



EL BOSQUE NUNCA DUERME

Ramón José Carbonell Simó  
Nayra Pastor Fernández

**Nayra Pastor**  
nayrapastorfernandez@gmail.com

Guion  
Concept Art  
Fondos  
Typesetting



**Ramón Carbonell**  
racarbonellu@gmail.com

Dirección  
Concept Art  
Storyboard  
Animación  
Banda sonora

# Índice

Ficha técnica.....	Pg. 01.
Descripciones de personajes y escenarios.....	Pg. 03.
Tagline, logline, storyline y sinopsis argumental.....	Pg. 07.
Guion literario.....	Pg. 10.
Moodboards.....	Pg. 15.
Bocetos y concept art.....	Pg. 30.
Turnaround.....	Pg. 45.
Hoja de expresiones.....	Pg. 53.
Line up.....	Pg. 61.
Guion técnico.....	Pg. 63.
Storyboard.....	Pg. 78.
Color script.....	Pg. 86.
Artes finales.....	Pg. 88.
Hoja de sprites Hombrecillo X.....	Pg. 97.

FICHA TÉCNICA

**Formato:**

Videojuego 2D.

**Punto de partida:**

Las cartas de Sergei y Nicky salen volando por la ventana a causa de una ráfaga de viento. Crearán a Hombrecillo X para que salga a buscarlas por el misterioso bosque en el que se desarrolla la historia.

**Tema:**

La evolución de Hombrecillo X como personaje que sorprenderá a todos los habitantes del bosque y a los jugadores.

**Target:**

Adolescentes y adultos.

**Género:**

Comedia, plataformas, novela visual.

**Plataformas:**

PC y dispositivos móviles.

DESCRIBER CODES

DE PERSONALLES Y

ESPECIALIDADES

**Giuseppe Armanini:**

Es una rana verde, alta y delgada, con un bigote digno de envidiar y proveniente de familia italiana. Posee un pequeño complejo de superioridad moral y piensa que pertenece a la mafia, a pesar de que su familia se desvinculó del negocio hace tiempo. Porta una chaqueta de traje cinco tallas grande, un body a rayas de los que se estilaba antiguamente para hacer deporte y unas botas de tacón. Tanto su traje como sus zapatos son falsificaciones. Lo único de valor económico que porta es el collar de perlas de su abuela. Tiene un carácter refinado y un andar grácil. Le gusta hacer creer a la gente que fuma cigarrillos, pero en realidad lo único que se mete en la boca son piruletas de nata y fresa, las cuales le vuelven loco y en ocasiones le llevan a traficar para conseguirlas.

**Hombrecillo X:**

Es un ser creado por Nicky y Sergei con el único objetivo de recoger todas las cartas. Ha sido concebido tras mezclar serrín de madera de ébano, pétalos de rosa mustia, perfume de jazmín y un diente de rata. Se supone que no puede hablar ni tiene sentimientos. Una vez haya cumplido su objetivo debería autodestruirse pero, en vez de, eso cobrará conciencia poco a poco y se transformará en un habitante más del bosque dejando a sus creadores sorprendidos con su evolución. Es un ser antropomorfo con unos grandes ojos y unas extremidades cortas; pero que su inocente aspecto no te engañe, es una criatura muy capaz.

**Ipos Sunbeam:**

Es un conejo grande y pesado de color blanco que acostumbra a no llevar ropa, tan solo su extravagante bolso en forma de estrella. Dicho bolso, es en realidad un agujero negro miniatura conectado con su casa de otra galaxia. Se sabe poco de este conejo de aspecto amigable. Por su apariencia desinteresada y gentil, muchos creen que la única ambición que posee es ser “blandito” y existir. La cruda realidad es que dentro de su bolso guarda todo tipo de cachibaches para torturar a sus enemigos de la peor manera imaginable. En sus ratos libres colecciona figuras miniatura de armas. Parece que sea poco hablador, pero esto es debido a que habla coreano y pocos se molestan en intentar entablar una conversación con él. No obstante, si lo hacen, Ipos cuenta con los recursos necesarios para hacerse entender.

**Nicky:**

Es uno de los muchos seres que intenta sobrevivir a los peligros del bosque. Le dijeron que su padre era una hormiga roja y su madre una humana, pero nunca ha llegado a conocerlos. Es un ser antropomorfo con cuerpo de humano y cabeza de hormiga al que le encantan las armas. Le gusta coleccionar todas las que se encuentra por el bosque, desde martillos hasta ametralladoras láser de triple cañón. A Nicky le gustaría vivir tranquilo y con la mínima cantidad de problemas posible, pero viviendo en el bosque, la tranquilidad es una meta difícil de alcanzar. No le queda otra que dedicar su día a día a afrontar los problemas que el bosque provoca.

**Sergei:**

Es un murciélago no terrenal, alto, imponente y con un total de seis ojos en la cara. Viste unas botas de rana muy llamativas hechas con la piel de su antiguo mejor amigo, realizadas mediante la taxidermia en su honor. Como sabe que esta práctica puede parecer extraña en el planeta actual en el que reside, se vio obligado a portar también un sombrero de cowboy y un pañuelo amarrado a su pierna derecha. Ser inmortal ha sido una bendición y una maldición a partes iguales para Sergei. En el pasado llevaba una vida llena de aventuras y riesgos; pero con el paso del tiempo no le ha quedado otra que reinventarse tropecientos veces, por eso tiene tantos ojos. En la actualidad, dedica su tiempo libre a ser jugador profesional de póker (o eso cree él) y contar batallitas entre partida y partida.

**Sir Alistair Trowbridge:**

Es un pequeño caballero intergaláctico con muy mal genio. Todos los habitantes del bosque le conocen y saben que viene del espacio exterior, aunque no saben concretamente de qué planeta, ya que sólo es capaz de comunicarse con gritos monosilábicos y palabras que nadie entiende. Tiene un gran bigote y una flor que crece en su cabeza, su piel es morada y suele ir desnudo. Dicen que para caerle bien tienes que ser o una abeja que polinice su preciada flor, o tener peor carácter que él.

**Kiwi:**

Pasó mucho tiempo siendo una babosa ya que no tenía una concha que usar como hogar, pero ahora ya tiene una bien bonita. Es un caracol muy guapo y con un pelo increíble. Siempre va despeinado, pero tampoco es que tenga manos para arreglarse el pelo. Se dedica a arrastrarse por el bosque mientras practica para mejorar sus tácticas de ligoteo, ya que la falta de extremidades no le permite hacer muchas más cosas. Sus padres le tiraron de casa por vago al cumplir la mayoría de edad y no supo cómo buscárselas para encontrar un nuevo cascarón. Es todo un ligón y es bien conocido en el mundo de los caracoles por ser un rompecorazones.

**Bosque:**

En este bosque encantado no puedes fiarte de nadie. Si la gente que reside en él ya es extraña, cuidado con apoyarte en el tronco del árbol equivocado, podrías acabar colgado durante meses en la rama más alta, o perderte en alguna zona peligrosa gobernada por seres malignos. Cuentan las leyendas que hay partes de este bosque a las que no llega la luz del sol por culpa de árboles frondosos de lúgubre aspecto. Para colmo, pocos son los sectores descubiertos hasta la fecha, puesto que el bosque se expande hasta el horizonte y no parece tener una salida (al menos nadie la ha encontrado). Por el momento, se conocen algunos como la arboleda de ojos sombríos, la zona de setas enormes, la arboleda de chicle y el jardín de las flores gigantes.

**Cabaña:**

La cabaña de Nicky y Sergei es el lugar más cómodo en todo Ora Oora. Situada en la llanura colindante al bosque, esta cuenta con un montón de cachibaches amontonados por doquier y muebles extravagantes que sus inquilinos han coleccionado a lo largo de los años. Existen rumores de que algunos de esos objetos cobran vida en las noches de luna llena, pero, hasta que alguien se atreva a desmentirlo, seguirá siendo un misterio. El comedor es la zona más animada de la casa, puesto que acostumbran a jugar a las cartas día sí día también; y a tomar pequeños tentempiés entre partida y partida.

TADLINE, LOGLINE,  
SYNOPSIS Y SIBOPSSIS  
ACUMENITAL

**Tagline:**

El bosque nunca duerme.

**Logline:**

Dos amigos juegan su rutinaria partida de cartas cuando sucede algo inesperado. El bosque genera una serie de obstáculos a superar hasta que finalmente consiguen retomar su juego.

**Storyline:**

Sergei y Nicky juegan a las cartas, cuando una fuerte ráfaga de viento dispersa toda la baraja por el gran y misterioso bosque en el que habitan. Debido a que el bosque está lleno de peligros y ellos no tienen muchas ganas de salir de su cómoda cabaña, deciden crear un autómatas que se destruirá tras recuperar todas las cartas perdidas; o quizás no lo consiga jamás.

**Sinopsis argumental:**

Sergei y Nicky, un imponente murciélago adicto al póker y un ser antropomorfo con pasión por las armas, juegan a las cartas en su salón, pero una fuerte ráfaga de viento hace que estas salgan volando por la ventana y queden esparcidas por todo el bosque. Al no saber cómo afrontar la situación acuden a la sartén mágica, quien les ofrece una solución algo compleja. Sergei y Nicky siguiendo los pasos de la sartén, crean a Hombrecillo X; un extraño autómatas con el único propósito de recuperar las cartas y autodestruirse una vez finalice la tarea.

Hombrecillo X sale de la cabaña en busca de la primera carta y se encuentra con Sir Alistair, un tipo que sólo sabe comunicarse con gritos y que posee el objeto que Hombrecillo X busca. Tras un intercambio de expresiones monosilábicas sin mucho sentido, nuestro personaje persuade a Sir Alistair, quien marcha con la carta a la cabaña donde están Sergei y Nicky. Hombrecillo X llega a la siguiente zona del bosque, donde conoce a Giuseppe Armanini, a quien convence de llevar la carta que posee a la cabaña donde se encuentran sus creadores a cambio de piruletas. Seguidamente, Hombrecillo X se encuentra a Kiwi, un caracol al que seduce para llevar otra de las cartas a la cabaña.

El último habitante del bosque con quien Hombrecillo X se encuentra es Ipos Sunbeam, un conejo amante de las armas que con agrado acompaña a Hombrecillo de vuelta a la cabaña con otra carta más. Ambos personajes irrumpen entre disparos en el salón donde se encuentran Nicky y Sergei acompañados de los otros personajes. Estos se sorprenden ante la evolución de Hombrecillo X, un ser que en un principio no debería ni poder hablar y ha acabado trayendo consigo a los personajes más peculiares que uno podría imaginar.

QUESTION

LITERATURE

ORA OORA El bosque nunca duerme

Escrito Por:

Ramón Carbonell Simó y Nayra Pastor Fernández

ESC. 1. INT. CABAÑA, SALÓN, NOCHE, LUZ DE VELAS

SERGEI y NICKY juegan en su cabaña a las cartas uno frente al otro. Sergei flota encima de su sillón y Nicky está sentado en otro sillón.

SERGEI  
;;BOOM!! Otra vez has perdido,  
pringao'

Se cuele una ráfaga de viento por la ventana situada al fondo y las cartas se vuelan y desaparecen por la ventana. El sombrero de Sergei se levanta y él lo coge al vuelo.

¡FIUUUUUUUUU!

NICKY  
Ahora quién es el pringado. ;;;Te  
has quedado sin cartas!!! JAJAJAJA

NICKY deja de reír cuando se da cuenta de que sin cartas no pueden jugar.

NICKY  
¿Y ahora qué?

NICKY y SERGEI se miran fijamente y sonríen.

ESC. 2. INT. CABAÑA, COCINA, NOCHE, LUZ DE VELAS

SERGEI y NICKY están en la cocina mientras observan a SARTÉN MÁGICA, la cual es sujeta por NICKY.

SERGEI  
Sartencita sartencita... ¿¿Quién es  
la sartén que más caliente de todo  
el bosque??

SARTÉN MÁGICA  
(Coqueta)  
No sé, dímelo tú...

SERGEI Y NICKY  
;;TÚ!!

SARTÉN MÁGICA  
(Coqueta, se ríe)  
AAAayyyy, jiiijijij... ¿Qué puedo  
hacer por vosotros, briboncillos?

(CONTINUED)

NICKY

Pues verás... hemos perdido las cartas mágicas que nos regalaste...

SARTÉN MÁGICA

(Suspira)

En fin, nada nuevo... Tengo la solución. Necesitaréis serrín de madera de ébano, pétalos de rosa mustia, perfume de jazmín y un diente de rata.

ESC. 3. INT. CABAÑA, DESVÁN, NOCHE, LUZ DEL CALDERO

NICKY y SERGEI echan ingredientes a un caldero. De este sale una luz muy intensa.

Del caldero sale humo y una explosión muy fuerte; tras el humo se vislumbra la figura de HOMBRECILLO X.

¡PUM!

HOMBRECILLO X observa al infinito sin decir nada.

SERGEI

¿Tú crees que esto va a funcionar?

NICKY

Mamá sartén dijo que buscaría las cartas, nos las traería y después se autodestruiría. No debería pasar nada raro.

HOMBRECILLO X cierra un ojo y luego otro.

NICKY

Lo único que tenemos que hacer es escribir en un papel lo que queremos que haga, que se lo coma y ya debería ponerse en marcha.

ESC. 4. INT. CABAÑA, SALÓN, NOCHE, LUZ DE VELA

SERGEI, NICKY Y HOMBRECILLO X están sentados en la mesa del salón. Vemos a HOMBRECILLO X situado en el centro. SERGEI flota por encima del sofá y bebe té, NICKY está sentado en el sofá y come una hamburguesa y HOMBRECILLO X está sentado en la mesa situada entre los dos y se traga el papel.

Vemos el texto SERGEI: Cierra la puerta al salir.

ESC. 5. EXT. BOSQUE, DÍA, LUZ NATURAL

HOMBRECILLO X y SIR ALISTAIR conversan en el bosque.

SIR ALISTAIR

(Chillando)

¡AAAHHHH!

HOMBRECILLO X permanece callado.

SIR ALISTAIR

(Chillando)

¡AAAHHHH!

HOMBRECILLO X

Cartas

SIR ALISTAIR

(Chillando)

¡AAAHHHH!

HOMBRECILLO X

Tú llevar cartas... ¿Sííí?

SIR ALISTAIR

(Chillando)

¡¡¿¿AAAHHHH??!!

HOMBRECILLO X

¿Cabaña marrón?

HOMBRECILLO X saca y enseña un dibujo mal hecho de la cabaña.

SIR ALISTAIR

Ah

ESC. 6. EXT. BOSQUE, DÍA, LUZ NATURAL

HOMBRECILLO X y ARMANINI conversan en el bosque.

HOMBRECILLO X

¿Tú visto carta?

ARMANINI

(Mirada sospechosa)

Puede ser... puede que tenga algo entre mi mercancía...

ARMANINI se abre la chaqueta y muestra una gran cantidad de piruletas y una carta.

(CONTINUED)

ARMANINI  
¿Buscas esto?

HOMBRECILLO X  
Zí. Tú llevar a cabaña.

HOMBRECILLO X saca y enseña un dibujo mal hecho de la cabaña.

ARMANINI  
(Frucciendo el ceño)  
Nonononononono. Necesitaré algo a cambio... ¿Crees... que en ese habitáculo... se suministran... puriletas de... caramelo puro?

HOMBRECILLO X  
Zí. Tú llevar a cabaña. Muchas piruletas.

