

Un Bardo en la Corte de las Hadas

Sinopsis

Introducción

Eres un bardo tocando una canción por el bosque, cuando un hada te descubre. Le gusta como tocas, así que decide llevarte al mundo de las hadas. De repente apareces en medio de una fiesta, el cumpleaños de la reina de las hadas.

El hada que te ha traído hasta aquí te presenta como su regalo de cumpleaños para la reina, y te pide que le toques una canción. Tocas una canción para la reina, pero a ella no le gusta. La reina está a punto de castigarnos a tí y al hada por la falta de respeto, pero decide darnos una segunda oportunidad.

Tenéis hasta el final de la fiesta para crear una canción que le guste a la reina.

Objetivo

Tu objetivo será salir del mundo de las hadas sano y salvo. Para ello, vas a tener que ganarte el favor de la reina a través de la canción para que te deje salir. Eso lo conseguirás hablando con los invitados de la fiesta y descubriendo qué le gusta a la reina de las hadas para crear la canción perfecta.

Obstáculos

A pesar de que tu vida está en juego, los invitados no te darán la información tan fácilmente. Habrán invitados que te pedirán favores a cambio de información, y cada uno tiene sus propias intenciones y opiniones sobre la reina, así que tendrás que evaluar toda la información conseguida y decidir cuál usar para escribir la canción indicada.

Finales

Según el resultado de la canción final, la reina decidirá qué hacer contigo:

- Si la canción no le gusta, te castigará como es debido.
- Si la canción le gusta mucho, te obligará a quedarte como el bardo de la corte.
- Si la canción está bien y además le haces reflexionar en su forma de reinar, te dejará irte sin problemas.

Descripción del mundo de ficción

Personajes

Habitantes del mundo

- Humanos: Viven principalmente en el mundo humano. Son seres adaptables, generalmente con poca magia. Los humanos que se quedan mucho tiempo en el mundo de las hadas empiezan a cambiar a algo que no es ni humano ni hada.
- Hadas: Viven principalmente en el mundo de las hadas (Elfame) pero a veces se aventuran al mundo humano. Las hadas son, generalmente, seres tramposos, si alguien rompe una regla de cortesía o dice algo que lo pueda poner en deuda lo usan a su favor. La mayoría de las hadas no pueden mentir directamente. Las hadas a veces toman humanos ya sea como diversión temporal, sirvientes o por afecto pero los humanos en cuestión no acostumbran a tener elección en esto.

Protagonista

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Escogido por el jugador
Edad	Adulto joven
Sexo	Escogido por el jugador
Color y estilo de pelo	Escogido por el jugador
Complexión	Escogido por el jugador
Peculiaridades físicas	Escogido por el jugador
Sonoridad del habla	Melódica
Manera de vestir	Ropa medieval / túnica de bardo y sombrero

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Salir del mundo de las hadas y regresar a casa
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	Necesita permiso directo de la reina para que le deje ir
Vinculación con otros personajes principales	Dandelía: Ambos están bajo la amenaza de la reina

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Clase social	Clase media en el mundo humano
Educación	Tiene educación musical
Ocupación actual	Bardo
Intereses	Música

Ética / Moral	Depende del jugador
Aficiones	Pasear por el bosque
Nivel de materialismo	Medio
Capacidades intelectuales	Media
Nivel de ambición	Medio

Personajes próximos al protagonista:

Titania, Reina de las Hadas

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Titania
Edad	Miles de años
Sexo	Femenino
Color y estilo de pelo	Blanco/Plateado, largo y ondulado
Complexión	Esbelta y etérea con una presencia imponente
Peculiaridades físicas	Sus ojos reflejan los colores del bosque en diferentes estaciones, sus alas son translúcidas con destellos dorados
Sonoridad del habla	Melódica, con aura autoritaria y encantadora
Manera de vestir	Vestidos etéreos con detalles de hojas doradas y piedras preciosas que parecen cambiar de color

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Gobernar el mundo de las hadas con elegancia y autoridad (disfrutar de su fiesta de cumpleaños)
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	Su perfección y su temperamento pueden convertir pequeños incidentes en grandes problemas
Vinculación con otros personajes principales	Considera a Puck un bufón molesto pero entretenido Respeto a su caballero, pero lo ve como una herramienta más que como un camarada

	Tolera la presencia del bardo porque encuentra sus situación interesante/cómica
--	---

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Clase social	Alta (Realeza)
Educación	Extensa, conoce de magia, arte y política feérica
Ocupación actual	Reina de las hadas
Intereses	Arte, música, política y juegos de poder (virtuosa)
Ética / Moral	Neutral Caótico
Aficiones	Disfruta de espectáculos y manipular/mangonear un poco a sus súbditos
Nivel de materialismo	Alto, pero más interesada en lo valioso a nivel simbólico que en la riqueza material
Capacidades intelectuales	Muy alta, astuta y manipuladora
Nivel de ambición	Alta, aunque su poder ya es casi absoluto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Fantasía favorita	Dominar todas las artes y ser recordada como la monarca más grandiosa de Elfame
Fobias	Ser olvidada y subestimada
Cualidades	Encantadora, perspicaz y poderosa
Habilidades	Magia Feérica avanzada, control del glamour y la ilusión
Defectos	Caprichosa, temperamental y despiadada con los fracasos

Conducta antisocial	Manipuladora, disfruta ver a otros luchar por su aprobación.
Arco argumental	A medida que el bardo avanza en su tarea, Titania se irá dando cuenta de que el arte genuino no se puede forzar.

