

**DEEP REST (DEMO)**

SCHAIR A. MANIEGA

Dirección: c/ Camino Canalejos, S/N  
Email: [schairamaniega@gmail.com](mailto:schairamaniega@gmail.com)  
Teléfono: 638442220

## **1. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA - DÍA**

Se ve al protagonista tirado en lo que aparentemente es su cama, tapado completamente con una manta y hecho una bola. La acumulación de ropa vibra levemente, como si el protagonista, al cual aún no se le ha visto, tuviese frío o estuviese sollozando. El lugar tiene una iluminación tenue, con una pequeña lamparita que enfoca radial, práctica y únicamente al protagonista postrado en la cama, inmóvil, como si no quisiese estar ahí siquiera.

NARRADOR (OFF)

Quizá, en algún momento todo el mundo hemos pasado por algo similar.

(Hace una pausa de 1.5s mientras inicia un ZOOM-IN hacia el personaje protagonista).

Esta no es una historia épica, ni fantástica, ni siquiera tiene un final.

(Hace una pausa de 1.5s mientras termina el movimiento de cámara).

Quizá, ya hemos vivido esta historia, con leves matices que difieren en contexto.

(Hace una pausa de 1.5s y comienza a atenuarse la lámpara que sirve como iluminación).

Esta es la historia de una persona, como tú y como yo, que tocó fondo. Una persona que solo quería descansar tranquilamente.

(Finaliza solemnemente).

Una vez la escena está completamente sin iluminación, aparece el título de "DEEP REST" en escena, a modo de introducción del juego. A continuación, se aprecia la misma escena, esta vez en un plano general en el que la habitación, vacía pero iluminada, se puede observar al lado derecho de la pantalla, y en el lado izquierdo, se visualiza el menú de selección, en el cual, el jugador puede elegir entre las opciones de "NUEVA PARTIDA", "CARGAR PARTIDA", "OPCIONES" y "SALIR DEL JUEGO". Si selecciona "NUEVA PARTIDA", el menú se desvanecerá, y comenzará la primera escena de DEEP REST, haciendo un travelling hacia la habitación anteriormente mencionada.

## **2. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA - NOCHE**

10 de noviembre, 21:47h. Se puede apreciar cómo en el exterior es de noche, o al menos hay una oscuridad apreciable. Aparece el personaje protagonista y se mira al espejo. Está tapado, como que recién acabase de salir de la ducha. De forma taciturna, se plantea el siguiente pensamiento.

PROTAGONISTA (OFF)  
¿Quién soy? Mejor dicho, ¿quién  
quiero ser?

A continuación, el jugador puede elegir el avatar que utilizará a lo largo del juego, así como el nombre que se le dará al personaje protagonista a lo largo de toda la historia. Una vez hecho esto, el personaje comienza a plantear las acciones de tutorial.

PROTAGONISTA (OFF)  
Siempre me queda mal cuerpo cada  
vez que me miro al espejo y me  
cuesta discernir sobre quién es la  
persona que estoy viendo, pero  
creo que ya se me ha pasado un  
poco.

Suena una notificación en el teléfono móvil del protagonista, el cual está tirado encima de su cama.

PROTAGONISTA (OFF)  
Dudo que sea él/ella, pero tampoco  
estaría de más comprobarlo, aunque  
no tengo muchas ganas, la verdad.  
(Mira hacia la pantalla de su  
ordenador)

Se puede ver cómo el ordenador está encendido y tiene algunas páginas web para ver series y de redes sociales abiertas en las diversas pantallas del mismo.

PROTAGONISTA (OFF)  
Aunque no me apetezca nada, en  
algún momento me tengo que poner  
con las prácticas de clase, sino  
no voy a sacarme la carrera nunca.

A continuación, un pequeño travelling propone la puerta cerrada de la habitación como centro de atención de la imagen. Se puede oír tras la puerta a Blas, uno de los compañeros de piso del personaje protagonista. Está hablando con César, otro de los compañeros de piso del

personaje protagonista, el cual, tiene su habitación justo en frente de la del personaje principal. Se oye cómo Blas llama a la puerta de César y está hablando en voz muy elevada.

