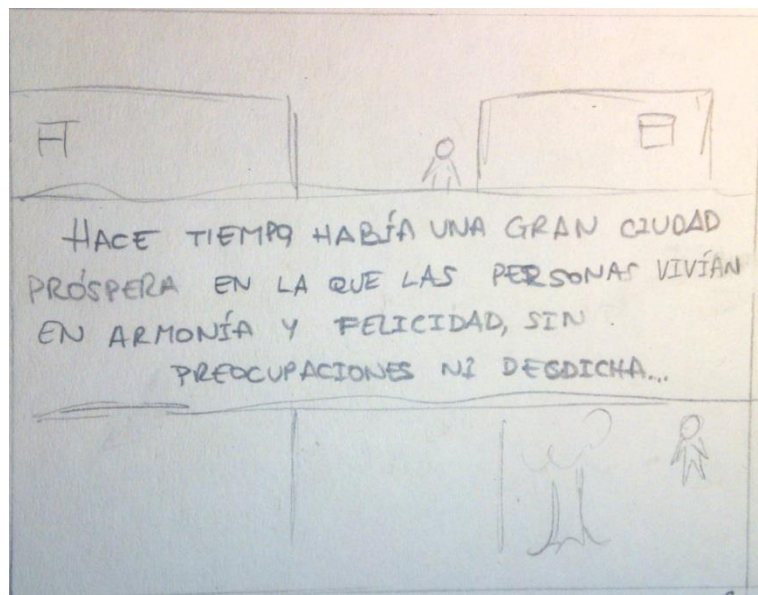
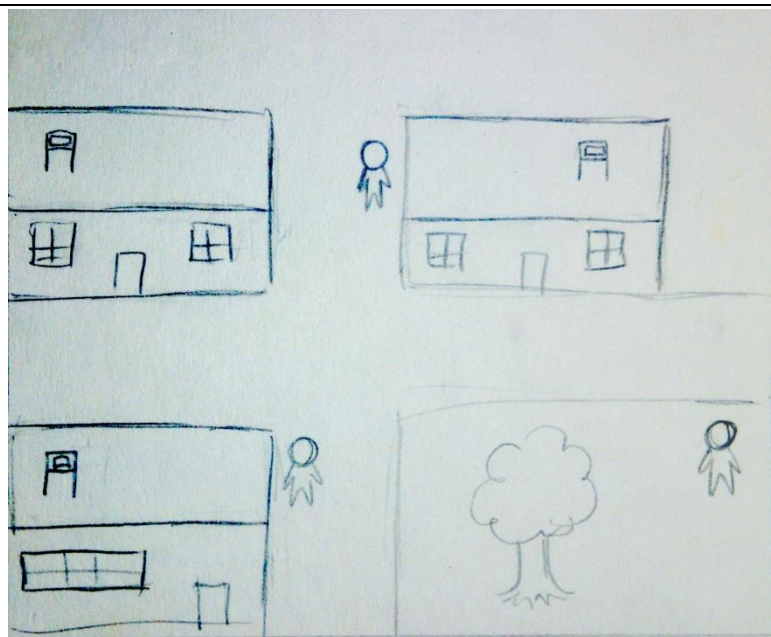


ANTIDOTE

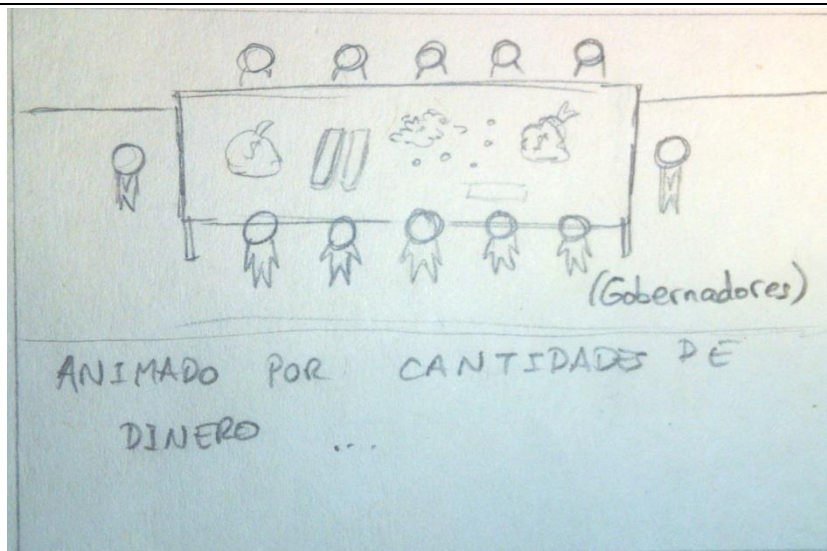
INTRO



NARRADOR:

HACE TIEMPO, HABÍA UNA GRAN CIUDAD PRÓSPERA EN LA QUE LAS PERSONAS VIVÍAN EN ARMONÍA Y FELICIDAD, SIN PREOCUPACIONES NI DESDICHA.

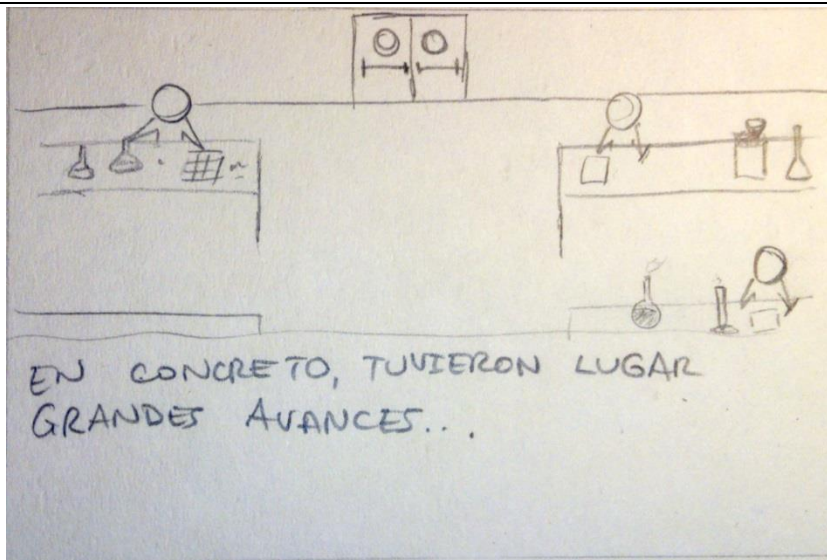
DESCRIPCIÓN: CIUDAD RICA, CLIMA SOLEADO



NARRADOR:

ANIMADO POR CANTIDADES DE DINERO QUE PARECÍAN NO ACABAR, EL GOBIERNO INVIRTIÓ GRANDES SUMAS EN INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO, PROMOVRIENDO IMPORTANTES NEGOCIOS CON EMPRESAS DE TODO TIPO...

DESCRIPCIÓN: SALA DE REUNIONES DEL GOBIERNO



NARRADOR:

EN CONCRETO, TUVIERON LUGAR GRANDES AVANCES EN EL CAMPO DE LA CIENCIA DE MANO DE EXCELENTES CIENTÍFICOS...

DESCRIPCIÓN:

GRUPO DE CIENTÍFICOS EN UN LABORATORIO. UNO DE ELLOS HA DE SER SYLVIA, AUNQUE NO DE MANERA OBVIA.



NARRADOR:
POCO A POCO, TODA LA GENTE SE EMPEZÓ A VACUNAR

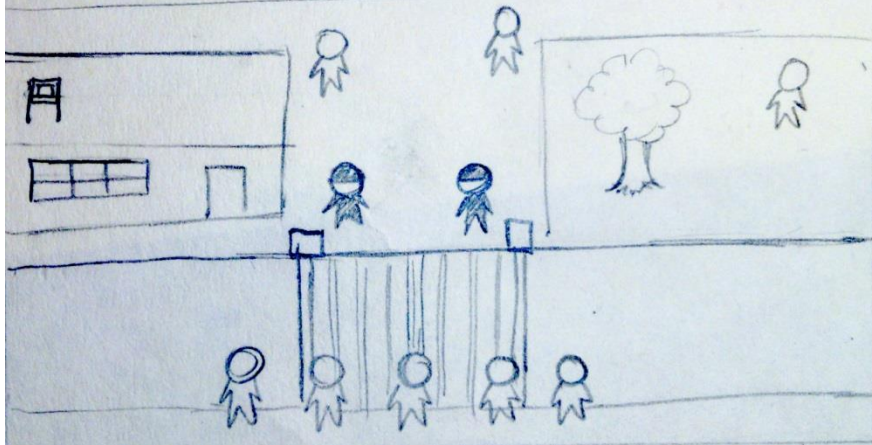
DESCRIPCIÓN:
EMPIEZAN A APARECER CIUDADANOS EN FILA VACUNÁNDOSE CON LA NUEVA MEDICINA



NARRADOR:
¡LA CRISIS ESTALLÓ!

