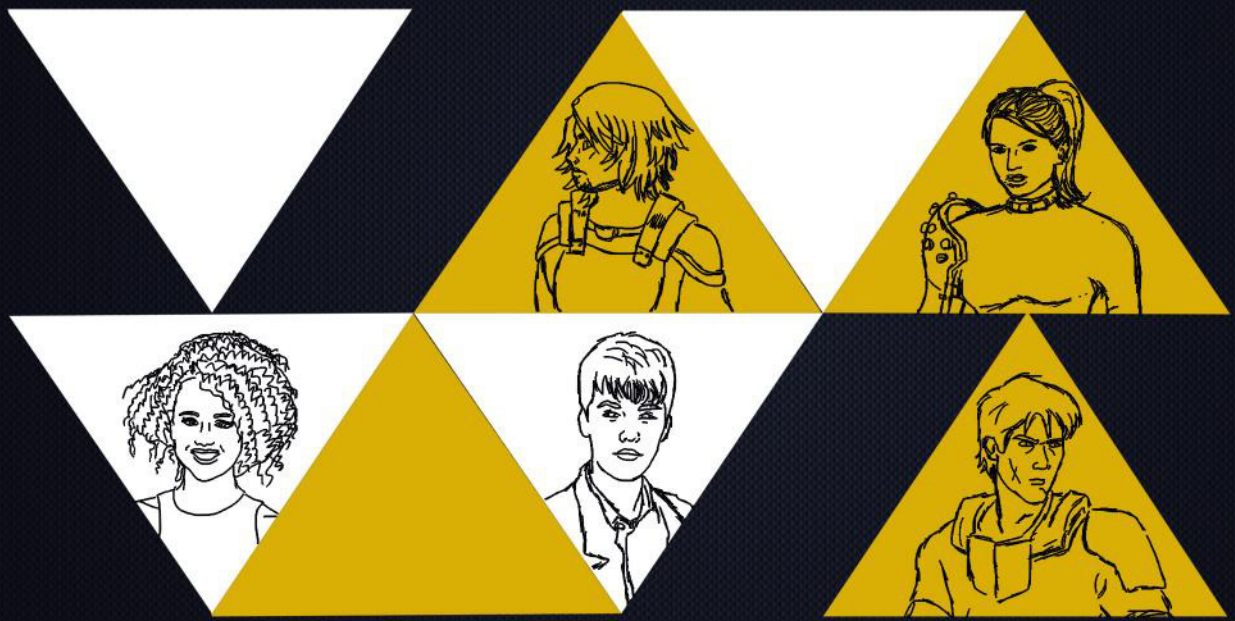


THE VIDEO GAME



CRISTINA TRUJILLANO MARÍN

MÁSTER EN GUION, NARRATIVA Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
FICHA TÉCNICA	3
CANON	9
SERIE TV	12
PERSONAJES	14
SECUENCIALIZACIÓN	22
ESPACIOS	25
NOVELA	27
WEB	30
VIDEObLOG	31
LIBRO	32
CONVENCIONES	33
VIDEOJUEGO	34
REDES SOCIALES	36
BIBLIOGRAFÍA	37

INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto se pueden encontrar todas las fases que se han llevado a cabo para crear el universo de The VideoGame, una narrativa transmedia ambientada en un futuro no muy lejano y con un mensaje a transmitir sobre la lucha de clases.

Así, se podrá distinguir de forma precisa el fragmento de historia que abarca cada una de las diferentes plataformas que componen esta narrativa, pudiéndose consumir de forma individual o al completo, permitiendo al espectador decidir cuál será su nivel de inmersión en esta ficción que aúna acción, política y romance sin dejar de lado el entretenimiento como premisa principal.

FICHA TÉCNICA

Título: "*The VideoGame*"

Tema: La lucha de clases

Elección del formato:

La elección de realizar una narrativa transmedia se basa en estudios realizados que afirman que los nuevos medios complementan a los medios tradicionales.

El nuevo modelo de consumo televisivo supone la individualización del mismo, ya que no hay una serie de canales limitados con una programación fija, sino que es el propio espectador quien decide qué quiere ver, cuándo verlo y a través de qué dispositivo.

Es por eso que escogemos la narrativa transmedia como formato, pudiendo estar así presentes en varios dispositivos que reúnen a una audiencia más amplia, con distintos gustos y diferentes niveles de inmersión.

Así, abarcaremos diferentes formatos dentro de nuestra narrativa, como son una novela, una serie de televisión, una web, un videojuego, un libro de ayuda, un videoblog, eventos *gamers* y todo ello con presencia en las redes sociales.

Elección del género:

La elección del género se corresponde al auge de narrativas de acción que triunfan desde hace varios años entre el público joven. El empoderamiento de un personaje que se enfrenta a un peligro mayor que él y consigue vencerlo gusta mucho dentro del target que queremos abarcar.

Además, el hecho de que nos centremos en este género da la oportunidad de crear una fotografía cuanto menos llamativa, con efectos especiales, grandes batallas en diferentes planos, tensión y colores vivos que harán de la narrativa una creación visual muy característica y con personalidad.

Varios ejemplos podrían ser "*The Hunger Games*", "*Avengers*", "*Fast & Furious*" o "*The Great Wall*", donde las escenas de acción aportan personalidad y movimiento al film.

Público Objetivo:

Buscamos llegar a un público principalmente joven, de entre 15 y 35 años de edad. Con un nivel económico medio-bajo, esperamos que se sientan identificados con Trey o Greta, protagonistas de la narrativa que están situados en los últimos escalones de la pirámide social.

Además, buscamos encandilar a ese amplio sector amante de los videojuegos ahora o durante su infancia, ya que de una forma o de otra todos hemos sido adictos a ellos durante alguna etapa de nuestra vida.

Idea:

La idea de esta narrativa surge llevando al extremo algunas de las prácticas que conocemos hoy en día y situándolas en un futuro no muy lejano para que la sociedad no haya cambiado demasiado pero sí que fuera posible el hecho de que esta exageración ocurriera de verdad.

Por ello, si utilizamos la diferencia de clases con una distancia cada vez más marcada entre una y otra y la unimos con una digitalización que cada vez abarca más ámbitos de nuestra vida cotidiana, llegamos a un universo en el que ricos utilizan la tecnología para divertirse a costa de los pobres. Es decir, el universo de nuestra narrativa.

Y para hacer más visual la metáfora de que las clases altas juegan con las bajas, centramos esa tecnología de la que hablábamos antes en la tecnología de los videojuegos, donde no se nos hace raro ver a gente experta que dedica innumerables horas de sus vidas a esta distracción.

De hecho, no son pocas las personas que han conseguido hacer de este *hobby* una profesión, ganándose la vida como profesionales de los videojuegos, tanto testando nuevos productos como presentándose a campeonatos que abarcan incluso todo el territorio del globo terráqueo.

Así, surge la idea de que cuanto más destreza tengas en los videojuegos, más valorado estás por la sociedad y, como actualmente el valor social se consigue a través de la posición económica, optamos por la posibilidad de que la puntuación obtenida pudiera canjearse por dinero. De esta forma, cuantas más horas dediques a los videojuegos, más destreza y reconocimiento social conseguirás, tal y como ocurre hoy en día con nuestro trabajo real.

Contexto de la narrativa:

Dentro de 50 años, el mundo de los videojuegos se ha expandido hasta abarcar límites insospechados. El juego es la principal motivación y puedes cambiar puntos por dinero.

Los *gamers* expertos gozan de una muy buena posición social, mientras que aquellos a los que no se les da bien jugar viven prácticamente en la pobreza.

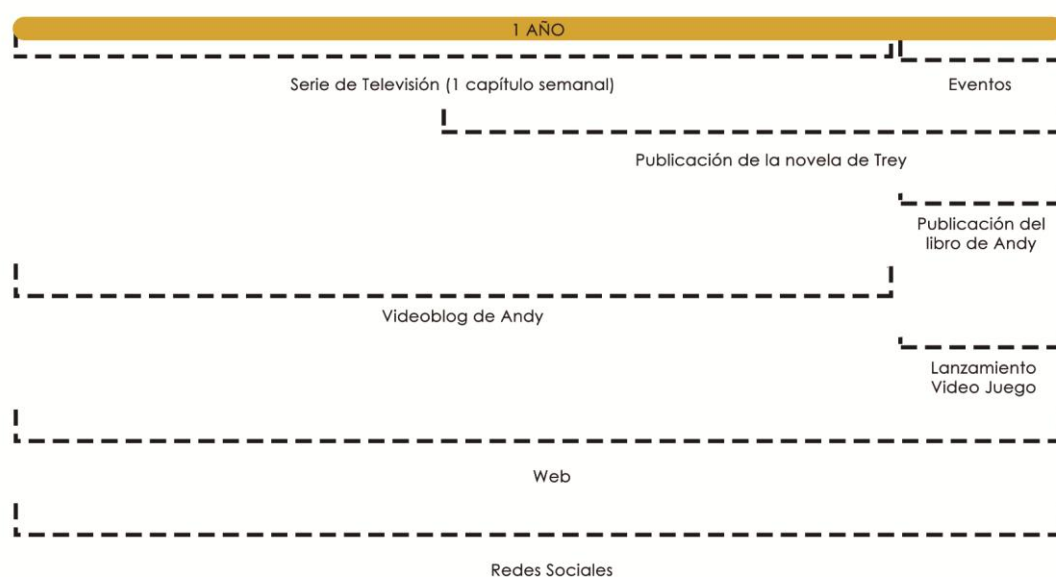
Sólo hay una alternativa a saber jugar a los videojuegos y es formar parte de uno de ellos.

La gente sin recursos se apunta voluntariamente a participar en estas nuevas experiencias: el rico desde su casa VS el pobre desde el terreno de juego.

Por otro lado, ha surgido recientemente una corriente de personas que luchan por erradicar este nuevo modelo de sociedad (manifestaciones, protestas...), lo cual ha supuesto un notable descenso en el número de voluntarios que se presentan a participar dentro de los videojuegos. Como solución a este problema, el estado ha aprobado un nuevo programa por el cual los presos condenados a cadena perpetua se verán obligados a participar en esta serie de juegos.

Periodicidad:

La serie de televisión estrenará un capítulo a la semana, mientras que el resto de formatos irán saliendo al mercado en el orden cronológico que indica el siguiente esquema:



De esta forma, el espectador podrá consultar tanto la web, como las redes sociales y el videoblog de Andy a tiempo real mientras se van desarrollando las tramas en la serie de televisión.

Por otro lado, cuando ya se hayan emitido los cuatro primeros capítulos y la serie de televisión se encuentre en su *mid-point*, es decir, que el espectador ya habrá empatizado suficiente con los personajes principales, se publicará la novela *Choose your weapon*, precuela equivalente a la vida de Trey desde su adolescencia hasta convertirse en el joven de 26 años que es retenido en el *VideoGame*.

Una vez acabe la emisión de la primera temporada, saldrá a la venta el libro de Andy con el que ponerte en forma comiendo sano y haciendo deporte. El motivo de escoger esta fecha es que será al final de la temporada cuando, en la mente del espectador, Andy dejará de ser un joven pedante para convertirse en alguien admirado, ya que se unirá al bando de Trey para acabar con el sistema digital a pesar de sus convicciones acerca del mismo.

Al mismo tiempo, se abrirá también la plataforma del videojuego oficial que permitirá a los fans seguir en contacto con la narrativa a pesar del parón entre la primera y segunda temporada; aunque también podrán asistir durante este periodo de tiempo a los eventos organizados para crear sociedades de fans y mantener así viva la narrativa.

Por qué quiero contar esta historia:

En plena crisis económica, vivimos un momento en el que, al poner el telediario, leer un periódico, buscar los sucesos en internet... nos asaltan las noticias de desalojos, suicidios y demás dramas causados principalmente por la mala gestión y el abuso de poder de los altos cargos.

Esta narrativa es una forma atractiva de demostrar que todos deberíamos tener los mismos derechos y oportunidades, que no hay que dejar que otros abusen de su poder y que hay que luchar por lo que creemos justo.

Desde hace ya varios años, hemos visto ya tantos casos de corrupción que hasta nos hemos acostumbrado a ellos y ni nos escandalizamos tanto como lo hacíamos al principio. Esta historia pretende ser una llamada de atención al espectador para demostrarle que sí se pueden cambiar las cosas que no nos gustan aunque durante el camino se vaya a encontrar adversidades a las que se tendrá que enfrentar.

En definitiva, esta historia nos parece necesaria para hacer más efectivo el empoderamiento de la ciudadanía, ya que a cuantas más personas llegue el mensaje, más posibilidades tendremos de que cale en la población.

Por qué debe producirse:

Creemos que este es el mejor momento para producir esta narrativa porque existe un desencanto social generalizado con los altos cargos gubernamentales y grandes empresas debido al gran número de casos de corrupción y estafas que vemos continuamente en las noticias.

Esta narrativa trata de una sociedad descontenta con la pobreza que sufre la clase social mayoritaria, de gente que pone en riesgo su vida a diario para poder ayudar económicamente a su familia, pero también trata de gente idealista que da todo de sí mismo para hacer del mundo en el que vive un lugar más justo.

De esta forma, todos aquellos que sufren algo parecido a causa de esta situación económica globalizada se podrá ver reflejada en los diferentes personajes con los que cuenta esta narrativa. Así, tratando el tema de los personajes, estos consiguen un empoderamiento progresivo a lo largo de la historia, de forma que el espectador podrá empatizar con ellos al reflejar un cambio con el que muchos estarían de acuerdo.

Objetivos:

- Llegar a un público joven que sepa sacarle partido a las diferentes plataformas en las que se desarrolla la narrativa.
- Lograr una alta fidelización que se mantenga en cada capítulo y, posteriormente, en las diferentes entregas de la narrativa.
- Enviar un mensaje claro y fácil de entender que haga reflexionar a la audiencia.

- Alcanzar el éxito necesario para poder llevar a cabo una segunda temporada de la serie de televisión y, si fuera posible, ampliar aún más las distintas plataformas con nuevo contenido.
- Que los espectadores formen una parte activa de esta narrativa, creando también su propio contenido, siendo también promotores de la narrativa.

Inspiraciones:

El universo de esta narrativa está inspirado en la película de animación *Wreck-it Raph*, conocida en España como "Rompe-Ralph", un universo en el que los personajes de los videojuegos tienen una vida propia. Partiendo de esta premisa, queríamos tratar el tema de la desigualdad social entre distintas clases en un futuro no muy lejano, como vimos en la saga de *The Hunger Games*, en la que el paso del tiempo ha hecho mella en la sociedad, creando una desigualdad aún mayor que la que conocemos actualmente.

Además, con la intención de darle contenido a la narrativa y no enviar un mensaje vacío, utilizamos el tono crítico de *Black Mirror*, que tan buena acogida tuvo durante su periodo de emisión.

Por último, como ya hemos mencionado, rescatamos el descontento social de movimientos conocidos como el 15M o la Primavera Árabe para hacer más realista esta historia, basándola así en acontecimientos totalmente verídicos.

Diferenciación de otras narrativas parecidas:

Quizás la narrativa a la que más se asemeje *The VideoGame* sea la mencionada anteriormente, *The Hunger Games*, ya que ambas tratan una posible desigualdad social en el futuro que sobrepasa los límites de los derechos humanos en un mundo en el que la diferencia entre ser rico o pobre es abismal. Lo que diferencia una historia de otra es que, en el caso de *The VideoGame*, nuestro protagonista tiene muy claro qué quiere conseguir y por qué toma las decisiones que le llevan a estar cada vez un poco más cerca de su objetivo. Trey tiene una personalidad muy distinta a la de Katniss (*The Hunger Games*) porque su objetivo no es poner a salvo a su familia, sino llevar al límite sus ideales.

Además, "*The VideoGame*" cuenta con un factor extra, que es el mundo de los videojuegos, lo cual conseguirá hacer empatizar a la audiencia con sus juegos de la infancia o con los que juega actualmente. Es una forma de conseguir que el espectador se sumerja dentro de los videojuegos a los que suele dedicar horas de su tiempo y descubra que allí también existen los problemas y dificultades que nos podemos encontrar en nuestra vida real.

Creemos que es un acierto personificar los video juegos, ya que supone algo novedoso que conseguirá enganchar al público más joven desde el primer momento.

Tono: Trama adulta. Crítica contra la corrupción y la desigualdad. Escenas de violencia explícita.

Marca estilística:

Para la serie de televisión, buscamos una fotografía cálida, con colores amarillos, naranjas y rojos que representen el espíritu vivo de la revolución y la lucha como una representación de las llamas del fuego que incendian el universo de la narrativa.

Además, queremos que en las escenas de gran relevancia destaque algún detalle en verde, como símbolo de esperanza que anima a los protagonistas a luchar por un futuro mejor. Así, el espectador reconocerá también cuándo va a ocurrir algo importante.

Duración:

Cada capítulo de la serie de televisión durará 20 minutos, que corresponderán a una primera temporada de 8 capítulos.

El motivo de esta duración más característica de una sitcom que de una ficción de drama o acción es principalmente contar la historia suceso tras suceso, sin añadirle elementos innecesarios que distraigan al espectador del objetivo principal. Se trata de una trama compleja, con información que se escapa de lo que la audiencia conoce como su propio universo y aportar un mayor minutaje podría suponer la pérdida de información que se considera realmente necesaria para el avance de la narrativa.

Dificultades encontradas:

La principal dificultad a la que nos hemos tenido que enfrentar ha sido crear todo un universo de la nada que se pudiera expandir a través de diferentes plataformas y que, en cada una de ellas, el espectador tuviera algo nuevo que descubrir. No queríamos crear una narrativa multiplataforma, sino una narrativa transmedia cuyo contenido estuviera todo relacionado entre sí, pero que a su vez pudiera ser independiente del resto de plataformas. Sin duda, ese ha sido nuestro principal reto.

Otro de nuestros desafíos también ha sido el de exponer de forma sencilla y que se pudiera comprender rápidamente un mundo basado en un futuro que hoy por hoy no existe y ni siquiera sabemos si existirá de la forma en la que nosotros lo contamos. En esta narrativa es necesario explicar muchos conceptos que puedan situar al espectador en el punto de partida de la misma sin dar por hecho datos que el espectador mismo desconoce, como por ejemplo el sistema de puntuaciones del *VideoGame*.

Respecto a los personajes principales, hemos querido buscar un equilibrio entre personalidades muy opuestas pero que al mismo tiempo también sepan encontrar su punto de encuentro. Creemos que los cinco podrían llevarse muy mal entre ellos, pero también muy bien; y con ese pretexto hemos desarrollado sus relaciones a lo largo de los ocho capítulos que conforman la primera temporada.

Por último, no queríamos acabar la temporada de forma que se resolviera al 100% el conflicto y nos quedáramos sin un banco de tramas para una posible ampliación a una segunda temporada. Finalmente optamos por la caída del sistema digital, pero no vemos que la base de ese sistema, como son el Estado y la industria de los videojuegos, sean derrotados; además de

que al acabar la primera temporada, los rebeldes siguen estando encerrados en el *VideoGame*, lo cual puede ser muy interesante como comienzo de una segunda temporada.

CANON

NOVELA

Los padres de Trey, un joven de 13 años procedente de Minesota se separan, de modo que él y su madre se mudan a Nueva York. Allí, comienza a estudiar ciencias políticas y a interesarse por los movimientos sociales que buscan justicia bajo el lema de la desobediencia civil.

Unos años más tarde, su padre todavía residente en Minesota, cae enfermo; motivo por el que Trey vuelve a su ciudad natal para cuidar de él. Su estancia allí no es tan reconfortante como él espera. ya que en una ciudad tan pequeña, apenas hay concienciación ciudadana. Así, cuando su padre comienza a mejorar, decide volver a Nueva York donde se siente más integrado. Allí, descubre la asociación *Armed Players*, donde un grupo de idealistas como él luchan para combatir el nuevo sistema instaurado basado principalmente en el juego. Comienza un romance con una de las integrantes que finalmente le acaba rompiendo el corazón tras abandonar esta la asociación. Es entonces cuando Trey decide dedicar su vida exclusivamente a la lucha social, escalando cada vez mas posiciones en *Armed Players*, participando en todo tipo de revueltas y siendo detenido en numerosas ocasiones hasta que entre todos planean la mayor protesta que han hecho hasta la fecha. Tras meses de preparación, dicha protesta se lleva a cabo, pero no sale tan bien como esperaban y Trey acaba siendo detenido y condenado a cumplir cadena perpetua en el *VideoGame*.

SERIE TV

Trey es condenado a cumplir cadena perpetua dentro del *VideoGame*. Allí, recibe órdenes de reclutar a presos y voluntarios para acabar con el sistema desde el interior. Aunque al principio no se relaciona demasiado con el resto de sus compañeros, finalmente comienza a forjar una relación de amistad, que le ayuda también a estar informado de todo lo que pasa en el exterior. Así, comienza a unirse cada vez más gente al movimiento, pero estando allí encerrados son más débiles que el estado contra el que luchan. Un día, durante una partida, reciben una señal del exterior que no son capaces de descifrar, pero las señales continúan y los rebeldes se centran en conseguir entenderlas para seguir sus instrucciones, ya que parecen provenir de la asociación *Armed Players*. Comienzan entonces a seguir los pasos que le llegan del exterior hasta que uno de ellos causa la muerte de un jugador. Entonces descubren que los mensajes provenían del hermano de Greta, una compañera de Trey con la que había forjado una gran amistad. Ambos discuten y Greta decide abandonar la lucha junto con otros compañeros que toman la misma decisión.

Al mismo tiempo, viendo que los rebeldes tienen cada vez más repercusión en el exterior, el gobierno los aísla aún más, dejándoles sin participar en las partidas ni relacionarse con el resto de jugadores. Así, Greta decide tomar el mando y continuar la lucha, consiguiendo liberar al resto de sus compañeros y comenzar una guerra dentro de las instalaciones con la ayuda de su

hermano, que le proporciona todo lo necesario desde fuera gracias a sus conocimientos como desarrollador de videojuegos.

WEB

A través de una navegación fácil e intuitiva, la web mostrará contenido que podría resultar de interés para cualquier seguidor de la narrativa y se irá actualizando a medida que la serie de televisión avance semanalmente. Los apartados que se podrán encontrar son:

- Inicio: Con noticias sobre los personajes, actores y demás sucesos relevantes relacionados con la ficción; encuestas sobre el transcurso de la trama; enlace a los episodios completos; un calendario con las fechas de eventos marcadas; y un acceso directo al Videoblog de Andy.
- Ficha técnica: En este apartado, los internautas podrán conocer un poco más a cada personaje, junto con un vídeo a modo de presentación del mismo.
- Videoencuentros: Donde una vez al mes, en *streaming*, los fans podrán hacer preguntas a los actores de la ficción, guionistas, productores... para que estos las respondan a modo de entrevista.
- Soy fan: Recopilación de vídeos sobre el *making off* de la serie, tomas falsas, un *quiz* de preguntas sobre la narrativa, un foro en el que poder participar y vídeos con los mejores momentos de la serie.
- *Shop*: Punto de venta online para todo el *merchandising* y productos relacionados con la narrativa y los videojuegos.

Cabe destacar que el diseño de la web se desarrollará como si el *VideoGame* se tratara de una experiencia real y nada de lo veamos en ella fuera ficción.

