

**Nota del guionista:** El siguiente documento describe a alto nivel toda la estructura narrativa del videojuego. Se ha elaborado con el fin de servir de guía a la hora de escribir el guion. Es recomendable no leer el documento si no se va a participar en la creación del mismo con el fin de no arruinar las sorpresas y efectos de la trama.

El juego se divide en 5 niveles (capítulos del cuento) con la siguiente progresión, con interludios de los dos hermanos planta.

- **Primer interludio (Hermanos):** Inicio in media res de los dos hermanos en el barco. Diálogo contextualizador y gancho. Comienza el primer capítulo del cuento de Nelu.
- **Primer capítulo de Nelu (Colibrí):** Momento en el que las plantas del pueblo de Nelu se asientan en el Amazonas. En este nivel te enfrentarás contra la fauna herbívora local (monos de algún tipo) que suponen una amenaza para tu especie. Durante el desarrollo del nivel tenemos una subtrama en la que los monos atacan un nido de colibríes para comerse sus huevos. Al derrotarlos, el nido se te cae en la cabeza y la madre colibrí se posa encima y te ayuda en los combates. El nivel termina con una interrupción por parte de los humanos que llegan con lanzallamas a acabar con los monos y comenzar la deforestación. Nelu se esconde hasta que pasa y vuelve con su pueblo a avisar del peligro. *Nota: empezamos a pintar a los humanos como una amenaza, aunque plantamos ya la cuestión de que sus actos son bastante parecidos a la conquista que está llevando a cabo el pueblo de las plantas.* Al final el hermano menor se queda dormido con el cuento y termina el capítulo.
- **Segundo Interludio:** Reacción del hermano menor a lo ocurrido. Revelar algo del objetivo del viaje de los protagonistas. Comienza el segundo capítulo del cuento.
- **Segundo Capítulo de Nelu (Abejas):** Nelu está en el bosque pensando y escribiendo en un libro. Se plantea si escoger a la guerrera de pueblo para ser la profesora de los niños es la mejor de las ideas. Columnas de humo blanco surgen en las distancia. El humo continúa acercándose hasta nublar la visión de Nelu y hacerla toser. Nelu corre en dirección al humo, creyendo que son llamas. Está demasiado lejos como para llegar al pueblo antes que el fuego. Nelu encuentra la fuente del fuego: un grupo de humanos está quemando leña bajo un panal artificial de abejas. Las plantas alrededor están calcinadas y las abejas zumban aturdidas y tristes. Los humanos solo recogen la cera del panal, rompiéndolo en el proceso. Primer diálogo de los humanos que dé pistas sobre su investigación los filtros de rayos UV, pueden usar la cera y resina de los panales para algo, no sé (paneles solares que simulan la fotosíntesis usando células y savia de plantas autóctonas) Tras la pelea con los humanos el fuego se propaga al panal y la estructura se derrumba sobre Nelu. Su pecho está partido, con una parte del panal artificial atravesándolo. Las abejas supervivientes comienzan a zumbar a su alrededor hasta apoyarse en ellas. El trozo de panal era la cámara donde estaba la

abeja reina. Nelu utiliza a las abejas para acabar con el resto de paneles y terminar con el origen del humo. Después regresa al pueblo. Fin del capítulo.

- **Tercer interludio:** Comentarios del hermano sobre el uso de la miel en su infancia (la miel se usa para ayudar al proceso de enraizamiento y para curar heridas superficiales en las plantas. Al hermano lo embadurnaban en miel cuando era pequeñito por haber nacido tan enfermo y débil).
- **Tercer capítulo de Nelu (Monito):** El pueblo de Nelu está alarmado, uno de los pocos niños loto ha desaparecido y la mandan a ella a buscarlo. Nelu sigue la pista del niño por el bosque hasta llegar a una super deforestada: la base de los humanos. Allí ve como se llevan al niño al interior de un edificio. Durante su lucha contra los humanos para infiltrarse en la base, Nelu encuentra una sala donde están haciendo pruebas de vacunas con monos. Solo queda un mono vivo, está muy débil y atado a una mesa de cirugía con un montón de sondas en el cuerpo. Nelu le salva (venda las heridas con raíces o algo así) y el monito se une a ella. Después de eso por fin llega al escuadrón de humanos que han secuestrado al niño. Un grupo de ellos se enfrente a Nelu mientras mandan a otra humana a que se encargue del niño en otra sala distinta. Nelu derrota a los humanos, pero se sorprende cuando la humana encargada de matar al niño lo está cuidando y escondiendo en una sala con otros animales/plantas. La humana explica que es una jardinera (un grupo de eco-terroristas que está construyendo un refugio en otra zona del mundo para que humanos y plantas vivan juntos y hagan simbiosis a tope). Le deja a Nelu un teléfono con batería solar para comunicarse con ella y la ayuda a salir de la base
- **Cuarto interludio:** Hay una tormenta en el barco. Las nubes tapan el sol. Los dos hermanos se acurrucan bajo una manta. Allieacee hace algún comentario escéptico acerca de la jardinera, aunque el hermano está ilusionado por saber que hay humanos que se preocupan por las plantas.
- **Cuarto capítulo de Nelu:** Nelu habla con los líderes del pueblo sobre la jardinera humana infiltrada y sus planes para salvar a las plantas. Estos se oponen, desconfían completamente de los humanos tras sus actos y castigan a Nelu por cooperar con una humana. Aún así, Nelu cree que es el camino correcto a seguir y decide ayudar a la jardinera a obtener un gran suministro de luz solar purificada. Aquí vemos las primeras plantas que han perdido la savia y ahora solo obedecen órdenes (foreshadowing). Al final de esta misión la jardinera es descubierta y ejecutada. Las

plantas (entre las que están los padres de Alliacea y Phoro) que tenía en su protección son utilizadas para los experimentos.

- **Último capítulo de Nelu (final):** Nelu ya no vuelve al pueblo tras ver cómo la única humana en la que había confiado es asesinada. Persigue a la fuerza de seguridad de los humanos para tomar su venganza (enfrentamiento final). Tras esto, Nelu regresa al pueblo y, mientras todo el mundo duerme, coge a los dos únicos niños de la aldea, Alliacea y Phoro, mientras hibernan para llevarlos a la isla de la jardinera. Phoro está muy debilitado (le tienen en una cueva a modo de invernadero) por el clima hostil, por lo que Nelu, ya sentada en el barco y con el móvil solar delante, le hace una transferencia de toda su savia para que pueda sobrevivir al viaje. Antes de perder la conciencia, Nelu reproduce un mensaje de voz de la jardinera con las instrucciones para llegar a isla (actúan a modo de órdenes finales que seguirá Nelu por lo que queda de su vida),
- **Último interludio:** Alliacea y Phoro descubren que la barquera con la que viajaban es Nelu. Gracias a ella y a los humanos del jardín de pascua creen que una cooperación entre las dos especies es posible. El juego termina con la barca encallada en la tierra, mientras Nelu sigue remando en la arena y unos jardineros rescatan a los dos hermanos.