DESCRIPCIÓN:
APARECE LA MISMA CIUDAD, SE TRANSMITE UNA SENSACIÓN DE PÁNICO

PUESTO QUE LA DELINCUENCIA...



NARRADOR:

PUESTO QUE LA DELINCUENCIA AUMENTÓ, LA CIUDAD "MODELO" FUE ENTONCES DIVIDIDA EN DOS POR UN MURO QUE A SU VEZ ERA CUSTODIADO POR SEGURIDAD PRIVADA...

DESCRIPCIÓN:

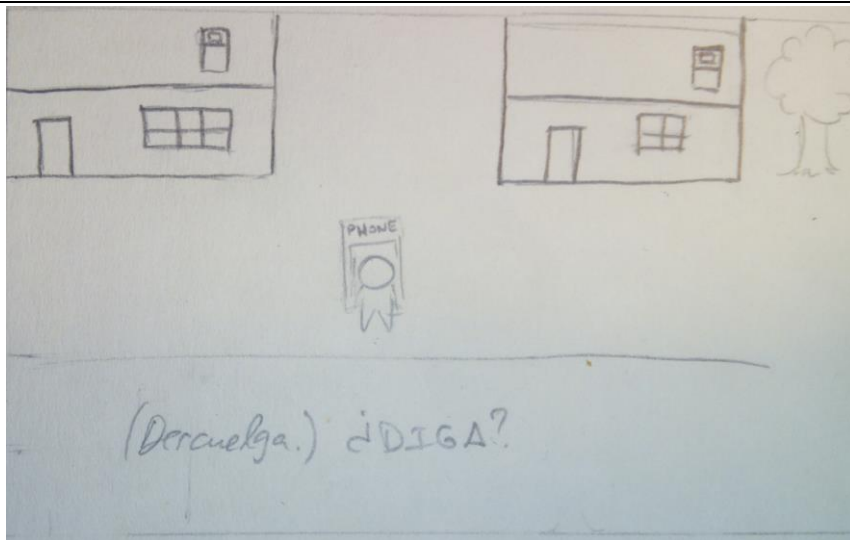
LA CÁMARA INCLUYE EN EL PLANO UNA MURALLA QUE ENCIERRA LA CIUDAD. HAY DOS VIGILANTES EN LA PUERTA, ALGUNOS CIUDADANOS SE QUEDAN FUERA.

DESCRIPCIÓN:

FUNDIDO A NEGRO.

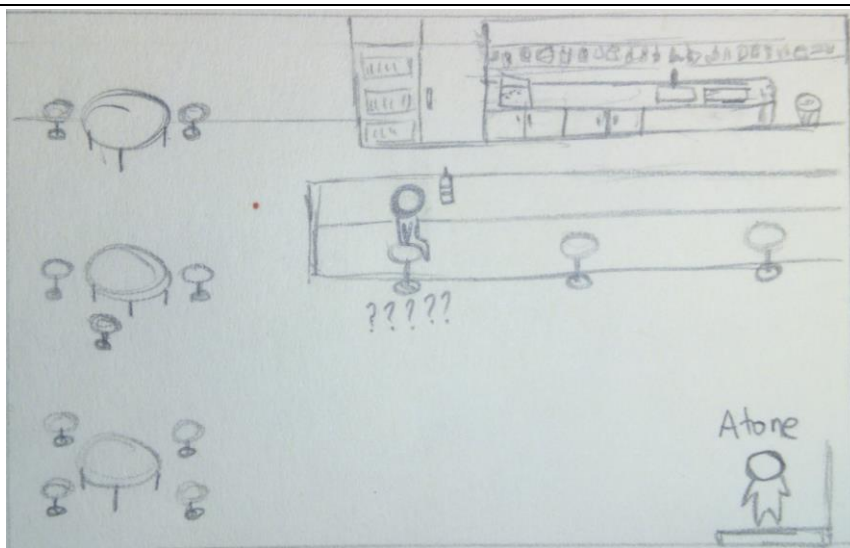
CAPÍTULO 1.

ATONE



CONVERSACIÓN TELEFÓNICA.

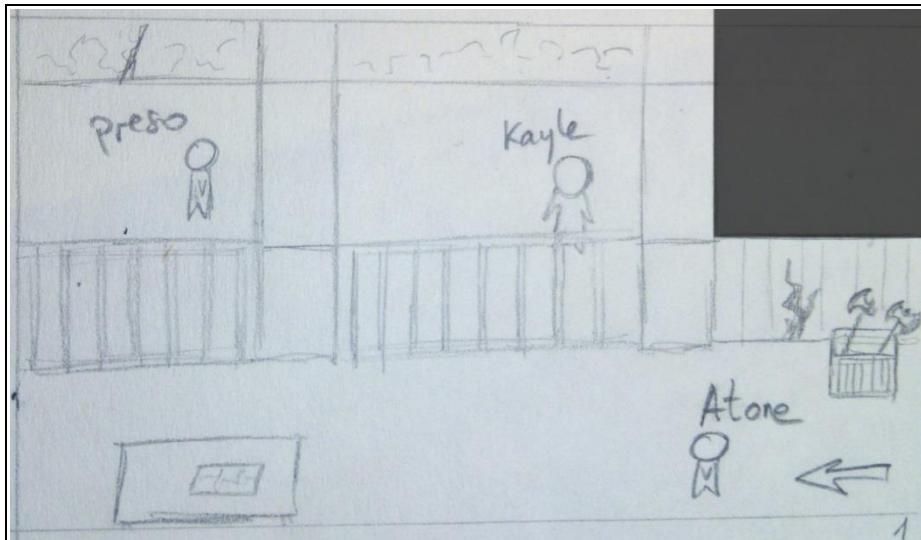
DESCRIPCIÓN: ATONE HABLA DESDE UNA CABINA TELEFÓNICA EN EL PUEBLO.



DESCRIPCIÓN: INTERIOR DEL BAR. HAY ALGUNAS MESAS Y TABURETES PERO SOLO UNO ESTÁ OCUPADO EN LA BARRA. EL HOMBRE TIENE UNA BOTELLA. NO HAY NADIE MÁS QUE ÉL Y ATONE.

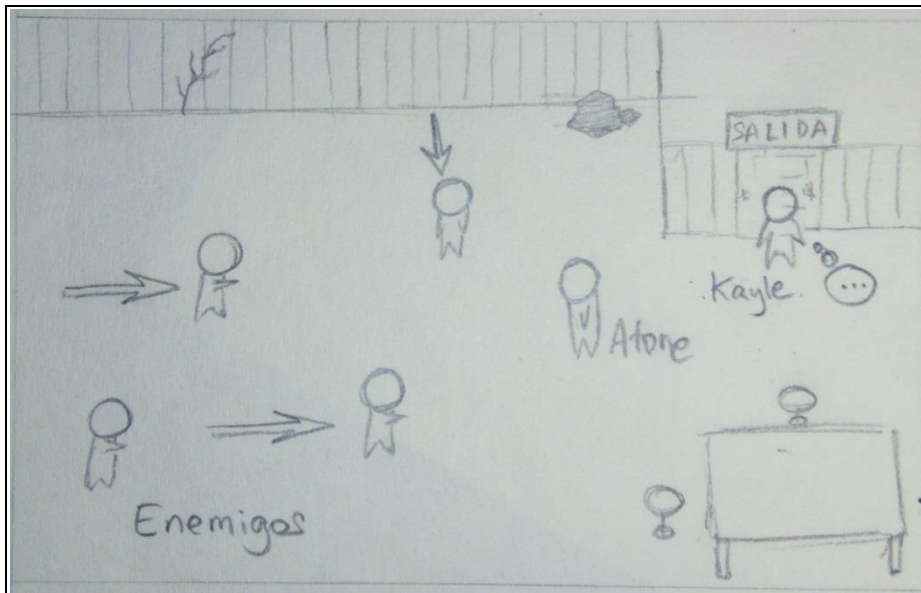
CAPÍTULO 2.

