

Inside - out

Guion

Alberto Sánchez Romero

Borja Martínez Requena

Arte

Yerón Martín Sánchez

Desarrollo

David Rojo Martín

Índice

- Guion página 3-22
 - Introducción página 3-7
 - Capítulo I página 7-9
 - Capítulo II página 9-14
 - Capítulo III página 15-18
 - Capítulo VI página 18-23

Guion

INTRODUCCIÓN:

INT. PASILLO DEL PSIQUIÁTRICO - NOCHE

[CINEMATICA] SAMARA (la protagonista, alrededor de 30 años) es llevada por dos CELADORES a su habitación agarrada por cada uno de sus brazos. De fondo se escuchan relámpagos y lluvia.

CELADOR 1

No me puedo creer que el jefe nos haya mandado otra vez hacernos cargo de las rabieta de la niña...

CELADOR 2

Lo sé, Carlos. Es una putada, pero nos pagan por esto. Con suerte el nuevo tratamiento hará que este más calmada.

CELADOR 1

Eso espero.

Al llegar al fondo del pasillo, se puede ver otro pasillo que lo cruza perpendicularmente en forma de T, la puerta que está justo enfrente es la habitación de Samara. Los CELADORES meten a la chica en su habitación y tras cerrar la puerta se dan la vuelta y se marchan. Hay un fundido a negro y se ve una habitación muy pequeña, con una pequeña ventana sobre una cama que hay al fondo de la habitación. La habitación está pintada de blanco. A la derecha hay una mesa y una silla. Samara se tumba en la cama.

SAMARA (Con tristeza)

¿Por qué?

La cámara se va fundiendo a negro poco a poco y el sonido de lluvia va desapareciendo. La imagen se queda en negro durante unos segundos. Tras esto se escuchan unos golpes en la puerta metálica y la imagen vuelve rápidamente a la habitación. La protagonista se levanta.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - DÍA

CELADOR 1

Despierta y espabila, en cuanto desayunes toca a la puerta y te llevaremos con el doctor. Hoy tienes una terapia especial, así que necesitarás fuerzas.

Acto seguido se abre una trampilla en la parte de debajo de la puerta y se desliza una bandeja.

Aquí comienza el tutorial. Aparece un mensaje que dice: Pulsa WASD para moverte. Pulsa INTRO para interactuar. A partir de ahora tienes el control del personaje y puedes moverte libremente por la habitación, interactuando con objetos como la cama, el desayuno en el suelo, la silla. Cuando interactúes con estos objetos, la protagonista hará comentarios para ella misma:

Cama:

SAMARA

Ojalá poder dormir más tiempo, siempre que me hacen nuevos tratamientos me tienen que despertar temprano.

Desayuno:

SAMARA

Ñom Ñom Ñon Oye... pues está mejor que otras veces.

Silla:

SAMARA

Desde que le clavé el lápiz en el brazo a aquel tipo ya no me dan nada para escribir... Este escritorio solía estar lleno de mis dibujos... Ahora solo hay polvo.

Para salir de la habitación se interactúa con la puerta. Al interactuar se vuelve al pasillo.

INT. PASILLO DEL PSIQUIÁTRICO - DÍA

Al salir, el CELADOR 2 se encuentra justo frente a ti.

CELADOR 2.

Ya era hora, Sam. Hay que ir a la sala de tratamientos para probar esa nueva terapia. Sígueme.

El CELADOR 2 se va moviendo en dirección sur, por el pasillo perpendicular. Tú lo seguirás hasta una puerta que hay al final del pasillo. Por el camino puedes ver a otros internados con los que puedes hablar:

INTERNADO 1

Oh! Hola, Sam ¿Qué tal estas?

SAMARA

Bien, supongo. Oye, ¿no tendrás un lápiz por ahí, verdad?

INTERNADO 1

Que graciosa eres niña...

SAMARA

Lo digo enserio. Estos días me he estado aburriendo mucho sin poder dibujar.

INTERNADO 1

Ajo y agua.

INTERNADO 2

¡¡Pium Pium Pium!! ¡Mírame, soy el Barón Rojo!

SAMARA (V.O)

Pobre Leonardo... Dicen que volvió de Francia al terminar Gran Guerra. Tuvo que ver cosas horribles...

