



# EL MISTERIOSO CASO DE MARCOS Y ELFICTICIO



El Misterioso Caso de Marcos y Elficticio

Guión escrito por

NICOLÁS SALDEÑO

Basado en "El extraño caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde" de  
ROBERT LOUIS STEVENSON

© Copyright BOTARDOS

Güemes 3097  
Buenos Aires, AR  
+54 9117361-3747  
nicolasalejandro01@gmail.com

## PARTE I

EXT. ESCUELA. DIA

El jugador inicia desde la perspectiva de MATEO RIOS (17, no aparece en escena)llegando a su ESCUELA. Se observa un plano general de la misma. Un NARRADOR (no aparece en pantalla) comienza a describir la escena al sonido de una MÁQUINA DE ESCRIBIR que le acompaña todo el juego. Una MÚSICA DE SUSPENSO (Tchaikovsky - Danza Árabe) acompaña.

NARRADOR

Mateo no suele llegar temprano a clases, pero aquel día hasta el más flojo de sus compañeros se levantó con el primer sol de la mañana para corroborar los murmullos que cargaban el espantoso suceso.

DISSOLVE TO:

INT. ESCUELA. DIA

Se observan las PAREDES AMARILLAS del colegio. A la izquierda, la puerta de la OFICINA DEL DIRECTOR. Al frente, unas ESCALERAS que dan a un segundo piso. A la derecha, un RELOJ DE PARED. La música de suspenso continúa.

NARRADOR

La atmósfera que circulaba era distinta. Los rostros de estudiantes y profesores palidecían con expresión combinada de intriga, asombro y miedo. Nadie podía creerlo. Un estudiante de la escuela había sido **ASESINADO (en rojo)**.

MATEO

¿Qué hora es? Seguro mis compañeros están en el **salón (en verde)** hablando de lo que pasó, pero... Espera, ¿escucho al Director hablando con **alguien(en azul claro)**?

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar una]

**DECISIÓN 1:** Acercarse a la oficina del director (página 2)

**DECISIÓN 2:** Subir al salón (página 3)

**DECISIÓN 3:** Mirar el reloj (página 5)

DISSOLVE TO:

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, acercarse a la oficina del Director:

EXT. OFICINA DEL DIRECTOR. DIA

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 2 PUNTOS DE CURIOSIDAD, marcados en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

Mateo (no en escena) se acerca a la PARED IZQUIERDA que da a la oficina. Se escuchan murmullos. A la derecha del plano, la entrada a la misma. La música de suspenso continúa.

MATEO

(curioso. Sonido de "hmm")

Suena a un **policía (en azul claro)**.

¿De qué estarán hablando?

DISSOLVE TO:

INT. OFICINA DEL DIRECTOR. DIA

Mateo no entra a la oficina, pero el jugador si. Se aprecia un plano general en picado de la oficina del Director. Casi todos los muebles de adentro son de madera. Aparecen en escena este mismo y el policía que lo interroga. La música de suspenso continúa.

AGENTE DE POLICIA

(serio)

¿Alguna vez vió al chico discutir o pelearse con algún compañero, Director?

DIRECTOR

(preocupado)

Jamás. Era bastante tranquilo, buen promedio, respetado por todos. Si alguna vez visitó mi oficina fue para consultarme por cuestiones académicas.

AGENTE DE POLICIA

(serio)

Y los días previos al suceso, ¿notó algo extraño en el muchacho?

DIRECTOR  
(preocupado)  
No sabría decir. Quizás sus profesores  
tengan más idea de eso que yo...

DISSOLVE TO:

EXT. OFICINA DEL DIRECTOR. DIA

Volvemos a la escena del exterior de la oficina del Director  
con Mateo (no en escena). La música de suspenso continúa.

MATEO  
La policía ya está interrogando en la  
escuela. ¿Nos irán a entrevistar a  
alguno de nosotros? ¿Somos posibles  
sospechosos?