KAYLE



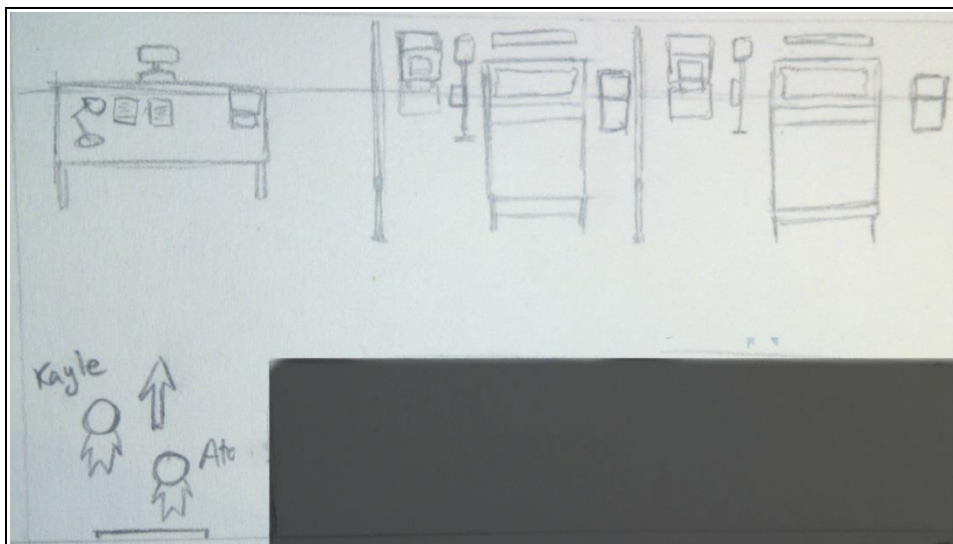
AMBOS GUARDIAS SALEN DE ESCENA. ENTONCES, ENTRA ATONE Y CIERRA LA PUERTA.

DESCRIPCIÓN: PASILLO QUE DA A UNA SERIE DE CELDAS EN UNA CÁRCEL. HAY UNA MESA CON UN MAPA ENCIMA, UNA CAJA CON ARMAS Y UNA GRIETA EN LA PARED. EN TRES CELDAS SE ENCUENTRAN RESPECTIVAMENTE KAYLE Y DOS PRESOS.



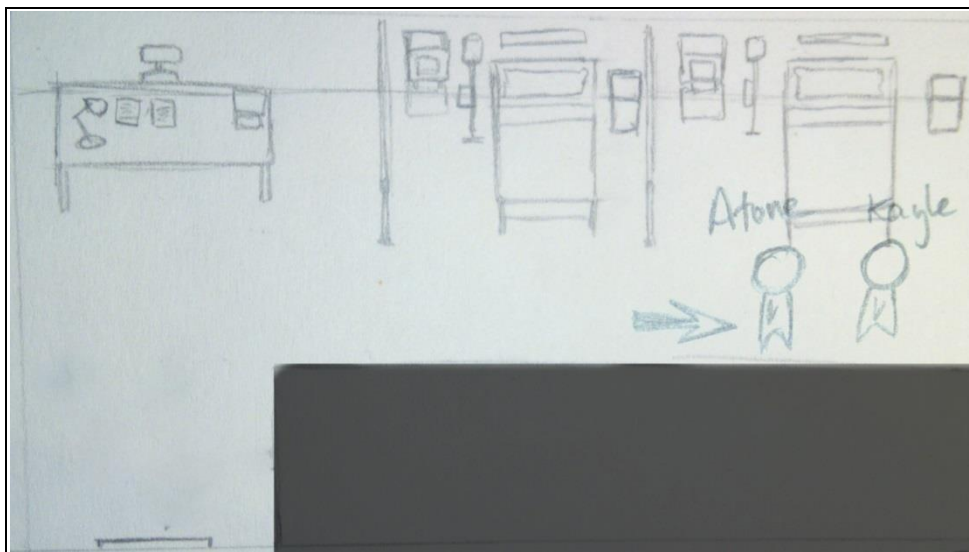
ÚLTIMA CUEVA: CONTROLAMOS A ATONE Y TENDREMOS QUE DEFENDER A KAYLE DURANTE UN TIEMPO HASTA QUE LOGRE ABRIR LA PUERTA. SI KAYLE MUERE, SE REINICIA LA PELEA DESDE EL PRINCIPIO. SI SUPERA EL TIEMPO SE ABRE LA PUERTA.

DESCRIPCIÓN: PASILLO DE APARIENCIA LÚGUBRE Y HÚMEDA, LAS PAREDES ESTÁN SUCIAS Y AGRIETADAS. A LA DERECHA DEL ESCENARIO ESTÁ LA PUERTA DE SALIDA. LOS ENEMIGOS ENTRAN POR LA IZQUIERDA.



KAYLE Y ATONE ENTRAN EN EL HOSPITAL.

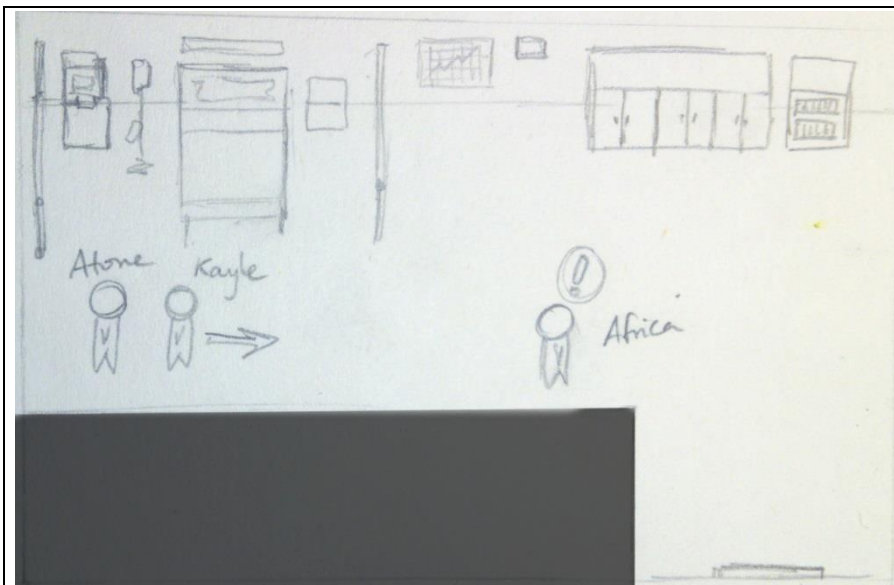
DESCRIPCIÓN: ESTANCIA BLANCA E ILUMINADA, AUNQUE TRANSMITE CIERTA SENSACIÓN DE INTRANQUILIDAD. HAY UNA MESA DE DESPACHO Y UNA SERIE DE CAMAS DE HOSPITAL CON MONITORES, GOTEROS Y MESITAS.



FINALIZA LA ESCENA CON AMBOS MOVIÉNDOSE Y PASAMOS AL SIGUIENTE CAPÍTULO.

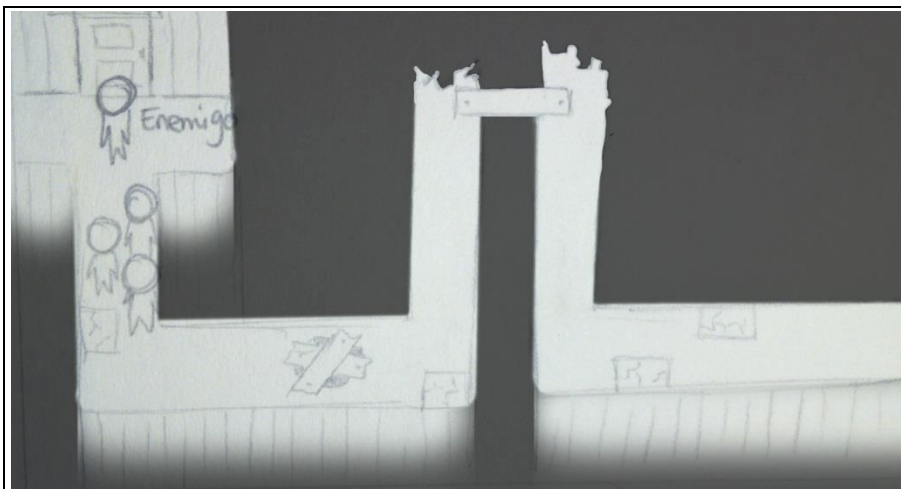
CAPÍTULO 3.