INT. DESPACHO - DÍA

Al entrar por la puerta a la que te ha guiado el celador entras en un despacho con un suelo y muebles de madera lujosos. Las paredes están llenas de librerías con muchos tomos. Tras un escritorio lleno de papeles hay una butaca de espaldas. En ella se encuentra el JEFE (65 años) del psiquiátrico.

JEFE

Toma asiento, Samara

Samara se mueve hacia el sillón y se sienta.

JEFE

Muy bien, te habrán dicho que esto es un nuevo tratamiento experimental. Queríamos probarlo contigo por haber sido uno de los pacientes que más tiempo lleva aquí ingresado.

SAMARA

Si... bueno... No recuerdo muy bien cuanto llevo aquí... Por no recordar, tampoco se ni como acabé aquí.

JEFE

Ya veo... Pérdida de memoria.

SAMARA

¿Eh?

JEFE

Diez años, llevas aquí diez años.

SAMARA

Imposible... yo...

JEFE

Tranquilízate. Vamos a dar comienzo a la terapia. Quiero que bebas del vaso que hay enfrente tuya, es un medicamento que te relajará.

SAMARA

Gulp

JEFE

Ahora dime, ¿Qué recuerdas de tu infancia?

SAMARA

Recuerdo... un chalet... una iglesia... y a una chica... La cámara se va volviendo negra hasta que tras unos segundos se vuelve otra vez a ver una imagen.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - NOCHE

En la habitación aparecerán unos dibujos en la pared, una casa; una cruz y un monigote con forma femenina. La luz está apagada, pero entra la luz de la luna llena por la ventana.

SAMARA (V.O)

¿Qué...? ¿Qué ha pasado?

Ahora se toma control del personaje y puede moverse e interactuar con la habitación. Si se interactúa con la cama:

SAMARA (V.O)

Por alguna extraña razón no tengo nada de sueño. Si se interactúa con la silla

SAMARA (V.O)

¿Y esto? ¿Son lápices? ¿Qué hace debajo de la mesa?
¿Los habré robado del despacho esta mañana?

Si se interactúa con alguna de las pintadas en las paredes comienzan los respectivos capítulos.

CAPÍTULO I- "EL SECRETO DE PAPÁ"

Tras elegir el primer dibujo, aparece un fundido en negro tras venir los celadores y llevarte con ellos.

INT. HABITACIÓN SAMARA NIÑA - DÍA (20 años antes)

Comienza con Samara siendo muy pequeña, 10 años, te despiertas en la cama en una habitación de niña con un pijama, te levantas y puedes moverte por la habitación. Solo puedes salir por la puerta y bajar al piso de abajo.

INT. SALÓN - DÍA

El PADRE (40 años) de Samara está en el piso de abajo. Al hablar con él, suena el timbre y abres la puerta. Es ELLIE, una chica de la misma edad que Samara:

ELLIE

¡Buenos días Samara! Veo que te acabas de levantar.
¡He venido a darte una sorpresa! ¿Te gustaría venir al parque a jugar? El último día lo pasamos genial...

SAMARA

Pues la verdad es que...

ELLIE

Mi papa y mi mama me han regalado un balón nuevo.
Antes de que puedas terminar de contestar aparece tu PADRE corriendo vestido de negro con una cinta blanca dentro del dobladillo del cuello:

PADRE

Buenos días Ellie, hoy Samara no va a poder jugar contigo, tenemos muchas cosas que hacer.

SAMARA

¡Pero yo quiero ir a jugar con ella!

PADRE

¡HOY NO!

El Padre cierra la puerta de golpe, suena muy fuerte, tú te asustas y retrocedes:

PADRE

Hoy tenemos muchos planes juntos...

El Padre se empieza a acercar lentamente y te alejas automáticamente.

OBJETIVO: Tienes que evitar que tu Padre te coja corriendo por la planta baja de la casa. El Padre cada vez irá más rápido y te acaba atrapando. Te arrastra hasta su habitación mientras que cuando usas las teclas de movimiento lo que haces es gritar.

INT. HABITACIÓN DEL PADRE - DÍA

La habitación del padre está impoluta de colores sobrios y totalmente recogida con una cruz encima de la cama:

PADRE

Espero que esta vez me lo pongas más fácil niña...

SAMARA

¡Para por favor!

PADRE

Sé que te va a gustar...

