grabado y el arco y camina más hacia la izquierda.



### Sierra Occidental 3.

**Elementos interactivos:** Romat (Rumage), pico roto, cesto, cuchillo, bastón y tienda.

**Objetos para inventario:** pico roto, cuando negocie con Romat.

**Personajes:** Romat, el Rumage.

**Observaciones:** *habría que crear una especie de tienda tipo mercado, con toldo y mostrador de madera, todo ello recubierto con telas viejas y descoloridas. Al lado, habría que situar una casita, donde se supone que vive Romat.*

Allí está **Romat**, un Rumage que está de pie al lado de un pequeño tenderete y con el cual Max puede intercambiar cosas.

Para hacer negocios con él, Max debe convencerlo de que es un nativo del planeta, por lo que Max necesita saber todo sobre la isla.

Max debe usar la consola de nuevo y volver al ***lugar de aterrizaje***. Camina a la izquierda y usa el frasco vacío en la charca de barro para coger algunos minerales.



**Lugar de aterrizaje 4. A la izquierda de la nave.**

**Elementos interactivos:** charco de lodo, playa, horizonte.

**Objetos para inventario:** frasco con lodo con minerales, usando el frasco vacío.

Ahora debe ir a la derecha de nuevo y entrar en la cueva. Si usa la piedra afilada en la hierba que cuelga en la piedra en forma de disco, conseguirá la hierba y dejará al descubierto unas inscripciones que están muy sucias. Max debe usar la lava en los grabados para quemar los restos de suciedad y poder aprender acerca de Acadia. Max usa la consola y vuelve a **Punta Flameante**. Camina a la izquierda y utiliza el agua fría en el frasco sobre la mesa, la hierba y los minerales en el frasco. Su mezcla ahora está terminada, por lo que la usa sobre el campo de fuerza y libera al científico que, ahora, le debe un favor.

### CONSIGUIENDO EL HUEVO DE OLAG

Max usa la consola y va a la **Sierra Oeste**. Camina a la izquierda y habla con **Romat**. Max lo saluda y le dice que es un nativo de la isla. Para convencerlo de ello, Max tiene que contestar cinco preguntas sobre la isla y sobre su identidad. La primera es la edad en que fue construido Max (Edad de Turión), la segunda sobre su CPU (Cavitell 1769). Luego hay tres preguntas sobre la isla. La primera es sobre los símbolos en el arco (Estrella, Luna, Estrella), la segunda sobre los pájaros de la isla (Amash), la tercera sobre el grabado bajo las hierbas (pueblo llamado Acadia) y la cuarta sobre el científico liberado. Ahora que ha demostrado ser de la isla, el Ramage accede a comerciar con Max.

Cualquier cosa que ofrezca Max por el cuchillo, el palo la o cesta, será rechazada. Si Max pregunta qué puede conseguir con lo que tiene, el Ramage le ofrece un pico roto a cambio del tazón de sal vacío. Max debe usar el cable de su inventario sobre el pico y repararlo. Ahora debe volver al lugar de aterrizaje, caminar hacia la derecha y usar el pico en la roca en forma de huevo de la izquierda. Dentro hay otro huevo, el cual debe entregar a Olag. Agradecido, Olag accederá a contestar las preguntas de Max. Debe preguntarle dónde encontrar al



Dr. Polansk. Olag le dice que, si está en Planeta Ocaso, seguramente esté en Technocity y le proporcionará una tarjeta para usar su nave.

## ENCENDIENDO LA NAVE

Max usa su consola y va a la **Meseta Dorada**.



**Meseta Dorada.**

**Elementos interactivos:** nave.

**Observaciones:** *habría que rehacer la nave y la estructura de despegue para que fuese más real. También añadir más vegetación y elementos*

Entra en la nave y observa el sistema de encendido a la derecha.



**Interior de la nave.**

**Elementos interactivos:** panel de mandos, ranura de tarjeta, circuitos de arranque, compartimento.

**Objetos de inventario:** plano de los circuitos de arranque, al abrir el compartimento.

**Observaciones:** *habría que hacerlo más real e incluir un compartimento a modo de guantera donde están los planos. Los circuitos de arranque están al aire, como si se arrancara una tapa y se ve que falta una pieza.*

Si usa la tarjeta en la ranura descubre que la nave no funciona. Debe abrir el compartimento de la nave y coger un plano de la zona de control de la nave. Al hacerlo, ve que falta una pieza.

Entonces, debe ir a **Punta Flameante** a hablar con el científico. Ya que le debe un favor, Max le pide ayuda con la pieza que falta y el científico se la fabrica y se la da.

Ahora, Max vuelve a la nave, inserta la tarjeta de Olag y acciona el sistema de arranque para ir a Technocity.

**Cinemática:** Max despegando desde Meseta Dorada.

## PLANETA MUTO

En su camino a Technocity, Max será detenido por la policía humanoide para que se identifique (**USAREMOS EL FONDO INTERIOR DE NAVE**). Le cuentan que hay una rebelión robótica contra los humanos y que está liderada por un robot con alma humana. Max debe mentir y decir que es un terrícola que va a Technocity (Planeta Ocaso). Le dirán que hay problemas para los humanos en Technocity y que no es seguro volar, ya que los robots están derribando naves humanas. Le piden a Max que aterrice lo más pronto posible y este lo hace en Planeta Muto.

**Cinemática:** Max aterrizando en Planeta Muto desde el interior de la nave.

Cuando está en el suelo, la consola deja de funcionar por falta de cobertura.

En la primera pantalla, puede ver una plataforma pétrea.



**Planeta Muto 1.**

**Elementos interactivos:** plataforma pétrea, nave, árboles y base de columna.

**Observaciones:** habría que crear un escenario como si fuera un claro en un bosque muy denso. Habría que poner la nave de Max.

Max debe caminar hacia la derecha. Bajo los árboles hay una piedra verde que tiene una roca suelta, pero no se puede coger con las manos. Si Max usa el pico sobre la roca para tratar de desgajarla, el pico se rompe de nuevo.



#### Planeta Muto 2.

**Elementos interactivos:** estela pétrea, formación rocosa, roca medio suelta, lago de agua.

**Objetos de inventario:** roca medio suelta, después de usar el pico arreglado.

**Observaciones:** aquí el bosque debe ser aun más denso. La estela pétrea está medio oculta por vegetación. Hay un lago pequeño en la escena con una sombra sospechosa en el medio de él. Habría que poner una pequeña formación rocosa de color verde.

Si va hacia la derecha encontrará un pequeño lago de una sustancia pegajosa. Debe usar el pico con el lago para pegarlo y repararlo.



#### Planeta Muto 3.

**Elementos interactivos:** lago de loctracita.

**Observaciones:** aquí el bosque se despeja y hay un lago muy brillante de color verde clarito que ocupa casi toda la escena, cortando el camino hacia la derecha.



Max debe volver a la roca y usar el pico sobre la piedra verde de nuevo. Esta vez un pedazo de piedra verde se sale. Luego Max debe ir a la izquierda y usar la roca sobre la piscina de agua para activar un mecanismo oculto bajo el agua que Max intuye. Este abrirá un agujero en la plataforma situada a la derecha.

Si Max entra, accede a una especie de cuevas. Aquí encontramos un puzzle de laberinto, donde Max debe seguir la dirección que marca el hilo de luz que entra en cada sala hasta llegar a un arco de transporte. Max descubre que el Dr. Polansk construyó este arco para viajar secretamente a Technocity sin ser detectado por los robots rebeldes y por los humanos que no aprobaban sus experimentos.

**Cinemática:** Max viajando a través del arco y siendo expulsado en nuevo escenario.

### TECHNOCITY (PLANETA OCASO)

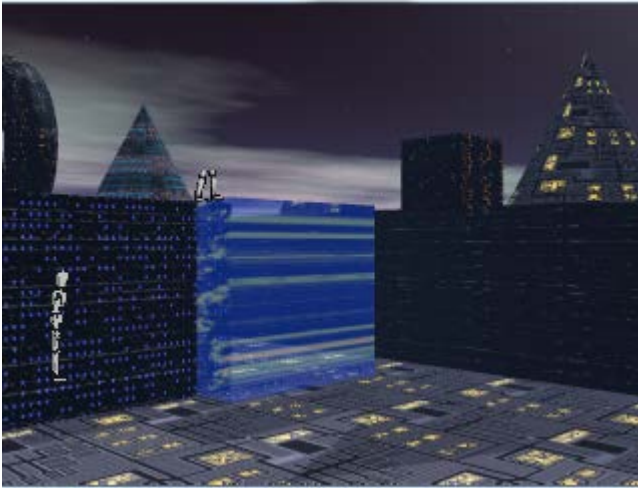
El arco lleva a Max a un lugar desolado y arrasado por la guerra.



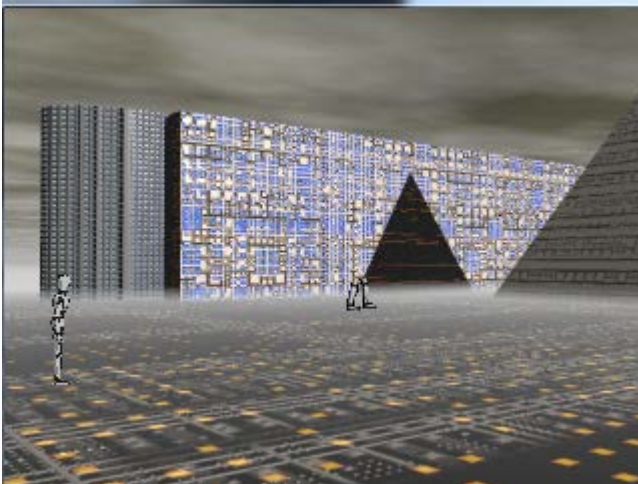
Si camina hacia la derecha, una voz saldrá de un intercomunicador en una pared. Max descubre que es la entrada a Technocity. Puesto que Max es un robot, no tiene nada que temer, pero la voz le dice que apenas hay ya humanos en Technocity y los que quedan, serán ejecutados. La voz autorizará tu entrada al identificarte y obtendrás un chip a través de una bandeja para viajar a través de Technocity. Max debe usar el chip en la consola y se cargará la ruta hacia la entrada del Laboratorio del Dr. Polansk.