Dandelia, el hada que trae al bardo

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Dandelia
Edad	Apariencia joven pero con muchos años ya de vida
Sexo	Femenino
Color y estilo de pelo	Rubio dorado, corto y despeinado
Complexión	Pequeña y ágil
Peculiaridades físicas	Alas translúcidas con brillos esmeralda, su risa parece el tintineo de campanas
Sonoridad del habla	Ligera y traviesa
Manera de vestir	Ropas ligeras que dan alusión a los pétalos y la seda, con detalles florales

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Pasar un buen rato y sorprender a la reina con un regalo inesperado, luego del primer show salvarse/evitar el castigo/cólera de la reina
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	Su plan no salió como esperaba y ahora se siente nerviosa y culpable
Vinculación con otros personajes principales	Ve a la reina como una figura de admiración, pero teme su ira Se encariña con el bardo y aunque no puede ayudarlo directamente intenta darle pistas de forma sutil.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS	
Característica	Descripción

Clase social	Baja-Media entre las hadas
Educación	Básica en magia feérica y etiqueta
Ocupación actual	Mensajera y recolectora de curiosidades
Intereses	Juegos, bromas, música y explorar el mundo humano
Ética / Moral	Caotica buena
Aficiones	Observar a los humanos, jugar con ilusiones y hacer travesuras
Nivel de materialismo	Bajo
Capacidades intelectuales	Media, más intuitiva que analítica
Nivel de ambición	Bajo

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Fantasía favorita	Viajar entre mundos sin consecuencias (libremente)
Fobias	Decepcionar a Titania
Cualidades	Ingeniosa, ágil y carismática
Habilidades	Vuelo veloz, manipulación sutil de la percepción y comunicación con otras hadas
Defectos	Impulsiva, irresponsable y a veces demasiado confiada
Conducta antisocial	Hace bromas que pueden causar problemas
Arco argumental	Aprende a asumir la responsabilidad de sus actos y a valorar las consecuencias de sus travesuras.

Cálico, el caballero de la reina

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Cálico
Edad	Joven para ser un hada
Sexo	Masculino
Color y estilo de pelo	Corto y marrón
Complexión	Esbelto
Peculiaridades físicas	Tiene una marca de nacimiento en la cara
Sonoridad del habla	Voz grave y con poca variación
Manera de vestir	Armadura ligera

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Proteger a la reina a toda costa Después es descubrir algo que le gusta a la reina
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	La reina solo lo ve como una herramienta
Vinculación con otros personajes principales	Guarda personal de la reina, ella lo seleccionó personalmente. Él le está tan agradecido, dedica su vida a ella.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Clase social	Media-alta
Educación	Educación de soldado
Ocupación actual	Guarda real

Intereses	No tiene, está demasiado ocupado protegiendo a la reina
Ética / Moral	Legal
Aficiones	Proteger a la reina
Nivel de materialismo	Bajo
Capacidades intelectuales	Tiene muy buena memoria para cosas del trabajo
Nivel de ambición	Poco

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Fantasía favorita	Ser reconocido por su esfuerzo por la reina
Fobias	Perder su puesto de trabajo
Cualidades	Es muy leal
Habilidades	Es muy hábil con la espada
Defectos	Solo piensa en el trabajo (proteger a la reina)
Conducta antisocial	Solo piensa en el trabajo (proteger a la reina)
Arco argumental	Durante tus interacciones con él se dará cuenta de que, a pesar de estar siempre con la reina, no sabe nada sobre sus gustos personales. Entonces te ayudará a descubrir algo que le guste (sirve si necesitas ayuda para sacarle información a otro personaje)

Naya, la ninfa del agua

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Naya
Edad	Cientos de años (joven)
Sexo	Femenino
Color y estilo de pelo	Verde azulado, largo, ondulado
Complexión	Esbelta
Peculiaridades físicas	Su pelo flota y ondea
Sonoridad del habla	Serena
Manera de vestir	Vestido con volantes

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Proteger el río
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	Le dan pavor los animales terrestres, lo cual le dificulta la protección del río
Vinculación con otros personajes principales	Se lleva bien con la reina. Se entera de los chismes de los demás porque escucha a escondidas

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Clase social	Media alta
Educación	Completa
Ocupación actual	Protectora del río
Intereses	Los peces, el cotilleo

