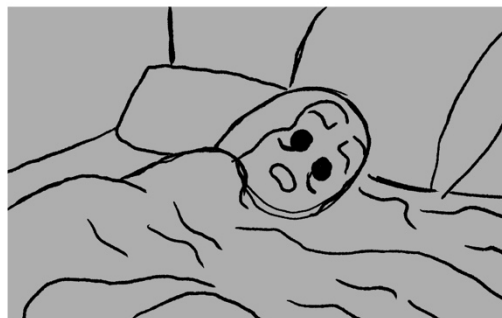


"Strange New World":

Escena 1: El Despertar Inquietante de Emilyn:



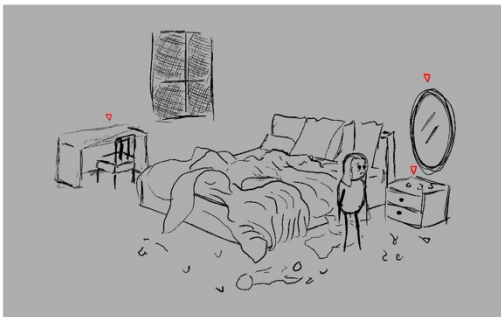
Descripción:

- La escena se abre con un plano general de la habitación de Emilyn en la penumbra de la mañana.
- La habitación está decorada de manera sencilla, con pocos elementos personales, reflejando la falta de entusiasmo de Emilyn por su entorno.
- La cama está desordenada, con las sábanas revueltas, lo que sugiere una noche de sueño inquieto.
- Emilyn yace en la cama, visiblemente cansada, su respiración agitada.
- La cámara se acerca a su rostro mientras abre los ojos, revelando su expresión de preocupación y confusión.
- La banda sonora suave pero inquietante agrega tensión a la escena.
- Emilyn se lleva una mano al pecho, sintiendo su ritmo cardíaco acelerado, mientras una gota de sudor corre por su frente.

- Se sienta en la cama, mira a su alrededor con una sensación de desasosiego, como si algo estuviera mal, aunque no puede identificarlo.
- La cámara se aleja mientras Emilyn se levanta de la cama, revelando una habitación en penumbra y una ventana cerrada que no permite que entre la luz del día.

Esta escena inicial establece un tono inquietante y desconcertante para el juego, al mismo tiempo que introduce a los jugadores en la experiencia de Emilyn, quien se despierta con una sensación de malestar y ansiedad. La atmósfera y los detalles visuales refuerzan la idea de que algo no está bien en su mundo, preparando el escenario para la exploración de sus desafíos emocionales a lo largo del juego.

Escena 2: Explorando el Cuarto de Emilyn:



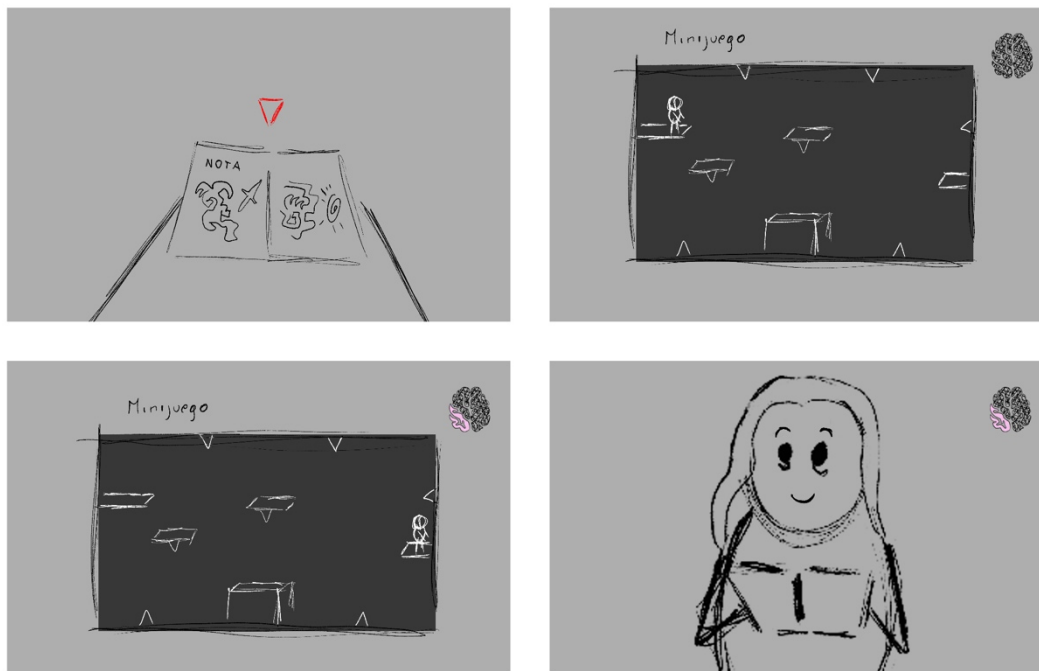
Descripción:

- La cámara muestra a Emilyn de pie junto a su cama, mirando alrededor de la habitación. La habitación está ligeramente iluminada por la tenue luz del día que entra por la ventana.