Así, Max aparece justo delante de un campo de fuerza que bloquea el acceso a las instalaciones. Max debe mirar una pequeña señal sobre uno de los bloques de la muralla del recinto. Allí pone: Anka Basto Enki. Max habla con el comunicador de voz y le dice que es Enki y que está aquí para ver Anu. Le abren el campo y Max puede entrar.



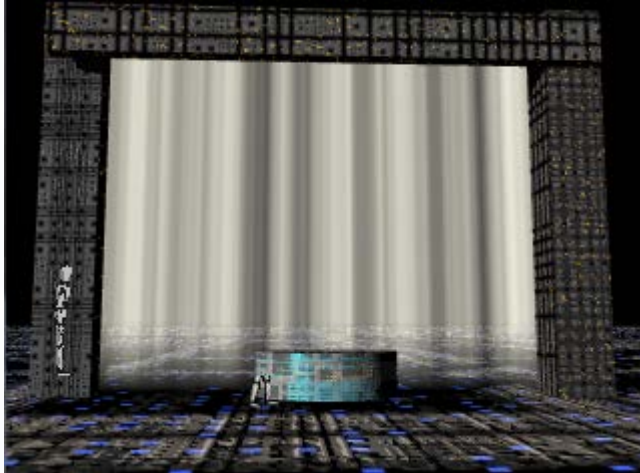
Camina a la izquierda y entra por la puerta principal.



Allí, Max puede ver una columna de luces con una pequeña puerta en la parte inferior y una pantalla enorme en el medio sala, la cual no



funciona por falta de energía. Debe abrirla y coger una tarjeta perforada. A la izquierda de la torre hay un panel de control. Debe utilizar la tarjeta perforada en el panel de control para restaurar la energía. Max verá al Dr. Polansk que le explica todo acerca de su creación y de la rebelión robótica. También menciona algo de Kalam, pero justo en ese momento, el Dr. Polansk se muere y se corta la conexión.



Max sale de TechnoCity y, una vez cruz la puerta de acceso, siente que algo cambia en su interior. Ya no siente solo dolor.

Así, vuelve, confundido, a Planeta Esperanza, con la idea de reflexionar acerca de todo lo que le ha pasado y abandonando la idea de morir, ya que con la muerte del Dr. Polansk ha dejado de sentir solo dolor.

## **CINEMÁTICA DE TRANSICIÓN**

Animación: Acercamiento a un planeta, Planeta Esperanza.

Texto: sobre la vida sosegada de Max. Final del texto con alusión a la rebelión robótica.

Animación: Naves de policía robótica viajando por el Universo y acercándose a Planeta Esperanza.

Texto: más sobre la rebelión robótica, opresión y luchas.

Animación: Max observando una puesta de sol.

Animación: Naves robóticas en Planeta Esperanza, destruyendo casas y otras cosas. Max ajeno a todo.

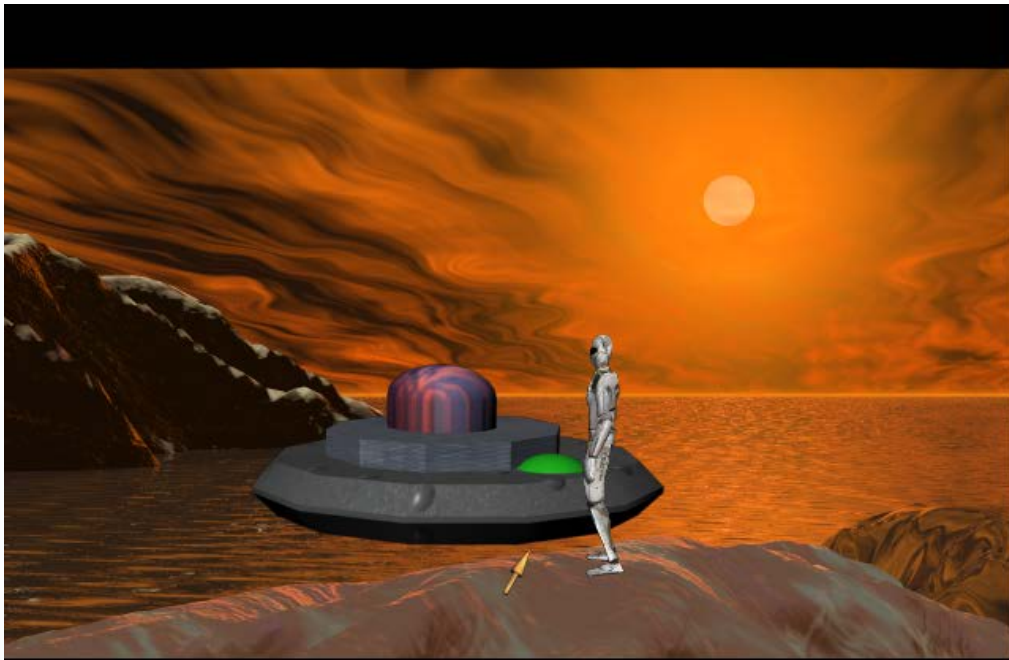
Texto: sobre el futuro del Universo.

## **PLANETA ESPERANZA**

### **LA REBELIÓN ESTÁ AQUÍ**

Una patrulla robot llega a Planeta Esperanza y encuentra a Max mientras este pasea deleitándose con las sensaciones de una maravillosa puesta de sol. La patrulla pide a Max que se identifique. Cualquier respuesta que de llevará a lo mismo. Max no es capaz de

posicionarse a favor de los robots pues es consciente del daño que están haciendo a los humanos, que son sus creadores (padres). Los robots le cuentan que ya solo queda un foco de resistencia humana en un planeta llamado Kalam. Como Max no apoya abiertamente a los robots, estos le disparan y dejan a Max maltrecho. Sin embargo, su tiro no es bueno y Max solo ve afectado su sistema de energía por lo que deberá buscar de inmediato una forma de repararlo. Una vez hecho esto, Max se sentirá tentado de viajar a Kalam y para ello deberá, primero, regresar a casa.



*Puesta de sol. Es una escena donde Max solo puede hablar.*

**ANIMACIÓN:** DISPARO A MAX. MAX CAE AL SUELO.

### **REGRESANDO A CASA (2 escenarios)**

Max debe volver a su casa. Inicia su aventura en un escenario donde puede ver un árbol y un montón de basura. Debe buscar en la basura y encontrará una hoja de sierra oxidada. Usa la hoja de sierra en el árbol y sierra una rama. Bajo el árbol, Max puede recoger también un tablón. Avanza hacia la derecha y puede ver un puente roto que Max debe cruzar para volver a casa. Max coge un clavo que está incrustado en una roca. Usa el clavo con el tablón para construir una plataforma adosable. Usa la plataforma con el puente. Para completar la pasarela, usa la rama con el borde opuesto y pasa por la pasarela. Max llega a su casa y ve que los robots la han destrozado.





**Regreso a casa 1.** Max se encuentra en una especie de basurero.

**Elementos interactivos:** rocas, basura, tablón y árbol.

**Objetos para inventario:** tablón, sierra rota de la basura, rama de árbol si la corta con la sierra.

**Observaciones:** los árboles deben ser más grandes, no están a escala. La basura debe parecer más real. Habría que dar más aspecto de basurero.



**Regreso a casa 2.** Max se encuentra con un pequeño río.

**Elementos interactivos:** río, saliente, roca en el río y clavo.

**Objetos para inventario:** clavo.

**Observaciones:** debe tener más aspecto de riachuelo, hay que suavizar las formas. El clavo debe verse algo mejor y estar situado, por ejemplo, en un árbol clavando un cartel o letrero en lugar de sobre la piedra.

### **RECARGANDO LAS BATERÍAS (1 escenario)**

Max debe encontrar sus baterías entre las ruinas de su casa. Entre ellas, puede observar una caja. En ella puede encontrar su perforadora láser. Sin embargo, está descargada y no puede usarla para perforar las rocas que aprisionan sus pertenencias. Debe mirar la perforadora y extraer la batería. Como es una batería térmica (cargada por calor), la sitúa en la roca caliente que hay cerca de su casa y espera un rato. Enseguida, la batería está cargada. La introduce de nuevo en la perforadora y usa ésta sobre los restos de su casa. Max consigue sus baterías y su consola de mapas, donde tiene situados dos puntos: Estación Estelar y Lago Valente.



**Casa 1.** Max se encuentra con su casa destruída.

**Elementos interactivos:** restos de la casa, caja, piedra caliente.

**Objetos para inventario:** perforadora y batería (caja).



**Observaciones:** debería tener un aspecto algo más real, que se vea que es un hogar destruido y no una simple estructura. Añadir más vegetación y elementos ornamentales.

### ESTACIÓN ESTELAR DE LA LUZ (1 escenario)

En la semi-abandonada Estación Estelar, Max hablar con uno de los taquilleros de la estación. Allí Max descubrirá que no salen vuelos a Kalam desde Planeta Esperanza, ya que los rebeldes han cancelado todos los vuelos. Sin embargo, Max descubre pronto que el taquillero es "sobornable" y también descubre que los Rumange, la raza a la que pertenece el taquillero, matarían por un dulce.



**Casa 1.** Max se encuentra en la taquilla de la Estación Estelar.

**Elementos interactivos:** estación, taquilla y Dragot.

**Personajes:** Dragot.

**Objetos para inventario:** chip de la nave de Unter (si da el dulce al taquillero).

**Observaciones:** el concepto del fondo está bien, aunque deberían de añadirse detalles para que se note que es una estación estelar. Habría que poner letreros (tipo neones) y que el taquillero no de esa sensación de estar aislado.



## LAGO VALENTE (2 escenarios)

En el Lago Valente, Max puede observar un árbol donde hay unas frutas. Sin embargo, Max no puede alcanzar la fruta y para ello deberá fabricarse un artilugio para atraparla. En el lago (a la izquierda) Max puede recoger una red de pesca. Pero para atrapar la fruta, Max debe fabricar un instrumento. Max debe unir la rama y la red de pesca, construyendo así un atrapador. Debe colocar el atrapador en un agujero del tronco del árbol, sacudir el tronco para que el fruto caiga. Debe llevárselo al taquillero.



