

THE MANDETTA PROJECT

1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO

Tipo de juego.

El juego de Mandetta es una aventura gráfica al estilo Monkey Island, Day of the Tentacle o Discworld.

Pantalla de juego.

La pantalla estará dividida en dos partes: una será la Pantalla de Juego donde se desarrollará la acción, y una segunda parte en la que se verán todas las opciones disponibles a realizar. Al tratarse de una aventura gráfica, Mandetta dispondrá de un inventario ilimitado en el que será capaz de llevar varios objetos que encuentre a lo largo de su aventura.

Las opciones disponibles serán las siguientes:

- Ir a.
- Hablar.
- Usar/Abrir/Cerrar.
- Mirar.
- Coger.
- Dar.
- Empujar/Tirar.

Salvar partida.

Podrán ser salvadas un número indefinido de partidas. (Para permitir al jugador grabar en diferentes puntos del juego sin borrar archivos anteriores).

* * *

Especificados los puntos anteriores se procede a detallar el hilo argumental del juego.

2. GUI" N

2.1 INTRO

Sobre una pantalla en negro aparece en letras góticas el texto:

Reino de Orriols, Polytecnia.

El texto se funde en negro y luego se sobreimpresiona el siguiente párrafo:

“Érase una vez un reino en el que vivía una princesita llamada Mandetta. Mandetta lo tenía todo: un tocador Microsoft bañado en oro, televisión vía satélite e incluso una línea ADSL. Vivía en paz en su precioso castillo, que se erigía en la gran Montaña de Orriols, rodeada de la nobleza de más alta cuna. Sin embargo, Mandetta no era feliz. Pues había algo que ella anhelaba más que nada en este mundo y que, por mucho que lo había intentado, no podía conseguir de ningún modo...”

Aparece un plano de un bello (y cursi) castillo medieval que tiene dos torres. El paisaje está sumido en un atardecer dorado. Tras el castillo, se vislumbran unas montañas lejanas que reciben los últimos rayos de sol (*Una imagen muy bucólica*).

“Aaaaaaahhhh!!!”

En la torre izquierda del castillo hay una ventana. Se ve un nuevo plano de esa ventana, que está adornada con unas macetas con flores rojas. Tras la ventana se ven unas cortinas rosas con puntos blancos y lacitos azules. Unos pajarillos, que se hallaban sobre la repisa de la ventana, huyen espantados.

Se lee:

“¡No te asustes! Si sólo iba a...”

“¿Pero qué...? ¡No, eso no!”

“Confía en mí...”

“¡¡¡Socorrooooo!!!”

“Pero...”

En ese momento se rompe el cristal, y un tipo vestido al estilo príncipe azul salta al vacío a través de la ventana.

“Aaaaaaahhhh!!!”

Mandetta se asoma a la ventana con cara de espanto.

“PLOF!!!!”

Mandetta: “Vaya, otro que me ha salido rana. Estos de Telepríncipe me van a escuchar. Cada día traen el género en peor estado”

Mandetta vuelve al interior de la habitación. Se ve un plano del lugar de la caída, donde se puede ver un agujero con la forma del príncipe, muy al estilo de Mortadelo y Filemón.

2.2 Capítulo 1

“Algo más tarde...”

Vemos un plano de Mandetta en su alcoba. Al fondo se puede ver la ventana con el cristal roto. Todavía es por la tarde. En la habitación hay una cama con dosel, un tocador dorado con un enchufe, un armario y una mesita de noche con unas velas.

Mandetta está acompañada en la habitación por una doncella que se afana en quitarle el polvo al armario. Mientras tanto tienen una conversación.