ARMANINI  
Más te vale que las puriletas de allí sean buenas. No consumo nada con una pureza inferior al 99,999987%. Como me estés mintiendo, el peso de la familia Armini caerá sobre ti...

HOMBRECILLO X  
Zí.

ESC. 7. EXT. BOSQUE, DÍA, LUZ NATURAL

HOMBRECILLO X y KIWI conversan en el bosque.

HOMBRECILLO X  
Hola. Yo llamar Hombrecillo X. ¿Tú haber visto carta?

KIWI  
(Coqueto)  
Hola guapetón. Me suelen llamar Kiwi, pero tú puedes llamarme cuando quieras.

KIWI le lanza un beso a HOMBRECILLO X.

MUAC.

KIWI le entrega a HOMBRECILLO X la carta con su número de teléfono apuntado.

(CONTINUED)

HOMBRECILLO X  
¿Tú llevarla a cabaña?

HOMBRECILLO X saca y enseña un dibujo mal hecho de la cabaña.

KIWI  
(Coqueto)  
¿Me invitas ya a tu casa? Qué lanzado eres.  
(Se ríe)

ESC. 8. EXT. BOSQUE, DÍA, LUZ NATURAL

HOMBRECILLO X e IPOS SUNBEAM conversan en el bosque.

HOMBRECILLO X  
Hola. Soy el Hombrecillo X. ¿Tú tienes carta de mis amigos?

IPOS SUNBEAM  
[U+C548] [U+B155] [U+D558] [U+C138] [U+C694]  
[U+C88B] [U+C740] [U+D558] [U+B8E8].  
[U+BOB4] [U+AC00]  
[U+AC00] [U+C9C0] [U+ACE0]  
[U+C788] [U+B2E4] [U+BA74].  
[U+ADF8] [U+B140] [U+B97C]  
[U+C6D0] [U+D558] [U+B2C8]?

HOMBRECILLO X  
(Confuso)  
¿Cómo?

IPOS SUNBEAM saca una bola de chicle, la coge y la mastica.

IPOS SUNBEAM  
Hola, buenos días. Sí la tengo. ¿La quieres?

HOMBRECILLO X  
Zí, porfa. Ven conmigo.

IPOS SUNBEAM  
[U+BCF4] [U+C99D] [U+C778].

ESC. 9. INT. CABAÑA, NOCHE, LUZ DE VELAS

SERGEI y NICKY están en su cabaña junto a SIR ALISTAIR, ARMANINI y KIWI.

(CONTINUED)

NICKY  
(Enfadado)  
¿Qué leches hace el Hombrecillo X  
enviando aquí a todos estos tíos  
raros?

SERGEI  
Se supone que su misión era recoger  
las cartas y volver.

SIR ALISTAIR  
(Chillando)  
¡AAAAAAHHHH!

SERGEI y NICKY se miran mutuamente angustiados.

ARMANINI  
Mmmmmm, estas piruletas sí que son  
100% puras...

SERGEI  
(Chillando)  
¡DEJA MIS PIRULETAS SUCIA RANA!

KIWI  
¿Queda mucho para que llegue el  
guapetón?

NICKY  
(Confundido)  
¿Quién?

Se escuchan disparos fuera de la cabaña y mucho alboroto.

¡RATATATATA!

ARMANINI  
(Chillando asustado)  
¡Salvese quien pueda!

SIR ALISTAIR  
a

Cesa el ruido y se oyen tres golpes tímidos en la puerta de  
la cabaña.

TOC. TOC. TOC.

HOMBRECILLO X  
Buenasssss...

(CONTINUED)

SERGEI Y NICKY  
(Asustados)  
¿El bicho acaba de hablar?

KIWI  
(Enfadado)  
¡¿Bicho?! Como le vuelvas a llamar  
así a mi nov... digo... al  
Hombrecillo X, ¡TE MA-TO!

SERGEI y NICKY palidecen.

ESC. 10. INT. CABAÑA, NOCHE, LUZ NATURAL

IPOS SUNBEAM se asoma por la ventana, SIR ALISTAIR grita  
tras el sofá, ARMANINI permanece de pie masticando una  
piruleta; Kiwi acosa a HOMBRECILLO X mientras este toma un  
batido. SERGEI y NICKY observan.

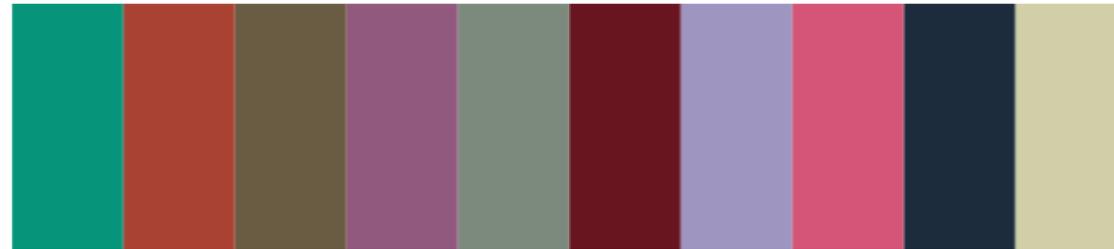
SERGEI  
(Apenado)  
Sólo ha traído cuatro cartas...

NICKY  
(Apenado y molesto)  
Creo que no quiero que traiga  
ninguna más.

1000000000

**Moodboard de Armanini:**

Se han escogido personajes basados en ranas y villanos que terminan siendo buenos o que no son capaces de ser malvados.

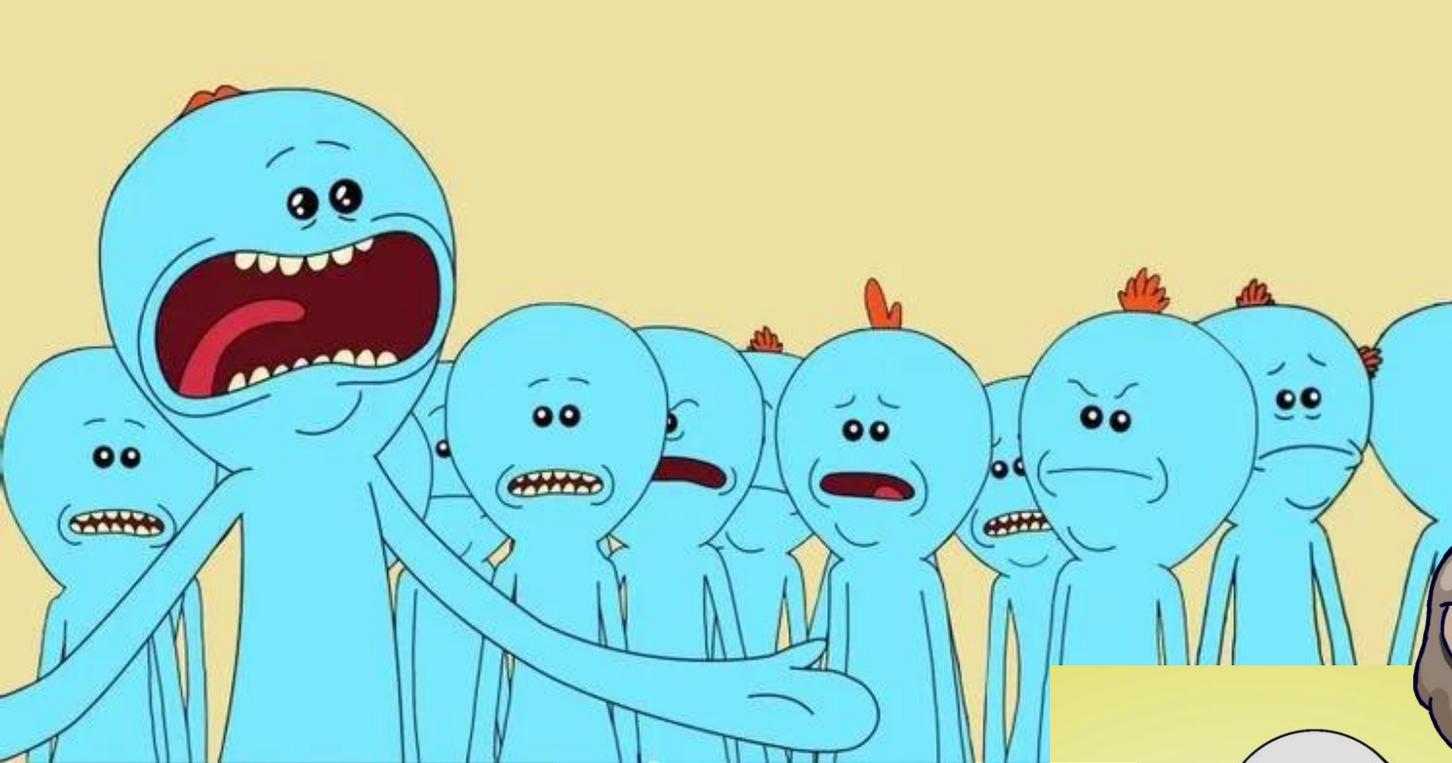




### **Moodboard de Hombrecillo X:**

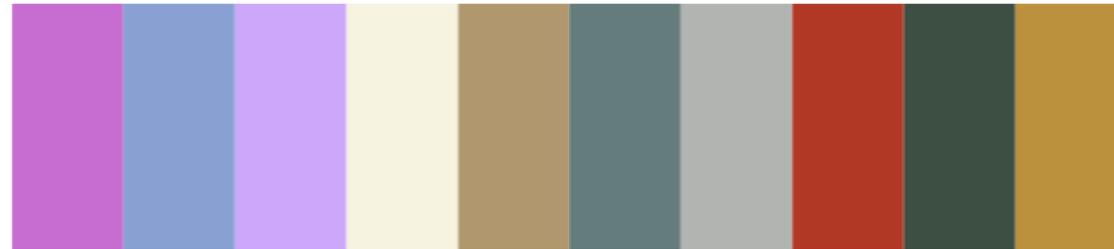
Parte de personajes de animación que han sido creados a su vez por personajes mezclando extrañas sustancias. También se han buscado referencias alienígenas.

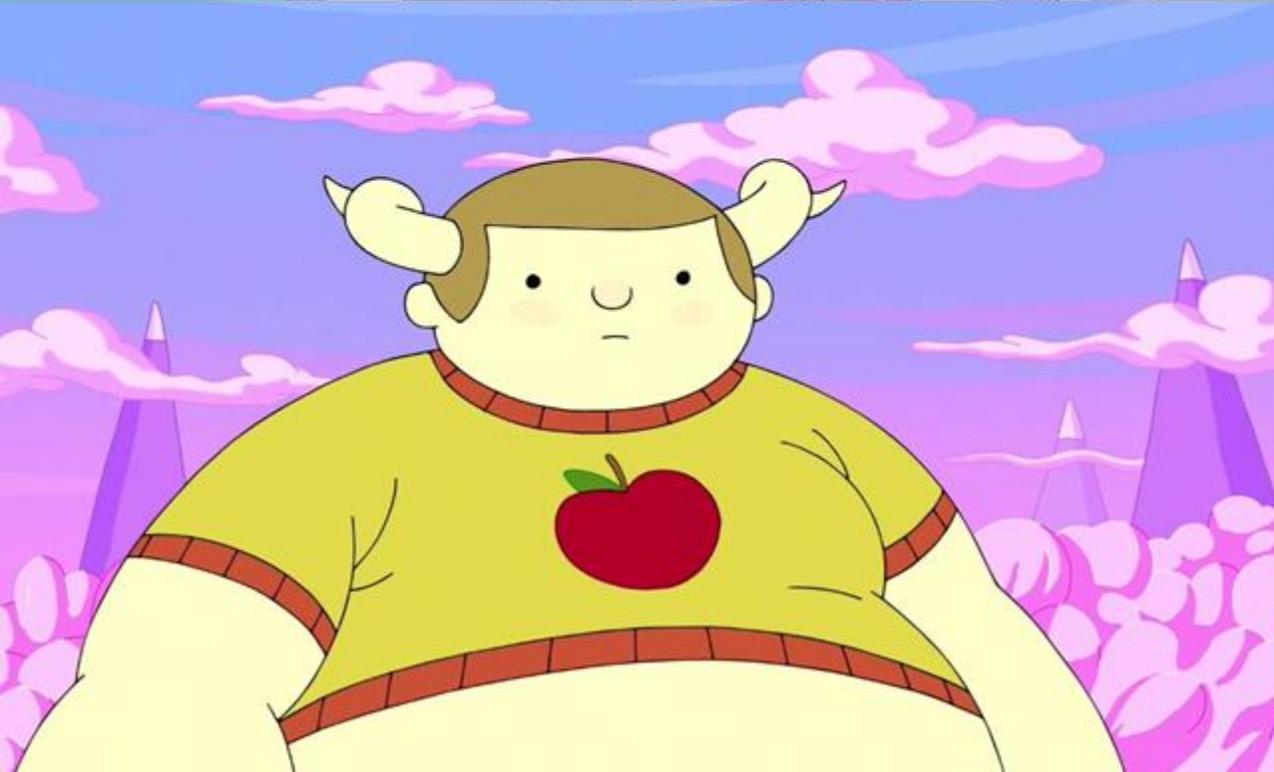




**Moodboard de Ipos Sunbeam:**

Se han buscado personajes con caras muy simples, donde los ojos son sustituidos por dos puntos y la boca por una línea; de carácter tímido y poco habladores. También se han utilizado animales como osos y conejos.





**Moodboard de Nicky:**

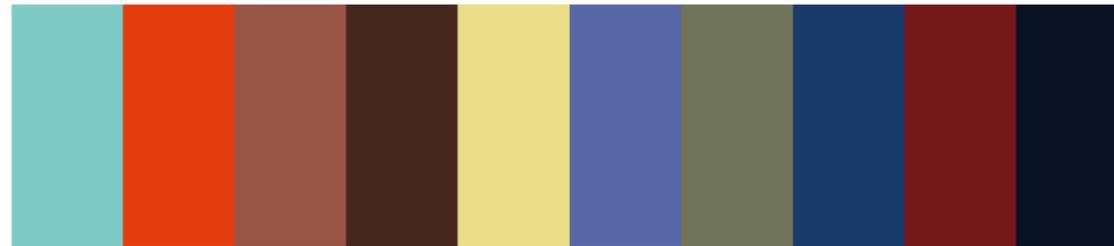
Conformado por imágenes extraídas de series de animación como *Historias Corrientes*, *Midnight Gospel*, *Campamento Lazlo* y *Hora de Aventuras*. Se han buscado personajes antropomorfos con rasgos animales.