- Emilyn puede moverse libremente utilizando controles de juego o interacción con la pantalla.
- La habitación contiene varios objetos cotidianos: una mesa de noche, un escritorio, una cómoda, una silla, un espejo, y un armario.
- Emilyn puede interactuar con estos objetos, como abrir cajones, mirarse en el espejo, revisar su diario, etc.
- Al explorar, Emilyn encuentra una nota en su diario que contiene un dibujo inquietante que simboliza sus miedos o ansiedades.
- Cuando el jugador selecciona la nota, se muestra una animación o evento que ilustra cómo interactuar con objetos y pistas en el juego.
- Un cuadro de storyboard muestra a Emilyn mirando el dibujo con una expresión de sorpresa y preocupación.

Este cuadro de storyboard representa el momento en que los jugadores tienen la oportunidad de explorar y aprender a interactuar con el entorno de Emilyn, mientras encuentran pistas que avanzan en la historia y revelan aspectos de sus desafíos emocionales. Puedes crear varios cuadros de storyboard para ilustrar las diferentes interacciones y descubrimientos en esta escena.

Cuadro 3: Descubriendo la Primera Pista

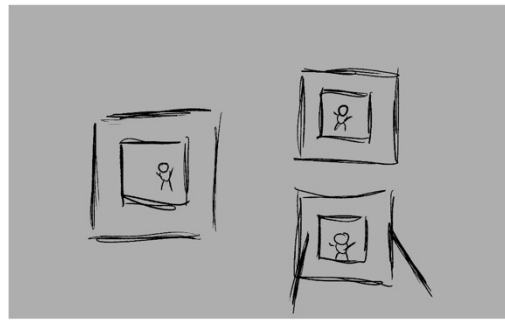
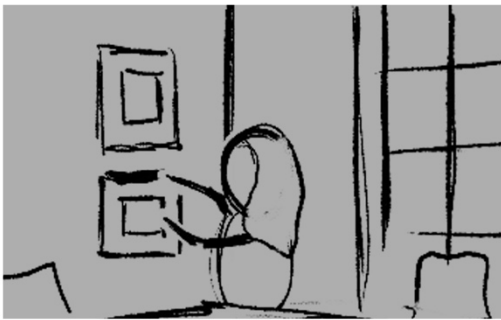


Descripción:

- Emilyn se acerca a la nota inquietante en su diario que encontró en el cuadro anterior. Está apoyada en su escritorio, sosteniendo el diario.
- Al seleccionar la nota, se abre una ventana emergente con un minijuego relacionado con el primer fragmento de conciencia. El minijuego puede ser una especie de rompecabezas, acertijo o actividad interactiva.
- El minijuego revela gradualmente la historia detrás de la nota y la razón de las sensaciones de Emilyn durante la noche anterior.
- El jugador, al completar el minijuego, desbloquea el primer fragmento de conciencia, que es un objeto clave para la comprensión de la historia.
- El cuadro muestra a Emilyn con una expresión de asombro y comprensión a medida que el fragmento de conciencia se agrega a su inventario.
- Un texto o una ilustración visual podrían mostrar un breve resumen del significado del fragmento.

Esta escena permite a los jugadores explorar la casa de Emilyn y descubrir más sobre su historia y su relación con su familia a través de las imágenes y recuerdos. Interactuar con las fotos y cuadros añade profundidad a la narrativa y proporciona pistas importantes para comprender su situación emocional. Puedes representar cada uno de estos elementos en varios cuadros de storyboard para ilustrar la experiencia de Emilyn al explorar su hogar.