AFRICA



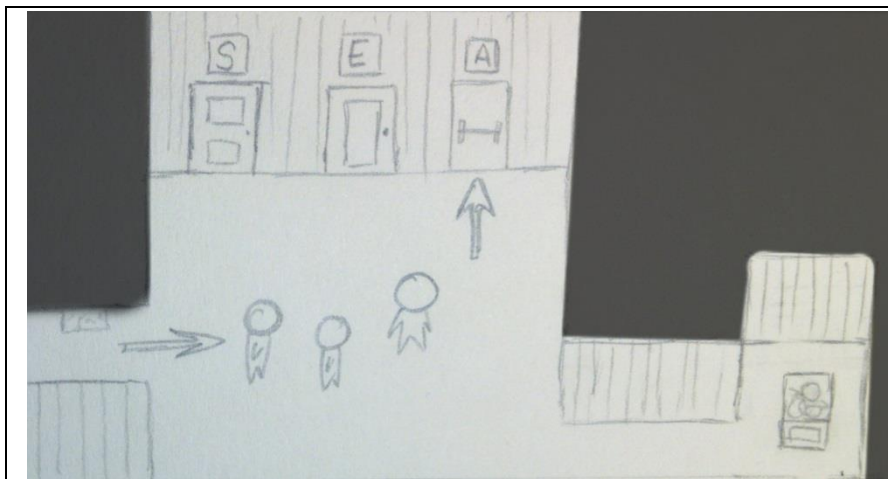
KAYLE Y ATONE ENCUENTRAN A AFRICA.

DESCRIPCIÓN: SALA DEL HOSPITAL DESCRITA ANTERIORMENTE. HAY UNA PUERTA, APARTE DE AQUELLA POR LA QUE ENTRAMOS.



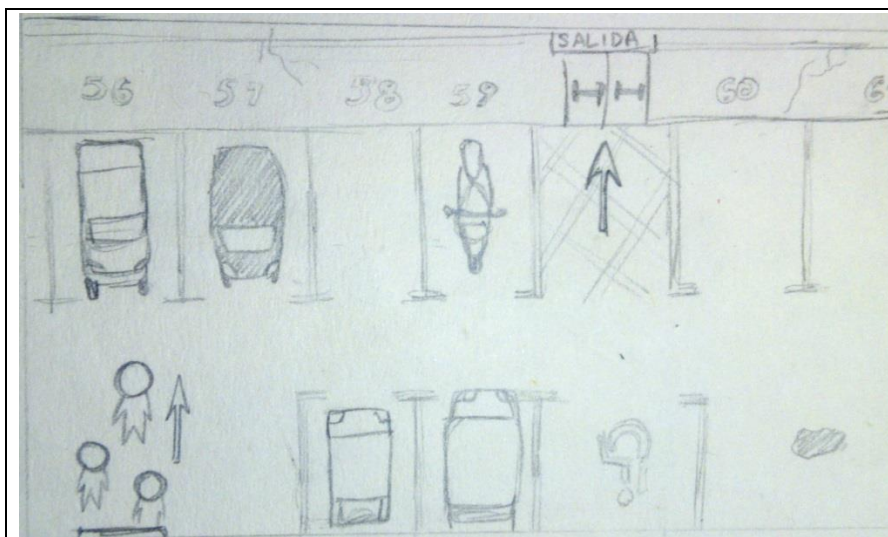
MISIÓN: ATRAVESAR RÁPIDAMENTE UN PASADIZO CON POCO SUELO EN EL QUE PISAR CON CUIDADO DE NO CAER, SIENDO PERSEGUIDOS POR EL ZOMBIE QUE HABÍA ENTRADO EN LA HABITACIÓN.

DESCRIPCIÓN: PASADIZO ESTRECHO, SINUOSO Y CON GRAN CANTIDAD DE TRAMPAS. UN ZOMBIE ENTRA POR LA PUERTA Y NOS PERSIGUE A RITMO CONSTANTE.



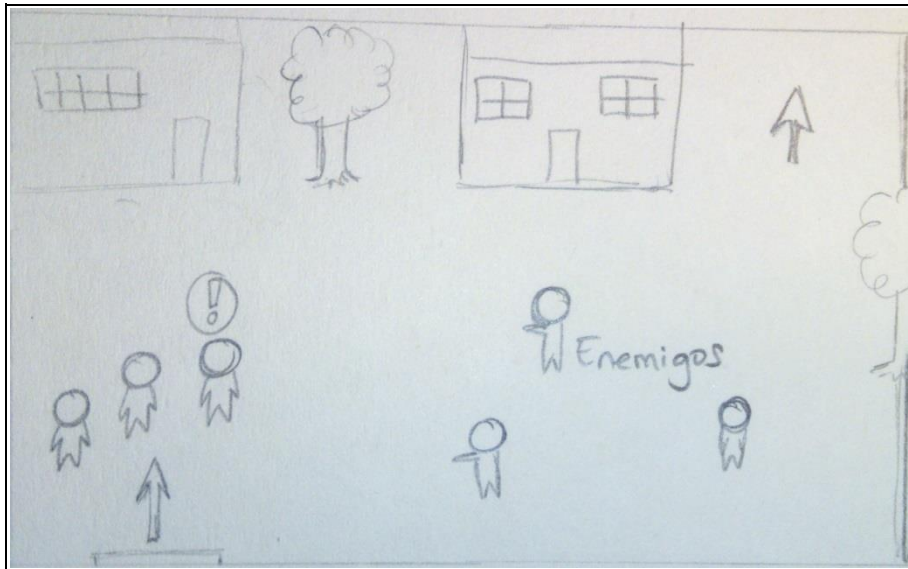
APARECEN TRES PUERTAS, CADA UNA CON UNA LETRA (S, E, Y A, RESPECTIVAMENTE), DE LAS CUALES SOLO LA A CONDUCE A LA SALIDA, QUE SERÍA UN APARCAMIENTO.

DESCRIPCIÓN: SALA QUE DA A TRES PUERTAS DIFERENTES CON SENDOS CARTELES. SE PODRÁ INCLUIR ALGÚN OBJETO O ARMA PARA AÑADIR AL INVENTARIO.



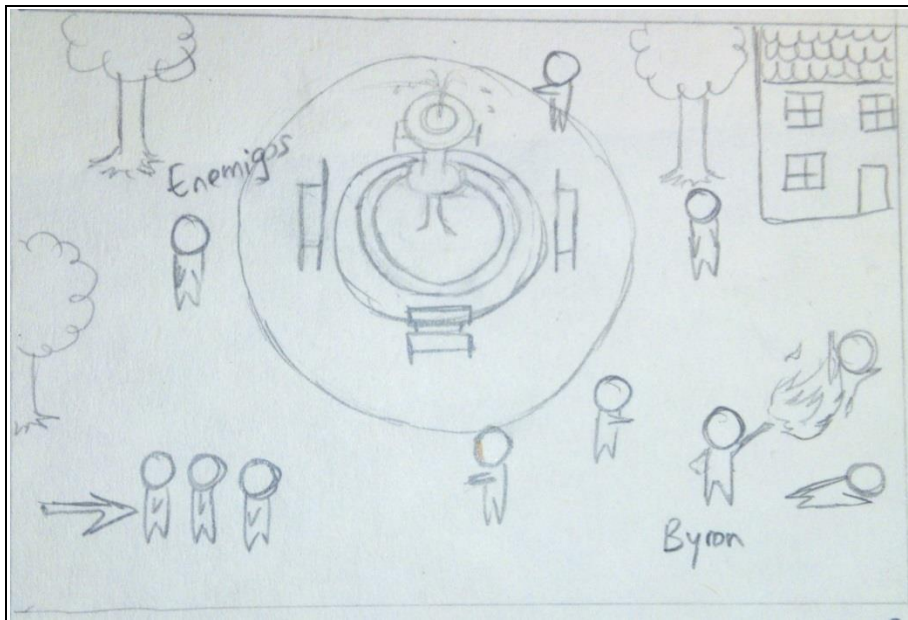
LOS PERSONAJES TENDRÁN QUE RESOLVER UN PUZLE PARA PODER SALIR A LA CALLE.

DESCRIPCIÓN: APARCAMIENTO CON ALGUNA GOTERA Y GRIETA EN LAS PAREDES. HAY ALGUNOS VEHÍCULOS Y ALGUNAS PLAZAS LIBRES.