VIDEOBLOG

Como si de una persona real se tratase, el personaje de Andy tendrá un videoblog en el que irá contando su experiencia dentro del *VideoGame*, con quien se lleva bien y mal, sus objetivos, sus retos, sus anécdotas, sus entrenamientos... Todo ello documentado con imágenes, vídeos y *podcast* que realizarán los actores siguiendo un guion previo. Este contenido estará patrocinado por todo tipo de marcas deportivas, ya que, recordemos, Andy es un reconocido deportista en el mundo del *VideoGame*.

LIBRO

Como si lo hubiera escrito Andy, publicaremos un libro con consejos nutricionales y deportivos para mantenerse en forma., continuando de nuevo con la idea de que Andy es un deportista real que ha conseguido grandes éxitos en su carrera profesional. Además, también contará qué le llevó a comenzar con el deporte, cómo fueron sus inicios y cómo ha ido progresando a lo largo del tiempo.

VIDEOJUEGOS

Desarrollaremos una plataforma en la que los usuarios podrán registrarse y jugar a videojuegos novedosos e incluso a los más clásicos, pero todos desde la perspectiva contraria. Es decir, que en el "*Comecocos*", el usuario tendrá que controlar a uno de los fantasmitas y no al propio Comecocos. La puntuación que consigan en cada partida se irán sumando a su cuenta de usuario, que se posicionará en un *ranking* con los mejores jugadores como si del *VideoGame* se tratase.

EVENTOS

Al final de cada temporada, se organizará un evento al que podrán asistir tantos fans como quieran. En él, se organizarán campeonatos de diferentes videojuegos, se venderá todo tipo de *merchandising*, habrá representaciones de los escenarios más llamativos de la ficción para que los fans puedan interactuar en ellos... Todo al más puro estilo de las clásicas convenciones sobre series y videojuegos.

REDES SOCIALES

Las Redes Sociales se utilizarán como plataforma para informar a los seguidores de la narrativa y permitir que estos mismos participen e interactúen para que el nivel de inmersión sea el máximo posible.

Las herramientas a utilizar serán *YouTube*, *Instagram*, *Facebook*, *Snapchat* y *Twitter*.

SERIE TV

LOGLINE

En un futuro en el que la destreza en los videojuegos determinan el estatus social, un grupo de rebeldes se alzarán contra el sistema digital intentando mitigar las desigualdades sociales

SINOPSIS

Trey, un presidiario condenado a cadena perpetua por participar en manifestaciones en contra de este nuevo sistema, es obligado a participar en el VideoGame. A raíz de ese momento, comienza una revolución desde el interior, aunque para ello tiene que ganarse el apoyo del resto de sus compañeros, lo cual no será del todo fácil. Además, necesita la ayuda de un voluntario que le mantenga en contacto con sus compañeros del exterior, ya que, al ser presidiario, tiene totalmente prohibido salir de las instalaciones.

HISTORIA

Trey, un joven idealista dispuesto a cambiar el sistema social en el que vive, es detenido de nuevo por causar disturbios en una de sus protestas. Los cuerpos de seguridad ya le conocen bien y saben que en cuanto quede libre de nuevo, volverá a alzar la voz en las calles junto al resto de sus compañeros para que su discurso sea escuchado; de modo que, para que sirva de ejemplo y evitar más protestas, Trey es condenado a cadena perpetua justo cuando el Estado decreta que este tipo de presos se verán obligados a participar en la arena del *VideoGame*.

Una vez se encuentra en las instalaciones del *VideoGame*, donde los presos tienen también sus celdas, conoce a algunos de los que serán sus próximos compañeros de juego. La ley obliga a esperar tres días antes de que el preso entre en su primera partida y es en ese periodo de tiempo cuando Maisie, una compañera de protestas de Trey que se encuentra jerárquicamente por encima de él, le hace una visita. Allí le cuenta que han decidido cambiar de estrategia y que le necesitan más fuerte que nunca. Ha llegado el momento de destrozarse el sistema desde dentro.

Llega el día de su primera partida, un juego sencillo y en grupo al tratarse de un novato como el resto de los que le acompañan. Entran en una sala gigante donde, con tecnología, se recrea un laberinto al estilo "*Pacman*", que se llena de grandes esferas blancas colocadas flotando en línea recta recorriendo cada uno de los pasillos que conforman la estructura.

Los jugadores, entre los que se encuentran presos y voluntarios, son llevados hasta el centro del laberinto y, una vez allí, comienza la partida. El holograma de un personaje creado por el jugador que se encuentra al otro lado de la pantalla aparece también en el laberinto para comenzar a correr y recoger tantas esferas como les sea posible. Mientras tanto, una pantalla de dimensiones kilométricas proyecta el plano del laberinto y el lugar en el que están situados todos los jugadores en cada momento.

Durante la partida, Trey conversa con algunos de sus compañeros intentando que se unan a él, pero no le hacen demasiado caso, ya que están concentrados en perseguir al Jugador 1 y escapar cuando éste alcanza las cerezas.

Pasan los días y la situación sigue sin cambiar demasiado. Ya conoce un poco más a sus compañeros y, a pesar de estar aislados, cada día reciben algo de información del exterior de

la mano de aquellos que juegan voluntariamente, ya que ellos sólo están obligados a permanecer en la arena durante sus horas de juego. Por suerte, Trey forja amistad con Greta, una voluntaria que acude a los juegos para ayudar económicamente a su familia. Ella no está del todo de acuerdo con los ideales de Trey, pero aún así le mantiene informado diariamente.

Según tiene entendido, las protestas en la calle son cada vez más multitudinarias y los cuerpos de seguridad están tomando medidas más radicales llegando en algunos casos hasta a causar la muerte, de modo que algunos jugadores más se unen al joven en su protesta y se quedan inmóviles durante toda la partida a menos que tengan que huir para esquivar algún ataque y poder seguir conservando su vida.

Han pasado ya 5 meses desde que Trey entró en los juegos, cuando el Estado aprueba una nueva Ley por la cual los voluntarios permanecerán también aislados en el pabellón de juego para debilitar así a los grupos que protestan en contra del sistema. Así, Trey pierde el poco contacto que conseguía tener con Maisie a través de Greta y decide que ha llegado la hora de tomar el mando

A escondidas, en las horas libres que tienen para comer y por la noche se reúne con todos aquellos pertenecientes a su pabellón que quieran escucharle y continuar con él la lucha. Ya han aprendido que desde la arena son, con bastante diferencia, inferiores a los que juegan al otro lado de la pantalla, pero conocen a uno de los voluntarios, Andy, que se entrena diariamente para alcanzar el puesto número 1 en las puntuaciones de las partidas y por el momento se encuentra entre las 20 primeras posiciones. Gracias a sus altos resultados, ha conseguido canjear sus puntos por armaduras, armas y poderes en varias ocasiones, pero está completamente en contra de destrozar el sistema ya que formar parte de él es su mayor motivación.

La alternativa que les queda a Trey y el resto de compañeros es entrenar duro cada día y a todas horas para dejarse la piel en la arena y conseguir tantos puntos como necesiten para convertirse en invencibles dentro del *VideoGame*.

Poco a poco van mejorando sus habilidades, consiguiendo puntos y canjeándolos por objetos y premios que les pueden servir de ayuda.

Es entonces cuando empiezan a recibir señales y mensajes durante los juegos que no consiguen descifrar del todo bien y ni siquiera tienen idea de quién se los envía, pero trazan un plan para que las partidas duren más tiempo mientras unos pelean y otros intentan descifrar los mensajes.

Finalmente Trey da por hecho que son mensajes de Maisie con ayudas y estrategias que les ayudarán a conseguir más puntuación, de modo que confía ciegamente en ellos e insta al resto de sus compañeros para que también sigan las indicaciones.

El conflicto surge cuando, uno de los mensajes cargado de buenas intenciones pero con una estrategia equivocada causa la muerte de uno de los presos. Todos quedan conmocionados por lo sucedido, pero Greta va más allá y descubre que los mensajes los está enviando su hermano, quien quería empezar sus estudios de Diseño de Videojuegos en cuanto le concedieran la beca.

Al enterarse, Trey se siente ofendido. No cree que el hermano de Greta debiera haberse metido en todo este asunto ya que no es un juego de niños y mantiene una fuerte discusión con Greta, quien defiende a su hermano y opina que no le parecía tan mala idea cuando pensaba que los mensajes los enviaba Maisie.

Greta se desliga del equipo de Trey y algunos se marchan con ella mientras el resto sigue adelante con la idea de convertirse en invencibles para derrocar a las más altas esferas.

Después de todo lo sucedido, Andy se suma a la protesta dolido por la pérdida de su compañero, canjea todos los puntos que había acumulado hasta el momento para ayudar al resto de sus compañeros y les enseña todos los trucos que conoce para conseguir el mayor número de puntos posible durante cada partida.

Pero todos estos movimientos no pasan desapercibidos por los altos cargos del *VideoGame*, quienes imponen en el juego la nueva norma de que no se pueden canjear más de 10.000 puntos cada semana y castigan encerrando en completo aislamiento a todos los revolucionarios por desacatar esa norma a pesar de que lo hicieran antes de que la norma existiera.

Llega el momento en el que Greta y aquellos que desertaron con ella se ven obligados a unir de nuevo sus fuerzas para rescatar al resto de sus compañeros. Por suerte para ellos, Greta ha seguido recibiendo e interpretando los mensajes de su hermano, que cada vez tiene más conocimientos como desarrollador de videojuegos y ya sabe trucar los contadores de puntuación.

Greta comunica a sus compañeros que deben jugar una partida más para que su hermano pueda *hackear* el servidor y darle una cantidad desorbitada de puntos con los que conseguir las herramientas necesarias para salvar a los jugadores encerrados.

Cuando esto ocurre, los cuerpos de seguridad se lanzan a por ellos dentro del *VideoGame*, con la intención de que paren de canjear puntos lo antes posible, pero allí Greta y sus compañeros son cada vez más fuertes.

Comienza una gran lucha en el campo de batalla en la que los encargados del juego manipulan el sistema para dar ventaja a un bando y el hermano de Greta hace lo mismo con el otro.

Finalmente, vemos como un montón de nuevos hologramas van apareciendo y se van colocando en el bando de Greta. Son todos los miembros de la organización de lucha contra el videojuego a la que pertenece TREY, que se van conectando al *VideoGame* para, como dijo Maisie, acabar con el sistema desde dentro.

Mientras todo esto ocurre, Greta escapa para liberar al resto de sus compañeros, que pronto se unen a la lucha destrozando todo el sistema digital, de forma que el *VideoGame* se convierte únicamente en una enorme nave vacía con celdas, comedor y baños.

PERSONAJES

TREY (26): Físicamente tiene el pelo rubio oscuro en una media melena que le llega al final del cuello y barba de tres días. Labios gruesos y rosados, nariz larga y afilada y ojos color avellana.

Trey es hijo de una abogada laboral y un profesor de historia. Durante su infancia vivió en Minesota, pero al cumplir los 13 años, sus padres se separaron y se mudó con su madre a Nueva York, donde estudió Ciencias políticas.

De niño leía todo tipo de novelas de aventuras que despertaban su curiosidad y sus ansias de hacer algo verdaderamente importante.

Era un chico inquieto, curioso y observador. Le encantaba ver cómo su padre tocaba el trombón y por eso aprendió a tocar el arpa láser, instrumento que sustituye las cuerdas del arpa tradicional por ondas que suenan al contacto de la mano del músico.

En el colegio nunca fue un líder, pero le gustaba estar cerca de aquel que sí lo era para observar su comportamiento y el del resto de los chicos. Esto le trajo problemas cuando pasaba de un grupo a otro, ya que le tachaban de desleal; pero eso a él no le causó ningún tipo de problema, ya que en el fondo era un chico solitario e incluso agradecía aquellos momentos en los que nadie le acompañaba. De esta forma, podía seguir pensando en sus libros de aventuras.

Estaba acostumbrado a sacar buenas notas, pero volvía loco a sus padres con sus travesuras. A veces se colaba en casa de los vecinos a imponer justicia cuando los hermanos que allí vivían se peleaban u organizaba manifestaciones en la escuela reclamando más excursiones a las que se solían unir todos los cursos.

A partir de los 16 años, comenzó a interesarse de lleno por el mundo de la política y participó en varias reivindicaciones bajo el lema de la desobediencia civil como forma de lucha, pero varios meses después, llegó a casa la noticia de que su padre había caído enfermo y marchó a Minesota para estar con él.

Se alegró entonces de volver a pasar tiempo con su padre en la casa de su infancia, pero en aquella ciudad tan a las afueras a nadie le interesaba los mismos temas que a él y volvió a sentirse incomprendido de nuevo. La única diferencia era que ahora ya había experimentado el hecho de estar con gente que pensaba igual que él y anhelaba pasar las tardes en asambleas y debates en los que solía participar.

Al cumplir los 18, decidió volver a Nueva York junto a su madre, ya que su padre se encontraba bastante mejor y él no podía hacer nada por ayudarlo. Al volver a la gran ciudad se alegró enormemente de reencontrarse con sus compañeros de lucha, pero ahora volvía a sentirse como uno más entre la multitud y esa sensación tampoco le gustaba.

Descubrió entonces una asociación llamada *Armed Players*, formada por un grupo de personas que luchaban contra el nuevo sistema instaurado basado principalmente en el juego.

Comenzó a asistir a algunas de sus asambleas y pronto comenzó a participar en ellas. Allí conoció a Sophie, una chica de su misma edad que compartía también sus mismos ideales a pesar de provenir de una familia adinerada gracias al sistema del *VideoGame*.

Ambos se enamoraron y vivieron un apasionado romance que duró algo más que un año hasta que Sophie comenzó a trabajar con los socios de su padre y decidió que *Armed Players* ya no volvería a formar parte de su vida.

Este hecho embriagó de rabia a Trey, quien volcó toda su frustración en la escritura, creando textos revolucionarios que encandilaron a Maisie, una de las cabecillas de la organización. Pronto se convirtió en su mano derecha, le escribía sus discursos y le acompañaba a cada uno de sus actos.

Tenía 20 años cuando le detuvieron por primera vez tras una manifestación que acabó convirtiéndose en una batalla campal en plena calle. Pasó la noche entera en el calabozo junto a Maisie, a la que detuvieron también por los mismos motivos. Aquella noche Trey le confesó su amor, pero por desgracia para él, este no era correspondido. Este hecho no provocó ningún tipo de cambio en la relación que ambos mantenían, ya que los dos seguían queriendo pasar el tiempo juntos y tenían muchos intereses en común.

Durante los próximos años, las detenciones fueron constantes. Formaban ya parte de la rutina de las manifestaciones y protestas y tampoco le importaba, ya que sabía que al día siguiente quedaría en libertad. Mientras tanto, la relación que mantenía con Maisie era cada vez más estrecha, ya que normalmente estaban juntos en esa clase de situaciones, pero nunca llegaron a ser algo más que buenos amigos.

Finalmente, llegó el día que todos los integrantes de *Armed Players* estaban esperando. Llevaban más de un año organizándolo todo para que la protesta saliera sin ningún tipo de error. Trey estaba muy emocionado, ya que había formado parte de cada una de las reuniones en las que se había forjado la idea y además le gustaba luchar por sus ideales de la mano de Maisie.

Ya estaban todos preparados con sus pancartas en las manos, botes de pintura y de *spray*, megáfonos y la enorme tela blanca con la que cubrirían la sede central del *VideoGame* y que utilizarían a continuación como lienzo sobre el que pintar los mensajes que querían hacer llegar al resto de ciudadanos.

Fue entonces cuando comenzó a extenderse el rumor de que Maisie no podía asistir. Trey fue rápidamente en busca de Mike, el director general de *Armed Players* para que le diese información de primera mano al respecto, pero tal y como habían calculado, llegó la hora de actuar y Trey no pudo obtener respuesta alguna.

Comenzó la manifestación atravesando las calles principales de Nueva York al grito de “El juego empieza ahora” hasta llegar a la Gran Sede donde que cubrieron con la inmensa tela blanca, pero las fuerzas del orden llegaron antes de lo previsto cargados con gases lacrimógenos y armas que nunca antes habían visto. Fueron rápidamente acorralados y la mayoría de ellos acabó en prisión, entre ellos, Trey.

Aquel día los calabozos estaban a rebosar. Muchos de ellos estaban nerviosos pero Trey sabía que les sacarían pronto de allí y su única preocupación era saber qué había pasado con Maisie.

A la mañana siguiente, fueron saliendo cada uno de los que se encontraban allí recluidos. Todos excepto Trey, a quien no dieron ninguna explicación. Pasaron las horas y por fin apareció Maisie acompañada de otra mujer. Los dos amigos se abrazaron a través de los barrotes que les separaban y Maisie le presentó a la que sería su nueva abogada.

Esta vez todo era diferente y pronto lo descubriría.

GRETA (23): Físicamente, Greta tiene la piel clara y el pelo castaño con ojos grandes y grises. Sus labios son finos y su nariz chata salpicada por algunas pecas al igual que sus pómulos.

Nació en Detroit, una de las ciudades con mayor ratio de pobreza de los Estados Unidos. Nunca conoció a su padre, ya que este ni siquiera llegó a verla nacer antes de abandonar a Diana, su madre. De esta forma, madre e hija se hicieron inseparables. Juntas superaron baches con la ayuda económica de sus abuelos, quienes sacrificaron los pocos ahorros de la familia para sacar a la pequeña Greta adelante.

Así vivieron durante dos años hasta que ambos abuelos fallecieron en una reyerta callejera en la que ellos nada tenían que ver. Este hecho supuso un duro golpe para Greta y su madre, que perdieron todo el apoyo que tenían y se sintieron más solas que nunca. Con esta tragedia, el lazo que las unía se hizo más fuerte y un año más tarde Diana conoció a Thomas, un apuesto minero con el que disfrutaba compartiendo aficiones y que pronto se fue a vivir a la casa familiar.

Greta estaba encantada con el nuevo miembro de la familia. Por primera vez en cinco años sabía lo que era tener un padre y le encantaba aquella sensación. Jugaban juntos, le ayudaba con los deberes e incluso ya no tenía que quedarse en casa de la vecina durante las largas jornadas de trabajo de su madre. Además, Thomas le inculcó su pasión por el atletismo y, cada tarde, justo antes de anochecer, los dos salían a correr mientras compartían confidencias que los unían aún más.

Greta tenía siete años cuando Tommen llegó a la familia, fruto del amor entre su madre y su padrastro. Tener un hermano pequeño le hizo ser más responsable y darse cuenta pronto de la situación económica familiar, de modo que siempre intentaba colaborar en todo aquello que le fuera posible.

Los dos hermanos fueron creciendo y se aficionaron a los juegos de lógica y destreza mental. A Tommen se le daban bastante mejor que a Greta, pero a ella nunca le importó perder. Ambos solían llevarse bastante bien, se ayudaban y se apoyaban el uno al otro.

Con 16 años, en el instituto, Greta se enamoró perdidamente de su profesor de filosofía, con el que mantuvo una relación un par de años después cuando ella cumplió la mayoría de edad. Greta estaba completamente enamorada y él estaba casado, por lo que Louis, el profesor, decidió mantener el romance en secreto y Greta lo aceptó a cambio de promesas de un futuro en común que nunca se llegó a producir.

Mientras tanto, ella ya había acabado los estudios obligatorios con muy buenos resultados, pero decidió buscar un trabajo con el que poder ayudar económicamente a su familia.

Fue entonces cuando se topó con un muro al descubrir que había centenares de personas con su misma preparación que ansiaban un trabajo al igual que ella para colaborar en sus casas o simplemente para empezar una nueva vida lejos de allí. Por eso, cuando por sorpresa le llegó la carta en la que Louis le ofrecía un puesto de trabajo como limpiadora en su casa, no le quedó más remedio que aceptarlo.

La situación se hizo completamente insoportable para Greta, ya que no sólo seguía viendo cada día a la persona que tan mal le había tratado y por la que aún seguía sintiendo algo, sino que además tenía que aguantar las continuas muestras de cariño que tenía hacia su esposa.

Greta caminaba cada día a casa convencida de presentar su dimisión al día siguiente, pero al llegar allí recordaba que el dinero que ganaba era completamente necesario para su madre y para Thomas, quienes cada vez hacían más horas extra intentando ahorrar algo de dinero con el que poder ayudar en el futuro a sus dos hijos.

Un día, mientras limpiaba el baño de Louis y su esposa, este entró en la habitación cerrando su puerta tras él y acorraló a Greta contra la pared. Agarró fuertemente su cara y le besó sin dejar que ella pudiera hacer nada por impedirlo. A continuación, besó su cuello mientras la estrechaba contra él hasta que vio una lágrima descendiendo por la mejilla de Greta, que permanecía inmóvil ante la situación.

Louis salió del baño sin decir nada y al día siguiente se disculpó con Greta por lo sucedido, pero ella ya había escrito su carta de dimisión y se la entregó justo antes de marcharse.

Durante los próximos meses, su familia atravesó una de las peores rachas económicas de las que hasta entonces recordaba Greta.

Tommen cumplió 16 años cuando comunicó a sus padres su intención de cursar los estudios de videojuegos, que en ese momento se encontraban en pleno auge y no resultaban nada baratos ni siquiera para una familia económicamente estable. El pequeño de la familia se llevó una gran desilusión al conocer que no podría llegar a cumplir sus sueño de diseñar nuevos videojuegos y fue corriendo a contárselo a su hermana, que siempre estaba dispuesta a escucharle.

Greta no pudo evitar pensar que si ella no hubiera dejado el trabajo en la casa de su profesor, quizás su hermano sí que habría tenido la oportunidad de formarse en lo que realmente le gustaba, de modo que, como una solución desesperada, presentó su hoja de ingreso para participar en la arena de VideoGame. Nunca se le había dado nada mal el deporte y estaba acostumbrada a jugar a juegos de lógica con su hermano, de forma que con un poco de entrenamiento estaría más que preparada.

A los pocos días la llamaron para hacer las pruebas de acceso y una semana más tarde le comunicaron que estaba dentro. Esa misma noche se lo contó a sus padres, quienes se opusieron rotundamente a ese trabajo. Era cierto que a veces había muerto gente en la arena, pero no era lo habitual y no tenía por qué pasarle a ella.

Así, comenzó con su nuevo trabajo, en el que no pagaban especialmente bien, pero con el que ayudaba a pagar las facturas sin tener que estar diariamente en casa de su expareja. Al principio le costó adaptarse, ya que a pesar de tener buena forma física, no estaba acostumbrada a tanta presión, pero poco a poco se fue acostumbrando su nuevo rol de jugadora y consiguió mantenerse dentro de la media de puntuaciones.

ANDY (24): Físicamente tiene el pelo castaño claro y una barba incipiente que a veces se afeita. Labios finos, ojos claros y pómulos marcados. Su cuerpo está perfectamente torneado marcando cada uno de los músculos que lo conforman.

Andy nació en Seattle, pero se mudó con su familia a Nueva York siendo él un bebé, ya que sus padres trabajaban en el sector de los videojuegos y los trasladaron a un nuevo puesto surgido a raíz del auge de los últimos años.

Se crió junto a su hermana, un año mayor que él, en un ambiente culto y refinado. Ambos aprendieron modales desde muy pequeños y sabían que para sus padres, la apariencia lo era casi todo.

Eran una familia bastante bien avenida. A Andy nunca le faltó de nada y eso le frustraba. Hiciera o no bien las cosas, siempre tenía lo que pedía, de forma que comenzó a poner a prueba a sus padres para ver hasta qué punto eran capaces de aguantar.