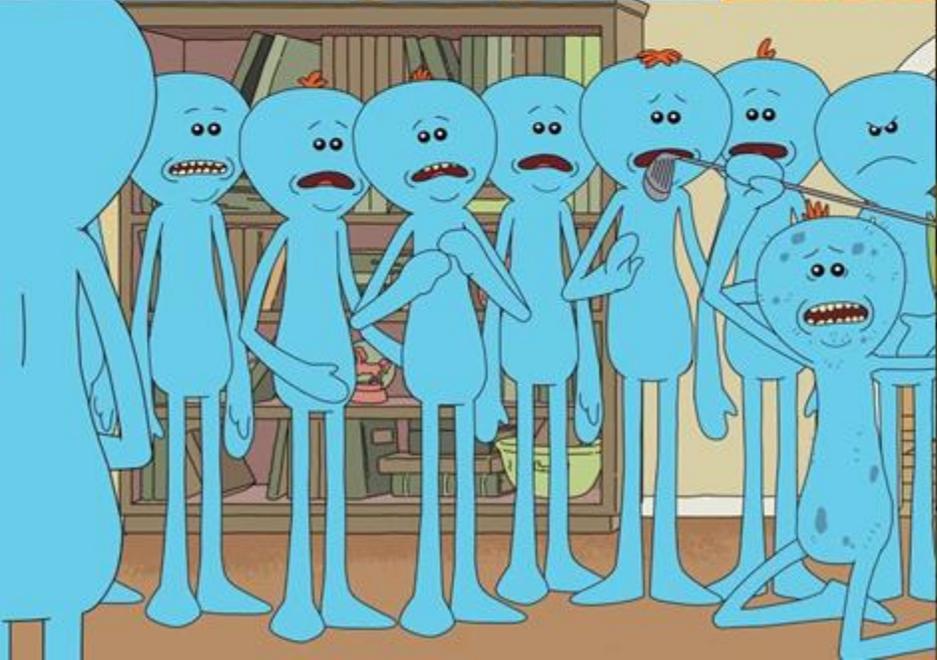




**Moodboard de Sergei:**

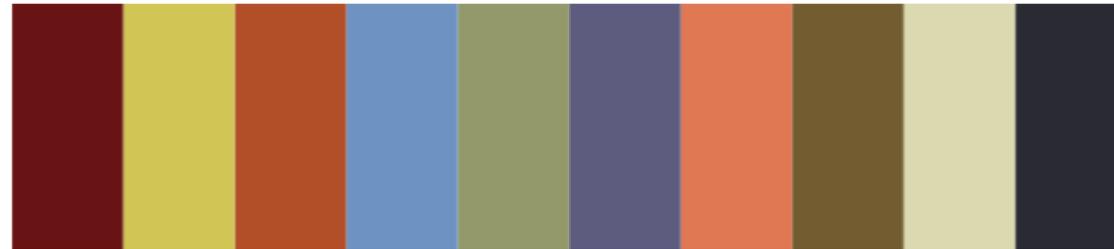
Creado a partir de personajes basados en vampiros y murciélagos. También se han buscado referencias relacionadas con el infierno y personajes poderosos de carácter fuerte y reservado.





### **Moodboard de Sir Alistair:**

Se han buscado personajes que destaquen por sus cejas, bigotes y mal genio. La gran mayoría de estos de baja estatura, cualidad que hemos aplicado a nuestro diseño.

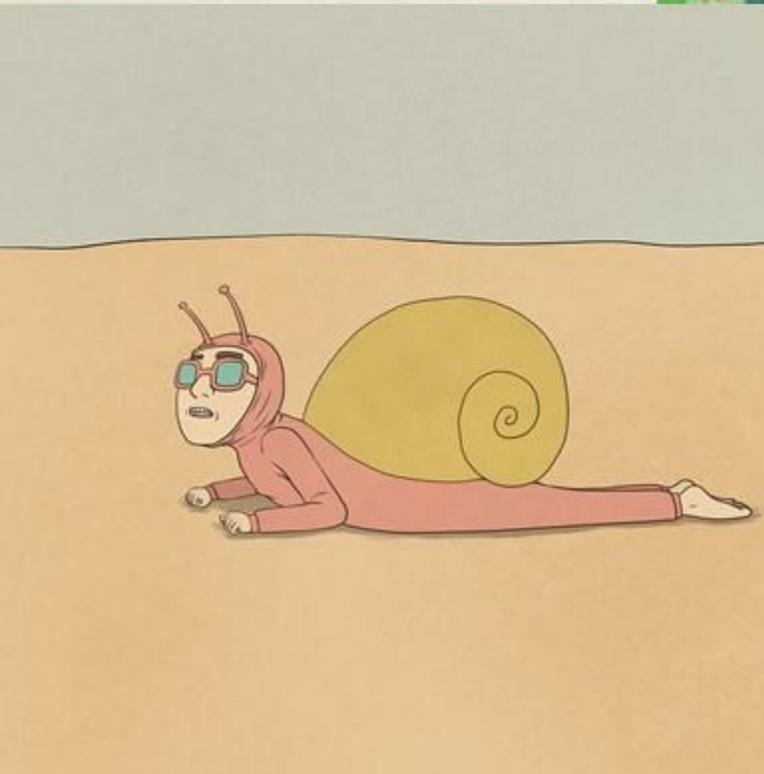




**Moodboard de Kiwi:**

Se han buscado personajes con apariencia de caracol. Concretamente, caracoles con ojos y bocas, que puedan hablar; y se han evitado las formas antropomorfas.





BOCETOS Y

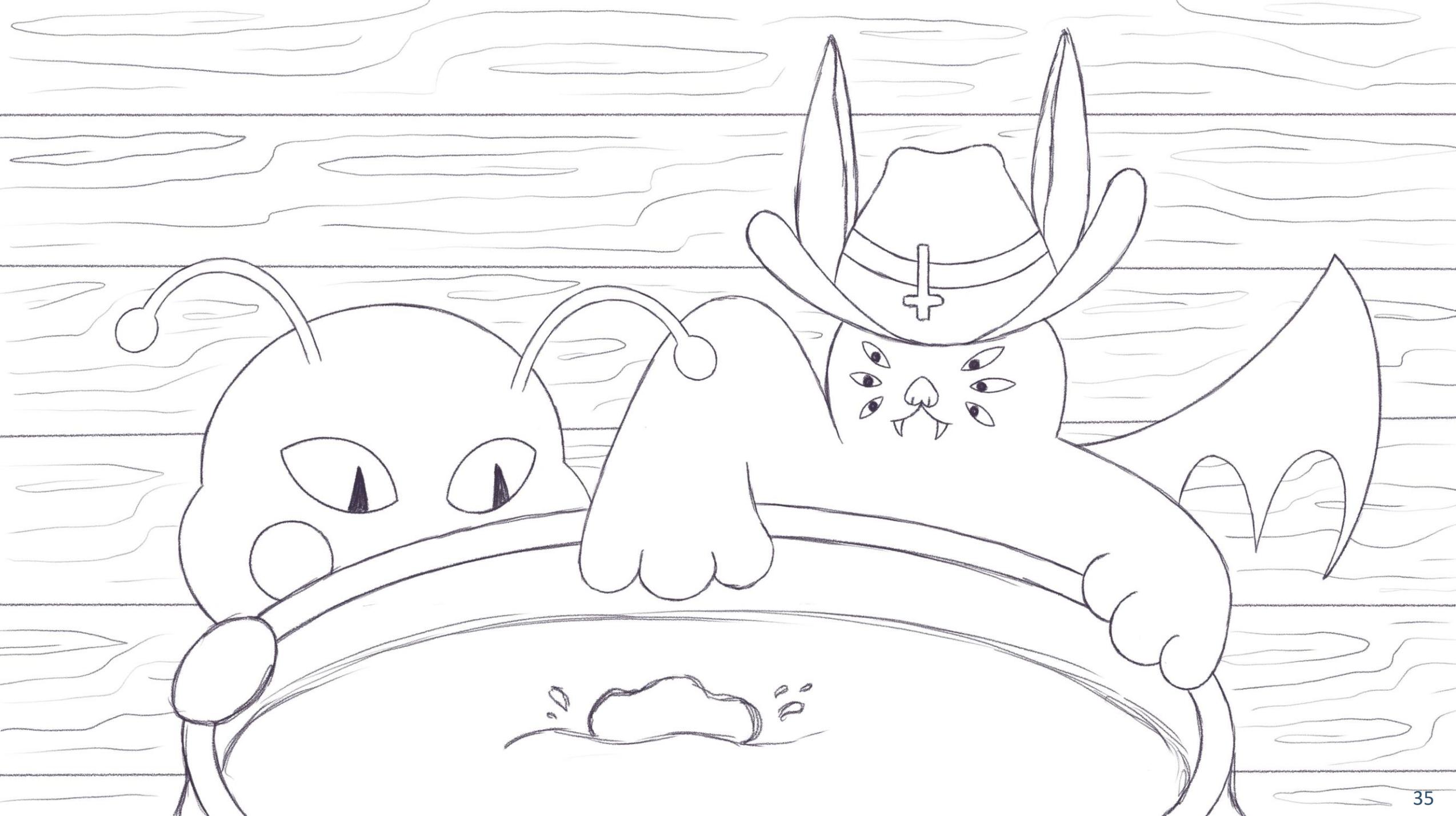
CONCEPTO ART

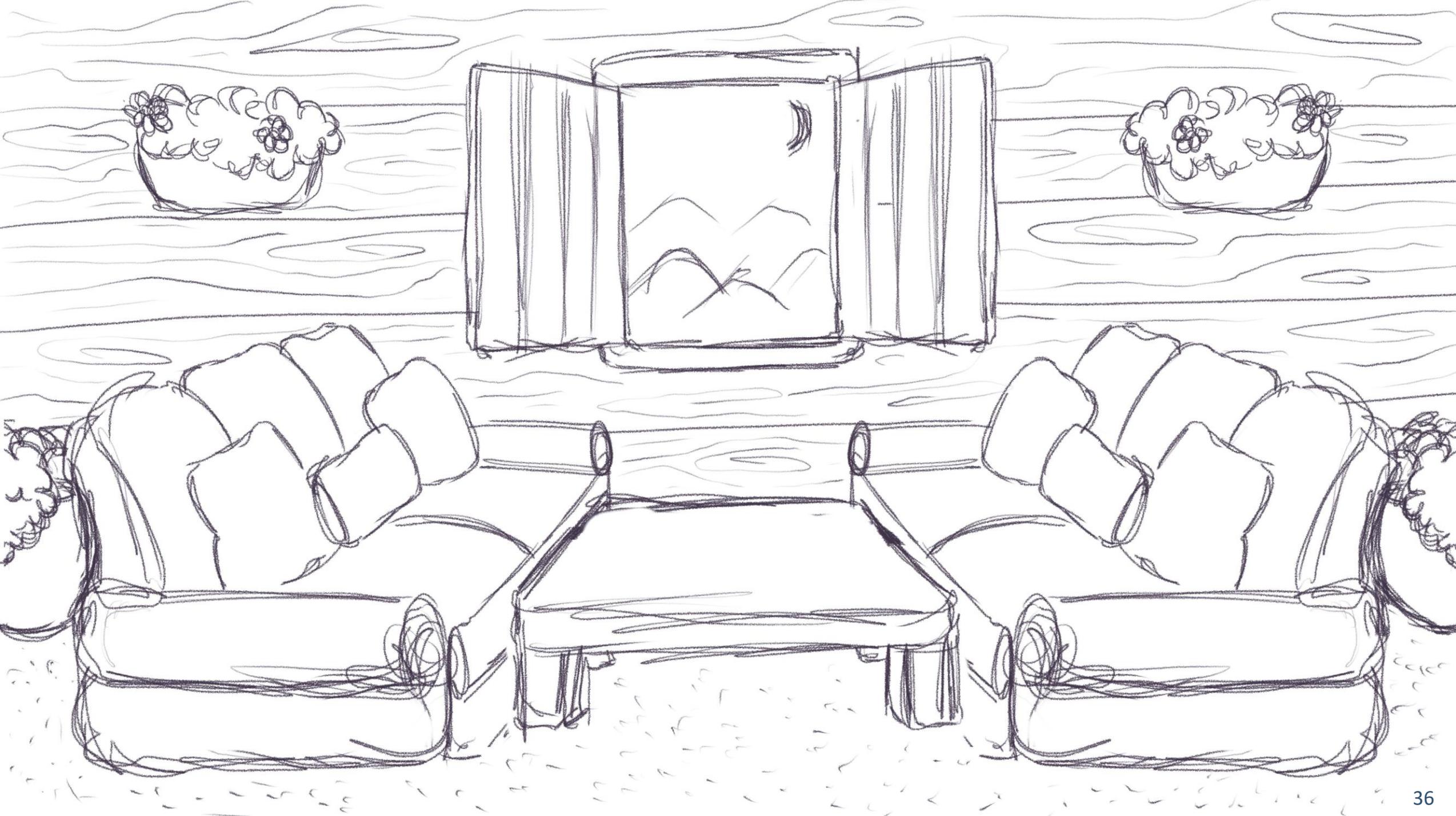


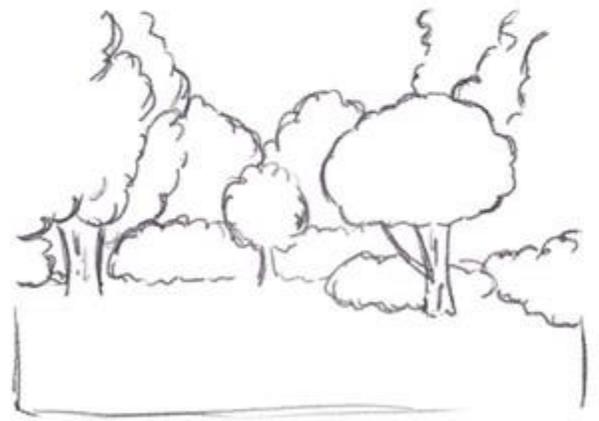
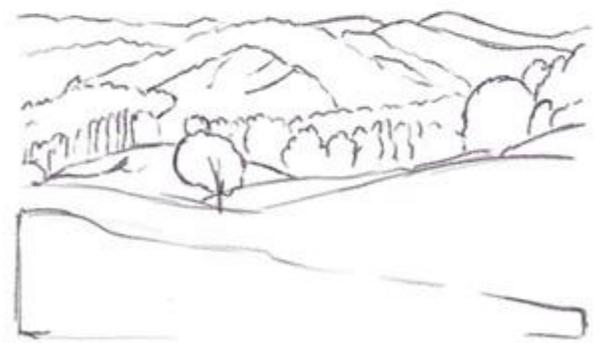
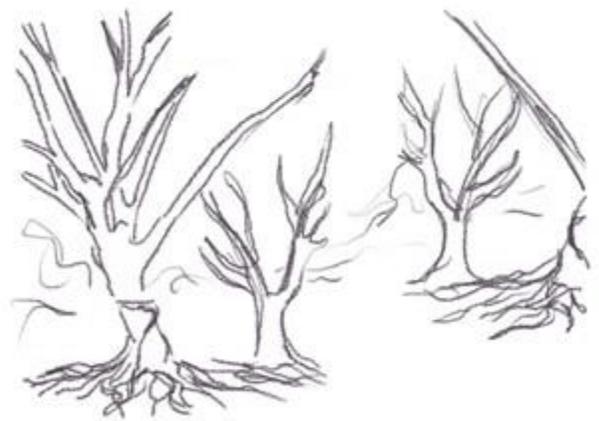
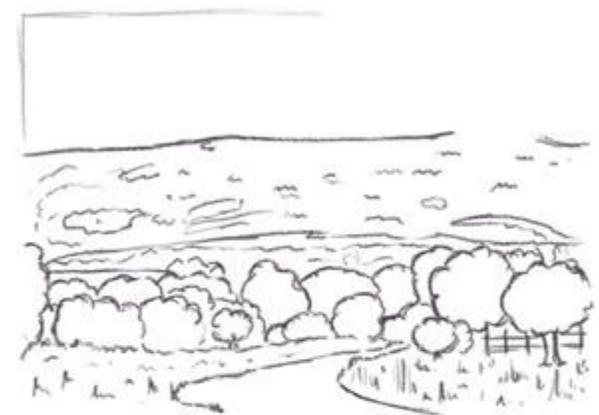
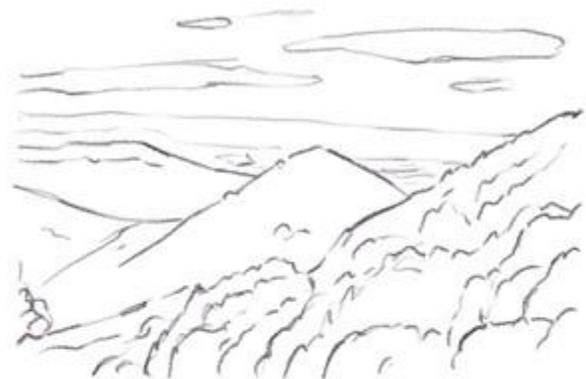