BLAS

¡Voy a cenar! ¿Vas a querer que haga cena para ti también o vas a calentarte cualquier mierda de esas que compras en el supermercado?

CÉSAR

(A través de su puerta).  
¿Qué vas a hacer?

BLAS

(Abre la puerta).  
Pues no lo sé, seguramente una tortilla de algo, o un arroz con cosas, ¿vas a querer o no?

CÉSAR

(Se lo piensa un poco)  
Bueno, vamos a la cocina, ver qué apañamos...

Se escuchan pasos alejarse.

PROTAGONISTA (OFF)

Yo también debería cenar algo, sino, además de no parar de comerme la cabeza, no voy a tener nada en el estómago, y ya suficiente mal se pasa cada noche.

NARRADOR (OFF)

Puede que las cosas te abrumen, pero siempre habrá algo en lo que puedas mantener la cabeza ocupada, a lo mejor si haces algo, consigues sentirte un poco mejor.

De esta manera, se presentan las tres misiones que sirven de tutorial para el juego. Estas tienen una cierta forma de sucederse en función de varios factores, e introducirán las mecánicas básicas y los valores a gestionar por el jugador. La misión obligatoria a seguir es comprobar el teléfono móvil, las otras dos, serán secundarias, aunque el jugador se verá obligado a completarlas.

### **3. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA - NOCHE**

OBJETIVO: REVISAR EL TELÉFONO MÓVIL.

Cuando el personaje se acerque al móvil y presione la tecla de acción correspondiente, se hará un paqueño ZOOM-IN con las siguientes consecuencias.

PROTAGONISTA (OFF)  
(Un poco dubitativo)  
Me da hasta miedo mirar el móvil  
últimamente. No va a ser él/ella,  
eso ya lo sé. Ojalá...

Coge el teléfono móvil, y se abre la interfaz del mismo. Una vez esto sucede, se puede ver cómo el personaje protagonista está mirando el teléfono móvil con una mezcla entre nerviosismo y ganas de que lo que vea, sea lo que espera. Pasan unos segundos hasta que se retoma el diálogo.

PROTAGONISTA (OFF)  
Nada, ya lo sabía. Bueno, mi  
madre, Beni, y las notificaciones  
de las demás redes sociales.  
(Respira con una pequeña  
pausa).  
Supongo que podría llamar a Beni y  
contarle un poco por encima, al  
fin y al cabo, es mi amigo de la  
infancia.

A continuación, se espera que, mediante la interfaz, el jugador realice la acción de llamar al contacto de nombre Beni. Una vez esto sucede, se oyen un par de pitidos de comunicación, y cómo se descuelga el teléfono.

BENITO  
(Con tono de sorpresa y  
alegría).  
¡"PROTAGONISTA"! ¡Cuánto tiempo!  
¿Qué tal? ¿Qué es de tu vida? Que  
desde que estamos cada uno/a  
estudiando una carrera diferente  
en sitios diferentes, ¡ojos qué te  
ven!

PROTAGONISTA  
(Suspira).  
Bueno, Beni, aquí vamos, tirando  
poco a poco, ya me conoces.

BENITO

Te noto apagado/a, ¿ha pasado algo?

PROTAGONISTA

(Suspira con nerviosismo).

Bueno, sí y no, no te preocupes que estar estoy bien. Simplemente, ¿te acuerdas de "PAREJA"?

BENITO

Sí, bueno, nos vimos dos o tres veces contadas, pero claro que le recuerdo, ¿por?

PROTAGONISTA

(Respira para contenerse las lágrimas).

Bueno, pues aún está muy reciente, pero lo dejamos hace unos días, y la verdad que me está costando horrores seguir adelante. Me veo muy mal, me cuesta hasta salir de la cama.

BENITO

(Suspira empáticamente).

Lo siento mucho, de verdad. No sé qué decirte...

PROTAGONISTA

(Intentando mantener la compostura).

No te preocupes, ya demasiado haces escuchándome. Lo he hablado con varias personas ya, todo el mundo me dice lo típico de que hay más peces en el mar, esas cosas, pero yo no quiero otro pez, ya sabes, es lo que te he comentado muchas veces.

BENITO

Sí, sí, lo sé.

(Hace una pequeña pausa).