Mandetta: *Estoy tan harta, Sigfrida... Por más que intento agradar a los hombres no puedo encontrar a mi príncipe azul. Pero sé que ha de estar en algún lado, esperándome, y entonces... ¡Ay! Por fin encontraré mi verdadero amor... ¿No estás de acuerdo conmigo?*

Sigfrida: *<Sigue quitando el polvo> Sí, señora.*

Mandetta: *Pero me pregunto, Sigfrida, cómo puedo solventar este pequeño problema que arrastro desde mi niñez... ¡Estoy tan deprimida...!*

Sigfrida: *<Continúa quitando el polvo> Sí, señora.*

Mandetta: *Debe haber alguna solución a este intrincado asunto. Estoy segura de que debe existir alguien que pueda ayudarme a perder mi virg... a encontrar pareja. ¡Si es que ya hasta en el Teléfono de la Esperanza me cuelgan cuando detectan mi llamada! Ni siquiera los libros de autoayuda surten efecto. ¿Pero quién podría ayudarme? ¿Lo sabes tú, Sigfrida?*

Sigfrida: *<Sigue quitando el polvo como si tal cosa> Sí, señora.*

Mandetta: *¡Oh! ¿Pero será cierto? ¿Y quién es la persona que podría ayudarme?*

Sigfrida: *Sí, señora.*

Hay un momento de silencio incómodo en el que Mandetta pone cara de circunstancias.

Luego Sigfrida reacciona, deja de quitar el polvo y mira a Mandetta.

Sigfrida: *Oh, sí, eehm, bueno. Quería decir que... Sí. Hay alguien.*

Mandetta: *¿Y quién es?*

Sigfrida: *Bueno, dicen que en la aldea vecina habita un viejo anciano muy sabio, a quien llaman Jorgus. Dicen que es un predicador ermitaño, de una misteriosa orden. Es posible que conozca el remedio para su situación. A mi prima le ayudó a superar su problema de hemorroides...*

Mandetta: *<Esperanzada> Ay, esta podría ser mi última oportunidad. Sí, creo que iré a verle.*

Sigfrida: *Y ahora, si me disculpa, tengo que ir a adecentar los baños.*

Sigfrida sale de la habitación y deja a Mandetta a solas. Empieza el juego.

Alcoba de Mandetta.

Descripción General: En la habitación hay un armario ropero, una cama con dosel, el tocador Microsoft, una mesita de noche con una vela apagada. Al fondo hay una ventana con el cristal roto, A través de él se ve el cielo dorado. En los muros hay unas antorchas apagadas que iluminan la alcoba en la noche. Hay una puerta en la parte derecha de la habitación con la hoja de madera cerrada.

Objetos remarcables:

Ventana

Acciones **Respuesta**

Mirar “Oh, parece que esta a punto de anochecer”

Armario

Acciones **Respuesta**

Mirar “El viejo armario de mi abuela, la Reina Manuela. Debí donarlo a la beneficencia”

Usar Dentro del armario hay un Bolso Rosa colgado junto a un Abrigo de Bisonte.

Bolso de Mandetta

Acciones Respuesta

- Mirar “Ajá, mi bolso. No podría irme sin él”
Coger Mandetta podrá usar a partir de ahora el Inventario, así como poder guardar objetos.
En el inventario aparecerá una Billetera y un Kit de Maquillaje.

Billetera

Acciones Respuesta

- Mirar “¿Sólo he ahorrado cinco dólares polytecnios de mi paga?”

Kit de Maquillaje

Acciones Respuesta

- Mirar “Nunca se sabe cuando una puede llegar a necesitarlo”

Abrigo

Acciones Respuesta

- Mirar “Pura piel de Bisonte con un 80% de poliuretano. Una ganga”
Coger “No pienso dejarme ver en público con un atuendo tan barato”

Mesita de noche

Acciones Respuesta

- Mirar “Bueno, sí, es una mesita de noche”
Coger “No pienso mudarme aún”

Vela Apagada

Acciones Respuesta

- Mirar “No me servirá de mucho. Está a medio consumir”

Cajón de la Mesita de Noche

Acciones Respuesta

- Usar Dentro del cajón hay un Carnet del Sindicato de Princesitas.