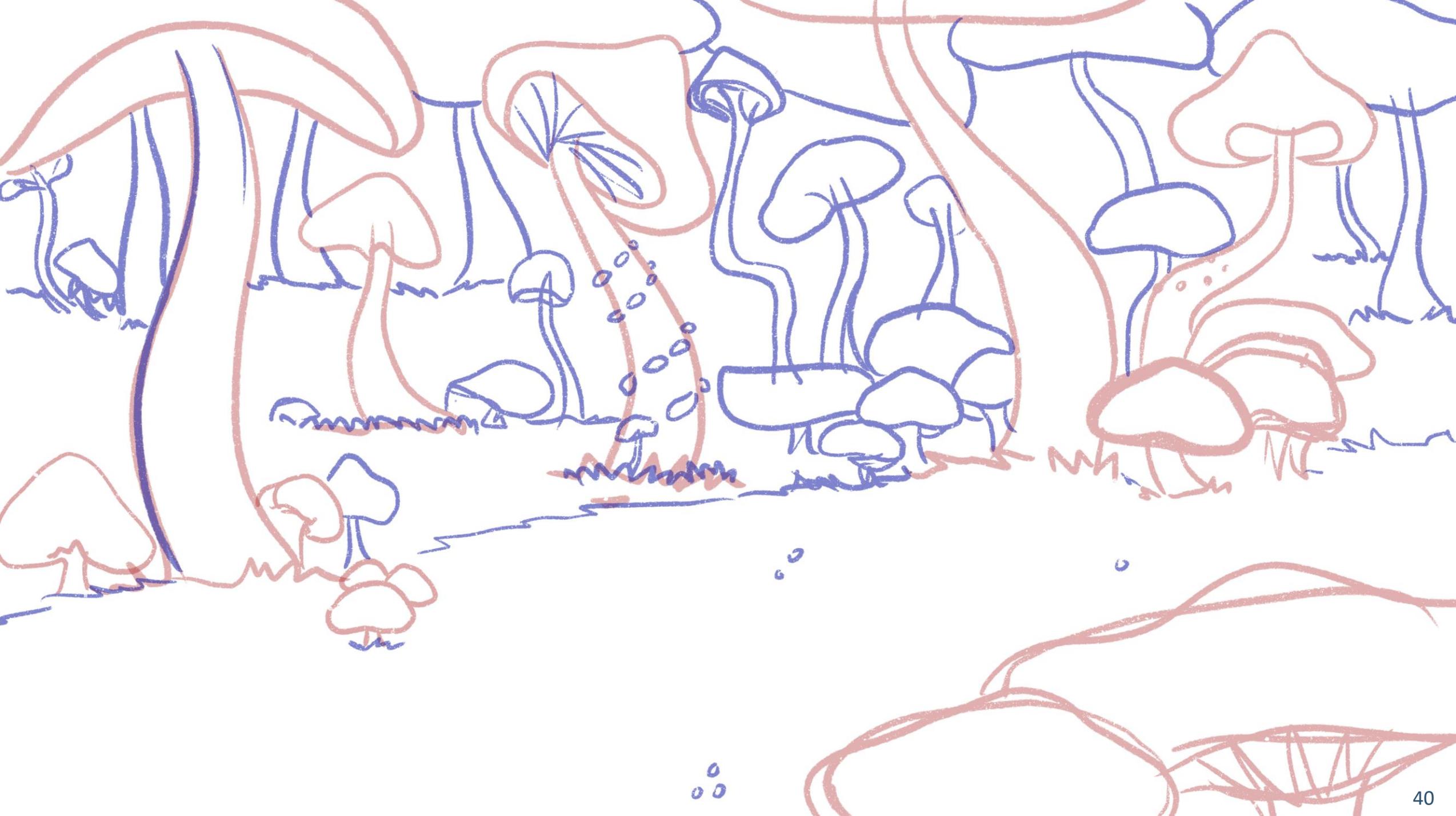


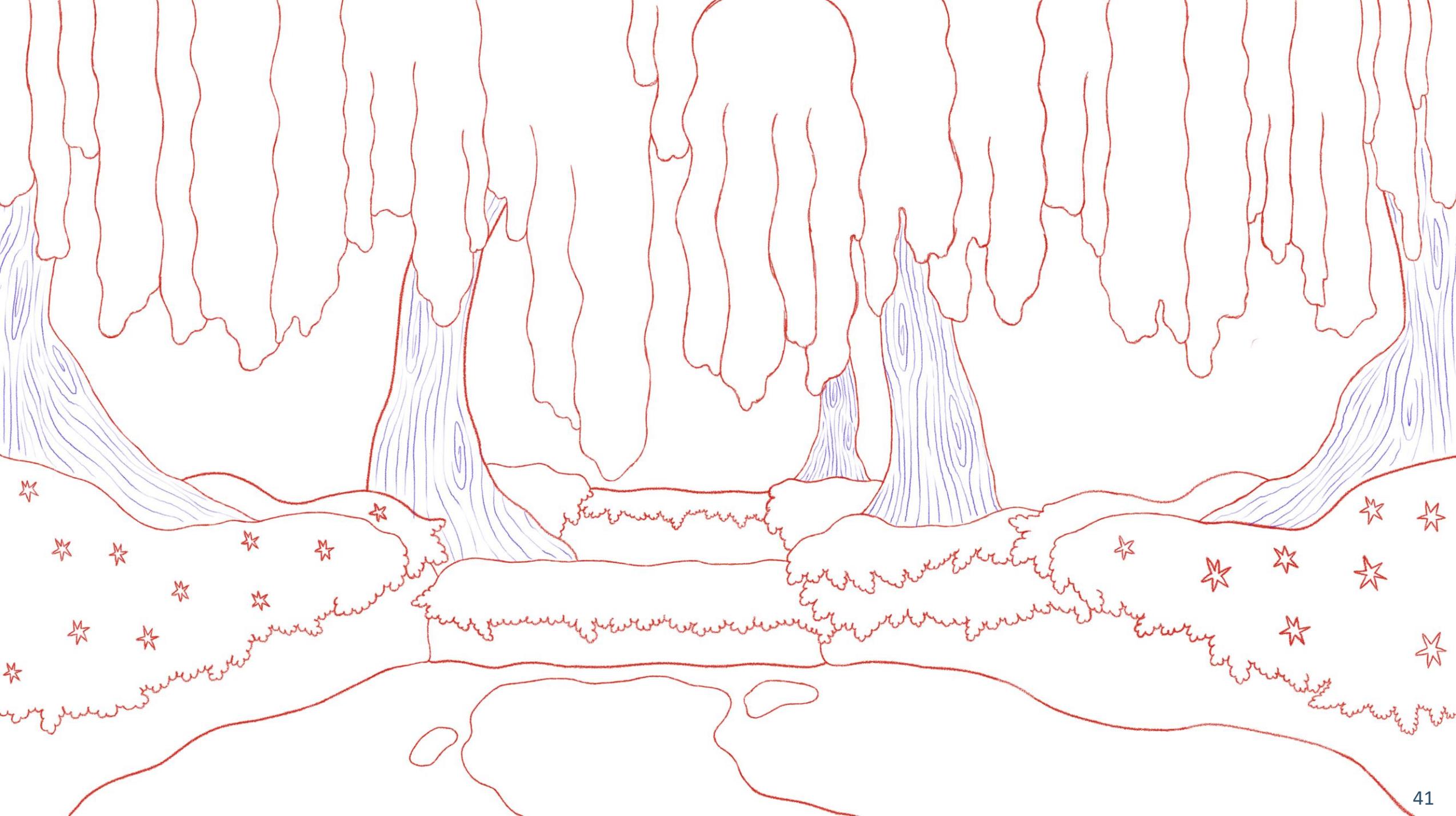


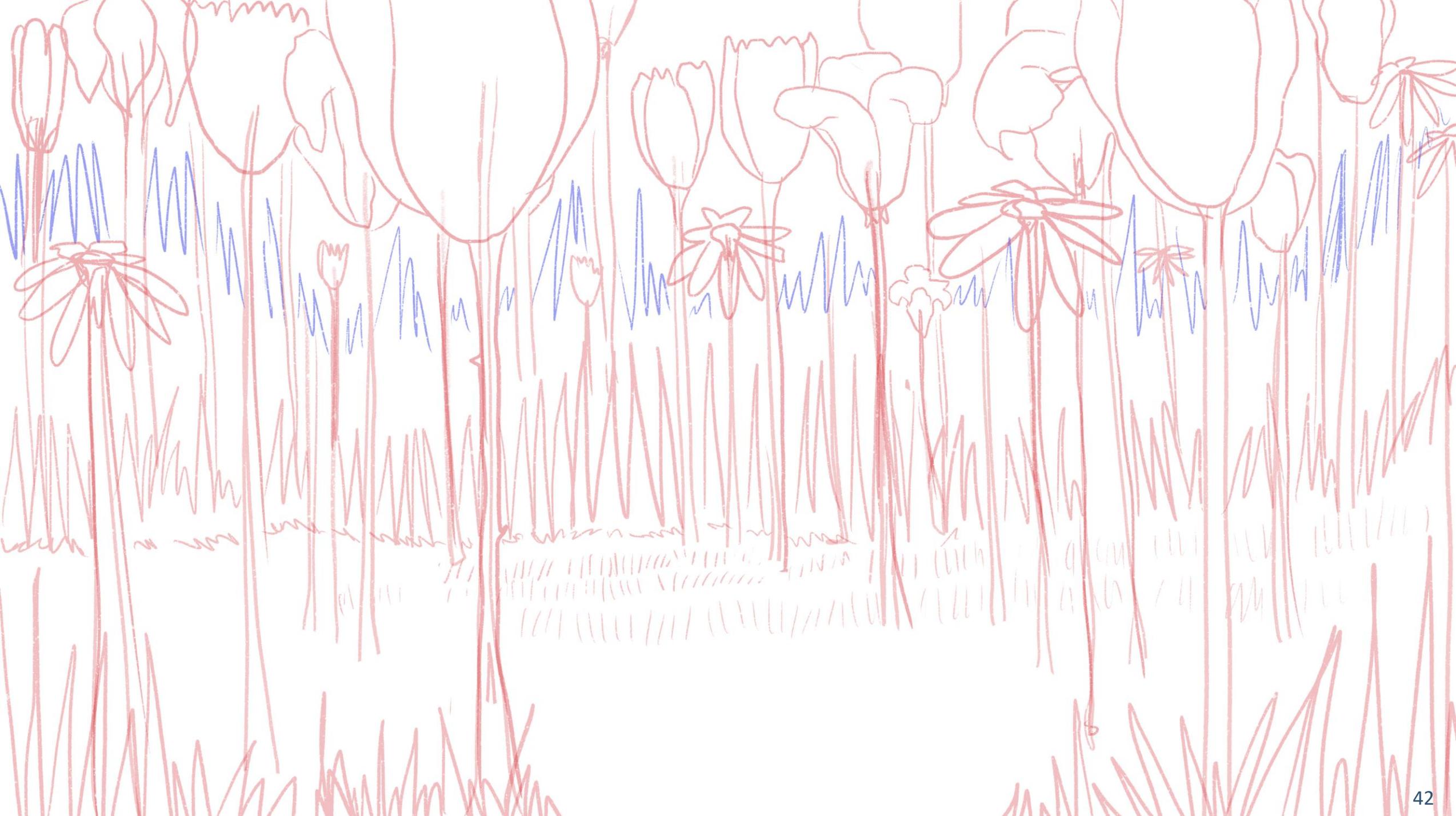








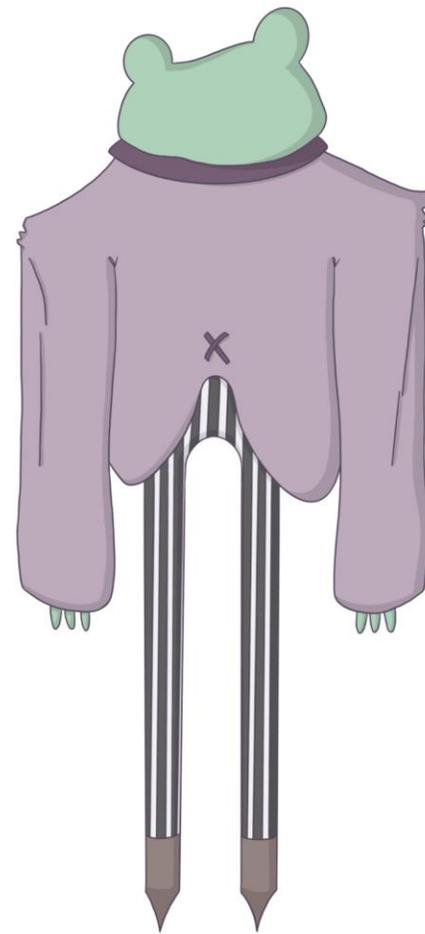
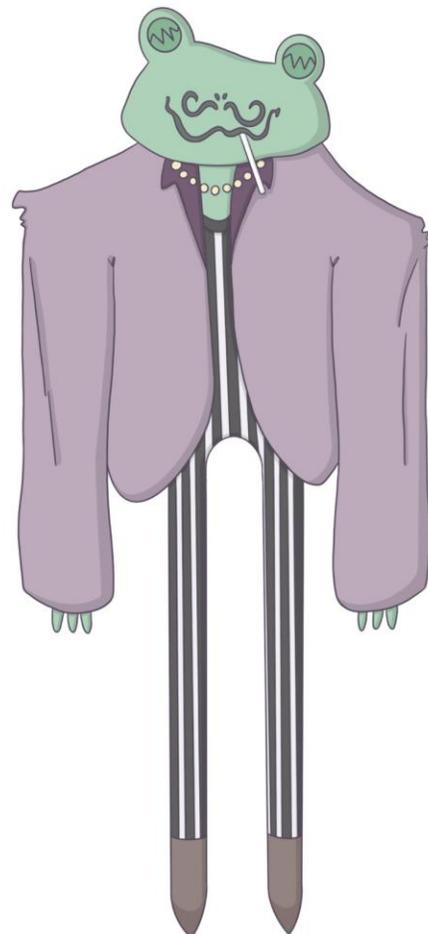
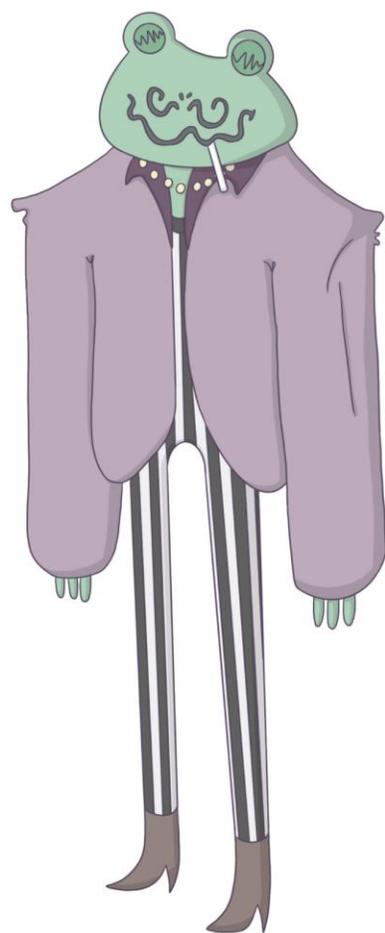








1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.