El TIMBRE del colegio suena (sonido timbre), anunciando el  
inicio de clases.

MATEO  
Preguntas para otro momento. Debería  
ir subiendo.

FADE OUT

AQUI TERMINA LA DECISIÓN 1, IR AL DIRECTOR (LA HISTORIA  
CONTINÚA EN LA PÁGINA 6)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, subir al salón:

INT. SALON. DIA

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 0 PUNTOS DE CURIOSIDAD, marcado  
en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos  
TOTALES.]**

Se observa un plano general del salón. Las paredes amarillas  
son como las del exterior. Hay varias ventanas por dónde  
entra la luz. Se ven las sillas y las mesas de los alumnos.  
El murmullo de DISTINTAS VOCES (sonido de voces) se escucha  
con claridad. La música de suspenso continúa.

NARRADOR  
El ruido era ensordecedor. A través de  
las voces se sentía el pánico y la  
pérdida de un compañero de clases.  
Mateo tenía que enterarse de lo que

sucedía...

Mateo (no en escena) se ACERCA a hablar con sus compañeros (sonidos de pasos). FEDERICO (16) y GREGORIO(17) aparecen en escena. El primero, cabello negro corto, ojos verdes, barba corta y ropa negra; el segundo, alto, ojos marrones, cabello medianamente largo, camisa naranja de mangas largas y jeans.

GREGORIO

(curioso)

¿Y qué hiciste después de eso, Fede?

FEDERICO

(tranquilo)

Nada más. Nos montamos en el autobús y nos vinimos para acá.

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Todas las preguntas pueden ser agotadas]

**RESPUESTA 1:** Fede, ¿estuviste en casa de Ferraro? (página 4)

**RESPUESTA 2:** Goyo, ¿tú sabes algo del caso? ¿Te contaron algo? (página 4)

Si el jugador decide la **RESPUESTA 1**, hablar con Fede:

Gregorio DESAPARECE de la escena, dejando solo a Fede en el MEDIO de la pantalla.

FEDERICO

(tranquilo)

No vivo muy lejos, así que mi hermano y yo fuimos a ver. Habían muchos policías alrededor de la casa de Ferraro. Todos los vecinos de la cuadra contestaban preguntas de los agentes.

MATEO

(curioso. Sonido de "hmm")

¿Y qué más?

FEDERICO

(tranquilo)

Más nada. Toda la escena era un caos, así que no nos enteramos de mucho.

Si el jugador decide la **RESPUESTA 2**, hablar con Goyo:

Fede desaparece de la escena, dejando solo a Gregorio en el

MEDIO de la pantalla.

GREGORIO

(tranquilo)

Mi mamá estuvo toda la mañana al teléfono con una vecina de la calle dónde ocurrió el crimen. Le contó lo que sabía.

MATEO

(curioso. Sonido de "hmm")

¿Y lo que le contó fue...?

GREGORIO

(tranquilo)

Escuchó algunos ruidos venir de la calle durante la madrugada, pero que no es nada raro. Se volvió a dormir y al despertar, se encontró con aquel desastre.

Luego de agotar todas las opciones de diálogo, salta en pantalla una opción que dice **CONTINUAR**.

FADE OUT

AQUÍ TERMINA LA DECISIÓN 2, SUBIR AL SALÓN (LA HISTORIA CONTINÚA EN LA PÁGINA 6)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 3**, mirar el reloj:

INT. ESCUELA. DIA

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

Aparece en pantalla un PRIMER PLANO del reloj, marcando las OCHO MENOS DIEZ de la mañana. El reloj sonaba sin parar (sonido de reloj).La música de suspenso continúa.

MATEO

(curioso. Sonido de "hmm")

Las ocho menos diez. La primera clase de hoy es con el de matemáticas, y no creo que sea un buen día para hacerle molestar.