Carnet del Sindicato de Princesitas

Acciones Respuesta

- Mirar “Este carnet me proporciona seguro de vida anti-raptos por parte dragones y trolls fieros, a parte de otros beneficios. Toda buena princesita que se preocupe de su porvenir debe tener uno”

Cama de Mandetta

Acciones Respuesta

- Usar “No veo la hora de poder usarte debidamente...”
Mirar “Una cama bastante cómoda. El plumón de oca Thaiandesa viene bastante bien para descansar plácidamente”
Coger Una vez Mandetta haya recogido el bolso: “No me cabe en el bolso”

Tocador Microsoft

Acciones Respuesta

- Mirar “Quizá vaya siendo hora de comprarle un tocador al señor Linus”
Usar “Ahora no puedo, estoy instalando el nuevo Service Pack”

Puerta

Nota: Mandetta no podrá salir de la habitación sin coger el bolso. Si se intenta salir sin antes obtenerlo, dirá una frase del estilo: “No pienso salir sin mi bolso”

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva a las **Escaleras**.

Personas: No hay nadie más en la habitación.

Escaleras 1.

Descripción General: Típicas escaleras de caracol de las torres medievales. Están divididas en dos pantallas. En esta primera se muestra la parte más alta de la torre, donde está la puerta que da acceso a la Alcoba de Mandetta. Hay una ventana al fondo. La puerta está a la derecha. Bajando por las escaleras se llega a **Escaleras 2**.

Objetos remarcables:

Puerta Alcoba

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva a la **Alcoba de Mandetta**.

Escaleras 2.

Descripción General: Es la parte baja de la torre. Hay una puerta que da acceso al **Salón Principal**, y que está vigilada por un guardia. Si se sube por las escaleras de nuevo se llega a la pantalla **Escaleras 1** (Sí, bueno, quizá sea evidente :o)

Objetos remarcables:

Puerta Salón

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva al **Salón Principal**.

Personas:

Mongolus (Guardia)

Mandetta: ¡Hola, Mongolus! ¿Ya es tu turno de guardia?

Mongolus: Sí, su serenísima.

Mandetta: Ya sabes que confío en que protejas bien la puerta de mi alcoba, ¿eh, Mongolus? Y que ningún hombretón musculoso, viril y con intenciones de dudosa índole se atreva a irrumpir en mi habitación mientras estoy inocentemente desprevenida en la cama con mi camisón semi transparente de color rosita y... Creo que necesito una ducha fría”

Acciones Respuesta

Mirar “Mongolus, el guardia que vigila la puerta de mi alcoba. Creo que estudió Empresariales”

Salón Principal.

Descripción General: La Puerta que da a la torre de Mandetta está en el lateral izquierdo, en la pared que está al fondo de la pantalla. En el centro, unas escaleras suben a un piso superior donde se ve una gran puerta que da a la sala del trono. En la planta baja hay cuatro puertas. Una de ellas es la que da al torreón de Mandetta. La puerta paralela a ésta (al otro lado de las escaleras), da al torreón de las Dependencias Reales, aunque estará cerrada y vigilada por un guardia. Luego hay otras dos puertas en las paredes laterales. La de la derecha da al comedor, y la de la izquierda da al Jardín.

Hay dos personas en la planta baja. Una es un anciano que camina de un lado a otro agarrado a su bastón. La otra es una señorita con pinta de secretaria que está sentada en una mesa escritorio en un lateral de la sala.

En el piso de arriba hay otras dos puertas. Una conduce a los servicios y la otra está cerrada. Hay también un anciano paseando arriba.

La Puerta Principal del castillo se encuentra justo donde se halla la cámara.

El salón está adornado con estandartes y armaduras.

Objetos Remarcables:

Armaduras

Acciones Respuesta

Mirar “¡Ah! Sólo de ver esa efigie puedo imaginarme al apuesto caballero que habría de cargar valientemente a la batalla...”

Estandarte

Acciones Respuesta

Mirar “Me pregunto dónde andaría mi padre el día en que se repartió el gusto para la decoración de interior”

Puerta Comedor

Ubicación

Planta Baja, pared del lateral derecho.

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva al **Comedor**.