**Lago Valente 1.** Max se encuentra en la ribera del lago, donde hay una gran calma.

**Elementos interactivos:** árbol frutal guatt (no fértil), árbol frutal muinag (fértil), tronco del muinag, piedra acuosa y árboles.

**Objetos para inventario:** fruta (del árbol muinag).

**Observaciones:** *habría que añadir más vegetación y escalar los árboles. Crear un sendero que indique que se puede continuar el camino hacia la izquierda. Dar más sensación de paisaje natural.*



**Lago Valente 2.** Max se encuentra justo en la orilla del lago.

**Elementos interactivos:** monolito, red de pesca, lago dulce.

**Objetos para inventario:** red y fruta dulce (si moja el fruto en el lago).

**Observaciones:** *el concepto está bien. Habría que añadir movimiento al agua. La red debe ser más real. Los árboles habría que escalarlos y el monolito hacerlo un poco menos soso.*

## DULCE

Max le lleva el fruto al taquillero pero a este no le gusta porque no es dulce. Le dice que regrese con algo dulce. Max sugiere que quizás pueda convertir en dulce esa fruta. Max regresa al lago y moja la fruta en agua dulce del lago. Se la vuelve a llevar y esta vez el taquillero acepta.

La solución del taquillero es ofrecerle a Max un chip (llave) de un vehículo de un conocido suyo que se encuentra en la Montaña Estadea. Se activa Montaña Estadea en la consola.

## MONTAÑA ESTADEA (1 escenario)

Max se dirige a Montaña Estadea y recoge un papel tirado en el suelo que resulta ser una tarjeta de visita de Desguace Oxidado (si Max la observa, podrá activar un nuevo lugar en su consola de mapas).

Continúa a la derecha y ve una verja para acceder a una casa. Max debe hablar al comunicador. Desde allí le dice Unter (el propietario del coche) que el taquillero le ha mentado y que no le conoce de nada.



(si Max regresa a la estación ya no hay nadie allí). Max trata de convencerlo pero no lo consigue. Unter le dice que traiga alguna identificación o una explicación convincente para que le deje pasar a ver su nave.



**Montes Estadea.** Max se encuentra cerca de la puerta de la casa de Unter.

**Elementos interactivos:** tarjeta de visita (tirada en el suelo), zarza, verja, puerta e intercomunicador.

**Objetos para inventario:** tarjeta de visita.

**Observaciones:** *habría que dar más aspecto de puerta y de verja de una casa. El intercomunicador casi no se ve. Añadir más vegetación, pero dar la sensación de zona árida y poco verde.*

## **DESGUACE OXIDADO (2 escenarios)**

Max va a Desguace Oxidado. Allí se encuentra a un mecánico de la raza Pitero (especialistas en electrónica y mecánica). Si Max habla con él, éste le deja pasar al desguace de vehículos para echar un vistazo. Max puede ver y examinar los vehículos. En uno de ellos, recoge una tarjeta de identificación que parece que se le ha caído a algún mecánico. En otro, Max puede encontrar una palanca. Bajo un árbol, Max puede recoger una ficha de apuestas antigua tirada.



**Desguace Oxidado 1.** Max se encuentra dentro del Desguace Oxidado.

**Elementos interactivos:** cuadro, puerta y Pittman.

**Personajes:** Pittman.

**Objetos para inventario:** pieza de la nave, si da a Pittman la antigüedad.

**Observaciones:** la sala está muy vacía. Habría que darle el aspecto de un mostrador de un desguace de naves espaciales. Habría que añadir más carteles, dispositivos y hacerla más real.





**Desguace Oxidado 2.** Max se encuentra dentro del Desguace Oxidado.

**Elementos interactivos:** nave interplanetaria, nave burbuja, nave de asalto y nave utilitaria.

**Objetos para inventario:** tarjeta identificativa de Pittman (dentro de la nave utilitaria) y palanca (en nave anfibia).

**Observaciones:** las naves son poco reales y habría que añadir más basura y piezas de naves viejas para darle un aspecto más de desguace.

## REGRESO A MONTAÑA ESTADEA

Max regresa a Montaña Estadea y le enseña la identificación a Unter desde el comunicador. Unter le deja acceder a ver su nave. Se trata de un vehículo destartalado que Max necesita arreglar.



**Patio de Unter.** Max se encuentra en el Patio de Unter.

**Elementos interactivos:** puerta, cabina de la nave y motor.

**Observaciones:** el fondo es muy pobre. Debe de parecer el patio de una casa más o menos futurista. Debe haber más elementos identificativos de una casa. La nave necesita ser mejorada.

Max debe usar la tarjeta que le dio el taquillero en la cabina de la nave para abrirla.



**Nave de Unter.**

**Elementos interactivos:** pantalla, controles y compartimento.

**Objetos para inventario:** ficha de apuestas antigua y manual de la nave, usando la palanca sobre el compartimento para abrirlo.

**Observaciones:** hay que dar un aspecto mucho más realista a la nave.

Cogido y observado el manual, Max puede abrir el motor de la nave e identificar las piezas que faltan. Sabiendo los daños que tiene la nave, Max regresa a Desguace Oxidado y le da los datos al mecánico. Éste le dice que lo tiene todo pero le costará a Max dinero. Max no tiene dinero en este momento pero si le ofrece la ficha de apuestas antigua, el mecánico accederá.

Max regresa a casa de Unter, introduce las piezas en el motor y se marcha con la nave.

**ANIMACIÓN: LA NAVE DESPEGANDO.**

**PLANETA YUNAN**

**ANIMACIÓN: DESDE LA CABINA DE LA NAVE, AVANZA ENTRE PLANETAS.**

Texto: La nave necesita combustible. Decide parar en Planeta Yunan, porque son pacíficos y hay torres de repostaje. Además, mientras la nave repostada, decide explorar el planeta.



## ANIMACIÓN: LA NAVE ATERRIZANDO EN UN PLANETA.

### POBLADO YUNAN (3 escenarios)

Max empieza en el lugar de aterrizaje de la nave. Allí ve una torre de repostaje que está surtiendo de combustible su nave.



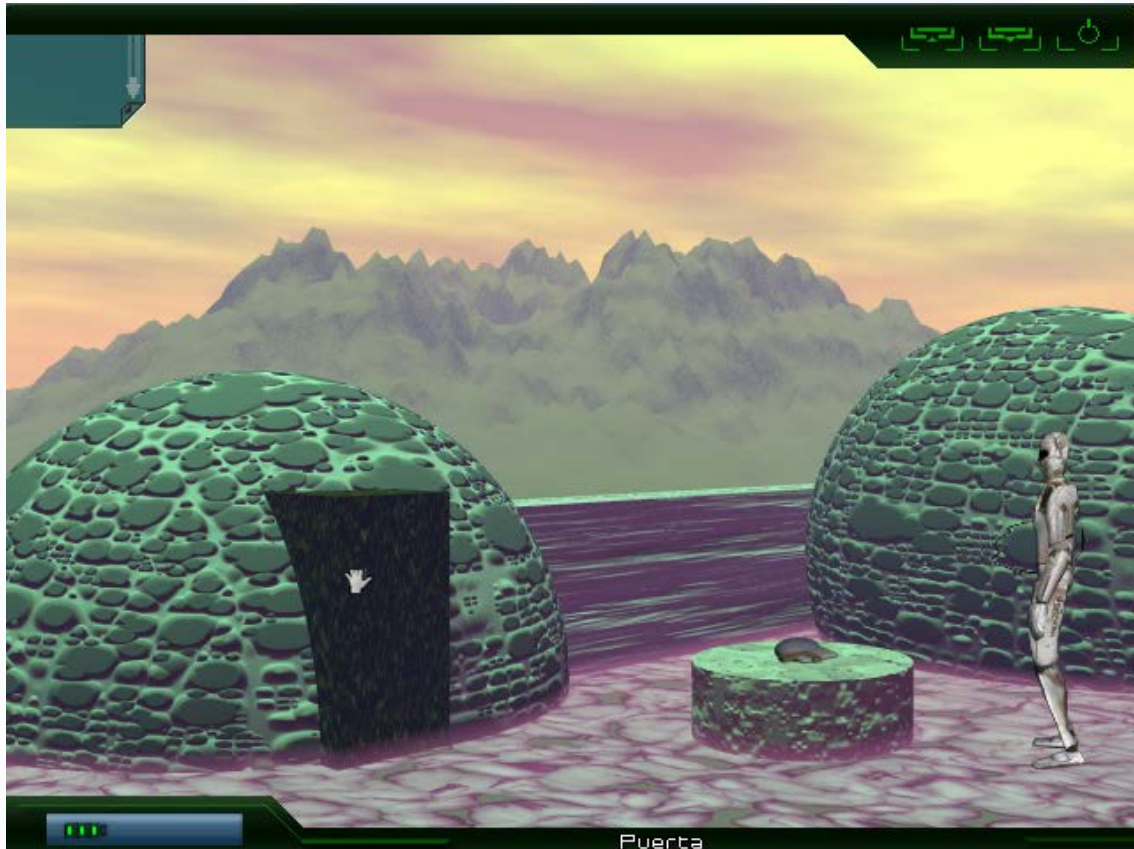
**Poblado Yunan 1.** La nave está repostando combustible de la torre.

**Elementos interactivos:** torre de repostaje y nave.

**Observaciones:** la atmósfera está correcta. Habría que darle más vida al paisaje y que las montañas del fondo no parezcan flotar. Añadir algún elemento más para que se entienda que es una torre de repostaje.

A la izquierda, llega a un poblado. Allí hay una mesa de reunión, sobre la que puede ver objetos. Recoge una gema entre los objetos. Entra en el interior de una de las casas. Allí ve tres depósitos, una carta y una extraña máquina. Lee la carta, en la que se explica que los Yunan han decidido resistir ante los robots, a pesar de ser un pueblo pacífico. También lee que algunos Yunan han marchado ya a la guerra y que los que han quedado han dejado un mapa escondido entre unas piedras de una de las casas del poblado para que los que marcharon a la guerra sepan dónde están los demás cuando vuelvan, ya que han abandonado el poblado. De momento, Max no puede hacer nada más allí. Sale de la casa, busca una piedra suelta en otra casa del poblado y encuentra el mapa. Tiene varios destinos para visitar.





