

## Nivel 1

### Tutorial

1	<b>EXT. NEGRO. INTRODUCCIÓN (INTRO TUTORIAL Y JUEGO)</b>	1
	<i>Se pone en contexto al jugador in media res. Se presenta a Emnesis y a su capacidad de devolver a alguien a un punto concreto de sus recuerdos. Se presenta a ambos, el contexto, el objetivo y algunas normas.</i>	
2	<b>EXT. PORCHE CASA FAMILIAR (INTRO TUTORIAL)</b>	2
	<i>Se introduce el tutorial.</i>	
3	<b>EXT. BICI DE RACHEL (TUTORIAL)</b>	3
	<i>Se describe la bici de Rachel.</i>	
4	<b>EXT. PUERTA DEL TRASTERO (TUTORIAL)</b>	4
	<i>Puerta cerrada con llave.</i>	
5	<b>EXT. PUERTA TRASERA DE LA CASA (TUTORIAL)</b>	5
	<i>Puerta cerrada desde dentro.</i>	
6	<b>EXT. PUERTA FRONTAL DE LA CASA (TUTORIAL)</b>	6
	<i>Método para pasar al puzle 1.</i>	
7	<b>EXT. JARDÍN - PAUL (NIÑO BROMISTA) (TUTORIAL)</b>	7
	<i>No hay nadie para interactuar con él, por lo que solo se lo puede escuchar.</i>	
8	<b>INT/EXT. EMNESIS (TUTORIAL)</b>	8
	<i>Solo hay una pista: poseer a Paul para abrir la puerta.</i>	

### Puzle 1

9	<b>EXT. PORCHE CASA FAMILIAR (INTRO PUZLE 1)</b>	9
	<i>Se finaliza el tutorial y se presenta el primer puzle del nivel. Helen recuerda que Rachel había prometido hacer el pastel de cumpleaños con su padre, pero al final había decidido incluso boicotearlo. Primero hay que precalentar el horno.</i>	

<b>10</b>	<b>EXT. JARDÍN - BICI RACHEL (PUZLE 1)</b>	<b>10</b>
	<i>Se describe la bici de Rachel.</i>	
<b>11</b>	<b>EXT. JARDÍN - PUERTA TRASTERO (PUZLE 1)</b>	<b>11</b>
	<i>Sin la llave, texto que pide la llave. Con la llave, texto que informa de que has abierto la puerta con la llave maestra.</i>	
<b>12</b>	<b>EXT. TRASTERO - CADENA ORIGINAL HELEN (PUZLE 1)</b>	<b>12</b>
	<i>Se describe la cadena original de Helen.</i>	
<b>13</b>	<b>EXT. TRASTERO - AZÚCAR (PUZLE 1)</b>	<b>13</b>
	<i>Se recolecta el azúcar.</i>	
<b>14</b>	<b>INT. OFICINA - CAJÓN LLAVE MAESTRA (PUZLE 1)</b>	<b>14</b>
	<i>El cajón en el que está la llave maestra pide un código. Los niños no pueden abrirlo, pero los adultos sí, siempre que tengan el código.</i>	
<b>15</b>	<b>INT. OFICINA - LLAVE MAESTRA (PUZLE 1)</b>	<b>15</b>
	<i>Sin diálogo.</i>	
<b>16</b>	<b>INT. OFICINA - PAPEL DE REGALO (PUZLE 1)</b>	<b>16</b>
	<i>Se describe el elemento, pero no se puede interactuar con él.</i>	
<b>17</b>	<b>INT. COCINA - CALENDARIO (PUZLE 1)</b>	<b>17</b>
	<i>Se inspecciona el objeto. La información relevante que tiene es que el 24 de junio es el cumpleaños de Helen.</i>	
<b>18</b>	<b>INT. COCINA - NEVERA (PUZLE 1)</b>	<b>18</b>
	<i>Con los niños, Erick y Jane no se pueden conseguir los huevos. Henry conoce la receta, por lo que en cuanto ve los huevos, sabe que son parte de ella. Por otra parte, si Erick y Jane tienen la receta, también saben que los huevos son necesarios, por lo que pueden cogerlos.</i>	
<b>19</b>	<b>INT. COCINA - CAJÓN SUPERIOR EN LA COCINA (PUZLE 1)</b>	<b>19</b>
	<i>Con los niños no se puede conseguir la harina porque no quieren abrir cajones de una casa ajena. Todos los adultos saben que el pastel lleva harina, así que la pueden coger sin problema.</i>	