Ética / Moral	Buena, aunque pone la protección del río por encima de todo. True neutral?
Aficiones	Observar los peces y demás criaturas acuáticas, escuchar cotilleos de la gente que visita el río
Nivel de materialismo	Poco
Capacidades intelectuales	Altas
Nivel de ambición	Bajo

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Fantasía favorita	La que se imagina al escuchar chismes, cualquiera que tenga que ver con peces
Fobias	Animales terrestres
Cualidades	Considerada (con los peces), curiosa, avariciosa con la información
Habilidades	Comunicarse con las criaturas acuáticas, escuchar debajo del agua
Defectos	Está dispuesta a hacer cosas dudosas para proteger el río. No da información gratis, espera un trueque
Conducta antisocial	Pone a los peces por encima de las hadas
Arco argumental	Aprende a no ser avariciosa con la información

Saet, el humano transformado

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Saet
Edad	27
Sexo	Femenino
Color y estilo de pelo	Largo en una trenza. Oscuro
Complexión	Pálida y de facciones alargadas
Peculiaridades físicas	Al haber sido llevada a Elfame casi recién nacida y haber crecido ahí. Tiene algunas características un poco más feéricas como orejas un poco puntiagudas y ojos brillantes.
Sonoridad del habla	Formal y cuidadosa. Como si estuviera pensando cada palabra.
Manera de vestir	Formal semi-masculina con detalles florales

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Sobrevivir en el mudo de las hadas, ganarse el respeto de las hadas
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	Las hadas son seres truculentos e impetuosos. Un movimiento en falso podría tener consecuencias terribles.
Vinculación con otros personajes principales	Titania: Es leal a Titania, la admira y le teme. Puck: El más truculento y bromista de la corte, la ha metido en problemas más de una vez. Sabe que es una de las hadas que más miente (aunque lo tenga que hacer dando vueltas con el lenguaje y confundiendo)

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS

Característica	Descripción
Clase social	Media baja (demasiado humana)
Educación	Completa
Ocupación actual	Mesera en la fiesta - Asistente de la biblioteca del palacio
Intereses	Otros mundos, la sociedad humana
Ética / Moral	Legal neutral
Aficiones	Leer en los momentos tranquilos
Nivel de materialismo	Baja
Capacidades intelectuales	Media alta
Nivel de ambición	Media baja

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

Característica	Descripción
Fantasía favorita	Ser una aventurera que va por los distintos mundos
Fobias	Ser castigada por alguna de las hadas al ofender sin querer de alguna manera
Cualidades	Respetuosa, leal y responsable
Habilidades	Muy buena leyendo entre líneas
Defectos	Cobarde
Conducta antisocial	Evita ayudar directamente a otros si ayudar no le daría algo a cambio (el algo no es material)
Arco argumental	Saet tiene que darse cuenta que la única manera de mejorar su situación es haciendo algo ella misma, no puede simplemente esperar que algo pase mientras se queda en su "seguridad" actual

Puck

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS	
Característica	Descripción
Nombre	Puck
Edad	? (Se ve joven, lleva por aquí mucho tiempo)
Sexo	Masculino
Color y estilo de pelo	Marrón claro, corto y en puntas
Complexión	Bronceado, bajo
Peculiaridades físicas	Cuernos
Sonoridad del habla	Parece que se estuviera aguantando la risa
Manera de vestir	Pantalones y chaleco

RELACIÓN CON LA HISTORIA	
Característica	Descripción
Objetivo	Causar caos en la fiesta de la reina
Obstáculos que encuentra para conseguir su objetivo	La mayoría de las hadas no quieren causar problemas en el palacio.
Vinculación con otros personajes principales	La corte: Les hará bromas y causará problemas cuando pueda, la mayoría no lo aprecia mucho. Titania: A veces le parece gracioso pero lo mantiene ahí más bien por su esposo a quien Puck es leal.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Clase social	Media
Educación	-

Ocupación actual	Bufón de la corte de las hadas
Intereses	Divertirse
Ética / Moral	Caótico neutral
Aficiones	Hacer bromas
Nivel de materialismo	Bajo
Capacidades intelectuales	Medio
Nivel de ambición	Bajo medio

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	
Característica	Descripción
Fantasía favorita	Un día para causar todos los problemas que quiera sin consecuencias para él Que vuelva Oberón
Fobias	Aburrirse
Cualidades	Observador
Habilidades	Mentir/Manipular la verdad
Defectos	Demasiado seguro
Conducta antisocial	No le importan las consecuencias de lo que hace para otros
Arco argumental	Puck sabe mucho de Titania y puede ser una fuente importante de información, si logras descifrar que de lo que está diciendo es verdad. Él va a tratar de causar problemas y apuntarte en la dirección incorrecta la mitad del tiempo pero hay cosas que no puedes saber sin su ayuda