Hay un fundido en negro y se oyen ruidos y algún pequeño grito.

INT. SALA DEL PSIQUIATRICO - NOCHE (20 años después)

Te despiertas en una silla en una sala con el jefe y los celadores.

Jefe (no se le ve, está de espaldas)

¿Y bien?... ¿Cómo te sientes, has recordado algo más?

SAMARA

Yo... no me acuerdo bien.

JEFE

Venga niña, haz un esfuerzo por recordar. ¿Por qué cuentas que te violaron de niña, por qué te inventas esa historia?

SAMARA

Ya lo recuerdo. Me lo inventé. Todo fue una mentira. Fue una mentira. No debo decir mentiras. Fue una mentira. No debo decir mentiras. Fue una mentira...

JEFE

Así me gusta niña, no hay nada malo en reconocer los errores, seguiremos con el tratamiento. Vas mejorando. (Hace una pequeña pausa) Ya la podéis llevar de vuelta a su habitación señores.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - NOCHE

Te llevan de vuelta a la celda y esperas a que los guardias se vayan. Haces un dibujo nuevo en la pared. Andas lentamente hasta la cama donde estas con los ojos abiertos boca arriba y se desvanece todo en negro.

SAMARA (V.O)

Todo es mentira...

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - DÍA

Samara tiene libertad para moverse por la habitación hasta que decidas mirar el nuevo dibujo donde comenzará el CAPITULO II.

CAPÍTULO II- "EL SECRETO DE MAMÁ"

Tras elegir el segundo dibujo, te acuestas en la cama y aparece un fundido en negro.

EXT. PSIQUIÁTRICO - NOCHE (10 años antes)

Samara y El Padre están fuera de un psiquiátrico, en un jardín que tiene forma de pasillo y a los lados hay setos y flores plantadas. Al llegar a la mitad del jardín, los dos se paran a hablar.

PADRE

Sé que esto no es fácil, hija... Pero estás enferma. Tú, tu vida, tu amiga... no tenéis el perdón de Dios.

SAMARA

Pero... yo la quiero.

PADRE

¡Cállate!

SAMARA

Eres un desgraciado... si mi madre te viera...

PADRE

¡NO HABLES DE TU MADRE!

SAMARA

Nunca me has contado quien fue...

El Padre le da la espalda a Samara y hace una pequeña pausa.

PADRE

Tu madre murió en el parto, solo debes saber eso.

SAMARA

Padre, tú crees que estoy enferma y me vas a encerrar aquí para siempre. Aunque sea mi última voluntad... dime quien fue mamá.

PADRE

Tu madre fue una monja del convento de las Carmelitas Descalzas.

SAMARA

Pero papa... tu eres...

PADRE

Sé perfectamente lo que soy. Yo estaba muy "encariñado" de ella, pero ella solo se centraba en la oración. Un día fui allí y... bueno...

SAMARA

La violaste...como a mí.

¡Eres un degenerado! ¡Monstruo!

PADRE

¡SUFICIENTE!

SAMARA

Ojalá te mueras, viejo de mierda. ¡Te odio!

PADRE

Mira, pequeño trozo de mierda, te he intentado criar como una hija durante 20 años, ¿y así me lo pagas? Se

acabó, vas a estar encerrada aquí para el resto de tus días.

Tras esta conversación el plano se funde a negro y apareces dentro de la habitación del psiquiátrico de Samara.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - NOCHE

Samara está en su cama.

SAMARA (V.O)

No me puedo creer que me hayan encerrado en este psiquiátrico. Supongo que me tendré que ir acostumbrando a la comida de mierda y a no salir largas temporadas...

¡Y una mierda! No pienso quedarme encerrada en este antro, tengo que salir de aquí.

Samara se levanta de la cama. puedes interactuar con otras cosas de la habitación.

Mesa:

SAMARA (V.O)

Una mesa, una silla, lápices y papel. Siempre me ha gustado dibujar. Al menos podré seguir dibujando mientras permanezca aquí.

Cama:

SAMARA (V.O)

Al menos es cómoda.

Al interactuar con la puerta:

SAMARA (V.O)

Cerrado completamente, como esperaba. Tiene que haber una forma de salir de aquí... ¡Ya lo tengo! Dentro de poco llegará la hora del desayuno. Podría tratar de escapar cuando me traigan la bandeja con la comida.