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo una puede ser seleccionada]

**DECISIÓN 1:** Subir al salón (página 3)

**DECISIÓN 2:** Acercarse a la oficina del director (página 2)

FADE OUT

AQUI TERMINA LA DECISIÓN 3, MIRAR RELOJ

**[EVENTUALMENTE, EL FINAL DE LAS DECISIONES "SUBIR AL SALÓN" Y "ACERCARSE A LA OFICINA" LLEVAN HASTA ESTE PUNTO, EL INICIO DE LA SEGUNDA PARTE:]**

PARTE II

EXT. ESCUELA. DIA

Vemos el PLANO GENERAL de la escuela. La silueta de MARCOS MARIN (16) es perceptible a la distancia. Está caminando en la dirección contraria a la de Mateo (no en escena). Una MÚSICA DE INTRIGA (Beethoven - 5ta Sinfonía - 1er Mov.) acompaña.

NARRADOR

Por órdenes del director las clases acabaron antes de lo usual. Mateo salió del colegio no sin antes observar a la distancia al arisco y reservado Marcos, su mejor amigo.

MATEO

Hoy no le he visto y ni he hablado con él. Parece un poco más distraído de lo normal. En definitiva, algo le sucede...

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar UNA]

**DECISIÓN 1:** No ir a hablar con Marcos (página 7)

**DECISIÓN 2:** Ir a hablar con Marcos (página 7-8)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, no hablar con Marcos:

La silueta de Marcos desaparece.

MATEO

Es mejor que lo deje tranquilo. Capaz hubiese sido interesante preguntar su opinión acerca del crimen. ¿Quién mató a Ferraro? ¿Por qué?. Si de algo estoy seguro es que quién sea que lo haya hecho es un monstruo.

AQUI TERMINA LA DECISIÓN 1, NO HABLAR CON MARCOS (LA HISTORIA CONTINÚA AL FINAL DE LA PÁGINA 13)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, ir a hablar con Marcos:

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, mostrado en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos**



**TOTALES. ]**

Mateo (no en escena) se acerca (sonidos de pasos) a Marcos. Le grita. Marcos, de contextura delgada, alto, ojos marrones y pómulos poco definidos, usaba un buzo color morado y pantalones de tono similar, pero más oscuro. La música de intriga continúa.

MATEO

¡Marcos!

Marcos voltea. Aparece en escena.

MARCOS

(tranquilo)

Ah, Mateo, eres tú. No te había escuchado acercarte.

MATEO

Te noto raro hoy. Más de lo normal. ¿Estás bien? ¿Pasa algo?

MARCOS

Perdóname. Entre las clases, el trabajo. Se me han estado juntando muchas cosas que me he desaparecido sin decir nada.

MATEO

¿Sigues con esa empresa de software? ¿No era que la ibas a dejar?

MARCOS

Pasa que quiero comprarme una computadora mejor. Y mi mamá me dijo que la ayudara con unos pagos.

NARRADOR

Marcos era un chico inusual para estar entre la lista de amigos de Mateo, y más aún entre sus mejores amigos. Mientras Mateo se distinguía por su carisma y habladería, su empatía e infaltable humor, Marcos era más arisco y reservado.

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar UNA]

**DECISIÓN 1:** ¿Cómo está tu familia? (página 9)

**DECISIÓN 2:** (bromear) Si la que tienes ya no te sirve, déjamela a mí (página 10)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, preguntar por familia:

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

MARCOS

(indiferente)

Está bien, supongo. Están con sus cosas, y yo con las mías. No solemos hablar mucho entre nosotros en casa...

MATEO

Si, lo sé, pero jamás está de más preguntar cómo andan.

MARCOS

Supongo que si...

Un silencio incómodo invadió la charla, algo que Mateo no podía soportar. La música de intriga continúa.

MATEO

Con respecto a lo que sucedió hoy...

MARCOS

¿Lo de Ferraro?. Ahora todo el mundo tendrá miedo de salir. Lo único verdaderamente malo de todo esto es lo inaguantable que va a estar mi mamá ahora.