Comenzó a faltar a clase, suspendía los exámenes, se peleaba constantemente con su hermana, protestaba por todo, llegaba tarde a casa... pero nada de esto consiguió que sus padres se enfadaran. Así, Andy decidió dar un paso más y dejó definitivamente los estudios cuando tenía ya 16 años. Para cubrir las horas sin hacer nada, comenzó a ir a un gimnasio, al principio tres o cuatro días a la semana y luego diariamente. Allí conoció a un grupo de personas que se entrenaban para el *VideoGame* y Andy se unió a sus entrenamientos. Él solía jugar desde su casa a través del ordenador, pero nunca antes se había planteado participar desde la arena. A pesar de ello, pronto se contagió del espíritu de superación de su nuevo grupo de amigos y presentó su solicitud como voluntario.

A sus padres no les gustó nada la idea. Ellos conocían el *VideoGame* desde dentro y sabían que no era del todo seguro, pero una vez más concedieron los deseos de su hijo y le ayudaron a ingresar como voluntario sin necesidad de pasar ningún tipo de prueba.

Andy se preparó entrenando muy duro para su primera partida. Era el día de su estreno y casi no era capaz de comer a causa de los nervios, pero sabía que podía hacerlo muy bien y así fue. No consiguió demasiada puntuación, pero su tiempo de partida fue más alto a lo que solían estar acostumbrados los novatos como él.

Al acabar la partida, su cuerpo emanaba adrenalina por cada poro de su piel. Había sido la mejor experiencia que había vivido nunca, de modo que fue corriendo a su casa para contárselo a su familia, donde sus padres le felicitaron y su hermana le mostró su preocupación.

Andy nunca ignoraba los consejos de su hermana ya que siempre fue la única que le paraba los pies, pero esta vez sabía que podía llegar a ser alguien importante y por primera vez había experimentado la sensación de conseguir algo gracias a su propio esfuerzo. Estaba convencido de que el *VideoGame* estaba hecho para él.

Así, siguió entrenando diariamente y de forma cada vez más intensa. Intentaba superarse en cada partida y conseguir mayor puntuación que en la anterior. Poco a poco fue dejando atrás en la clasificación al resto de sus compañeros, jugadores expertos querían jugar contra él y su cara aparecía incluso en algunos anuncios del *VideoGame*.

Un día, tras una larga partida, un hombre se le acercó y se presentó como representante de deportistas. Quería trabajar para él y le había conseguido un contrato como imagen de una nueva marca de ropa deportiva. Andy aceptó casi sin pensárselo. Por fin había llegado el momento que tanto esperaba y sus horas de duro entrenamiento estaban dando sus frutos.

Comenzó entonces una época de sesiones de fotos, entrevistas, apariciones en televisión, ruedas de prensa, grabaciones de anuncios... y ni una sola hora al día libre para entrenar. Antes solía jugar dos o tres partidas al día mientras que ahora sólo conseguía hacerlo los domingos, que eran sus días libres, y su falta de entrenamiento se veía proyectada en la calidad de sus jugadas.

Le pidió entonces un tiempo de descanso a su representante para poder volver a la arena con mayor frecuencia, pero la respuesta de este fue un "no" rotundo. "En este mundillo estás un día arriba y al día siguiente estás en el suelo, así que déjame que te exprima ahora todo lo que pueda y cuando vuelvas a ser un Don Nadie, entonces podrás volver a la arena" fueron las palabras con las que se explicó.

Entonces Andy se dio cuenta de lo que estaba pasando. Efectivamente, le estaban exprimiendo y aquello no era por lo que él había luchado. Dejó todos los trabajos, los proyectos que tenía en marcha, todos los contratos y volvió a centrarse en sus entrenamientos, que era lo que a él de verdad le gustaba.

Tras esa experiencia, Andy se volvió mucho más crítico con el mundo del *VideoGame*. No admitía nada que pudiera llegar a significar espectáculo o cualquier forma de comerciar con el juego. Para él, la arena era su modelo de vida, sus metas, su motivación, y nada ni nadie le haría cambiar de opinión.

MAISIE (28): Mulata, pelo rizado por encima de los hombros, ojos grandes y oscuros con una mirada cargada de expresividad. Labios gruesos y rosados.

Maisie nació en Nueva York, pero su padre nació en Kenia y su madre en Francia, por lo que desde pequeña ha conocido la diversidad cultural de los distintos países. Sus padres emigraron poco antes de que ella naciera, de modo que su lugar de residencia no fue un hogar fijo hasta que no cumplió ella los cuatro años de edad. Hasta entonces, estuvieron compartiendo pisos con inmigrantes de muchos otros lugares para compartir gastos, lo cual hizo de Maisie una niña llena de curiosidades, observadora y muy tolerante con todo tipo de personas sin importarles la forma de vida que llevaran.

En el colegio, sus notas eran de las más destacables, por eso normalmente se ofrecía a ayudar académicamente a los compañeros que lo necesitaban. Así fue como con 12 años comenzó a trabajar como profesora de apoyo para alumnos de su edad o inferior. La paciencia era una de sus cualidades más valoradas por los padres de sus alumnos, los cuales estaban muy contentos con la forma de desempeñar su trabajo. Rápidamente se ganó el cariño de la familia Gombo e hizo muy buenas migas con Rober, el hijo mayor al que no daba clases pero que asistía a las lecciones de sus dos hermanos menores para pasar más tiempo junto a ella.

Unas cuantas citas después, Maisie y Rober comenzaron a salir juntos como pareja. Así, con 16 años su vida era perfecta, como siempre la había planeado. En los estudios seguía sacando muy buenas notas y sus padres habían estado ahorrando durante años para que pudiera estudiar la carrera de química tal y como ella quería; la economía familiar no era del todo mala y con su trabajo podía costearse sus caprichos sin tener que depender del dinero que estuvieran dispuestos a darle sus padres; y tras cuatro años de relación, sabía que Rober era el hombre de su vida. Ambos eran todavía muy jóvenes, pero ya habían hecho planes de futuro con un proyecto de vida en común. Alquilaron juntos un pequeño apartamento que pagaban a duras penas con los trabajos que les iban saliendo después de las clases universitarias, pero ambos estaban muy contentos del camino que estaban siguiendo.

Un día, camino de la universidad, Maisie y Rober tuvieron un accidente mientras conducían su viejo coche de segunda mano. La imprudencia de un motorista al saltarse una señal de STOP hizo que Maisie girara el volante de forma brusca para intentar esquivarlo, de forma que su coche acabó siendo arrollado por la furgoneta que circulaba en el carril de al lado de sentido contrario.

Rober murió en el acto y Maisie permaneció siete meses en coma ingresada en el hospital de Standford, donde recibió también ayuda psicológica al despertar. Su idílica vida tal y como la conocía se desvaneció de repente y ni siquiera había podido despedirse de su novio.

Sus padres intentaron convencerla de que volviera a vivir en la casa familiar, pero Maisie se negó. Siempre fue una chica con fuertes convicciones y tenía claro que debía seguir en su apartamento para enfrentarse a la pérdida y poder superarla. Lamentablemente, esto sólo sirvió para que la joven se encerrara cada vez más en sí misma.

Así, se convirtió en una persona huraña y obsesiva, cuya única compañía era la de su gata Penny; hasta que un día, mientras desayunaba, oyó un fuerte golpe al otro lado de la puerta de su casa y a una mujer quejándose de dolor segundos más tarde. Maisie se levantó corriendo de la silla y fue a ver lo que había ocurrido. Cuando abrió la puerta, se encontró a su anciana vecina, la Señora Matthews, tumbada en el suelo a los pies de la escalera.

Maisie intentó ayudarla a levantarse, pero estaba demasiado dolorida, de modo que llamó al servicio sanitario para que fueran lo antes posible.

Al día siguiente, la Señora Matthews ya estaba de vuelta en su casa y Maisie se pasó a ver cómo se encontraba, lo cual se acabó convirtiendo en una costumbre diaria y ambas se hicieron muy amigas. Así, fue conociendo a la familia de su vecina con la que poco a poco fue

congeniando y descubriendo una forma mucho más crítica de ver la vida que nunca antes había conocido con su familia.

Fue así como se metió de lleno en el activismo contra el *VideoGame* y se lo tomó como algo personal, como una forma de llenar el vacío que había dejado la muerte de su anterior vida. Leía artículos sobre el tema, prestaba atención a las noticias, asistía a las protestas e incluso participaba en reuniones, donde uno de los asistentes le habló de *Armed Players*, un grupo de personas que se unían para destruir el sistema mediante acciones mayoritariamente pacíficas.

Esta idea le gustó mucho a Maisie, que acudió ese mismo día a la sede de la organización ofreciéndose como voluntaria para colaborar en todo lo que pudiera; pero pronto se obsesionó con la causa, lo cual gustó tanto a los dirigentes que fue subiendo escalones en la jerarquía a una velocidad asombrosa.

Para entonces, Maisie ya se había convertido en una mujer fría, calculadora.

TOMMEN (16): Piel clara con el pelo negro. Ojos verde grisáceos y labios rosados.

Nació en Detroit, en una familia humilde pero muy unida. Su hermana mayor, Greta, tenía 7 años cuando él nació, pero la diferencia de edad nunca fue un impedimento para que tuvieran una buena relación. Tommen se apoyaba en ella siempre que lo necesitaba y a ella le encantaba que su hermano pequeño contara con sus consejos casi a diario.

Desde pequeño, su familia observó que Tommen era un chico muy inteligente. Le encantaban los juegos de memoria, de lógica y cualquier otro en el que tuviera que utilizar la mente, a pesar de que sus resultados escolares nunca fueron especialmente brillantes.

La relación con su padre nunca fue mala, pero tampoco buena. Tommen sentía celos de su hermana Greta, quien compartía muchos más momentos con su padre que él mismo, con quien realmente compartía relación sanguínea; pero siempre pensó que debía ser su padre quien intentara amoldarse a sus gustos y no al revés.

En cambio, con su madre siempre mantuvo una relación excelente. No cabía duda que era su ojito derecho y ambos compartían la afición de hacer crucigramas, de modo que como mínimo hacían juntos uno cada noche antes de irse a dormir.

En el colegio no era demasiado popular. Más bien era de esa clase de personas que tiene pocos amigos, pero sabe que son amigos de verdad.

El día de su séptimo cumpleaños, sus padres le regalaron la consola que tanto tiempo llevaba pidiendo y descubrió entonces cuál era su verdadera pasión.

Más tarde se pasó a los videojuegos en ordenador y comenzó a visitar foros en los que descubría diferentes formas de *hackear* los servidores. Poco a poco ampliaba sus conocimientos informáticos y los ponía en práctica a través de sus juegos favoritos.

Cuando se enteró de que su hermana Greta iba a participar voluntariamente en el *VideoGame*, se emocionó muchísimo a pesar de que la noticia preocupó a sus padres. Tommen interrogaba cada día a Greta mientras cenaba tras volver del *VideoGame* para que le contara todos los detalles de su día y esta le ponía al día sabiendo la ilusión que le hacía a su hermano que le contara todos los detalles.

Greta le contaba el juego en el que le había tocado participar ese día, cuánta puntuación había conseguido, los entresijos de los preparativos, las cláusulas más curiosas de los contratos y le

hablaba de sus compañeros, entre los que se encontraba un joven activista que estaba totalmente en contra del *VideoGame*. Así, Tommen descubrió la otra cara de aquello que tanto le gustaba.

Fue entonces cuando recluyeron a su hermana dentro del *VideoGame* y Tommen dedicó durante meses su tiempo libre a descubrir cómo entrar en el sistema para ayudarla desde fuera.

SECUENCIALIZACIÓN

Capítulo 1: Presentación de los personajes. Vemos un día normal en la vida de Greta, cómo se desenvuelve en su casa rodeada de su familia, cómo va al trabajo (aunque no se descubre aún que es una de las voluntarias del *VideoGame*), cómo vuelve por la noche para cenar con su hermano pequeño y ven en las noticias la nueva Ley que obliga a determinados presos a participar en el juego.

También vemos a Trey en un calabozo con actitud despreocupada dando a entender que está acostumbrado a pasar por esa situación, pero al mismo tiempo se muestra impaciente esperando que llegue Maisie con el abogado de *Armed Players* y lo saquen de allí.

Por otro lado, conocemos a Andy a través de una conversación que mantiene Greta con su hermano Tommen, un fanático seguidor del *VideoGame* que tiene a este personaje idolatrado, aunque todavía no lo vemos en escena.

Finalmente, a Trey le comunican su condena a cadena perpetua.

Capítulo 2: Primeros días de Trey dentro del *VideoGame*. Trey es trasladado del calabozo a una prisión situada dentro de las instalaciones del *VideoGame*, donde conocemos a algunos personajes secundarios que se encuentran en su misma situación. Ellos intentan simpatizar con él, pero Trey está convencido de que todo es un error y que no va a pasar allí más de los tres días reglamentarios antes de tener que entrar en la arena. Es entonces cuando llega Maisie y le explica la situación, dándole a entender que no pueden hacer nada por él y que lo necesitan allí para llevar a cabo un nuevo plan, aunque Trey no está del todo conforme con lo que le dice.

Además, conocemos una nueva faceta de Greta, jugadora voluntaria en el *VideoGame*. Descubrimos que en aquellas instalaciones se convierte en una persona completamente diferente, mucho más dura que la joven encantadora que vimos en el primer capítulo. Mientras se prepara con la equipación necesaria en los vestuarios, vemos por primera vez a Andy, quien intenta flirtear con ella aunque no obtiene los resultados esperados. Además, también se produce el primer contacto visual entre Greta y Trey, que se cruzan al acabar el día cuando Greta pasa por las celdas en su recorrido para salir de las instalaciones.

Llega por fin el primer día de juego de Trey, que sigue sin estar del todo convencido con su nueva misión, pero a medida que avanza la partida, se da cuenta de que está en su mano cambiar la situación e intenta acercarse a sus compañeros para que se unan a su causa. Lamentablemente, entre el fulgor de la batalla y la actitud previa de Trey, el resto de compañeros le dan largas.

Capítulo 3: Trey comienza a entablar relación con sus compañeros de partidas, entre los que se encuentra Greta, de modo que decide utilizarla como una ventana al mundo exterior para saber lo que ocurre fuera del *VideoGame*. Ya está más acostumbrado a las rutinas de su nueva vida y se encuentra mucho más relajado en ese ambiente, aunque no baja la guardia respecto a su misión y sus ideales.

Por otro lado, Greta se enfrenta a un conflicto interno, ya que su nuevo compañero Trey se ha sincerado con ella, contándole que forma parte de un plan para acabar con el *VideoGame* y que necesita su ayuda para mantenerse informado sobre los acontecimientos del exterior, pero al mismo tiempo sabe que sin la opción de participar como voluntaria en el juego, su familia lo pasaría aún peor económicamente. Finalmente, accede a reunirse periódicamente con Maisie para poder ayudar a Trey.

Mientras tanto en la calle, las protestas son cada vez más multitudinarias y peligrosas, ya que los cuerpos de seguridad toman medidas desesperadas para acabar con ellas. Así, varios compañeros de Trey se van uniendo también a su protesta permaneciendo inmóviles durante las partidas a pesar de que eso signifique poner en riesgo su vida.

Finalmente, el Estado aprueba una nueva ley por la cual los voluntarios permanecerán también aislados en el pabellón de juego junto con el resto de sus compañeros presidiarios.

Capítulo 4: Desde que los voluntarios fueron también reclusos permanentemente en las instalaciones del *VideoGame*, Trey ha perdido el contacto que tenía con Maisie a través de Greta. Ante la falta de comunicación, decide tomar el mando y se reúne a escondidas con el resto de sus compañeros, que ya han comprendido que desde la arena son con diferencia bastante inferiores a los que juegan al otro lado de la pantalla. Por ello, le piden ayuda a Andy, que cuenta con una de las puntuaciones más altas de todo el *VideoGame*, pero este se niega a colaborar ya que no va a destruir todo aquello en lo que cree.

Al mismo tiempo, Greta se encuentra en una situación difícil, ya que está en medio de los dos bandos y a pesar de que quiere ayudar a Trey para poder volver a ver a su familia, también conoce a Andy desde hace mucho tiempo y siente que lo decepciona si se posiciona en su contra, hasta que finalmente se suma a los entrenamientos del grupo de los rebeldes.

Además, durante una de las partidas, reciben un misterioso mensaje del que no saben su significado ni su procedencia.

Capítulo 5: El grupo de los rebeldes intenta descifrar el mensaje, pero necesitan más información, de modo que diseñan una estrategia que consiste en alargar la partida lo máximo posible para que algunos de los compañeros puedan dedicarle todo ese tiempo a descifrar el significado de los mensajes que aparecen en el terreno de juego. Trey da por hecho que son mensajes de Maisie con ayudas y estrategias que les ayudarán a conseguir más puntuación, de modo que confía ciegamente en ellos e insta al resto de sus compañeros para que también sigan las indicaciones.

El conflicto surge cuando, uno de los mensajes cargado de buenas intenciones pero con una estrategia equivocada causa la muerte de uno de los presos.

Mientras tanto, vemos como la relación entre Trey y Greta va adquiriendo un tono más romántico.

Capítulo 6: Los jugadores están conmovidos por la muerte de su compañero y Trey se siente culpable por lo sucedido, ya que piensa que el mensaje con la estrategia errónea venía de parte de *Armed Players*, pero Greta reconoce en un nuevo mensaje una señal inequívoca de su hermano y se lo cuenta a Trey. Este entra en cólera al descubrir que han estado siguiendo las indicaciones de un niño de 16 años, lo cual da pie a una dura pelea entre ambos.

Greta se desliga del equipo de Trey y algunos se marchan con ella mientras el resto sigue adelante con la idea de convertirse en invencibles para derrocar a las más altas esferas.

Después de todo lo sucedido, Andy decide sumarse a la protesta dolido por la pérdida de su compañero.

Capítulo 7: Andy ha canjeado todos sus puntos para beneficiar a sus compañeros y comienza a entrenarlos enseñándoles todos sus trucos para conseguir una puntuación mayor. Así, la rivalidad entre Trey y Andy va desapareciendo y se hacen más fuertes al unir posiciones.

Mientras tanto, Greta está pasando por su peor momento, ya que cada vez echa más de menos a su familia y ha perdido el gran apoyo que Trey significaba para ella; pero Andy va a hablar con ella y tras una sincera conversación acaba aceptando su derrota al darse cuenta de que Greta está enamorada de Trey, de modo que intenta animarla como lo haría un buen amigo y le aconseja que deje de lado el orgullo, ya que ninguno sabe cómo va a acabar toda esa historia y puede que luego se arrepienta de no haber dado el paso.

Por otro lado, las elevadas cifras en las puntuaciones de las partidas que juegan el grupo de los rebeldes no pasan desapercibidas para los altos cargos, quienes imponen en el juego la nueva norma de que no se pueden canjear más de 10.000 puntos cada semana y castigan encerrando en completo aislamiento a todos los revolucionarios por desacatar esa norma a pesar de que lo hicieran antes de que existiera.

Capítulo 8: Ante el nuevo panorama, Greta y aquellos que desertaron con ella se ven obligados a unir de nuevo sus fuerzas para rescatar al resto de sus compañeros. Por suerte para ellos, Greta ha seguido recibiendo e interpretando los mensajes de su hermano, que cada vez tiene más conocimientos como desarrollador de videojuegos y ya sabe trucar los contadores de puntuación.

Greta comunica a sus compañeros que deben jugar una partida más para que su hermano pueda *hackear* el servidor y darle una cantidad desorbitada de puntos con los que conseguir las herramientas necesarias para salvar a los jugadores encerrados.

Cuando esto ocurre, los cuerpos de seguridad se lanzan a por ellos dentro del *VideoGame*, con la intención de que paren de canjear puntos lo antes posible, pero allí Greta y sus compañeros son cada vez más fuertes.

Comienza una gran lucha en el campo de batalla en la que los encargados del juego manipulan el sistema para dar ventaja a un bando y el hermano de Greta hace lo mismo con el otro.

Finalmente, vemos como poco a poco van apareciendo nuevos hologramas que se colocan en el bando de Greta. Son todos aquellos manifestantes que se van conectando al *VideoGame* para, como dijo Maisie, acabar con el sistema desde dentro.

Mientras todo esto ocurre, Greta escapa para liberar al resto de sus compañeros, que pronto se unen a la lucha destrozando todo el sistema digital hasta que consiguen acabar con él.

ESPACIOS

Instalaciones del *VideoGame*:

- **Arena:** El espacio en el que jugarán los personajes es una nave metalizada de dimensiones incalculables. Esta nave está completamente vacía salvo por las grandes pantallas que ayudan a los jugadores a ver la partida que están jugando desde un ángulo más amplio. Dependiendo del juego, la nave se completa con el *atrezzo* necesario para jugar una partida a partir de hologramas previamente diseñados por los desarrolladores de videojuegos. Cada vez que se juega una nueva partida, un grupo de desarrolladores contemplan la escena modificando al instante todo aquello que sea necesario, controlando que no haya ningún error informático y cerciorándose de que la experiencia del usuario al otro lado de la pantalla sea plenamente satisfactoria.
- **Celdas:** En las celdas de los presos que viven en el *VideoGame* predomina el color gris debido a las paredes metalizadas con las que están construidas, al igual que los pasillos que llevan hasta ellas. Así, son espacios fríos y poco acogedores. Miden apenas unos 10 metros cuadrados y cuenta con tan sólo una cama en la que poder descansar y una pequeña pantalla táctil incrustada en la pared con la que poder consultar las puntuaciones obtenidas en las partidas, el mercado de puntuaciones y demás datos de interés para el juego.
- **Comedor:** De nuevo estructura metalizada, mesas octogonales también hechas de chapa, al igual que las sillas. Es un espacio bastante amplio donde no sólo pueden comer los presos, sino también los voluntarios. En este espacio también encontramos diferentes pantallas que proyectan continuamente las mejores partidas y entrevistas con aquellos que se encuentran en lo más alto de la tabla de puntuación.

Casa de Greta:

Situada prácticamente a las afueras de la ciudad, donde las rentas son mucho más bajas que en la zona centro. Es una pequeña casa de madera de dos dormitorios, una cocina, un baño y un salón que da a un porche acogedor. No es excesivamente espaciosa, pero tiene lo necesario para que los cuatro miembros de la familia puedan vivir allí. Además, rodeada de naturaleza, es el lugar ideal para alguien como marido de la madre de Greta, quien trabaja en la mina durante todo el día y al llegar a casa necesita respirar el aire limpio que sólo allí puede encontrar. Esta casa es una herencia de los abuelos maternos de Greta y fueron ellos mismos quienes la construyeron cuando comenzaron a salir juntos, por eso en la familia está considerada como un lugar de paz y un refugio en el que apoyarse los unos a los otros.