Pero pasan las comidas por un hueco debajo de la puerta. Además... Tendré que arrebatarme la llave a un celador para salir de aquí. No tengo oportunidad solo con mis manos. Tiene que haber algo por aquí que pueda ser de utilidad.

Al interactuar con la mesa aparece un mensaje:

SAMARA (V.O)

No me considero una persona violenta. Pero, o es por las malas, o estaré encerrada aquí hasta que sea vieja.

Al interactuar con la cama aparece un mensaje:

SAMARA (V.O)

Me haré la dormida cuando me traigan el desayuno. Si tengo suerte, se extrañará de que siga durmiendo y entrará a ver qué sucede. Será ese mi momento. Hasta entonces, tengo que esperar aquí.

Se funde la pantalla en negro y se desvanece para marcar un pequeño paso de tiempo.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - DÍA

Llaman a la puerta de la habitación.

CELADOR 1

¡Aquí tienes tu desayuno de hoy! ¿Samara? ¿Estás durmiendo todavía o qué? No es propio de ti, levántate de una vez. Igual le ha pasado algo, voy a ver qué ocurre.

Se abre la puerta y entra el celador

CELADOR 1

¿Te encuentras bien, Samara? ¿Se puede saber qué te pasa?

Tiene lugar una pelea contra el celador. Al terminarla el celador se queda en el suelo inconsciente.

SAMARA

Lo he dejado inconsciente... ya no hay vuelta atrás. Tengo que salir de aquí. La puerta está abierta.

INT. PASILLO PSIQUIÁTRICO - NOCHE

SAMARA (V.O)

Tengo que encontrar la salida de este antro. Será mejor que no me pillen.

Samara puede moverse libremente por el pasillo del psiquiátrico, en él hay algunos otros celadores con los que puedes pelear. También se puede interactuar con las puertas de otros internados para hablar con ellos.

LOCO 1

Hola, guapa. Me vas a sacar de aquí, ¿verdad?

LOCO 2

Tú, niña, pásame la porra que tiene el guardia del fondo del pasillo, era mía y me la ha quitado el muy...

SAMARA

Ni de coña, viejo

LOCO 3

¡Leonardo! Huye, los cañones disparan...

Al final del pasillo hay una puerta que al interactuar con ella:

SAMARA (V.O)

Creo recordar que la salida se encuentra atravesando un pasillo tras estas puertas. Cerrado, necesito una llave para abrir estas puertas. Voy a tener que buscarla

Al interactuar con la puerta de un despacho:

SAMARA (V.O)

Parece que este es el despacho del director. Tengo que conseguir esa llave. No tengo más opciones.

INT. DESPACHO - NOCHE

Sentado en un sillón de espaldas se encuentra el jefe del psiquiátrico

JEFE

¿Quién anda ahí? Ya os he dicho que hoy no quiero visitas.

SAMARA

Esa voz... ¿Quién eres tú?

JEFE

Soy jefe del psiquiátrico, ¿Cómo has entrado aquí?

SAMARA

Deje inconsciente a uno de tus celadores y pienso escapar de aquí, aunque sea por encima de tu cadáver.

JEFE

¿Quieres salir de aquí? Muy bien. Tengo la llave maestra para abrir todas las puertas del psiquiátrico.

SAMARA

Si no me das esa llave por las buenas... tendré que obligarte a dármela.

El sillón se da la vuelta y descubres que el jefe es el padre de Samara.

PADRE

De eso nada, Samara.

SAMARA

¡¿QUÉ?! tú...

PADRE

Así es, yo soy el jefe del psiquiátrico. Lo fundé poco después de nacer tú. Y de aquí no vas a salir en tu vida.

SAMARA

Eres un monstruo, prefiero morirme de hambre antes que pasar el resto de mi vida encerrada a la merced de un psicópata.

PADRE

No te preocupes. En este centro estamos desarrollando tratamiento que te ayuda a olvidar esos traumas. En poco tiempo ya no recordarás nada. Entonces podremos volver a... pasarlo bien juntos.

SAMARA

¡No voy a dejar que eso ocurra!

Al decir esto tiene lugar un combate contra padre imposible de ganar.

PADRE

Nunca saldrás de aquí, me encargaré personalmente de ello...