MATEO

Se preocupa, porque mira si a la vuelta de la esquina nos está esperando un hombre listo para apuñalarnos.

MARCOS

(sonrisa)

Lo dudo. Y si en algún momento nos persigue un asesino, solo tengo que correr más rápido que tú.

Marcos deja salir una RISA LIGERA (sonido de risa ligera), pero que no dejaba de ser maquiavélica. Después, otro silencio. La música de intriga continúa.

AQUI TERMINA LA DECISIÓN 1, PREGUNTAR POR FAMILIA (LA

HISTORIA CONTINÚA EN LA PÁGINA 10)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, Bromear con la computadora:

Marcos suelta una CARCAJADA.

MARCOS

(con una sonrisa ligera en el rostro)

No lo haré. Cuando la reemplace, lo más probable es que la venda. Un poco de dinero extra no me vendría mal. Capaz compre algún juego, o unos nuevos audífonos...

MATEO

Igual, al final del día, siempre sabrás qué hacer, Marcos.

MARCOS

Lo sé. Y tú tampoco es que hayas cambiado demasiado. Sigues teniendo ese desorden en la cabeza, siempre con el chiste perfecto...

MATEO

Tú serás un experto en computación, pero yo soy más chistoso.

MARCOS

...Y más gordo.

Marcos y Mateo ríen. Después, silencio.

AQUI TERMINA LA DECISIÓN 2, BROMEAR (LA HISTORIA CONTINÚA EN  
LA PÁGINA 10)

**[EVENTUALMENTE, LAS DOS DECISIONES DE "PREGUNTAR POR FAMILIA"  
Y "BROMEAR" LLEVAN A ESTO:]**

MATEO

(como botón interactivo)

Marcos, ¿te puedo hacer una pregunta?

MARCOS

Eh, si, si, dime.

MATEO

¿Quién crees que haya podido haber matado a Ferraro?

MARCOS

¿Quieres un nombre en concreto o que diga quien puede ser el tipo de persona que lo hizo?

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar UNA]

**DECISIÓN 1:** Solo quiero saber lo piensas sobre la posible persona que lo haya hecho (página 11)

**DECISIÓN 2:** ¿Conocemos a alguien que de con el perfil de un asesino de estudiantes de secundario? (página 12)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, saber pensamiento:

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 2 PUNTOS DE CURIOSIDAD, en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

MARCOS

(indiferente)

Si te soy honesto, Mateo, no tengo la menor idea, y tampoco me importa tener una idea de quién es el tipo de persona que lo haya asesinado.

MATEO

Lo dices con una naturalidad espantosa, Marcos. ¿En serio no te importa que lo hayan asesinado?

MARCOS

Dije que me da completamente igual el perfil del asesino, la policía no dará jamás con él.

MATEO

(como botón interactivo)

¿Por qué estás tan seguro de eso?

MARCOS

(tranquilo)

Porque en la policía son todos unos ineptos. Lo sé. El asesino se va a salir con la suya, y se burlará de todos nosotros cometiendo más crímenes.

MATEO

¿Asesinando chicos de secundaria?. Podríamos ser nosotros los siguientes.

MARCOS

(sarcástico. Sonrisa)

Yo que tú estaría tranquilo. No veo razones por las que preocuparse. Quiero decir, hay muchos más peces en el mar por pescar, ¿no?

NARRADOR

Y ahí estaba, la insensibilidad de Marcos que demasiadas veces sacaba a Mateo de quicio...

AQUI TERMINA LA DECISION 1, SABER PENSAMIENTO (LA HISTORIA CONTINÚA AL INICIO DE LA PÁGINA 13)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, preguntar nombres:

***[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]***

Marcos se tiente a reír.

MARCOS

(con una ligera sonrisa en el rostro)

Una pregunta bastante específica. Digamos a quién digamos, al final del día no va importar. La persona que lo hizo se saldrá con la suya. Y si alguien es capaz de cometer un crimen y no dejar rastro, significa que debe ser muy inteligente.