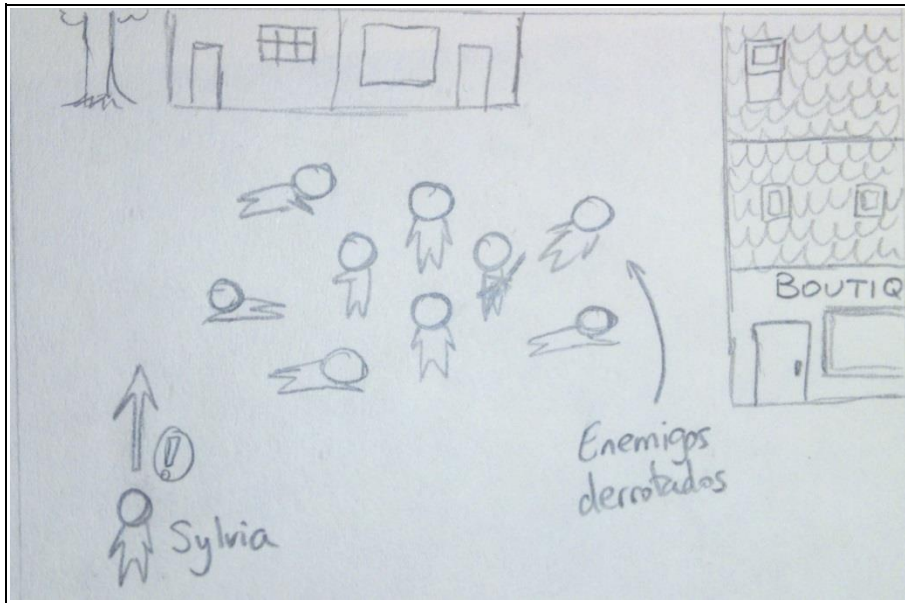
EMPIEZAN A APARECER ZOMBIES, LOS PERSONAJES TENDRÁN QUE ENFRENTARSE A ELLOS AL TIEMPO QUE VAN EXPLORANDO DISTINTAS CALLES DEL PUEBLO.

DESCRIPCIÓN: PUEBLO. NO HAY CIUDADANOS, SOLO ZOMBIES QUE VAN APARECIENDO Y A LOS QUE HAY QUE DERROTAR.



LOS PERSONAJES LLEGAN A UNA PLAZA EN LA QUE UNOS ZOMBIES SE ENFRENTAN CON UN ÚNICO HOMBRE. LLEVA UNA ESPECIE DE GUITARRA ELÉCTRICA QUE LANZA LLAMAS POR EL MÁSTIL, Y CON ELLA VENCE A LOS ENEMIGOS.

DESCRIPCIÓN: PLAZA DE UNA CIUDAD CON UNA FUENTE, ALGUNOS BANCOS Y ÁRBOLES. EN LOS ALREDEDORES HAY EDIFICIOS Y CASAS.

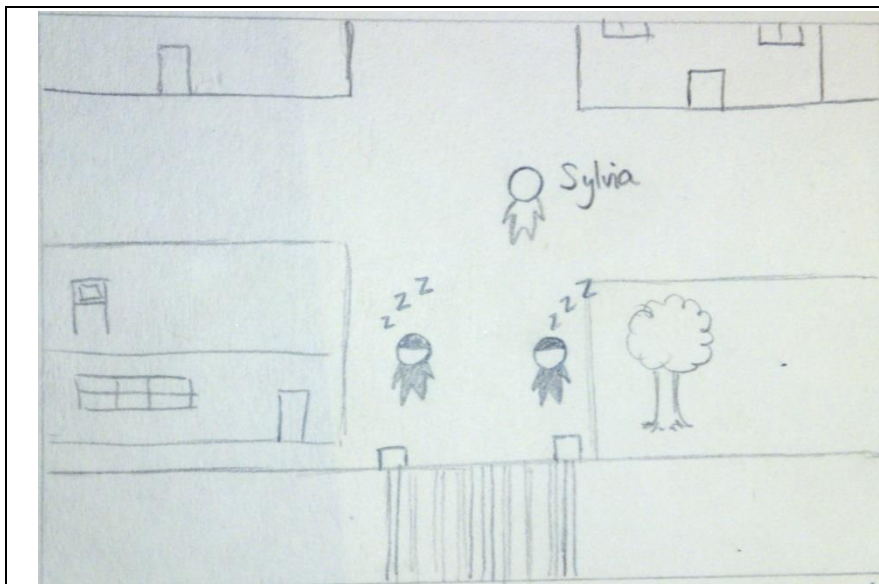


SURGE UN GRUPO DE CUATRO ZOMBIES. CUANDO LOS PERSONAJES LOS VENCEN, ENTRA EN ESCENA SYLVIA.

DESCRIPCIÓN: CALLE AMPLIA, CON UNOS POCOS EDIFICIOS EN LOS MÁRGENES. EN UNO DE ELLOS DESTACA LA ENTRADA Y EL ESCAPARATE DE UNA TIENDA, BAJO EL LETRERO "BOUTIQUE".

CAPÍTULO 4.

SYLVIA



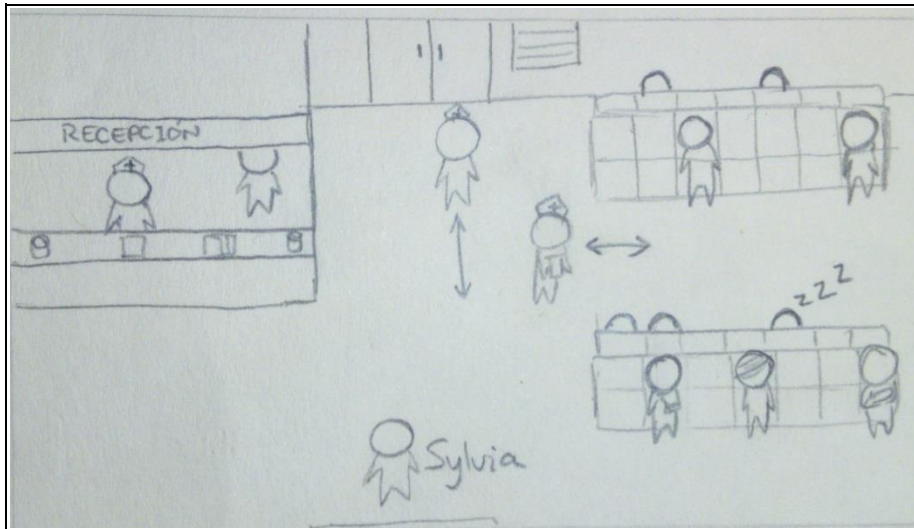
MISIÓN: EL PERSONAJE TENDRÁ QUE ENFRENTARSE A UNA SERIE DE RETOS A FIN DE PASAR LA MURALLA HACIA LA ZONA POBRE SIN SER VISTA POR LOS VECINOS NI POR LOS GUARDIAS. POR EL CAMINO PODRÁ HABLAR CON ALGÚN NPC Y ENCONTRAR OBJETOS O ALGÚN ARMA QUE AÑADIR A SU INVENTARIO, QUE PODRÁ SERLE ÚTIL MÁS ADELANTE.

DESCRIPCIÓN: PARTE RICA DE LA CIUDAD, DENTRO DE LA MURALLA. DE NOCHE LOS GUARDIAS ESTÁN CANSADOS Y A RATOS SE QUEDAN DORMIDOS DELANTE DEL PORTÓN.

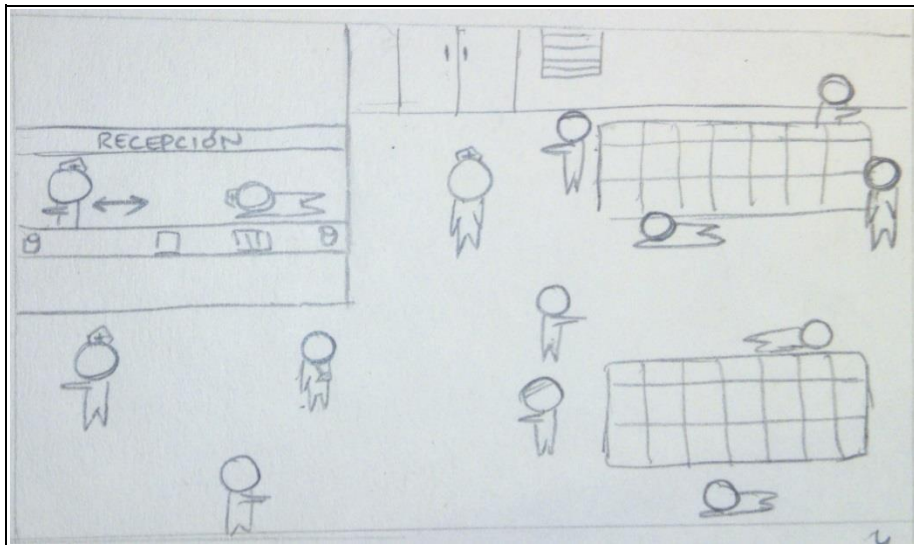


SYLVIA SE PARA DELANTE DEL HOSPITAL.