Puerta Dependencias Reales (Cerrada)

Ubicación

Planta baja, lateral derecho, muro del fondo. Paralela a la puerta del torreón de Mandetta.

Acciones Respuesta

Usar/Ir a “Bueno, mi padre siempre fue de carácter reservado”

Puerta Dependencias Mandetta

Ubicación

Planta baja, lateral izquierdo, muro del fondo. Paralela a la puerta de Dependencias Reales.

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva a **Escaleras 2**.

Puerta Lateral Jardín

Ubicación

Pared del lateral izquierdo. Planta baja.

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva a **Jardín 1**.

Puerta Arriba 1: Baños (Cerrada)

Ubicación

Piso arriba. Izquierda. Tiene el letrero típico de los servicios

Acciones Respuesta

Usar/Ir a “Bueno, el puré de garbanzos todavía no ha hecho su efecto...”

Puerta Arriba 2 (Cerrada)

Ubicación

Piso arriba, lateral derecho.

Puerta Principal Castillo

Ubicación

Justo donde se encuentra la cámara.

Acciones Respuesta

Usar/Ir a Lleva a **Jardín 2**.

Personas:

Anciano (Planta Baja)

Anciano: ¿A dónde vamos a llegar? ¡Oh! ¿A dónde?

Mandetta: ¿A qué se refiere señor?

Anciano: Oh, ah. No la había visto.

Mandetta: Sí, suele pasarme a menudo. Pero diga, señor, ¿qué es lo que le ocurre?

Anciano: Estos malditos funcionarios... Me llevan loco. Primero te piden que rellenes los formularios de color rosa, luego los azules, luego que si la circular ha llegado fuera de plazo, que si hay que enviar una instancia al Ministerio de Asuntos Excretorios... ¡Ja!

Mandetta: ¿Y todo eso para qué?

Anciano: ¡Para ir al baño! ¿Se lo puede creer?

Mandetta: ¡Dios santo!

Anciano: Sí, señora. Sí.

Mandetta: ¿Y por qué no va a otro sitio a consumir sus... bueno... sus necesidades?

Anciano: Quite, quite. Todavía estoy esperando a la Convocatoria Especial para salir al jardín.

(Silencio tenso)

Mandetta: Creo que me llaman.

Acciones Respuesta

Mirar “Bueno, no es precisamente mi tipo. Además, huele como a carne pasada. ¡Qué asco!”

* * *

Anciano (Planta Arriba)

Anciano: Ya no hacen paredes como las de antes.

Mandetta: ¡Pero si este castillo lo construyeron hace 478 años!

Anciano: ¿En serio? Quién lo diría...

Acciones Respuesta

Mirar “Los estragos de la edad. Qué terrible destino el de la humanidad.”

* * *

Funcionaria

Funcionaria (Mascando chicle): ¿En qué puedo ayudarle? (*Opciones 1, 2, 3, 4*)

1. Mandetta: ¿Qué no me reconoce? ¡Soy la Princesa Mandetta!

Funcionaria: Sí, sí. Eso dicen todos. ¿En qué puedo ayudarle?

Mandetta: ¡Pero soy Mandetta!

Funcionaria: Sí, querida. ¿Quién no ha sido Mandetta alguna vez?

Mandetta: (*Opciones 2, 3 y 4*)

2. Mandetta: Me gustaría dejar un mensaje para mi padre

Funcionaria: En tal caso rellene el formulario RJ-45. Necesitaré una copia de su DNI, su NIF y el NSS. ¡Ah! Y no se olvide de traer impreso el memorándum de la Declaración de Bienes e Inmuebles de estos cinco últimos años, así como la declaración de la renta del año próximo.

Mandetta: ¡Pero si aún no la he hecho!

Funcionaria: Pues ya va siendo hora, ¿no cree, querida?

Mandetta: ... Sólo quería que le dijese que iba a salir un rato. Pero mejor déjelo. (*Fin*)

3. Mandetta: ¿Sabe usted algo sobre un tal Sabio Jorgus?

Funcionaria: ¿Jorgus? Mmm... Veamos, ¿Jorgus? A ver... No viene en las páginas fucsia... ¿No tiene algún dato más sobre él?