MATEO

¿Es admiración lo que oigo en tu voz?

MARCOS

Hay algo en todo eso que me inspira respeto. Se que suena raro, pero es cómo lo veo.

AQUI TERMINA LA DECISIÓN 2, PREGUNTAR NOMBRES (LA HISTORIA CONTINÚA AL INICIO DE LA PAGINA 13)

NARRADOR

Mateo expresa en su rostro algo de disconformidad con las palabras de su amigo...

**[EVENTUALMENTE, LAS DOS DECISIONES, HABLAR O NO CON MARCOS, LLEVAN A ESTO:]**

(Si el jugador habló con Marcos, el plano se aleja y muestra el exterior de la escuela.)

NARRADOR

Pero poco espacio para pensar en esto,  
pues el teléfono de Mateo repica con  
un mensaje de su novia, VICTORIA (17).

La pantalla ahora muestra un PRIMER PLANO del teléfono de Mateo, el cuál lo sostiene con su mano, dónde se aprecia una notificación (sonido de notificación) que, a primera vista, no es legible para el jugador. La música de intriga continúa.

VICTORIA

(como mensaje)

Mate, estoy cerca de tu colegio.  
¿Quieres venir a mi casa a cenar o ya  
vas camino a la tuya?

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar UNA]

**DECISIÓN 1:** (contestando a Vicky) No, Vicky, tranquila, me voy a casa hoy. Nos vemos mañana si te parece. (página 14-15)

**DECISIÓN 2:** (contestando a Vicky) Dale, te espero acá (página 18)

FADE OUT TO:

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, no irse con Victoria:

PARTE III

INT.CASA DE MATEO. NOCHE

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, mostrado en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

Mateo y su familia se encuentran cenando en la mesa. Se ve un plano del comedor. Las paredes y el mantel son blancos. Hay alimentos en la mesa. Mientras el padre de Mateo LEANDRO(52), su madre CECILIA (50), y su hermana CAMILA (26) están en escena, Mateo no. Una MÚSICA DE INVESTIGACIÓN (Beethoven - 7ma Sinfonía - 2do Mov.) suena.

CECILIA  
(curiosa)  
¿Y qué dijeron tus compañeros?

MATEO  
Opinaban mucho del tema. Realmente se les veía muy asustados.

LEANDRO  
(preocupado)  
Nosotros también estamos asustados. Saber que hay un asesino por ahí suelto y que el chico ese tenía tu edad...

CAMILA  
(preocupada)  
Yo estuve hablando de eso con mis compañeros del trabajo. Uno de ellos conoce a la familia. No me quiero imaginar el dolor por el que están pasando.

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar UNA]

**DECISIÓN 1:** Uno del salón, Gregorio, mencionó que su mamá habló con una vecina que vive en la calle dónde pasó todo. (página 14-15)

**DECISIÓN 2:** Fede, uno que estudia conmigo, pasó por el lugar junto a su hermano esta mañana. (página 15)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, mencionar lo que dijo Goyo:

CECILIA  
(asertiva)  
Debe de ser la señora Blondel.  
Recuerdo que ella vivía por ahí.

LEANDRO  
(tranquilo)  
Y el papá de Victoria que trabaja en  
la policía, ¿le contó algo?

MATEO  
No lo sé, no he hablado con ella sobre  
eso.

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, mencionar lo que dijo Fede:

CECILIA  
(asombrada)  
Dios santo, la escena debió haber sido  
todo un caos.

MATEO  
Si, Fede comentó que el lugar estaba  
lleno de policías.

LEANDRO  
(tranquilo)  
Las noticias tampoco paraban de hablar  
sobre eso...