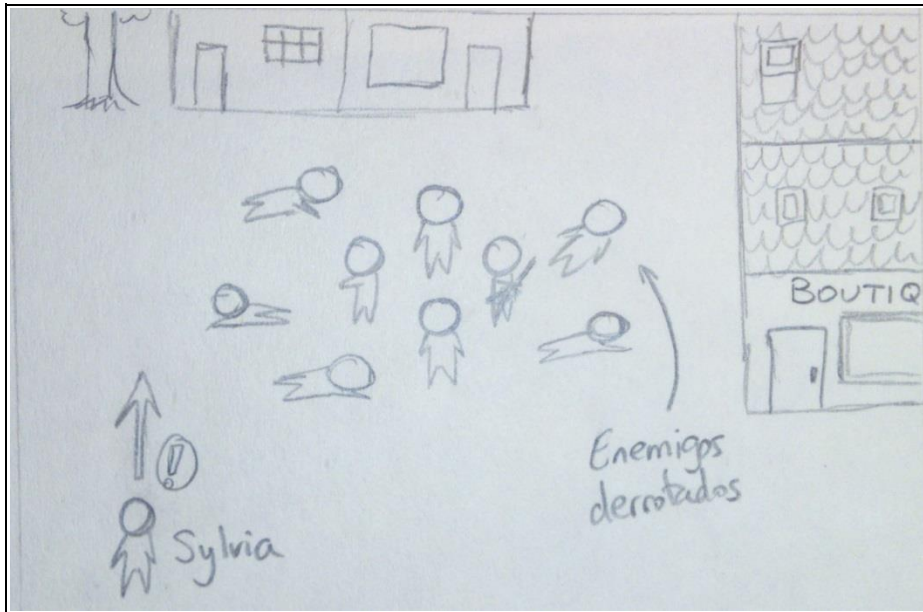
DESCRIPCIÓN: EDIFICIO GRANDE Y DE ASPECTO LIMPIO, CON GRANDES VENTANALES Y UN CARTEL QUE DICE "HOSPITAL".



A LA DERECHA, HAY ALGUNA QUE OTRA PERSONA SENTADA ESPERANDO A SER ATENDIDA; UN PAR DE ENFERMERAS YENDO DE UN LADO A OTRO; A LA IZQUIERDA, OTRA ENFERMERA EN RECEPCIÓN.

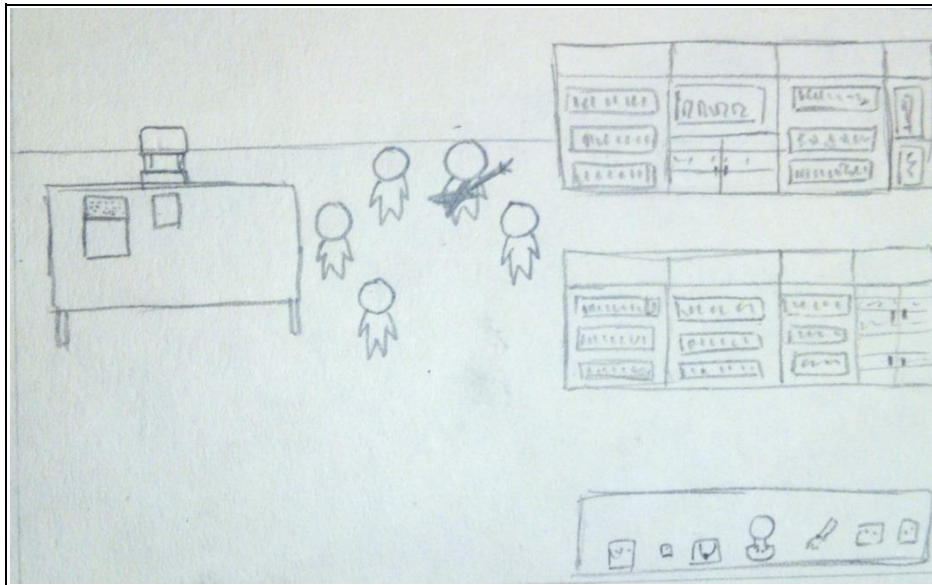


TRAS EL CAOS, ALGUNOS PERSONAJES ESTÁN INCONSCIENTES Y OTROS SE COMPORTAN COMO ZOMBIES. ESCENA DE TENSIÓN.



HUYENDO POR EL PUEBLO, SYLVIA SE ENCUENTRA CON ATONE, KAYLE, AFRICA Y BYRON, QUE LUCHAN JUNTOS CONTRA LOS ZOMBIES.

SE REFLEJA LA ESCENA REPRESENTADA ANTERIORMENTE EN EL CAPÍTULO "AFRICA".

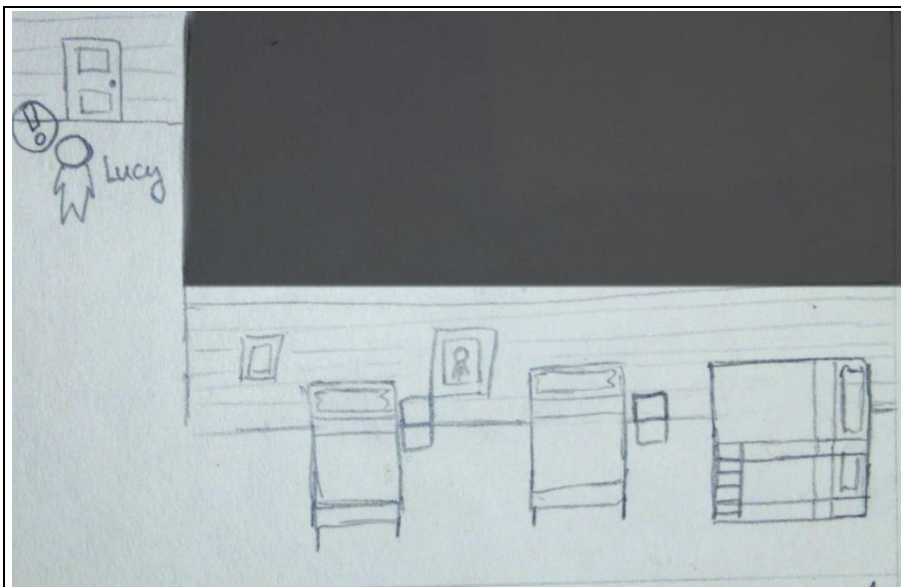


LOS PERSONAJES SE REFUGIAN EN LA TIENDA PARA HABLAR.

DESCRIPCIÓN: HAY UN MOSTRADOR CON UNA CAJA REGISTRADORA, UN EXPOSITOR DE JOYAS QUE SE VE POR EL ESCAPARATE Y ALGUNAS ESTANTERÍAS.

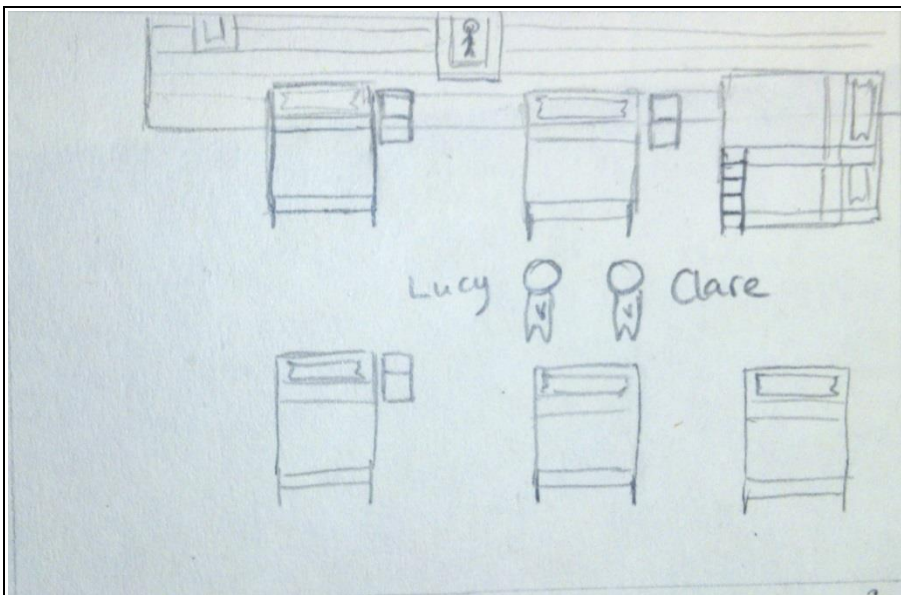
CAPÍTULO 5.

