



MEMORIA Y GUION
COMPLETO DEL
VIDEOJUEGO
<<DESPIERTA>>

Trabajo de fin de máster

Manuel Tejado Morilla, 2018

Profesor a cargo: José Luis Navarrete Cardero

Facultad de comunicación de la Universidad de Sevilla

Máster en guion, narrativa y creación audiovisual

“A mí me encanta el *Pixel Arts* y todo el arte que rodea a esta estética. Y me emociona mucho ver que está volviendo porque nosotros crecimos con esto, porque era lo único que podíamos hacer entonces. Pero ahora la gente elige trabajar en *pixel arts* porque les gusta la estética, su lado artístico, lo están eligiendo porque les gusta el aspecto y las limitaciones que tiene y lo encuentro muy interesante. Me encanta y me gusta mucho las limitaciones artísticas que impone y es divertidísimo ver lo que la gente está haciendo en este terreno.”

(Gilbert, 2016: *Gamelab*)

BIENVENIDO

Antes de comenzar a leer este proyecto, me gustaría darte la bienvenida por adentrarte en esta historia y te propongo potenciar la experiencia a través de algunas sugerencias:

- El trabajo puede ser visualizado de varias maneras. Existe una copia física impresa en papel, sin embargo, en el CD, además de una copia digital en formato PDF, existe un proyecto en formato web.
- Abre la carpeta “Despierta”. En ella encontrarás una serie de archivos web. Tienes que buscar el archivo “index” y abrirlo con el buscador **GOOGLE CHROME** (clic derecho sobre el archivo “index”, abrir con y buscar el navegador GOOGLE CHROME). Este archivo es la cabecera del proyecto y página principal.
- Una vez abras el archivo web “index” haciendo doble clic sobre el mismo, se abrirá una página web con el trabajo. Solo tienes que clicar en los recuadros que desees visualizar, de esa manera todo el proceso será más interactivo y podrás navegar por la web del videojuego “Despierta”.

Un saludo y espero que disfrutes de la lectura.

Índice

1. Ficha técnica del videojuego
2. Introducción: “Despierta”
3. Intertextualidad y referencias usadas
4. Explicación del sistema de juego y sus partes
5. Trasfondo del videojuego
6. Estructura del guion: argumento, estructura de su parte interna y formalización de las partes excluyentes
7. Universo del videojuego: comportamiento y sociedad
8. La fantasía: problemática y capacidad para conectar con el jugador
9. El reparto principal de personajes
10. La oratoria llevada a la praxis interactiva
11. Escenarios: despliegue de localizaciones
12. Referencias y ficha bibliográfica
13. *Despierta* – Guion completo

1. Ficha técnica del videojuego

- Título del videojuego: *Despierta*
- Género del videojuego: Aventura gráfica con toques de humor.
- Plataformas objetivo: PC, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch y móviles.
- Edad orientativa hacia la que se dirige el juego: jugadores mayores de 10 años (necesario un nivel adecuado de lectura y cierta lógica e imaginación para resolver los puzles).
- Storyline: <<Lyam Larson un joven periodista, sufre un aparatoso accidente de moto dejándole en coma mientras investigaba los trapos sucios del presidente del gobierno y dos magnates empresariales, entre ellos su suegro. Nos sumergimos en la mente del protagonista, intentando recrear las cuarenta y ocho horas previas al accidente. Durante esta ensoñación se resuelven una serie de puzles que permiten conocer el secreto detrás del gran contrato empresarial y el accidente. Destapando así traiciones personales muy dolorosas para el personaje>>.

2. Introducción: “Despierta”

Videojuego.

1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora. (DRAE, 2011)

Podríamos definir la aventura gráfica como el juego informático, basado en los gráficos, que consiste en avanzar a través de una historia prefijada anteriormente y con un final cerrado (o varios) gracias a la resolución de diversos rompecabezas y puzles. En él, el jugador que adopta la primera o tercera persona, debe interactuar con los elementos, objetos y personajes que se le plantean utilizando para ello una serie de acciones concretas, generalmente controladas a través de un ratón (Montes, 2010: 6).

Preguntas planteadas durante la creación de este proyecto:

- **¿Por qué una aventura gráfica?** Este tipo de juego fue muy popular durante toda la década de los noventa. Los videojuegos empezaron a contar historias, sus personajes cobraban vida y se relacionaban, ya no eran solo una figura que se desplazaba a través de unos controles, algo inerte, sin vida ni personalidad. El aliciente era resolver un misterio o vivir una misión, pero la aventura gráfica va más allá, pues introduce el puzle como mecanismo fundamental para avanzar. Además, los diálogos empiezan a cobrar más peso que el mismo mecanismo de juego, la narrativa se empieza a sobreponer a lo demás (a pesar de que el apartado visual era cada vez más artístico y peculiar). Empiezan a mezclarse temas serios como la venganza con humor, situaciones irreales y

desenlaces de película. A partir del año dos mil, las aventuras gráficas empiezan a dejar paso a juegos con más calidad gráfica y jugabilidad más realista. Ya no hay tiempo para pensar y resolver un enigma. Vivimos en un momento donde todo tiene que ir rápido y fluido, ya que el mínimo tiempo invertido en no avanzar en la historia, aburriría a nuestro jugador. A pesar de todo esto, yo he vivido la introducción de los videojuegos en el ocio, al principio rudimentarios y sin narrativa, luego más interactivos, hasta la velocidad de la historia en la actualidad. Por eso mismo tengo un bagaje que me permite analizar con calma qué juegos me han aportado más y cuáles tienen más oportunidades creativas. Soy una persona nostálgica, vivo muchas veces en esa época dorada de las aventuras gráficas volviendo a jugar a los primeros títulos de este género (que previamente disfruté de niño y hoy día lo sigo haciendo) y realmente pienso que tienen sitio en el mercado actual (pues es un tipo de juego muy viable en los dispositivos móviles, no resultan estresantes ni requieren atención continua) e incluso en las escuelas. Lectura, lógica, matemáticas, ciencia, humor, actualidad... todo tiene cabida en este tipo de proyectos. Me he decantado por esta idea porque son juegos que pueden ser jugados sin prisa, disfrutando cada paso e incluso permiten contar historias como si de una novela se tratase. Además son mucho más económicos de llevar a cabo que los gigantescos videojuegos de nueva generación. Pueden llegar a más público y provocan el desarrollo de un cariño especial por el personaje principal. Ya que tú mismo vives su historia, avanzas con él y te sientes inmerso en el mundo, pues los objetos pueden ser investigados y utilizados. Jugar y reír, jugar y pensar, para mí son las claves del entretenimiento. No ser meros consumidores pasivos de la obra. Al final los juegos que marcan nuestra vida son los que tienen una historia detrás que nos hace sentir algo. Quiero con este proyecto que las nuevas generaciones comenten entre ellos cómo superar un puzle en el que estaban atascados y que salgan de esa burbuja de gastar dinero por cofres con regalos aleatorios, sobres de cartas virtuales dentro del juego y en definitiva, de problemas de adicción ligados a los videojuegos. Un ocio sano, divertido y creativo. Ese es mi objetivo. Llevar a la realidad un videojuego de mi género favorito y traerlo de vuelta a la actualidad.

- **¿Por qué *Despierta*?** El título está claramente relacionado con el objetivo del juego. Que el personaje principal resuelva el misterio e intente despertar del coma. Sin embargo, también hay un mensaje directo al jugador. Le pedimos que abra los ojos. Se plantea una comparación entre una persona encerrada en su propio cuerpo y el ciudadano medio encerrado en una vida rutinaria y asfixiante. Se busca una reflexión de la situación actual de la sociedad, de dónde venimos y hacia dónde vamos. La idea surgió a raíz del alienamiento que tenemos los seres humanos ante corrupción y economía. Parece que estamos sometidos por una

sustancia química que nos haría conformistas e incluso que vivimos en un sueño del que no podemos despertar.

- **¿Es un proyecto realista?** Rotundamente sí. Una de las mayores motivaciones a la hora de realizar este trabajo es el potencial real que tiene para ser llevado a cabo. Una aventura gráfica requiere de un equipo de profesionales y unos medios (técnicos y económicos) bastante más reducidos que cualquier título de nueva generación. Una idea fresca, divertida y posible, que traiga de vuelta un género adaptado a las nuevas tecnologías portátiles. Además, tiene el atractivo *vintage*, pues las nuevas generaciones no lo habrán probado y eso lo vuelve a hacer novedoso. La moda es cíclica y eso se puede aprovechar.
- **¿Cómo surge la idea?** El inicio de este proyecto tuvo una serie de fases muy diferenciadas:
 1. Argumentos de varios videojuegos. Al principio creé tres historias diferentes con las que podía empezar (juego de supervivencia, juego de acción-rol y aventura gráfica). Sin embargo, me decanté por esta última por sus posibilidades tanto narrativas como de ser llevada a cabo.
 2. Creación de una historia. Antes de crear escenas y enigmas (también llamados puzles), creé un relato para saber el argumento principal que podría tener la historia y las posibles subtramas. Además, me sirvió para comprobar el potencial narrativo del proyecto.
 3. División en escenas. Una vez el relato estaba completado, procedí a dividir la historia en capítulos y escenas, con la intención de saber cuántas pantallas (niveles) podría tener el videojuego y así proporcionar un número de puzles aceptables.
 4. Creación de puzles para avanzar de escena. El criterio para introducir un enigma en una escena era la necesidad de superar una prueba para conocer más de la historia y hacerla avanzar. Hubo que añadir situaciones más concretas para que los puzles encajaran de manera menos forzada.
 5. Diseño artístico: personajes, mapas, elementos interactivos.