Props

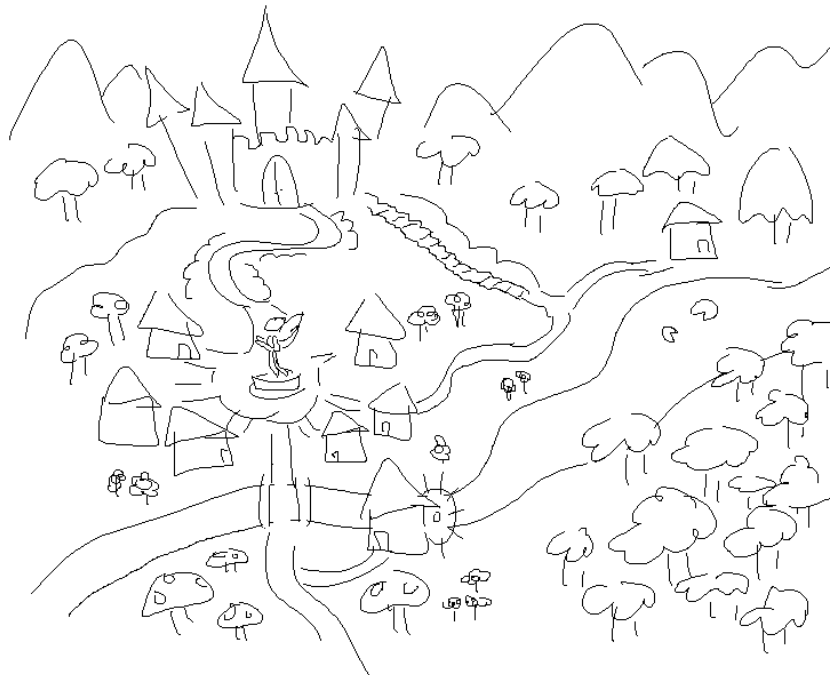
Objetos y elementos de atrezzo significativos en la experiencia interactiva.

- El laúd del bardo
- El círculo de hadas

Entornos

Elaboración del mapa del mundo de ficción

- En el juego existen varios mundos/reinos, los principales para el juego son el mundo humano y el mundo de las Hadas, todos los mundos existen en el mismo lugar, espacio y tiempo. En el juego el mundo que exploramos es “Elfame”, el mundo de las Hadas, más concretamente la fiesta de cumpleaños de la Reina de las Hadas que se lleva a cabo en el castillo de “Elfame”.



Descripción general de los entornos

- Los entornos son del estilo rústico y medieval, pero bañados con toques de fantasía, magia y misterio.

Estado / Trasfondo

Es el cumpleaños de la reina Titania y todas las hadas están invitadas. Las hadas traen regalos grandiosos para intentar conseguir la buena voluntad de la reina.

Eventos

Principales sucesos que modifican el estado del mundo de ficción.

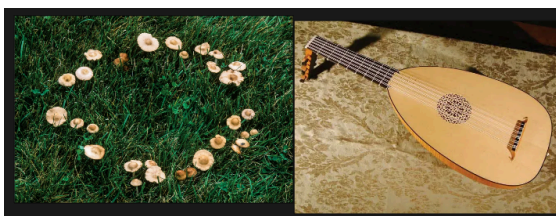
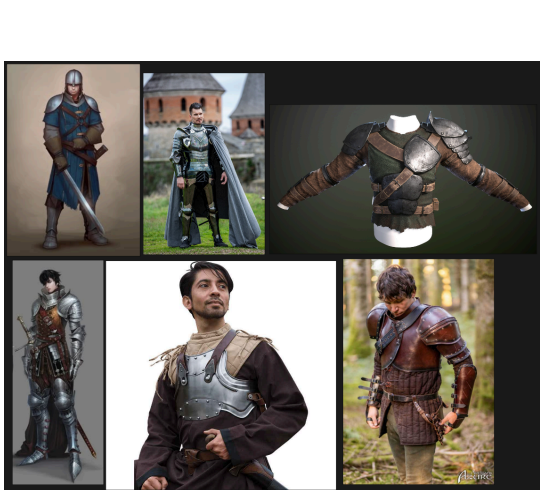
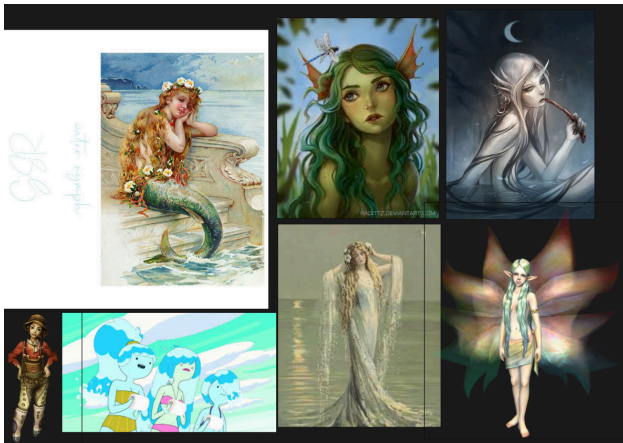
- El bardo es sustraído del reino humano y llevado a la fiesta de su majestad Titania
 - Mientras tocas música por el bosque un hada te escucha y decide llevarte como regalo de cumpleaños para la reina de las Hadas Titania.
 - El hada usa magia para transportarte a “Elfame” apareciendo de repente en medio del salón de la fiesta.
- A la reina de las Hadas Titania no le acaba de convencer tu actuación
 - La reina muestra su decepción y concede una segunda oportunidad al bardo para evitar ser castigado junto al hada que lo trajo.
- Interacciones con los invitados de la fiesta.
 - Para crear una canción perfecta, el bardo necesita informarse sobre los gustos de la reina.
 - Cada uno de los asistentes a la fiesta tiene una visión diferente de la reina.
 - Algunos ofrecen pistas útiles, pero a cambio de favores o información.
 - Otros intentarán engañar o dar información falsa/incorrecta.
- Puck comienza a causar problemas en la fiesta.
 - Como bufón de la corte este aprovecha para hacer travesuras siempre que puede.
 - Puede sabotear la misión del bardo o si llega a caerle bien ayudarlo de manera caótica.
 - Sus intenciones pueden afectar el desarrollo de la fiesta y cómo nos percibe la reina.
- El caballero de la reina descubre que no conoce los gustos de su majestad
 - A medida que el bardo interactúa con el caballero este se da cuenta de que a pesar de su devoción hacia Titania, no sabe realmente qué le agrada.
 - Esto lo lleva a ayudar al bardo a recopilar información (se unen bajo un mismo objetivo)
- La ninfa de agua Naya revela información/chisme valiosa.
 - Naya ha escuchado muchos rumores y puede proporcionar información clave sobre la reina
 - Sin embargo, espera recibir algo a cambio, un favor, información o incluso un objeto preciado del bardo.
- Saet la humana cambiada comparte sus experiencias.
 - Como humana que creció en Elfame, Saet comprende mejor las reglas no escritas de las hadas.