**[EVENTUALMENTE, CUALQUIERA DE LAS DOS OPCIONES "MENTIONAR LO DE GREGORIO" O "MENTIONAR LO DE FEDE" ,LLEVAN ACÁ:]**

MATEO  
(como botón interactivo)  
Bueno, creo que me iré a mi cuarto.  
Hoy ha sido un día agitado.

DISSOLVE TO:

INT. CUARTO DE MATEO. NOCHE

Se ve un plano general del cuarto de Mateo (no en escena). De paredes blancas, la única iluminación que hay es la de su computadora, una lámpara y la que entra de la calle por la ventana. A la izquierda se observa su cama, desordenada. A la derecha, el escritorio con su computadora (encendida). Al costado y detrás de la cama, las ventanas. La música de investigación continúa.



NARRADOR

Después de la cena, pocas ganas tenía Mateo de seguir jugando. Su cabeza no cesaba de dar vueltas con preguntas y dudas.

MATEO

No sé si deba escribirle a Vicky para saber si su papá le contó algo o no sobre el caso.

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. Solo se puede seleccionar UNA]

**DECISIÓN 1:** Si, le voy a preguntar. Así no me quedo con la duda. (página 16)

**DECISIÓN 2:** No, mejor no. Seguro no le dijo nada de todas formas (página 17)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, preguntar a Vicky

MATEO

Listo... Me iré a dormir. Espero tener un mensaje de ella cuando despierte.

DISSOLVE TO:

INT. CUARTO DE MATEO. DIA

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, mostrado en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

Se puede ver la habitación de Mateo (no en escena), esta vez de día. Este despierta por el MURMULLO proveniente del televisor (sonido de televisor) en el cuarto de sus padres. La música de investigación continúa.

MATEO

¿Por qué tan alto el televisor?...  
¡Ah, el mensaje de Vicky!

Se muestra en pantalla un PRIMER PLANO de su teléfono con un mensaje de Vicky.

VICTORIA

(por mensaje a Mateo)  
Si, mi papá me contó. El teléfono del chico asesinado tenía un mensaje que decía: "Un saludo de parte de Elfic

Ticio."

AQUI TERMINA LA DECISION 1, PREGUNTAR A VICKY. (LA HISTORIA  
CONTINÚA EN LA PÁGINA 20)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, no preguntar a Vicky:

INT. CUARTO DE MATEO. DIA

El día después. Se puede ver la habitación de Mateo (no en escena), esta vez de día. Este despierta por el MURMULLO proveniente del televisor (sonido de televisor) en el cuarto de sus padres. La música de investigación continúa.

MATEO

¿Por qué tan alto el televisor?...Voy  
a ver

DISSOLVE TO:

INT. CUARTO DE PADRES DE MATEO. DIA

La habitación de los padres de Mateo, de paredes blancas, se mantiene sobria. Salvo la cama grande a la izquierda de la pantalla, la mesa de noche contigua, la ventana de la calle en todo el frente y el televisor a la derecha, encendido y SONANDO, montado sobre un mueble, no hay más. Al entrar, Mateo (no en escena) observa que el noticiero está encendido con un reporte especial. La música de investigación continúa.

Aparece en pantalla el botón interactivo de **"ACERCARSE AL  
TELEVISOR"**

Un PLANO FRONTAL del televisor. En la pantalla, se observa a un reportero comentando una noticia. La música de investigación continúa.

NOTICIERO (V.O)

La policía emitió un comunicado temprano por la mañana con respecto al caso del día de ayer, cuando un chico de secundaria llamado Agustín Ferraro fue encontrado muerto en su domicilio. Los agentes recibieron un mensaje a través del teléfono de la víctima. En él se leían las palabras: un saludo de parte de Elfic Ticio, según reportes oficiales...