- **Habitación de Greta:** es compartida con su hermano Tommen. El hecho de que fueran un chico y una chica causó innumerables problemas en lo que a decoración se refiere a medida que ambos fueron creciendo, pero como solían hacer siempre, consiguieron llegar a un acuerdo. Dividieron la habitación en dos partes y cada uno de ellos podía decorar una de esas dos partes como más le gustara. El resultado fue algo peculiar y un poco chocante, pero tanto Greta como Tommen quedaron muy satisfechos con el resultado. Así, su habitación se convirtió en una pequeña parcela donde convivían sus aficiones favoritas. En la zona de Tommen, predominaban los colores negro y amarillo, los emblemáticos de su ídolo Andy, voluntario en el *VideoGame*. Para él todo giraba en torno a los

videojuegos, lo cual incomodaba un poco a Greta desde los últimos meses en los que ella había empezado a formar parte de ellos, pero todavía conservaban en un cajón aquel contrato que firmaron hacía ya tantos años por el cual no tenía derecho a opinar sobre la zona de la habitación que no le pertenecía a menos que su hermano se lo pidiera. Greta sabía que aquel papel no tenía ningún tipo de validez, pero era algo importante para ambos y por eso lo respetaba tanto. Por otro lado, en la zona de Greta predomina el color azul turquesa combinado con blancos que aportan luz y tranquilidad. A medida que fue creciendo, Greta pasaba poco tiempo en casa debido a las horas que le dedicaba a sus estudios y al trabajo, de modo que buscó en internet qué color podría transmitirle la paz que necesitaba durante sus horas de descanso y acabó eligiendo el color turquesa. Así, comenzó a imaginar que se encontraba en el mar antes de irse a dormir y conseguía embriagarse de la tranquilidad que necesitaba después de sus días llenos de actividad.

- **Cocina:** reina el color azul turquesa, de nuevo el favorito de Greta, que fue quien decidió la nueva decoración a cambio de ser ella quien se encargara de pintarla de arriba a abajo; aunque finalmente contó, como siempre, con la ayuda de su padrastro. Es algo pequeña, pero eso nunca suele ser un problema a la hora de comer, ya que la madre casi nunca se sienta a la mesa y come de pie andando de un sitio para otro de la cocina porque, según dice, siempre tiene cosas que hacer. Es una cocina alegre debido a lo colorido de sus paredes y muebles, además de las plantas y la cantidad de botes y tazas que amontonan en las estanterías. La amplia ventana que ilumina la habitación la convierte en una de las estancias favoritas de Greta en toda la casa, ya que desde su silla puede ver el sendero del bosque por el que corre cada noche y le trae buenos recuerdos de su infancia.
- **Salón:** es la habitación más espaciosa de toda la casa, lo cual no significa que sea grande. Fue diseñado por el abuelo de Greta con la idea de convertirlo en el punto de reunión familiar, pero no pudo competir con las vistas de la cocina. Este espacio es principalmente blanco con algunos toques en negro y gris y se caracteriza por la simplicidad de su decoración basada en las líneas rectas.

NOVELA

La novela, titulada “*Choose your weapon*” (“Elige tu arma” en español), saldrá a la venta en formato papel y en formato electrónico.

Dependiendo del número de ejemplares vendidos y de la acogida del público, se planteará desarrollar también una versión tamaño bolsillo que será más asequible económicamente.

SINOPSIS

Trey, un joven idealista de 13 años con padres recientemente divorciados, se muda a Nueva York con su madre, donde comienza a interesarse por la lucha social. Unos años más tarde, su padre enferma y decide volver para estar junto a él en su ciudad natal, pero allí descubre que ya no se siente tan cómodo como antes.

Así, Trey intenta encontrar su lugar en una ciudad que ya no le pertenece, pero finalmente decide regresar a Nueva York para continuar con una lucha que cada vez se escapa más de su control.

ARGUMENTO

Los padres de Trey, un joven de 13 años procedente de Minesota se separan, de modo que él y su madre se mudan a Nueva York. Allí, comienza a estudiar ciencias políticas y a interesarse por los movimientos sociales que buscan justicia bajo el lema de la desobediencia civil.

Unos años más tarde, su padre todavía residente en Minesota, cae enfermo y Trey vuelve a su ciudad natal para cuidar de él. Su estancia allí no es tan reconfortante como él espera, ya que en una ciudad tan pequeña, apenas hay concienciación ciudadana. Así, cuando su padre comienza a mejorar, decide volver a Nueva York donde se siente más integrado. Allí descubre la asociación *Armed Players*, donde un grupo de idealistas como él luchan para combatir el nuevo sistema instaurado basado principalmente en los videojuegos. Comienza un romance con una de las integrantes que finalmente le acaba rompiendo el corazón tras abandonar esta la asociación para crecer profesionalmente en una de las empresas contra la que tanto han protestado. Es entonces cuando Trey decide dedicar su vida exclusivamente a la lucha social, escalando cada vez más posiciones en *Armed Players*, participando en todo tipo de revueltas y siendo detenido en numerosas ocasiones, lo cual nunca le llega a importar demasiado debido a la estrecha relación que mantiene con Maisie, una de las principales cabecillas de la organización. Con el tiempo, la admiración hacia su compañera se acaba convirtiendo de nuevo en amor; un amor no correspondido que Trey asume sin problemas, ya que después de su anterior experiencia entiende que es mejor no mezclar la lucha con los sentimientos.

Así, continúan las revueltas más unidos que nunca, trabajando como un equipo hasta llevar la revolución hasta donde nunca antes habían logrado, llegando a aglutinar a un gran número de personas dispuestas a seguir cada una de las indicaciones de *Armed Players*, pero cuando se disponen a llevar a cabo la acción con la que esperan tener la mayor repercusión hasta la fecha, entran en escena un gran número de agentes de seguridad, que acaban deteniendo, entre otros, a Trey, que es condenado a cumplir cadena perpetua dentro del *VideoGame*.

TRATAMIENTO

Trey es un joven de 13 años, hijo de una abogada laboral y un profesor de historia, que vive en Minesota, su ciudad natal. Desde siempre le ha encantado su barrio porque conoce a casi

todos sus vecinos, por eso la reciente noticia de la separación de sus padres le ha supuesto un duro golpe. En menos de un mes se habrá mudado a Nueva York con su madre, una decisión para la que ni siquiera le han consultado. Aún así, Trey es un chico muy maduro y entiende que para sus padres tampoco está siendo fácil, de modo que asume la decisión y se prepara para su nueva vida.

Hace algunas consultas en internet y descubre que en los últimos meses, su nueva ciudad ha sido territorio de innumerables revueltas causadas por manifestantes en contra de un sistema social que premia a aquellos que poseen destreza en los videojuegos y utiliza a las clases bajas como utensilio de distracción. Debido a su naturaleza curiosa, Trey comienza a interesarse por este movimiento, cuáles fueron sus comienzos, qué quieren conseguir, cómo pretenden hacerlo... Le apasiona la forma en la que esas personas dedican sus vidas a cambiar el mundo, tal y como él siempre había querido y aspira a ser como ellos, pero sus posibilidades son tan remotas que lo visualiza como algo muy lejano.

Sus primeros días en Nueva York no son del todo fáciles. Tiene que ganarse a sus nuevos compañeros de clase y echa de menos a su padre. Además, la forma de vida de allí es muy diferente a la de Minesota y no consigue acostumbrarse a la frialdad con la que se saludan sus vecinos.

Por suerte, su madre le ha dejado llevarse consigo su objeto más preciado: el arpa láser que le regaló su padre cuando cumplió 5 años y con el que se siente conectado a través de la melodía. Así pasa las primeras semanas hasta que finalmente comienza a ganarse la simpatía de sus compañeros de clase, pero se encuentra en una edad difícil y su madre teme que sus nuevas compañías no sean las adecuadas. Esto abre una brecha en su relación, que hasta el momento había sido de total confianza.

Trey comienza a pasar cada vez menos tiempo en casa y más en la calle con sus amigos, pero este cambio de actitud no significa que sus ambiciones desaparecieran, sino más bien al contrario. En el instituto le apasionan las clases de historia y filosofía, lo cual le hace proponer a sus profesores una excursión al parlamento para conocer más a fondo sobre aquello que le interesa.

No le resulta fácil conseguirlo, pero por fin llega el esperado día de la visita, que estaba siendo de lo más enriquecedor para Trey hasta que ocurre algo que ninguno de los allí presentes se espera. Justo cuando el profesor explica a sus alumnos cómo se instaura el modelo actual de gobierno, unos encapuchados comienzan a entrar corriendo en el parlamento y mientras huyen de los cuerpos de seguridad, llegan hasta el sillón del gobernador para dejar sobre él diferentes modelos de mandos de consolas completamente destrozados.

Este hecho sobrecoge a Trey, que durante los próximos días se comienza a preguntar por qué alguien sería capaz de jugarse su libertad a cambio de que la noticia de su reivindicación ocupe un par de minutos de la parrilla televisiva de aquel día.

Así, vuelve a sus búsquedas en internet y encuentra varios grupos de lucha activa que celebran asambleas semanalmente y Trey no duda en asistir a una de ellas, lo cual le abre un nuevo mundo que desconocía en el que las personas allí presentes aspiran a cambiar el mundo al igual que él.

Un día, al llegar de sus clases en el instituto, su madre le cuenta que esa misma mañana ha recibido una llamada del hospital general de Minesota informándole de que su padre necesita ser operado de urgencia para poder salvar la vida. Horas más tarde, Trey coge un autobús con destino a Minesota, donde conoce a Josh, un veinteañero neoyorquino que ha decidido huir del injusto sistema del *VideoGame*. Durante el trayecto, Trey se interesa por todo lo que su

compañero de viaje sabe, ya que hasta hace muy poco, participaba activamente en la lucha contra los cambios que allí se estaban produciendo. A cambio, Josh es invitado a hospedarse en la casa de Trey hasta que encuentre algo mejor.

Así pasan los días, mientras Jim, el padre de Trey, continúa en el hospital sin saber muy bien si evolucionará favorablemente. Josh se convierte en un gran apoyo para Trey, a quien trata como un hermano pequeño de tal forma que entre los dos se crea un fuerte vínculo de confianza y amistad. Trey ve en su nuevo amigo un referente en el que reflejarse, aunque no llega a entender cómo ha podido dejar de lado la lucha social y por eso cada día le pregunta constantemente sobre el *VideoGame*.

Cuatro meses más tarde, Jim sale del hospital y vuelve a casa necesitando tan solo un periodo de descanso para acabar de recuperarse del todo. Los primeros días, Trey se siente eufórico, pero poco a poco se va dando cuenta de que ya no quiere estar allí y prefiere vivir en Nueva York para formar parte de todas aquellas reivindicaciones que Josh le cuenta cada día. Por otro lado, no puede dejar sólo a su padre, quien sigue necesitando una serie de cuidados para que su salud continúe mejorando.

Por suerte, encuentran la solución una noche en la que Trey decide desahogarse con Josh y le cuenta todos los objetivos que tiene por cumplir, cuáles son sus sueños y por qué no puede llevarlos a cabo. Así, Josh se ofrece a cuidar de Jim para que Trey pueda volver a Nueva York, donde deberá ponerse en contacto con *Armed Players*, la antigua asociación contra el sistema del videojuego en la que Josh participaba anteriormente.

Ante la indecisión de Trey para despedirse de nuevo de su padre, este le regala un billete de avión para ir a Nueva York al cumplir su mayoría de edad y él lo acepta sin dudar entendiéndolo como una bendición para que se marche a defender sus ideales.

Sin pensarlo más, Trey vuelve con su madre y ese mismo día acude a la dirección que Josh le facilitó antes de irse, llevándole a descubrir la sede de *Armed Players* que tan en secreto mantienen para poder desarrollar sus actividades libremente. Al principio no fue del todo bien recibido, ya que en dicha asociación eran muy precavidos en lo que a nuevos miembros se trataba debido a una serie de problemas en el pasado con miembros que casi ponen en peligro su anonimato. Por suerte, entabló relación rápidamente con Sophie, una chica de su misma edad que participaba en las acciones de dicha asociación a pesar de provenir de una familia adinerada gracias al sistema del *VideoGame*.

Con el paso del tiempo, la relación de amistad que mantienen ambos va evolucionando hasta llegar a convertirse en amor y juntos hacen de esta lucha su forma de vida; pero un duro golpe sacude a Trey cuando ve que Sophie empieza a cambiar para finalmente abandonar *Armed Players* y comenzar a trabajar con los socios de su padre, dedicándose así a aquello que Trey más odia.

Este hecho le embriaga de tanta rabia, que tras romper definitivamente con Sophie, vuelca toda su frustración en la escritura y desarrolla una serie de escritos revolucionarios que encandilan a Maisie, una de las cabecillas de la organización. De esta forma, Trey se convierte en su mano derecha y comienza a escribir todos sus discursos cargándolos de ira y fuerza para alentar al resto de integrantes de la organización.

Su trabajo es rápidamente reconocido y comienza a ganarse un nombre en el mundo de la lucha social, lo cual supone ser también conocido por los agentes del orden y en una de las manifestaciones cada vez más multitudinarias, es detenido por primera vez. Durante esa noche junto a Maisie en el calabozo, se da cuenta de que la admiración que siente hacia ella se ha transformado en algo más íntimo y decide confesarle sus sentimientos en aquel mismo

instante, siendo entonces rechazado. Aún así, su relación no cambia, ya que Trey sigue queriendo aprender más de Maisie y juntos forman un buen equipo, llegando incluso a convertirse en buenos amigos.

Las constantes detenciones tras las acciones de *Armed Players* son cada vez más frecuentes para Trey, quien no se alarma demasiado sabiendo que a la mañana siguiente volvería a ser puesto en libertad. Esta rutina se acaba convirtiendo en una especie de juego para Trey y Maisie, quienes se retan a organizar la protesta con mayor proyección posible.

Es así como surge una idea en la que los dos dedican gran esfuerzo e ilusión y, tras meses preparándola, llega el día en el que la van a llevar a cabo. Habiendo conseguido un inimaginable número de seguidores, las calles están llenas de participantes en dicha protesta, pero Trey no consigue ver a Maisie y tampoco logra ponerse en contacto con ella.

Mientras tanto, una vez más comienzan los disturbios y Trey vuelve a ser detenido, pero esta vez sin su compañera. La noche se le hace más larga de lo normal, pero no se preocupa por estar allí encerrado, sino porque sigue sin tener noticias de Maisie.

Pasan los días y Trey sigue sin poder salir de allí. Su desesperación es cada vez mayor hasta que por fin ve llegar a su amiga, quien no le trae buenas noticias.

Trey ha sido condenado a cumplir cadena perpetua dentro del *VideoGame*.

WEB

A través de una navegación fácil e intuitiva, la web mostrará contenido que podría resultar de interés para cualquier seguidor de la narrativa y se irá actualizando a medida que la serie de televisión avance semanalmente. Los apartados que se podrán encontrar son:

- Inicio: Con noticias sobre los personajes, actores y demás sucesos relevantes relacionados con la ficción; encuestas sobre el transcurso de la trama; enlace a los episodios completos; un calendario con las fechas de eventos marcadas; y un acceso directo al Videoblog de Andy.
- Ficha técnica: En este apartado, los internautas podrán conocer un poco más a cada personaje, junto con un vídeo a modo de presentación del mismo.
- Videoencuentros: Donde una vez al mes, en *streaming*, los fans podrán hacer preguntas a los actores de la ficción, guionistas, productores... para que estos las respondan a modo de entrevista.
- Soy fan: Recopilación de vídeos sobre el *making off* de la serie, tomas falsas, un quiz de preguntas sobre la narrativa, un foro en el que poder participar y vídeos con los mejores momentos de la serie.
- *Shop*: Punto de venta online para todo el merchandising y productos relacionados con la narrativa y los videojuegos.

Cabe destacar que el diseño de la web se desarrollará como si el *VideoGame* se tratara de una experiencia real y nada de lo veamos en ella fuera ficción.

VIDEOBLOG

El videoblog de Andy será una herramienta con la que poder seguir conversando con los fans sin tener que esperar una semana completa hasta que se emita el siguiente capítulo de la serie de televisión.

Este canal será abierto semanas antes del estreno del primer capítulo y contará con una serie de vídeos para aportarle así algo más de realismo a la historia.

Uno de los aspectos que habrá que tener en cuenta a la hora de desarrollar esta plataforma, será que no debemos perder nunca el punto de vista de Andy. Queremos simular que es un personaje público dentro de nuestro universo transmedia y que es él quien utiliza este medio para mostrar su día a día a todos sus seguidores, como si de un *Youtuber* real se tratase.

Los vídeos que se subirán a la plataforma desde el principio serán:

- Vídeo de presentación: Plano medio de Andy hablándole a la cámara para contar quién es, por qué se ha hecho el canal y cuál va a ser su contenido. En este primer vídeo, queremos mostrar a un Andy algo nervioso por tener que hablar a cámara. Deberá mostrarse incómodo para aportar realismo a su personaje.
- Presentación del *VideoGame*: Una vez que ya hayamos presentado al personaje, es el momento de presentar su entorno. Por eso este vídeo se rodará con una cámara de mano simulando que es el propio Andy quien graba. Le veremos levantarse, ducharse, desayunar (alimentación muy cuidada), en el coche de camino al *VideoGame*, se identificará para que le permitan el acceso al interior de las instalaciones, conversará con alguno de sus compañeros y hará un pequeño tour explicando cada uno de los emplazamientos.
- Rutina de entrenamiento: Este tercer vídeo comenzará con las explicaciones de Andy en el gimnasio del *VideoGame* explicando algunos de los diferentes ejercicios que practica para mantenerse en forma, pero rápidamente le prestará atención a uno de sus compañeros que le pide que le siga. Andy le hará caso y juntos llegarán a una de las pantallas que hay repartidas por todas las instalaciones. En la imagen proyectada verán un noticiero que habla de las protestas y fuertes enfrentamientos contra el *VideoGame* y, por último, anunciará la nueva ley que tomará el estado como medida, a través de la cual los presos condenados a cadena perpetua deberán permanecer en el juego y participar diariamente en las partidas. Para despedir el vídeo, Andy cogerá la cámara para grabarse un primer plano y dará un discurso en contra de los revolucionarios reafirmando así en la forma que tiene él de ver el juego.
- Juego desde dentro: Veremos a Andy sosteniendo la cámara (que será una *GoPro*) mientras le cuenta a los espectadores que gracias a los patrocinios de diferentes marcas ha conseguido que le dejen entrar con la cámara dentro de una partida real para que sus seguidores vean cómo se desenvuelve en la arena. A continuación, se colocará la cámara en la cabeza y veremos, con un plano subjetivo, cómo se acaba de atar rápidamente los cordones de sus zapatos y se acaba de preparar al igual que el resto de compañeros que juegan con él. Se acercará entonces a Greta, que hará su primera aparición en el Videoblog y Andy la presentará a sus seguidores como la chica más temeraria que conoce y coqueteará un poco con ella a pesar de que no sea recíproco, pero se podrá ver una relación de amistad entre ambos. A continuación entrarán en la arena y comenzarán una partida de "*Grand Theft Auto*" en la que ellos son la banda enemiga y tienen que impedir que el otro jugador alcance el objetivo de su misión. Finalmente, Andy se despide de sus seguidores junto a Greta, de nuevo sosteniendo la

cámara y les recuerda que en su videoblog podrán encontrar imágenes inéditas del *VideoGame*.

Una vez que se haya comenzado a emitir la serie, se subirán dos vídeos semanales. El primero, de unos 3 o 4 minutos de duración, se subirá dos días antes de la emisión del nuevo capítulo en televisión. En él, Andy mostrará sus rutinas, la relación con sus compañeros... Intentaremos reflejar lo que sería el *backstage* del juego donde se tocarán más a fondo las subtramas de la serie para mantener así las expectativas del espectador.

El segundo vídeo semanal se subirá a la plataforma un día después de la emisión del capítulo en televisión y se mostrarán imágenes inéditas del mismo, pero vistas desde el punto de vista de Andy para que el espectador pueda rellenar algunos huecos que no se han visto en la tele.

Además de los vídeos, subiremos también contenido extra una vez a la semana. Dicho contenido serán principalmente imágenes o *podcasts* sobre la relación de Andy con sus compañeros, pero también dejaremos abierta la posibilidad de realizar algún tipo de patrocinio con todo tipo de marcas que fomenten la vida saludable a cambio de aparecer en este tipo de contenidos.

Por último, el videoblog contará con un apartado dedicado a la venta de todo tipo de merchandising relacionado con el personaje de Andy, entre los que encontraremos su libro de Fitness y ropa deportiva con sus colores oficiales (negro y amarillo).

LIBRO

Como ya hemos mencionado antes, partimos de la idea de que el personaje de Andy es un deportista real que participa en el *VideoGame*. Dentro del universo narrativo ya ha trabajado con varias marcas deportivas y nutricionales promoviendo la vida saludable y con este libro da un paso más, siendo él mismo quien cuenta sus trucos a todos sus seguidores.

El libro se dividirá en:

- Personal: Andy se abrirá un poco más a sus fans, contándoles qué le motivó a comenzar con el deporte, cuáles son sus aspiraciones, cómo se definiría a sí mismo...
- Deporte: En este apartado podremos ver una gran variedad de ejercicios que se dividirán en las secciones "Pierde peso", "Mantente en forma" y "Gana musculatura" para conseguir así un amplio público objetivo. Además, entre los diferentes apartados podremos ver algunos consejos para no perder la motivación que aparecerán en los márgenes del libro como si fuera el mismo Andy quien los hubiera escrito.
- Recetas: Una vida saludable no sólo se sustenta a base de ejercicio. Por eso en este libro también podremos encontrar todo tipo de recetas ricas en hidratos, proteínas, vitaminas y bajas en grasa, intentando siempre aportar el mejor sabor a los platos.
- Experiencias: Sabemos que Andy es un tipo aventurero al que le encanta descubrir nuevos lugares y experiencias. En este último apartado aparecerán algunas de las rutas y actividades que más le gusta hacer a Andy fuera del gimnasio y con las que también podemos fortalecer nuestros músculos.

CONVENCIONES

Los eventos de convenciones se realizarán durante los fines de semana correspondientes al mes próximo de acabar la emisión de cada temporada de la serie en televisión. Cada fin de semana, la convención tendrá lugar en una ciudad diferente, abarcando así las cuatro ciudades más emblemáticas de España, que serían Madrid (IFEMA), Barcelona (FICOMIC), Valencia (Fira de Mostres) y Sevilla (FIBES).

La finalidad de estos eventos no es sólo reunir a los fans de nuestra narrativa, sino también a todos aquellos fieles seguidores de los videojuegos, ampliando de esta forma nuestro target.

La temática será siempre la de los videojuegos en general, centralizando también la atención en nuestra narrativa. De esta forma, el programa organizativo será:

VIERNES:

- Exposición de realidad virtual, donde los visitantes podrán probar todo tipo de innovaciones en este campo. Así, queremos promover el avance de esta ciencia que se asemeja a nuestro universo narrativo.
- Primera fase del campeonato de videojuegos, entre los que se encontrarán "*Dark Souls 3*", "*The Legend of Zelda*", "*Uncharacted IV: A Thief's End*", "*Quantum Break*", o "*Street Fighter V*" entre otros.
- Plazo de inscripción para el Concurso de *Cosplay* que tendrá lugar el próximo día. Dicha inscripción se podrá realizar de forma presencial o a través de la web oficial de la narrativa.

SÁBADO:

- Concurso de *Cosplay*, donde un jurado imparcial decidirá cuáles son las tres mejores caracterizaciones de entre todos aquellos que se presenten. En el caso de que un grupo se presente como un único participante, éste podrá estar compuesto por un máximo de 10 personas. Los premios serán 50€ para el tercer finalista, 100€ para el segundo y 200€ para el ganador, además de un reportaje fotográfico para los tres citados por separado.
- Semifinal del campeonato de videojuegos

DOMINGO:

- Pequeña charla por parte de los productores de la serie y los actores que encarnan a los personajes principales, que hablarán sobre su experiencia durante el rodaje y contestarán a las preguntas que el público les haga.
- Firma de autógrafos y fotografías con los productores y actores asistentes a la convención.
- Final del campeonato de videojuegos. El ganador de cada videojuego recibirá un cheque por valor de 150€

VIDEOJUEGO

Conviértete en un personaje más y ayuda a Trey a ganar la revolución avanzando en los diferentes niveles.