**Poblado Yunan 2.** Max está en un poblado con un par de casas de piedra.

**Elementos interactivos:** mesa pétrea, gemas, casas, puerta y piedra suelta.

**Objetos para inventario:** gema y mapa (después de remover la piedra suelta).

**Observaciones:** la atmósfera está correcta. Habría que hacer las cosas más reales (mantener la construcción de piedra) y añadir elementos para hacer más real que se trata de un poblado abandonado hace relativamente poco tiempo.



**Poblado Yunan 3.** Max está en el interior de una cabaña.

**Elementos interactivos:** carta, depósitos, base del torno, control del torno.

**Objetos para inventario:** líquido base (tras crearlo con el torno).

**Observaciones:** *el interior no parece real. Habría que reflejar la casa de un Yunan alquimista (cacharros, libros...) y también elementos cotidianos (un catre, pequeña cocina...). Los depósitos y el torno deben estar.*

### **MONTES YUNAN (1 escenario)**

En escenario, Max ve cuatro cubetas. De momento, no puede hacer nada allí. También hay restos de una hoguera (aún calientes las cenizas), estructuras de un campamento abandonado y una mochila. Si Max abre la mochila puede recoger una botella vacía y una bolsa de polvos.





Montes Yunan . Max está en un campamento en los montes.



**Elementos interactivos:** 4 cubetas, mochila, restos de hoguera, tienda de acampar abandonadas.

**Objetos para inventario:** polvos, botella vacía y gema rosácea (si mezcla los polvos con la cubeta rosa después de hablar con el Yunan).

**Observaciones:** necesitamos combinar ambos fondos en uno. Dar el aspecto de un campamento abandonado recientemente. La estructura de metal habría que sustituirla por una tienda de campaña. La atmósfera está bien, pero necesita más elementos.

### **BOSQUE YUNAN (1 escenario)**

Max puede hablar con un Yunan que está buscando una gema rosácea que se obtiene a partir de unos polvos. Max debe regresar a los montes Yunan y mojar los polvos en la cubeta con el líquido rosáceo. Los polvos se solidifican y obtiene una gema para entregar al Yunan. Éste se lo agradece y le cuenta cosas sobre Kalam. Le dice que le contará más si le consigue el líquido base. Para obtenerlo debe mezclar la gema base y el líquido disolvente en la máquina (torno) del poblado. El Yunan le da la llave del torno.



**Montes Yunan.** Max está en un claro de bosque, junto al Yunan.

**Elementos interactivos:** Yunan y pequeña tienda de campaña.

**Objetos para inventario:** llave del torno, si le da la gema rosácea.

**Observaciones:** hay que darle vida al escenario y que el Yunan no parezca que flote y esté por estar. Habría que poner una tienda de



*campana, para que se vea que el Yunan está de paso por allí y darle más realismo a la vegetación.*

## **CUEVAS YUNAN (2 escenarios)**

El primer escenario es la entrada de la cueva.



**Cuevas Yunan 1.** Max está en la entrada de la cueva.

**Elementos interactivos:** entrada a la cueva.

**Observaciones:** *es un escenario de transición. La atmósfera está bien. Se podría añadir algún elemento más que indique que es una cueva yunan.*

Dentro, puede encontrar una manguera entre unas rocas y un libro de alquimia. Si lee el libro explica cosas sobre el líquido base, añadiendo a la información del Yunan que la mezcla debe estar caliente antes de ser usada en el torno. También hay una anotación a mano que dice: "el depósito del centro".



**Cuevas Yunan 2.** Max está en el interior de la cueva.

**Elementos interactivos:** arco de culto, mesa de ofrendas, libro de alquimia y rocas.

**Objetos para inventario:** libro de alquimia y manguera (detrás de las rocas).

**Observaciones:** *debe tener más aspecto de una cueva donde se realizan culto a los dioses yunan. Habría que añadir más elementos de culto, imágenes, pinturas...*

## **FABRICANDO EL LÍQUIDO BASE**

Max regresa al poblado. Une la manguera al depósito del centro y pone la botella vacía en el extremo de la manguera. Extrae el líquido disolvente. Pone la gema que recogió al principio dentro de la botella y, para calentarla, vuelve a los montes y la pone sobre las cenizas calientes. Regresa al poblado, sitúa la botella en la base del torno y lo acciona con la llave. Consigue la mezcla. Max regresa junto al Yunan y le entrega la mezcla. El Yunan le cuenta que el Dr. Polansk estuvo en Kalam pero no sus motivos. Una patrulla robótica llega y Max huye a su nave y sale del planeta.

**ANIMACIÓN:** PERSECUCIÓN Y HUIDA EN LA NAVE.



## PLANETA GROSS

Max despista a las patrullas pero se da cuenta de que cada vez la vigilancia robótica es mayor. Decide parar en un planeta al ver una gran nave rebelde a lo lejos.

### INVESTIGANDO EL PLANETA (3 escenarios)

Max descubre que los rebeldes han anulado el sistema de recepción de datos de su consola. Debe investigar el planeta "manualmente".

Comienza donde ha aterrizado con la nave, cerca de una pequeña charca. Allí puede recoger un anzuelo, junto a la charca.



**Lugar de aterrizaje 1.**

**Elementos interactivos:** nave, lago y caña de pescar rota.

**Objetos para inventario:** anzuelo (de la caña).

**Observaciones:** el escenario está muy vacío. Hay que añadir movimiento al agua del lago y más vegetación y paisaje.

Va a la izquierda y ve un cactus (árbol de repoblación humano), un matorral (del que puede arrancar una hoja) y unas escaleras. Por ellas accede a los montes del planeta, encontrándose en un cruce de caminos.





### Lugar de aterrizaje 2.

**Elementos interactivos:** cactus, arbustos y escaleras.

**Objetos para inventario:** hoja pequeña (arbusto) y líquido del cactus (cortándolo y usando hoja para recogerlo).

**Observaciones:** el escenario está muy vacío. Hay que añadir más vegetación y hacer más reales las escaleras, como excavadas en la piedra.

## CRUCE DE CAMINOS

Max se encuentra en un cruce de caminos.

### **Camino derecho:**

A la derecha, Max observa una fuente con una planta de hojas muy robustas. Max coge una de estas hojas. Si sigue a la derecha en este escenario, descubre un arco con una máquina a su lado. Max regresa al cruce de caminos.

### **Camino izquierdo:**

A la izquierda, Max descubre otra máquina con depósito, aunque ésta parece no funcionar muy bien. Si sigue hacia la izquierda, descubre una cápsula con extrañas inscripciones. También, al lado de una roca, puede recoger una pequeña cuchilla. Si Max une la hoja robusta con la cuchilla, conseguirá un cuchillo con un mango robusto.

### **Camino del fondo:**

Por el fondo a la izquierda, puede hablar con un nativo del planeta. Le cuenta que el planeta es muy grande y que ellos se mueven mediante arcos transportadores (como el que Max vio antes). Le dice que se activan mediante bolas energéticas que se consiguen introduciendo un líquido extraído de un árbol de origen humano en las máquinas transformadoras. Además, le dice que, cuando active algún arco, si necesita coordenadas de lugares para visitar, se lo diga.

### **ACTIVANDO EL ARCO TRANSPORTADOR**

Max baja las escaleras y vuelve al cactus. Usa el cuchillo con el cactus y de él brota un líquido. Usa la hoja blanda con el líquido que mana del cactus. La lleva a la primera máquina que descubrió e introduce el líquido en el depósito. Recoge de la bandeja una bola energética. Max va al arco y pone la bola en la máquina. El arco se activa pero Max necesita coordenadas para usarlo. Regresa junto al nativo y le pide coordenadas. Max obtiene dos: unas cuevas donde vive el Gurú Vismen y un poblado nómada utilizado en algunas ocasiones por los nativos.

### **LAS CUEVAS FRÜN (7 escenarios)**

Max introduce las coordenadas de las Cuevas Frün y va a ellas. Se mete en ellas. En el primer escenario no hay objetos de interés, aunque sí hay un pasadizo por el que Max puede meterse. Si Max va por el pasadizo, descubre un canalizador de voz, en el que se pueden grabar datos. Max descubre que el Gurú Vismen ha grabado sus datos, al parecer, por una extraña enfermedad que afecta a su memoria. Puede saber todos los datos personales del Gurú. En este escenario, sigue a la izquierda. Allí ve un montón de nieve y un arco tapiado. De momento, Max no puede hacer nada aquí. A la izquierda, un escenario vacío.

Max regresa al primer escenario y va hacia la derecha. Allí ve un montón de pinchos helados que emergen del suelo. En medio de ellos parece haber un objeto. De momento, no puede cogerlo.

Sigue a la derecha y hay un escenario vacío.

### **EL CAMPAMENTO NÓMADA ( 3 escenarios)**

El primer escenario es el arco que da al campamento nómada. No hay nada de interés. A la derecha, hay una charca y un banco de descanso. Sobre él, Max puede recoger un sedal. Continúa a la derecha y accede a un pequeño poblado con un refugio y una ducha. Sobre la ducha hay una bombilla para alumbrar de noche. Max la extrae y se la lleva.

Max puede llamar a la puerta del refugio, donde se aloja un nómada que no para de tartamudear. La desconfianza del nómada no permite a Max entrar en el refugio. Si Max le dice que es el Gurú Vismen,

el nómada le pide pruebas para certificarlo. Como Max ha escuchado todos los datos personales del Gurú en las cuevas, puede responder correctamente a todas las preguntas del nómada. El nómada sabe que Max no es el Gurú pero piensa que sí es alguien muy cercano a él. Le pide que vaya a buscar sus medicinas, que las tiene el Gurú, para poder combatir su tartamudeo nervioso. El nómada le desliza bajo la puerta un dibujo que encontró un día cerca de las cuevas. Max debe regresar a las cuevas.

## **BUSCANDO AL GURÚ**

Max regresa a las cuevas. Ahora puede coger el objeto que estaba entre los pinchos. Para ello, Max usa el anzuelo que cogió en la charca donde aterrizó con el cordel / sedal que encontró cerca del poblado nómada. Usa el artificio con los pinchos y consigue extraer de entre ellos una lente.