Samara se levanta en su habitación.

Fin de la demo jugable.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - DÍA (10 años después)

SAMARA (V.O)

¿Por qué sueño estas cosas? Cada día me pasan cosas más extrañas...

Samara tiene libertad para moverse por la habitación hasta que decidas mirar el nuevo dibujo donde comenzará el CAPITULO III.

CAPÍTULO III- "EL SECRETO DE DIOS"

Tras elegir el segundo dibujo, aparece un fundido en negro con el nombre del capítulo dos en letras blancas.

EXT. DERREDOR DE LA IGLESIA - DÍA (15 años antes)

Aparece Samara fuera de una iglesia siguiendo a su padre automáticamente hasta la puerta de la iglesia.

PADRE

Espera aquí hasta que suenen las campanas y la misa esté preparada, no vayas a ningún lado.

El Padre entra en la iglesia y te quedas fuera, tienes movimiento libre por los jardines de la iglesia y algunas calles de alrededor, puedes interactuar con alguna cosa.

Pasado un rato en donde puedes moverte libremente, aparece Ellie y se acerca a ti.

ELLIE

Hola, te he estado buscando, llevamos semanas... que digo, meses sin vernos.

SAMARA (con tristeza)

Ya sabes que mi padre no me deja verte. Samara se da la vuelta como queriendo alejarse.

ELLIE

¿Y qué es lo que tú quieres?

Ellie para a Samara.

SAMARA

Claro que quiero, pero cada vez que me escapo y ÉL se entera me... me castiga más. Y no tienes ni idea de lo que me hace.

ELLIE

No lo sé porque no me lo cuentas, Samara. Tienes que confiar en mí, puedo ayudarte.

SAMARA

No, no puedes, ni tu ni nadie.

Se oyen pequeños sollozos de Samara.

Comienzan a sonar las campanas

Ellie coge a Samara.

ELLIE

Ven, esto no puede seguir así.

Ellie conduce a Samara hasta detrás de la iglesia.

SAMARA

¿Qué haces? Tengo que volver con ÉL ahora mismo.

ELLIE

Samara, no puedes seguir ignorándome, no puedes seguir alejándote de mí; no puedes seguir alejándote de ti, renegando de quién eres, de quienes somos, de qué somos.

Se abre un pequeño menú con dos opciones de diálogo donde el jugador elige una de ellas.

OPCIÓN 1 - "BESAR A ELLIE"

Si el jugador elige esta opción, Samara besará a Ellie, después se separan un poco y hay una breve pausa.

SAMARA

No sé por qué he hecho eso, yo solo...

ELLIE

Sí que lo sabes.

Fin de la opción 1

OPCIÓN 2 - "NO BESAR A ELLIE"

Si el jugador elige esta opción, Ellie besará a Samara, después Samara se separa un poco y hay una breve pausa.

SAMARA

No sé por qué has hecho eso, yo...

ELLIE

Sí que lo sabes.

Fin de la opción 2

Samara se acerca a Ellie y la abraza mucho tiempo. En el transcurso del abrazo, la cámara asciende y se ve como el padre sale por la puerta de la iglesia y se dirige a la parte de atrás lentamente. Cuando va por la mitad del camino, Ellie y Samara se vuelven a besar hasta que llega El Padre.

PADRE

¡¡Samara, donde estabas!? ¡Pero qué haces!

Ellie se pone delante de Samara mirando hacia El Padre.

ELLIE

¡Déjala en paz!

El padre se acerca y empuja a Ellie a un lado. El Padre coge a Samara y la arrastra hacia la iglesia.

PADRE

No volverás a salir en tu vida de esta iglesia ni de casa. ¡Jamás!

El padre arrastra a Samara al interior de la iglesia.

INT. IGLESIA - DÍA

Dentro de la iglesia, El Padre avanza un poco y te sueltas.

PADRE

¡Como osas!

Samara se aleja un poco automáticamente del padre. Este comienza a perseguirte lentamente, aumentando la velocidad. Samara puede moverse libremente por el interior de la iglesia. Samara podrá recoger objetos en el suelo resaltados y limitados que podrá lanzar al padre en dirección a donde está mirando. Si le acierta, el padre se verá ralentizado, pero como los objetos son limitados y el padre va acelerando nunca podrá ganar.

