

Introducción

[Cinematícal]

La cámara se abre sobre un océano de nubes doradas y azuladas, agitadas por un viento denso. Entre los rayos de luz, la figura de la protagonista cae, envuelta en una sensación de calma rota por la gravedad. Su silueta se pierde entre la niebla hasta que el follaje del bosque aparece repentinamente.

A medida que desciende, las ramas de los árboles se convierten en el último obstáculo entre ella y el suelo. Estas ramas amortiguan el impacto, partiendo hojas y astillas que flotan lentamente a su alrededor. La escena mezcla movimientos lentos y silenciosos con golpes secos, reforzando la sensación de vulnerabilidad.

Finalmente, su cuerpo queda inmóvil junto a un lago cubierto por una neblina suave. El agua refleja el cielo, creando un espejo roto por las pequeñas ondas que su caída ha provocado. La iluminación debe transmitir serenidad: tonos fríos azulados y reflejos cálidos del amanecer.

Cuando abre los ojos, la cámara se acerca lentamente. Su respiración es pesada; la piel tiene marcas de las ramas. Mira alrededor con confusión antes de ponerse de pie, tambaleándose levemente. Sin decir palabra, empieza a caminar siguiendo un sendero de luz filtrada entre los árboles.

[Gameplay]

Objetivo narrativo y jugable:

Esta sección enseña al jugador las mecánicas básicas (movimiento, exploración, interacción y observación) mientras la protagonista se familiariza con el mundo desconocido. La sensación debe ser de descubrimiento tranquilo, con el entorno guiando sutilmente el progreso.

Dirección visual y ambiental:

El bosque se vuelve más abierto a medida que avanzas. La flora es luminosa, casi mágica, pero se va tornando más marchita conforme te acercas al primer asentamiento. Pequeñas ruinas, caminos cubiertos de polvo y estatuas erosionadas anticipan lo que encontrarás más adelante.

Llegada al pueblo destruido:

El pueblo de Civitinitii aparece en silencio. Varias casas están parcialmente derrumbadas, las calles cubiertas de ceniza o polvo blanco. En el centro, una plaza con una gran estatua de la Diosa, agrietada, rodeada por pueblerinos de aspecto humilde que rezan en voz baja.

El ambiente transmite una mezcla de devoción y desesperanza: los rezos son casi susurros, y el sonido del viento llena los silencios.

Aldeano 1:

— Buenos días, forastera.

Protagonista:

— Hola... (suspira) ¿Podría decirme dónde estoy?

Aldeano 1:

— Vaya, vaya... no eres de por aquí, ¿verdad?

— Estás en uno de los pueblos de Faeterna, más concretamente en Civitinitii.

(El aldeano hace una breve reverencia hacia la estatua de la diosa antes de continuar.)

— Si buscas respuestas, te conviene escuchar lo que dicen los rezos... algunos dicen que la diosa aún nos observa.