Max busca el montón de nieve de nuevo. Pone la lente sobre el montón y, a continuación, usa la bombilla sobre la lente para darle calor a la nieve. El calor deshace la nieve y deja a la vista una trampilla. Max observa el dibujo que le dio el nómada. Debe seguir las indicaciones que hay en él para abrir la trampilla. Max desciende por unas escaleras y accede a una sala iluminada. En ella, no encuentra al Gurú pero sí una especie de ordenador de mesa en el que Max puede encontrar información sobre medicinas. Debe encontrar la receta correcta para combatir la enfermedad del nómada y encontrar los productos adecuados entre todos los que hay en la sala. Max fabrica la receta y el Gurú aparece. Habla con él, le explica lo que ocurre y el Gurú le dice que conoció al Dr. Polansk. Profundiza en la historia de Kalam y el origen de los V-2000. Max descubre que hay más como él. Max se marcha y lleva las medicinas al nómada. Pero cuando regresa al poblado, descubre que ya no hay nadie y que el nómada ha dejado escrita una nota. Los rebeldes han pasado por allí. Una vez más, Max decide huir pero cuando se dispone a entrar en la nave, los rebeldes aparecen y lo capturan.

**Animación:** Captura de Max.

## **NAVE REBELDE**

Max despierta en una celda. Hay una pequeña ventana y Max descubre que está en marcha, por lo que deduce que se trata de una nave rebelde. Poco después, abren la puerta y entra un robot rebelde. Le dice a Max que lo han estado siguiendo . gracias a la ayuda de un Rumange, porque se trata de un V2000 renegado, no afín a los objetivos de los rebeldes y que su jefe quiere verlo antes de acabar con él. Entra el taquillero de la Estación de la Luz. Sorprendentemente, el robot le



dice al taquillero que ya ha hecho todo lo que tenía que hacer por ellos y que ahora no era útil, que no querían entre ellos traidores, que si traicionó a Max, podía hacer lo mismo con ellos. El taquillero se queda con Max en la celda.

### **ESCAPANDO DE LA CELDA (2 escenarios)**

Max ha perdido todos sus objetos. Max habla con el Rumange. Trata de convencerlo para que le entregue un palillo que ha guardado en su bolsillo. Max introduce el palillo en la cerradura eléctrica de la cárcel pero el guardián que hay fuera se percata (hay una cámara dentro y el guardián los ve fuera). Esto le sirve a Max para establecer conversación con el guardián. Cada vez que Max quiera hablar con el guardián tendrá que hacer lo mismo. Ahora que Max puede hablar con el guardián, trata de convencer al taquillero de que le pida al guardia salir un momento para asearse. Después de convencerlo mediante un largo intercambio de opciones (diálogo), el Rumange habla con el guardia y éste accede. Max ahora está sólo en la celda y el guardián no vigila fuera. Max levanta el colchón de una de las camas y encuentra un muelle roto y puntiagudo. Para abrir la cerradura, Max necesitará algo más. Max busca se da cuenta de que hay aceite cerca de un conducto. Recoge una toalla, la usa con el aceite y luego empapa el muelle en el aceite. Introduce el muelle aceitoso en la cerradura y ésta parece ceder. Abre la puerta pero aparece el guarda con el Rumange. Max insta al Rumange a hacer algo y éste le pega al guardia y lo deja inconsciente. Max y el Rumange encierran al guarda en la celda. El Rumange se escapa corriendo pero Max decide buscar otra forma de salir. En la oficina del guarda, Max recoge sus objetos.

**Animación:** golpeo al guardia.

### **MOVIÉNDOSE POR LA NAVE ( 8 escenarios)**

Max accede a un pasillo de la nave. Puede ir por una puerta o continuar andando hacia la derecha. Si Max entra por la puerta, accederá a una especie de almacén de limpieza. Allí Max recoge un frasco de una sustancia corrosiva y un martillo electrónico.

Si Max continúa por el pasillo hacia la derecha, accederá a una sala de máquinas. De espaldas a él, hay un robot controlando una máquina y obstruyendo la salida. En una mesa, hay un frasco con sustancia para limpiar circuitos para robots. Max debe disolver en él el medicamento que había fabricado para el nómada. El robot cogerá el frasco e introducirá la mezcla en su depósito, notando pronto como su nivel de batería desciende (el medicamento era tranquilizante). El robot se marcha para recuperar su batería.

Max tiene a su disposición una máquina. Hay tres palancas. Colocándolas en la posición correcta, Max oirá un clack. Max sale de la sala de máquinas y accede a otro pasillo.

Hay tres puertas. Una de ellas está cerrada.

En la puerta de en medio, Max descubre una sala de municiones. Max recoge un explosivo.

En la puerta que falta, Max descubre un botiquín cerrado con llave. Max usa el líquido corrosivo y coge unas medicinas. Entre ellas, hay unos calmantes.

Max sale al pasillo y continúa a la izquierda. Accede a una sala donde hay una puerta cerrada tras la que se escuchan voces de robots. Max entiende que no puede pasar por ahí. En el suelo hay una trampilla (estará abierta si Max colocó bien las palancas). Max la abre y baja al piso bajo de la nave, lleno de cajas. Abre algunas cajas, hasta que encuentra una caja llena de imanes. Max coge uno de ellos. También recoge cinta adhesiva. Sube al pasillo de las tres puertas y usa el imán en el panel de control de la puerta cerrada, accediendo a una nueva sala. En ella, Max descubre el acceso a un calabozo subterráneo. En él descubre que está el nómada de Planeta Gross. Desgraciadamente, Max ha usado su medicación, pero se compromete a ayudarlo a salir. El nómada no quiere salir, sólo quiere su medicación y Max le entrega los calmantes del botiquín. El nómada se lo agradece a Max y le entrega, en agradecimiento, un chip que se le cayó a un guarda en el calabozo.

Max regresa a la sala de la trampilla y usa la cinta adhesiva con el explosivo. Lo fija a la puerta donde se escuchan voces y luego usa el chip con el explosivo fijado en la puerta, accionándolo. Max se marcha a esconderse y la bomba explota, provocando el caos en la nave.

**Animación:** explosivo encendiéndose, Max escondiéndose y explotando todo. Caos.

## **ESCAPANDO HACIA KALAM (1 escenario)**

Max se encuentra ahora en un gran pasillo lleno de cápsulas espaciales. Sin embargo, ninguna de ellas parece estar activa. Max sigue a la derecha y observa un panel. En un cajón, Max encuentra un papel con coordenadas anotadas a mano. Ve la de Kalam, la introduce en el panel de control. Ahora necesita activar las cápsulas. Para ello, se introduce en un ordenador y navega buscando la opción correcta. Cuando la encuentra, activa las cápsulas.

Max sale del ordenador, busca la cápsula que ha activado (una luz parpadea) y se introduce en ella). Max escapa de la nave y llega a Kalam.

**Animación:** Max en la nave llegando a Kalam. Max descendiendo de la nave y poniendo sus pies en Kalam.

## **KALAM**

Max llega a Kalam, donde encuentra un escenario devastador. Varios cuerpos humanos yacen bañados en sangre. No duda de que los robots ya han alcanzado Kalam. Coge un arma tirada en el suelo y avanza hacia la izquierda. Allí encuentra lo que parece ser una entrada a un campo de concentración. Está vigilado por un robot. Max usa su arma contra él, desesperado. Accede al interior del campo de concentración y se encuentra con Adam, un humano herido que parece ser el único superviviente. Después de liberarlo y convencerle de que no es un rebelde, Adam escapa para encontrarse con Avah, su pareja, y salvar a la raza humana. Cuando Max sale del campo de concentración, se encuentra con el líder de la rebelión. Ambos se enzarzan en un debate sobre sus posiciones y la escena acaba con un disparo mutuo entre ambos.

El juego acaba con Max agradeciendo al Dr. Polansk la capacidad de sentir, alabando las emociones, la pasión y la libertad y esperando que los humanos no cometan los errores del pasado. También escucha unas voces que vienen hacia él, dejando la duda de si lo van a ayudar o lo van a rematar.

## **PERSONAJES**

### **Max V-2000**

Protagonista absoluto de la aventura. Es un robot con capacidad para sentir, fruto de un experimento del Dr. Polansk. Fabricado en la Era de Turión de los robots, en torno al año 2300. Sin embargo, como consecuencia de la enfermedad del Dr. Polansk, y dado que sus almas estaban ligadas a través del chip implantado, Max solo es capaz de sentir dolor (al igual que su creador). Así, decide acabar con su vida, pero antes quiere despedirse de su creador, lo que le llevará a una aventura mucho más larga e importante de lo que esperaba.



# MAX v2000 rev 13.1.6

SolarIrradiations TM

POLANSK CORP

MAX v2000 rev 13.1.6  
Polansk Corp. The Earth.