**20 INT. COCINA - HORNO (PUZLE 1) 20**

*En todo momento: Los niños dicen que no pueden tocar la cocina sin permiso.*

*Antes de encender la válvula del gas: Los padres creen que el horno no funciona. El tío se da cuenta de que la válvula del gas está apagada (fue Rachel) y puede encenderla.*

*Una vez está encendida la válvula del gas: Cualquier adulto puede encender el horno, pero no sin antes tener la masa del pastel hecha (ingredientes reunidos). El padre dirá qué hace falta. Los otros dos pensarán que Rachel se llevó la otra mitad de la receta.*

**21 INT. COCINA - RECETA PASTEL - PARTE 1 (PUZLE 1) 21**

*Indica que hay que ir a buscar los ingredientes y que uno de ellos es la harina. El resto están en la segunda parte.*

**22 INT. PUERTA DEL GARAJE (PUZLE 1) 22**

*Sin la llave pide llave. Con la llave, se abre la puerta.*

**23 INT. GARAJE - VÁLVULA DE GAS (PUZLE 1) 23**

*Los niños y los padres no se atreven a manejar la válvula. Solo la puede abrir el tío.*

**24 INT. BAÑO 1 - NOTA 1 (PUZLE 1) 24**

*Se describe la nota del baño sin detalles.*

**25 INT. BAÑO 1 - HERRAMIENTAS (PUZLE 1) 25**

*Se describe la caja de herramientas sin detalles.*

**26 INT. VESTIDOR - FOTO 4 (PUZLE 1) 26**

*Se describe la foto del vestidor sin detalles.*

**27 INT. HABITACIÓN PADRES - CARTA RESPUESTA DE HELEN (PUZLE 1) 27**

*Se describe la carta de Helen a sus padres sin detalles.*

**28 INT. HABITACIÓN DE RACHEL - PUERTA (PUZLE 1) 28**

*Los niños, el padre y el tío no se atreven a entrar. La madre sí y, si lo hace, hay enfrentamiento, pero el jugador consigue la segunda parte de la receta.*

<b>29</b>	<b>INT. HABITACIÓN DE HELEN - CAJA CON CÓDIGO (PUZLE 1)</b>	<b>29</b>
	<i>Se describe la caja en la que Helen guardaba sus cosas secretas.</i>	
<b>30</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - PELUCHE FAVORITO (PUZLE 1)</b>	<b>30</b>
	<i>Se describe el peluche favorito de Helen.</i>	
<b>31</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - DIBUJO HELEN (PUZLE 1)</b>	<b>31</b>
	<i>Se describe el dibujo de Helen y Rachel.</i>	
<b>32</b>	<b>EXT. JARDÍN - PAUL (NIÑO BROMISTA) (PUZLE 1)</b>	<b>32</b>
	<i>En la escucha da la pista de que la llave maestra está en la oficina. Si los niños hablan con él, les puede decir dónde está la llave maestra. Si hablan con adultos, no suelta prenda.</i>	
<b>33</b>	<b>INT. OFICINA - JANE (MADRE) (PUZLE 1)</b>	<b>33</b>
	<i>En modo escucha da una pista del código de la caja fuerte. A los adultos les dice que hagan el pastel lo antes posible. A los niños no les dice nada en concreto.</i>	
<b>34</b>	<b>INT. GARAJE - ERICK (TIO) (PUZLE 1)</b>	<b>34</b>
	<i>En modo escucha y con los niños solo da información de trasfondo narrativo. Hablando con adultos recuerda que es mecánico y que puede ayudar si se estropea algo.</i>	
<b>35</b>	<b>INT. COCINA - HENRY (PADRE) (PUZLE 1)</b>	<b>35</b>
	<i>Hablando con los niños no dice nada, pero en modo escucha da pista de cuáles son los ingredientes y hablando como adulto con él, da a entender que recuerda la receta.</i>	
<b>36</b>	<b>INT. COCINA - HELEN (PEQUEÑA) (PUZLE 1)</b>	<b>36</b>
	<i>En modo escucha está pensando en que Rachel entró en el garaje y cerró tras de sí, haciendo que sea necesario abrir con llave. Hablando con niños les dice que Rachel se llevó la receta y que ahora no va a poder tener pastel. Hablando con los adultos dice que está enfadada con Rachel.</i>	
<b>37</b>	<b>INT. COCINA - LIA (MEJOR AMIGA) (PUZLE 1)</b>	<b>37</b>
	<i>En modo escucha da una pista acerca de la utilidad de la llave maestra. Hablando con niños da una pista de la ubicación de la harina. Con los adultos da información de trasfondo.</i>	

