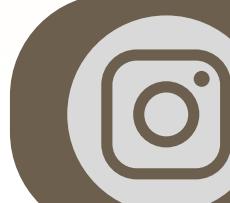




# YELLOWRIDE STUDIOS



@YellowRideSt

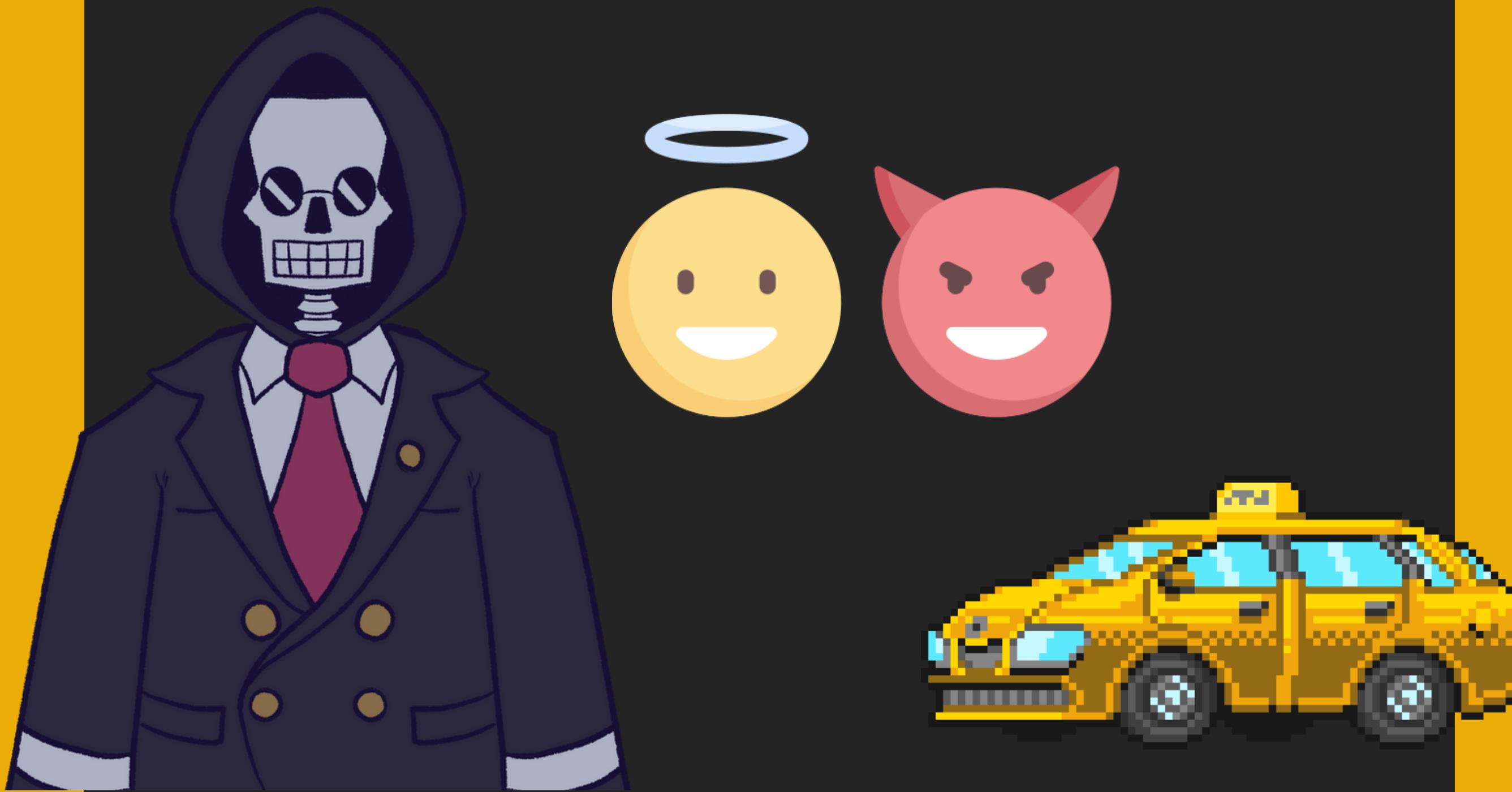


@YellowRideSt