LUCY

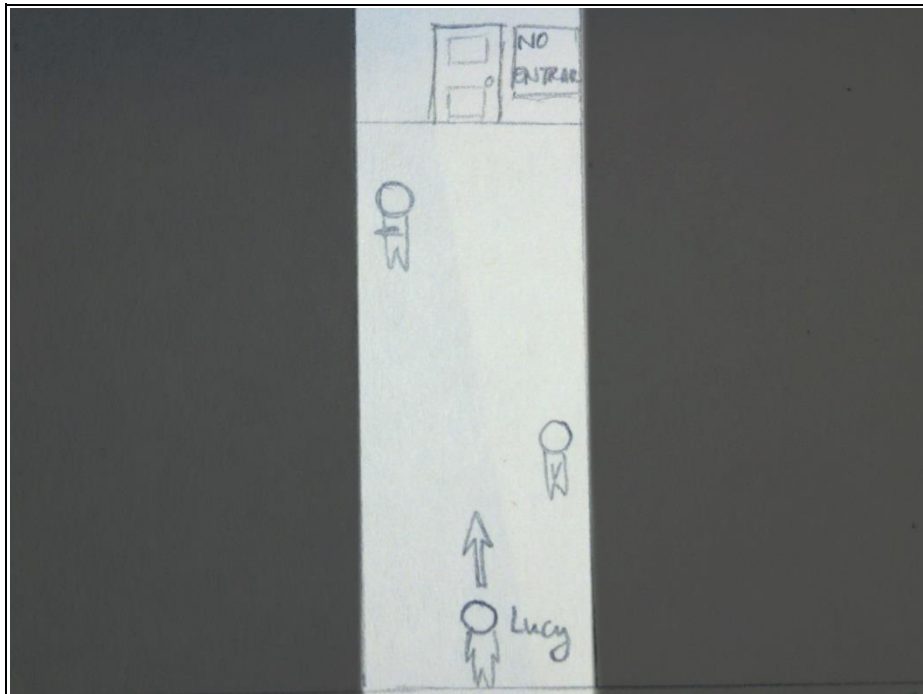


DOS MUJERES ESTÁN HABLANDO SOBRE LA NIÑA MIENTRAS ÉSTA SE ACERCABA. AL DARSE CUENTA DE QUE ESTABAN HABLANDO DE ELLA SE QUEDA DETRÁS DE LA PUERTA ESCUCHANDO LO QUE DICEN.

DESCRIPCIÓN: HABITACIÓN CON VARIAS CAMAS PEQUEÑAS Y UNA PUERTA.

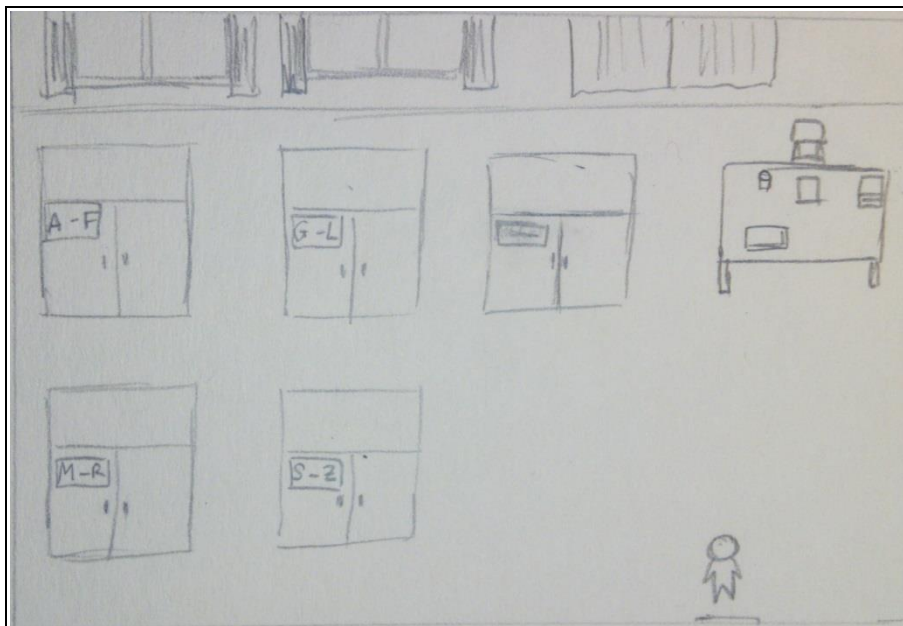


LUCY HABLA CON CLARE EN EL DORMITORIO.



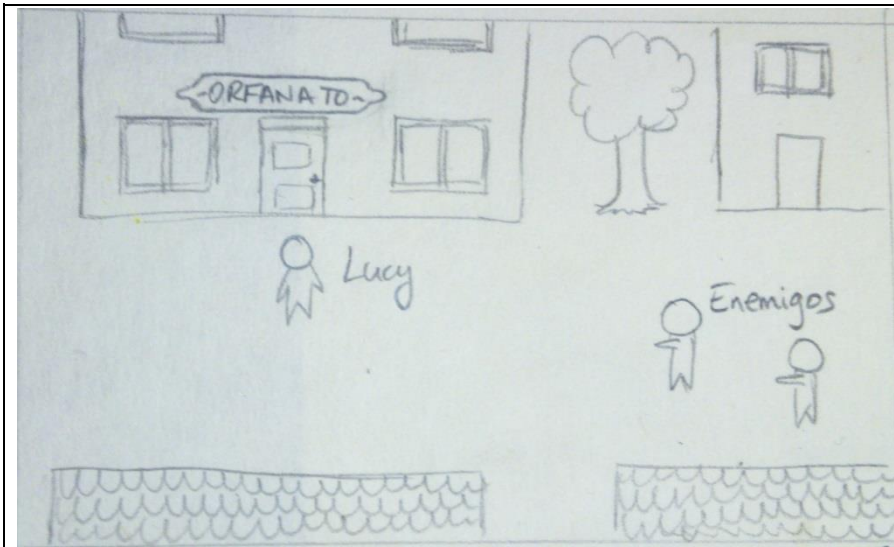
LUCY SE DIRIGE HACIA EL SÓTANO A TRAVÉS DEL PASILLO.

DESCRIPCIÓN: PASILLO CON APARIENCIA TÉTRICA Y OSCURA. AL FONDO HAY UNA PUERTA CON UN CARTEL DE PROHIBICIÓN. VARIAS MUJERES CAMINAN DE IZQUIERDA A DERECHA.



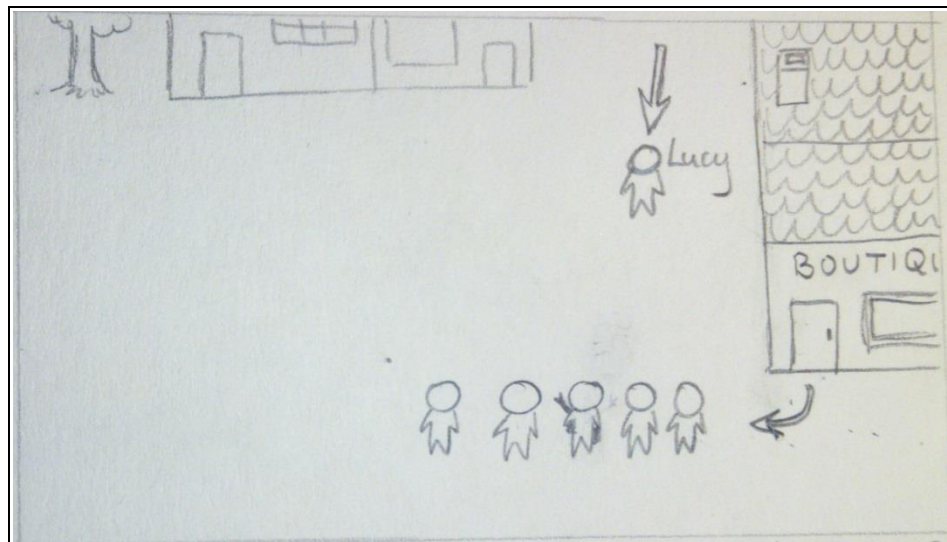
LUCY LLEGA AL SÓTANO.

DESCRIPCIÓN: SALA DE GRANDES VENTANALES QUE SE ENCUENTRA POCO ILUMINADA PUESTO QUE AÚN NO HA AMANECIDO. HAY VARIOS MUEBLES CON ARCHIVOS Y UN ESCRITORIO.



LUCY SALE A LA CALLE, YA HA AMANECIDO.