Cuando el padre te alcance, arrastra a Samara hacia el altar.

PADRE

Esto es inadmisibile, como se te ocurre hacer esto después de todo lo que te he enseñado. Y encima en este sagrado lugar. ¡Oh señor perdónala! Yo la haré pagar en tu lugar, la castigaré en nombre de nuestro señor Jesucristo.

El padre deja a Samara en el altar y la golpea con un látigo, haciendo salpicaduras de sangre sobre el suelo. La cámara se funde en negro y Samara aparece en la habitación del psiquiátrico.

INT. HABITACIÓN DE SAMARA - DÍA (15 años después)

SAMARA (V.O)

Esto que me pasa... ¡Son recuerdos! Ahora ya sé por qué me metieron aquí. Y quien fue...

¿Cómo me han podido engañar todo este tiempo?

Samara tiene movimiento libre por la habitación. Cuando te mueves, aparecen tres fantasmas en la habitación con las imágenes de Samara con 10, 15 y 20 años, cada una delante del dibujo que la representa. Samara de frente a ellas.

SAMARA (V.O)

Esta vez no podrás escapar Padre.

Los fantasmas se mueven hasta la puerta, se juntan en una única persona y rompen la puerta de la habitación de Samara, lo que da comienzo al último capítulo.

CAPÍTULO IV- "EL SECRETO DEL FIN"

INT. PASILLO DEL PSIQUIÁTRICO - DÍA

Samara sale al pasillo del psiquiátrico y encuentra a dos celadores de espaldas. Samara se tendrá que acercar poco a poco a cualquiera de ellos, sabiendo con un indicador encima de la cabeza de los celadores si se están alertando de la presencia de Samara o no. Si pillan a Samara, habrá perdido y se reiniciará el nivel, si consigue llegar a la espalda de un celador, al interactuar con él le robará la porra.

CELADOR (al que le has robado)

¡Eh! ¿pero qué haces?

Comenzará una pelea contra los dos celadores. Al derrotarlos recogerás una llave.

SAMARA (V.O)

¿De dónde será esto? Tendré que comprobar todas las habitaciones y todas las salas.

Samara se puede mover libremente por el pasillo del psiquiátrico. Tendrá que interactuar con todas las puertas del pasillo. Si falla, dirá un mensaje aleatorio de estos.

SAMARA (V.O)

No, parece que aquí no encaja.

No tiene pinta de ser de aquí, seguiré buscando.

¡Vaya! Pensé que sería de esta sala.

Pues no, esta llave no abre esta habitación.

Tras interactuar con la puerta de enfrente del despacho de tu padre, esta se abre y Samara entra.

SAMARA (V.O)

¡Sí! ¡Por fin la he encontrado!

INT. SALA DE MEDICINAS - DÍA

SAMARA (V.O)

Vaya, así que aquí guardan secreto su secreto.

Samara se puede mover libremente por la sala e interactuar con alguna cosa.

Si interactúas con la puerta de entrada:

SAMARA (V.O)

No me puedo ir todavía, seguro que aquí hay algo de utilidad.

Si interactúas con un bisturí:

SAMARA (V.O)

Me guardaré uno de estos, seguro que me viene bien en algún momento

Si interactúas con una jeringuilla:

SAMARA (V.O)

Vaya, aquí pone "Tranquilizante muscular". Me lo llevo, esto tiene mucha utilidad. Creo que ya puedo salir de esta sala.

Samara se dirige a la puerta y sale de la sala.

INT. PASILLO DEL PSIQUIÁTRICO - DÍA

SAMARA (V.O)

Tengo lo suficiente, ha llegado el momento.

Samara se dirige lentamente hasta la habitación de enfrente y entra en ella.

INT. DESPACHO - DÍA

Tu padre se encuentra sentado en su silla,

PADRE

¿Samara? ¿Qué haces aquí? Todavía quedan un par de horas hasta que te toque la revisión, ¿Dónde están mis chicos?

SAMARA

Ellos no están, no podrán ayudarte, no podrán salvarte.

PADRE

¿Qué dices? Parece que el medicamento nuevo te ha hecho un efecto raro. Siéntate aquí y deja que te ayude.

SAMARA

¿Ayudarme? ¿Tú, pedazo de mierda? Después de todo lo que me has hecho estos años y aún pretendes jugar conmigo...