Mandetta: Pues... me han dicho que es un sabio...

Funcionaria: Sabio, ¿eh? Pues me parece que el manual de Sabios y Sacerdotes Campoviejistas se lo llevó la compañera del turno de noche para nivelar una mesa. Como nunca lo leía nadie... Si quiere podemos pedirle un nuevo ejemplar del libro. Deberá usted rellenar el formulario RS232 y adjuntar una muestra de orina y una bolsa de cacahuetes.

Mandetta: Eeeeh, no, gracias. ¿Sabe algo sobre mapas?

Funcionaria: ¿Mapas?

Mandetta: Sí, esas cosas que se suelen utilizar para no perderse, ya sabe.

Funcionaria: ¿Se refiere a uno de esos artefactos con agujas que se mueven solas por medio de la acción electromagnética de la tierra?

Mandetta: No, más bien me refería a esos documentos que tienen dibujadas montañas y ríos y que te dicen donde está el sitio que se busca.

Funcionaria: Ah, usted se referirá a la Guía Campsa. Sí, de esas tenía varias. Por desgracia se llevaron la última.

Mandetta: ¿Quién se la llevó?

Funcionaria: Creo que fué el Cocinero.

Mandetta: En tal caso iré a preguntarle. Muchas gracias. (*Fin*)

4. Mandetta: Disculpe. (*Fin*)

Acciones Respuesta

Mirar “La típica funcionaria poco eficiente y descontenta con su salario. Un espécimen de un proletariado acomodado”

* * *

Guardia

Mandetta: ¿Está mi padre ocupado?

Guardia: Sí.

Mandetta: ¿Reunido?

Guardia: Sí.

Mandetta: ¿Tardará en salir?

Guardia: Sí.

Mandetta: ¿Te casarás conmigo?

Guardia: No.

Mandetta (volviéndose a la cámara): Tenía que intentarlo.

Acciones Respuesta

Mirar “Capaz de pronunciar dos letras por frase. Un ejemplar único”

Comedor.

Descripción General: En el comedor hay una larga mesa de madera con un mantel blanco lleno de manchas grises y amarillentas. Sobre la mesa hay cestas de fruta, candelabros con las velas medio derretidas y con algún que otro brazo sin vela. En las esquinas del techo se ven algunas telarañas (una arañita sube y baja de un hilillo de la red). Hay varios platos vacíos sobre la mesa, como si la estuvieran preparando en ese mismo momento. Una criada obesa camina de un lado a otro, entrando y saliendo cíclicamente por una puerta abierta que está en el lado opuesto a la entrada que da al Salón Principal del palacio, y va caminando hacia una mesa, donde se pone a hacer algo de espaldas a la cámara (presumiblemente, limpiar el mantel). Un señor encapuchado con pinta de chiflado está sentado a la mesa. Tiene un tenedor en la mano y está comiendo de un plato vacío.

Objetos Remarcables:

Araña

Acciones Respuesta

Mirar Por defecto:

Aleatoriamente aparecerá una de las dos siguientes frases:

1. “Ay que ver con qué poco se contentan los invertebrados. ¡Qué estilo de vida!”

Mandetta se vuelve a la cámara. “Si yo fuera una pequeña araña como ésa no aceptaría vivir subiendo y bajando de ese hilo durante el resto de mi vida. Aunque supongo que a quien diseñó su sprite no le preocupó la triste existencia a la que la condenó”

2. “¿Aún sigue ahí esa cosa? Debo hablar urgentemente con el servicio de limpieza”

Tras hablar con Aigor (opciones 2,5,6):

“He oído decir que en un país salvaje y primitivo, las arañas son consideradas un postre exquisito. ¡Qué asco!”

Usar Escoba:

Mandetta golpea a la araña y ésta cae al suelo, con unas pequeñas estrellas circulando alrededor de su cabeza

Otro objeto:

“No creo que la alcance con eso”

Coger Por defecto:

“No llego tan alto”

Después de utilizar la escoba:

“¡Te tengo!” (Aparece en su inventario la Araña aturdida)

Tenedor

Ubicación

En la mano de Aigor, el chiflado.