**38 INT. SALÓN - MARY (NIÑA TÍMIDA) (PUZLE 1) 38**

*Con niños y con adultos es muy tímida, por lo que apenas da información. En modo escucha da una pista de la ubicación del azúcar.*

**39 INT/EXT. EMNESIS (PUZLE 1) 39**

*Se da una pista por cada misión. A veces se puede dar más de una si es una parte compleja. La primera insta a coger la llave, la segunda a abrir la válvula, la tercera a quitarle la receta a Rachel y la cuarta a llevar todo al horno.*

## Puzle 2

**40 INT. COCINA (INTRO PUZLE 2) 40**

*Conversación de conclusión del primer puzle con Emnesis. Al final no hubo ningún drama con el pastel. Pero por algún motivo los adultos estaban cuchicheando entre sí. Especialmente su tío, que estaba corriendo de un lado para otro. Recuerda haberse sentido culpable porque había escondido de broma la llave maestra que había visto sobre la encimera. Al final la había encontrado uno de los niños, ¿verdad?*

**41 EXT. JARDÍN - BICI RACHEL (PUZLE 2) 41**

*Los niños no pueden interactuar con la bici, a la vez que los padres no consideran que haya nada que hacer con ella. Erick es el único que puede hacer algo. Si ya se tiene una cadena (sea de esta bici o la original), describe el elemento, pero si no la tiene pide las herramientas. Se puede quitar la cadena en caso de que se tengan las herramientas y no la cadena.*

**42 EXT. TRASTERO - CADENA ORIGINAL (PUZLE 2) 42**

*Los niños no ven nada de su interés. Los adultos, si tienen ya la cadena de Rachel, la describen. Si no, la describen y la recolectan.*

**43 INT. GARAJE - BICI SIN MONTAR (PUZLE 2) 43**

*Los niños y los padres describen la bici. En el caso de Erick, si tiene todos los objetos la puede montar. Si no, no. Si no se ha enfadado a Rachel, puede desembocar en un resultado del puzle 3 o en uno del 2.*