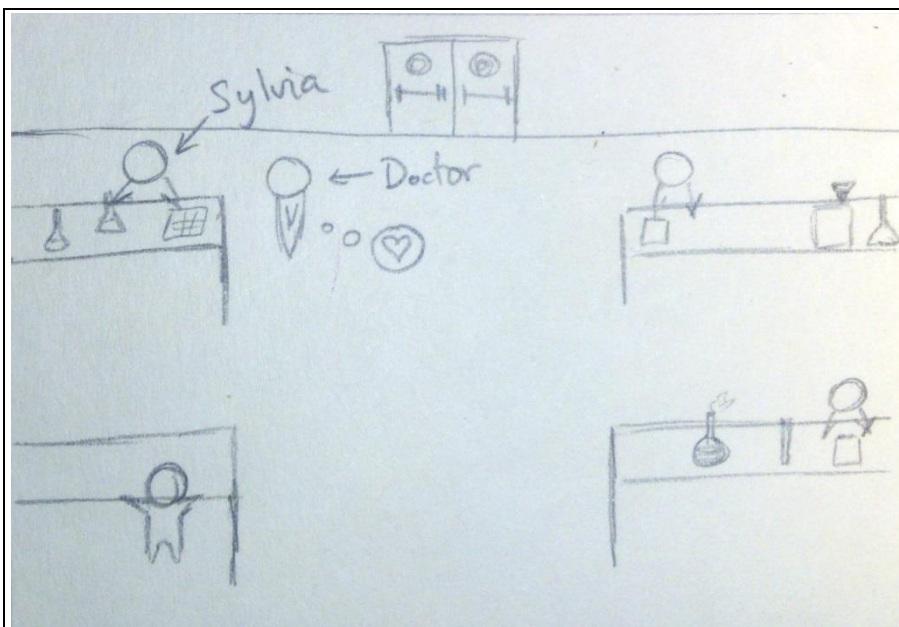
DESCRIPCIÓN: EL ORFANATO ES UN EDIFICIO GRIS, VIEJO Y TRISTE.



CALLE DONDE ESTÁ LA TIENDA.

CAPÍTULO 6.

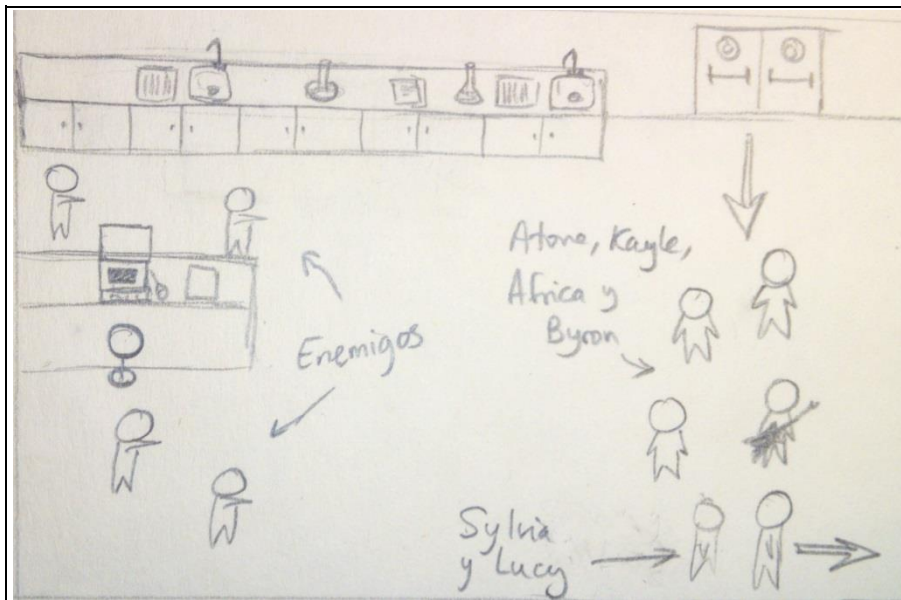
EL DOCTOR



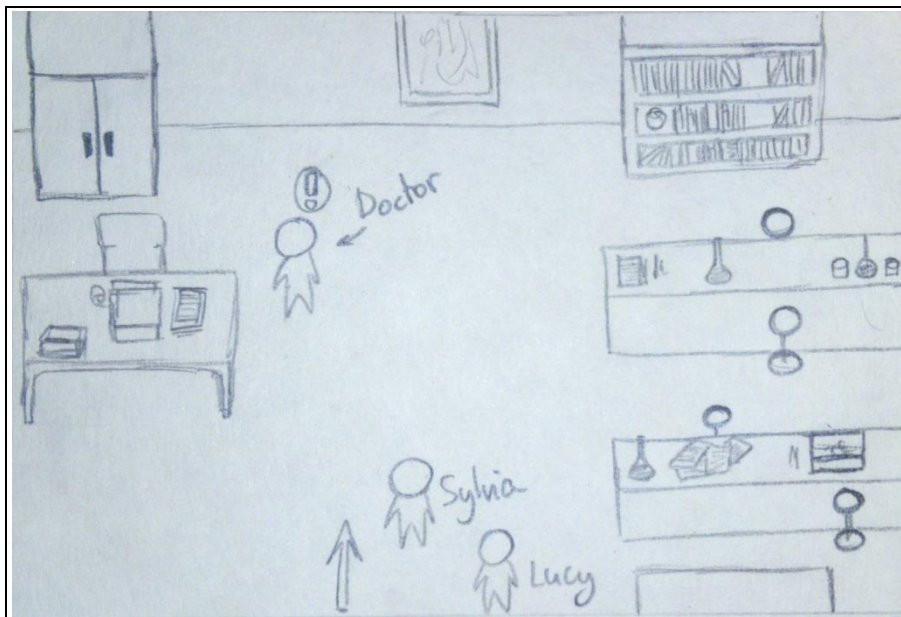
FLASHBACK NARRADO POR SYLVIA. DOS ALTERNATIVAS:

1. SEGUIR CON EL FORMATO EN VISTA CENTRAL
2. HACER SECUENCIAS DIBUJADAS

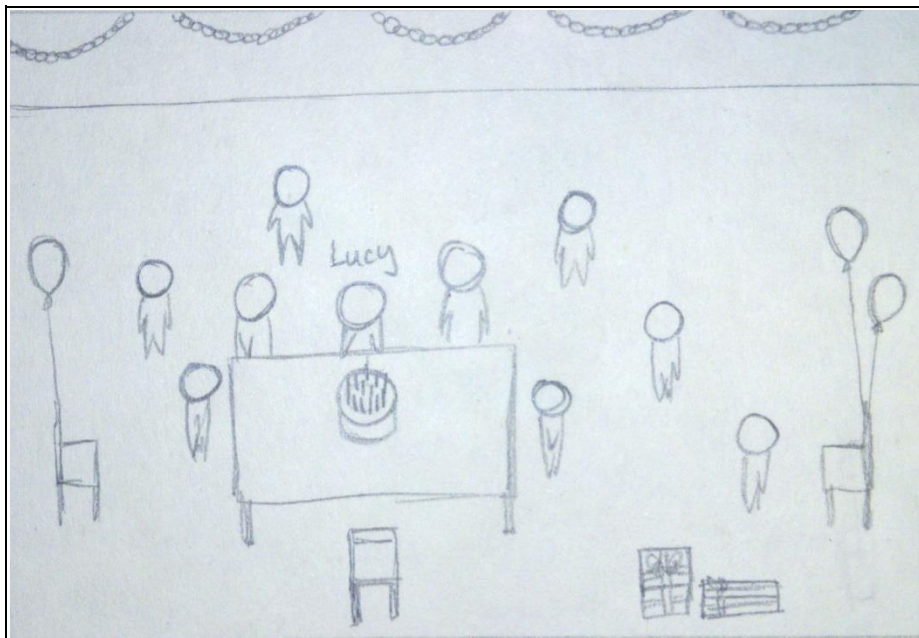
DESCRIPCIÓN: LABORATORIO MOSTRADO EN LA INTRODUCCIÓN DEL JUEGO.



LABORATORIO EN EL QUE CUATRO DE LOS PERSONAJES SE QUEDAN LUCHANDO.



SALA SECRETA DEL DOCTOR. HAY UN ESCRITORIO CON UNA SOLA SILLA, MESAS DE TRABAJO Y MUEBLES Y ESTANTERÍAS CON MUCHOS LIBROS.



ES EL CUMPLEAÑOS DE LUCY Y SE VEN A ELLA Y ALGUNOS AMIGOS SUYOS, EL DOCTOR Y LOS DEMÁS QUE VIVIERON DICHA AVENTURA, TODOS JUNTOS VIENDO COMO LA NIÑA SOPLA LAS VELAS.

DESCRIPCIÓN: GRAN MESA EN EL CENTRO CON UNA TARTA DE CUMPLEAÑOS FRENTE A LA QUE ESTÁ LUCY. HAY ADORNOS DE FIESTA Y REGALOS.