“Despierta” es un videojuego que se corresponde con el tipo aventura gráfica diseñada a través de *Pixel Art*. Se desarrolla en una ciudad no real de cuyo nombre prescindimos pues su distribución corresponde con la típica zona urbana de clase media de un país occidental. Lo más relevante es que se trata de una recreación mental, pues aunque en el mundo del juego la ciudad existe, la historia se desarrolla en la mente del protagonista. Lyam Larson, periodista de profesión, es un adulto joven que intenta ganarse la vida con un portal de noticias comprometidas, pero justo cuando iba a cerrarse un gran negocio turbio a nivel internacional, sufre un aparatoso accidente durante la investigación dejándole en coma.

El jugador tiene que vivir las últimas 48 horas de Lyam consciente (una recreación ficticia) para saber qué ocurrió realmente. El objetivo del juego es saber la verdad sobre el accidente, los negocios del gobierno con empresas extranjeras y saber si Lyam realmente despertará al conocer la verdad.

Es una historia donde aparece la crítica al modelo político y económico actual, así como el egoísmo de algunas personas que son capaces de hacer cualquier cosa por conseguir sus objetivos. Se trata de una historia de amor, traición y un caso por resolver, con la peculiaridad de que el protagonista está en la cama de un hospital y nosotros viajamos por su subconsciente.

3. Intertextualidad y referencias usadas

Las principales referencias usadas para la creación de este juego han sido:

-El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990): El protagonista del juego es Guybrush Threepwood, un aprendiz de pirata que tiene que superar una serie de pruebas para llegar a serlo. En el camino se enamora de Elaine Marley (la gobernadora) que es secuestrada por el malvado pirata zombi LeChuck. Tiene que salvarla viajando a la isla del mono. Los toques de humor y algunos puzzles absurdos están basados e inspirados en los de esta aventura. Y la sensación de querer salvar al mismo personaje se ve reflejada en querer salvar a la amada. Objetivo en ambos juegos es la salvación. El apartado gráfico se inspira tanto en este videojuego como en Monkey Island 2: La Venganza de LeChuck (LucasArts/Ron Gilbert, 1991). Se trata de 2D (dos dimensiones) y *Pixel Art*.

-Broken Sword: La leyenda de los templarios (Revolution Software, 1996): El protagonista es un turista norteamericano llamado George Stobbart que pasa sus vacaciones en París y sufre un atentado con explosión de una bomba. Junto a la periodista Nicole Collard llevan a cabo una investigación que acabará con conspiraciones y asesinatos relacionados con los Caballeros Templarios. La historia se desarrolla en varios países. En “Despierta” ocurre algo similar, hay un accidente durante la investigación de un gran negocio internacional y durante la investigación se destapan casos de corrupción y un intento de asesinato.

Lyam Larson es una mezcla de ambos protagonistas. Por un lado tiene el sentido del humor y frescura joven de Guybrush, (pero no es tan patoso como él) y por otro posee el olfato de George, sin importarle poner en riesgo su vida y sus relaciones con tal de conocer la verdad. Físicamente son los tres muy similares. Ambos personajes me inspiraron para fusionar sus físicos y personalidades en una sola.

4. Explicación del sistema de juego y sus partes

El videojuego tendría el siguiente aspecto artístico e interactivo (menú de acciones, sin voces ya que los diálogos son transcritos en formato texto sobre la pantalla).



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

Lo que hace diferente una aventura gráfica de otra es la historia y los puzzles que la componen, sin embargo, las mecánicas es algo común y característico de todas ellas. Se juega con el sistema denominado como *"click and move"*, es decir, que el personaje se desplaza hacia donde clicas con tu ratón o en caso de usar un mando, se dirige hacia donde esté localizado el cursor y se haya pulsado un botón. Si existiera pantalla táctil, allá donde se toque con el dedo se desplazará el jugador. Además ese clic de ratón es lo que te permite interactuar con el medio y la interfaz (que es un panel lleno de acciones tales como mirar, empujar, coger, etc.). Jugando con la perspectiva y encogiendo los píxeles del dibujo se puede crear la sensación de que el personaje se aleja, pues el movimiento es en dos dimensiones (2D) abarcando de derecha a izquierda solamente.

Un rasgo característico de algunas aventuras gráficas que es compartido con "Despierta" es que el jugador no puede morir. No existen las vidas ni la barra de salud. El jugador solo puede avanzar, explorar o quedarse atascado en un momento de la trama, pero no reiniciar la partida por algún enemigo. El sistema de guardado es clásico: se selecciona la opción guardar en el menú de opciones y se tienen tres casillas para hacerlo y poder llevar tres partidas diferentes a la vez. Luego para retomar la historia simplemente se selecciona la opción de cargar.

5. Trasfondo del videojuego

“Despierta” desarrolla su historia en una ciudad típica de la sociedad occidental. Con un nivel de vida medio, aunque con una zona industrial a cierta distancia. Sus ciudadanos viven como en la actualidad; vidas ajetreadas y monótonas, pero no sospechan que los grandes poderes económicos y políticos se hayan aliado para crear un químico capaz de doblegar la voluntad de las personas para así asegurarse su perpetuidad en el poder.

Solo una persona, Lyam Larson, periodista de investigación, será capaz de poder sacar todo a la luz. Tendrá la ayuda de agentes corruptos, pues el sistema está podrido de arriba abajo y solo hay que aprovechar una de las numerosas grietas para pararse a observar todo lo que hay dentro. Un mundo dormido, pasivo y manipulado que refleja con cierta fantasía la actual sociedad. El protagonista solo contará con el apoyo de su pareja, cuyo padre es un magnate del sector químico y su mejor amigo, el cual parece que tiene mucho que ocultar.

6. Estructura del guion: argumento y estructura narrativa

El argumento del videojuego: Lyam Larson es un joven periodista que se encuentra en una sala de hospital. Está en coma debido a un accidente de moto. Sus padres y su pareja le cuidan, pero sufren una disputa sobre si desconectarle o no. Su madre no quiere verle así y su pareja quiere darle al menos cuarenta y ocho horas para ver su evolución. La trama se inicia entrando en la mente de Lyam, donde se volverán a vivir esas últimas horas con la peculiaridad de poder recordar ciertos momentos y tomar decisiones diferentes.

Su amigo de la universidad miente a Lyam (le dice que estaba enfermo en cama) y este se lo encuentra viajando en autobús. Decide seguirle hasta la casa de sus suegros. Debido a esto no llega a tiempo para cumplir un trato que tenía con su pareja, así que tiene que compensar el error yendo a cenar con sus suegros al día siguiente por la noche.

Se reúne con un ex agente de policía corrupto, que a cambio de un soborno le cuenta información sobre el gran negocio del momento. La empresa de su suegro, Aspartatium y la cadena de restaurantes de comida rápida más famosa del mundo van a firmar un contrato millonario, todo esto con el beneplácito del presidente del gobierno.

Tiene una cena romántica con su pareja y al día siguiente se reúne con su amigo para hacerle confesar por qué mintió y de qué conoce a su suegro Marcus. Le cuenta que es para ganarse su confianza y hacerle pensar que traicionaría a Lyam vendiendo el portal de noticias que ambos gestionan y así poder obtener información comprometida.

Esa noche va a cenar con sus suegros y coloca un micrófono que le ha dado su amigo en el despacho de Marcus. Discute con su suegro y con su pareja, así que tiene que ir al lugar donde va a realizarse un intercambio de productos sin la ayuda de nadie (parte del chivatazo era el lugar donde se realizaría dicho negocio).

Se cuela en la fábrica de abastecimiento del restaurante de comida rápida y allí ve un vídeo que incrimina a su suegro, al presidente del gobierno, al magnate de la comida rápida y a su mejor amigo. Es apresado por un guardia de seguridad y en una sala de interrogatorios su suegro aparece y le habla del suero de la sumisión. Un químico que una vez ingerido vuelve a la persona que lo toma pasivo y sumiso ante cualquier orden. Consigue escapar gracias a una distracción ajena a él que hace saltar las alarmas y consigue volver a casa.