AQUI TERMINA LA DECISION 2, NO PREGUNTAR A VICKY (LA HISTORIA  
CONTINÚA EN LA PÁGINA 20)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, irse con Victoria:

INT.COCINA DE CASA DE VICTORIA.NOCHE

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, en color naranja Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

Mateo y Victoria están en la cocina de la casa de Victoria con la madre de esta, LARA (49). La cocina, vista de frente, de paredes blancas, limpia y moderna, con cajones de madera, una barra y sus sillas. El padre de Victoria, ROBERTO (55), un agente de la policía, llega a la casa. Exceptuando a Mateo, todos están en escena. Una MÚSICA DE INVESTIGACIÓN (Beethoven - 7ma Sinfonía - 2do Mov.) suena.

LARA

(preocupada)

Roberto, ¿qué sucede? Te ves muy preocupado.

ROBERTO

(preocupado)

Es sobre el chico, al que asesinaron esta mañana.

LARA

¿Qué sucede con él?

ROBERTO

Después de tomar declaraciones a los padres del muchacho, vecinos de la calle, y tanto al Director como a los profesores y alumnos del colegio, se realizó una inspección de toda la casa...

MATEO

(como botón interactivo)

¿Y qué sucedió?

ROBERTO

Buscamos en cada rincón. Sin huellas, sin rastros de sangre de otra persona, sin señales de nada. Era un pozo sin fín. Total que, justo cuando estoy de camino para acá, me llama el Alan...

[Aparecen en pantalla las DECISIONES. La primera opción es agotable, la segunda continúa la historia]

**DECISIÓN 1:** (a Vicky) ¿Quién es Alan ? (página 19)

**DECISIÓN 2:** Seguir escuchando (página 19)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 1**, preguntar por Alan:

**[GAMEPLAY: El jugador recibe 1 PUNTO DE CURIOSIDAD, en color naranja. Se le muestra en pantalla sus puntos TOTALES.]**

La madre y el padre de Victoria desaparecen un momento de escena, dejando solo a Victoria en el medio.

VICTORIA

Es el jefe de policía. El jefe de papá. Trabajan juntos desde hace tiempo.

AQUI TERMINA LA DECISION 1, PREGUNTAR POR ALAN (LUEGO, SE SELECCIONA LA OPCIÓN "SEGUIR ESCUCHANDO" PARA PROGRESAR)

Si el jugador toma la **DECISIÓN 2**, seguir escuchando:

(si el jugador había seleccionado la **DECISIÓN 1** primero, los personajes de LARA Y ROBERTO vuelven a ingresar a escena)

LARA

(tranquila)

¿Qué te dijo Alan?

ROBERTO

(serio)

Me dice que estaban en la oficina él y tres oficiales más. Mientras conversaban, los cuatro escuchan el sonido de un celular que provenía de la sala de evidencias. Siguieron el sonido hasta el locker con las pruebas del caso de hoy. El celular que le pertenecía al chico asesinado estaba sonando. Era un mensaje.

MATEO

(como botón interactivo)

¿Y qué decía el mensaje?

ROBERTO

Un saludo de parte de Elficticio.

AQUI TERMINA LA DECISION 2, SEGUIR ESCUCHANDO (LA HISTORIA CONTINÚA EN LA PÁGINA 20)

**[EVENTUALMENTE, SI EL JUGADOR FUE O NO A CASA DE VICTORIA, CONTINÚA ACÁ]**

La pantalla ahora muestra un grandísimo PRIMER PLANO a la mitad del rostro de Mateo. Este expresa TEMOR. La otra mitad de la pantalla muestra una silueta negra desconocida, sonriente y con un cuchillo. Una MÚSICA DE Tensión (Toccata y Fuga en Re Menor - Bach) se escucha, al mismo tiempo que un LATIR DE CORAZÓN de Mateo.

NARRADOR

A Mateo le bastó escuchar ese sobrenombre para que se le helara la sangre. Sus pupilas se dilataron y el vello de sus brazos se levantó. En un abrir y cerrar de ojos, el color de su piel se palideció, y la expresión de terror que su cara instigaba espantaría a cualquiera. Es como si hubiese visto un fantasma. Y en efecto, vio un fantasma. El fantasma de un nombre que hacía ya tiempo no recordaba, y que vuelve a aparecer en su vida para atormentarla por segunda vez

Si el jugador se encuentra en **CASA DE VICTORIA**, continúa acá:

INT.COCINA DE CASA DE VICTORIA.NOCHE

MATEO

Vicky, es él.