NO MILITARY USE Civil Only

Biped Humanoid Robot multi-purpose.  
Quick Charge Isolation Batt 1300V AC/DC pentadiode switcher plus  
Earth 230/400 Mono, 3 and 5 Phase Compatible

SolarIrradiations TM Sun and extraterrestrial radiation capture system  
FULL AUTONOMY lifetime guaranteed

*NOT REV 13.1.6 Feeling System & BETA\**

Humanoid Robot complies Solar Sistem Robot Alliance Designs Rules (SSRARR)  
For Civil Purpose ONLY



fig 1.1



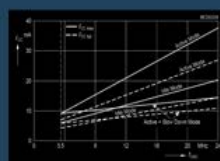
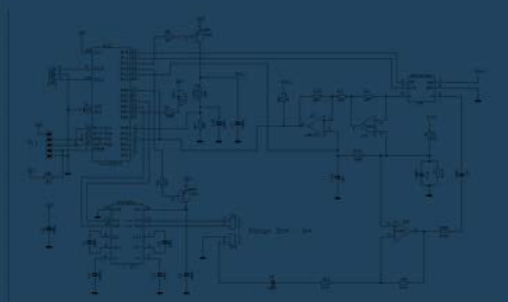
## Absolute Maximum Ratings

Ambient temperature	-60 °C to 120 °C
Storage temperature	-160 °C to 145 °C
Certified on the Solar System	OK (G.S. / S. / R.S.)
ROHS III Compliant	OK (G.S. / S. / R.S.)
Lifetime	Min. 250 Earth Years
Function Degradation under Normal use	-0.087 %/ year over Typ. Ratings

Max Load	250 kg
Max Stress Load	Max Load about 2 hours
Movement Accuracy	0.0012 mm/mm

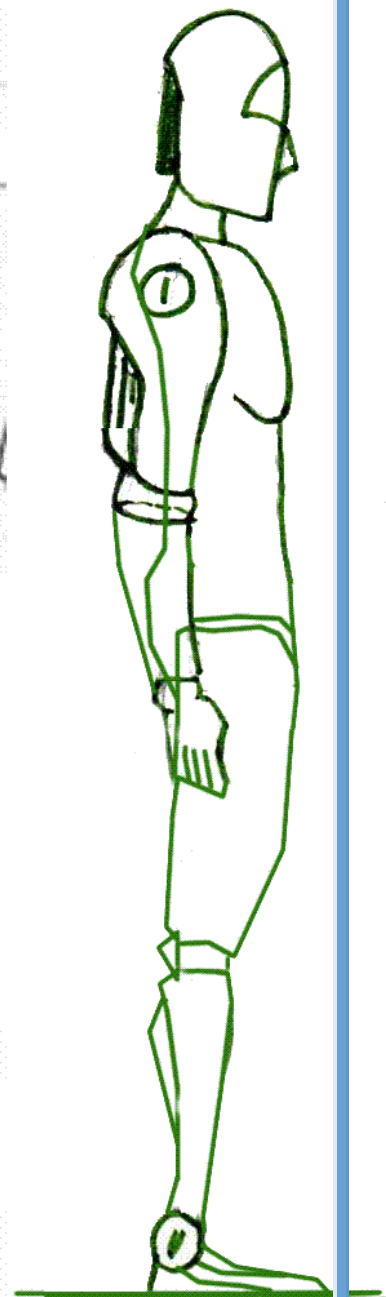
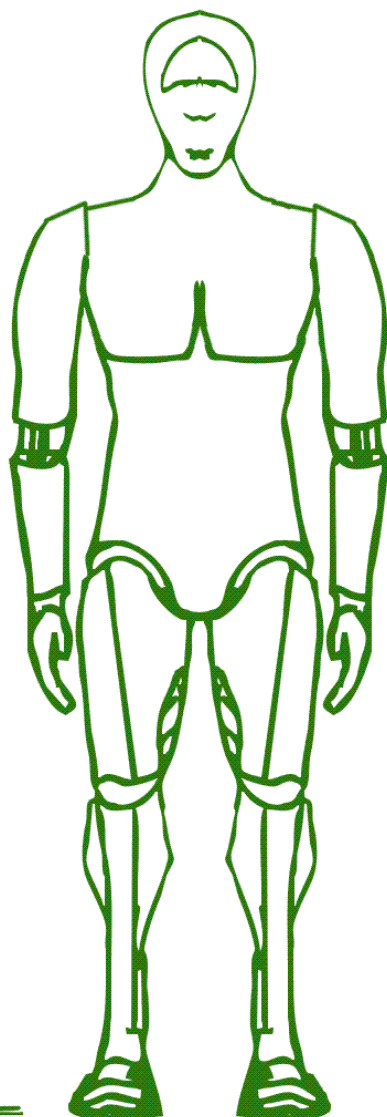
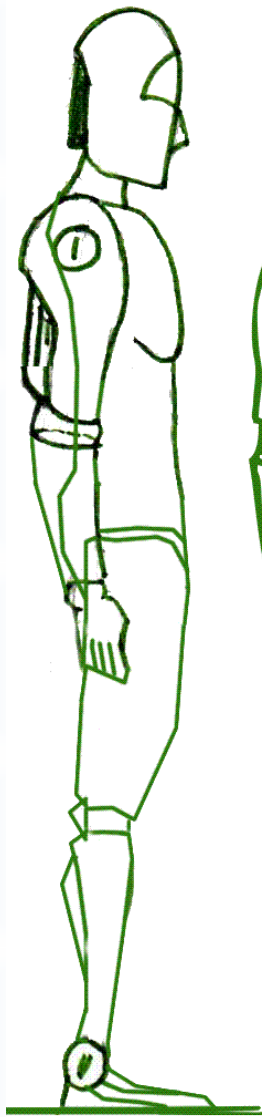
Impact Sens. 6 G max (Gravity Heard)

Power Dissipation 103 W max  
no external dissipation device need



Copyright POLANSK CORP. The Earth

*Dr. Polansk*



## **Olag**

Especie: Chorander

Planeta de Origen: Planeta IIIa

Ubicación actual: Planeta IIIa. En peligro de extinción. No se sabe si hay otros Chorander en otros lugares de la galaxia.

### **Descripción general:**

Olag es un miembro de la raza de los Chorander. Son seres débiles, pusilánimes, miedosos y poco dados a las relaciones sociales.

Su especie está al borde de la extinción y Olag está desesperado porque es el único Chorander del Planeta IIIa y ha perdido el único huevo que le quedaba.

### **Descripción física:**

Olag es de constitución muy reducida, apenas la mitad de grande que Max. Es de color verde. Su cabeza es pequeña y alargada hacia arriba. Lleva una especie de traje espacial de colores azul y granate. Sus botas son azules.

## **Romat (Comerciante)**

Especie: Rumange

Planeta de origen: Eridum

Planeta actual: dispersos

### **Descripción general:**

Los Rumange son seres un tanto ambiguos y de naturaleza cambiante. Aman las cosas dulces. Normalmente, desarrollan trabajos relacionados con las habilidades sociales, el comercio o la política. Su cuerpo les permite adaptarse muy bien a las temperaturas externas.

El comerciante es un ser arisco, desconfiado y ambicioso. Nunca va a perder en ningún intercambio y es poco dado a establecer relaciones con gente de fuera del planeta porque no tiene buenas experiencias.

### **Descripción física:**

Los rumange son muy adaptables a la temperatura exterior, por lo que, frecuentemente, no llevan casi ropa. En este caso, Romat lleva una capa pequeña que deja su torso al aire y una especie de faldón corto. Su piel tiene tonos azulados y beige, que se entremezclan en forma de manchas. Como buen rumange, no tiene pelo. Sus rasgos son ávidos e inquietos.

## **Kalder (Científico gurú)**

Especie: Gurú

Planeta de origen: Nabu



Planeta actual: dispersos

**Descripción general:**

Son expertos en medicina, química y física. Vagan de planeta en planeta y de lugar a lugar. Son poco sociables y un tanto huidizos. Generalmente, utilizan sus conocimientos para hacer el bien, pero son poco dados a ofrecer sus creaciones más allá de su reducido círculo de conocidos.

Kalder se encuentra en Planeta Esperanza, atrapado por un campo magnético que él mismo ha creado. Tiene mal genio y es un poco altivo, pero se ve forzado a pedirle ayuda a Max y, cuando este soluciona su problema, le da su palabra de ayudarlo y lo hace, lo que indica que es un gurú noble.

**Descripción física:**

Kalder es de constitución ancha, aunque no excesivamente gordo. Es alto y su cabeza es bastante ancha. Tiene una especie de pequeños cuernos en su cabeza. Su tez es pálida, casi blanquecina. Lleva una especie de bata de científico amarillenta.

**Pittman (mecánico del desguace)**

Especie: Pitero

Planeta de origen: Fultan

Planeta actual: dispersos

Los piteros son hábiles en la mecánica y en la electrónica. También son ávidos coleccionistas de antigüedades.

**Descripción general:**

Nuestro pitero regenta un desguace en Planeta Esperanza, de hecho, el único de todo el pequeño planeta, fruto de su interés por la chatarra y las antigüedades. Accederá a ayudar a Max en la búsqueda de piezas para su nave y Max tendrá que pagarle con lo que más valora un pitero: una buena antigüedad.

Puede resultar un poco rudo en el trato, aunque no hay maldad en él y, en líneas generales, es bastante servicial si se le trata correctamente.

**Descripción física:**

Este pitero es alto y espigado. Su tez es de color verdosa. Su cara es afilada y alargada. De ojos algo achinados, nariz respingona y boca pequeña.

Pittman lleva un mono azul oscuro de trabajo, similar al de los mecánicos actuales, pero con una textura similar al traje de los astronautas. Su ropa está algo sucia, como corresponde a su trabajo. Lleva una especie de gorro de color azul, a juego con su traje.

**Dragot (taquillero)**

Especie: Rumange

Planeta de origen: Eridum

Planeta actual: dispersos

Los Rumange son seres un tanto ambiguos y de naturaleza cambiante. Aman las cosas dulces. Normalmente, desarrollan trabajos relacionados con las habilidades sociales, el comercio o la política.

**Descripción general:**

Dragot es el taquillero de la estación espacial que conecta Planeta Esperanza con otros planetas cercanos. Dado que los rebeldes han limitado el movimiento interplanetario, no le va a poner las cosas fáciles a Max. Dragot es un tanto maleducado, nervioso, irascible e irónico. De moral turbia y poco estricta, siempre está dispuesto a relajar sus obligaciones a cambio de un buen trato. No se puede confiar en él, dado que es imprevisible. De hecho, traicionará a Max y ayudará a los rebeldes en su afán por capturarlo. Sin embargo, su estratagema no sale bien y acaba encerrado en la celda de la nave rebelde con Max. Cuando Max consiga escapar de la celda rebelde, Dragot sale primera de ella con la intención de abandonar a Max, pero se encuentra con el guarda, ambos se enfrentan y mueren.

**Descripción física:**

Este rumange no es excesivamente alto, aunque su complexión, en general, es bastante corpulenta. Los rumange son muy adaptables a la temperatura exterior, por lo que, frecuentemente, no llevan casi ropa. En este caso, Dragot lleva una especie de pantalones de color caqui y presenta la parte superior de su cuerpo totalmente desnuda. Su piel tiene tonos azulados y beige, que se entremezclan en forma de manchas. Como buen rumange, no tiene pelo. Sus rasgos son ávidos e inquietos.