- Puede advertir al bardo sobre posibles trampas y engaños, y cómo evitar caer en estos.
- El momento de la verdad: la última actuación
 - La fiesta está por acabar y el momento de la verdad ha llegado, el bardo debe realizar su actuación final frente a toda la fiesta.
 - Dependiendo de la información recopilada la canción tendrá resultados diferentes.
- Posibles desenlaces/finales
 - Si la canción decepciona a la reina nuevamente tanto el bardo como el hada que te trajo serán castigados.
 - Si la canción es aceptable la reina te dejará irte (volver al mundo humano?)
 - Si la canción cautiva a la reina, esta nombrará músico oficial al bardo quedando atrapado en “Elfame”

Moodboard

Por medio de imágenes y referencias de otras experiencias narrativas (videojuegos, novelas, películas, etc), representa el tono visual y la atmósfera que te gustaría aportar al mundo de ficción (principalmente entornos y props).





Mecánicas narrativas

Grado de interactividad

- Interactividad interna: El jugador juega como el bardo, el personaje principal. Como el personaje principal, el jugador forma parte del mundo y todas sus interacciones son desde el personaje.
- Exploración: El jugador recorre el palacio e interactúa con los otros personajes y el entorno. El jugador puede influenciar ligeramente las acciones de los personajes, sin embargo no es una fuerza relevante en los hechos.



Estructura narrativa

El tipo de estructura es abierta ramificada. El jugador deberá explorar el mundo semiabierto del juego, y hablar con los personajes. En las conversaciones con estos, dispondrá de varias opciones de diálogo, que tendrán un impacto en cómo se resuelven los conflictos. El resultado final dependerá de las elecciones del jugador.

Elementos aleatorios

No hay elementos aleatorios que impacten realmente en la historia, porque el jugador debe aprender en qué orden hacer las cosas para obtener el mejor resultado posible. La aleatoriedad en una escala grande quitaría autoridad al jugador, porque su resultado estaría fuera de su control.

Diseño de elecciones

- Elecciones falsas: Particularmente en la primera interacción con Titania, el jugador puede escoger distintas cosas que hacer y decir pero, al ser la introducción del juego y no saber lo que quiere la reina, ninguna de las opciones del bardo puede cambiar la opinión de Titania, dando el mismo final de la conversación siempre.
- Elecciones expresivas: El jugador puede escoger muchas cosas acerca del bardo: como se ve, género, nombre, etc. En algunas conversaciones, el jugador podrá escoger reacciones que no afectan directamente la historia pero le dan más oportunidades de hacer al bardo un personaje propio.
- Dilemas morales: Tratar de ayudar a ciertos personajes no siempre te dará algo a cambio después de un tiempo y a veces hacer algo en contra de otros personajes puede dar información importante para poder escapar. El jugador tendrá que decidir cuando quiere ayudar a los otros y cuando prefiere ayudarse a sí mismo.
- Elecciones invisibles: Cuando hablas con los diferentes personajes, tus elecciones afectan a la información que los personajes te cuentan o a la ayuda que te pueden dar para desbloquear más información, a pesar de que, en un primer momento, el jugador no sea consciente de ello.