Al día siguiente hay una feria en el parque de la ciudad. Allí Lyam consigue una cura para el suero interactuando con los feriantes de las carpas. Esa misma tarde tiene que acudir a una fiesta de inauguración del piso de su mejor amigo.

Una vez en la fiesta Lyam engañará a su suegro y su amigo que le intentarán hacer tomar el suero de la sumisión y mandarle coger la moto a toda velocidad para que tenga el accidente. Sin embargo, con la grabadora conseguida en la feria, graba la confesión de ambos. Se lo cuenta todo a su pareja y de repente despierta del coma en el hospital.

Su novia le cuenta en la habitación del hospital que su amigo se ha suicidado con una nota de perdón hacia Lyam y su padre ha sido asesinado en un aparente ajuste de cuentas.

Como casi toda aventura gráfica, “Despierta” está dividida en capítulos. En nuestro caso habría cuatro: Introducción, Primer día, Segundo día y desenlace.

-Capítulo 1: “Qué hago aquí” (Introducción): Desde que comienza el juego hasta que Lyam despierta en su apartamento. Engloba las imágenes iniciales y el tutorial de inicio.

-Capítulo 2: “Husmeando lo husmeado” (Primer día): Desde que despierta en el apartamento hasta el final de la cita con Bárbara (pareja) en el local “Yo controlo”. Engloba el seguimiento a su mejor amigo, la reunión con el ex agente de policía, el paso por la joyería y la floristería hasta la cita por la noche con Bárbara.

-Capítulo 3: “El suero de la sumisión” (Segundo día): Desde que amanece tras la cita hasta la huida de la fábrica. Engloba el paso por la licorería, la reunión con el mejor amigo de Lyam, la cena con los suegros, la entrada en la fábrica y la huida de la misma.

-Capítulo 4: “Todo queda en familia” (Desenlace): Desde el despertar en el apartamento de Lyam hasta la escena final en el hospital. Engloba la feria, la fiesta en casa de Héctor (mejor amigo), el engaño a Héctor y al suegro de Lyam para destapar todo el complot contra Lyam y así Bárbara lo vea también, hasta la escena del despertar de Lyam en el hospital con su pareja.

7. Universo del videojuego: comportamiento y sociedad

El mundo en el que se desarrolla “Despierta” coincide con la época actual, es decir, con su desarrollo tecnológico y cívico. La única diferencia son los toques surrealistas que presenta tales como el suero de la sumisión y su cura, así como algunos puzles resueltos de maneras no racionales ni lógicas. Por lo demás es una representación crítica y satírica de la sociedad actual, donde periodistas son sometidos a presiones de grandes poderes, otros ceden por dinero, por amor y otros arriesgan su integridad por dar a conocer la verdad. Una población adormecida y sumisa.

Se trata de una metáfora de la realidad actual, donde con la excusa del empleo, se acepta cualquier cosa, aunque sea precario o mal pagado como si estuviésemos sometidos a un suero para ser sumisos. Hay un policía corrupto, empresarios corruptos, traiciones y empleados ahogados en el alcohol para tapar una vida rutinaria. Un triste retrato de la actualidad.

8. La fantasía: problemática y capacidad para conectar con el jugador

A pesar del realismo del mundo donde se desarrolla la historia, “Despierta” tiene un lado fantástico claramente expuesto, pues se desarrolla en la mente del personaje principal que está en coma. Partiendo de que lo que vemos es una recreación soñada de la ciudad, podemos conectarla con una hipotética ciudad real, pues el protagonista reconoce los lugares como ya conocidos.

Por otra parte algunos puzles tienen una lógica habitual en nuestro día a día, como sacar las pilas de un aparato de nuestra casa y colocarlo en otro dispositivo que no tenga pilas, pero las necesite para funcionar. Sin embargo, hay otros rompecabezas que no obedecen a la racionalidad del mundo real. Por ejemplo entrar por una puerta rompiendo su cerradura con aceite comestible hirviendo. Además el juego muestra una situación imposible como es que el propio protagonista sueña y duerme dentro de su propio sueño. Algo que permite transmitir la sensación de paso del tiempo y de conocimiento de lo que realmente pasó el día del accidente.

Por todo esto, la mejor manera de conectar con el jugador es el mismo entorno y el panel de acciones. Ya que hay elementos interactivos por las diferentes escenas (otros personajes, objetos, puertas etc.) y el jugador puede relacionarse con todos ellos usando acciones tales como: coger, usar, empujar, dar, etc. recogidas en el panel de acciones. Además, los diálogos crean una atmósfera de inmersión que provoca la sensación de pertenecer a la ciudad, por eso aunque algunos sean absurdos e irreales, no lo son dentro de la fantasía del videojuego.

9. El reparto principal de [personajes](#)

10. La oratoria llevada a la praxis interactiva

En “Despierta” no existen las voces de los personajes. En su lugar se pueden leer los diálogos equivalentes a sus voces. Los sonidos que se pueden escuchar son música y sonido ambiente.



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

Además, algunos diálogos no son impuestos por el juego (al menos no en cuanto a orden se refiere), pues se puede elegir qué decir en algunos momentos. Véase el siguiente ejemplo:



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

Con el cursor podemos seleccionar la opción dentro del diálogo (así el jugador siente que puede elegir qué decir, aunque realmente no sea así ya que todas las opciones están previamente fijadas y previstas) para avanzar en la historia u obtener información.

Estilo narrativo: Aunque la mayor parte del juego tiene diálogos coherentes y realistas, una característica de algunas aventuras gráficas es la presencia de conversaciones absurdas y cargadas de humor, ironía y crítica. Dada mi experiencia jugando a títulos clásicos, cargados de sentido del humor, “Despierta” no solo bebe de esas fuentes, también emplea:

- Situaciones irreales.

- Situaciones reales.
- Situaciones absurdas.
- Chistes y humor.
- Resolución de puzles de manera lógica.
- Resolución de puzles de manera difícil.
- Resolución de puzles de manera absurda.

La influencia de los juegos que conozco es obligatoria en mis escenas, donde deseo que el jugador se vea inmerso en ellas, pero sin olvidar que está jugando a un videojuego y por tanto quizás la salida más racional no es la adecuada, sino la más loca o divertida.

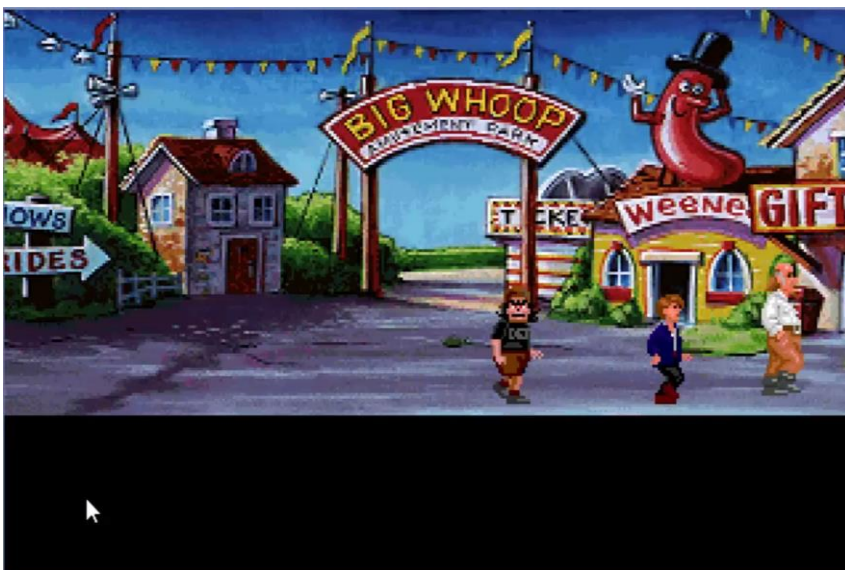
Pienso que los juegos deben tener humor tanto en las escenas como en las conversaciones de los personajes, por eso las situaciones planteadas son en sí absurdas, aunque pueden verse potenciadas por los diálogos. Reír mientras juegas te hará recordar el título de una manera positiva, además de quedar grabado en la memoria del jugador por la relevancia que tuvo en su momento. Jugamos para entretenernos y divertirnos, y es lo que intento ofrecer al público.

11. Escenarios: despliegue de las localizaciones

[Mapa](#) de la ciudad.

La estética del videojuego sería muy similar al *Pixel Art* de estos títulos:

Feria (simulación referencia para “Despierta”)



Monkey Island 2: La Venganza de LeChuck (LucasArts/Ron Gilbert, 1991)

Bar “Yo controlo” (imagen de referencia)



Broken Sword: La leyenda de los templarios (Revolution Software, 1996)

Casa familia Morrinton (imagen de referencia)



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

Fiesta en casa de Héctor (imagen de referencia)



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

Tiendas que aparecen por el juego (imagen de referencia)



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

Las calles de la ciudad tendrían una distribución similar a (imagen de referencia)



Broken Sword: La leyenda de los templarios (Revolution Software, 1996)

Apartamento de Lyam (imagen de referencia)



Broken Sword: La leyenda de los templarios (Revolution Software, 1996)

Floristería (imagen de referencia)



Broken Sword: La leyenda de los templarios (Revolution Software, 1996)

Callejón por donde se sigue a Héctor (imagen de referencia):



El Secreto de Monkey Island (LucasArts/Ron Gilbert, 1990)

12. Referencias y ficha bibliográfica

- Montes, Marina P. (2010). Narrativa en las aventuras gráficas: 243-264.
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española [Dictionary of the Spanish Language] (22nd ed.). Madrid, Spain: Author.