Escena 4: Explorando la Casa de Emilyn



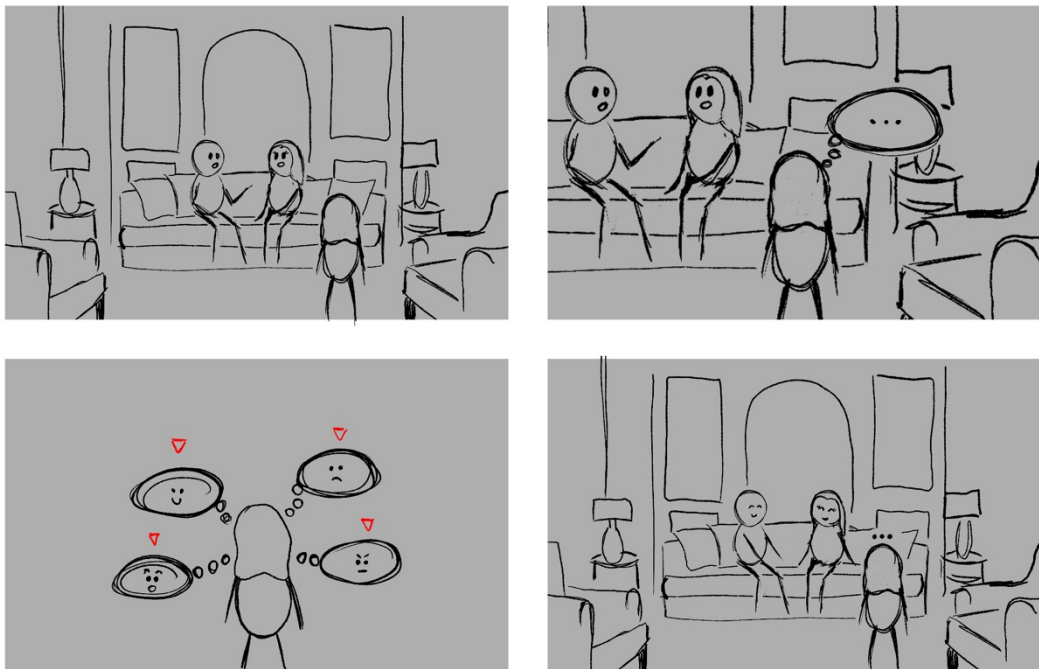
Descripción:

- La escena muestra a Emilyn saliendo de su habitación, y la cámara se desplaza para mostrar el pasillo y las otras habitaciones de la casa.
- Emilyn puede moverse libremente por la casa, explorando diferentes áreas, como el pasillo, la sala de estar, la cocina y el comedor.
- En las paredes, Emilyn encuentra cuadros y fotos familiares que muestran momentos felices de su vida familiar. Al seleccionar estas imágenes, se revelan recuerdos asociados.

- Al interactuar con las fotos y cuadros, Emilyn puede reflexionar sobre sus recuerdos y emociones, lo que contribuye a la comprensión de su historia y desafíos emocionales.
- La cámara se enfoca en Emilyn mientras mira las fotos y cuadros, expresando sus pensamientos y sentimientos a medida que interactúa con ellos.

Esta escena permite a los jugadores adentrarse más en la dinámica familiar de Emilyn y comprender cómo los elementos decorativos y las interacciones contribuyen a su percepción del mundo que la rodea. Interactuar con estos elementos ofrece una visión más profunda de su historia y sus relaciones personales. Puedes representar cada uno de estos elementos y situaciones en varios cuadros de storyboard para ilustrar la experiencia de Emilyn en la sala de la casa.

Escena 5: Diálogo Interior de Emilyn:

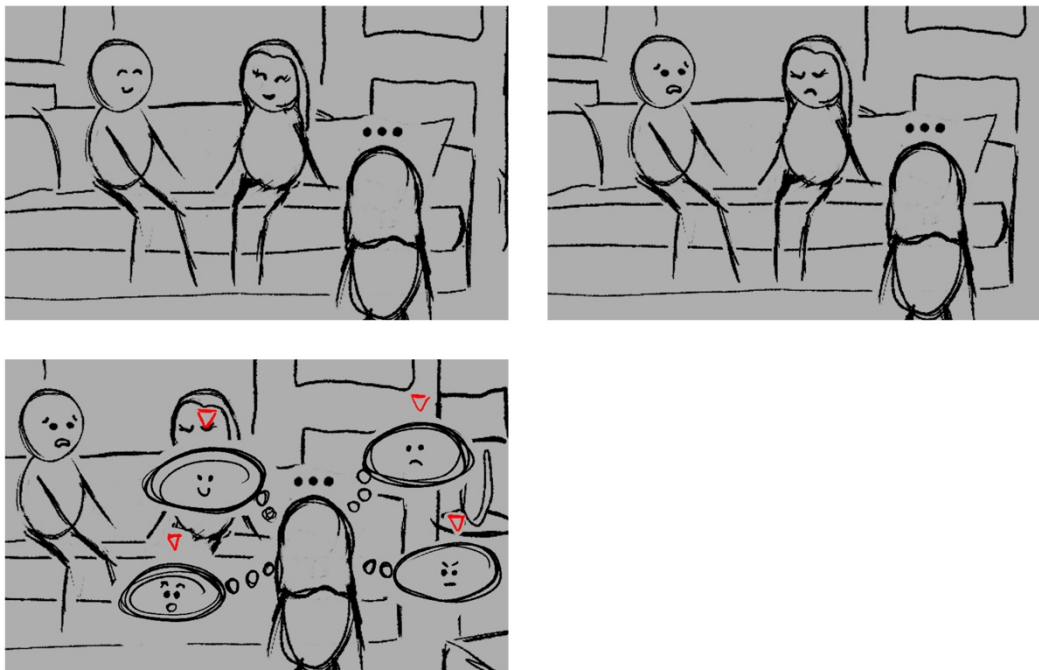


Descripción:

- Emilyn se acerca a sus padres, quienes están hablando en el sofá, pero no puede entender las palabras que están intercambiando. En lugar de las voces de sus padres, Emilyn escucha sus propios pensamientos.
- Aparece una serie de cuadros de interacción que representan los pensamientos de Emilyn. El jugador puede elegir cómo Emilyn responderá a estos pensamientos, lo que dará forma a su personalidad y su enfoque en el juego.
- Los pensamientos pueden incluir temores y preocupaciones, como el miedo a estar solo, el miedo a ser observada, la ansiedad sobre la muerte, pensamientos intrusivos o temores de peligro inminente.
- A medida que el jugador selecciona las respuestas de Emilyn, su personalidad se desarrolla y se refleja en sus futuras interacciones y decisiones en el juego.
- Dependiendo de las elecciones del jugador, Emilyn puede mostrar diferentes grados de confianza, ansiedad, introspección o temor. Esta escena permite al jugador dar forma a la personalidad y la mentalidad de Emilyn al seleccionar sus respuestas a los pensamientos que escucha. Las

elecciones del jugador influirán en la forma en que Emilyn enfrenta sus desafíos emocionales y se relaciona con el mundo que la rodea. Puedes representar esta interacción en múltiples cuadros de storyboard para mostrar las diferentes opciones y sus consecuencias en la personalidad de Emilyn.

Escena 6: Ensimismada en sus Pensamientos



Descripción:

- Emilyn sigue en la sala, donde sus padres la llaman con cariño, extendiendo las manos hacia ella y sonriendo.
- Sin embargo, Emilyn no responde. Sus pensamientos continúan inundando su mente, y ella parece ajena a sus padres llamándola.
- En este punto, los padres expresan su preocupación y frustración, mostrando gestos de confusión y decepción.
- Los cuadros reflejan los pensamientos persistentes que el jugador seleccionó en la escena anterior, mostrando cómo afectan la interacción de Emilyn con su entorno.
- A medida que sus padres intentan interactuar con ella, Emilyn sigue ensimismada en sus pensamientos, aparentemente sin darse cuenta de la llamada de atención de sus padres.

- La música y los efectos de sonido pueden intensificar la sensación de estar desconectada de la realidad. Esta versión de la escena agrega la reacción de los padres al notar que Emilyn no los escucha, lo que aumenta la preocupación y la tensión en la interacción. Los cuadros de storyboard pueden representar las expresiones y acciones de los padres, así como la inmersión de Emilyn en sus pensamientos internos.