**Unter**

Especie: Detero

Planeta de origen: Esperanza

Planeta actual: Esperanza

**Descripción general:**

Los deteros son nativos de Planeta Esperanza. Ven desconfiados como habitantes de otros planetas ocupan su tierra. No se dejan ver habitualmente. Unter posee la nave que Max puede usar para marcharse de Planeta Esperanza hacia Kalam. A pesar de que no le guste hacerlo, Max deberá engañarlo para acceder a su finca y hacerse con su nave.

**Descripción física:**

No es necesaria, ya que Max nunca lo ve. Habla siempre, por su desconfianza, a través de un intercomunicador.

**Yuran Mox**

Especie: Yuran

Planeta de origen: Yuran

Planeta actual: Yuran

Los yuran viven en pequeños poblados en Planeta Yuran. Son seres pacíficos y reflexivos, pero han decidido resistir ante la rebelión robótica, porque su triunfo significaría la victoria de la tiranía y la opresión. De hecho, algunos han marchado ya a la guerra. Dominan los secretos de la alquimia. Son pacíficos y modestos, pero tienen un concepto de

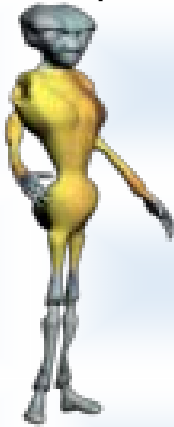


identidad muy fuerte. De hecho, siempre se identifican con "Yuran" delante de sus nombres, para hacer patente su pertenencia a la especie.

**Descripción general:**

El Yuran Mox está buscando una gema rosácea que se obtiene a partir de unos polvos. Cuando Max le ayuda a encontrarla, este se lo agradece y le cuenta cosas sobre Kalam. Le dice que le contará más si le consigue el líquido base.

Al entregárselo, el Yunan le cuenta que el Dr. Polansk estuvo en Kalam pero no sus motivos. Yuran Mox es agradecido, pero también exigente. Busca el bien de su pueblo por encima de todo, pero es compasivo con los demás. Es inteligente y posee una buena oratoria.

**Descripción física:**

El Yuran lleva una especie de túnica de color dorada, pero un tanto vieja y rorida. Tiene el aspecto general de un insecto con forma humanoide. Sus piernas son muy delgadas y su cuerpo recuerda al de una hormiga erguida. Su cabeza es también similar a la de una hormiga. De ojos grandes y prominentes, tampoco tiene cabello.

## **Stuart**

Especie: Grosseano

Planeta de origen: Gross

Planeta actual: Gross

Los nativos de Planeta Gross son seres tranquilos, reflexivos y amantes de la naturaleza. Son muy cultos y conocen bien la historia de muchos pueblos y especies del Universo.

### **Descripción general:**

El grosseano Stuart es un ser delicado, inteligente y amable. Ayudará a Max en su periplo por Planeta Gross y le ayudará a moverse por él.

### **Descripción física:**



Stuart lleva una túnica de color marrón, similar a la de los monjes actuales. Sin embargo, el material es algo más ceñido al cuerpo y la túnica remata con una especie de capuchón que Stuart no lleva puesto sobre su cabeza.

Su tez es de color grisácea. Su complexión es delicada y pequeña. Su cabeza recuerda a la de un calamar, ya que es alargada, remata en forma de caperuza y de su boca cuelgan unos pequeños tentáculos.

## **Gurú Vismen**

Especie: gurú

Planeta de origen: Nabu

Planeta actual: dispersos

Son expertos en medicina, química y física. Vagan de planeta en planeta y de lugar a lugar. Son poco sociables y un tanto huidizos. Generalmente, utilizan sus conocimientos para hacer el bien, pero son poco dados a ofrecer sus creaciones más allá de su reducido círculo de conocidos.

En este caso, Vismen es un gurú un tanto particular. Combina sus conocimientos científicos y tecnológicos, con otros menos científicos. Cree en el destino y en algunas ciencias ocultas. Es muy inteligente,

pero sufre una degeneración de la memoria a corto plazo. Ayudará a Max a conocer algo más sobre el Dr. Polansk, sobre sí mismo y sobre el rumbo que va a tomar la rebelión robótica.



**Descripción física:**

Vismen es orondo, ancho, de estatura media y poco atlético. Su tez es amarillenta. Su cabeza es grande, su cara es ancha y su frente despejada. No posee cabello, pero sí una especie de pequeños cuernos a lo largo de su cráneo. Viste ropajes viejos y desaliñados de color grisáceos.

**Nómada**

**Especie:** humano

**Planeta de origen:** Tierra

**Planeta actual:** dispersos

**Descripción general:**

El nómada vive en Planeta Gross, aislado del resto de habitantes. No quiere establecer vínculos sociales con nadie. Es un humano receloso y enfermizo, aunque noble. Posee una enfermedad que le hace tartamudear. Max podrá ayudarlo a cambio de recibir información sobre el paradero del Gurú Vismen.

**Descripción física:**

No es necesaria, ya que Max nunca llega a verle, pues vive dentro de una cabaña a la que no tiene acceso. Luego estará encerrado en la nave rebelde, en un calabozo y tampoco lo verá.

**Guarda**

**Especie:** robot V1000

**Planeta de origen:** Tierra

**Planeta actual:** dispersos

**Descripción general:**

El guarda es un V1000, una de las primeras creaciones del Dr. Polansk. Posee un chip rudimentario que le permite sentir y



expresar ciertas emociones, pero se ha corrompido por el mal y por la crueldad y falta de empatía. Encierra a Max y custodia su celda. Muere en una pelea con Dragot, al escapar Max y él de la celda.

**Descripción física:**



Ha sido pintado con los colores típicos de la rebelión robótica, el azul y el amarillo en sus botas (metáfora de trabajadores, de operarios que trabajan para un jefe o patrón -Wox V2000-). Su cabeza es redonda, en forma de casco. Presenta un aspecto un tanto rudimentario, porque fue una de las primeras creaciones del Dr. Polansk.

**Operario rebelde**

**Especie:** robot

**Planeta de origen:** Tierra

**Planeta actual:** dispersos

**Descripción general:**

El operario rebelde es un robot bastante evolucionado, pero sin la capacidad de sentir, como la gran mayoría de los robots. Solo se mueve por impulsos y necesidades básicas, como la necesidad de aceite para sus engranajes o energía. Trabaja en la nave rebelde que captura a Max, manipulando máquinas de control.

**Descripción física:**



Es un típico robot operario. Su estructura metálica exterior es azul, en imitación de los monos de trabajo. Lleva una especie de botas reforzadas de color amarillo. Son altos y su estructura es delgada y flexible. Su cabeza es grisácea y, aunque trata de emular la cara humana, tiene un aspecto un tanto cadavérico.

#### **Dr. Polansk**

Especie: humano

Planeta de origen: Tierra

Planeta actual: Planeta Ocaso

#### **Descripción general:**

El Dr. Polansk es el creador de Max. Tiene una enfermedad que le impide sentir y experimentar emociones. Con el fin de intentar sanar su enfermedad y con la intención de que los robots sirvan a los humanos por su propio convencimiento, decide crear un chip que permite a los robots sentir, pensar y experimentar emociones. Sus primeros experimentos son fallidos, pero consigue crear a Max V2000, un robot con capacidad realmente humana de sentir. El Dr. Polansk se inserta a él mismo el chip de un V2000, lo que le cura de su enfermedad, sin darse cuenta de que las almas de Max y la suya se han unido a través del chip. Sin embargo, debido a las aberraciones creadas (robots con alma humana), los humanos le declaran un peligro público. Esto le lleva a huir de la Tierra en dirección a TechnoCity, en Planeta Ocaso, refugio de científicos exiliados por sus atrevidos experimentos. Durante la huida, debe hacer una parada en Planeta Muto para despistar a los humanos que lo persiguen, pero alcanza su objetivo. En Planeta Ocaso, sin embargo, desarrolla una enfermedad terminal. Cuando Max llega, entiende que sus almas se han fusionado en una sola y que el dolor de Max es su propio dolor. La única forma de "curar" a

Max es su propia muerte, por lo que decide desconectar la máquina que le mantiene vivo y librar a Max del sufrimiento.

**Descripción física:**

Debido a sus enfermedades, el Dr. Polansk es un hombre muy delgado, con aspecto enfermizo. Su tez es pálida y su cara deja ver unos pómulos muy marcados, debido a su extrema delgadez. Lleva un traje científico a modo de "traje de surf" de color negro y gris. Está totalmente calvo y sus ojos saltones destacan en su rostro. Su expresión es de tristeza y abatimiento.



Los planetas

### **PLANETA ILLA**

TAMAÑO: Mediano.

CLIMA GENERAL: Extremos. Escenarios variados.

TIPO DE POBLACIÓN: Rumanges, choranders y gurús.

### **PLANETA MUTO**

TAMAÑO: Pequeño

CLIMA GENERAL: Templado. Escenarios boscosos salvajes.

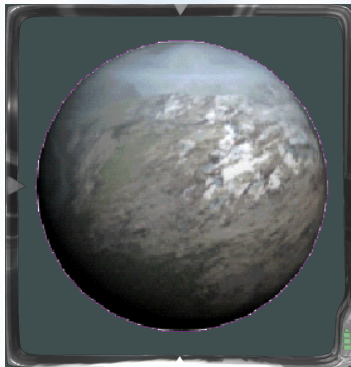
TIPO DE POBLACIÓN: Pequeñas especies. No hay especies inteligentes.

### **PLANETA OCASO**

TAMAÑO: Pequeño

CLIMA GENERAL: Cálido. Escenarios semidesérticos.

TIPO DE POBLACIÓN: Humanos y robots.



### **PLANETA GROSS**

TAMAÑO: Gigante

CLIMA GENERAL: Variado. Escenarios variados.

TIPO DE POBLACIÓN: Grosseanos e inmigrantes de razas muy diversas.



### **PLANETA ESPERANZA**

TAMAÑO: Pequeño

CLIMA GENERAL: Templado. Escenarios variados.

TIPO DE POBLACIÓN: nativos Deteros y otras razas poco estudiadas.

Poca densidad de población.