Desarrollo narrativo

Tablas Narrativa P1

Escena 1

Descripción

Primera conversación con la reina. Dandelia te acaba de llevar a la fiesta como su regalo para la reina.

Personajes

Titania, Dandelia, Bardo

Lugar

Salón de baile/Salón del trono

Eventos

Dandelia trae a Bardo a la reina

Dandelia te pide que toques una canción

“Minijuego” de hacer la canción

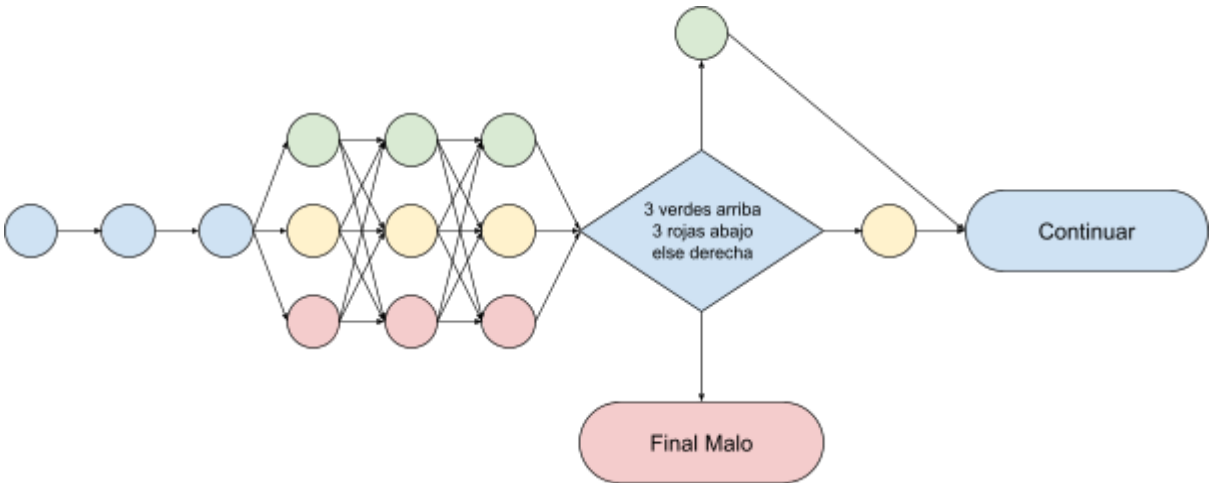
A Titania no le gusta

Titania os da una segunda oportunidad

Posibles finales

- El bardo lo hace relativamente bien, mientras que Titania no está satisfecha con una canción genérica, le da al Bardo la oportunidad de hacer algo mejor para el final de la noche a cambio de su libertad.
- El bardo lo hace mal pero Dandelia logra convencer a Titania de darle otra oportunidad con más preparación para el final de la noche.
- El bardo lo hace tan mal que Titania decide unilateralmente mandaros a ti y a Dandelia al calabozo por ofensa a la reina. Final malo, game over.

Diagrama de flujo



Desglose de elementos

Escena	Asset / Elemento	Tipo	Condición	Observaciones
Escena 1	Bardo	Objeto 3D	Automático	
	Dandelía	Objeto 3D	Automático	
	Titania	Objeto 3D	Automático	
	Diálogos	Texto	Pulsar botón	
	Salón de baile	Objetos 3D	Automático	Salón del trono/baile
	Dandelía trae a Bardo a la reina	Evento	Automático	
	Dandelía te pide que toques una canción	Evento	Automático	
	Hacer la canción	Minijuego	Interactivo	Mecanica Musical, resultados variados
	Titania no está satisfecha	Evento	Automático	
	Titania ofrece una segunda oportunidad a Bardo	Evento	Automático	

Diálogos

Espacio	Código	Contenido	Condición	Obervaciones
---------	--------	-----------	-----------	--------------

Sala del Trono		<i>*La sala está llena de gente dispersada por toda la sala. Hay una montaña de regalos al lado del trono. En él, Titania está sentada. Dandelia entra corriendo por la puerta*</i>		
	Titania	Llega tarde	Automático	
	Dandelia	Disculpeme su majestad. Le prometo que la espera habrá valido la pena	Automático	
	Titania	Eso espero. ¿Quién es el humano que trae?	Automático	
	Dandelia	Este es el mejor bardo del mundo humano. Es una superestrella en el otro mundo. Leyendas cuentan de como sus canciones consiguen entretener a reinos enteros	Automático	
	Bardo	Si, ese soy yo	Automático	Elección Expresiva
		Esto, yo...		
	Titania	No se ve muy preparado	Automático	
	Dandelia	Que sí que sí, que es muy bueno, confíe en mí. Venga, toca algo	Automático	
	Bardo	<i>*Empieza a tocar*</i>	Automático	
		♪ Oh, a mí que me han traído a la fuerza, me alegra estar []	Automático	
		frente a una reina tan perfecta ♪		Elección Buena
		en una fiesta tan perfecta ♪		Elección Neutra
		no demasiado mareado ♪		Elección Mala
	Titania	Está bien... supongo	Al seleccionar Elección Buena o Elección Neutra	
		...	Al seleccionar Elección Mala	
	Bardo	♪ Oh, reina Titania, se nota a primera vista que usted es []	Automático	
		del reino la más lista ♪		Elección Buena
		del reino la más hermosa ♪		Elección Neutra
		mayoooooor ♪		Elección Mala
	Titania	Qué... genérico	Al seleccionar Elección Buena o Elección Neutra	
		...	Al seleccionar Elección Mala	