Ludografía:

- Cecil, Charles (1996). Broken Sword: La leyenda de los templarios de Revolution Software.
- Gilbert, Ron (1990). El Secreto de Monkey Island de LucasArts.
- Gilbert, Ron (1991). Monkey Island 2: la venganza de LeChuck de LucasArts.

13. Despierta – Guion completo

*Observaciones: Para leer los diálogos de “Despierta” el orden es el siguiente: todas las opciones 1 van con las opciones I (número romanos) y a. Las 2 van con II y con b y así sucesivamente. Las opciones 1.1 van con las a.1, las 1.2 con las a.2 y las 2.1 con las b.1. Habrá diálogos donde el jugador podrá elegir varias respuestas para una sola oración con la relación: 1 con las posibilidades a, a.1, a.2 y a.3.

CAPÍTULO I: “¿Qué hago aquí?”

1. INT. HABITACIÓN DE HOSPITAL. - DÍA

El PADRE DE LYAM (63) y su MADRE (62) están al lado izquierdo de LYAM (29) y su pareja BÁRBARA (27) está a la derecha. En la cama reposa el cuerpo en estado comatoso de LYAM. En sus rostros hay lágrimas.

BÁRBARA

(Con aspecto triste)

No puede desconectarle, no tiene derecho a acabar con su vida.

MADRE DE LYAM

(Con el rostro clavado en su hijo)

No puedo seguir viendo así a mi hijo y en ausencia de su consciencia, yo decido qué hacer con él.

BÁRBARA

Puede que despierte, usted no sabe de lo que es capaz su hijo.

MADRE DE LYAM

(Enojada)

¡Conoceré yo mejor a mi hijo!

PADRE DE LYAM

Tranquilas por favor, no discutáis delante de él. BÁRBARA, mi esposa y yo hemos decidido darle un par de días más para ver su evolución antes de desconectarle.

Hay un zoom hacia la mente de Lyam y un difuminado de la pantalla hasta volverse todo negro.

2. INT. MENTE LYAM. - DÍA

Pantalla de introducción.

Todo está de color negro. Aparece LYAM. Mira al jugador.

LYAM

Eh... ¡hola! Parece que estamos juntos en esto. ¿Qué tal si me echas una mano? Da un clic con el ratón para avanzar y usa las acciones que ves en el [panel](#) inferior de la pantalla para interactuar con nuestro entorno.

Entra Bárbara en escena.

BÁRBARA

¡LYAM! ¿Dónde te habías metido?

LYAM

(Sigue dirigiéndose al jugador)

¡Vigila esos ojos! Es mi novia, creo que deberíamos hablar con ella. Vamos, usa la barra de acciones.

Cuando el jugador use el comando hablar, BÁRBARA desaparecerá.

LYAM

Parece que volvemos a estar solos. ¿Por qué no usas el teléfono?

En el inventario del personaje aparece un teléfono móvil. Tras emplear el comando “usar” sobre el objeto recibiremos el siguiente mensaje de una persona desconocida cuyas palabras aparecerán reflejadas en un texto en la parte superior de la escena.

VOZ NARRADOR

Tienes dos días para despertar, en caso contrario, desaparecerás. Buena suerte.

LYAM

Ups, se me olvidó comentarte que estoy en coma. Un accidente de moto, al menos eso creo. Bueno, parece que tenemos un tiempo limitado, ¿por qué no nos vamos moviendo ya?

Al terminar esta frase, se dibujará una puerta en medio de aquel fondo oscuro. El jugador deberá usar la acción abrir y al atravesarla habrá un flash blanco.

CAPÍTULO II: “Husmeando lo husmeado”

3. INT. APARTAMENTO LYAM. - DÍA

LYAM está tumbado en la cama.

LYAM

ZZZZzzzzzzZZzz.

Suena el teléfono. El jugador solo tiene la opción de cogerlo. En caso de intentar moverse o hacer otra acción LYAM dirá en voz alta “Debería coger el teléfono, tal vez sea importante”.

LYAM

Di-diga.

BÁRBARA

(Tono de sorpresa)

¿Aún sigues en la cama? Espero que no hayas olvidado la promesa que me hiciste si no me comprabas las pinturas que te pedí.

LYAM

Cla-claro cariño, simplemente no me ha sonado el despertador.

BÁRBARA

Pues date prisa o cerrarán la tienda del centro. Bueno, te dejo que tengo mucho que hacer. No hagas que deje de quererte Lyly.

LYAM

Te he dicho que no me llames así...

El teléfono hace un clic indicando que la llamada ha terminado antes de recriminar nada.

LYAM mira a cámara

LYAM

Esto... tengo que vestirme, ¿por qué no te das la vuelta?

La pantalla se ensombrece hasta volverse completamente negra.

4. INT. APARTAMENTO LYAM. - DÍA

En la pantalla aparecen las frases de LYAM, pero todo sigue en negro.

LYAM

¿Sabes? Este día yo ya lo he vivido. ¿Nunca has tenido esa sensación? Bueno... da igual. Lo que no sé es cuál era ese trato con BÁRBARA, pero te prometo que yo compré esas pinturas.

Qué sueño más raro he tenido. Recuerdo un hospital, a BÁRBARA y una voz diciéndome que tenía cuarenta y ocho horas para solucionar el embrollo. ¿Qué embrollo? La verdad es que no recuerdo nada...

Hay una distorsión y volvemos a la habitación de LYAM.

5. INT. APARTAMENTO LYAM. - DÍA

El objetivo del jugador es salir para llegar a la tienda de arte. Si intenta abandonar la estancia sin coger el teléfono móvil, el personaje reproducirá el siguiente mensaje: “Será mejor que coja el móvil, por si BÁRBARA necesita algo”.

Para obtener dicho teléfono el jugador tiene que resolver el siguiente [puzle](#).

6. INT. PORTAL. - DÍA

LYAM no puede salir del portal porque hay un VECINO EBRIO (50) en la puerta. Continuamente emitirá los siguientes mensajes de gemidos, nada comprensible:

“Mmmm”

“grrr”

“mmmggrrff”

Solo cuando el jugador se aproxime al señor de la puerta para interactuar con él usando el comando “HABLAR” la historia podrá avanzar.

VECINO EBRIO

(Tambaleándose de un lado a otro)

Hpmmffimm....moto....grmmmp...

LYAM

(Aproximándose)

¿Qué?

De la boca del VECINO EBRIO emanará un aliento tan fuerte que aturdirá a LYAM tirándolo al suelo. Este aliento será diseñado como una niebla de gas morado que envuelva la cara del protagonista.

Toda esa nube morada envuelve la pantalla.

7. INT. MENTE. LYAM.

La pantalla se restablece con un fondo negro. Solo hay en el centro una carretera por la que circula LYAM montado en su moto. Empieza a tambalearse y acaba cayendo.

VOZ DESCONOCIDA

¡AAAAAAAAAAHHHHHHHHHH!

Hay un flash blanco que cubre toda la escena.

8. INT. PORTAL. - DÍA

LYAM está sentado en el suelo apoyado contra la pared. Se levanta cuando el jugador haga clic con su ratón para desplazarlo. El VECINO EBRIO ya no está.

LYAM

Nunca antes me había emborrachado con el aliento de alguien, esperemos que no se acerque a una chimenea.

En el suelo de la entrada, el vecino ha dejado tirada una tarjeta de autobús. El jugador puede ignorarla, pero cuando desee esperar en la parada LYAM reproducirá el siguiente mensaje: “Necesito algo con lo que viajar en el autobús, no soy tan importante como para hacerlo gratis”.

9. EXT. CALLE DE CASA. DÍA.

La moto de LYAM está aparcada a un lado de la carretera. Si el jugador intenta usarla LYAM hablará consigo mismo.

LYAM

Recuerdo haber usado la moto para comprar las pinturas, algo me dice que debería usar otro transporte.

La parada del autobús está justo al lado, pero el jugador puede ir a cualquier zona del juego. Simplemente no se activarán los puzles para poder avanzar hasta que no se siente en uno de los asientos de la parada del autobús.

Al sentarse LYAM saca el móvil y juega con una aplicación. Al salir del videojuego, llega el autobús.

El juego no es más que el [tetris](#) dentro de nuestro propio juego.

10. INT. AUTOBÚS. - DÍA

El autobús está lleno. Al fondo está HÉCTOR (30).