Mira, yo no te voy a decir lo mismo, precisamente por lo que me has comentado, y sé que no te llevas muy bien con tus padres, pero, creo que lo mejor que podrías hacer es llamarles, comentárselo si no lo has hecho, y

BENITO (CONT.)

mirar hacia delante, si podéis  
costearos un psicólogo, es  
prácticamente de las mejores  
formas de las que vas a poder  
salir adelante, porque te conozco,  
y sé que quieres seguir adelante.

PROTAGONISTA

Ya... Si razón, tener, la tienes. Es  
una muy buena salida, pero no sé  
si lo van a entender.

BENITO

Seguro que sí, y sino, siempre  
puedes buscar algo por tu cuenta.

PROTAGONISTA

Sí, la verdad que sí. Me lo  
pensaré un momento antes de nada.  
Muchas gracias, de verdad. Tú,  
¿qué tal todo?

BENITO

Bien, ya sabes, hasta arriba con  
los trabajos, igual que siempre,  
en mi línea, poco puedo decirte  
que no sepas.

PROTAGONISTA

Ya me había imaginado, tú no  
sueles tener problema con el día a  
día.

BENITO

Y tú tampoco, aunque ahora esté la  
cosa un poco delicada, saldrás de  
ello, ya verás.

PROTAGONISTA

(Con duda).  
Ojalá no te equivoques...

BENITO

Sé que no lo estoy haciendo. Oye,  
voy a ir a cenar que tengo un poco  
de prisa para acabar una práctica.  
Hablamos, ¿vale?

PROTAGONISTA

Vale Beni, muchas gracias.

BENITO

Venga, mucho ánimo, ya verás como todo acaba yendo a mejor.

PROTAGONISTA

Gracias, suerte con esas prácticas. ¡Ciao!

BENITO

¡Ciao ciao!

Cuelga el teléfono móvil, y el cuarto se queda en silencio durante unos pocos segundos. Una vez transcurre ese tiempo, el personaje protagonista se tumba en su cama, pensativo.

PROTAGONISTA (OFF)

Tiene razón, es lo mejor que podría hacer. Debería de llamar a mi madre y comentárselo.

El personaje protagonista mira el móvil un momento, luego lo bloquea y se lo guarda.

PROTAGONISTA (OFF)

En un rato lo hago, necesito mentalizarme primero.

Tras estos acontecimientos, el jugador recupera el control sobre su personaje, y finaliza este objetivo.



#### **4. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA - NOCHE**

OBJETIVO: REVISAR EL ORDENADOR PERSONAL.

Cuando el personaje protagonista se acerca al terminal, se puede ver cómo éste se sienta en la silla que está junto a él, y comienza a utilizarlo, con un poco de desgana.

PROTAGONISTA (OFF)

(Mostrando rechazo).

Bueno, a ver si consigo hacer algo, o al menos organizarme para ir haciendo poco a poco, no puedo dejar la carrera así como así.

Se abriría la interfaz del terminal del personaje protagonista, y a partir de ahí, el jugador tendría la libertad de hacer un poco lo que le apeteciese, tanto mirar las tareas de clase, como alguna red social. En este momento solo hay dos opciones como acción para el jugador.

OPCIÓN RED SOCIAL:

PROTAGONISTA (OFF)

Quizá me ría un poco, aunque también puede que me encuentre con algo que no quiero ver, sea como sea, no me vendrá mal desconectar un poco.

Aleatoriamente aparecerán varios "posts" en pantalla, y básicamente hay dos reacciones posibles. Si aparece algo relacionado con PAREJA.

PROTAGONISTA (OFF)

Joder, ya sabía yo que si me encontraba con algo suyo me iba a poner triste, ¡qué frustración!

Si no aparece nada relacionado con PAREJA.

PROTAGONISTA (OFF)

Bueno, al menos he conseguido desconectar un poco, supongo que me viene bien, aunque a estas alturas, cualquier cosa que sea despejar mi cabeza me alegrará un poco.

En función de la aleatoriedad, se ponderarán algunos valores de estrés/ansiedad y se avanzará el tiempo conforme convenga. Tras estos acontecimientos, el jugador recupera

el control sobre su personaje, y finaliza este objetivo.

