**Sweet nightmare**

**Introducción**

¿Alguna vez sentiste estar atrapado en un sueño del que no podes salir? Una mujer se despierta en una habitación, sin saber como llego ahi y con muy poco recuerdos con lo que vivió.

Mientras ella trata de encontrar una salida de este hospital o dulce pesadilla, va descubriendo que paso en el hospital en el que está.

**¿Quién es?**

Nombre: Miranda

Sexo: Mujer

**Ambiente (Descripción)**

El juego transcurre en un hospital abandonado. El hospital muestra de signos de que sufrió una guerra; hay sacos de arena apilados como paredes bajas para usarlas como cobertura del enemigo, las paredes están destruidas, hay marcas de balas en las paredes, casquillos de balas y armas tiradas.

La luz del juego tiene que ser oscura, para poder crear un ambiente sombrío y triste.

**Relaciones (bifurcaciones)**

Inicio: 1, 2

1: Fin 4

2: 3, 4

3: 5, 6

4: 7, 11

5: Fin 5

6: 8, 7

7: 9, 10

8: Fin 3, Fin 2

9: Fin 2, Fin 6

10, Fin 3, Fin 1

11; 12, Fin 6

12: Inicio, Fin 1

**Bifurcaciones**

El personaje se despierta en una habitación vacía y no se acuerda como llego ahi. El lugar está completamente cerrado y no está muy iluminado. Al lado de la cama en la que se despierta hay una mesita y sobre ella un arma con una nota: “El mundo está muy mal. Te dejamos esto para que la uses (como quieras).”