LYAM

HÉCTOR está atrás del todo, es imposible llegar hasta él, quizás pueda comunicarme de otra manera.

El jugador tiene que usar el móvil, hasta que no lo haga la escena del autobús se prolongará por tiempo indefinido.

11. INT. PANTALLA MÓVIL. - DÍA

LYAM

(Mensaje de móvil)

Hola tío, ¿nos tomamos algo antes de almorzar?

HÉCTOR

(Mensaje de móvil)

No puedo, no me siento muy bien. Estoy en la cama.

LYAM

(Mensaje de móvil)

De acuerdo, mejórate.

LYAM

¿Se puede saber por qué me ha mentido? Será mejor que lo siga para ver qué está tramando.

El jugador tiene que seguir a HÉCTOR cuando se baje del autobús. Las puertas del vehículo no se cerrarán hasta que el jugador no haya salido.

12. EXT. ENTRADA PARQUE. - DÍA

LYAM sigue a HÉCTOR.

13. EXT. PARQUE. - DÍA

LYAM sigue a HÉCTOR.

14. EXT. CALLEJÓN. - DÍA

LYAM sigue a HÉCTOR.

15. EXT. ENTRADA LICORERÍA. - DÍA

HÉCTOR entra en la licorería.

LYAM

Me gustaría saber qué está tramando.

Cuando el jugador vaya a entrar en el establecimiento LYAM reproducirá el mensaje: “mejor no hacer eso”.

Cuando el jugador vaya a ponerse delante del escaparate de la tienda LYAM reproducirá el mensaje: “tengo que buscar una manera de asomarme sin ser visto”. Para lo cual tiene que resolver el siguiente [puzle](#):

LYAM

Con que comprando un buen vino, ¿eh?

Antes de que HÉCTOR salga de la licorería LYAM automáticamente se esconderá detrás de una pared.

LYAM

Veamos qué estás tramando viejo amigo.

El jugador puede ir hacia atrás, pero no activará ningún puzle. La historia solo avanzará cuando siga a HÉCTOR, el cual lleva una botella de vino en la mano.

16. EXT. CALLE 32. - DÍA

LYAM sigue a HÉCTOR (En esta calle hay una parada necesaria cuando la historia esté más avanzada) y un local llamado “Yo controlo”.

17. EXT. ENTRADA CASA SUEGROS. - DÍA

HÉCTOR entra en la enorme vivienda de los suegros de LYAM. Lleva en la mano una botella de vino de la licorería.

LYAM

¿Qué demonios hace entrando ahí? ¿Desde cuándo se conocen? Esto es muy extraño...

Suena la alarma del teléfono móvil.

LYAM

(Apresurado)

Maldita sea, la tienda de arte está a punto de cerrar.

El jugador tiene que ir por el único camino que le queda, el cual le llevará a las tiendas del centro de la ciudad.

18. EXT. CALLE CÉNTRICA. - DÍA

En esta calle hay varias tiendas: la tienda de arte, la floristería y una tienda de dulces. Cuando el jugador intente entrar en la tienda de arte estará cerrada.

LYAM

No puedo creer que no me haya dado tiempo, todo por culpa de HÉCTOR. Más me vale comprarle algo a BÁRBARA para intentar solucionar este despiste.

El jugador puede entrar en la floristería:

19. INT. FLORISTERÍA. - DÍA

EMPLEADA (24)

(Moviéndose de aquí para allá y ordenando plantas, macetas, etc.)

Buenos días.

LYAM

Buenas.

Si el jugador intenta interactuar con la mujer, LYAM reproducirá el mensaje: “Será mejor no molestarla, parece muy agobiada”.

También puede entrar en la tienda de dulces. Para avanzar tiene que entrar en esta última.

20. INT. TIENDA DE DULCES. - DÍA

El DEPENDIENTE (28) de la tienda está al lado de un carro con mercancías al cual le falta una rueda.

LYAM

Buenas, amigo

DEPENDIENTE

Pff, no puede ser, no puede ser...

LYAM

¿Oiga? Vaya parece que no me oye

En este local el jugador tiene que revolver el siguiente [puzle](#) para conseguir una caja de bombones para BÁRBARA.

Tras resolverlo:

DEPENDIENTE

¡Vaya! ¡Muchísimas gracias! Ahora podré seguir llevando el género. Acepta estos bombones como agradecimiento.

LYAM

No hay de qué

Para continuar con la historia el jugador tiene que ir al apartamento de LYAM.

21. INT. APARAMENTO LYAM. - DÍA

El jugador tiene que encender la televisión, pero el mando no tiene pilas. Para conseguir las pilas tiene que resolver el siguiente [puzle](#):

Una vez lo resuelva LYAM se sentará en el sofá y verá la televisión.

VOZ NOTICIAS

Parece que la cadena de restaurantes de comida rápida más importante del mundo, va a firmar un contrato millonario con el estado para abrir cientos de establecimientos en nuestro país. Algunos piensan que es una tapadera millonaria para el presidente del gobierno, muy presionado por casos de corrupción, otros, que es una genial oportunidad para traer empleo a la nación.

LYAM

Esto me recuerda que más tarde he quedado con BRUD para tratar este asuntillo, pero creo que me da tiempo a echar una cabezadita...

La pantalla se distorsiona.

22. INT. HOSPITAL. - DÍA

Sueño de LYAM

El protagonista despierta en el hospital con la ropa de enfermo, se levanta de la cama.

LYAM

¿Por qué he vuelto al hospital? ¿En qué día estoy?

Resolver el [puzle](#) para salir de la habitación.

Si el jugador intenta abrir la puerta antes de resolver el puzle LYAM reproducirá el siguiente mensaje: "Cerrado".

El jugador puede coger el cuchillo de plástico y usarlo contra la puerta. Pero se partirá y no pasará nada. LYAM reproducirá el mensaje: "No sirve, tengo que buscar otra manera de salir de aquí".

23. INT. PASILLO HOSPITAL. - DÍA

Al fondo del pasillo hay una figura humana borrosa.

LYAM

¿Quién hay ahí? ¿BÁRBARA? ¿HÉCTOR?

Se oye un fuerte pitido que hace que LYAM se postre de rodillas y acabe en el suelo inconsciente.

Se difumina la pantalla.

24. INT. APARTAMENTO LYAM. - NOCHE

LYAM se despierta y se pone de pie.

LYAM

Qué sueño más extraño... bueno, no tengo tiempo para un psicoanálisis en profundidad debo reunirme con BRUD.

BRUD se encuentra en el callejón que hay detrás del local “Yo controlo”. El jugador tiene que descubrir la zona.

25. EXT. CALLEJÓN DEL BAR. - NOCHE

BRUD BRIGAN (64) se encuentra al fondo del callejón, al lado de unos cubos de basura. Está fumando.

LYAM

Buenas noches BRUD

BRUD

Espero que no hayas venido con las manos vacías, chico.

Para conseguir que nos cuente todo, tenemos que resolver el siguiente [puzle](#):

Una vez obtenida la información.

LYAM

¡Rayos, la tienda de arte! Se me olvidó por completo.

26. EXT. CALLE CÉNTRICA. - NOCHE

LYAM está plantado delante de un cartel colgado sobre la puerta cerrada de la tienda de arte (si hubiera intentado ir antes, la tienda ya tendría el cartel de cerrado).

LYAM

Cerrado por motivos médicos... tenemos que encontrar un segundo obsequio para BÁRBARA, porque no tengo ni idea de cuál era ese trato. Y eso que ya viví este día, pero de otra manera.

El jugador tiene que entrar en la floristería para continuar con la historia.

27. INT. FLORISTERÍA. - NOCHE

El establecimiento solo está ocupado por una joven EMPLEADA (27) detrás del mostrador.

EMPLEADA

Buenas tardes, bienvenido al fantástico mundo de las flores. Flores para pedir perdón, flores para decir te quiero, flores para olvidar, flores para responder.

LYAM

Ehhh, vale, solo quería echar un ojo, gracias.

En esta pantalla necesitamos conseguir el bote de pastillas que hay encima del mostrador para un futuro puzle, pero se narrará más adelante.

28. EXT. ENTRADA GALERÍA DE ARTE. - NOCHE

El jugador tiene que ir por el camino de atrás del parque hasta llegar a otra calle con viviendas y el lugar de trabajo de BÁRBARA.

Allí están HÉCTOR Y BÁRBARA charlando.

Opciones de [diálogo](#):

Finalmente HÉCTOR se va y el jugador tiene que dar los regalos a BÁRBARA.

BÁRBARA

Bonitos regalos para decirme que has olvidado comprar lo que te pedí. ¿Ya sabes lo que toca verdad?

LYAM

Pues la verdad es que no recuerdo nada, de hecho siento que este día lo he vivido de otra forma, cielo.

BÁRBARA

Ja-ja-ja muy gracioso Lily, mañana cenamos con mis padres.