Si el jugador vuelve a inspeccionar el terminal una vez se haya sucedido este objetivo, habrá una pequeña posibilidad tanto de que le suba un poco el nivel de estrés así como de que baje un poco, aunque será una muy baja probabilidad. En caso de que el nivel de estrés/ansiedad baje.

PROTAGONISTA (OFF)

(Suspira de alivio).

La verdad que a veces consigo quedarme más agusto una vez desconecto de la realidad.

En caso de que el nivel de estrés/ansiedad suba.

PROTAGONISTA (OFF)

(Suspira con desgana).

A veces es mejor que ni siquiera mire nada de nada. Igual debería desconectar de redes sociales un tiempo, así me curaría en salud.

De nuevo, estos valores son completamente aleatorios y están parametrizados para que no pasen todo el rato. En caso de que no haya ninguna actualización del nivel de estrés/ansiedad.

PROTAGONISTA (OFF)

(Suspira).

Debería de ponerme con alguna otra cosa.

## **5. INT. COCINA DEL PROTAGONISTA - NOCHE.**

Si el jugador decide salir de su habitación para cenar, hay dos posibilidades en función de si ha hecho antes las dos otras tareas o no. Si antes de salir a cenar ha hecho las otras cosas que tenía pendientes, al llegar a la cocina.

PROTAGONISTA (OFF)  
(Con intranquilidad).  
Joder, me cuesta hasta cocinar yo solo. Cada vez es más fácil, pero eso no quita que cada vez me acuerde todo el rato.

El personaje protagonista se mueve hacia la encimera de la cocina y mira la tabla de cortar.

PROTAGONISTA (OFF)  
A veces le dejaba ayudarme para hacer la cena, aunque siempre me daba un poco de miedo que se cortase, pero siempre me ayudaba en lo que podía.

Fundido a blanco intercalando esta escena y la siguiente escena.

## **6. INT. COCINA DEL PROTAGONISTA - NOCHE (FLASHBACK) .**

Está el protagonista preparando cosas para lo que aparentemente parece hacer la cena. Mientras deja un poco de pechuga de pollo encima de la tabla, PAREJA se acerca por detrás y le abraza.

PAREJA

¿Quieres que te ayude? Casi nunca me dejas hacer nada, y no quiero estar solo mirando.

PROTAGONISTA

Ya sabes que no me importa hacer la cena a mí, que me gusta.

PAREJA

Ya, pero quiero ayudar, aunque sea a preparar las cosas antes de que te pongas en el fuego o algo.

PROTAGONISTA

(Pensando).

Mmm... Está bien, ¿por qué no vas cortando el pollo en taquitos mientras yo preparo para hacer el arroz? Pero no te cortes, por favor.

PAREJA

(Espresando alegría).

¡Vale! No te preocupes, que no me voy a cortar, y quiero serte de ayuda.

PROTAGONISTA

Siempre me ayudas, ya solo con estar conmigo mientras cocino me levantas el ánimo, ya lo sabes. Eres la mejor.

PAREJA

Ya lo sé. Hazme un hueco, ¡que voy a cocinar! Jeje...

PROTAGONISTA

Cortar cosas no sé si se considera cocinar, pero bueno, aceptamos pulpo como animal de compañía.

PAREJA

(En tono burlesco).

Iciptimis pilpi quimi inimil di  
quimpiñíi, mimimi.

PROTAGONISTA

(Con jolgorio).

¡Jajaja! Vamos a ponernos a ello,  
que sino vamos a cenar a las  
tantas.

PAREJA

Venga, vamos.

Fundido a blanco entre esta escena y la siguiente escena  
mientras se ve a PAREJA y PROTAGONISTA cocinar a la vez.

## **7. INT. COCINA DEL PROTAGONISTA - NOCHE (AHORA).**

Se ve como, mientras sucedía el flashback anterior, el personaje protagonista ha acabado de prepararse la cena, y la está mirando un poco perdido y absorto aún en sus pensamientos.

PROTAGONISTA (OFF)

(Mirando fijamente la comida).

Es inevitable que me vengan todo el rato estas cosas a la cabeza. Tengo muy buenos recuerdos.