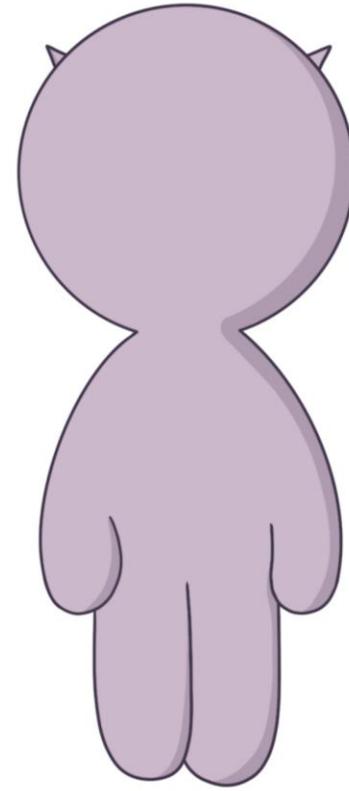
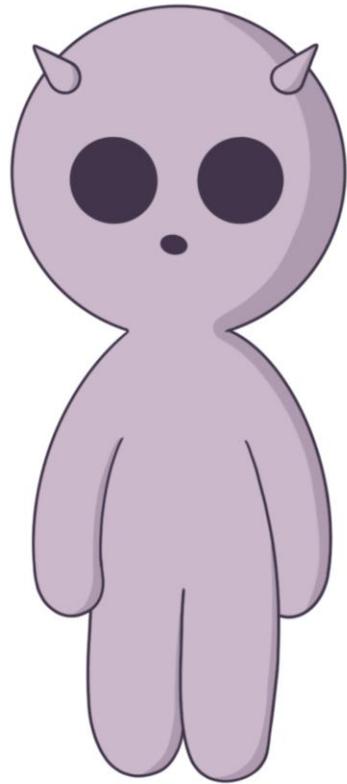
EL BOSQUE NUNCA DUERME



NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ

TURNAROUND

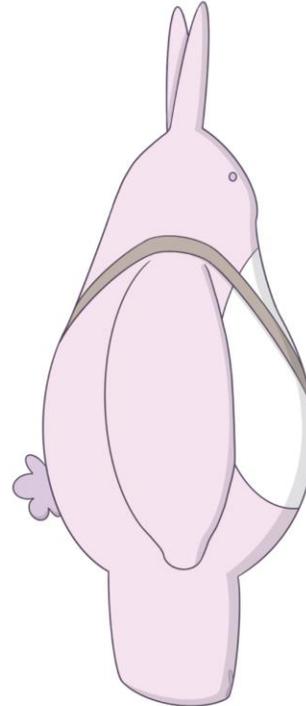
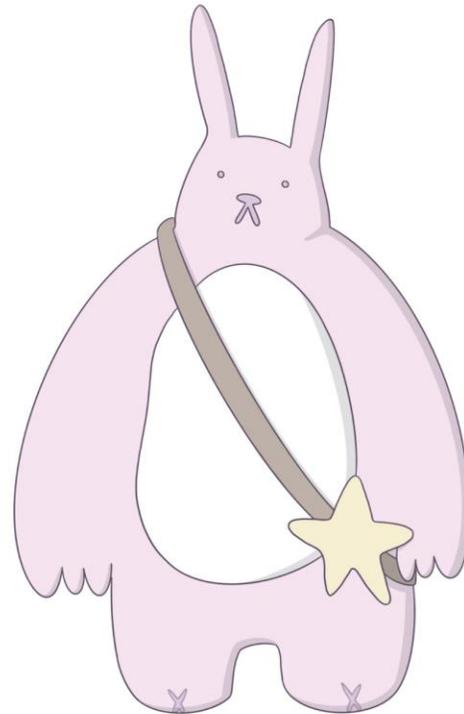
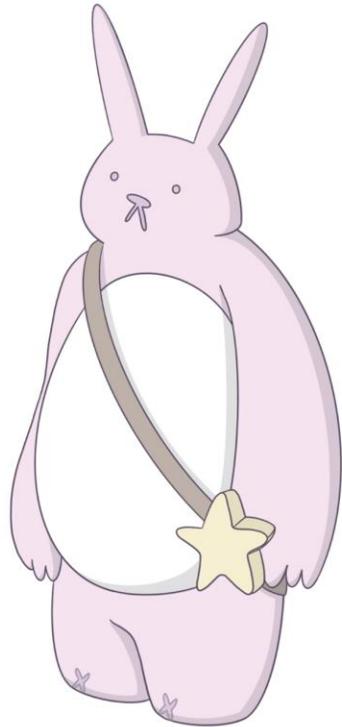
HOMBRECILLO X



EL BOSQUE NUNCA DUERME



RAMÓN JOSÉ CARBONELL



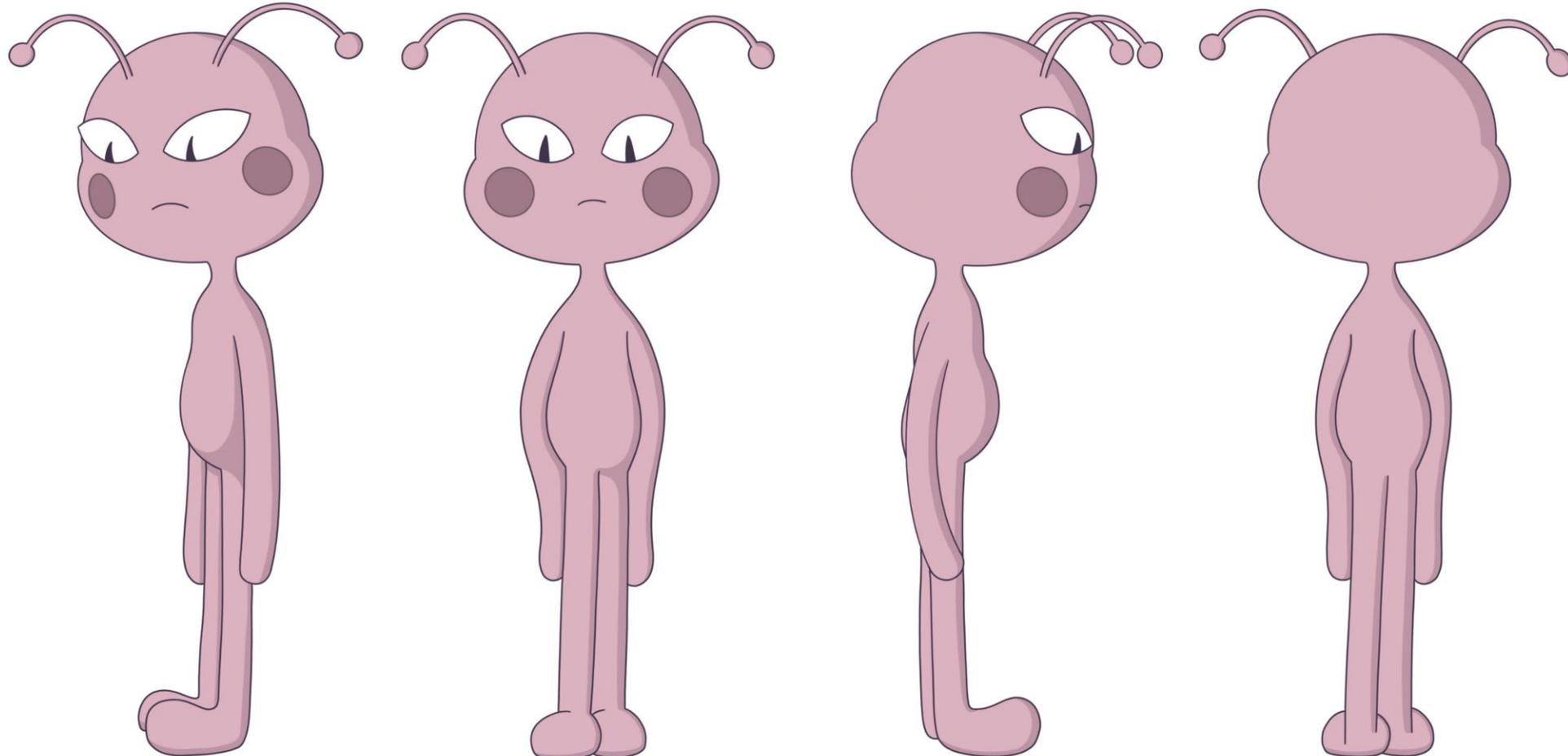
EL BOSQUE NUNCA DUERME



NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ

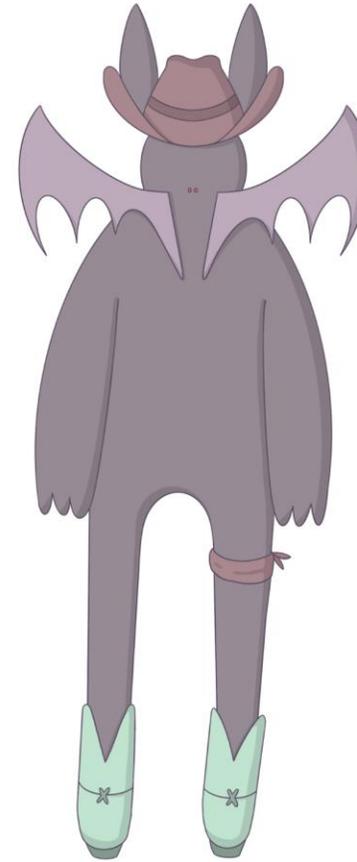
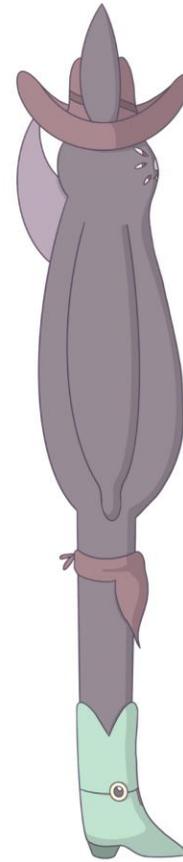
TURNAROUND

NICKY



ORA ORA  
EL BOSQUE NUNCA DUERME

RAMÓN JOSÉ CARBONELL



EL BOSQUE NUNCA DUERME



NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ



EL BOSQUE NUNCA DUERME



RAMÓN JOSÉ CARBONELL

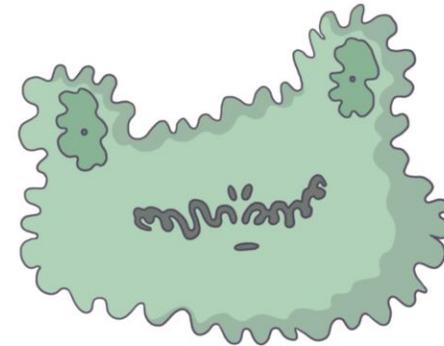
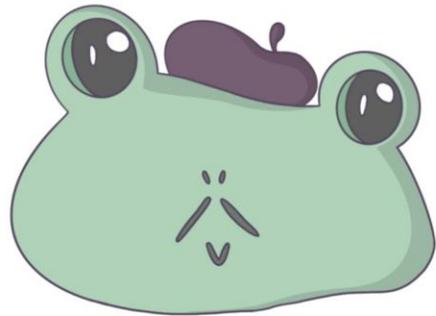
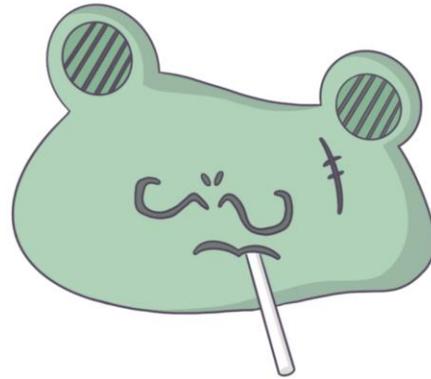
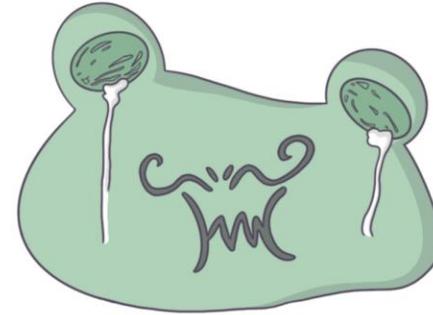
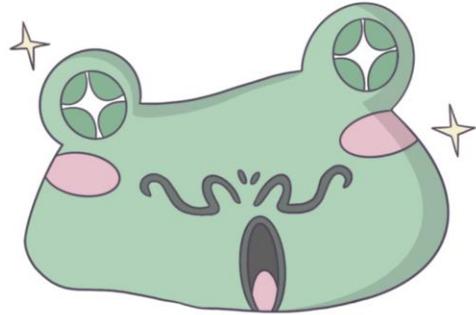


ORA ORA  
EL BOSQUE NUNCA DUERME

●●●●●●●●  
RAMÓN JOSÉ CARBONELL

HOVA DE

EXPERIENCES

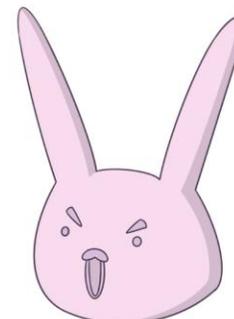
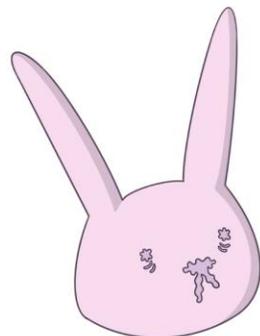
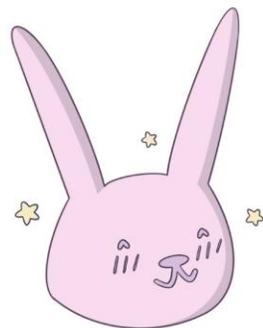