Acciones Respuesta

Mirar Por defecto:

“Bonito tenedor. Quizá pudiera serme de ayuda” *Mandetta* se vuelve a la cámara.

“Vale, no tengo nada planeado que hacer con él, pero algo habré de decir para llamar la atención sobre el objeto, ¿no?”

Una vez se ha hablado con el pordiosero del jardín:

“Interesante. ¿Pero cómo se lo quito?”

Coger

Por defecto:

“No creo que Aigor me permita hacer eso”

Una vez Aigor abandona la sala:

En su inventario aparecerá el Tenedor.

Plato

Ubicación

En la mesa, frente a Aigor, el chiflado.

Acciones Respuesta

Mirar “Me pregunto a qué debe saber el aire que hay sobre el plato”

Coger “No creo que a Aigor le haga mucha gracia eso”

Usar Araña Aturdida

Mandetta deja la araña en el plato y espera a que Aigor se la coma. Cuando este la traga, se pone verde y sale corriendo de la sala, dejando el Tenedor sobre la mesa.

Personas:

Aigor (Chiflado)

Aigor: ¡Yiiii ji ji ji! Este solomillo transiberiano está rico, ¡sí!

Mandetta: Sí, claro. Solomillo.

Aigor: ¡Anda! ¡Un árbol que habla! ¡Yiiii ji ji ji!

Mandetta: No soy un árbol.

Aigor: Sí, doctor Karloff. ¡Tomaré otra ronda de cerveza! ¡Yaaaa jia jia jia!

Una vez se ha mirado el tenedor que lleva en la mano, aparecerán las siguientes opciones (1,2,3,4):

1. Mandetta: ¿Me da su tenedor?

Aigor: ¡Oh, cómo negarme!

(Momento de silencio)

Mandetta: ¿Me lo da o qué?

Aigor: Sí, claro. ¡Cómo no!

(Otra vez silencio)

Mandetta: Me encantan los tipos graciosos. *(Resto de opciones entre 2,3,4)*

2. Mandetta: ¿Acaso no ve que el plato está vacío?

Aigor: ¿Plato? ¿Qué plato?

Mandetta: El que tiene ahora mismo frente a usted.

Aigor: Yo no veo ninguna gallina.

Mandetta: ¿Me está tomando el pelo?

Aigor: No, hoy no tomaré café, gracias. Pero a un té no le haría ascos.

Mandetta: ¿Le gusta el té?

Aigor: No demasiado. Pero si me lo trae un mozo tan apuesto como usted...

Mandetta: ¡Pero si soy una mujer!

Aigor: No lo dudé un sólo segundo. Ahora por favor, tráigame el postre. *(Opciones 5,6)*

3. Mandetta: El otro día ví un burro con alas.

Aigor: ¿Usted también?

Mandetta: Sí. Era rosa, e iba acompañado de un elefante morado con motas verdes.

Aigor: ¿Pero usted no sabe que los elefantes morados con motas verdes no existen? ¿Acaso está chiflada o qué?

(Mandetta se vuelve a la cámara)

Mandetta: Este hombre me descoloca. (Resto opciones entre 1,2,4)

4. Mandetta: Disculpe. Tengo algo mejor que hacer en otra parte.

Aigor: Buenos días. ¡Yooo jo jo jo! (Fin)

5. Mandetta: Ni lo sueñe.

Aigor: Aquí le espero. (Fin)

6. Mandetta: Ahora mismo.

Aigor: Un elefanteeee se balanceaaabaaa... (Fin)

Acciones Respuesta

Mirar “El antiguo mayordomo de Palacio, Aigor. Una lástima su actual estado. Desde que intentó dejar su adicción al tabaco con aquel extracto de mezcalina no ha vuelto a ser el mismo”. Mandetta se vuelve a la cámara. “Creo que al final lo consiguió”