LYAM

Necesito una copa, o dos. Te invito a tomar algo.

Ambos se dirigen al local favorito de BÁRBARA, “Yo controlo”.

29. INT. YO CONTROLLO. - NOCHE

BÁRBARA se dirige hacia una mesa. El local tiene siete mesas, veintiuna sillas, una barra y veintiuna personas sin contar a los personajes de la historia. Dos hombres (40 y 43) sentados en taburetes frente a la barra (hay siete taburetes). La camarera (26) y el resto de personas (diez hombres y ocho mujeres), están repartidos por los asientos.

BÁRBARA

Pídeme lo de siempre, por favor.

LYAM va hacia la barra donde hay dos señores con un permiso cada uno de la fábrica de comida rápida colgado de sus cuellos.

Hay que resolver el siguiente [puzle](#):

Una vez el jugador obtiene el permiso para entrar en la fábrica, puede volver a la mesa con BÁRBARA. Al sentarse, las copas desaparecerán automáticamente del inventario del jugador y aparecerán en la mesa.

Opciones de [diálogo](#):

Una vez que el jugador ha seleccionado todas las opciones de diálogo, la pareja sigue charlando en la mesa (solo con gestos, no puede leerse qué están diciendo) y la pantalla se va alejando y difuminando, hasta quedar en negro completamente.

30. EXT. PANTALLA OSCURA. - NOCHE

En la pantalla aparecen las frases de LYAM

LYAM

Bueno, creo que aquí ya no pintas nada. Esto podemos hacerlo BÁRBARA y yo solitos.

Difuminado.

31. INT. RESTAURANTE COMIDA RÁPIDA. - NOCHE

Sueño.

LYAM está dentro de uno de los restaurantes de comida rápida que vio en las noticias. Hay trece mesas y treinta y nueve sillas. Todo está ocupado por hombres, mujeres y

niños de todas las edades (una proporción lógica de adultos y niños). Solo se oye comer (mensajes en pantalla: “ÑAM”, “MMMPMMHH”, “quiero más”, “glup, glup, glup”). Nadie habla. Todas las personas están hechizadas por la comida, sus ojos están fijos en ella y no se comunican con los de su alrededor.

El jugador tiene que llegar hasta la cocina, pero durante el camino varios camareros le abordan.

CAMARERO 1 (22)

¿Qué desea tomar, señor?

CAMARERO 2 (19)

Tenemos una fantástica oferta.

CAMARERO 3 (20)

¿Patatas extra grandes?

El jugador tiene que entrar por detrás del mostrador hasta la cocina y allí resolver el siguiente [puzle](#) para atravesar una puerta trasera que está cerrada:

Si el jugador intenta abrir la puerta LYAM reproducirá el mensaje: “Está cerrada, es imposible abrirla”.

Si el jugador mira el aceite LYAM reproducirá el mensaje: “Huele a aceite de cocina hirviendo, aunque su burbujeo parece diferente, como si le hubieran echado algo. Será mejor no tocarlo demasiado”.

32. INT. SALA SECRETA. - NOCHE

Una vez entre en la misteriosa sala, encontrará cajas de la empresa Aspartatium.

LYAM

¿Qué diablos es esto? Son cajas de la empresa de mi suegro. Químicos de Aspartatium.

Aparece HÉCTOR detrás de LYAM en la sala.

HÉCTOR

¿Qué estás haciendo tú ahí?

Pero antes de que pueda girarse para mirar a su amigo, un flash blanco envuelve la pantalla.

CAPÍTULO III: “El suero de la sumisión”

33. INT. APARTAMENTO LYAM. - DÍA

LYAM despierta en su cama. Toma su móvil.

LYAM

Parece que HÉCTOR quiere verme esta tarde, tengo que conseguir que confiese lo que sabe.

El jugador tiene que ir a la licorería y conseguir la misma botella que se llevó su amigo.

34. INT. LICORERÍA. - DÍA

Para conseguir el mismo licor que HÉCTOR, el jugador tiene que resolver el siguiente [puzle](#):

Una vez obtenida la bebida el jugador debe ir a casa de HÉCTOR.

35. INT. CASA HÉCTOR. - DÍA

HÉCTOR

Pensé que no ibas a llegar nunca, pasa, pasa. Tenemos mucho de lo que hablar.

El jugador tiene hablar con HÉCTOR y cuando no queden más [diálogos](#) que elegir, ya podrá usar la botella sobre la mesa del recibidor. Así activará los siguientes [diálogos](#).

Una vez obtenido el micrófono, el jugador tiene que ir a casa de los suegros, ya que BÁRBARA le está esperando allí. Al salir de casa de HÉCTOR se ha hecho de noche.

36. EXT. ENTRADA CASA DE LOS SUEGROS. - NOCHE

BÁRBARA

Buenas noches cariño.

MARCUS (60)

Hola, chico, ya pensábamos que no venías.

MERY (62)

Bienvenido querido, os estábamos esperando.

Los cuatro se dirigen por el camino que atraviesa el enorme jardín hasta la entrada de la casa. Por el camino empiezan a sucederse algunos [diálogos](#).

37. INT. CASA SUEGROS. - NOCHE

Los padres de BÁRBARA van delante de LYAM Y BÁRBARA.

MARCUS

(Susurrando)

Te dije que sería una cena muy incómoda, ese chico husmea demasiado.

MERY

(Susurrando)

Solo es un chico comprometido, como todos los jóvenes.

MARCUS

Ya se le pasará con la edad.

BÁRBARA

(Susurrando)

¿Qué tal, Lily? ¿Nervioso?

LYAM

(Susurrando)

Para nada, seguro que nos lo pasamos hasta bien.

BÁRBARA

Ese es el espíritu.

38. INT. COMEDOR. - NOCHE

Cuando el jugador entra en el comedor, aparecen dos mujeres y tres hombres que empiezan a servir los platos de la cena.

En la cena existen las siguientes opciones de [diálogo](#):

En cuanto el jugador pueda retomar el control del personaje no podrá levantarse de la silla ya que LYAM reproducirá el mensaje: “no tengo una excusa para salir de aquí, por mucho que me apetezca”.

Para salir del comedor, el jugador tiene que resolver el siguiente [puzle](#):

MARCUS

Espero que seas mejor periodista que comensal, chico.

BÁRBARA

¡Papá!

MERY

LYAM, el baño está debajo de las escaleras principales.

El jugador ya puede levantarse y salir del comedor.

39. INT. CASA SUEGROS. - NOCHE

Un EMPLEADO (37) del servicio está en frente de la puerta.

EMPLEADO

Buenas noches señor, sígame para llegar al baño.

LYAM

(Susurro)

Vaya, parece que no voy a poder moverme libremente por la casa.

El jugador será llevado automáticamente a la puerta del servicio.

LYAM

Gracias, ya puedo usarlo solo.

EMPLEADO

Tengo indicaciones de acompañarle de vuelta al comedor, señor.

El jugador tiene que usar la puerta para entrar al baño, si intenta moverse LYAM reproducirá automáticamente el mensaje: “Será mejor que no intente nada extraño delante de este tipo”.

40. INT. SERVICIO. - NOCHE

En el baño, el jugador puede mirar varios elementos, reproduciendo sus respectivos mensajes:

Ducha: “Ahora no es momento para eso”.

Ventana: “Siempre está bien tener a mano una salida de emergencia. Aunque parece cerrada”.

Lavamanos: “Un estilo digno del siglo diecisiete”.

Retrete:”Ahora no es mi momento zen”.

El jugador tiene que resolver el siguiente [puzle](#) para entretener el empleado:

Una vez esté el baño atascado el jugador tiene que salir de nuevo al recibidor.

41. INT. CASA SUEGROS. – NOCHE

EMPLEADO

¿Todo bien, señor?

LYAM

Estupendo, puede entrar a revisar que todo es del color esperado.

El EMPLEADO muestra una mueca de desagrado y se intenta alejar hacia la entrada del comedor, pero LYAM lo retiene para ganar tiempo. El jugador puede emplear las siguientes opciones de [diálogo](#):

Cuando el agua empieza a salir por debajo de la puerta del servicio, el EMPLEADO abre sorprendido los ojos y sale corriendo dentro del baño.

LYAM

Ahora puedo colocar el micrófono en el despacho. Solo queda encontrar ese despacho.

El jugador ya puede subir las escaleras y acceder a la puerta del fondo que es la única abierta.

En las demás puertas que el jugador intente abrir LYAM reproducirá el siguiente mensaje: “Cerrado”.

42. INT. DESPACHO. - NOCHE

El jugador tiene que dejar el micrófono en una pequeña maceta que hay sobre el escritorio.

En esta habitación solo se puede coger un objeto y hasta que el jugador no lo haga, no podrá volver al comedor. Una tarjeta VIP de acceso a las instalaciones de cualquiera de las dos empresas, tanto la de químicos como la de comida rápida. Si intenta salir antes LYAM reproducirá el mensaje: “Creo que puedo obtener alguna prueba contra MARCUS”.