El jugador podrá personalizar previamente su avatar, pudiendo escoger diferente sexo, cualidades físicas y vestuario.

Así, previo al comienzo de cada nivel, veremos una introducción en la que aparecerá nuestro avatar rodeado del resto de personajes de la narrativa preparándose para entrar en la partida mientras reciben las órdenes de Trey con algunos consejos que ayudarán al jugador a completar la pantalla.

SINOPSIS

Trey, un joven idealista que lucha por cambiar el sistema social en el que vive, es condenado a cumplir cadena perpetua participando activamente del mismo. Así, se hará con un grupo de voluntarios y presos como él que le ayudarán a cumplir su misión.

ARGUMENTO

El jugador deberá meterse en la piel de uno de los voluntarios del *VideoGame* que se ha unido a Trey en su lucha. Para lograr acabar con el sistema, tendrán que enfrentarse a los juegos más conocidos cuya dificultad variará dependiendo del nivel, pero en esta ocasión el juego se verá desde la otra perspectiva. De esta forma, el jugador tendrá siempre el papel del enemigo, al contrario de lo que solemos estar acostumbrados.

TRATAMIENTO

Nivel 1 ("PACMAN"): El nivel 1 es el más sencillo de todos y su función principal es hacer que el jugador se familiarice con los controles.

En este nivel, el jugador verá en su pantalla el clásico laberinto de "*Pacman*", con la particularidad de que el personaje que maneja es uno de los fantasmas y no el propio come cocos. Así su misión será alcanzarlo antes de que él consiga coleccionar todas las bolas y huir durante los segundos que pueda ser comido.

Para poder pasar al siguiente nivel, el jugador deberá ganar a Pacman 5 veces seguidas, cada una con mayor dificultad que la anterior.

Nivel 2 ("SPACE INVADERS"): Emulando el clásico juego en el que para ganar hay que lograr destruir todas las naves espaciales que van bajando lentamente antes de que lleguen a alcanzar la tierra, en esta ocasión el jugador será una de esas naves. De esta forma, deberá esquivar los misiles que el enemigo le lanza desde el suelo y su misión será llegar a alcanzarlo.

De nuevo será necesario superar este nivel hasta 5 veces para poder avanzar hasta el nivel 3.

Nivel 3 ("CRASH BANDICOOT"): Hasta ahora siempre habíamos sido nosotros el propio Crash Bandicoot huyendo del malvado doctor Neo Cortex, pero en esta ocasión, el personaje a manejar será el doctor, que tendrá que alcanzar a Crash antes de que acabe el recorrido,

siendo así también necesario que supere los diferentes obstáculos que se suelen encontrar en este juego, como grandes hoyos en el suelo, cajas o rocas.

Para completar este nivel, el jugador deberá alcanzar a Crash antes de que este llegue a la meta en las islas *N. Santy Beach*, *Boulders* y *Hog Wild*. Además, al igual que en clásico juego, podrá sumergirse en la isla secreta de *Star my Acsent*, aunque no será necesaria superarla para poder avanzar hasta el Nivel 4.

Nivel 4 ("MINECRAFT"): Con un mundo previamente construido, el jugador tendrá el control del ejército de criaturas, teniendo así que acabar con el constructor y su creación antes de que este acabe con él.

Además, habrá una opción libre en la que será el propio jugador quien construirá el mundo que posteriormente vaya a destruir.

Nivel 5 ("WORLD OF WARCRAFT"): Siendo asignada una raza al azar para el jugador, deberá acabar con el personaje principal y huir del mismo cuando lo vea necesario con el único objetivo de ser él quien sobreviva.

Nivel 6 ("GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS"): El jugador formará parte de la pandilla *Dallas*, siendo así el cabecilla de la misma. Su objetivo será que la pandilla *Families* no logre llevar a cabo sus misiones, que serán las correspondientes a "*Temple Drive*", "*Seville Boulevard*" y "*Grove Steet*".

Nivel 7 ("DIABLO"): En este nivel, el jugador recibirá el rol de *Diablo*, quien, a través de todo tipo de obstáculos, tendrá que entorpecer a los habitantes de Tristán para que no logren completar el laberinto. El jugador conseguirá pasar al siguiente nivel cuando haya acabado con los 10 habitantes que tendrá como enemigo.

Nivel 8 ("RESIDENT EVIL"): Con su avatar convertido en zombi, el jugador deberá convertir en aliados al mayor número de humanos posibles antes de acaben con su vida. Así, cuantas más conversiones consiga, más puntos obtendrá, lo cual le resultará realmente útil en el último nivel.

En esta pantalla, el jugador no necesitará ningún objetivo mínimo para pasar al nivel 7, sino que deberá seguir su propio criterio decidiendo si ha conseguido una buena puntuación o si por el contrario prefiere repetir la experiencia.

Nivel 9 ("DESTINY"): Para este penúltimo nivel, haremos un mayor uso de la plataforma en la que se desarrollan todos estos juegos. Al alcanzar el nivel 9, el jugador entrará en una comunidad online en la que jugará contra otros jugadores que también estén conectados en ese instante. Su misión será, al igual que en el Nivel 8, sobrevivir el máximo tiempo posible mientras acabas con el resto de jugadores.

Aquí tampoco será necesario un número mínimo de puntuación para llegar al último nivel, pero cuanto más se esmere el jugador, más posibilidades tendrá de superar el juego al completo.

Nivel 10 ("THE VIDEOGAME"): Este último nivel emula la batalla final perteneciente al capítulo 8 de la serie de televisión. El objetivo es acabar con el sistema digital con la ayuda del resto de personajes de la ficción mientras, además, el jugador lucha por sobrevivir a los cuerpos de seguridad.

El juego concluirá cuando el jugador consiga acceder a través de las diferentes estancias del VideoGame a la sala de control y destruya el sistema superando un complejo puzle, pero para llegar a ese punto, previamente deberá haber acabado con todos los cuerpos de seguridad que se lanzan a él en la arena y posteriormente conseguir no ser visto desplazándose por el laberinto que conforma el *VideoGame*.

Cabe destacar que la puntuación obtenida durante los niveles previos será canjeada por monedas antes de comenzar este último nivel. Así, el jugador podrá comprar todo tipo de armas, poderes y armaduras que le facilitarán la supervivencia en este nivel más extremo.

REDES SOCIALES

Para afianzar más la relación con los fans de la narrativa, las redes sociales se encargarán de mantener una conversación a casi a tiempo real con ellos. Se realizarán encuestas para escuchar su opinión, contestaremos a los comentarios más ingeniosos o interesantes y, en definitiva, interactuaremos con ellos para crear una conversación bidireccional.

Las redes sociales a utilizar serán:

- **FACEBOOK:** Es la red social por excelencia, por eso tendremos presencia en ella con una periodicidad de tres publicaciones diarias. Estas publicaciones podrán ser noticias sobre la narrativa, sobre los actores que encarnan a los personajes, juegos, test, vídeos, promos, memes...
- **TWITTER:** Con cinco publicaciones diarias, esta red social contará principalmente con noticias, frases típicas de personajes e imágenes de los capítulos. Además, durante el tiempo de emisión de cada capítulo de la serie de televisión, se harán publicaciones extra con datos de interés sobre el capítulo emitido, además de comentar lo que va ocurriendo a tiempo real.
- **INSTAGRAM:** En esta red social realizaremos una publicación diaria, que nos servirá para informar a los fans de las tramas de los próximos capítulos, así como de noticias relacionadas con la narrativa. Además, repostaremos aquellas publicaciones que hagan los actores de la serie de televisión relativas a la narrativa en sus cuentas de *instagram*.

En lo relativo a *Instagram Stories*, iremos grabando durante los rodajes de cada capítulo, siempre atentos a no hacer ningún tipo de spoiler a los seguidores.

- **YOUTUBE:** Esta red social contará con una publicación semanal que resumirá el último capítulo emitido correspondiente a esa semana. Además, como contenido adicional, se añadirán promos y todo tipo de videos relacionados con la narrativa que puedan resultar e interés para sus seguidores.

BIBLIOGRAFÍA

- **Artículos:**

Costa Sánchez, C., & Piñeiro Otero, M. T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, crossmedia y transmedia: El caso de águila roja (RTVE). *Icono14*, 10(2), 102-125.

M^a Adoración MERINO ARRIBAS. (2014). El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social. *Fonseca : Journal of Communication*, 6(6), 226-248

Sara Molpeceres Arnáiz, & M^a Isabel Rodríguez Fidalgo. (2014). La inserción del discurso del receptor en la narrativa transmedia: El ejemplo de las series de televisión de ficción/The introduction of the receiver's discourse in transmedia storytelling: The case of TV shows. *Historia y Comunicación Social*, 19, 31.

Urretavizcaya Hidalgo, M. (2008). *La nueva televisión digital en el universo multimedia*. San Sebastián, Universidad de Deusto.

- **Libros:**

Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

De Morães, D. (2005). *Para otra comunicación: los media, la globalización cultural y poder*. Barcelona, España: Icaria Editorial.

Galán Fajardo, E., & Herrero Bernal, B. (2012). *El guión de ficción en televisión*. Madrid, España: Síntesis.

López, N. (2008). *Manual de guionista de comedias televisivas*. Madrid, España: T&B Editores.

Martínez Gutiérrez, F. (2012). "Diálogos interactivos: la evolución del ágora digital". En Campalans, C., Renó, D., Gosciola, V., & Digitalia, I (coord.). *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*. Bogotá, ColombiaD.C: Editorial Universidad del Rosario, pp. 27 a 38.

Sara Molpeceres Arnáiz, & M^a Isabel Rodríguez Fidalgo. (2014). *La inserción del discurso del receptor en la narrativa transmedia: El ejemplo de las series de televisión de ficción*. *Historia y Comunicación Social*, pp 19 a 31.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto

The VideoGame. Capítulo 1

By

Cristina Trujillano

EXT.CALLE.DÍA

Vemos una gran aglomeración de gente manifestándose caminando por una gran avenida con un incontable número de guardias de seguridad rodeándoles, furgones de policía, todos en formación defensiva ante los manifestantes, a los que vemos de diferentes edades, pero con clara apariencia de tener un nivel económico medio-bajo. Se pueden ver algunas pancartas con ilustraciones referentes a videojuegos y letreros con frases como "No al VideoGame" o "El juego empieza ahora".

Todo se ve muy confuso, pero entre tanta gente, destaca TREY (26), un joven con el pelo rubio oscuro que le llega al final del cuello y una barba incipiente de tres días junto a MIKE (57), canoso, poco pelo y de piel muy morena, ambos encabezando la protesta, rojos por la rabia mientras gritan enfurecidos al unísono con el resto de manifestantes.

TREY

Oye Mike ¿Sabes algo de MAISIE?

MIKE

¿Qué? ¡No te oigo!

Hay tanta gente que a penas se pueden oír los unos a los otros debido a los gritos de aquellos indignados que han salido a las calles a luchar por sus derechos.

TREY

MAISIE, que si la has visto por aquí.

MIKE

Dijo que le surgió algo y se uniría más tarde.

TREY

¿Algo? ¿Qué algo?

MIKE

No me lo comentó. Llamaron a su móvil justo antes de salir a la calle y me dijo que tenía que marcharse urgentemente.

Es entonces cuando alguien tira a la policía un palo de madera en el que hay sujeta una pancarta.

Los cuerpos de seguridad reaccionan, lanzan botes de humo y comienzan a cargar contra los manifestantes. La gente se revoluciona, grita, huye. Vemos como TREY no se amedrenta y continua situado en la cabeza de la protesta.

(CONTINUED)

TREY
 ¡NO AL MERCADEO DE LOS VIDEOJUEGOS!
 ¡NO AL VIDEOGAME!

TREY es apaleado por los cuerpos de seguridad y llevado en un coche de alta seguridad hasta un calabozo en el que le encierran.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.HABITACIÓN DE GRETA.DÍA

Suena el despertador. GRETA (23), una joven de melena castaña, piel clara y ojos grandes y grises, lo apaga y se estira en la cama. Se levanta cargada de energía y mira hacia la cama de su hermano TOMMEN (16), que ya se ha levantado y no está. Se viste con ropa deportiva, recogiendo el pelo en una cola alta y sale de su habitación.

INT.PASILLO.DÍA

GRETA baja las escaleras al trote con una gran sonrisa.

INT.COCINA DE GRETA.DÍA

GRETA entra en la cocina donde TOMMEN está desayunando.

GRETA
 ¡Buenos días! ¿Cómo está hoy el
 pequeñín?

Mientras, le revuelve los pelos con su mano. TOMMEN se aparta sonriendo.

TOMMEN
 No me llames pequeñín

GRETA
 ¿Por qué, pequeñín? ¿No te gusta?

TOMMEN
 No lo soy.

GRETA
 ¿Se va a enfadar el hombretón?

TOMMEN
 Puede que sí

(CONTINUED)

GRETA

Venga, va, que solo estaba bromeando.

GRETA se vuelve a acercar a TOMMEN y le abraza por detrás.

TOMMEN

¿Hoy trabajas?

GRETA

Sí, por la tarde. Le cambié el turno a LUA el jueves pasado.

TOMMEN

¿Por la tarde? ¡Yo voy a ir con LUCA y AIDEN al VideoGame!

GRETA

¿Esta tarde?

TOMMEN

¡Sí!

GRETA

Sabes que no me gusta que andes por allí.

TOMMEN

Sólo vamos a estar en la puerta.

GRETA

Es que no seberías estar ni en la puerta

TOMMEN

No me va a pasar nada

GRETA

¿Pero qué te crees que te vas a encontrar en la puerta? Es un muro enorme de metal. No hay más. Y ni siquiera se ve lo que hay dentro.

TOMMEN

No queremos ver lo que hay dentro.

GRETA

¿Te cres que soy tonta?

TOMMEN

Si, me gustaría ver lo que hay al otro lado, pero hoy no voy a volver a intentar colarme.

GRETA

¿Entonces a qué vas? Ya has visto la puerta del VideoGame un millón de veces.

TOMMEN

Nos han dicho que ANDY (24) trabaja esta tarde y queremos verle salir.

GRETA

¿Otra vez con el tema de ANDY?

TOMMEN

¿Tú sabías su horario de antes, verdad? Me podías haber avisado.

GRETA

No creo que a mamá le haga gracia que vayas allí.

TOMMEN

Me da igual lo que diga mamá. Ya tengo 16 años.

GRETA

TOMMEN, por favor, no vayas.

TOMMEN

(Molesto)

Pero qué pesados sois... No nos va a pasar nada ¿Vale? No soy tan tonto como para ponerme en peligro.

GRETA

(Enfadada)

¿Cuántas veces te voy a tener que decir que ese no es un buen lugar para jugar?

TOMMEN

¿Y quién está hablando de jugar? Yo quiero ser programador del VideoGame, GRETA, y tú lo sabes. Quiero aprender todo lo que pueda de ese lugar.

GRETA

Te interesa todo eso porque estás absorbido por el tema de ANDY.

TOMMEN

Me interesa todo eso porque es en lo que me quiero convertir cuando

(MORE)

(CONTINUED)

TOMMEN (cont'd)
sea mayor y ni tú ni nadie me va a
negar la posibilidad de llegar a
serlo.

GRETA
TOMMEN, me mato a trabajar cada día
para que mamá y THOMAS puedan
pagarte esos estudios ¿De verdad
crees que te estoy negando algo?
No tienes ni idea de nada. Primero
asume responsabilidades como un
adulto y entonces dejaré de
llamarte pequeñín.

TOMMEN
Si tú no has estudiado porque te
has puesto a trabajar no es mi
problema. Lo siento si te jode que
yo vaya a ser programador y tú una
simple cualquiera, pero no voy a
abandonar mi sueño porque a ti te
de la gana.

GRETA
(Cada vez más enfadada)
No te estoy diciendo que no
estudies aquello que te gusta ni
que no seas seguidor de ANDY. Lo
que quiero es que comprendas que es
un sitio peligroso.

TOMMEN
No me vas a asustar con tus
palabras, GRETA, no creas que...

GRETA
(Interrumpiendo)
¡Allí muere gente, TOMMEN! ¿Es que
no lo entiendes?

TOMMEN se queda en silencio mirando a GRETA, que está más
enfadada que nunca. GRETA sale molesta de la cocina y cierra
la puerta dando un fuerte golpe.

TOMMEN frunce el ceño, se levanta y la da una patada a la
silla mostrándose furioso.

TOMMEN
Estúpida

INT. CALABOZO. DÍA

La habitación que conforma la celda mide a penas 10 metros cuadrados y está en penumbra. Las paredes tienen un aspecto sucio y húmedo. Se escucha una gota caer rítmicamente sobre algún charco formado en el suelo, donde TREY está sentado con las rodillas flexionadas mientras juega con uno de sus anillos. Tiene el pelo alborotado y varios mechones de su flequillo le tapan una parte del rostro. Un GUARDIA se acerca a su celda y da un golpe en uno de los barrotes para llamar la atención de TREY.

GUARDIA
¿Qué tal rubito?

TREY se levanta rápidamente y corre hacia donde está el GUARDIA

TREY
¿No ha venido MAISIE todavía?

GUARDIA
(Burlón)
Parece que hoy no va a venir nadie a sacarte de aquí.

TREY
(Mostrándose desesperado)
¿Por qué? ¿Sabes algo de ella? La chica que viene siempre con mi abogado.

GUARDIA
No me suena

TREY
Una chica mulata, muy guapa ¡Vamos, tú sabes quién es!

GUARDIA
Me gusta jugar al despiste.

TREY
Por favor.

GUARDIA
Nadie se ha interesado por ti desde que fuiste detenido.

TREY
¿Estás seguro?

(CONTINUED)

GUARDIA

¿Crees que soy nuevo aquí, chico?
Nadie pasa por estos calabozos sin
que yo me entere.

TREY

(Enfadado)

¡Joder!

GUARDIA

Baja esos humos, rubito. Aquí no te
van a servir de nada.

TREY queda totalmente abatido y se vuelve a sentar con la
cabeza baja en el rincón en el que estaba antes.

GUARDIA

Y espero no tener que volver a
repetírtelo más adelante.
Yo soy la autoridad ¿Entendido?
Si te digo que te levantes, te
levantas. Y si te digo que te
arrodilles, te arrodillas.
Estoy harto de tratar con calaña
como tú y sé que esta es la única
forma de manteneros a raya.

TREY

(Susurrando)

¿Dónde te habrás metido, MAISIE?
Ojalá estés bien.

EXT. BOSQUE. TARDE

GRETA se termina de poner los cordones de sus zapatillas de
deporte, se aprieta bien el coletero que le recoge el pelo,
comienza a cronometrar con su reloj de muñeca y empieza a
correr. El aire libre le sirve para relajarse y el deporte
para dejar de lado las malas energías. Ensimismada en sus
pensamientos, ve cómo de repente alguien pasa corriendo por
su lado y le adelanta. Es THOMAS, el marido de su madre, así
que GRETA se esfuerza en correr más rápido y adelantarlo a
él. Así los dos comienzan un juego con el que medir su
fuerza y resistencia.

THOMAS

¿Qué te hace pensar que me vas a
ganar esta vez?

GRETA

Que ya hace como cinco años que soy
yo siempre la que gana

(CONTINUED)

THOMAS
Tonterías. El que tuvo, retuvo.

GRETA y THOMAS se ríen.

THOMAS
¿Recuerdas cuando te enfadabas
porque no eras capaz de alcanzarme?

GRETA
De eso hace ya mucho tiempo. Ahora
eres tú quien no me puede alcanzar.

THOMAS
Te acabo de alcanzar ahora mismo.

GRETA
Los dos sabemos que he aflojado el
paso cuando te has puesto a mi
lado.

THOMAS
El caso es que cuando no me podías
adelantar te enfadabas.

GRETA
Y han pasado años desde entonces.

THOMAS
Pero te enfadabas.

GRETA
Porque era una niña.

THOMAS
Y tu hermano en cierta forma lo
sigue siendo. Estamos de acuerdo en
que ya tiene un bigote mínimamente
pasable, pero que su cuerpo se vaya
pareciendo cada vez más al de un
adulto no significa que por dentro
también lo sea.

GRETA para en seco y THOMAS la imita. En la expresión de
GRETA se puede ver que no quiere seguir con ese tema.

GRETA
¿Y qué te ha dicho?

THOMAS
Que está harto de que le trates
como si fueras su madre.

GRETA
¿Y qué le has dicho tú?

THOMAS
Que tiene razón.

GRETA
(Algo indignada)
Eso no es cierto.

THOMAS
A veces sí lo es.

GRETA suspira

THOMAS
GRETA, es normal que te preocupes por tu hermano. Siendo sincero, a mí tampoco me hace gracia que se quiera dedicar a eso de los videojuegos ¿Pero crees que le vas a convencer poniéndote en su contra?

GRETA
Yo no quiero que le pase nada...

THOMAS
Entonces hagámosle ver que está equivocado, pero prohibirle algo sólo va a conseguir que lo desee con más ganas.

GRETA
Estoy cansada de ser yo la que siempre pone límites.

THOMAS
Nadie te está pidiendo que lo hagas.

GRETA
¿Cómo quieres que no ponga límites si veo que TOMMEN hace todo cuanto le da la gana?

THOMAS
Pero ese ya no es tu trabajo. TOMMEN tiene un padre y una madre que se preocupan por él. Sé que tú necesitaste un padre y no lo tuviste, pero ahora me tienes a mí. Tu hermano no está solo, GRETA.

(CONTINUED)

GRETA se enjuga unas lágrimas incipientes.

THOMAS

¿Recuerdas cuando me casé con tu madre? Siempre hacías todo lo contrario a lo que yo te decía.

GRETA sonrío al recordarlo.

THOMAS

Lo que te quiero decir con esto es que TOMMEN está en una edad complicada y no va a reaccionar hasta que no lo vea con sus propios ojos, al igual que hiciste tú.

GRETA

¿Y si entonces es demasiado tarde? El VideoGame no es tal y como lo intentan vender. Es un mundo muy duro en el que no hay amigos, sólo compañeros de partida. Si alguien te tiene que poner en peligro para salvarse a sí mismo, hazme caso que lo hará sin que le tiemble el pulso. Nos estamos convirtiendo en esclavos del videojuego y TOMMEN no es capaz de verlo.

THOMAS

Pero tarde o temprano lo verá porque confía en ti. Sólo dale tiempo.

GRETA

Ojalá tengamos tiempo suficiente.

INT.CALABOZO.TARDE

TREY camina cabizbajo dando vueltas en el pequeño espacio que tiene en su celda. Se muestra inquieto.

Aparece el GUARDIA de antes acomañado de un SEÑOR ENCHAQUETADO con un maletín en su mano. El GUARDIA abre la puerta y coge a TREY del brazo haciéndole salir al exterior de la minúscula habitación

GUARDIA

Vamos

TREY

¿Me vais a sacar ya de aquí? ¿Y
MAISIE? ¿Ha venido?

GUARDIA

Demasiadas preguntas, rubito. Ahora
te toca callar y hacer lo que se te
ordene.

TREY

¿Pero podré hablar con ella?

GUARDIA

Eso no es algo que tenga que
decidir yo.

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.TARDE

Se abre la puerta y entra TREY empujado por el GUARDIA, al
que le sigue el SEÑOR ENCHAQUETADO. Con un gesto, le indican
a TREY que se siente en la silla de uno de los lados de la
mesa.