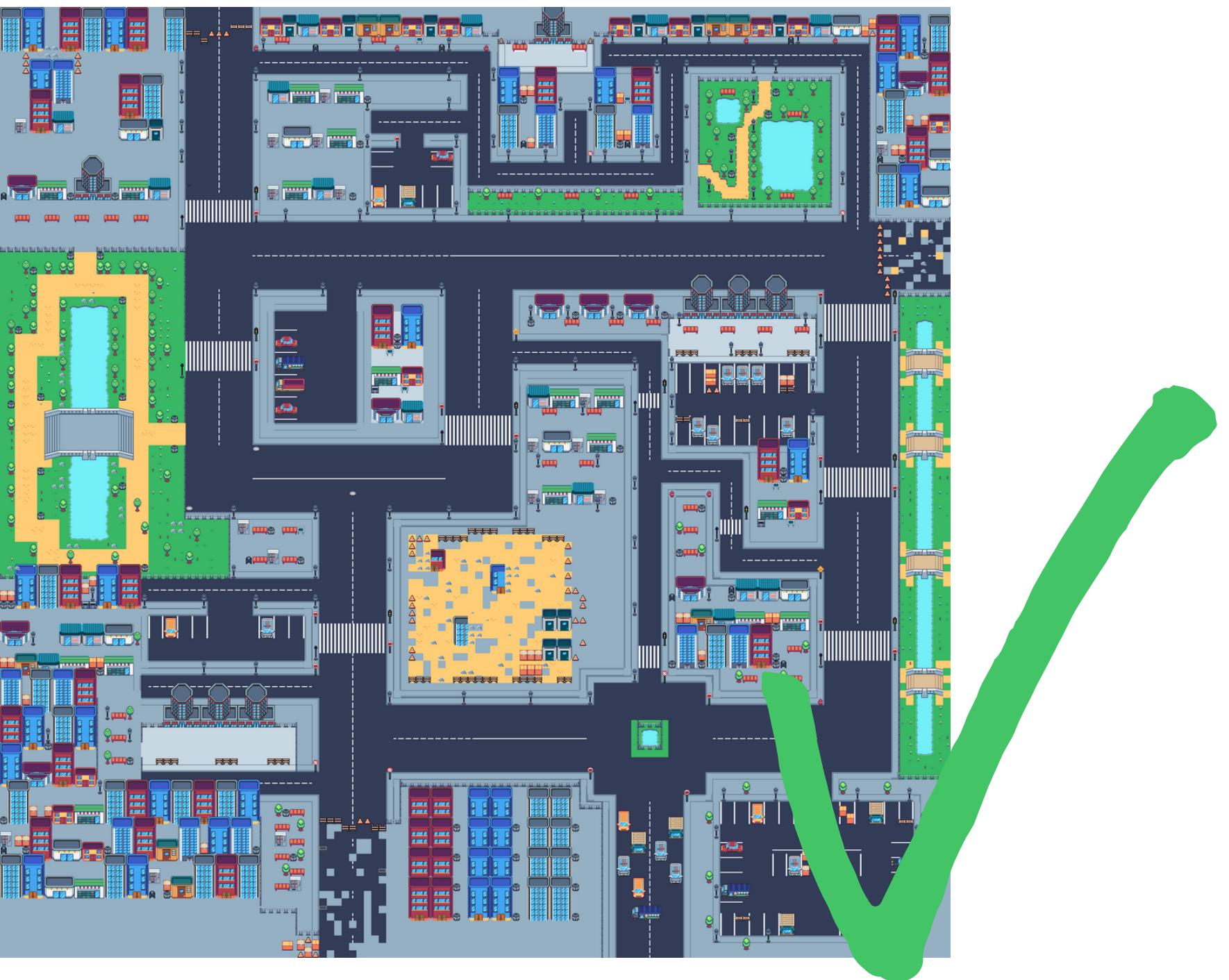
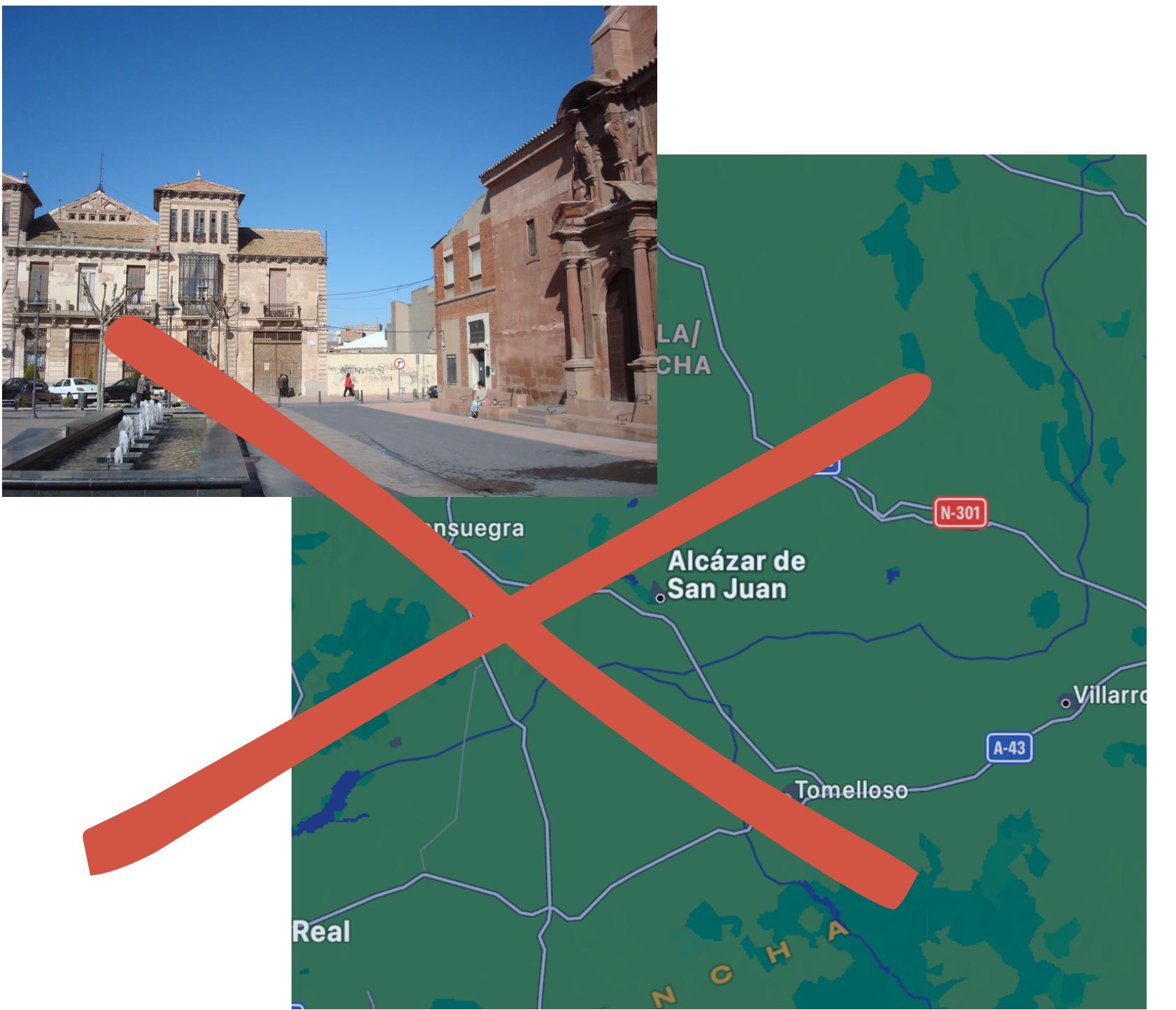
## Hito 2:



# *IDEA GENERAL DEL JUEGO...*



# Diseño de niveles: Alcázar de San Juan



# El mapa de Alcázar

**CARRETERAS**

**ZONAS DE COLISIÓN**

**ELEMENTOS QUE  
EXPLOTAN**

**CLIENTES**



¿Qué NO sabe el jugador?

**DESCRIPCIÓN DETALLADA  
DEL CRIMEN**

**CULPABLES Y VÍCTIMAS**

¿Qué sabe el jugador?

**LO QUE CUENTA  
LA RADIO**

**LO QUE CUENTAN  
LOS CLIENTES**

## Estructura de los crímenes

Objetivo del jugador:

**AVERIGUAR QUIÉNES SON LOS CULPABLES Y LAS VÍCTIMAS**

	Pregunta (a elegir por el jugador)	Respuesta si el cliente es Verde ENFJ (Implicado) 	Respuesta si el cliente es Morado ENTJ 	Respuesta si el cliente es Azul ISFJ (Implicado) 
P1	¿Adónde vas?	Pues mira, tengo que ver a mi abuela, que me tiene que enseñar a coser estos pantalones.	Tú ve donde pone en el GPS.	Ay, te indico si quieras. Voy a visitar a una amiga.
	¿Cómo te va?	Bastante bien la verdad,	No estoy de humor	Voy bien!

# ***HISTORIA GENERAL DEL BACKGROUND DEL JUEGO***

La economía es una mierda

El gobierno es corrupto

Hay que ganar dinero

Sobrevive al PARO

ideas del arte.

estilo retro

arte

nostalgia

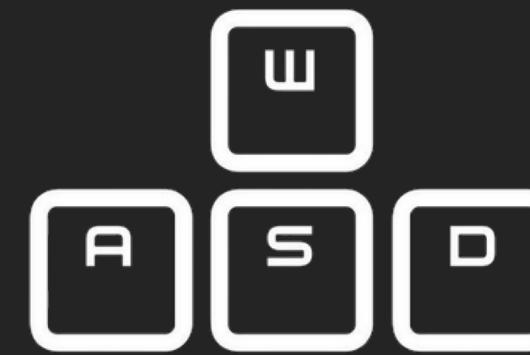
# MENU INICIAL



# MAPA



TAXI



# ¿QUÉ FALTA POR DESARROLLAR?



*Recoger clientes*



*Algunos guiones*

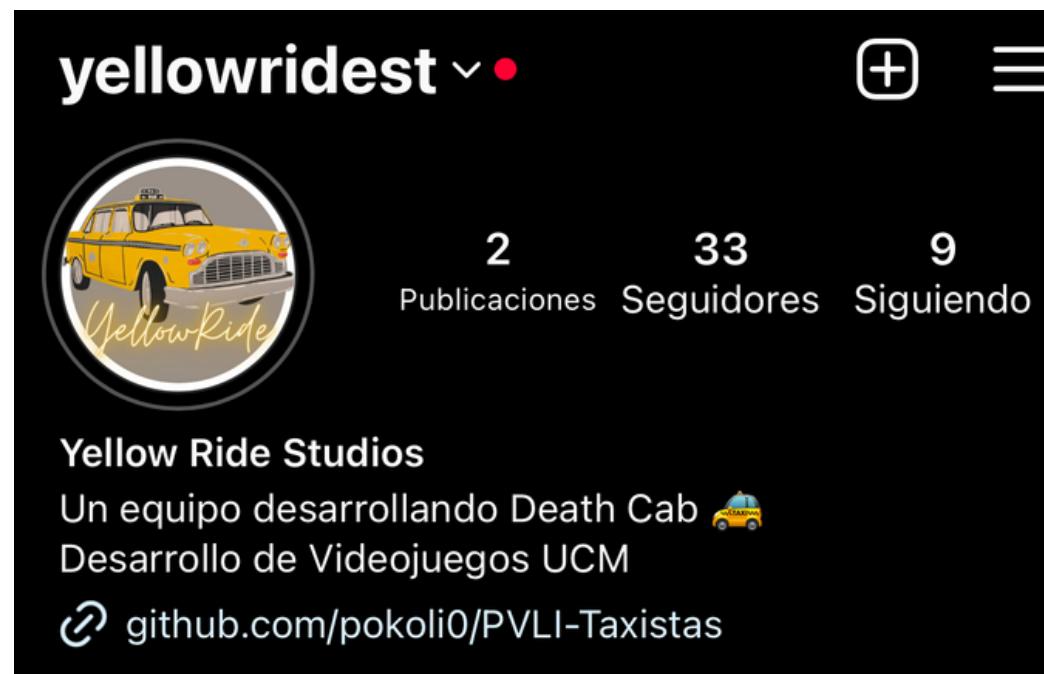


## ESCENA DIÁLOGO

DEMO

# ¿Preguntas?

Pronto especial 50 seguidores!!!



**Enlace:** <https://pokoli0.github.io/PVLI-Taxistas/>  
<https://github.com/pokoli0/PVLI-Taxistas>