# GUIÓN TUTORIAL MARSHALLOW

**EVENTO 0**

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

Marshugus:

**TEXTO 0**

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

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

**TEXTO 1**

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

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

**TEXTO 2**

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

*-Y eso significa más alboroto y más robos.***TEXTO 3**

*-Pero para eso estás tú, Marshallow.*

**TEXTO 4**

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

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

**EVENTO 1**

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

**EVENTO 2**

Marshugus:

**TEXTO 5**

-*¡De lujo! Que bien se te da esto.*

**EVENTO 3**

Se activan los botones de la cámara.

**TEXTO 6**

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

*-Prueba a pulsarlos. No te cortes.*

**EVENTO 4**

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

**EVENTO 5**

Marshugus:

**TEXTO 7**

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

*-Te espero en la forja.*

**EVENTO 6**

El bocadillo de Marshugus desaparece y se le da control al usuario. El usuario ha de moverse hacia la forja. Una vez llega, Marshugus vuelve a aparecer:

**EVENTO 7**

Marshugus:

**TEXTO 8**

-*Ahora sí que eres todo un profesional.*

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

**EVENTO 8**

(Aparece la flecha de indicación de robo)

**TEXTO 9**

*-Espera un momento… ¡Pero bueno!*

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

**TEXTO 10**

*-¿Ves esa flecha amarilla con exclamaciones?*

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

**TEXTO 11**

*-¡Adelante! Dirígete hacia allí.*

**EVENTO 9**

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:

**TEXTO 12**

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

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

**TEXTO 13**

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

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

**EVENTO 10**

(Se acerca un testigo al usuario)

**TEXTO 14**

-¿*Has visto a este aldeano?*

*-Dice que ha presenciado el robo.*

**TEXTO 15**

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

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

**TEXTO 16**

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

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

**TEXTO 17**

*-Los testigos tienen interrogaciones.*

*-Además siguen moviéndose tras presenciar el robo.*

**TEXTO 18**

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

**TEXTO 19**

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

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

**EVENTO 11**

Sale otro robo en el parque.

**TEXTO 20**

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

*-Venga, ¡a por él!*

**EVENTO 12**

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:

**TEXTO 21**

*-Vaya, que mala suerte.*

*-El ladrón ha vuelto a escapar.*

**TEXTO 22**

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

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

**TEXTO 23**

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

**TEXTO 24**

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

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

**TEXTO 25**

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

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

**TEXTO 26**

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

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

**TEXTO 27**

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

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

**TEXTO 28**

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

**EVENTO 13**

(Se acerca otro testigo)

**TEXTO 29**

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

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

**TEXTO 30**

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

**TEXTO 31**

*-Por cierto, ¡casi se me olvida!*

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

**TEXTO 32**

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

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

**TEXTO 33**

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

**TEXTO 34**

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

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

**TEXTO 35**

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

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

**TEXTO 36**

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

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

**EVENTO 14**

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:

**TEXTO 37**

*-Eh, ¡ahí está el ladrón!*

*-¿O es ese otro?*

**TEXTO 38**

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

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

**TEXTO 39**

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

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

**EVENTO 15**

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:

**TEXTO 40**

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

**EVENTO 16**

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

**TEXTO 41**

*-Me he equivocado, ¡qué embarazoso!*

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

**TEXTO 42**

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

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

**TEXTO 43**

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

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

**TEXTO 44**

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

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

**TEXTO 45**

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

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

**TEXTO 46**

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

**TEXTO 47**

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

**EVENTO 17**

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

**TEXTO 48**

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

**TEXTO 49**

*-Estoy muy orgulloso de ti querido nieto.*

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

**TEXTO 50**

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

**TEXTO 51**

*-Pero antes de irme unos últimos consejos:*

**TEXTO 52**

*-Recuerda que siempre puedes pausar el juego.*

**TEXTO 53**

*-Cuando estés en partida, pulsa el botón de la esquina superior izquierda si así lo deseas.*

**TEXTO 54**

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

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

**TEXTO 55**

*-Bueno, ahora sí Marshallow. Me despido.  
-¡Mucha suerte en tu nuevo trabajo! ¡Hasta luego!*