SEÑOR ENCHAQUETADO

Muy bien, Señor... TREY ¿Verdad?

TREY

Sí

SEÑOR ENCHAQUETADO

¿Te puedo tutear?

TREY

Ya lo está haciendo.

SEÑOR ENCHAQUETADO

Bien. Puedes tutearme tú también.

TREY

¿Y tu nombres es...?

SEÑOR ENCHAQUETADO

Eso no importa ahora.
Verás, chaval, no quiero estar aquí
más tiempo del necesario e imagino
que tu tampoco, así que vas a
colaborar en esto y te aseguro que
serás recompensado.

TREY

Antes quiero saber si MAISIE está
bien.

(CONTINUED)

SEÑOR ENCHAQUETADO
 ¿MAISIE? ¿Quién es? ¿Tu novia? Te
 podemos conseguir un vis a vis si
 es eso lo que nos estás pidiendo,
 pero antes tengo que hacerte unas
 preguntas.

GUARDIA
 Es una compañera de su grupo de
 piojosos. La hemos detenido con él
 algunas veces en otras protestas.

SEÑOR ENCHAQUETADO
 (Pensativo)
 Así que MAISIE...

El SEÑOR ENCHAQUETADO comienza a apuntar algo en su libreta.

SEÑOR ENCHAQUETADO
 Háblame un poco de ella. Dónde
 vive, dónde trabaja, cuántos años
 tiene...

TREY
 No soy estúpido. No voy a colaborar
 con esto.

SEÑOR ENCHAQUETADO
 ¿Estás seguro? Que salgas o no de
 aquí puede depender de lo estúpido
 que estés dispuesto a llegar a ser.

TREY
 Jamás diría nada que pudiera
 hacerle daño.

SEÑOR ENCHAQUETADO
 A MAISIE no, pero... ¿Qué hay del
 resto de tus compañeros?

TREY
 No voy a hablar.

SEÑOR ENCHAQUETADO
 Vamos, nadie va a saber que eres tú
 el chivato. Sólo tienes que
 contarnos lo que sabes.

TREY
 No soy ningún chivato ni lo seré
 nunca.

El GUARDIA y el SEÑOR ENCHAQUETADO se dirigen una mirada de
 aburrimiento

GUARDIA

¿Estás seguro?

SEÑOR ENCHAQUETADO

A ver... (El SEÑOR ENCHAQUETADO chasquea los dedos intentando recordar) ¡TREY!. Es importante que tengas una cosa muy clara: En esta sala tienes mucho que ganar, pero también tienes mucho que perder ¿Lo entiendes ya?

TREY

Claro como el agua.

SEÑOR ENCHAQUETADO

Muy bien. Eres un chico listo. Ahora dime quiénes son los instigadores de la protesta de ayer. Sólo necesito nombres.

TREY

Ya tienes mi nombre

SEÑOR ENCHAQUETADO

¿Y qué más?

TREY

No hay más

GUARDIA

¿Tú sólo has montado todo este lío?

TREY

¿No me crees capaz?

El SEÑOR ENCHAQUETADO da un fuerte golpe en la mesa

SEÑOR ENCHAQUETADO

(Furioso)

¡Esto no es un juego!

TREY

¡Y tampoco lo es la vida de personas inocentes! Dejad de mercadear con las necesidades de la gente y no tendréis que seguir buscando nombres.

SEÑOR ENCHAQUETADO

Esto no se trata de lo que tú quieres conseguir ¿Me oyes? Se

(MORE)

(CONTINUED)

SEÑOR ENCHAQUETADO (cont'd)
trata de lo que yo te estoy
diciendo que me digas.

TREY
Ya te he dicho que si quieres un
nombre, tienes el mío.

SEÑOR ENCHAQUETADO
Muy bien, acabemos con esto.
Reconoces haber formado parte de
los disturbios de ayer.

TREY
Sí

SEÑOR ENCHAQUETADO
¿Y que eres uno de los instigadores
de la protesta?

TREY
Sí

SEÑOR ENCHAQUETADO
¿Qué alegas en tu denfesa?

TREY
Que lo hice para acabar con la
dictadura del juego y que lo
volvería a hacer tantas veces como
fueran necesarias.

SEÑOR ENCHAQUETADO
Sabes que esto es una declaración
¿No?

TREY
Perfectamente

INT.VESTUARIOS.NOCHE

GRETA se termina de vestir, se recoge el pelo de nuevo en
una coleta alta y guarda sus cosas en su maleta.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME. NOCHE

GRETA camina por los pasillos con aire cansado después de un
día de trabajo. Pasa junto a JAMES (55), uno de los
limpiadores del VideoGame

(CONTINUED)

GRETA
¡Hasta mañana, JAMES!

JAMES
¡Hasta mañana! ¡Buena partida la de hoy! Bien jugada.

GRETA
¡Gracias!

GRETA le dedica una sonrisa y continúa caminando hacia la salida.

EXT.CALLE.NOCHE

GRETA sale del VideoGame y se encuentra a TOMMEN en la puerta.

GRETA
¿Qué haces todavía aquí?

TOMMEN
ANDY ha salido hace poco y viendo la hora que era preferí esperarte.

GRETA abraza a TOMMEN haciéndole ver que lo de esa misma mañana está ya olvidado. Ambos comienzan a andar hacia su casa.

GRETA
Sí, ha jugado conmigo hoy en la partida.

TOMMEN
(Emocionado)
¿Sois muy amigos?

GRETA
No creas... somos más bien compañeros de trabajo.

TOMMEN
¿Le puedes decir que me firme la camiseta?

GRETA
No creo que sea buena idea, TOMMEN

TOMMEN
¿Por qué? ¿Os lleváis mal?

(CONTINUED)

GRETA

No es eso... es sólo que no me gusta relacionarme en exceso con la gente de allí.

TOMMEN

Pero ANDY es simpático ¿No?

GRETA

Demasiado simpático, diría yo.

TOMMEN se asombra al oírlo

TOMMEN

¡¿Ha intentado ligar contigo?!

GRETA

Me da la sensación de que lo intenta con todas.

TOMMEN

¿Y no te gusta? Harías muy feliz a tu hermano.

GRETA y TOMMEN se ríen

GRETA

Ni en tus mejores sueños.

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.NOCHE

Después de varias horas de interrogatorio, el GUARDIA sale de la habitación y vuelve a entrar segundos más tarde, esta vez acompañado de MAISIE. TREY se levanta rápidamente para abrazarla.

TREY

¿Estás bien? ¿Dónde estabas?

GUARDIA

Tenéis 15 minutos.

El GUARDIA y el SEÑOR ENCHAQUETADO salen de la habitación dejando solos a TREY y MAISIE.

TREY

¿Por qué has tardado tanto en venir?

MAISIE se muestra seria, al contrario que TREY, al que podemos ver pletórico.

(CONTINUED)

MAISIE

TREY, necesito que te sientes.

TREY

¿Qué pasa? Dime que está pasando.

MAISIE

Siéntate, por favor.

TREY se sienta en la misma silla que estaba ocupando antes y MAISIE acerca otra silla hasta su lado y se sienta con él. MAISIE apolla la frente en su mano derecha y con la izquierda coge la mano de TREY

TREY

¿Tan grave es?

MAISIE

Las cosas se han puesto difíciles,
TREY.

TREY

No pasa nada. Me puedo quedar aquí algo más de tiempo. No estoy tan mal.

TREY sonrío intentando animar a MAISIE.

TREY

Dicen que la comida no es tan mala como la gente cree.

MAISIE

No te van a dejar salir, TREY.
Nunca.

INT.COCINA DE GRETA.NOCHE

GRETA y TOMMEN llegan de la calle. GRETA deja la maleta sobre una silla.

GRETA

¿Qué quieres cenar? ¿Te apetece un sandwich?

TOMMEN abre la nevera y saca algunos embutidos

TOMMEN

¡Marchando!

TOMMEN y GRETA comienzan a preparar juntos su cena. TOMMEN enciende la televisión, donde informan de una noticia de última hora.

(CONTINUED)

PRESENTADOR DE TELEDIARIO
Seguimos informando sobre la última hora acaecida durante esta misma madrugada. Un nuevo altercado ha tenido lugar en las calles de Nueva York. El detonante vuelve a ser una nueva protesta por parte de los detractores del VideoGame que, en plena manifestación, han cargado contra los cuerpos de seguridad que vigilaban la zona. Actualmente hay hasta 16 detenidos que han estado siendo interrogados durante todo el día. La protesta se ha saldado con 32 heridos, entre ellos, 5 agentes que se enfrentaron a una multitud enloquecida.
Por ahora se desconoce la magnitud de este altercado, pero KEIRA WALKER, Jefa de Estado, ha anunciado que ya ha tomado medidas al respecto y asegura que la ciudad de Nueva York volverá a ser un lugar pacífico como lo era antes.

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.NOCHE

MAISIE

Nuestros abogados están trabajando ya en tu caso, pero sinceramente no sé cómo va a acabar todo esto

TREY

¿Pero por qué a mí?

MAISIE

A ti y al resto de detenidos por el altercado de ayer.

TREY

Esto tiene que ser un error.

TREY se levanta y comienza a caminar por la pequeña sala con las manos en la cabeza.

TREY

Esto no puede estar pasando.

MAISIE

Estáis todos condenados a cadena perpetua y no tendréis derecho a juicio

(CONTINUED)

TREY

¡Pero eso no es legal!

MAISIE

Tanto tú como yo sabemos cómo funciona esto, TREY. Si quieren hacerlo, lo harán.

TREY

¿Y ya está hecho?

MAISIE

Ya está hecho.

INT.COCINA DE GRETA.NOCHE

GRETA y TOMMEN prestan atención a la televisión.

PRESENTADOR DE TELEDIARIO

Como nueva medida para acabar con el vandalismo, los presos que hayan sido condenados desde hoy a cadena perpetua estarán obligados a ofrecer sus servicios como jugadores del VideoGame. Su día a día será como el de cualquier otro preso, pero contarán con celdas dentro de las instalaciones del VideoGame que les permitirán entrar en el juego cada vez que sean llamados sin necesidad de organizar un traslado.

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.NOCHE

MAISIE

Estás dentro del VideoGame

The VideoGame. Capítulo 2

By

Cristina Trujillano

INT.CALABOZO.NOCHE

TREY está sentado sobre su cama con las piernas flexionadas y las manos en su cabeza apoyando los codos en sus rodillas.

FLASHBACK A:

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.NOCHE

MAISIE

(Seria)

Nuestros abogados están trabajando ya en tu caso, pero sinceramente no sé cómo va a acabar todo esto.

VUELTA AL PRESENTE:

INT.CALABOZO.NOCHE

TREY se recuesta en la cama , inquieto. Se tapa la cara con las manos.

FLASHBACK A:

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.NOCHE

MAISIE

(Seria)

Estáis todos condenados a cadena perpetua y no tendréis derecho a juicio.

VUELTA AL PRESENTE:

INT.CALABOZO.NOCHE

TREY se coloca en posición fetal y aprieta fuerte los puños pegados a sus labios.

FLASHBACK A:

INT.SALA DE INTERROGATORIOS.NOCHE

MAISIE

(Seria)

Estás dentro del VideoGame.

VUELTA AL PRESENTE:

INT.CALABOZO.NOCHE

TREY se levanta rápidamente, da un puñetazo a la pared y se dirige a la puerta de su celda, donde agarra con fuerza los barrotes que la forman.

TREY
(Con ira)
¡Joder!

TREY suelta los barrotes impulsándose hacia atrás y le da la espalda a la puerta.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.CALABOZO.DÍA

Dos GUARDIAS abren la puerta del calabozo en el que se encuentra TREY, que está sentado sobre la cama y se levanta rápidamente.

GUARDIA
(Dictatorial)
¡Andando!

El otro GUARDIA le coloca unas esposas y se sitúan uno a cada lado de TREY agarrándole fuertemente del brazo.

TREY y los dos GUARDIAS salen del calabozo.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

TREY y los dos GUARDIAS caminan en silencio por los pasillos del VideoGame.

INT.CELDA.DÍA

Uno de los GUARDIAS abre la puerta de una celda. TREY entra en ella y el GUADIA la vuelve a cerrar

GUARDIA
(Serio)
Esta va a ser tu nueva celda y espero que te guste porque vas a pasar aquí mucho tiempo.

TREY
(Abatido)
¿Puedo hablar con MAISIE? Aunque sea por teléfono.

(CONTINUED)

GUARDIA

(Serio)

Eso no está en mi mano. Sobre la
cama tienes tu ropa. Póntela.

TREY se gira y ve el uniforme de presidiario doblado sobre la cama. Los dos GUARDIAS se van y TREY se queda apoyado en los barrotes de su nueva celda con la mirada fija en el suelo.

JIM (46)

Hola, yo soy JIM.

TREY levanta la cabeza y ve a JIM en la celda de enfrente, también situado frente a los barrotes de la puerta.

TREY

(Desganado)

Hola.

TREY se tumba en la cama de su celda mirando al techo con las manos bajo su nuca.

JIM

No me has dicho como te llamas.

TREY

Trey.

JIM

¿Y por qué estás aquí, TREY?

TREY

(Molesto)

Por un error, así que no me veréis
mucho por aquí.

TYLER (53) se asoma desde la celda contigua a la de JIM.

TYLER

Eres novato ¿Verdad? Eso pensamos
todos al principio y aquí estamos.

TREY se levanta de la cama y se vuelve a colocar frente a los barrotes de su celda.

TREY

(Molesto)

No es la primera vez que me
detienen y nunca he estado
encerrado más de 48 horas, así que
deja de decir estupideces y métete
en tus asuntos.

(CONTINUED)

JIM

Pero nunca antes te habían sacado del calabozo para asignarte una celda como la que tienes ahora ¿Me equivoco?

TREY

(Algo confuso)

Y por eso mismo es un error. En cuanto mi abogado pueda me sacará de aquí como ha hecho siempre y no me volveréis a ver el pelo.

TYLER

Oye tío, no quiero ser antipático pero tú aquí estás tan jodido como nosotros. Sea lo que sea que hayas hecho, ha sido una mala decisión.

TREY

(Molesto)

No tenéis ni idea de lo que he hecho. No podéis opinar sobre mi situación y tampoco quiero que lo hagáis.

TYLER

Con esa actitud aquí lo llevas claro, chaval.

JIM

Nosotros no somos tus enemigos.

TREY

Tampoco sois mis amigos.

EXT. BOSQUE. DIA

GRETA y THOMAS corren por los senderos del bosque.

THOMAS

Ya lo tengo todo pensado y seguro que a TOMMEN le encanta la idea.

GRETA

¿Lo has hablado con él?

THOMAS

Aun no, pero sabes que no es capaz de negarse a toquetear ordenadores.

(CONTINUED)

GRETA
(Bromeando)
Vaya hijo friki te ha salido.

THOMAS
Y gracias a eso vamos a poder
construir un localizador de aves en
el tejado. Verás como al final te
acaban gustando a ti también.

GRETA
No creo que a mamá le haga gracia
veros a los dos allí subidos.

THOMAS
Querrás decir que a ti no te hace
gracia.

GRETA decrece el ritmo hasta que se para y THOMAS hace lo mismo.

GRETA
(Algo malhumorada)
Pues mira, ahora que lo dices, no.
No me hace gracia que os subáis al
tejado cargados de herramientas. Os
podéis hacer daño.

THOMAS
¿Algún día dejarás de ser la madre
de esta familia?

GRETA
No soy la madre... sólo me preocupo
por vosotros.

THOMAS
¿Y quién se preocupa por ti? GRETA,
tienes 23 años. Tienes toda la vida
por delante y lo único que haces es
cargarte preocupaciones a la
espalda. Sal con tus amigos,
diviértete, llega tarde a casa...
deja el VideoGame.

GRETA
(Molesta)
No puedo hacerlo.

THOMAS
(Serio)
Tú misma le dijiste a TOMMEN que
era peligroso. Tu madre y yo
estamos preocupados, GRETA.

(CONTINUED)

GRETA

(Enfadada)

¿Crees que yo no tengo miedo? No me gusta estar allí, no me gusta pelear y no me gusta empezar cada partida con miedo de no poder volver a casa, pero es lo que tengo que hacer. Por TOMMEN.

THOMAS

(Molesto)

No es tu obligación sacar a TOMMEN adelante y si sus estudios son muy caros, ya encontrará otra cosa que le guste.

GRETA

(Seria)

No mientras esté en mi mano. Es su sueño y le voy a ayudar a cumplirlo. Pase lo que pase.

THOMAS

(Decaído)

Pase lo que pase... ese lema vuestro or traerá problemas algún día.

GRETA

(Seria)

Pase lo que pase.

GRETA se coloca bien el coiletero que le recoge el pelo en una cola alta y comienza a correr de nuevo, esta vez sin esperar a THOMAS.

INT.SALA DE VISITAS.TARDE

TREY está desganado tumbado sobre la cama jugando con la cremallera de su uniforme. Oye pasos que se acercan hasta que un GUARDIA llega a su celda.

GUARDIA

(Dictatorial)

Levántate. Tienes visita.

El GUARDIA comienza a abrir la puerta. TREY se gira y ve a MAISIE junto al GUARDIA. MAISIE entra en la celda y abraza a TREY, que sólo ha tenido tiempo de sentarse sobre la cama. MAISIE se sienta junto a él.

(CONTINUED)

TREY
(Ansioso)
¿Cómo estás? ¿Estás bien?

MAISIE
(Calmada)
Sí, tranquilo.

GUARDIA
Os dejo solos. Tenéis 5 minutos.

El GUARDIA cierra de nuevo la puerta y se va.

MAISIE
(Preocupada)
¿Y tú? ¿Cómo estás?

TREY
(Esperanzado)
He estado mejor ¿Habéis encontrado la forma de sacarme de aquí? Me estoy empezando a volver loco en estas cuatro paredes.

MAISIE
(Calmada)
TREY, es complicado. Como ya te dije, no hay un juez asignado a tu caso. No podemos apelar nada y no sé hasta qué punto serviría en el caso de que pudiéramos hacerlo.

TREY
(Asombrado)
¿Qué significa eso, MAISIE? ¿No me vais a sacar?

MAISIE
(Triste)
No podemos hacerlo.

TREY se pone de pie alterado.

TREY
(Alterado)
¿Que no podéis hacerlo? ¿Cómo que no podéis?

MAISIE se levanta también y coloca su mano sobre el hombro de TREY para intentar calmarlo.

MAISIE
(Calmada)
Es mejor que te quedes aquí, TREY.

TREY
(Alterada)
¿Mejor para quién? ¿Para el
gobierno? ¿Para las empresas del
VideoGame? ¿Para quién?

MAISIE
(Seria)
Para todos. Armed Players te
necesita aquí dentro.

TREY
(Confundido)
¿Por qué? No estoy entendiendo
nada.

TREY se vuelve a sentar en la cama apoyando sus codos en las rodillas mientras aguanta su cabeza con las manos mirando al suelo. MAISIE se agacha frente a TREY y rodea sus muñecas con las manos.

MAISIE
(Seria)
Hemos pensado que podrías organizar
al resto de presos para que luchen
con nosotros.

TREY
(Desganado)
¿Y eso de qué serviría?

MAISIE
Si no puedes con tu enemigo, únete
a él... o al menos házselo creer.

TREY
(Confundido)
¿Quieres que participe en el juego?

MAISIE
Quiero que aprendas a moverte por
el VideoGame, que consigas a gente
que te apoye y que nos ayudes a
destrozar el sistema desde dentro.

TREY
(Desganado)
No puedo hacerlo, MAISIE. No quiero
estar aquí.

MAISIE
(Motivadora)
Sí que puedes. Todos confiamos en ti.

De nuevo los pasos y aparece el GUARDIA, que comienza a abrir la puerta.

GUARDIA
Se acabó el tiempo

TREY
(Desesperado)
Pero tú y yo formamos un buen equipo. No podemos separarnos.

MAISIE se levanta y sale de la celda. TREY le sigue quedándose asomado a través de los barrotes. El GUARDIA vuelve a cerrar la puerta.

MAISIE
Seguiremos en contacto.

INT. VESTUARIO. TARDE

GRETA y ANDY (24) hablan frente a sus respectivas taquillas mientras se ponen el uniforme para jugar una nueva partida.

ANDY
(Simpático)
¿Y cómo dices que se llama?

GRETA
TOMMEN.

ANDY
(Simpático)
Tráelo un día a los entrenamientos.
Seguro que se lo pasa bien.

GRETA
(Bromeando)
Preferirías que no lo hiciera,
créeme.

ANDY
(Divertido)
¿Por qué dices eso?

GRETA
(Fingiendo desesperación)
No te dejaría respirar ni un
minuto. Es tu fan número uno.

(CONTINUED)

ANDY

(Bromeando)

Mi fan número uno es mi madre. O eso dice ella a todo el mundo.

GRETA

(Fingiendo desesperación)

Eso es porque no conoce a TOMMEN. Tiene un póster tuyo gigante en nuestra habitación.

ANDY

(Asombrado)

¿A tamaño real?

GRETA

Yo diría que algo más grande. No sabes la impresión que me da ver tu careto estampado en la pared nada más levantarme cada mañana.

ANDY

(Coqueto)

Quizas si me vieras en persona te gustaría más.

GRETA

(Cortante sin dejar de ser simpática)

Le gustaría a mi hermano.

ANDY

Pues invítame un día de estos y haz feliz al pequeño TOMMEN.

GRETA

Ni en tus mejores sueños.

ANDY

(Simpático)

Vamos, GRETA, no te estoy pidiendo amor eterno. Sólo quiero una cita. Deja que nos conozcamos.

GRETA

(Seria)

ANDY, no tengo nada en tu contra, de verdad, pero en este momento lo que menos me apetece es convertir el VideoGame en una parte importante de mi vida privada.

(CONTINUED)

ANDY

Eso no tendría por qué ser así.

GRETA

(Seria)

Mira, yo vengo aquí cada día porque necesito ayudar a mi familia. Me pareces un chico muy majo pero formas parte de esa parte de mi vida que no me gusta.

ANDY

(Indignado)

¿Crees que si saliéramos por ahí a tomar algo sólo hablaríamos del VideoGame? Yo soy más que todo esto, GRETA.

INT.NAVE 1 DEL VIDEOGAME.TARDE

TREY y el resto de PRESOS se encuentran en la nave completamente vacía acompañados por el INSTRUCTOR.

INSTRUCTOR

Bien, chicos. Esta es vuestra primera partida dentro del VideoGame, así que quiero que me prestéis mucha atención. Recordad que estáis jugando para la persona que se encuentra al otro lado de la pantalla, así que no os pangáis gallitos si véis que no estáis en igualdad de condiciones. Esto es un juego para el Player desde su casa, pero para vosotros es un trabajo; o en vuestro caso, una condena que estáis obligados a cumplir. Un minuto antes de empezar la partida, esta nave se completará con hologramas creando el espacio en el que os moveréis. En esas pantallas podréis ver el mapa completo y la posición que ocupa cada uno de los jugadores para tener una visión más amplia de la partida. Recordad que ahora mismo tenéis los contadores de puntuación a cero, pero de vuestra habilidad dependen vuestras próximas puntuaciones y podréis haceros más fuertes canjeando vuestros puntos por todo

(MORE)

(CONTINUED)

INSTRUCTOR (cont'd)
 tipo de armas, poderes y armaduras
 para las próximas partidas.
 Al ser vuestro primer juego, hoy
 tendréis que enfrentaros al
 Comecocos, algo sencillito.
 Vosotros sois los fantasmas y el
 jugador desde su casa es Pacman,
 que tendrá que huir de vosotros
 excepto cuando consiga las cerezas.
 Tened cuidado porque jugáis con
 hologramas pero las heridas son
 reales al salir del VideoGame.
 ¿Alguna duda?