**44 INT. OFICINA - PAPEL DE REGALO (PUZLE 2) 44**

*Se describe el papel de regalo y se recolecta.*

**45 INT. COCINA - CALENDARIO (PUZLE 2) 45**

*Se inspecciona el objeto.*

<b>46</b>	<b>INT. BAÑO 1 - NOTA (1) (PUZLE 2)</b>	<b>46</b>
	<i>Se describe la nota del baño sin detalles.</i>	
<b>47</b>	<b>INT. BAÑO 1 - HERRAMIENTAS (PUZLE 2)</b>	<b>47</b>
	<i>Se describe la caja de herramientas y se recolecta.</i>	
<b>48</b>	<b>INT. VESTIDOR - FOTO 4 (PUZLE 2)</b>	<b>48</b>
	<i>Se describe la foto del vestidor sin detalles.</i>	
<b>49</b>	<b>INT. HABITACIÓN PADRES - CARTA RESPUESTA DE HELEN (PUZLE 2)</b>	<b>49</b>
	<i>Se describe la carta de Helen a sus padres sin detalles.</i>	
<b>50</b>	<b>INT. HABITACIÓN DE RACHEL - PUERTA (PUZLE 2)</b>	<b>50</b>
	<i>Si se ha enfadado a Rachel en el anterior nivel, la puerta está cerrada. Si no se la ha enfadado, la puerta está entrecerrada, pero nadie quiere entrar.</i>	
<b>51</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - PELUCHE FAVORITO (PUZLE 2)</b>	<b>51</b>
	<i>Se describe el peluche favorito de Helen y se recolecta.</i>	
<b>52</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - DIBUJO HELEN (PUZLE 2)</b>	<b>52</b>
	<i>Se describe el dibujo de Helen y Rachel.</i>	
<b>53</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - CAJA HELEN (PUZLE 2)</b>	<b>53</b>
	<i>Es la caja en la que se encuentra la llave maestra que Helen 9 esconde entre el primer y el segundo puzle. Requiere un código. Esta caja es solo contemplada por niños, por lo que los adultos no pueden abrirla.</i>	
<b>54</b>	<b>EXT. JARDÍN - PAUL (NIÑO BROMISTA) (PUZLE 2)</b>	<b>54</b>
	<i>En escucha y hablando con un niño da información de ambientación del puzle. Hablando con adultos no da información relevante.</i>	
<b>55</b>	<b>INT. OFICINA - JANE (MADRE) (PUZLE 2)</b>	<b>55</b>
	<i>En modo escucha da una pista de la ubicación del papel de regalo. Hablando con niños no dice nada relevante, pero hablando con adultos da pista de que hace falta envolver el regalo.</i>	

**56 INT. GARAJE - ERICK (TÍO) (PUZLE 2) 56**

*En modo escucha a información acerca de lo que necesita (cadena, caja de herramientas). Hablando con niños no dice nada, pero con adultos pregunta si querían meterle al final algo a la cesta de la bici.*

**57 INT. COCINA - HENRY (PADRE) (PUZLE 2) 57**

*En modo escucha da la pista de que guardó la cadena original en el garaje o en el trastero. Hablando con niños da información contextual y con adultos da la ubicación de la caja de herramientas.*

**58 INT. COCINA - HELEN (PEQUEÑA) (PUZLE 2) 58**

*En modo escucha, Helen está deseando saber qué le van a regalar. Hablando con niños tiene la guardia baja y sigue diciéndole a Lia que ha guardado la llave que estaba sobre la encimera en su cajita bajo el código 4611, pero con adultos finge que no ha hecho nada mal.*

**59 INT. COCINA - LIA (MEJOR AMIGA) (PUZLE 2) 59**

*En modo escucha, da una pista de que alguien tiene que ir a por la caja. Hablando con niños sale el mismo SO que con Helen, y hablando con adultos de nuevo se frena la conversación, dando información contextual.*

**60 INT. SALÓN - MARY (NIÑA TÍMIDA) (PUZLE 2) 60**

*Niños: Dice que todo el mundo está hablando de los regalos.*

*Adultos: No habla.*

*Escucha: Quiere que llegue su cumpleaños para tener también regalos.*

*En modo escucha da una pista acerca del peluche, mientras que hablando tanto con niños como con adultos no da información específica.*

**61 INT/EXT. EMNESIS (PUZLE 2) 61**

*Se da un total de tres pistas. La primera corresponde hasta el momento en el que se consigue una de las dos cadenas. Se insta a coger la caja de herramientas y luego sacar la cadena de la bici de Rachel. La segunda pista se activa si se ha conseguido la cadena pero no el resto de elementos. La tercera, si se tienen todos los elementos y no se ha montado la bici.*

## Puzle 3

**62 INT. RECIBIDOR (INTRO PUZLE 3) 62**

*Una vez la bici está montada, Helen y Emnesis hablan de que uno de los niños había subido al piso de arriba y había leído algo del diario de Rachel mientras ella estaba en el baño (principal). Helen no recuerda quién, pero se lo habían dicho un tiempo más tarde. Emnesis la insta a llevar a algún niño al piso superior.*