(Se gira y se apoya sobre la encimera).

PAREJA, ¿por qué tomaste esa decisión? Estás en todos lados, tampoco creo que lo estuviéramos haciendo tan mal, ¿no?

PROTAGONISTA coge el plato de comida y se lo lleva hacia la habitación. En ese momento, mientras camina en silencio y cabizbajo se produce un fundido a negro. Al ser este el último objetivo pendiente del jugador si se ha seguido este desarrollo, mientras la pantalla está en negro, se atenúa la música levemente.

NARRADOR (OFF)

Esta es una historia de superación y crecimiento personal.

(Hace una pausa de 1.5s).

Una historia difícil cuando se vive desde dentro.

(Pausa de 1.5s).

Una historia en la que se perdieron y se ganaron muchas cosas.

(Pausa de 1.5s).

De un mano a mano contra la propia mente misma.

(pausa de 1.5s).

En la que el/la mayor enemigo/a y el/la mejor aliado/a, es uno/a mismo/a.

(Pausa de 1.5s).

Una búsqueda de un descanso mental propio.

(Finaliza solemnemente).

Una vez termina esta secuencia, se aparece el título "DEEP REST" en pantalla, y se le da la opción de guardar al jugador, antes de continuar.

En caso de que esta acción sea de los primeros objetivos que el jugador decide realizar.

Se ve a PROTAGONISTA acercarse al frigorífico, mientras BLAS y CÉSAR hablan de forma dicharachera y en voz bastante alta mientras se preparan la cena, monopolizando los fogones, y haciendo que PROTAGONISTA tenga que prepararse algo en el microondas para cenar.

BLAS

(Se gira hacia PROTAGONISTA).  
¿Tú qué vas a cenar?

PROTAGONISTA

(Con desgana).  
Pues no lo sé, supongo que me prepararé algo ahora en el microondas, o igual en el horno, voy a mirar qué tengo por aquí.

BLAS

Ah, vale vale, era por si estabas esperando para usar los fogones o algo.

PROTAGONISTA

No, no te preocupes.

BLAS

¿Qué tal llevas las clases? Se están complicando las clases de Inteligencia Artificial, ¿eh?

PROTAGONISTA

Sí, bueno, espero poder sacarlo bien, me gusta bastante. Es interesante al menos.

CÉSAR

(Cortando la conversación).  
Yo sería incapaz de entenderlo.

BLAS

En esas estoy yo, no te preocupes.

PROTAGONISTA

(Mientras comienza a preparar la cena).  
Bueno, es cogerle el truco, al menos a esas clases sí que estoy consiguiendo ir y llevar al día, aunque me está costando.

BLAS

Sí, menos mal que son on-line y puedo ponerlas a grabar si no me apetece levantarme por las mañanas.

PROTAGONISTA

(Asintiendo).

Ya, yo tengo todo preparado para hacer eso algún que otro día.

CÉSAR

Yo es que ni siquiera estoy yendo, a saber cuántas me quedarán este año, espero que no muchas.

BLAS

(En tono burlesco).

Menos jueguecitos y más estudiar, así no te quedaban tantas.

CÉSAR y BLAS hacen el intento de pelearse en broma mientras PROTAGONISTA continúa haciéndose la cena, ajeno a lo que está pasando entre sus compañeros de piso.

PROTAGONISTA (OFF)

Joder... Podría faltarme un brazo, que a estos dos les daría absolutamente igual, ni siquiera preguntarían.

La acción continúa unos instantes, después de un tiempo incómodo de silencio, se ve cómo BLAS y CÉSAR han acabado de cocinar su cena, dejan los enseres sucios en la pila de lavar, y se van juntos a cenar.

BLAS

Nosotros vamos a cenar, ¿vale?

PROTAGONISTA

(Ligeramente ausente).

Sí, sí, yo cenaré en mi habitación, que tengo que hacer un par de cosas.

BLAS y CÉSAR salen de escena.

PROTAGONISTA (OFF)

Otra vez solo/a.

(Suspira).

Aunque a veces es mejor así que compartir aire con ellos dos.