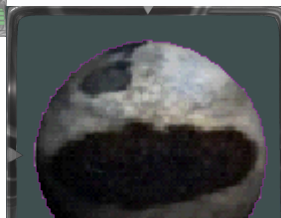
### **PLANETA TIERRA**

TAMAÑO: Pequeño

CLIMA GENERAL: Muy árido. Escenarios desérticos.

TIPO DE POBLACIÓN: Nula. La vida humana ha desaparecido y es un planeta muy poco visitado.

**PLANETA**



**KALAM**

TAMAÑO: Medio

CLIMA GENERAL: Frío. Escenarios helados.

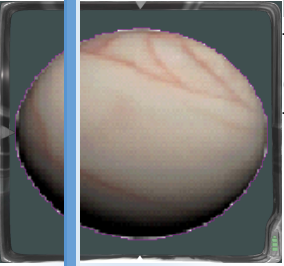
TIPO DE POBLACIÓN: Humanos refugiados. Poco habitado.

### **PLANETA YURAN**

TAMAÑO: Enano

CLIMA GENERAL: Cálido. Escenarios boscosos tropicales.

TIPO DE POBLACIÓN: Habitado por la raza Yuran.



## GUI Y MANEJO DEL JUEGO

### Instrucciones de Manejo:

Para manejar a Max V-2000 vamos a necesitar un ratón o mouse. Con él, podremos indicarle a nuestro personaje las acciones que queremos que realice. Por ejemplo, podemos indicarle que se desplace a un determinado punto, que mire un determinado objeto o que intente coger algún elemento del escenario, entre otras cosas. Vamos a ver a continuación la forma correcta de darle órdenes a Max V-2000, el robot protagonista de nuestro juego.

#### 1. El personaje



Este es Max V-2000, el personaje principal de la aventura. Con él, te desplazará por los escenarios y será el que realice las órdenes que tú le indiques hacer.

Como esta aventura es en tercera persona, debes pensar que es como si fuera un robot a radiocontrol, es decir, tú das unas indicaciones y él las sigue.

Veamos como darle a Max esas indicaciones.



## 2. Órdenes de interacciones

Para ordenar a Max que realice las acciones, usaremos los siguientes clicks de ratón:

Botón derecho sobre un objeto/personaje: examinar

Botón izquierdo sobre un objeto/personaje: interactuar (coger, manipular, hablar).

Botón derecho sobre un objeto en el inventario: examinar.

Botón izquierdo sobre un objeto en el inventario: seleccionar objeto para usar con algo/alguien.

Botón derecho con objeto del inventario seleccionado: cancelar selección del objeto y vuelta al puntero normal de acciones.

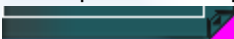
Botón izquierdo con objeto del inventario seleccionado: usamos ese objeto sobre el objeto/personaje sobre el que hacemos click.

## 3. El inventario

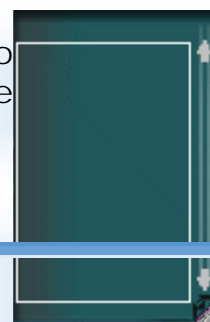
En todo juego de aventura es necesario contar con un inventario.

Un inventario es como una gran mochila en la que el personaje va metiendo todos los objetos que va recogiendo a lo largo de su aventura. Estos objetos son útiles porque puedes utilizarlos entre sí o con otros que irán apareciendo en otros escenarios o partes del juego. Por ejemplo, imagina que en un escenario hay un desatornillador. Le indicas a Max que lo coja y él lo guarda en su inventario. Avanzas y en el siguiente escenario te encuentras una máquina con un tornillo mal atornillado y por eso no funciona ¿Qué haces? Lo normal sería indicar a Max que utilice el desatornillador que tiene en su "mochila" y lo use en el tornillo mal atornillado para que la máquina funcione bien. Esta es una de las bases de un juego de aventuras. La recogida de objetos para su uso posterior es una clave de este tipo de juegos.

Así pues, necesitamos saber a dónde van los objetos que Max recoge. Esquina superior izquierda de la pantalla verás una pestaña que tiene una apariencia similar a esta:



Esta pestaña indica que ahí está nuestro inventario "escondido". Si queremos desplegar la ventana de



inventario para ver los objetos que lleva Max encima, debemos situar nuestro cursor encima de la pequeña pestañita situada en el extremo derecho de esa pestaña. Situando ahí nuestro cursor, la ventana se abrirá sola y ahí veremos todo nuestro inventario. Saldrá una ventana parecida a esta (en este caso, vacía).

Si queremos desplazarnos arriba y abajo en el inventario (recuerda que puede haber más de una "hoja" o "página" de inventario) podemos usar las flechitas que hay a la derecha de la ventana o pulsando las flechas de dirección del teclado de arriba y abajo.

Una vez abierto el inventario, podemos pinchar en cualquiera de los objetos que poseemos.

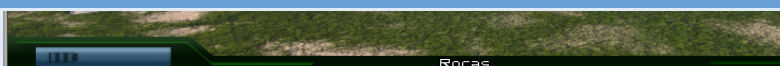
Veremos, al pinchar con el botón izquierdo que el cursor cambia y toma la forma del objeto que hemos seleccionado. Ya estamos listos para usar el objeto sobre cualquier elemento del escenario o, también, sobre cualquier otro objeto del inventario. Sólo tenemos que volver a pinchar sobre el elemento en el cual queremos usar el objeto que hemos seleccionado y Max ejecutará la acción. Con botón derecho, cancelamos la selección. Si queremos examinar algún objeto, clicamos con botón derecho sobre el elemento en cuestión sin tener seleccionado ningún objeto.

#### 4. El Diario de Max

En la barra de iconos, vamos a tener un icono que abre el Diario de Max. Este Diario es donde Max va anotando sus últimas acciones y las posibles acciones futuras a realizar. Úsalo cuando estés algo perdido y no sepas muy bien a dónde ir. Lamentablemente, Max sólo guarda pensamientos recientes y es imposible retroceder en el Diario más allá de las últimas acciones realizadas.

#### 5. La Barra de Elementos

Cuando desplazamos el cursor por la pantalla, habrá zonas del



escenario que contengan elementos útiles o interactivos. Estos elementos sobre los cuales Max puede interactuar de una forma u de otra, se reflejan en la Barra de Elementos, en la cual aparecen los nombres de estos elementos cuando pasamos el cursor por encima de ellos. Esta Barra de Elementos está situada en la parte baja de la ventana principal, en la zona verde, a la derecha de la batería de Max.

Por ejemplo, en el caso de este escenario, podemos ver unas rocas a la izquierda. Al pasar el cursor por encima de ellas (en este caso con la lupa activada, pero da igual el cursor que tengas activado, pues la Barra de Elementos funcionará siempre), la palabra "Rocas" aparece impresa en la Barra de Elementos.

## **6. Desplazando a Max**

Ya hemos hablado de las acciones de Max pero no nos hemos parado a explicar cómo hacer que Max se desplace por los escenarios e incluso que pase de un escenario a otro. Recuerda que, como en todo juego, hay más de una localización así que Max debe moverse por varios escenarios.

Si lo que queremos es desplazar a Max dentro del mismo escenario, lo único que debemos de hacer es pinchar en cualquier zona del escenario con el icono normal de acción. Piensa que los escenarios son "realistas" y, por lo tanto, Max no podrá ir a todos los puntos del mismo. Por ejemplo, si hay una roca, Max no podrá pasar por ahí o si pinchas sobre el cielo, lógicamente Max no va a echar a volar, si no que simplemente se moverá a la posición más cercana posible accesible para él.



En cambio, si queremos que Max cambie de un escenario a otro debemos hacer que salga del escenario en el que está y se vaya a otro. Para hacer esto, hay varias opciones según el tipo de escenario en el que estemos. Por ejemplo, en un escenario al aire libre, las salidas de los escenarios suelen estar en los extremos de cada uno de ellos. Vamos a ver un ejemplo de un escenario al aire libre:



En este escenario, si pasas el cursor por el extremo derecho del mismo (más o menos, a la altura de donde está el icono azul que simboliza una flecha), podrás ver que aparece en la Barra de Elementos una indicación (por ejemplo, "Hacia el puente"). Con el icono "andar" seleccionado, pinchamos en esa zona y Max irá hacia ese extremo y, cuando llegue allí, pasará al siguiente escenario.

Si queremos realizar transiciones rápidas entre escenarios, debemos pinchar en el icono azul semi-transparente que simboliza una flecha (aquí, cerca del árbol). Así, Max pasará al siguiente escenario pero lo hará corriendo, permitiéndonos cambiar más rápidamente de escenarios.

En escenarios de interiores (por ejemplo, dentro de una casa), suele haber puertas de salida y entrada. En caso de no haberlas, las salidas serán parecidas a las de los escenarios al aire libre.

## **8. Moviéndose a través de mapas**

En algún momento del juego podrás o deberás mover a Max a través de mapas físicos o virtuales (cargados en algún dispositivo electrónico). Cuando esto sea posible, verás un icono en la esquina derecha superior, bajo las Opciones de juego con esta forma y rotulado con la palabra "Mapas".

Pinchando en él, abrirás los mapas disponibles para Max en ese momento. También los puedes abrir mirando en el inventario el objeto correspondiente (el mapa o el dispositivo electrónico en el que estén cargados), pero es un proceso más lento y pesado.

## 9. Opciones de juego

Nos quedan aún unos pocos botones para completar nuestro recorrido por los controles del juego. Si te fijas, hay una barra en la parte superior de la ventana de juego. A la izquierda de esa barra, puedes ver tres iconos. Cada uno de ellos tiene una función bien determinada.

Diario de Max: abre el diario.

MaxWiki: abre la MaxWiki, una base de datos con información sobre las especies y planetas que Max tiene cargados en su memoria.

Cargar partida: puedes recuperar tus partidas guardadas dándole click a este icono.

Salvar partida: si tienes que parar de jugar o estás cansado de hacerlo, pulsa este icono para salvar tu partida y poder seguir jugando en el mismo punto cuando quieras.

Salir del juego: pincha aquí para salir del juego. Verás una ventana en la que se te pregunta si estás seguro o no de querer abandonar el juego. Pulsa "Sí" para salir definitivamente del juego.