Todos permanecen callados, algunos temerosos y otros
 envalentonados. TREY muestra una actitud pasota.

INSTRUCTOR
 Muy bien. Buena suerte, chicos. Mi
 último consejo es que penséis y
 luego actuéis. Nos vemos fuera.

El INSTRUCTOR sale de la nave dejando a los PRESOS
 completamente solos, pero vigilados por los cuerpos de
 seguridad situados en las cabinas de vidrio que rodean la
 estancia a unos quince metros de altura.

Aparecen los hologramas que forman un laberinto como el
 clásico de Pacman y en las pantallas comienza la cuenta
 atrás de un minuto. Los PRESOS se colocan en sus posiciones
 mientras TREY permanece quieto hasta que JIM le coge del
 brazo y lo lleva con él.

JIM
 ¡Vamos tío! ¡Empieza el juego!

TREY
 (Con superioridad)
 No voy a participar en esto

JIM
 (Confuso)
 ¿Cómo que no? Eres preso. Esta es
 tu vida ahora.

ALTAVOCES
 El juego comienza en 5... 4... 3...
 2... 1... 0.

Un nuevo holograma con forma de COMECOCOS aparece en escena
 y los presos comienzan a perseguirlo intentando alcanzarlo.

TYLER
(Motivado)
¡Vamos a por él!

JIM empieza a correr como el resto de sus compañeros, pero se para al ver que TREY no lo hace.

JIM
(Enfadado)
¡Corre joder!

TREY
Este no es mi juego.

JIM vuelve hasta donde está TREY, le agarra fuerte de la ropa y tira de él haciéndole ir hacia donde se encuentra el COMECOCOS.

PRESO 1
¡Mirad, está por ahí!

TYLER
(Enfadado)
¡TREY, muévete!

TREY sigue sin hacer caso y JIM decide continuar la partida sin él. El COMECOCOS cambia de dirección y los PRESOS le siguen hasta que, mientras completa su recorrido, vuelve cerca de donde se encuentra TREY.

JIM
(Desesperado)
¡TREY, a tu izquierda! ¡Lo tienes justo al lado!

TREY hace caso omiso y el COMECOCOS consigue una cereza, de forma que el resto de jugadores se vuelven vulnerables a su ataque durante 30 segundos. Los PRESOS comienzan a correr hacia la dirección contraria intentando huir de él, pero uno de ellos es más lento que el resto y el COMECOCOS le pisa los talones.

PRESO 1
(Indignado)
¿De dónde habéis sacado a este gilipollas? ¡Podíamos haber acabado ya la partida!

TREY se da cuenta de que uno de los presos está en peligro por su culpa y reacciona corriendo hacia el COMECOCOS intentando convertirse en su nuevo objetivo para que su otro compañero no sea herido, pero el COMECOCOS no cambia de dirección hasta que acaban los 30 segundos y todo vuelve a la normalidad del principio.

PRESO 1 se acerca a TREY y le empuja al pasar por su lado.

PRESO 1
(Con desprecio)
Has estado a punto de cagarla.

INT.NAVE 2 DEL VIDEOGAME.TARDE

GRETA y ANDY juegan en una partida de un juego de guerra. Su ejército formado por voluntarios del VideoGame contra el ejército controlado por un jugador desde casa.

Los VOLUNTARIOS avanzan en formación siguiendo las indicaciones de ANDY.

ANDY
(Concentrado)
ALISSA, cúbreme por la derecha.
Avanzamos por la zona 7.

ALISSA
Oído.

ALISSA (28) avanza hacia la derecha sin perder de vista todo lo que ocurre a su alrededor.

ANDY
(Motivador)
Seguimos en inferioridad numérica.
Recordad que nuestro objetivo no es la victoria, sino conseguir una puntuación alta.

VOLUNTARIO 1
¿Cuánto crees que podemos aguantar?

ANDY
Depende de muchos factores, pero jugando en equipo... ¿Y esta loca dónde va?

GRETA avanza corriendo adelantando al pelotón que encabeza TREY.

GRETA
(Seria)
A ganar esta partida.

ANDY
(Dictatorial)
¡Vuelve aquí, GRETA! ¡GRETA!

GRETA sigue avanzando mientras dispara a los enemigos que se encuentra por el camino. ANDY le sigue esquivando también a los enemigos.

ANDY

Estás loca si crees que vas a poder
llegar a la base ¡Cuidado! ¡En el
árbol!

GRETA dispara donde le ha indicado ANDY y un soldado enemigo cae de la frondosa copa al suelo. GRETA y ANDY siguen avanzando.

GRETA

Bien visto.

ANDY

(Enfadado)

Vamos a perder por tu culpa.

GRETA

No vamos a ganar por la tuya.
¿Cuántos enemigos quedan?

ANDY

Quince

GRETA dispara a un nuevo soldado situado tras una barricada

GRETA

Catorce.
Ve por el camino del lago, nos
encontraremos en la puerta de la
base.

ANDY

(Molesto)

No pienso dejarte sola.

GRETA

(Dictatorial)

¡Hazlo!

ANDY

(Sorprendido)

¡Ah!

GRETA se gira y ve a TREY atrapado con sus extremidades atadas a diferentes cuerdas tensas que le tiran al suelo y no le permiten moverse.

GRETA
(Sorprendida)
¡ANDY!

ANDY
¡Corre! ¡Es una trampa!

GRETA vuelve sobre sus pasos para ayudar a ANDY, saca una pequeña navaja y comienza a cortar las cuerdas.

ANDY
¡Detrás de ti!

GRETA coge rápidamente el arma que había dejado previamente en el suelo y se gira mientras dispara a su enemigo.

GRETA
(Divertida)
Ya sólo quedan trece.

ANDY
Estás loca.

GRETA consigue cortar la primera cuerda, dejando así libre uno de los brazos de ANDY, al que le cede temporalmente su arma.

GRETA
Toma. Cúbreme mientras consigo quitarte todo esto.

ANDY
(Divertido)
Oído.

GRETA continúa cortando las cuerdas mientras ANDY dispara a aquellos que se le van acercando.

INT.NAVE 1 DEL VIDEOGAME.NOCHE

La partida de Pacman continúa hasta que TYLER consigue alcanzar al COMECOCOS y todos los hologramas desaparecen de golpe.

ALTAVOCES
Fin de la partida. Por favor, pasen por la salida para recibir su puntuación y diríjense a sus respectivas celdas.

(CONTINUED)

Los PRESOS, exahustos por el juego, comienzan a andar hacia la puerta, donde se van poniendo en fila para que el lector de códigos lea el chip implantado en sus uniformes y vayan apareciendo sus puntuaciones en la pantalla de al lado.

TREY y JIM esperan su turno.

TREY
Buena partida.

JIM
(Molesto)
Ojalá pudiera decirte lo mismo.

TREY
(Arrepentido)
Bueno, yo... lo siento.

JIM
(Molesto)
No es a mí a quien tienes que pedir disculpas...

TYLER pasa por su lado y les escucha hablar

TYLER
(Agresivo)
Una disculpa no vale nada. Han estado a punto de herir a un compañero porque tú no querías formar parte de esto. Siéntete afortunado de que todo se haya quedado sólo en una anécdota.

TREY se queda en silencio reflexionando sobre lo ocurrido.

INT.CELDA.NOCHE

Los PRESOS están ya en sus celdas mientras los GUADIAS comprueban una por una de un modo casi automático que estén todas cerradas.

TREY se asoma a los barrotes de su celda para hablar con el resto de sus compañeros.

TREY
(Arrepentido)
¡Eh, chicos! Siento lo de antes, de veras... Sé que estos días no he sido muy sociable ni he compartido nada con vosotros, pero ahora me siento un estúpido por ello.

(CONTINUED)

TYLER
(Molesto)
Eso es porque lo eres.

TREY
(Arrepentido)
Está bien, he sido un estúpido.
Pero quiero demostraros que no soy
así.

TYLER
(Enfadado)
Desde el primer momento te creíste
superior a nosotros ¿Qué ha pasado?
¿Te has dado cuenta ya de que no
estás aquí por error?

JIM
(Conciliador)
Deja que se explique, tío.

TREY
Sigo pensando que estoy aquí por
error, pero creo que vosotros
también lo estáis.

TYLER
(Con superioridad)
Vamos, el de la 208 robó un maletín
con información confidencial del
VideoGame y el de la 194 se cargó a
un policía con sus propias manos
¿Crees de verdad que están aquí por
error?

TREY
Creo que deberían estar en una
prisión de verdad, no en un puto
videjuego en la vida real.

JIM
(Incrédulo)
Se te va la olla.

TYLER
(Dictatorial)
Si estamos aquí es por algo.
Métetelo en la cabeza.

TREY
Yo sé perfectamente por qué estoy
aquí.

JIM
¿Y nos lo vas a contar?

TREY
Sí. De hecho, necesito que me ayudéis.

TYLER
(Pasota)
No cuentes conmigo. Paso de meterme en más líos.

TREY
(Algo desesperado)
Vamos, chicos. Escuchadme aunque sea un momento.
Yo no he matado a nadie, no he robado nada. No soy ningún delincuente.

JIM
Eso decimos todos.

TREY
(Algo desesperado)
Pero yo lo digo de verdad.

TYLER
Te oí decir a la chica que vino a verte que ya habías estado más veces retenido.

TREY
Y es cierto, pero no es por lo que vosotros creís. Yo lucho contra el sistema del Videojuego y cada vez que llevaba a cabo alguna protesta con mis compañeros acabábamos casi todos encerrados.

JIM
(Incrédulo)
¿Por protestar?

TREY
Porque no les interesaba que la gente nos escuchara.
(Ilusionado)
Hace unos meses preparamos una protesta multitudinaria. Iba a ser la más grande hasta la fecha ¡Joder, iba a ser increíble!

JIM
¿Y qué pasó?

TREY
Yo sabía desde el principio que algo no iba bien. MAISIE no aparecía y ella nunca faltaba a las protestas. Creo que también estábamos todos algo nerviosos.

TYLER
¿Qué teníais pensado hacer?

TREY
Teníamos una lona enorme con la que íbamos a cubrir la puerta principal de este estúpido sitio y luego escribiríamos en ella "El juego empieza ahora".

JIM
Pero te detuvieron antes.

TREY
La policía empezó a cargar contra los manifestantes, nosotros respondimos y acabamos haciendo una batalla campal en mitad de la Gran Avenida.

TYLER
(Con superioridad)
Es decir, que también agrediste a un policía. Este es tu sitio, chaval.

TYLER se separa de los barrotes de su celda para tumbarse en la cama y desaparece del campo de visión de TREY.

TREY
(Desesperado)
¡No! ¡Espera! ¡Yo no pegué a nadie!
Ya me vísteis en la partida de antes. No me gusta pelear.

JIM
¿Y entonces en qué se supone que debemos ayudarte?

TREY
A destruir el sistema. A destruirlo desde dentro.

(CONTINUED)

JIM

Eso nos queda grande. A ti, a nosotros y a todos los que estamos aquí encerrados.

TREY

Vamos, la unión hace la fuerza
¿Nunca lo habéis oído? Juntos
podríamos formar un gran equipo.

TYLER

(Gritando desde su cama)
¿Ahora quieres que seamos un
equipo? No somos tus amigos
¿Recuerdas? Tú mismo lo dijiste.

JIM

Lo siento, tío. TYLER tiene razón.
Estás solo en esto.

TREY se queda pensativo, sin moverse ni un ápice, asimilando el hecho de que no tiene ningún apoyo dentro del VideoGame.

The VideoGame. Capítulo 3

By

Cristina Trujillano

INT.CELDAS.DÍA

Suena un sonido molesto a modo de sierena.

GUARDIA
(Dictatorial)
¡Vamos, chicos! ¡Hora de levantarse!

TREY abre los ojos y se tapa la cara con las manos en un gesto de desesperación. Se sienta la cama y pone los pies en el suelo de su celda.

JIM se estira mientras bosteza en la celda de en frente.

JIM
Buenos días, TREY.

TREY
Buenos días, JIM.

TREY se levanta y espera frente a la puerta de su celda. Todas las celdas se abren a la vez de forma automática. TREY y JIM salen a la vez de sus respectivas celdas, al igual que el resto de PRESOS, y JIM palmea el hombro de TREY

JIM
¿Listo para un nuevo día?

TREY
(Bromeando)
Espera a ver qué nos dan hoy de desayunar y yo te diré si estoy listo o no.

INT.DUCHAS.DÍA

TREY, JIM y TYLER se duchan mientras hablan.

TYLER
(Ilusionado)
Por fin llegó el gran día.

TREY
¿Qué día?

JIM
Hoy por fin nos mezclan con los voluntarios para las partidas.

TYLER
Se agradece poder hablar con gente nueva.

(CONTINUED)

TREY
 (Entusiasmado)
 ¿Voluntarios? ¿Queréis decir que estaremos en contacto con gente del exterior?

JIM
 ¿Crees que vendrá a verte tu amiguita? ¿Como se llamaba?

TYLER
 MAISIE.

TREY
 (Entusiasmado)
 Eso espero.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

Los PRESOS ya tienen puesto el uniforme de las partidas y esperan en la sala previa a la nave la llegada de los VOLUNTARIOS, que comienzan a entrar uno tras otro mientras TREY, TYLER y JIM observan la puerta muy atentos.

JIM
 ¿Has visto ya a tu chica?

TREY
 (Más atento a la puerta que a la conversación)
 No es mi chica, que quede claro. Es una compañera de la organización.

TYLER
 Pero te apetece verla ¿No?

TREY
 (Impaciente)
 Claro, joder. No sé por qué no ha vuelto a ponerse en contacto conmigo.

JIM
 (Tranquilizando)
 TREY, estamos en aislamiento. No podemos tener todas las visitas que queramos.

ANDY entra por la puerta y, tras él, GRETA.

(CONTINUED)

TYLER
(Entusiasmado)
¡No me lo puedo creer! ¿Ese es
ANDY?

JIM
(Entusiasmado)
¡Vamos a jugar una partida con
ANDY!

Entre los presos se empieza a escuchar un murmullo al darse cuenta de quién será su nuevo compañero de partida.

TREY
(Indignado)
¿De verdad? Y MAISIE sin
aparecer...

JIM
(Entusiasmado)
Vamos a hablar con él.

JIM coge del brazo a TREY y TYLER y los dirige hasta donde está ANDY hablando con GRETA.

JIM
(Avergonzado)
Perdona... ¿Eres ANDY?

ANDY sonrío y GRETA se queda un poco apartada.

ANDY
(Amable)
Si, soy yo. Es un placer jugar con
gente nueva.

TYLER
(Entusiasmado)
Esta semana has estado a punto de
alcanzar el quinto puesto en el
ranking de puntuación ¿No?

ANDY
(Asombrado)
Veo que estás muy atento.

TYLER
(Entusiasmado)
Me encanta ver tus jugadas en las
pantallas que tenemos en las celdas
¡Eres una máquina!

Mientras ANDY, TYLER y JIM conversan, GRETA y TREY se quedan un poco apartados. Se miran y GRETA sonrío de forma educada.

(CONTINUED)

TREY
(Simpático)
Así que eres amiga de la estrella
¿No?

GRETA
(Amable)
Bueno... compañeros de trabajo.

TREY
(Simpático)
Perdón por no presentarme. Soy
TREY.

TREY y GRETA se dan la mano.

GRETA
(Simpática)
Encantada. Yo soy GRETA.

TREY
¿LLevas mucho tiempo jugando?

GRETA
Sólo unos meses. Es algo temporal
hasta que encuentre otra forma de
ganarme la vida ¿Y tú?

TREY
Desde que me encerraron.

GRETA
(Incómoda)
¡Oh! Peronda. No quería...

TREY
(Amable)
No, no te preocupes. No tenías por
qué saberlo.

GRETA
(Incómoda)
No tienes pinta de...

TREY
(Risueño)
¿De delincuente? Bueno, me
detuvieron por participar en una
protesta y tan sólo llevo aquí
cinco días. No he tenido tiempo de
mimetizarme con el ambiente.

GRETA

(Asombrada)

¡Tú eres uno de los rebeldes! No te imaginas lo que se está formando ahí afuera.

TREY

(Muy interesado)

¿Qué sabes de ellos?

GRETA

No mucho, pero hay revueltas en las calles casi todos los días. Se dice que van a prohibir todo tipo de representaciones en contra del VideoGame.

TREY

A este paso cada vez seremos más aquí dentro.

GRETA

No creo que os traigan a todos aquí. Esto tiene un límite de espacio.

TREY

Cuantos más mejor. Unidos somos más fuertes.

GRETA

(Sorprendida)

¿Cómo?

TREY

(Motivado)

La revolución comienza desde dentro.

ALTAVOCES

Atención, la partida va a comenzar en 10 minutos. Por favor, vayan colocándose en sus posiciones.

PRESOS y VOLUNTARIOS comienzan a entrar en la nave.

INT.NAVE 1 DEL VIDEOGAME.DÍA

PRESOS y VOLUNTARIOS se van colocando en sus posiciones.

(CONTINUED)

ALTAVOCES

El juego comienza en 5... 4... 3...
2... 1... 0

Aparecen los hologramas que recrean el paisaje del videojuego "Destiny".

ANDY

(Motivado)

¡A por ellos!

ANDY corre hacia sus enemigos, contra los que lucha para derrotarlos y hacerlos desaparecer. TREY avanza a su lado siguiendo la misma estrategia para demostrar al resto de sus compañeros que está implicado en el juego.

PRESOS y VOLUNTARIOS comienzan también a luchar, convirtiendo el escenario en una batalla campal. En el fragor de la batalla, TREY se ve acorralado y GRETA le ayuda a escapar.

TREY

(Tímido)

Gracias.

ANDY

(Liderando)

¡Atención, equipo! Vamos a avanzar en formación rectangular. Así seremos más difíciles de batir.

TREY

(Preocupado)

Eso es una estupidez. Tenemos que separarnos para ser un blanco más difícil de batir.

ANDY

(Molesto)

Es lo típico que pensaría un novato. Hacedme caso y ganaremos esta partida.

PRESOS y VOLUNTARIOS siguen a ANDY y el enemigo comienza a disparar a la formación, que se protege con escudos y aguanta la metralla a duras penas.

ANDY

¡Poneos a cubierto!

El grupo se deshace resguardándose tras árboles, rocas y demás elementos del escenario.

(CONTINUED)

TREY
(Indignado)
Estamos perdiendo el tiempo.

JIM
Lo quieras o no, ANDY tiene más experiencia que tú. Él sabrá lo que se hace.

TREY
(Indignado)
¿Pero no os dais cuenta de que para él esto es un juego? ANDY es una pieza más de aquello que nos tiene retenidos.

TYLER
(Molesto)
¿Te importaría dejar el discurso para la hora de la comida? ¡Nos están disparando, joder!

TREY
(Indignado)
¿Es que no sois conscientes? Os estáis jugando la vida y ni siquiera os planteáis el por qué. Haced algo para acabar con esto. Juntos podemos.

INT.COCINA DE GRETA.MEDIODÍA

GRETA llega a casa después de trabajar.

GRETA
(Cansada pero contenta)
¡Ya estoy en casa!

DIANA (50)
(Cariñosa)
Muy bien, hija. Siéntate. Te estábamos esperando.

GRETA le da un beso a su madre en la mejilla, se sienta y besa también a THOMAS que está sentado a su derecha. Luego le revuelve el pelo a TOMMEN, sentado justo al otro lado. Sirven los platos y comienzan a comer.

THOMAS
¿Qué tal el día?

(CONTINUED)

TOMMEN

(Curioso)

¿No era hoy cuando jugábais también
con los presos?

DIANA se lleva la mano al pecho preocupada.

GRETA

(Sonriente)

Sí, hemos estado una partida
juntos.

DIANA

(Preocupada)

Ten mucho cuidado, cariño.

TOMMEN

(Ilusionado)

¿Y estaba también ANDY?

GRETA

(Contenta)

Sí, le he hablado de ti. Me ha
dicho que te lleve un día a los
entrenamientos.

TOMMEN

(Entusiasmado)

¿De verdad?

DIANA

(Preocupada)

De eso nada. Ya tengo suficiente
preocupándome por uno de mis hijos.

TOMMEN

(Molesto)

Pero mamá, son solo entrenamientos,
no me pasará nada.

THOMAS

(Serio)

TOMMEN, hemos dicho que no.

THOMAS recrimina a GRETA con la mirada y TOMMEN busca ayuda
en ella para que convenza a sus padres.

GRETA

De todas formas no pensaba
llevarte.

TOMMEN
(Indignado)
¿Pero por qué?

GRETA
(Seria)
Antes de empezar la partida estuve hablando con uno de los presos. Que quede claro que no es un asesino e incluso yo no lo consideraría un delincuente.

DIANA
(Interrumpiendo)
No te fíes, GRETA. Si está ahí es por algo.

GRETA
(Molesta)
Le encerraron por participar en una revuelta contra el VideoGame.

TOMMEN
¿Qué hay de peligroso en eso?

GRETA
(Preocupada)
Que quiere reunir a gente que le ayude a iniciar una revolución desde dentro.

THOMAS
¿Te lo ha pedido a ti?

GRETA
No directamente, pero temo que de una forma o de otra me acabe salpicando.

TOMMEN
¿Y qué opina ANDY de todo eso?

GRETA
Creo que no lo sabe.

TOMMEN
(Indignado)
¿Cómo que no? ¿Se lo tienes que decir!

THOMAS
(Serio)
TOMMEN, tú céntrate en tus estudios y deja de agobiar a tu hermana.

(CONTINUED)

TOMMEN

(Entusiasmado)

Estoy centrado ¿Sabéis que estoy diseñando un nuevo videojuego en mi ordenador?

GRETA

(Contenta)

¿Y cómo es que no me lo has enseñado todavía?

TOMMEN

Me quedan muchas cosas por hacer antes de poder enseñarlo.

GRETA

(Sonriente)

Pero yo sí lo puedo ver ¿A que sí?

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

Los PRESOS esperan la llegada de los VOLUNTARIOS para comenzar una nueva partida mientras se visten con el uniforme reglamentario. TREY mira a la puerta con mucha atención mientras JIM y TYLER conversan.

TYLER

¿Y cuánto te falta para llegar a los 500?

JIM

(Motivado)

Todavía estoy lejos, pero después de todas las partidas que hemos jugado con ANDY ya casi consigo alcanzar en puntos a KEIRA.

Comienzan a entrar los VOLUNTARIOS, entre los que se encuentra GRETA.

TREY

Ahora vengo, chicos.

TREY camina rápido hacia la taquilla de GRETA, donde ya ha empezado a sacar sus cosas.

GRETA

(Sonriente)

¡El indomable TREY MILER!

TREY
(Cómplice)
¡La guerrera GRETA PIERCE!

GRETA y TREY se dan un beso en la mejilla mientras GRETA continúa sacando el uniforme de su taquilla.

TREY
¿Qué tal tu hermano? ¿Le gustó el uniforme que te di?

GRETA
Le encantó. Prácticamente duerme abrazado a él ¿Y tú cómo llevas el encierro?

TREY
Los días que no viene gente del exterior se hacen más pesados.

GRETA
(Preocupada)
Te he traído esto.