Escena 7: Explorando la Ciudad Gris

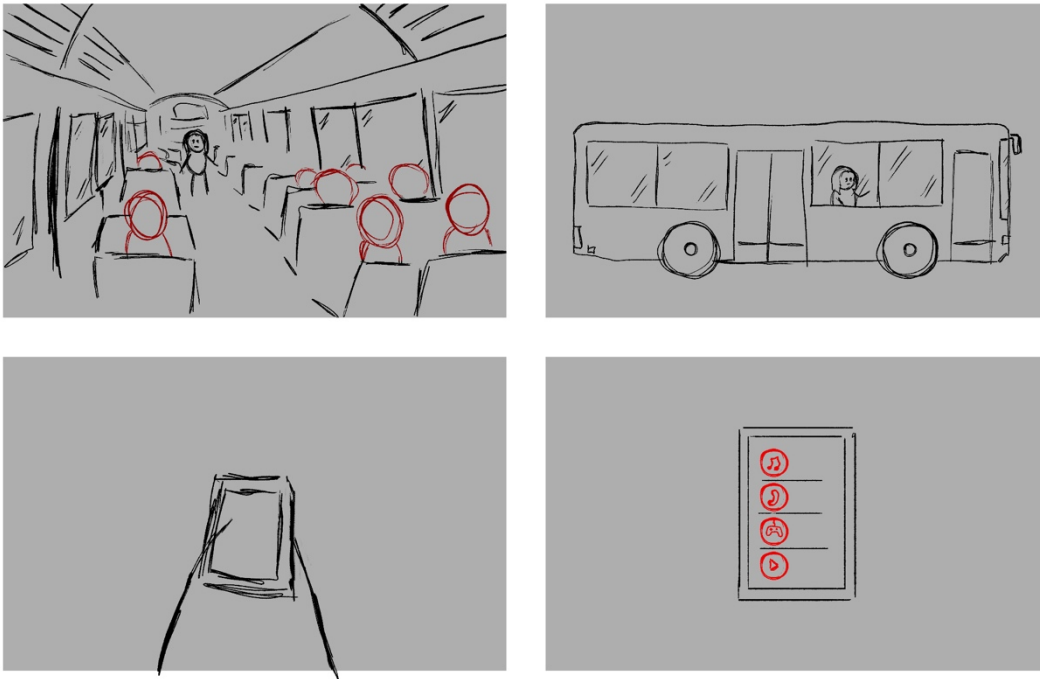


Descripción:

- Emilyn sale de la casa y se encuentra en una ciudad nublada y apresurada. Las personas caminan rápidamente, algunas absortas en sus teléfonos móviles.
- La escena muestra una representación de la vida cotidiana en una ciudad urbana, con edificios altos y calles transitadas.
- Emilyn puede moverse libremente por la ciudad y interactuar con las personas que encuentra en su camino. Las interacciones pueden variar, desde conversaciones hasta observar las acciones de los NPC.

- En un punto, Emilyn llega a un paradero de autobús, donde un NPC le pregunta a dónde quiere ir. El jugador puede seleccionar el destino de Emilyn en este punto.
 - A medida que interactúa con las personas y elige su destino, las acciones y elecciones del jugador influyen en la percepción y el estado de ánimo de Emilyn.
 - La atmósfera de la ciudad, con su tono gris y la prisa constante, refleja el entorno emocional de Emilyn.
- Esta escena permite a los jugadores explorar la dinámica de la vida urbana y tomar decisiones que influirán en la experiencia de Emilyn en la ciudad. Las interacciones con los NPC y la elección del destino pueden dar forma a su estado emocional y su relación con el entorno. Puedes representar las interacciones y la atmósfera urbana en varios cuadros de storyboard para ilustrar la experiencia de Emilyn en la ciudad gris.

Escena 8: En el Autobús



Descripción:

- Emilyn está en su asiento en el autobús, rodeada de otros pasajeros. La vista por la ventana muestra la ciudad en movimiento.

- La cámara se enfoca en Emilyn, quien saca su celular. El jugador tiene la opción de elegir cómo Emilyn ocupará su tiempo en el autobús.
- Opción 1: Escuchar música: Emilyn puede ponerse los auriculares y escuchar música, lo que puede influir en su estado de ánimo y percepción.
- Opción 2: Hablar con alguien: Emilyn puede decidir llamar o enviar mensajes a alguien en su teléfono, lo que podría influir en sus relaciones personales.
- Opción 3: Jugar un juego: Emilyn puede abrir un juego en su teléfono y jugar, ofreciendo una forma de escape y entretenimiento.
- Opción 4: Ver videos: Emilyn puede optar por ver videos en su teléfono, lo que puede proporcionar distracción o relajación.
- Las elecciones del jugador influyen en la experiencia de Emilyn en el autobús y afectan su estado emocional.

Esta escena permite a los jugadores decidir cómo Emilyn pasa su tiempo en el autobús, lo que influye en su estado de ánimo y su percepción. Las opciones de interacción reflejan las formas en que las personas a menudo buscan distracción o confort en situaciones cotidianas. Puedes representar las diferentes opciones y las reacciones de Emilyn en varios cuadros de storyboard.

En el storyboard podemos observar marcas rojas las cuales son los onjetos con los que la pesonaje podra interactuan en esta primera parte