ROBERTO

¿Quién?

MATEO

Elficticio. Él... Acosó a una amiga de Vicky hace meses, pero nunca dijimos nada. Ella tenía miedo de las consecuencias.

ROBERTO

Tengo que llamar a Alan y contarle, pero no hay ninguna pista que seguir.

MATEO

Si, si la hay...

Mateo saca su TELÉFONO y este se muestra en la pantalla. Podemos ver sus CONTACTOS, y el que está resaltado es el de MARCOS. Sus latidos no cesan. Los personajes desaparecen.

MATEO

Marcos. Él le conoce, y es el único que puede ayudarnos.

Aparece en pantalla una opción "**LLAMAR A MARCOS**". Al seleccionarla, se mantiene la imagen del teléfono de Mateo. Su teléfono repica por 8 segundos (sonido de llamada). Luego, volvemos a la pantalla de la casa de Victoria, con Roberto, Victoria y Lara en escena. Mateo no.

MATEO

No responde.

ROBERTO

Entonces, tendremos que ir a su casa.

MATEO

Iré con usted, señor Roberto.

ROBERTO

Mateo, esto es peligroso.

MATEO

Soy su mejor amigo. Posiblemente, el único. Si existe alguna relación entre este asesino Elficticio y Marcos, debo saberlo. Tengo que ayudarle...

FADE OUT TO:

SONIDO DE TRUENO. PANTALLA DE FINAL DE LA DEMO CON EL TÍTULO DEL JUEGO, UN TEXTO QUE DICE "FINAL 1: LA INVESTIGACIÓN" Y LOS CRÉDITOS. UNA MÚSICA QUE MARCA EL FINAL SUENA.

Si el jugador se encuentra en **CASA DE MATEO**, continúa acá:

INT. CUARTO DE MATEO. DIA

MATEO

Es él. El que acosó a la amiga de Vicky hace meses. Volvió.

A Mateo le suena el teléfono, lo levanta y este aparece en pantalla. Es un mensaje de Victoria. Sus latidos no cesan.

VICTORIA

(por mensaje a Mateo)

Mateo, papá habló con Alan, su jefe.  
La policía abrirá una búsqueda contra  
Elficticio, pero no saben por dónde  
comenzar. Dice que no hay pistas.

MATEO

(por mensaje a Vicky)

Yo... Dile a tu papá que yo tengo una  
idea.

Podemos ver, ahora, los CONTACTOS de Mateo en su teléfono, y  
el que está resaltado es el de MARCOS.

MATEO

Marcos. Él conoce al Elficticio, y es  
el único que puede ayudarnos.

Aparece en pantalla una opción **"LLAMAR A MARCOS"**. Al  
seleccionarla, se mantiene la imagen del teléfono de Mateo.  
Su teléfono repica por 8 segundos (sonido de llamada).  
Después de eso, pantalla de teléfono con Vicky otra vez:

MATEO

(por mensaje a Vicky)

Marcos no responde.

VICTORIA

(por mensaje a Mateo)

¿Y qué harás?

MATEO

(por mensaje a Vicky)

Saldré a buscarlo. Soy su mejor amigo.  
Posiblemente, el único. Si existe  
alguna relación entre este asesino  
Elficticio y Marcos, debo saberlo.  
Tengo que ayudarle...

FADE OUT TO:

SONIDO DE TRUENO. PANTALLA DE FINAL DE LA DEMO CON EL TÍTULO  
DEL JUEGO, UN TEXTO QUE DICE "FINAL 2: LA BÚSQUEDA" Y LOS  
CRÉDITOS. UNA MÚSICA QUE MARCA EL FINAL SUENA.