Una vez finaliza la preparación de la cena, PROTAGONISTA, sale de escena sin decir absolutamente nada, ensimismado en sus pensamientos. Ahí, se produce un fundido a negro para pasar a la siguiente escena, que en este caso, será una de las anteriormente descritas, debido a que faltarán por realizarse.

En caso de que esta escena se realice antes de la finalización de las otras dos, en las siguientes escenas de la habitación se podrá ver un plato de comida a medio terminar en la mesa del escritorio de PROTAGONISTA, debido a que la ha dejado ahí. Como opción, el jugador podrá interactuar con el plato de comida, y se regresará a esta misma escena, en la cual, se le verá fregando su plato, vaso y cubiertos.

PROTAGONISTA (OFF)

Joder... ¿Qué les costará fregar sus cosas y no dejarlas acumuladas durante días? De verdad que me parece surrealista que tenga que dejar mis cubiertos y mis vasos en la habitación porque sino se quedarían días sin fregar y no los podría utilizar.

(Suspira con estrés).

Hasta esto tiene que irme mal, de verdad...

Una vez pasa esto, finalmente sí que se zanja esta escena en este momento del juego, aunque esta última parte, es algo opcional.

## **8. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA - MAÑANA.**

Se puede ver a PROTAGONISTA levantándose de la cama, sin muchas ganas, aunque decidido a no estar empantanado entre sus sábanas durante horas. Se sienta en el borde de la cama.

PROTAGONISTA (OFF)

Debería hacer caso a Beni, debería de llamar a mi madre y comentarle lo que me ha pasado.

(Hace una pausa momentánea).

Espero que salga bien.

A partir de aquí, el personaje tiene libertad para interactuar con cualquiera de los elementos predefinidos de su habitación, aunque para continuar con la historia, deberá llamar a NORA, su madre. Con el teléfono de la mano, lo mirará unos segundos.

PROTAGONISTA (OFF)

(Suspira con nerviosismo).

Bueno, espero que lo entienda, supongo que tendré que contárselo todo.

Suena el dial del teléfono, y algunos pitidos de comunicación antes de que se descuelgue y comience la llamada.

NORA

¿Sí, dígame?

PROTAGONISTA

Hola, mamá, soy yo.

NORA

¡Hola, PROTAGONISTA! ¿Qué tal estás? Qué raro es que me llames...

PROTAGONISTA

(En tono apagado).

Ya, bueno, aquí ando.

NORA

Te noto apagado/a, ¿ha pasado algo? ¿Estás bien?

PROTAGONISTA

No, la verdad que no estoy bien. PAREJA y yo rompimos hace unos días, y lo estoy pasando bastante

mal, sinceramente.

NORA

(Intenta calmarle).

Bueno, no pasa nada, a ver,  
cuéntame, ¿qué ha pasado?

PROTAGONISTA

(Suspira e intenta  
tranquilizarse).

Pues mira...

Sucede una pequeña elipsis, para que el jugador no se trague toda la retahíla de la historia, en breves instantes, continúa la historia en el punto final de la historia que PROTAGONISTA le cuenta a NORA.

PROTAGONISTA

(Después de haber estado  
llorando).

Y eso es básicamente lo que ha pasado. No soy capaz de pasar página, bueno, mejor dicho, no quiero pasar página, porque le quiero.

NORA

Son cosas que pasan, ya sabes que la vida es dura y no siempre va bien.

PROTAGONISTA

Ya. Hablé con Beni, y me recomendó ir a algún psicólogo que tenga por aquí cerca, no sé qué opinarás.

NORA

(Después de una pequeña  
pausa).

Sí, puede que sea lo mejor, sobre todo si ves que no puedes con las cosas, seguro que te ayuda.

PROTAGONISTA

(Con leve sorpresa).

Puede ser que sí. ¿Podemos permitírnoslo?

NORA

Sí, yo creo que sí, de todas formas, tú por eso no te preocupes. En cuanto puedas, busca

por Internet o por dónde sea, y si alguien te puede atender, poco a poco irás a mejor.

PROTAGONISTA

Espero que sí. Gracias, mamá.

NORA

No me las des, soy tu madre, evidentemente no quiero verte mal.

PROTAGONISTA

Ya, no sé, lo siento, de verdad que no creo que pueda gestionar nada ahora mismo.

