GUIÓN TUTORIAL MARSHALLOW

Marshallow aparece de frente en el ayuntamiento. El usuario no se puede mover aún. Aparece el bocadillo de Marshugus:

Marshugus:

-*Bueno bueno, ya era hora de que aparecieras querido nieto.*

*-Si vas a sustituirme como Marshall, ¿quién mejor que yo para ayudarte?*

*-YolkTown es un pueblo maravilloso, como su gente.*

*-No te darán muchos problemas en todo el año.*

*-Pero me temo que son las fiestas del pueblo.*

*-Y eso significa más alboroto y más robos.*

*-Pero para eso estás tú, Marshallow.*

*-Bien, lo primero de todo es saber cómo moverse.*

*-Vamos, prueba a pulsar en cualquier superficie.*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Tras pulsar tres veces para moverse vuelve a aparecer:

Marshugus:

-*¡De lujo! Que bien se te da esto.*

*-Bien, ¿ves esos botones a los lados de la pantalla?*

*-Prueba a pulsarlos. No te cortes.*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Tras girar la cámara una vez hacia cada dirección vuelve a aparecer:

Marshugus (opción 1):

-*¡Madre mía! Esto se te da de maravilla.*

*-Ahora que dominas los controles principales te propongo una cosa.*

*-¿Ves esas zonas que te he marcado? Pasa por todas ellas.*

*-Y así de paso conocerás el pueblo.*

*-Si no ves las zonas, prueba a mover la cámara.*

Marshugus (opción 2):

*-Te espero en la forja.*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Aparecen varios círculos que indican que el usuario que ha de moverse hacia ellos. Los círculos están colocados de tal forma que se recorre todo el pueblo, las 6 zonas. Una vez se llega al último (el parque), Marshugus vuelve a aparecer:

Marshugus:

-*Ahora sí que eres todo un profesional.*

*-Recuerdo mis primeros días, era temporada de lluv…*

(Aparece la flecha de indicación de robo)

*-Espera un momento… ¡Pero bueno!*

*-Se ha producido un robo en el ayuntamiento.*

*-¿Ves esa flecha amarilla con exclamaciones?*

*-Te está indicando el punto exacto del robo.*

*-¡Adelante! Dirígete hacia allí.*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Tras llegar a la zona y que la víctima te dé la información, Marshugus vuelve a aparecer:

Marshugus:

-*¡Maldita sea! El ladrón se ha dado a la fuga…*

*-Pero mira, la víctima ha conseguido ver algo.*

*-Vaya, según parece el ladrón es azul y tiene dos ojos.*

*-Bueno, no es mucho, pero es mejor que nada.*

(Se acerca un testigo al usuario)

-¿*Has visto a este aldeano?*

*-Dice que ha presenciado el robo.*

*-El ladrón también lleva un gorro de fiesta, interesante.*

*-Bueno, como has podido comprobar, solo te ha dado un dato.*

*-Eso es porque es un testigo, no la víctima del robo.*

*-Las víctimas tienen exclamaciones encima de su cabeza.*

*-Los testigos tienen interrogaciones.*

*-Además siguen moviéndose tras presenciar el robo.*

*-A diferencia de las víctimas, que se quedan esperándote.*

*-Ten los dos ojos abiertos, podrías volver a cruzarte con más testigos.*

*-Dicho esto, ¡al lío! Hay un ladrón que atra…*

*-¿!Será posible!? Otro robo, esta vez en el parque.*

*-Venga, ¡a por él!*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Tras llegar a la zona y que la víctima te dé la información, Marshugus vuelve a aparecer:

Marshugus:

*-Vaya, que mala suerte.*

*-El ladrón ha vuelto a escapar.*

*-Y por si fuera poco, la víctima no está segura de lo que ha visto.*

*-Lo sé por el interrogante del bocadillo, ¿ves?*

*-Eso quiere decir que de los dos datos, uno es cierto y el otro dudoso.*

*-Puede ser que el ladrón tenga cuernos de reno.*

*-Pero también puede ser que lleve una pajarita.*

*-Desgraciadamente no sabemos cuál de ellos es el dudoso.*

*-Ni si nos podemos fiar de dicho dato, ¡podría ser falso!*

*-Pero no culpes al aldeano. Pobrecito, no ha podido verlo bien…*

*-Bueno, recapitulemos. Por ahora sabemos lo siguiente:*

*-El ladrón es azul, tiene dos ojos y lleva un gorro de fiesta.*

*-También sabemos que tiene cuernos de reno y/o una pajarita.*

*-Hmmm, no sé si tenemos suficiente información…*

(Se acerca otro testigo)