EL BOSQUE NUNCA DUERME



NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ

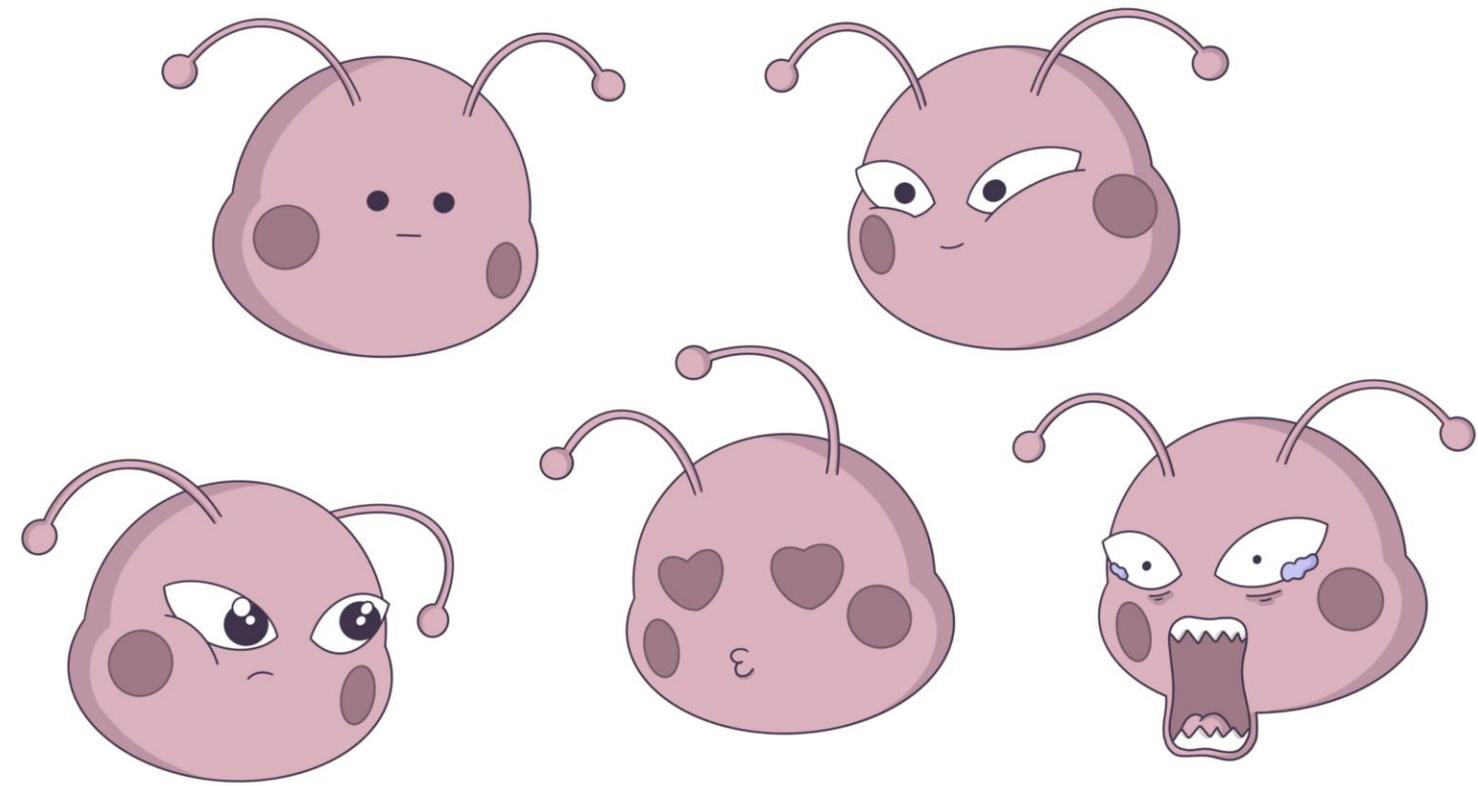


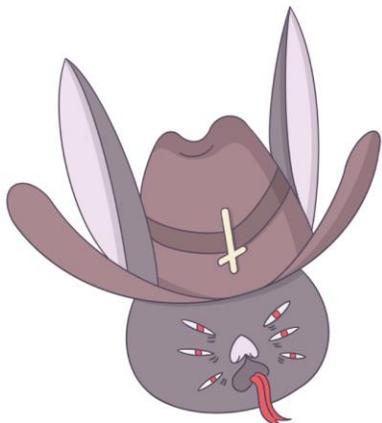
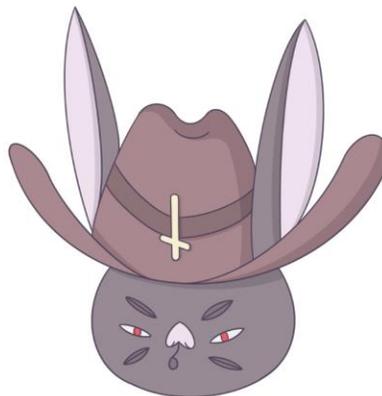


EL BOSQUE NUNCA DUERME



NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ





EL BOSQUE NUNCA DUERME



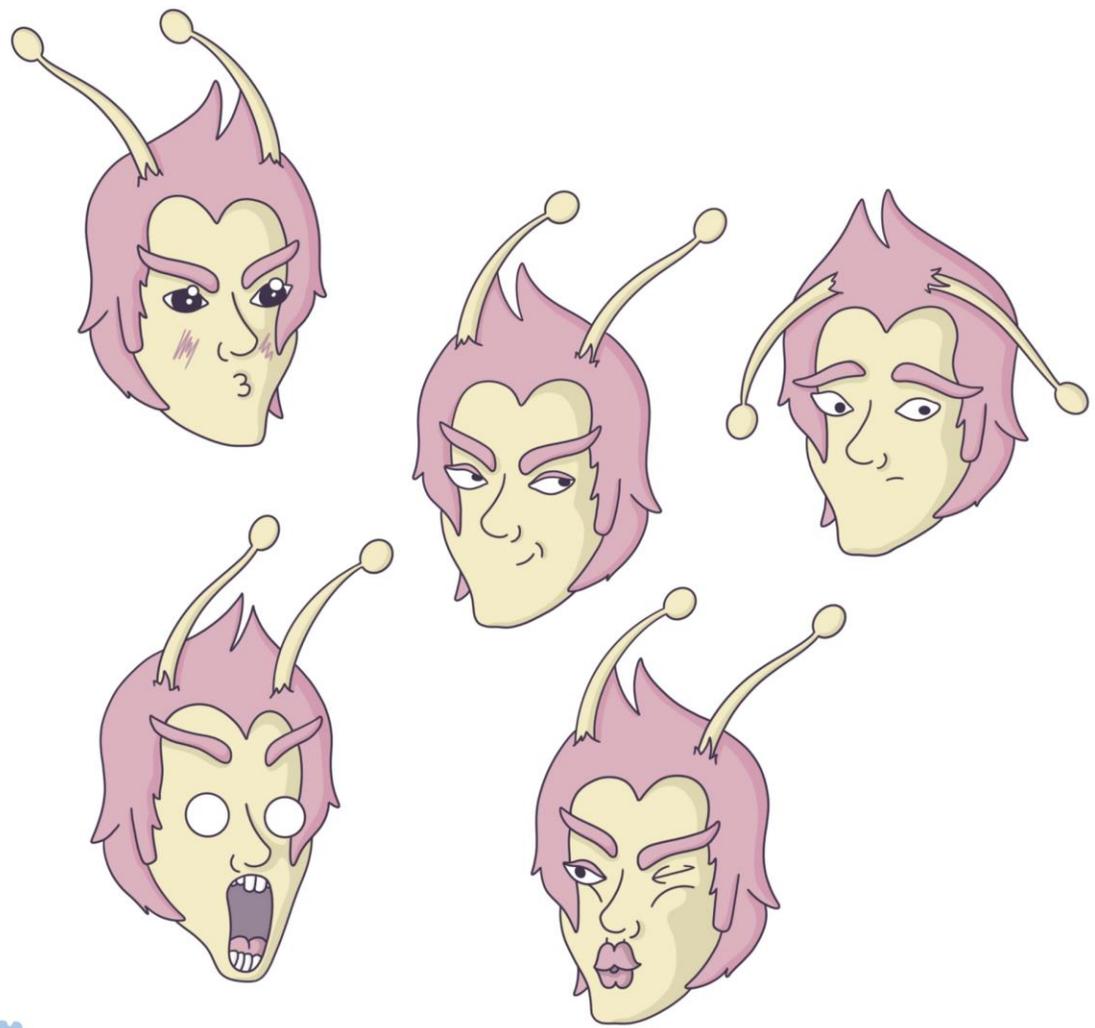
NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ



EL BOSQUE NUNCA DUERME



RAMÓN JOSÉ CARBONELL



**ORA ORA**  
EL BOSQUE NUNCA DUERME

  
RAMÓN JOSÉ CARBONELL

LINE UP

# LINE UP



**ORA ORA**  
EL BOSQUE NUNCA DUERME

RAMÓN JOSÉ CARBONELL Y NAYRA PASTOR FERNÁNDEZ

CUON TÊCHNÔ

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
1	1	General	Sergei y Nicky sostienen cartas mientras conversan	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Sergei: ¡¡Boom!! ¡Otra vez has perdido, pringao!	Pieza 1: Canción cabaña	X
1	1	General	Una ráfaga de viento se lleva las cartas por la ventana.	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	¡FIUUU!	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
1	2	General	El sombrero de Segei sale volando pero lo coge al vuelo	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Dorsal	X	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
1	3	General	Nicky y se ríe de Sergei mientras le señala	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Nicky: Ahora quién es el pringao. ¡¡ Te has quedado sin cartas!! JAJAJAJA	Pieza 1: Canción cabaña	X
1	3	General	Nicky y Sergei se miran fijamente	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	...	Pieza 1: Canción cabaña	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
1	3	General	Nicky y Sergei se miran mientras conversan	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Nicky: ¿Y ahora qué?	Pieza 1: Canción cabaña	X
1	3	General	Nicky y Sergei se miran mientras conversan	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	...	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
2	1	Medio	Nicky y Sergei miran a la sartén mágica sostenida por Nicky	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Sergei: Sartencita sartencita... ¿Quién es la sartén que más caliente de todo el bosque?	Pieza 1: Canción cabaña	X
2	1	Medio	Nicky y Sergei miran a la sartén mágica sostenida por Nicky	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Sartén: No se, dímelo tú...	Pieza 1: Canción cabaña	X
2	1	Medio	Nicky y Sergei miran a la sartén mágica sostenida por Nicky	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Sergei y Nicky: ¡¡TÚ!!	Pieza 1: Canción cabaña	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
2	1	Medio	Nicky y Sergei miran a la sartén mágica sostenida por Nicky	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Sartén: AAAYYY, JIJJI... ¿Qué puedo hacer por vosotros, briboncillos?	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
2	2	Medio	Nicky y Sergei miran a la sartén mágica sostenida por Nicky	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	Nicky: Pues verás... hemos perdido las cartas mágicas que nos regalaste	Pieza 1: Canción cabaña	X
2	2	Medio	Nicky y Sergei miran a la sartén mágica sostenida por Nicky	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	Sartén: En fin, nada nuevo... tengo la solución...	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
3	1	Medio	Sergei y Nicky echan ingredientes a un caldero.	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	X	Pieza 1: Canción cabaña	X
3	1	Medio	Explota el caldero	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	¡¡PUM!!	Pieza 1: Canción cabaña	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
3	2	Medio	Una nube de humo cubre la pantalla	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	X	Pieza 1: Canción cabaña	X
3	3	Medio	Hombrecillo X aparece tras la nube de humo	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	...	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
3	4	Medio	Sergei y Nicky observan a Hombrecillo X quien asoma por el caldero	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Sergei: ¿Tu crees que esto va a funcionar?	Pieza 1: Canción cabaña	X
3	4	Medio	Sergei y Nicky observan a Hombrecillo X quien asoma por el caldero	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Nicky: Mamá sartén dijo que buscaría las cartas, nos las traería y ...	Pieza 1: Canción cabaña	X
3	5	Medio	Hombrecillo X parpadea de forma extraña	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Frontal	...	Pieza 1: Canción cabaña	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
3	6	Medio	Sergei y Nicky observan a Hombrecillo X	Interior, cabaña, cocina, noche, luz de velas	Dorsal	Nicky: Lo único que tenemos que hacer es escribir en un papel lo que queremos ...	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
4	1	General	Sergei y Nicky comen en sus sillones y Hombrecillo X se traga un papel	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	X	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
4	2	X	Pantalla negra	Pantalla negra	X	Sergei: Cierra la puerta al salir	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
X	4	X	Nivel 1	Nivel 1	X	X	X	X
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan. Alistair levanta sus brazos gritando	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Sir Alistair: ¡¡AHHH!!!	Pieza 2: Canción S. Alistair	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan.	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	...	Pieza 2: Canción S. Alistair	X
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan. Alistair levanta sus brazos gritando	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Sir Alistair: ¡¡¡AAAHHH! !!	Pieza 2: Canción S. Alistair	X
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Cartas	Pieza 2: Canción S. Alistair	X
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan. Alistair levanta sus brazos gritando	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Sir Alistair: ¡¡¡AAAHHH! !!	Pieza 2: Canción S. Alistair	X
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan.	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Tu llevar cartas... ¿Sii?	Pieza 2: Canción S. Alistair	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan. Alistair levanta sus brazos gritando	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Sir Alistair: ¡¡¡¿¿¿AAAAH HH???!!!	Pieza 2: Canción S. Alistair	X
5	1	Medio	Hombrecillo X señala un dibujo	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Sir Alistair: ¿Cabaña marrón?	Pieza 2: Canción S. Alistair	X
5	1	Medio	Sir Alistair y Hombrecillo X conversan. Alistair levanta sus brazos gritando	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Sir Alistair: AH	Pieza 2: Canción S. Alistair	Corte
X	X	X	Nivel 2	Nivel 2	X	X	X	X
6	1	Medio	Hombrecillo X y Armanini conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: ¿Tu visto carta?	Pieza 3: Canción Armanini	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
6	1	Medio	Armanini abre su chaqueta	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Armanini: Puede ser... puede que tenga algo entre mi mercancía	Pieza 3: Canción Armanini	X
6	1	Medio	Armanini abre su chaqueta	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Armanini: ¿Buscas esto?	Pieza 3: Canción Armanini	X
6	1	Medio	Hombrecillo X muestra un dibujo	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Zi. Tú llevar a cabaña	Pieza 3: Canción Armanini	X
6	1	Medio	Hombrecillo X y Armanini conversan	Nivel 2	Lateral	Armanini: Nonononono. Necesitaré algo a cambio...	Pieza 3: Canción Armanini	X
6	1	Medio	Hombrecillo X y Armanini conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Tú llevar a cabaña. Muchas puriletas	Pieza 3: Canción Armanini	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
6	1	Medio	Hombrecillo X y Armanini conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Armanini: Más te vale que las piruletas de allí...	Pieza 3: Canción Armanini	X
6	1	Medio	Hombrecillo X y Armanini conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Zí	Pieza 3: Canción Armanini	Corte
X	X	X	Nivel 3	Nivel 3	X	X	X	X
7	1	Medio	Hombrecillo X y Kiwi conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Yo llamar Hombrecillo X. ¿Tú haber visto carta?	Pieza 4: Canción Kiwi	X
7	1	Medio	Kiwi extiende la carta	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Kiwi: Hola guapetón. Me suelen llamar Kiwi pero tú puedes llamarme cuando quieras.	Pieza 4: Canción Kiwi	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
7	1	Medio	Hombrecillo X muestra un dibujo	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: ¿Tú llevar a cabaña?	Pieza 4: Canción Kiwi	X
7	1	Medio	Hombrecillo X y Kiwi conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Kiwi: ¿Me invitas ya a tu casa? Que lanzado eres jijiji	Pieza 4: Canción Kiwi	Corte
X	X	X	Nivel 4	Nivel 4	X	X	X	X
8	1	Medio	Hombrecillo X e Ipos conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Hola soy el Hombrecillo X. ¿Tú tienes cartas de mis amigos?	Pieza 5: Canción Ipos	X
8	1	Medio	Hombrecillo X e Ipos conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Ipos: 여보세요. 여보세요. 내가 가지고 있다면. 그녀를 원하니?	Pieza 5: Canción Ipos	X