GRETA saca un recorte de periódico de su mochila y se lo da a TREY, que lo abre y lee el titular.

TREY
(Leyendo)
"El juego ya ha comenzado. Continúan las protestas contra el VideoGame".

GRETA
(Preocupada)
Guárdalo, por favor. Nadie puede saber que te lo he dado.

TREY lo guarda rápidamente introduciéndolo dentro de su uniforme.

TREY
(Muy interesado)
¿Cuándo fue la última protesta?

GRETA
Ayer por la noche.

TREY
(Muy interesado)
¿Y cuántos detenidos hay?

GRETA
(Incómoda)
No lo sé, TREY. Sabes que no me gusta hablar de este tema y mucho menos aquí.

TREY
(Molesto)
¡No puedo hablar en otro sitio que no sea aquí!

GRETA
(Preocupada)
¿No te das cuenta de que es peligroso?

TREY
(Serio)
GRETA, necesito que me ayudes. Eres la única persona de aquí en quien realmente confío.

GRETA
(Abatida)
No puedo. Yo...

TREY
(Interrumpiendo)
Escúchame.

TREY sostiene la cara de GRETA con sus manos haciendo que le mire a los ojos.

TREY
(Serio)
Esto no es un juego, ya lo sabes. No quiero obligarte a nada, pero te necesito conmigo. No se trata de ti y de mí. Se trata de nuestro futuro. Del futuro de TOMMEN.

GRETA
(Preocupada)
Todo esto es demasiado...

TREY
(Rogando)
Sólo quiero que hables con una persona, GRETA. Necesito que seas mi nexa con Armed Players.

GRETA
(Abrumada)
¿Armed qué?

TREY
Eso no importa. Tú sólo tienes que ir a esta dirección, hablar con MAISIE y luego ponerme al corriente de todo.

TREY saca un papel de su bolsillo con una dirección escrita y se lo da a GRETA, que lo guarda rápidamente en su mochila, dentro de la taquilla.

GRETA
(Molesta)
Claro que importa. Si voy a formar parte de esto quiero estar informada de lo que sea en todo momento.

ALTAVOCES
Atención, la partida va a comenzar en 10 minutos. Por favor, vayan colocándose en sus posiciones.

PRESOS y VOLUNTARIOS comienzan a entrar en la nave para jugar una nueva partida y GRETA recoge sus cosas rápidamente.

TREY
(Cauteloso)
Está bien, pero no le digas ni una palabra a nadie. Se nos podría acabar escapando de las manos.

GRETA
Vamos, ahora hay una partida que jugar.

GRETA camina hacia la puerta siguiendo al resto de compañeros y TREY le coge del brazo haciéndole parar.

TREY
(Serio)
GRETA.

GRETA se gira hacia TREY.

TREY
(Con una leve sonrisa)
Gracias.

INT.COCINA.TARDE

DIANA y THOMAS están en la cocina fregando la vajilla que ha utilizado la familia durante el almuerzo. THOMAS limpia y DIANA seca. La televisión se escucha de fondo.

DIANA
(Preocupada)
¿Crees que deberíamos pedirle a
GRETA que deje el VideoGame?

THOMAS
(Preocupado)
¿Crees que serviría de algo?

DIANA suspira.

DIANA
(Preocupada)
Tendrá que servir. Aquello se está
volviendo cada vez más peligroso y
ese compañero suyo
revolucionario... No me gusta ni un
pelo.

THOMAS
Cariño, GRETA ya es adulta.

DIANA
(Asombrada)
Espera un momento.

DIANA sube el volumen de la televisión, donde están
emitiendo las noticias.

PRESENTADOR TELEDIARIO
Y conectamos de nuevo con nuestras
cámaras en la calle. En directo las
imágenes de esta nueva revuelta
multitudinaria que ya anunciábamos
al comienzo del informativo.
Estamos viendo cómo cada vez son
más neoyorkinos los que se unen a
estas protestas en la calle alzando
sus voces contra el sistema del
VideoGame.
Bajo el lema de "Ahora empieza el
juego", estos manifestantes
aseguran que tomarán medidas si
mediante las protestas pacíficas no
consiguen alcanzar su meta.
Como respuesta a estas amenazas, el
Estado ha asegurado que tomará
(MORE)

(CONTINUED)

PRESENTADOR TELEDIARIO (cont'd)
medidas represoras con el fin de
devolver la paz a la ciudad de
Nueva York.

DIANA y THOMAS se miran preocupados.

EXT.CALLE.TARDE

GRETA camina insegura con el papel con la dirección que le dio TREY, mirando a todas partes con miedo y pendiente de cualquier sonido o movimiento que suceda a su alrededor.

Pasa por callejones estrechos, calles oscuras y zonas que se suponen de bajo nivel económico.

INT.SEDE ARMED PLAYERS.TARDE

GRETA entra en la pequeña nave, donde se encuentran MASIE y algunos miembros más de Armed Players, todos sentados sobre cajas o en el suelo formando un círculo. GRETA se queda quieta en la puerta escuchándolos hablar.

MAISIE
(Indignada)
Lo que yo digo es que deberíamos
estar ahora en la calle y no aquí
recluidos.

MIKE
(Molesto)
Toda la policía de Nueva York nos
busca. Estaríamos corriendo un
riesgo terrible.

MAISIE
(Indignada)
El mismo riesgo que están corriendo
todos los que se están manifestando
ahora mismo dando la cara por
nosotros.

MIEMBRO 1
(Indignada)
Opino como MAISIE. Parecemos ratas
escondidas en las alcantarillas.

MAISIE gira la cabeza para agradecerle el apoyo a su
compañero y es entonces cuando ve a GRETA.

(CONTINUED)

MAISIE

(Tensa)

Esperad un momento. Tenemos visita.

MAISIE se levanta y camina rápidamente hasta la puerta.

MAISIE

(A la defensiva)

¿Quién eres? ¿Un policía? No estamos haciendo nada ilegal.

GRETA

(Nerviosa)

No, yo... solo...

MAISIE

(Autoritaria)

Largo de aquí. Esto es un lugar privado.

GRETA

(Nerviosa)

TREY me pidió que viniera.

MAISIE se asombra al oír el nombre de TREY, pero procura que no se le note.

MAISIE

(Con superioridad)

¿Qué TREY?

GRETA

(Intimidada)

TREY MILER. Me dijo que preguntara por MAISIE ¿Puedo hablar con ella?

MAISIE

(Seria)

Lo estás haciendo ahora mismo.

GRETA

¿Eres tú? ¿MAISIE?

MAISIE

(Fingiendo desinterés)

¿Qué te ha dicho TREY? ¿Tiene alguna información que darnos?

GRETA

(Insegura)

Sólo me pidió que me pusiera en contacto contigo para saber qué debía hacer. Dice que hace tiempo

(MORE)

(CONTINUED)

GRETA (cont'd)
que no sabe nada de la organización
y está preocupado.

MAISIE
(Con superioridad)
¿Y cómo sé que puedo confiar en ti?

GRETA
(Insegura)
Confía al menos en TREY. Él fue
quien me dijo la dirección a la que
debía venir.

GRETA le enseña a MAISIE el papel con la dirección escrita.
MAISIE lo coge y lo observa.

MAISIE
(Algo sorprendida)
Es su letra.

GRETA asiente.

MAISIE
(Decidida)
Está bien. Vamos, pasa. La puerta
no es un lugar seguro para hablar.

MAISIE se echa a un lado dejando paso a GRETA y cierra la
puerta tras ella.

INT.CELDAS.DÍA

Suena un sonido molesto a modo de siera.

GUARDIA
¡Vamos, chicos! ¡Hora de levantarse!

TREY abre los ojos y se tapa la cara con las manos en un
gesto de desesperación. Se sienta la cama y pone los pies en
el suelo. Se levanta y espera frente a la puerta. Todas las
celdas se abren a la vez de forma automática.

INT.DUCHAS.DÍA

TREY se ducha pensativo.

INT.COMEDOR.DÍA

TREY desayuna en silencio, aún pensativo, junto al resto de sus compañeros PRESOS.

TYLER
(Dolorido)
Todavía siento el golpe de ayer en la rodilla.

JIM
Ya nos lo avisaron. El decorado es un holograma, pero las heridas son reales. Deberías tener más cuidado la próxima vez.

TYLER
Tendré cuidado cuando consiga llegar a los 750 puntos.

JIM
¿Cuántos tienes ahora?

TYLER
742

ALTAVOCES
Atención, por favor. PRESOS del grupo 8. Diríjanse a vestuario. La partida comenzará en 60 minutos.

JIM
(Molesto)
Ya no nos dejan ni desayunar en paz.

TYLER
Da igual. Para la mierda que nos ponen...

Algunos PRESOS se levantan, entre ellos JIM y TYLER. JIM le da un golpe en el hombro a TREY, que permanece sentado.

JIM
Vamos tío.

INT.VESTUARIO.DÍA

Los PRESOS están poniéndose sus uniformes para la nueva partida cuando empiezan a llegar los VOLUNTARIOS, todos agitados y algunos con su ropa hecha jirones. TREY ve llegar a GRETA y corre hacia ella.

(CONTINUED)

TREY
(Preocupado)
¿Estás bien?

GRETA
(Agitada)
Sí, no me han hecho nada.

TREY
(Preocupado)
¿Qué ha pasado?

GRETA
(Agitada)
Los manifestantes han hecho una
barricada en la puerta del
VideoGame. Hemos podido pasar a
duras penas.

TREY
(Preocupado)
¿Ha habido algún herido?

GRETA
No lo sé. Ha sido todo muy rápido.

TREY
Ven. Siéntate y respira.

TREY lleva a GRETA a unos de los bancos del vestuario. Le indica que se siente y él hace lo mismo a su lado.

GRETA
(Tranquilizadora)
Estoy bien, de verdad. En un rato
se me pasará el susto y como si no
hubiera ocurrido nada.

TREY
(Indignado)
Es que no debería haber ocurrido
nada. No tienen derecho a hacer
esto. No es así como se consiguen
las cosas.

GRETA
Vamos, cálmate. No tiene
importancia. La partida empieza
dentro de nada y tenemos que estar
concentrados.

INT. NAVE 1 DEL VIDEOGAME.DÍA

TREY y GRETA entran en la nave minutos antes de empezar la partida.

TREY
(Indignado)
Pero esta no es la lucha que nosotros iniciamos. Se nos está yendo de las manos.

GRETA
(Insegura)
Según escuché ayer, tus compañeros de Armed Players estaban dispuestos a lo que fuera para destruir el sistema.

TREY
(Muy interesado)
¿Hablaste con MAISIE?

GRETA
Sí. Creo que no se fía mucho de mí, pero me dio una copia con las actas de las últimas reuniones.

TREY
¿Dónde están?

GRETA
En mi mochila

TREY
(Asustado)
¿Dentro de tu taquilla?

GRETA
Sí.

TREY
¡Tenemos que sacarlas de ahí!

GRETA
(Confundida)
¿Por qué? Nadie sabe que las tengo.

TREY
GRETA, compartes vestuario con un grupo de 12 PRESOS. Registran las taquillas cada vez que jugamos una partida.

(CONTINUED)

GRETA
Eso no puede ser.

TREY
Créeme que sí.

GRETA
(Inquieta)
Vale, iré yo sola para no levantas
sospechas. Espérame aquí.

GRETA se dirige a la puerta de los vestuarios, pero los
CUERPOS DE SEGURIDAD no le dejan salir.

GUARDIA
(Serio)
Lo siento, señorita. Tengo órdenes
de no dejar salir a nadie.

GRETA
(Algo impaciente)
Pero yo soy voluntaria. Puede
escanear mi código si quiere.

GUARDIA
(Serio)
Le digo que no puede pasar.

GRETA
(Tensa)
Siempre hemos podido pasar.

GUARDIA
(Serio)
Las normas van cambiando. Lo
siento.

ANDY los ve discutir y se acerca a ellos.

ANDY
(Pacificador)
¿Qué problema hay?

GRETA
(Molesta)
No me dejan volver al vestuario y
necesito recogerme el pelo para
poder jugar.

GUARDIA
(Serio)
Son órdenes de arriba.

ANDY

(Indignado)

¿Pero cómo que no podemos? ¿Es que nos piensan dejar aquí encerrados también a nosotros?

PRESOS y VOLUNTARIOS se van acercando poco a poco para descubrir qué está pasando. En las pantallas de la nave aparece la Jefa de Estado KEIRA WALKER.

KEIRA

Buenos días, ciudad de Nueva York. Ante los lamentables sucesos acaecidos en los últimos días, que perturban la tranquilidad de nuestros ciudadanos de a pie, el Estado se ve en la obligación de aplicar un correctivo a aquellos que hacen la guerra contra el sistema del video juego. Por ello, y sintiéndolo terriblemente, tengo el deber de anunciaros una nueva política restrictiva que aislará aún más a los presos que participan del juego, obligando también a los voluntarios a permanecer aislados dentro de las mismas instalaciones. Así, desde hoy, los voluntarios no podrán alentar a las masas con falsos testimonios que tachan al sistema de denigrante e injusto y con ello conseguiremos traer de nuevo la paz a nuestras calles. Un cordial saludo, neoyorkinos. Seguimos trabajando por y para vosotros.

Tratamiento Capítulo 4

By

Cristina Trujillano

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

PRESOS y VOUNTARIOS acaban de escuchar el mensaje de las pantallas y comienzan a protestar. Cada vez el ambiente es más tenso hasta que se forma una revuelta en la que tienen que intervenir los CUERPOS DE SEGURIDAD.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

ANDY recrimina a TREY que están allí encerrados por culpa de sus compañeros de fuera. TREY se acerca a GRETA para preguntarle cómo le ha sentado la noticia y ella le anima a seguir con la revolución a pesar de no recibir más instrucciones del exterior.

INT.CASA DE GRETA.TARDE

La MADRE de GRETA y su PADRASTRO hablan de la nueva ley y de lo peligroso que es para GRETA estar allí encerrada. TOMMEN les escucha hablar desde otra habitación.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

Tras una nueva partida, TREY alza la voz para encabezar una nueva revolución desde dentro y reunir al máximo número de rebeldes posibles. Tras su discurso, pide ayuda a ANDY para que les enseñe sus trucos y mejorar como jugadores, pero ANDY se niega a destruir el sistema.

EXT.CALLE.NOCHE

TOMMEN monta rápidamente en bicicleta buscando unas coordenadas con su teléfono móvil.

EXT.CALLEJÓN.NOCHE

TOMMEN ve a MAISIE y algunos miembros más de Armed Players y se esconde para oír cómo necesitan ponerse en contacto con TREY para ayudarle a ganar la revolución.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA echa de menos a su familia y hace saber a TREY que no puede seguir ayudándole en la revolución.

Se preparan para jugar una nueva partida.

INT.NAVE 1 DEL VIDEOGAME.NOCHE

Durante la partida, GRETA está más cercana ANDY, aunque comparte algunas miradas con TREY. TREY intenta un acercamiento con GRETA, pero ella no quiere hablarlo.

GRETA cambia de opinión cuando, durante la partida de "Resident Evil" ven una pintada en una de las paredes en la que se puede leer "Atentos, revolucionarios".

Tratamiento Capítulo 5

By

Cristina Trujillano

INT.NAVE 1 DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA se queda paralizada ante el mensaje en la pared y el resto de jugadores se van acercando a ver qué ocurre.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

Durante la cena, PRESOS y VOLUNTARIOS hablan del mensaje. TREY cree que lo envía MAISIE y pide al resto que estén atentos para seguir sus órdenes.

INT.MINA.NOCHE

THOMAS está trabajando cuando uno de sus compañeros se acerca para contarle que hay rumores de que alguien está filtrando mensajes en el VideoGame. Algunos compañeros más se unen y deciden salir a protestar.

EXT.CALLE.NOCHE

En la calle, los MINEROS comienzan su marcha y la gente se les va uniendo a medida que van caminando, convirtiéndose en una protesta multitudinaria.

INT.NAVE 1 DEL VIDEOGAME.DÍA

Durante una nueva partida en el VideoGame, ven otro mensaje que dice "Sin miedo a las armas". Los jugadores intentan descifrar qué deben hacer con esa información, pero la partida acaba antes de que consigan hacerlo.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

TREY se desespera ante la sensación de impotencia. GRETA se acerca a TREY y le anima.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

Por la noche, durante las horas de sueño, PRESOS y VOLUNTARIOS se reúnen. GRETA explica su plan, que consiste en dividirse en dos grupos. El primero distraerá al jugador del otro lado de la pantalla para que no se desconecte como si se tratara de una partida más, mientras que el segundo se encargará de descifrar el mensaje.

PRESOS y VOLUNTARIOS entrenan juntos por las noches

EXT.CALLE.TARDE

Siguen las ptoestas en la calle que cada vez son más multitudinarias. Multitud de personas son detenidas a diario.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

El VideoGame cuenta cada vez con más presos en sus celdas, lo cual favorece a los reveldes.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

Un nuevo mensaje ("Atreveos") hace que PRESOS y VOLUNTARIOS interpreten que las armas del VideoGame no son capaces de dañar en realidad, sino que son hologramas al igual que lo son los escenarios que ambientan cada partida. Así, uno de los PRESOS se lanza a por los CUERPOS de SEGURIDAD sin ningún tipo de miedo y muere en el acto tras ser disparado.

Tratamiento Capítulo 6

By

Cristina Trujillano

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DIA

PRESOS y VOLUNTARIOS ven cómo se llevan el cuerpo del PRESO fallecido durante la partida y hacen una ceremonia entre ellos para despedirse de él

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

TREY se siente culpable por haber iniciado la revolución y haberles dicho que confiaran en los mensajes, ya que por ello ha muerto uno de sus compañeros. Se aísla del resto de PRESOS y VOLUNTARIOS.

INT.NAVE1 DEL VIDEOGAME.TARDE

GRETA comienza una nueva partida, esta vez en solitario y ve un nuevo mensaje: "Pase lo que pase".

GRETA recuerda su infancia con su hermano en la que utilizaban esa frase siempre que iban a hacer alguna travesía o algo que les diera miedo.

INT.COCINA DE GRETA. TARDE

DIANA y THOMAS hablan preocupados de la muerte ocurrida en el VideoGame y de que este hecho supone una mayor movilización por parte de los rebeldes, que cada vez son un grupo más multitudinario.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

ANDY le ofrece a TREY su ayuda para que la muerte de su compañero no haya sido en vano.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA habla con TREY del último mensaje que ha visto y que puede ser TOMMEN quien los esté enviando en lugar de MAISIE.

TREY se siente engañado por TOMMEN y GRETA y TREY se enfanda.

INT.INSTALACIONES DE ARMED PLAYERS.NOCHE

Los MIEMBROS de Armed Players se reúnen para tratar el tema de los mensajes que están llegando al VideoGame.

MAISIE cree que puede ser una trampa.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DIA

GRETA va a hablar con TREY para arreglar las cosas, pero TREY sigue enfadado y hace que GRETA decida desvincularse de la revolución.

Tratamiento Capítulo 7

By

Cristina Trujillano

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

PRESOS y VOLUNTARIOS entrenan con ANDY a escondidas de los guardias.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

ANDY canjea todos sus puntos para conseguir armas, poderes y armaduras que reparte entre los REBELDES. La relación entre ANDY y TREY se vuelve más estrecha.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.DÍA

GRETA echa de menos a su familia mientras observa a TREY entrenar con el resto de rebeldes. ANDY pasa por su lado y GRETA le pregunta cómo van los entrenamientos.

Finalmente acaban hablando sobre TREY.

INT.INSTALACIONES DE ARMED PLAYERS.TARDE

MAISIE habla con los MIEMBROS de Armed Players sobre los mensajes del VideoGame y temen que se trate de una trampa.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

ANDY habla con GRETA y le anima que deje de lado las diferencias con TREY para que puedan trabajar juntos y acabar con el sistema ya que su hermano le está esperando fuera. Temen por cómo pueda acabar la situación.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.TARDE

PRESOS y VOLUNTARIOS siguen jugando partidas para ganar más puntos y canjearlos de nuevo, haciéndose cada vez más fuertes.

EXT.CALLE.TARDE

Las calles están abarrotadas de gente que pide la liberación de los VOLUNTARIOS y que eximan a los PRESOS de jugar en el VideoGame

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

Durante el horario de descanso, los CUERPOS DE SEGURIDAD obligan a PRESOS y VOLUNTARIOS a quedarse en sus habitaciones. Una vez allí, todos ven en sus pantallas un comunicado del JEFE DE ESTADO comunicando que queda prohibido canjear más de 10.000 puntos a la semana. Cuando acaba la conexión y permiten salir a todos, las habitaciones de TREY y el resto de REBELDES están vacías.

Tratamiento Capítulo 8

By

Cristina Trujillano

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

TREY y el resto de REBELDES son encerrados en celdas de completo aislamiento.

GRAFISMO "THE VIDEOGAME"

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA se reúne con el resto de compañeros que decidieron abandonar la revolución y les convence para que vuelvan a la lucha.

INT.INSTALACIONES DE ARMED PLAYERS.NOCHE

El EQUIPO de expertos informáticos de Armed Players geolocaliza el lugar desde el que se están enviando los mensajes al VideoGame.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA y el resto de COMPAÑEROS son llamados a una nueva partida donde encuentran un nuevo mensaje: "1 juego, 10.000 puntos".

EXT.CALLE.NOCHE

Un grupo representativo de Armed Players encabezado por MAISIE se dirige a toda prisa al lugar desde el que se están enviando los mensajes al VideoGame.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

Acaban la partida intentando comprender el nuevo mensaje cuando uno de los jugadores descubre que sus marcadores de puntuación han aumentado 10.000 puntos cada uno. Se dan cuenta de que TOMMEN está interviniendo de nuevo y deciden volver a jugar para conseguir mayores puntuaciones.

INT.CASA DE GRETA.NOCHE

TOMMEN se concentra en hackear el servidor del VideoGame para favorecer a GRETA y al resto de JUGADORES.

EXT.CALLE.NOCHE

ARMED PLAYERS sigue camino del lugar que les marca el geolocalizador.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

Al ver que los JUGADORES se hacen cada vez más fuertes dentro del VideoGame, los CUERPOS DE SEGURIDAD se ven obligados a introducirse también en la partida, creándose así una gran batalla dentro de las instalaciones.

INT.CASA DE GRETA.NOCHE

ARMED PLAYERS llega al lugar que le indica el geolocalizador y se encuentran a TOMMEN delante de la pantalla de su ordenador.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

La batalla continúa.

INT.CASA DE GRETA.NOCHE

MAISIE discute con TOMMEN sobre los mensajes recriminándole que no se trata de un juego, sino de la vida real.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

Mientras TOMMEN discute con MAISIE, los contadores de los JUGADORES dentro del VideoGame dejan de crecer y pierden cada vez más fuerza en la batalla.

INT.CASA DE GRETA.NOCHE

TOMMEN pide ayuda a MAISIE para poder salvar a su hermana.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

En el campo de batalla, aparece un holograma de MAISIE que comienza también a luchar. Poco a poco se van uniendo más hologramas. GRETA aprovecha y se escapa para rescatar a TREY y el resto de REBELDES.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA ayuda a escapar de las celdas a TREY y los REBELDES.

INT.INSTALACIONES DEL VIDEOGAME.NOCHE

GRETA vuelve a la batalla acompañada de todos aquellos que han sido rescatados. Cada vez su bando es más fuerte y acaban derrotando a sus enemigos, destruyendo también el sistema digital al completo.