1. El personaje agarra el arma se la apunta a la cabeza y dispara. Fin 4.
2. El personaje agarra el arma, instantáneamente el personaje recuerda algo (se hace un cambio de escena). La pantalla no se ve muy bien, ya que ella recibió un disparo en la pierna y se está desangrando muy rápido, sus compañeros le dicen que no se desmaye y la pantalla se termina tornando negra. Al volver se guarda el arma para más adelante. Se dirige a la puerta y la abre. Del otro lado se encuentra con un pasillo con las paredes destruidas y con marcas de bala, casquillos en el piso, sacos de arena apilados como barricadas y coberturas. En el pasillo hay dos puertas abiertas.
3. La primera puerta te lleva a una habitación que está completamente destrozada y hay que buscar una llave para poder abrir la puerta. El lugar tiene papeles rotos y tirados por todos lados, sillas tiradas y rotas, los restos de la cama, etc. Una vez encontrada la llave, el personaje abre la puerta y del otro lado hay un pasillo bastante amplio con puertas blindadas cerradas excepto una. Al verla el personaje recuerda algo: en esa parte del hospital se encerraban a los casos más difíciles de manejar y cuando todos abandonaron el hospital se “olvidaron” de uno. Mientras el personaje entra en la habitación del que se “olvidaron” escucha pasos que se acercan hacia él. Enfrente suyo una persona con un camisón de hospital y una chaqueta de fuerza rota lo empieza a atacar.
4. Del otro lado de la segunda puerta hay más sacos de arena, una puerta de metal, una de ascensor y al lado sigue un pasillo.
5. El personaje no llega o se olvida que tiene un arma y el enfermo lo mata. Fin5.
6. El personaje llega a agarrar el arma y le dispara matando al enfermo. Se levanta y sale de la habitación encontrándose con el pasillo con la puerta del fondo abierta, al otro lado hay más sacos de arena, una puerta de madera, una de ascensor y al lado sigue un pasillo a oscuras.
7. Una vez que el jugador entra al ascensor la puerta se cierra y solo va hacia arriba. Después de unos segundos se para y las luces se apagan, el ascensor cae unos centímetros y hace que el personaje pierda el equilibro, se golpee la cabeza y se desmaye (Se hace un cambio de escena). Al despertarse esta en un parque donde está lleno de familias, se escuchan risas. Unos niños se acercan al personaje y corren al rededor, riéndose. Cuando paran se van yendo en fila hacia el horizonte, pero la ultima nena se da vuelta y hace una seña para seguirla.
8. Al cruzar el pasillo, se escuchan voces riendo y llamando el nombre del personaje. Al final del pasillo se ve una luz. Cada vez se va acercando a la luz hasta que se encuentra en un hall con sillas destrozadas, sacos de arena, una especie de pared baja con papeles tirados y el hall está rodeado por ventanas y dos puertas de vidrio.
   1. Al acercarse a la puerta de la izquierda se pueden escuchar gritos, disparos, explosiones,etc. Al cruzar la puerta hay toda una pared hecha de sacos de arena y diez personas vestidas en una especie de traje militar moderno/futurista. Estos se dan vuelta y la reciben. Hace un cambio de pantalla y se narra que es lo que paso antes de que ella se despertara en la habitación del inicio. (Desde el año 2330 las autoridades comenzaron sus proyectos para mejorar su ejército y enfrentarse a la otra gran potencia del mundo...). Fin 2.
   2. Al acercarse a la puerta de la derecha se escuchan llantos y murmullos. Al cruzar la pantalla se vuelve completamente blanca por unos segundos y despues se pone negra. Al volver el personaje ve que una cara con una sonrisa la está mirando, Se levanta y esta acostada sobre una cama de hospital rodeada de gente, su familia. Ahí todos la abrazan y le dicen que estuvo por 4 meses en coma después de un accidente de avión. Fin 3.
9. Al no seguir a la nena el parque se va desdibujando hasta volver al ascensor. La luces estan prendidas y en el tablero donde suelen estar los números hay dos grandes botones, uno está roto y oxidado y dice “pasado” y el otro dice “libertad”.
   1. Al apretar el botón de “pasado”, las puertas del ascensor se abren y los botones desaparecen, del otro lado hay una habitación en donde no hay nada más que una especie de tubo. Al entrar en ese se ve escrito en la pared del mismo una fecha 10 de octubre de 2400. La habitación alrededor desaparece y aparece en una ciudad con los edificios destrozados, con el cielo rojo y el sol naranja. En el piso hay cuerpos, pertenencias, papeles, vidrios, diarios, etc. En los últimos se lee: “Mañana se termina todo.”. Fin 6.
   2. Al apretar el botón de “libertad”, las puertas del ascensor se abren y los botones desaparecen, del otro lado hay un pasillo muy corto con una puerta de vidrio que refleja la luza, se pueden escuchar gritos, disparos, explosiones, etc. al cruzar la puerta hay toda una pared hecha de sacos de arena y diez personas vestidas en una especie de traje militar moderno/futurista. Estos se dan vuelta y la reciben. Hace un cambio de pantalla y se narra que es lo que paso antes de que ella se despertara en la habitación del inicio. (Desde el año 2330 las autoridades comenzaron sus proyectos para mejorar su ejército y enfrentarse a la otra gran potencia del mundo...). Fin 2.
10. Al seguir a la nena, la imagen del parque se va desdibujando para convertirse en una habitación completamente blanca con dos puertas, en una se lee “vida” y en la otra “muerte”.
    1. Al acercarse a la puerta que dice “muerte” no se escucha nada. La puerta se va volviendo negra y se rompe. Al cruzar hay una habitación con las paredes de cemento sin pintar y una mesa con un arma y una carta al lado. La carta explica porque el personaje se suicida, agarra el arma y se dispara. Fin 1.
    2. Al acercarse a la puerta que dice “vida” se escuchan llantos y murmullos. Al cruzar la pantalla se vuelve completamente blanca por unos segundos y despues se pone negra. Al volver el personaje ve que una cara con una sonrisa la está mirando, Se levanta y esta acostada sobre una cama de hospital rodeada de gente, su familia. Ahí todos la abrazan y le dicen que estuvo por 4 meses en coma después de un accidente de avión. Fin 3.
11. Al seguir por el pasillo se encuentra con papeles y carpetas tiradas por el piso, sacos de arena, casquillos de bala, etc. El jugador camina hasta que el pasillo se convierte en una “v” con dos puertas abiertas, una tiene luza y la otra no.
    1. Al cruzar la puerta de la izquierda hay una habitación en donde no hay nada más que una especie de tubo. Al entrar en ese se ve escrito en la pared del mismo una fecha 10 de octubre de 2400. La habitación alrededor desaparece y aparece en una ciudad con los edificios destrozados, con el cielo rojo y el sol naranja. En el piso hay cuerpos, pertenencias, papeles, vidrios, diarios, etc. En los últimos se lee: “Mañana se termina todo.”. Fin 6.
12. Al cruzar la puerta a oscuras se encienden las luces de golpe y se escucha como la puerta se cierra con fuerza por atras y se abre una que está en frente. Está en una habitación con paredes de cemento sin pintar y una mesa.
    1. En la mesa hay un arma y una carta al lado. La carta explica porque el personaje se suicida, agarra el arma y se dispara. Fin 1.
    2. Al cruzar la puerta la pantalla se pone negra y aparece en el inicio.

**Finales**

1. El personaje se suicida porque se vuelve loco por no encontrar a nadie.
2. Logra salir del hospital, y se reencuentra con sus compañeros del ejército.
3. Se despierta de un coma y todo lo que pasó fue un sueño
4. Se mata al principio por miedo a lo que puede enfrentar
5. Al enfrentarse a un enemigo se muere
6. Viaje en el tiempo