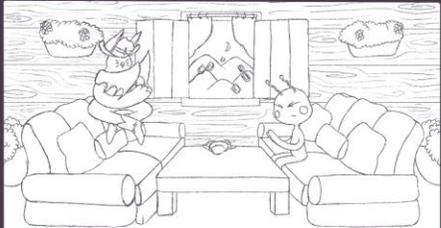
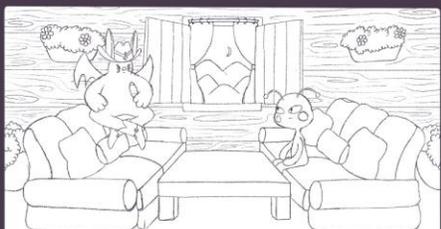
ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
8	1	Medio	Hombrecillo X e Ipos conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: ¿Cómo?	Pieza 5: Canción Ipos	X
8	1	Medio	Ipos se traga una bola de chicle	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	...	Pieza 5: Canción Ipos	X
8	1	Medio	Hombrecillo X e Ipos conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Ipos: Hola, buenos días. Si la tengo. ¿La quieres?	Pieza 5: Canción Ipos	X
8	1	Medio	Hombrecillo X señala un dibujo	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Hombrecillo X: Zí porfa. Ven conmigo	Pieza 5: Canción Ipos	X
8	1	Medio	Hombrecillo X e Ipos conversan	Exterior, bosque, día, luz natural	Lateral	Ipos: 보증인	Pieza 5: Canción Ipos	Corte

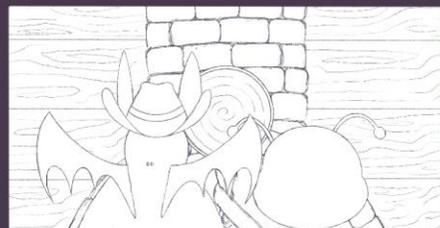
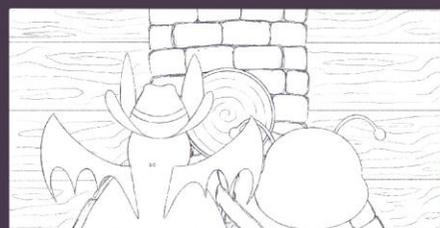
ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
9	1	General	Nicky y Sergei conversan	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Nicky: ¿Qué leches hace el Hombrecillo X enviando aquí a todos ...	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	1	General	Nicky y Sergei conversan	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Sergei: Se supone que su misión era recoger las cartas y volver	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	1	General	Sir Alistair grita alzando los brazos	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Sir Alistair: ¡¡AAAH!!	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	1	General	Armanini conversa con los demás	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Armanini: Mmmm, estas puriletas si que son 100% puras	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	1	General	Sergei se gira hacia Armanini	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Sergei: ¡Deja mis piruletas sucia rana!	Pieza 1: Canción cabaña	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
9	1	General	Kiwi conversa con los demás	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Kiwi: ¿Queda mucho para que llegue el guapetón?	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	1	General	Nicky conversa con los demás	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Nicky: ¿Quién?	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
9	2	Medio	La puerta permanece quieta	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Frontal	RATATATA	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	2	Medio	La puerta permanece quieta	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Frontal	Armanini: ¡Sálvese quien pueda!	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	2	Medio	La puerta permanece quieta	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Frontal	TOC TOC TOC	Pieza 1: Canción cabaña	X

ESCENA	PLANO	TIPO PLANO	ACCIÓN	ESCENARIO	CÁMARA	DIÁLOGO	AUDIO	TRANSICIÓN
9	2	Medio	Kiwi y Sergei observan a Ipos y Hombrecillo X en la puerta	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Dorsal	Hombrecillo X: Buenasss...	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	2	Medio	Kiwi y Sergei observan a Ipos y Hombrecillo X en la puerta	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Dorsal	Sergei y Nicky: ¿El bicho acaba de hablar?	Pieza 1: Canción cabaña	X
9	2	Medio	Kiwi se asoma	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Dorsal	Kiwi: ¿¡Bicho! como vuelvas a llamar así a mi nov... digo...	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
9	3	General	Todos se reúnen en el salón	Interior, cabaña, salón, noche, luz de velas	Lateral	Sergei: Sólo ha traído cuatro cartas... que no traiga más por favor...	Pieza 1: Canción cabaña	Corte
9	4	X	Créditos	Créditos	X	X	Pieza 1: Canción cabaña	X

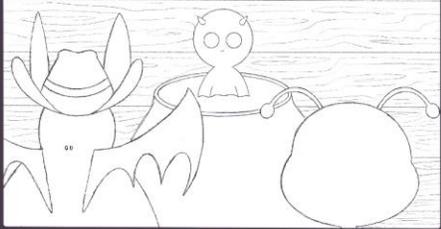
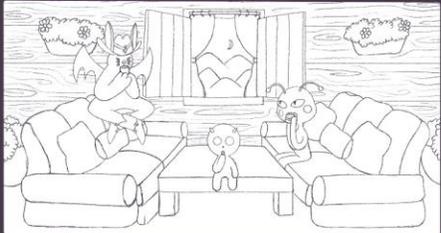
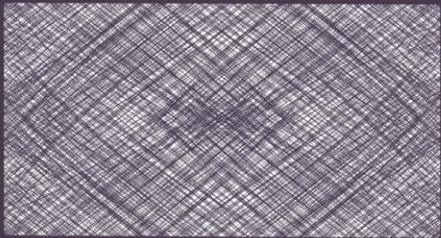
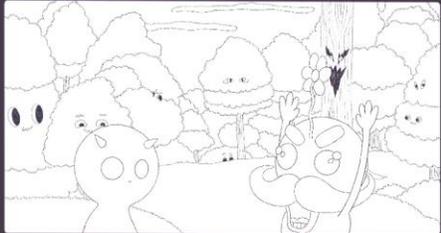
STORYBOARD

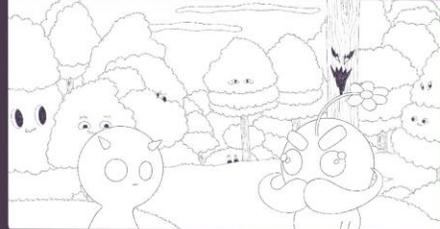
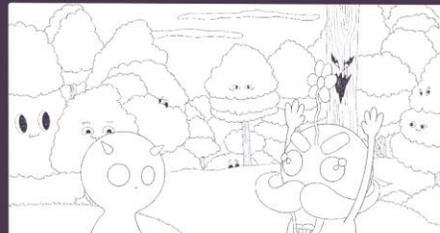
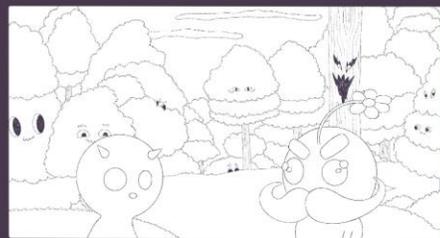
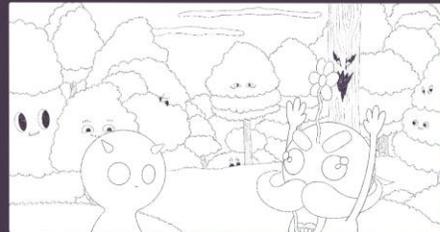
ESCEMA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E1		SERGEI: !!BOOM!! ¡OTRA VEZ HAS PERDIDO, PRINGAO!	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E1		¡FIUUU!	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E1		/	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P2
E1		NICKY: AHORA QUIÉN ES EL PRINGAO. ¡¡¡TE HAS QUEDADO SIN CARTAS!!! JAJAJA.	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P3
E1		...	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P3

ESCEMA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E1		NICKY: ¿Y AHORA QUÉ?	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P3
E1		...	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P3
E2		SERGEI: SARTENCITA SARTENCITA... ¿QUIÉN ES LA SARTÉN QUE MÁS CALIENTA DE TODO EL BOSQUE?	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E2		SARTEÉN: NO SE, DÍVELO TÚ...	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E2		SERGEI Y NICKY: ¡¡TÚ!!	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P1

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E2		SARTÉN: AAAY, JIJJI... ¿QUE PUEDO HACER POR VOSOTROS, BRIBONCILLOS?	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PA
E2		NICKY: PUES VERÁS... HEMOS PERDIDO LAS CARTAS MÁGICAS QUE NOS REGALASTE.	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PZ
E2		SARTÉN: EN FIN, NADA NUEVO... TENGO LA SOLUCIÓN: NECESITAREIS SERRÍN DE MADERA DE ÉBAHO, PÉTAÇOS DE ROSA MUSTIA, PERFUME DE SARMIN Y UN DIENTE DE RATA.	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PZ
E3		/	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PA
E3		IPUM!	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PA

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E3		/	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PZ
E3		...	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	P3
E3		SERGEI: ¿TÚ CREES QUE ESTO VA A FUNCIONAR?	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PA
E3		NICKY: MAMÁ SARTÉN DIBO QUE BUSCARÍA LAS CARTAS, NOS LAS TRAERÍA Y SE AUTODESTRUIRÍA. NO DEBERÍA PASAR NADA RARO.	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	PA
E3		...	PIEZA 1: CAUCIÓN CABAÑA	P5

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E3		NICKY: LO ÚNICO QUE TENEMOS QUE HACER ES ESCRIBIR EN UN PAPEL LO QUE QUEREMOS QUE HAGA, QUE SE LO COMA Y YA DEBERÍA PONERSE EN MARCHA.	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P6
E4		/	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E4		SERGEI: CIERRA LA PUERTA AL SALIR.	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P2
X	NV. 1.	/	/	X
E5		SIR ALISTAIR: ¡IAAAHHH!	PIEZA2: CANCIÓN S. ALISTAIR	P1

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E5		...	PIEZA2: CANCIÓN S. ALISTAIR	P1
E5		SIR ALISTAIR: ¡IAAAHHH!	PIEZA2: CANCIÓN S. ALISTAIR	P1
E5		HOMBRECILLOX: CARTAS.	PIEZA2: CANCIÓN S. ALISTAIR	P1
E5		SIR ALISTAIR: ¡IAAAHHH!	PIEZA2: CANCIÓN S. ALISTAIR	P1
E5		HOMBRECILLOX: TÚ LEVAR CARTAS... ¿Siii?	PIEZA2: CANCIÓN S. ALISTAIR	P1

ESCEMA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
ES		SIR ALISTAIR: ¡¡¡¿AAHHH??!!!	PIEZA 2: CANCIÓN S. ALISTAIR	Pl
ES		HOMBRECILLO X: ¿CABAÑA MARRÓN?	PIEZA 2: CANCIÓN S. ALISTAIR	Pl
ES		SIR ALISTAIR: AH.	PIEZA 2: CANCIÓN S. ALISTAIR	Pl
X	NV. 2.	/	/	X
E6		HOMBRECILLO X: ¿TU VISTO CARA?	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	Pl

ESCEMA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E6		ARMANINI: PUEDE SER... PUEDE QUE TENGA ALGO ENTRE MI MERCANCÍA.	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	Pl
E6		ARMANINI: ¿BUSCAS ESTO?	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	Pl
E6		HOMBRECILLO X: ¿I. TÚ LLEVAR A CABAÑA.	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	Pl
E6		ARMANINI: NONONONO NO. NECESITARÉ ALGO A CAMBIO... ¿CREES... QUE EN ESE HABITÁCULO... SE SUMINISTRAN PURILETAS DE... CARAMELO PURO?	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	Pl
E6		HOMBRECILLO X: ¿I. TÚ LLEVAR A CABAÑA. MUCHAS PURILETAS.	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	Pl

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E6		ARMANINI: MÁS TE VALE QUE LAS PURILETAS DE ALLÍ SEAN BUENAS. NO CONSUMO NADA CON UNA PUREZA SUPERIOR AL 99'999987%. COMO ME ESTE'S MINTIENDO, EL PESO DE LA FAMILIA ARMANINI CAERÁ SOBRE TI.	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	PI
E6		HOMBRECILLO X: Zi.	PIEZA 3: CANCIÓN ARMANINI	PI
X	NV. 3.	/	/	X
E7		HOMBRECILLO X: HOLA. ¿O LLAMAR HOMBRECILLO X. ¿TÚ HABER VISTO CARTA?	PIEZA 4: CANCIÓN KIWI	PI
E7		KIWI: HOLA GUAPETÓN. ME SUELEN LLAMAR KIWI PERO TÚ PUEDES LLAMARME CUANDO QUIERAS.	PIEZA 4: CANCIÓN KIWI	PI

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E7		HOMBRECILLO X: ¿TÚ LLEVARLA A CABAÑA?	PIEZA 4: CANCIÓN KIWI	PI
E7		KIWI: ¿ME INVITAS YA A TU CASA? QUE CAJAZADO ERES. JIJISI.	PIEZA 4: CANCIÓN KIWI	PI
X	NV. 4.	/	/	X
E8		HOMBRECILLO X: HOLA. SOY EL HOMBRECILLO X. ¿TÚ TIENES CARTAS DE MIS AMIGOS?	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	PI
E8		IPOS: HOLA, BUENOS DÍAS. SI LA TENGO. ¿LA QUIERES? (ESCRITO EN COREANO).	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	PI

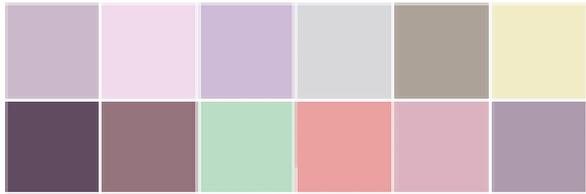
ESCEMA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E8		HOMBRECILLO X: ¿Cómo?	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	P1
E8		...	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	P1
E8		IPOS: HOLA, BUENOS DÍAS. SI LA TENGO. ¿LA QUIERES?	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	P1
E8		HOMBRECILLO X: ZÍ, PORFA. VEN CONMIGO.	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	P1
E8		IPOS: VALE. (ESCRITO EN COREANO).	PIEZA 5: CANCIÓN IPOS	P1

ESCEMA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E9		NICKY: ¿QUÉ LECHE'S HACE EL HOMBRECILLO X ENVIANDO AQUÍ A TODOS ESTOS TÍOS RAROS?	PIEZA 1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E9		SERGEI: SE SUPONE QUE SU MISIÓN ERA RECOGER LAS CARTAS Y VOLVER.	PIEZA 1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E9		SIR ALISTAIR: !!!AAAAHHH!!!	PIEZA 1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E9		ARMANINI: MMMM, ESTAS PURILETAS SI QUE SON 100% PURAS...	PIEZA 1: CANCIÓN CABAÑA	P1
E9		SERGEI: ¡DEJA MIS PURILETAS SUCIA RANA!	PIEZA 1: CANCIÓN CABAÑA	P1

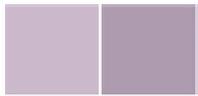
ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E9		KIWI: ¿QUEDA MUCHO PARA QUE LLEGUE EL CUAPETÓN?	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PA
E9		NICKY: ¿QUIÉN?	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PA
E9		¡RATANA!	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PZ
E9		ARMAUW: ¡SÁLVASE QUIEN PUEDA!	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PZ
E9		TOL.TOL.TOL.	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PZ