Una vez obtenida la tarjeta, la cual se encuentra en un abrigo de hombre colgado en un perchero detrás de la puerta, el jugador ya podrá salir del lugar y volver al comedor.

43. INT. COMEDOR. - NOCHE

LYAM se sienta en su asiento.

MARCUS

Espero que hayas encontrado lo que necesitabas.

LYAM

Sí, el servicio me indicó cómo llegar al lavabo.

MARCUS

Me refería a que esa mancha sigue igual que cuando te fuiste.

Se produce un silencio incómodo.

MERY

Bueno, ¿quién quiere postre?

BÁRBARA

Yo, mamá. Y si puedes traer una copa mejor.

La escena se va volviendo borrosa mientras los personajes mueven sus cubiertos y charlan, aunque de manera inaudible para el jugador.

44. EXT. ENTRADA CASA SUEGROS. - NOCHE

LYAM Y BÁRBARA están solos en la entrada uno en frente del otro.

El jugador puede elegir las siguientes posibilidades de [diálogo](#):

LYAM

(Mirando al frente)

Vaya... no entra en razón. Espero que mañana se sienta mejor, porque hoy tengo una misión demasiado importante.

Una vez finalizada la conversación, el jugador debe dirigirse a la parada del autobús cercana al parque para llegar al restaurante de comida rápida donde se hará el traspaso de mercancía.

45. EXT. PARADA AUTOBÚS. - NOCHE

LYAM

No me puedo creer que se haya puesto así. Estoy solo en esto.

LYAM juega con su aplicación móvil durante diez segundos hasta que llega el autobús.

46. EXT. ENTRADA RESTAURANTE. - NOCHE

Hay tres camiones aparcados en línea recta, de los cuales varios trabajadores van llevando cajas hacia el interior del restaurante. Son cajas de la empresa Aspartatium, de hecho, tienen una gran A dibujada. Uno de los camiones está más cerca de las zonas oscuras por donde el jugador debe desplazarse para llegar al mismo.

Tiene que resolver el siguiente [puzle](#) para entrar por la parte trasera del camión (si falla un operario le gritará: “¡Eh, tú!, ¿qué haces ahí? ¡Largo!” y tendrá que volver a empezar):

Una vez LYAM sale del camión, está vestido con un mono verde de trabajo. El jugador ya puede acercarse a la entrada de la empresa y usar la tarjeta para poder pasar.

47. INT. EMPRESA COMIDA RÁPIDA. - NOCHE

Lo primero que ve el jugador es una recepción y una RECEPCIONISTA (31). Al fondo de la sala hay un ascensor.

RECEPTIONISTA

Buenas noches.

LYAM

Ehh... buenas.

El jugador tiene que usar el ascensor para ir subiendo por las cuatro plantas.

48. INT. ASCENSOR. - NOCHE

El jugador no tiene la opción de elegir directamente la planta cuarta que es donde se encuentra la sala VIP, en las otras LYAM solo describirá lo que ve:

PLANTA PRIMERA:

LYAM

MC Dólar. ¡Puag! ¿Pero qué clase de nueva receta es esa?

LYAM se tapa la boca y hace amagos de vomitar. Luego pulsa de nuevo el botón del ascensor.

PLANTA SEGUNDA:

LYAM

Diabetes King. Vaya, parece que la nueva campaña publicitaria la van a hacer diabéticos tipo dos.

LYAM pulsa nuevamente el botón para seguir subiendo.

PLANTA TERCERA:

Nada más abrirse las puertas entra muy acelerado un pollo que no para de piar.

LYAM

¿Pero qué demonios?

HOMBRE MISTERIOSO (90)

Pollitoooooooo, veeeen, pitas, pitas, pitas. Nos lo vamos a pasar soooo good, amiguito.

LYAM pulsa de nuevo el botón del ascensor y comienza el ascenso con su nuevo acompañante a última planta, donde finalmente el jugador podrá retomar el control.

Nada más abrirse las puertas mecánicas, el animal sale corriendo despavorido hacia fuera.

49. INT. PASILLO EDIFICIO. - NOCHE

LYAM se encuentra al principio de un largo y estrecho pasillo, bordeado de puertas que si el jugador usa aparecerá en una puerta aleatoria del pasillo (salvo por la del fondo, que es la sala VIP, la cual tiene que cruzar directamente y la situada en el lateral izquierdo y más alejada del ascensor, que es la sala de interrogatorios). Esto puede hacerlo infinitas veces.

Hay tres puertas en la izquierda, otras tres en la derecha y una en el centro con un cartel que reza: “Zona VIP, prohibido el paso a personas no autorizadas”.

La puerta del fondo tiene un lector de tarjetas y es el lugar donde el jugador podrá usar su autorización robada de casa de su suegro.

50. INT. SALA VIP. - NOCHE

La habitación no es muy amplia, está llena de monitores que controlan cada rincón de la empresa. Hay un ordenador en el centro de todos los monitores, pero requiere una contraseña para poder usarlo. La contraseña es la palabra “Despierta”. Cuando el jugador intente interactuar con el ordenador, LYAM reproducirá el mensaje: “parece que hace falta una contraseña no numérica” y se abrirá la siguiente [ficha](#):

Una vez activado el ordenador, se reproducirá un vídeo automáticamente.

51. INT. SALA VIP. VÍDEO. - NOCHE

PRESIDENTE DEL GOBIERNO (63)

Sigo sin entender por qué hay un periodista aquí entre nosotros.

JEFE DE LA CADENA DE COMIDA RÁPIDA (44)

Eso mismo me estaba preguntando yo.

MARCUS

Este joven va a blanquear nuestra imagen pública.

PRESIDENTE DEL GOBIERNO

Ni si quiera le conozco, por qué lo iban a hacer los ciudadanos.

HÉCTOR

Quizás mi cara no le suene señor presidente, pero sí el portal de noticias que co-administro con LYAM LARSON.

JEFE DE LA CADENA DE COMIDA RÁPIDA

Esa rata... siempre se mete donde no le llaman. No sé por qué íbamos a fiarnos de ti.

MARCUS

Porque con nuestro suero de la sumisión y tu comida, así como con la vista gorda de nuestro querido presidente, vamos a ser muy ricos todos nosotros. Además que si bloqueamos a nuestro principal enemigo con un topo, todo será más fácil.

PRESIDENTE DEL GOBIERNO

¿Y cómo sabemos que no nos está traicionando realmente a nosotros?

HÉCTOR

Porque esto también lo hago por una mujer.

52. INT. SALA VIP. - NOCHE

En ese momento la pantalla se apaga y un GUARDIA DE SEGURIDAD (50) golpea la cabeza de LYAM dejándole inconsciente.

53. INT. SALA INTERROGATORIOS. - NOCHE

LYAM está sentado en una silla delante de una gran mesa blanca. Es una habitación sin decoración alguna. Pequeña con una puerta al otro lado de la mesa. El GUARDIA DE SEGURIDAD está a un lado de la puerta y MARCUS está sentado justo en frente de LYAM. Sobre la mesa hay un pequeño bote con una sustancia rosada en su interior.

Las opciones de [diálogo](#) son las siguientes:

Una alarma suena y una voz resuena por un altavoz.

ALTAVOZ

¡Un animal no identificado circula por las instalaciones, no sabemos cómo pero está destrozando todas las muestras! Alarma en todos los sectores. Activación del protocolo de seguridad.

MARCUS

Vaya, has tenido suerte por ahora. Tú (señala al GUARDIA DE SEGURIDAD), ven conmigo y cierra esta puerta con llave. Ahora retomamos esto, querido yerno.

MARCUS se levanta de la silla y sale con el GUARDIA DE SEGURIDAD. Justo después suena un clic al otro lado de la cerradura.

Para salir de la sala el jugador tiene que resolver el siguiente [puzle](#):

Si intenta abrir la puerta directamente, LYAM reproducirá el siguiente mensaje: “parece que la han cerrado desde el otro lado, quizás haya alguna manera de forzar la cerradura”.

54. INT. PASILLO EDIFICIO. - NOCHE

El jugador se encuentra en una de las puertas anteriormente cerradas del largo pasillo. Ahora tiene que llegar a recepción, pero para conseguirlo debe resolver el siguiente [puzle](#):

55. INT. ASCENSOR. - NOCHE

El jugador tiene que usar el ascensor para llegar a la recepción.

56. INT. EMPRESA COMIDA RÁPIDA. - NOCHE

La recepcionista no está. La puerta de salida está cerrada. Si el jugador intenta salir, LYAM reproducirá el siguiente mensaje: “debido a la alarma han tenido que sellar todas las puertas, quizás haya alguna manera de romper el cristal”.

Para salir de la empresa, el jugador tiene que resolver el siguiente [puzle](#):

El GUARDIA DE SEGURIDAD quedará inconsciente en el suelo y el jugador podrá salir al exterior.