	Bardo	♪ Oh, fue entrar al salón, y quedé encantado por tu aroma a []	Automático	
		flor ♪		Elección Buena
		azafrán ♪		Elección Neutra
		patatas ♪		Elección Mala
	Titania	Supongo que está bien...	Al seleccionar Elección Buena o Elección Neutra	
		...	Al seleccionar Elección Mala	
	Dandelia	Entonces... ¿qué le ha parecido?	Automático	
	Titania	¡¿Qué qué me ha parecido?! No pienso aceptar ofensas a mi nombre, menos aún de un bardo que no sabe rimar y de una mosquita con complejo de bromista. ¡Guardias! ¡Llévenselos a los calabozos!	Al seleccionar 3 veces la elección mala	Final Malo
	Titania	Hmh. Ha estado... bien. Algo genérico... Pero bien. Sin embargo, recuerdo haber escuchado cosas mejores del mundo humano. Dandelia, ¿está segura que el joven es tan bueno como dice?	Al seleccionar 3 veces la elección buena	
	Titania	Ha sido... decepcionante. Hay que tener osadía para hacer un espectáculo tan mediocre en el aniversario de la reina. ¡Guardias! Llévense al humano a los calabozos, y saquen al hada de mi fiesta	Si no cumples ninguno de los requisitos anteriores	
	Dandelia	Por supuesto que estoy segura. En ningún momento trataría de engañarla de forma tan descarada. Probablemente el bardo tan solo esté un poco oxidado. Ya sabe como son. Déjenos un ratito y le prometo que haremos un espectáculo inolvidable antes de que termine la fiesta	Desde L32	
	Titania	Estaré esperando	Automático	
	Dandelia	¿¡Qué!? No no, espere un momento, estoy segura de que podemos arreglar esto pacíficamente. Qué le parece si ensayamos un poco y le hacemos otra canción antes de que termine	Desde L33	

		la fiesta. Seguro que no quiere tanto alboroto de los guardias en medio de la fiesta		
	Titania	Si que es verdad que los guardias perturban el ambiente festivo. De acuerdo. Tenéis hasta medianoche para impresionarme. Mas si no lo conseguís, preparaos para asumir las consecuencias	Automático	
	Dandelia	No le decepcionaremos su majestad	Desde L35 y L37	

Escena 2

Descripción

Primera conversación con Puck y Saet. Puck está tratando de poner algo en las bebidas que lleva Saet mientras que ella lo trata de evitar

Personajes

Puck, Saet, Bardo

Lugar

Cocina del castillo

Eventos

Puck está tratando de poner algo en las bebidas que lleva Saet mientras que ella lo trata de evitar

Bardo interrumpe

Introducciones

Puck propone a bardo como juez imparcial

Saet no está convencida, cree que Puck solo quiere meter a más gente en problemas

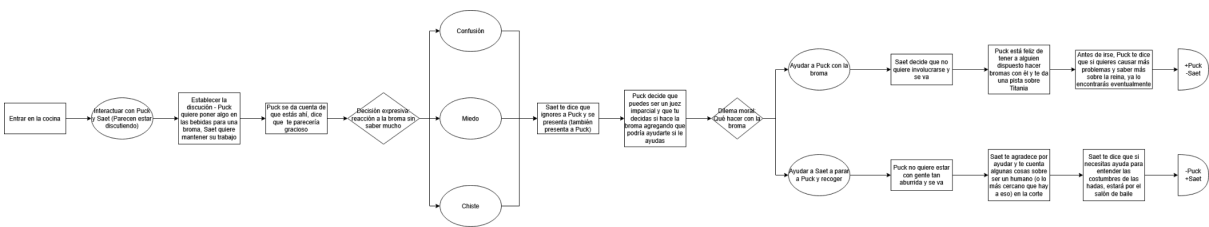
Conseguir la confianza/aprecio de uno de los dos tomando la decisión de qué hacer

El que no decidiste apoyar se va y el que si se queda y te dice algo que sabe de la reina o la corte

Posibles finales

- Puck te dice cómo ayudarlo en la broma y te manda en una mini misión a cambio de información
- Saet te da un consejo o explica brevemente lo que le pasa a los humanos que viven en el mundo de las hadas