*-¡Qué suerte! Este aldeano dice que ha visto el robo.*

*-Y nos confirma que el ladrón lleva pajarita.*

*-¡Genial! Ahora sí que podemos dar con él.*

*-Por cierto, ¡casi se me olvida!*

*-Lleva mucho cuidado, el ladrón puede hacerse pasar por testigo.*

*-La buena noticia es que siempre te dará un dato dudoso.*

*-No sabrás si ese único dato es cierto o no.*

*-¿Recuerdas? El que tiene un interrogante en el bocadillo.*

*-Por tanto, si un testigo te da información dudosa…*

*-…y se parece al ladrón, échale un ojo, ¡podría ser él!*

*-Aunque te aconsejo que no te arriesgues demasiado.*

*-No querrás equivocarte en tu primer día de trabajo.*

*-Bueno basta de cháchara, dirígete a la plaza.*

*-Es muy probable que el ladrón esté ahí. ¡A por él!*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Tras llegar a la zona, se pueden ver dos aldeanos muy parecidos, los dos son azules, llevan pajarita, tienen dos ojos y llevan un gorro de fiesta, pero uno tiene cuernos de reno y el otro no. Ambos están junto a la fuente y en diagonal a todas las cámaras (así se puede ver desde cualquier perspectiva sin problema). Marshugus vuelve a aparecer:

Marshugus:

*-Eh, ¡ahí está el ladrón!*

*-¿O es ese otro?*

*-Diantres, los dos encajan con la descripción…*

*-Bueno, vamos a fiarnos de la información de la última víctima.*

*-Ha dicho que podría tener cuernos de reno, veamos si es cierto.*

*-Adelante, pulsa en el aldeano con cuernos de reno.*

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. Este solo puede pulsar en el aldeano con cuernos, si pulsa en el otro no ocurre nada, el botón de arrestar solo aparece en el que lleva cuernos. Tras esto, Marshugus vuelve a aparecer:

Marshugus:

*-¿Ves el botón de arrestar? Venga, púlsalo.*

(El usuario debe pulsar el botón. Seguidamente el aldeano se enfada porque no era él)

*-Me he equivocado, ¡qué embarazoso!*

*-Lo siento nieto mío, ha sido mi culpa…*

*-Ya que estamos voy a aprovechar para contarte otra cosa.*

*-No sé si te habrás dado cuenta, pero tienes un límite de intentos.*

*-Mira en la esquina inferior izquierda, ¿ves los corazones?*

*-Bien, como hemos fallado esta vez, has perdido un intento.*

*-¡Pero no temas! Aún nos quedan dos.*

*-Y sabemos que es prácticamente seguro que el ladrón sea el otro aldeano.*

*-Por cierto, encima de los corazones hay más información.*

*-Eso te indica el número de robos permitidos antes de perder la partida.*

*-No te despistes y tenlo en cuenta, ¡es muy importante!*

*-Venga, ¡ahora pulsa en el otro aldeano y arréstalo!*

(El usuario pulsa en el aldeano y lo arresta. Aparece la pantalla de “has ganado”)

*-¡¡Sí, señor!! Lo has conseguido Marshallow, buen trabajo.*

*-Estoy muy orgulloso de ti querido nieto.*

*-Has dado con el ladrón y hemos salvado YolkTown por hoy.*

*-Yo me voy a ir yendo, se está haciendo tarde y mañana tengo bingo.*

*-Pero antes de irme unos últimos consejos:*

*-Recuerda que siempre puedes pausar el juego.*

*-Pulsa el botón de la esquina superior izquierda si así lo deseas.*

*-Desde ahí puedes volver al menú o cambiar las opciones.*

*-¡Qué práctico es pausar el juego!, ¿verdad?*

*-Bueno, ahora sí Marshallow. Me despido.*

*-¡Mucha suerte en tu nuevo trabajo! ¡Hasta luego!*