**DEEP REST (DEMO)**

SCHAIR A. MANIEGA

Dirección: c/ Camino Canalejos, S/N

Email: 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.

1. 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.

1. INT. HABITACIÓN DEL PROTAGONISTA – NOCHE

OBJETIVO: REVISAR EL TELÉFONO MÓVIL.