Diagrama de flujo



Desglose de elementos

Escena	Asset / Elemento	Tipo	Condición	Observaciones
Escena 2	Bardo	Objeto 3D	Automático	
	Puck	Objeto 3D	Automático	

	Saet	Objeto 3D	Automático	
	Diálogos	Texto	Pulsar botón	
	Cocina	Objetos 3D	Automático	
	Bebidas	Objetos 3D	Automático	
	Conflicto entre Saet y Puck	Evento	Automático	
	Decisión expresiva	Decisión	Pulsar botón	
	Introducciones de Saet y Puck	Evento	Automático	
	Decisión de a quién apoyar	Decisión	Pulsar botón	
	Conversación con Saet	Evento	Elección 1 (apoyar a Saet)	
	Conversación con Puck	Evento	Elección 2 (apoyar a Puck)	

Diálogos

Espacio	Código	Contenido	Condición	Observaciones
Cocina	Puck	No seas así, ¡piensa en sus caras cuando se den cuenta de lo que está pasando!	Interactuar con Puck y Saet	
	Saet	No, sé que a tí no te importa pero me gustaría mantener mi trabajo.	Automático	
	Puck	No tienes que perder nada si nadie descubre quién fue.	Automático	
	Saet	Como si no fueras a-	Automático	
	Puck	Hey, pero si es el regalito que traje Dandelía. Ven aquí, tú pareces alguien con un buen sentido del humor. ¿verdad?	Automático	
	Saet	Puck, no.	Automático	Abre opciones
	Bardo	No sé qué tiene que ver mi sentido del humor con nada.	Si escoges confusión	
	Saet	Ignoralo, mira...	Automático: confusión	
	Bardo	Yo solo pasaba por aquí. No quisiera molestar a nadie. Podéis seguir hablando yo me voy a...	Si escoges miedo	
	Saet	Ignoralo, se aburrirá eventualmente	Automático: miedo	
	Bardo	Si lo que buscas es comedia, seguro que podría proponer	Si escoges chistoso	

		algunas ideas.		
	Puck	Ooh, ¡éste me cae bien!	Automático: chistoso	
	Saet	Vamos a comenzar otra vez. Hola, puedes llamarme Saet, soy la encargada de la biblioteca real y, por hoy, una de las meseras de la fiesta de la reina.	Desde 9, 11 y 13	
	Puck	También es la única humana viviendo en el castillo, lleva aquí desde que era tan chiquita, antes estaba mucho más abierta a ayudarme. Qué triste las cortas vidas de los humanos.	Automático	
	Saet	Puck...	Automático	
	Puck	Bueno. Como ya habrás oído. Puck; bufón, bromista y molestia general de la corte.	Automático	
	Saet	Molestia sin duda.	Automático	
	Puck	Pero mira. que esto es una gran oportunidad. Tu puedes ser nuestro... juez imparcial para mi plan.	Automático	
	Saet	No importa lo que digais, yo no voy a ponerme en riesgo por esto.	Automático	
	Puck	Si si, ya sé, pero ahora tenemos a un invitado. ¿Qué dices? ¿Quieres ayudarme a hacer esta fiesta un poco más interesante? Puede que te pueda ayudar un poco con tu misión para la reina.	Automático	Abre opciones
	Bardo	¿Qué es lo peor que puede pasar? No mucho parece estar pasando en esta fiesta.	Si escoges que ayudar con la broma	
	Saet	Fallaste al probar tu valía frente a su majestad y crees que “no mucho” está- No, vale, no me voy a entrometer. Haced lo que queráis pero no dudaré en apuntar a vosotros si alguien pregunta.	Automático: Broma	
		Saet se va	Automático: Broma	

	Puck	Si, como digas, vamos. Pon esto en aquella copa, ya veremos cuando alguno de los sirvientes lo lleve. Vuelve cuando hayas terminado y te contaré algunas cosas que sé sobre la reina Titania.	Automático: Broma	Activa mini misión
	Puck	Sois unos aburridos, ambos.	Si escoges no ayudar con la broma	
	Saet	Ya le oíste, ve a molestar a alguien más.	Automático: No broma	
		Puck se va	Automático: No broma	
	Saet	Perdón por que hayas tenido que lidiar con eso. Puck... es complicado de manejar. ¿Tenías alguna pregunta? Puede que no tenga mucho que decir de su majestad pero podría darte algún consejo, de un humano a otro.	Automático: No broma	Abre opciones
	Bardo	No pareces humana...	Si escoges Humana	
		Supongo que no, eso pasa cuando has vivido en este mundo tanto tiempo como yo, algunas cosas... se pierden.	Automático: humana	
	Bardo	¿Algo en particular que me quieras decir?	Si escoges Consejo	
	Saet	... No atraigas atención innecesaria. Ya tienes un problema grande con tener que hacer una canción satisfactoria para su majestad. No necesitas más.	Automático: consejo	
	Saet	Tengo que volver fuera pero si necesitas algo más. Cuando estoy en la cocina puedes hablar conmigo... Suerte.	Desde 31 y 33	