<b>63</b>	<b>INT. PUERTA TRASERA (PUZLE 3)</b>	<b>63</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	
<b>64</b>	<b>INT. PUERTA FRONTAL DE LA CASA (PUZLE 3)</b>	<b>64</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	
<b>65</b>	<b>INT. PUERTA DEL GARAJE (PUZLE 3)</b>	<b>65</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	
<b>66</b>	<b>INT. PUERTA DEL BAÑO PRINCIPAL (PUZLE 3)</b>	<b>66</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	
<b>67</b>	<b>INT. COCINA - CALENDARIO (PUZLE 3)</b>	<b>67</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>68</b>	<b>INT. BAÑO 1 - NOTA (1) (PUZLE 3)</b>	<b>68</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>69</b>	<b>INT. VESTIDOR - FOTO 4 (PUZLE 3)</b>	<b>69</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>70</b>	<b>INT. HABITACIÓN PADRES - CARTA RESPUESTA (PUZLE 3)</b>	<b>70</b>
	<i>Se describe la carta de Helen a sus padres sin detalles.</i>	
<b>71</b>	<b>INT. HABITACIÓN DE RACHEL - DIARIO RACHEL (PUZLE 3)</b>	<b>71</b>
	<i>La primera vez que se interactúa con el diario se muestra un diálogo. Las siguientes veces muestra directamente la interfaz del código. Al acertar la combinación hay una escena desdoblada que depende del resultado del puzle 2. Si salió bien se muestra una página que deja a la vista la soledad que siente Rachel. Por el contrario, si salió mal se muestra una página en la que Rachel rechaza explícitamente a Helen. Al final de todo se incluye una parte común que enlaza con el inicio del puzle 4.</i>	
<b>72</b>	<b>INT. HABITACIÓN DE RACHEL - PAPEL 4 ICONOS (PUZLE 3)</b>	<b>72</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>73</b>	<b>INT. HABITACIÓN DE RACHEL - PÓSTER (3) (PUZLE 3)</b>	<b>73</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	



<b>74</b>	<b>INT. HABITACIÓN DE RACHEL - TABLET (5) (PUZLE 3)</b>	<b>74</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>75</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - DIBUJO HELEN (PUZLE 3)</b>	<b>75</b>
	<i>Se describe el dibujo de Helen y Rachel.</i>	
<b>76</b>	<b>INT. COCINA - HELEN (PEQUEÑA) (PUZLE 3)</b>	<b>76</b>
	<i>En modo escucha da información del puzle a realizar. Si alguien habla con ella da solo información contextual.</i>	
<b>77</b>	<b>INT. COCINA - LIA (MEJOR AMIGA) (PUZLE 3)</b>	<b>77</b>
	<i>En modo escucha da una pista sobre el objetivo (abrir el diario de Rachel). Hablando con ella da una pista general sobre las ubicaciones de los elementos a encontrar.</i>	
<b>78</b>	<b>INT. SALÓN - MARY (NIÑA TÍMIDA) (PUZLE 3)</b>	<b>78</b>
	<i>En modo escucha da una pista sobre el objetivo general. Hablando con ella da una pista de la metodología a seguir.</i>	
<b>79</b>	<b>INT/EXT. EMNESIS (PUZLE 3)</b>	<b>79</b>
	<i>Pistas sencillas. La primera es para hacer que el jugador vaya a la habitación de Rachel. La segunda para que interactúe con el papel de los 4 objetos. La tercera y última para interactuar con el diario y poner el código encontrado.</i>	

## Puzle 4

<b>80</b>	<b>INT. PASILLO DE PRIMERA PLANTA (INTRO PUZLE 4)</b>	<b>80</b>
	<i>Se introduce el último puzle con poco detalle, incluyendo una justificación de que alguien se acerca a Helen para darle algo para hacer las paces con Rachel.</i>	
<b>81</b>	<b>INT. PUERTA TRASERA (PUZLE 3)</b>	<b>81</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	
<b>82</b>	<b>INT. PUERTA FRONTAL DE LA CASA (PUZLE 3)</b>	<b>82</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	
<b>83</b>	<b>INT. PUERTA DEL GARAJE (PUZLE 3)</b>	<b>83</b>
	<i>Informa de que no se puede salir.</i>	