57. EXT. ENTRADA EMPRESA. - NOCHE

Los trabajadores van de aquí para allá. Hay luces rojas por los alrededores.

LYAM

Será mejor que salgamos de aquí cuanto antes, es más, necesito dormir un poco.

Cuando el jugador cruce el final de la escena por donde ha venido la pantalla se quedará en negro.

58. INT. CASA HÉCTOR. - DÍA

LYAM está en la fiesta de inauguración de la casa de HÉCTOR. Hay veinte personas repartidas por el salón (doce mujeres y ocho hombres) bebiendo alcohol. La casa tiene una enorme pancarta colgada del techo: “Nueva vida”.

Al fondo de la fiesta están HÉCTOR y BÁRBARA charlando. LYAM está en el umbral de la puerta de la cocina viendo toda la escena. De repente aparece MARCUS con dos copas en la mano.

MARCUS

Mira, hijo. Creo que hemos empezado con mal pie.

LYAM

¿Qué hace usted aquí? ¿Desde cuándo es amigo de HÉCTOR?

MARCUS

Tu amigo y yo hemos estado trazando un plan para resolveros la vida a ambos.

LYAM

No pienso venderme, señor Morrinton.

MARCUS

Tienes que darle un nivel de vida a mi hija digno del amor que sientes por ella.

LYAM se queda en silencio, no puede quitarle el ojo de encima a HÉCTOR.

MARCUS

Vamos, quiero que empecemos de nuevo. Bebamos juntos.

LYAM coge la copa que le da su suegro y se la bebe con él.

MARCUS

Bueno, voy a contárselo a BÁRBARA.

MARCUS se acerca a HÉCTOR y BÁRBARA. Charlan en la distancia y HÉCTOR se acerca a donde está LYAM.

HÉCTOR

Veo que ya has hecho las paces con tu suegro. Sabia decisión LYAM. ¿Por qué no vamos dentro un momento?

HÉCTOR señala la cocina con su dedo índice.

El jugador tiene la opción de decir no, pero cuando mueve el cursor, este no responde correctamente y no le deja seleccionar la negativa. Finalmente LYAM acaba entrando en la cocina.

59. INT. COCINA. - DÍA

El jugador podrá “elegir” entre las siguientes opciones de [diálogo](#):

LYAM cruza el umbral de la puerta trasera y la luz iluminará la pantalla por completo.

CAPÍTULO IV: “Todo queda en familia”

60. INT. APARTAMENTO LYAM. - DÍA

LYAM despierta en la cama de su habitación.

LYAM

Bueno, hoy es el gran día... tengo que pillarles con las manos en la masa y conseguir no sufrir los efectos de ese suero de la sumisión.

El jugador tiene que salir del apartamento. Debe volver al parque, donde han colocado una feria.

61. EXT. FERIA. - DÍA

En el parque han instalado una feria con 3 carpas: una de ellas es de comida (algodón de azúcar, manzanas de caramelo y chocolate, caramelos y granizados) y la regenta un hombre (38). Otra consiste en derribar una pirámide de tres latas por lo cual te dan un premio (un peluche de oso, una grabadora y una botella con una sustancia color morado) y la lleva un hombre (46). La última es una carpa de tarot y la gestiona una mujer (60).

Los posibles [diálogos](#) son:

[Puzle](#) para obtener un remedio contra el suero de la sumisión antes de ir a la fiesta de HÉCTOR.

Una vez el jugador obtenga la grabadora, el algodón de azúcar y una “poción de lucidez” ya podrá ir a casa de HÉCTOR a la fiesta de inauguración de su apartamento.

62. INT. APARTAMENTO HÉCTOR. - NOCHE

Hay veinte personas repartidas por el salón (doce mujeres y ocho hombres) bebiendo alcohol. La casa tiene una enorme pancarta colgada del techo: “Nueva vida”.

Al fondo de la fiesta están HÉCTOR y BÁRBARA charlando. LYAM está en el umbral de la puerta de la cocina viendo toda la escena. De repente aparece MARCUS con dos copas en la mano.

MARCUS

Mira, hijo. Creo que hemos empezado con mal pie.

MARCUS le da una copa a LYAM.

LYAM

Lo sé señor, si usted en el fondo solo quiere lo mejor para su hija, ¿verdad?

LYAM coge la copa.

MARCUS

Exactamente. Brindemos por un futuro próspero para nuestras familias.

LYAM

Sí, sí, ahora afianzamos nuestra relación, pero tengo una urgencia.

El jugador retoma el control del personaje y tiene que usar el suero de lucidez sobre la copa que le ha dado MARCUS. Además tiene que usar la grabadora para activarla. Si el jugador no activa la grabadora LYAM reproducirá el mensaje: “Creo que debo intentar recoger las confesiones de MARCUS y HÉCTOR antes de volver a integrarme en la fiesta”. Si no echa el suero y quiere volver con el suegro LYAM reproducirá el mensaje: “No puedo volver aún, esta copa está envenenada”.

Tras esto, el jugador ya puede volver con el suegro. No podrá llegar hasta HÉCTOR ni BÁRBARA porque la sala está muy llena y MARCUS lo llama en la distancia si se aleja.

LYAM

Disculpe, señor. Por nosotros.

MARCUS y LYAM levantan sus copas y beben. En ese momento HÉCTOR se acerca con BÁRBARA.

BÁRBARA

No puedo creer lo que ven mis ojos, mis dos chicos favoritos brindando juntos.

HÉCTOR

Eh, que estoy aquí

BÁRBARA y HÉCTOR ríen.

LYAM

Tu padre y yo queríamos enterrar el hacha de guerra, al menos por esta noche.

MARCUS

Es un chico difícil, pero todo hombre necesita sentar la cabeza. Bueno BÁRBARA, querida, ¿podrías indicarme dónde queda el baño? Creo que me he pasado con el champán.

BÁRBARA y MARCUS se alejan entre el gentío.

HÉCTOR

Parece que quieres ser parte de la familia finalmente ¿eh? Jajaja

LYAM

Vamos a la cocina, ahora.

Ambos cruzan el umbral de la puerta y el plano se mueve hacia la cocina. HÉCTOR cierra la puerta.

63. INT. COCINA. - NOCHE.

El jugador tiene las siguientes opciones de [diálogo](#):

Una vez tenemos la confesión de HÉCTOR, aparece MARCUS por la puerta.

MARCUS

En efecto, el suero que acabas de tomar en nuestro brindis y el que pienso darle a BÁRBARA en cuanto venga preguntando por ti. Así que si todo va según lo previsto, deberías coger tu moto y sufrir un aparatoso “accidente”.

Ahora el jugador tiene las siguientes opciones de [diálogo](#):

BÁRBARA entra en escena.

BÁRBARA

¿Qué hacéis aquí?

LYAM

Cariño, creo que deberías escuchar esta grabación.

MARCUS y HÉCTOR se miran fijamente.

HÉCTOR

Eh-eehh...LY-LYAM, ¿no tenías que irte por una urgencia?

LYAM

Eso es lo que os gustaría a vosotros.

LYAM reproduce la grabación (se pueden leer las conversaciones antes realizadas).

MARCUS y HÉCTOR palidecen y sus caras muestran que han sido descubiertos.

BÁRBARA

¡No puedo creer lo que he oído, sois unos miserables!

BÁRBARA llora y sale corriendo de la cocina.

HÉCTOR

¡BÁRBARA, espera! ¡Lo hice porque te quiero!

HÉCTOR corre tras ella.

MARCUS

Veo que al final te has salido con la tuya, pequeña sabandija.

MARCUS sale de la cocina por la puerta trasera que da a la calle.

LYAM

Creo que no me siento bien, estoy algo mareado.

LYAM se tambalea y cae al suelo.

La pantalla se difumina.

64. INT. HOSPITAL. - NOCHE

LYAM despierta del coma. Está tumbado en la cama. Mete la mano bajo la almohada y aparece una cinta de una grabadora.

LYAM

¿Qué hace esto aquí?

En ese momento BÁRBARA entra de golpe en la habitación.

Corre hasta LYAM y lo abraza.

BÁRBARA

(Con lágrimas en los ojos)

¡Sabía que despertarías! ¡No podía perderte así como así! ¿Qué tienes en la mano?

Se separan.

LYAM

Cariño, tenemos que llevar esta cinta a la policía. Es algo sobre tu padre y... sobre
HÉCTOR.

BÁRBARA

LYAM, mi padre ha aparecido muerto en casa hace dos días, parece algo relacionado con un ajuste de cuentas y HÉCTOR se ha suicidado esta mañana en su apartamento. Ha dejado una nota de suicidio donde se disculpa contigo.

La pantalla se congela y la escena comienza a alejarse. Se hace pequeña hasta volverse un punto muy pequeño. Aparece poco a poco la palabra Fin y el punto que era la escena es el punto superior de la I.