NORA

No te preocupes por eso, de verdad, busca algo, y poco a poco irás yendo a mejor, ¿vale?

PROTAGONISTA

Vale, cuando sepa algo o contacte con alguien, te avisaré.

NORA

Perfecto, cuídate mucho, y si te pasa cualquier cosa, ya sabes que me puedes llamar.

PROTAGONISTA

Lo sé, lo haré si me encuentro muy mal. No te interrumpo más. Ciao mamá.

NORA

¡Adiós hijo/a!

Cuelga y tras eso, PROTAGONISTA suspira con una sensación de alivio. Acto seguido, se queda un momento mirando al techo de la habitación.

PROTAGONISTA (OFF)

Bueno, pues debería de ponerme a avanzar las cosas de clase, y de paso, buscar algún contacto profesional, a ver si consigo encontrar algo.

Tras esto, se le devuelve el control al jugador, y el siguiente punto en la historia es encontrar un/a profesional que ayude a PROTAGONISTA con su situación.

## **9. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA - MEDIODÍA**

La habitación está más recogida que en la escena anterior. La cama está hecha, no hay ningún bártulo tirado por el suelo, y parece como que PROTAGONISTA está ligeramente más tranquilo/a. El jugador, de nuevo, tiene control pleno sobre lo qué hacer y cómo gestionar sus recursos. La continuación de la historia sucede cuando se conecta en su ordenador para buscar un/a psicólogo/a.

PROTAGONISTA (OFF)

Bueno, vamos a ver si encontramos algo por esta ciudad, al menos, que no esté muy lejos.

Tras un momento en el que se ve a PROTAGONISTA buscando, encuentra algo.

PROTAGONISTA (OFF)

Mmm... Este parece una buena idea, tiene un número de contacto.

(Se acerca a la pantalla).

Doctora Patricia, con consulta en esta misma ciudad. En un rato debería de llamar, después de comer quizá. Espero que no le interrumpa nada.

Tras esta acción, se le devuelve el control al jugador, y el siguiente objetivo es llamar a PATRICIA, la que será la futura doctora de PROTAGONISTA. Una vez el jugador realice esta acción, PROTAGONISTA se sentará en el borde de su cama para hablar mediante su teléfono móvil con PATRICIA.

Se escuchan los tonos de dial, y un par de pitidos de comunicación. Inmediatamente después, se descuelga el teléfono.

PATRICIA

¿Sí, dígame?

PROTAGONISTA

(En tono nervioso).

Hola, ¿PATRICIA?

PATRICIA

(En tono de sorpresa).

Sí sí, soy yo, ¿quién es?

PROTAGONISTA

Verá, me llamo PROTAGONISTA, y he encontrado su contacto por

Internet, y no sé muy bien cuáles son los pasos a seguir, pero me gustaría acudir a terapia.

PATRICIA

Sí, bueno, en la página web se puede rellenar un pequeño formulario, rellénalo más tarde, yo si me dices tus horarios, te apunto.

(Hace una pequeña comprobación).

¿En qué consulta querías? O si prefieres on-line, también se podría.

PROTAGONISTA

Pues la consulta número 1 según la página creo que es la de mi ciudad.

PATRICIA

Sí, ahí estoy los martes por las mañanas, y los jueves, por las tardes, ¿cuándo te viene bien?

PROTAGONISTA

Pues, los martes por la mañana sin problemas, en principio.

PATRICIA

Perfecto, pues este martes que viene a las 11:30h, ¿te parece bien?

PROTAGONISTA

Perfecto, ahora mismo lo apunto y, le relleno el cuestionario on-line, ¿verdad?

PATRICIA

Sí, por favor. De todas formas, yo te apunto para esa hora, la confirmación on-line es una mera formalidad.

PROTAGONISTA

Okay, el martes nos vemos entonces.

PATRICIA

De acuerdo, un saludo,

PROTAGONISTA.

PROTAGONISTA

Muchas gracias, igualmente.

Cuelga la llamada, y PROTAGONISTA respira con alivio por primera vez en mucho tiempo. Tras eso, un fundido a negro enlaza con la siguiente escena. En este caso, la siguiente escena se trata de una imagen de finalización de la DEMO de DEEP REST.