<b>84</b>	<b>INT. COCINA - CALENDARIO (PUZLE 4)</b>	<b>84</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>85</b>	<b>INT. BAÑO ABAJO - PAPEL HIGIÉNICO (PUZLE 4)</b>	<b>85</b>
	<i>Un rollo de papel higiénico. Dárselo a Rachel para hacer las paces es una mala opción.</i>	
<b>86</b>	<b>INT. SALÓN - BOWL (PUZLE 4)</b>	<b>86</b>
	<i>Bowl decorativo del salón. Dárselo a Rachel para hacer las paces es una mala opción.</i>	
<b>87</b>	<b>INT. BAÑO PADRES - JABÓN (PUZLE 4)</b>	<b>87</b>
	<i>El jabón del baño de los padres. Dárselo a Rachel para hacer las paces es una mala opción.</i>	
<b>88</b>	<b>INT. BAÑO 1 - NOTA (1)</b>	<b>88</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>89</b>	<b>INT. VESTIDOR - FOTO (4)</b>	<b>89</b>
	<i>Se inspecciona el objeto.</i>	
<b>90</b>	<b>INT. HABITACIÓN PADRES - CARTA RESPUESTA DE HELEN (PUZLE 4)</b>	<b>90</b>
<b>91</b>	<b>INT. HABITACIÓN RACHEL - PUERTA (PUZLE 4)</b>	<b>91</b>
	<i>La puerta está cerrada. Rachel no responde. Si se tiene el objeto, dependiendo de cuál, salta la escena A (el objeto es correcto) o la escena B (el objeto es incorrecto).</i>	
<b>92</b>	<b>INT. HABITACIÓN HELEN - DIBUJO HELEN (PUZLE 4)</b>	<b>92</b>
	<i>En su habitación, Helen guarda un dibujo que hizo de ella y su hermana (ya con el pelo teñido y todo), con un comentario de cómo mola el pelo de su hermana. Darle este dibujo es una opción correcta para Rachel.</i>	
<b>93</b>	<b>INT. COCINA - HENRY (PADRE) (PUZLE 4)</b>	<b>93</b>
	<i>En modo escucha da una pista sobre el objetivo general del nivel. Hablando con él solo da información contextual (solo habla con niños porque Jane y Henry no son interactuables en este nivel).</i>	

**94 INT. COCINA - LIA (MEJOR AMIGA) (PUZLE 4) 94**

*En modo escucha da una pista acerca de la metodología (darle un objeto a Helen para que se lo dé a Rachel). Hablando con ella, tanto con Henry como con el resto, da información contextual.*

**95 INT. SALÓN - MARY (NIÑA TÍMIDA) (PUZLE 4) 95**

*En modo escucha da una pista acerca de cuáles son los objetos correctos. Hablando con ella, tanto con Henry como con el resto, da información contextual.*

**96 INT. COCINA - HELEN (PEQUEÑA) (PUZLE 4) 96**

*En este puzle, Helen tiene un flow complejo y funciona de manera similar a un objeto. En modo escucha (se puede acceder en todo momento) da a entender que no quiere hacer las paces. Cuando no se tiene un objeto, al interactuar, se habla con ella, llevando a una conversación acerca de que está enfadada con Rachel.*

**97 INT/EXT. EMNESIS (PUZLE 4) 97**

*Hay una pista hasta que se selecciona un objeto acerca de que hay que darle un objeto a Helen 9 para que se lo dé a Rachel. La segunda pista es directamente acerca de dárselo a Helen 9 para que se lo dé a Rachel.*

## Desenlace Vertical Slice

**98 INT. FONDO NEGRO 98**

*Una vez finalizado el grueso del nivel 1 se llega a una sección de preguntas narrativas, que según el Karma resultante del nivel (sus acciones) se harán unas preguntas u otras al jugador, rebalanceando el Karma según la interpretación del jugador, no la de Helen, y distorsionando su percepción del problema en caso de que el Karma vaya bajando.*