ESCENA	IMAGEN	DIÁLOGO	AUDIO	PLANO
E9		HOMBRECILLO X: BUEJASSSS...	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PZ
E9		SERGEI Y NICKY: ¿EL BICHO ACABA DE HABLAR?	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PZ
E9		KIWI: ¡¿BICHO?! COMO LE VUELVAS A LLAMAR ASÍ A MI NOVU... DIGO... AL HOMBRECILLO X, ¡TE MA-TO!	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	PZ
E9		SERGEI: SERO HA TRAÍDO CUATRO CARTAS... QUE NO TRAIGA MÁS POR FAVOR...	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P3
E9		CRÉDITOS.	PIEZA1: CANCIÓN CABAÑA	P4

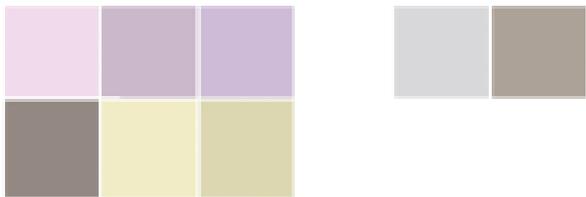
COLLAR SCRIPT



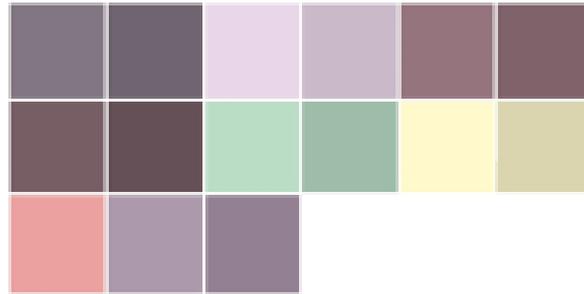
**ORA ORA**  
EL BOSQUE NUNCA DUERME



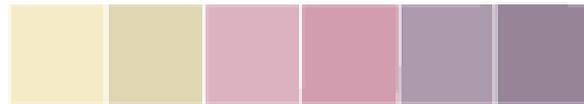
**HOMBRECILLO X**



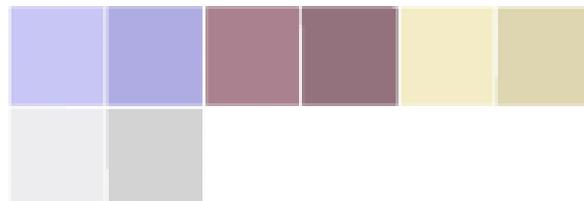
**IPOS SUNBEAM**



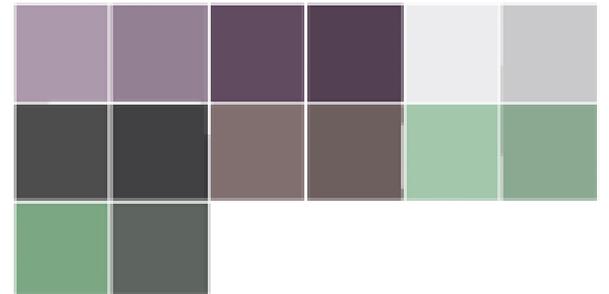
**SERGEI**



**KIWI**



**SIR ALISTAIR**

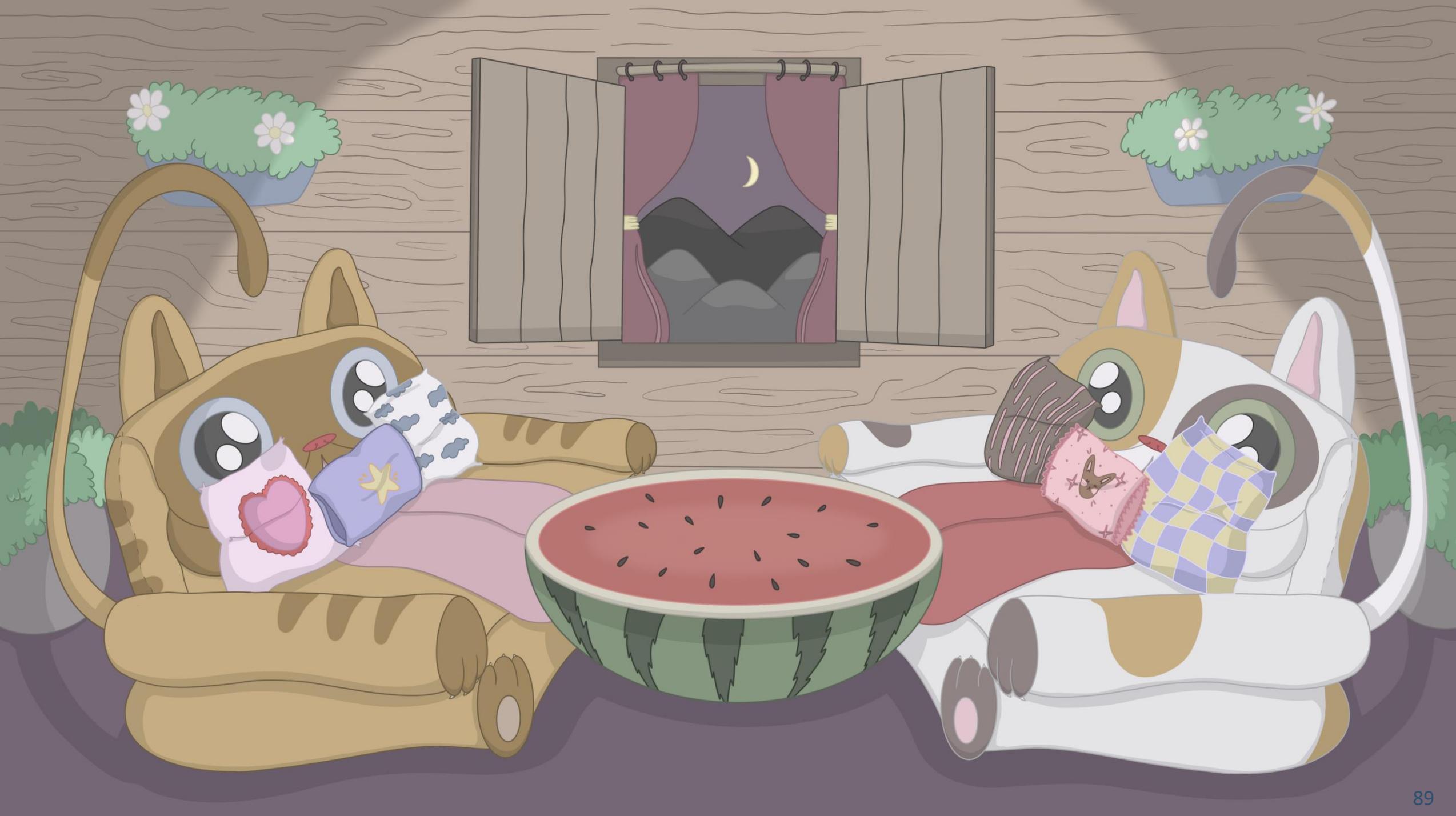


**ARMANINI**



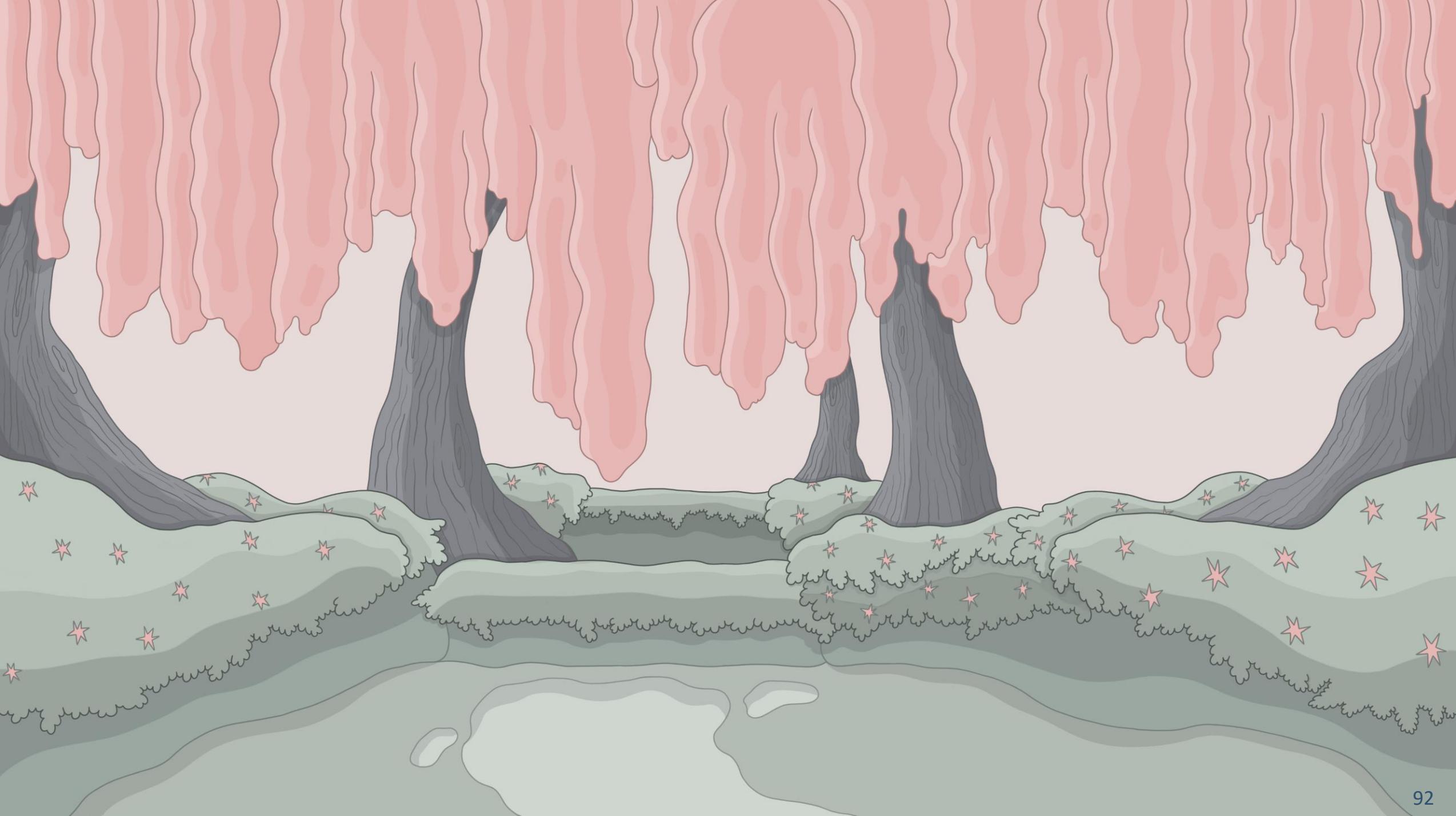
**NICKY**

ARTS AND SCIENCES













HOMBRECILLO X

¿Tú visto carta?



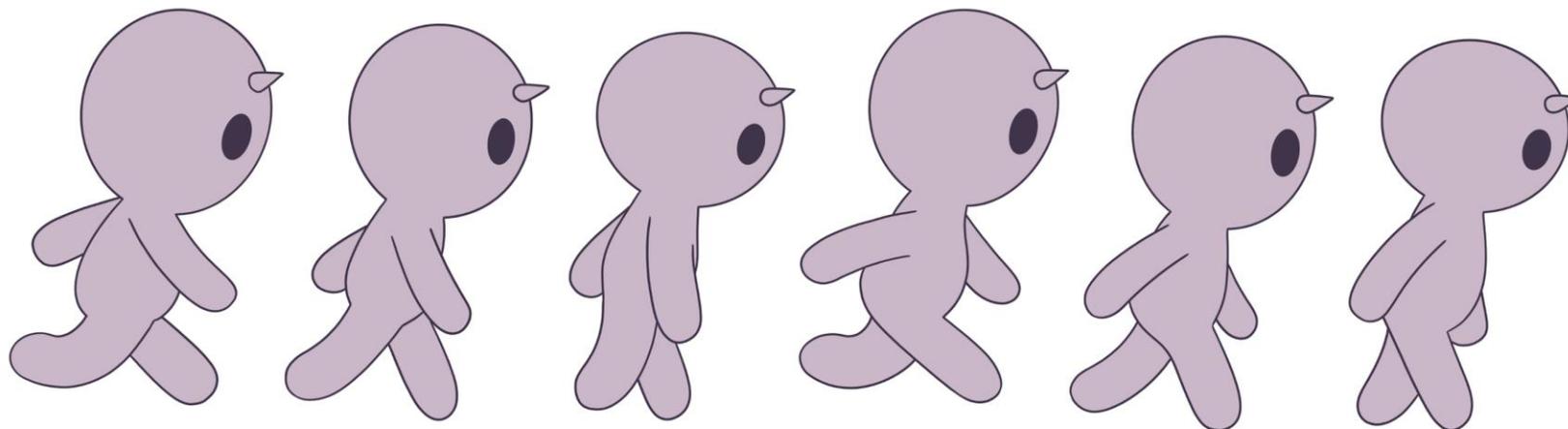
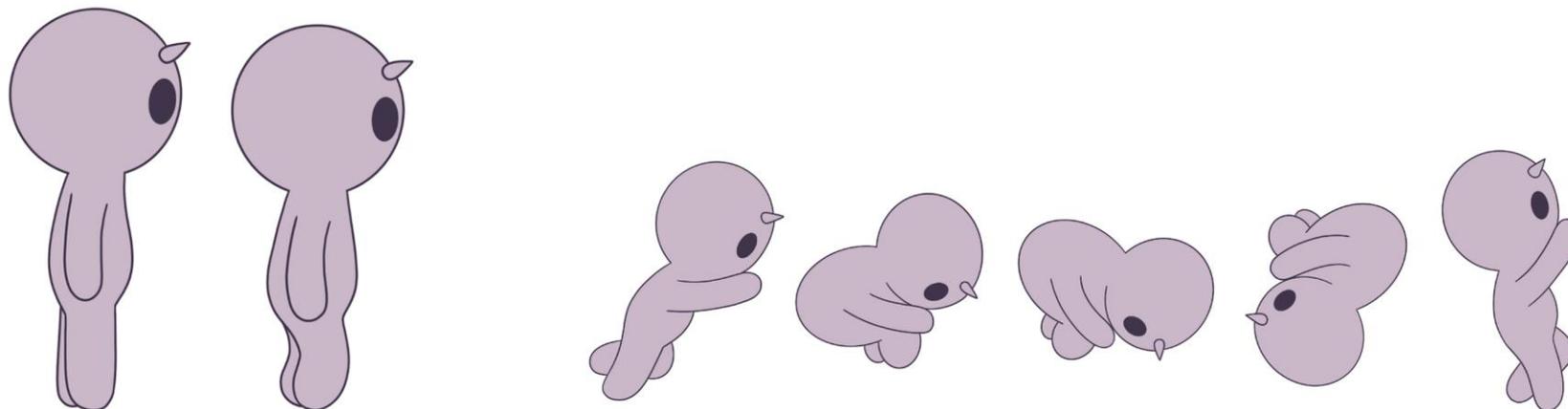
SIR ALISTAIR

¡AAAHHHH!



HOJA DE SPARTES

HOJA DE SPARTES



EL BOSQUE NUNCA DUERME



RAMÓN JOSÉ CARBONELL



EL BOSQUE NUNCA DUERME

Ramón José Carbonell Simó  
Nayra Pastor Fernández