PADRE

¿Cómo? ¿Lo que te he hecho estos años? Solo soy tu supervisor, llevo mucho tiempo tratando de curarte.

SAMARA

No sigas mintiendo, lo sé todo padre, lo sé todo y ya nunca más me borrarás la memoria...

PADRE

Ya veo... malditas medicinas, nunca son lo que prometen, debería hacer más caso a nuestro Señor. Supongo que solo queda una alternativa.

El padre corre hacia Samara y comienza una pelea contra él. Para que Samara pueda ganar, en el primer o segundo turno tendrá que usar la jeringuilla, si no, habrá perdido y se reiniciará el nivel.

PADRE

¡¡AAAAAAHHH!! ¡¿Qué me has dado?!

SAMARA

Te he dado un poco de tu magia divina.

El padre está tirado en el suelo. Samara coge la llave maestra que tiene su padre a la vez que coge el cuerpo de su padre y lo arrastra hasta el pasillo.

INT. PASILLO DEL PSIQUIÁTRICO - DÍA

Samara sale al pasillo arrastrando el cuerpo de su padre y lo arrastra hasta la sala de puertas dobles que está en el centro del pasillo en T. Esta sala es donde a Samara le hacían las pruebas.

INT. SALA DEL PSIQUIÁTRICO - DÍA

Samara deja el cuerpo de su padre en la silla de pruebas y lo ata por los lados.

SAMARA

Ha llegado la hora de que Jesús te haga una visita. La cámara se desvanece y aparece la misma habitación más oscura, se ha hecho de noche. En fila en la sala, a un lado de la silla han aparecido diversos objetos, como un bidón de gasolina, un bisturí, una botella de vino rota, un látigo y un mechero. El padre tiene el miedo en la cara y alguna magulladura.

PADRE

No, por favor, Samara, no me hagas nada más. ¡No me hagas más daño!

SAMARA

Recuerda que Dios nos quiere a todos por igual, es mi momento de quererte tanto como tú me has querido a mí. Tranquilo, sé que te va a gustar.

Samara podrá elegir cualquier objeto. Cada vez que elija uno y el jugador decida usarlo con el padre, este gritará y salpicará sangre por el suelo menos cuando uses el bidón de gasolina que aparecerán manchas de gasolina por el suelo con la sangre. Cuando haya usado todo, Samara se pone en frente del padre y enciende el mechero.

PADRE

¡No por favor! ¡No merezco morir todavía, no lo hagas por favor! Matar a alguien es el peor pecado de todos, nunca serás perdonada por el señor. Por favor, hija mía, ten piedad.

OPCIÓN 1 - "MATAR A TU PADRE" (Final bueno)

Si el jugador elige esta opción:

Samara

Si en el infierno no te hacen arder lo suficiente después de muerto, haré que ardas lo suficiente en vida para que ni el mismísimo puto Jesucristo pueda recomponerte en tu mierda de cielo.

Tras esto, Samara lanza el mechero hacia su padre.

Fin de la opción 1

OPCIÓN 2 - "NO MATAR A TU PADRE" (Final malo)

Si el jugador elige esta opción, Samara apagará el mechero, se dará la vuelta y retrocederá unos pasos.

PADRE

Sabía que no podrías hacerlo, sabía que no podrías matar a tu padre, que en el fondo me quieres por todo lo que he hecho para salvar tu alma. Si no fuera por mí estarías con esa puta desviada amiga tuya. Si no fuera por mí... Aun seguiría fornicando e infectado a otras hijas de Dios. Menos mal que hice que lo hice a tiempo. Menos mal... (una breve pausa). Menos mal que la maté a tiempo para salvar tu alma.

Tras esto, Samara se da la vuelta, enciende el mechero y lo lanza hacia su padre.

Fin de la opción 2

El padre comienza a arder con muchos chillidos. A su vez, el fuego se empieza a propagar por la habitación y tras ver como se ha consumido su padre, Samara sale de la sala.

INT. PASILLO DEL PSIQUIÁTRICO ARDIENDO - NOCHE

En el pasillo del psiquiátrico se ha formado un camino entre las llamas con bigas quemadas y fuego por el que debe pasar Samara hasta la puerta que se dirige a la salida. Si toca los bordes, se reiniciará la prueba. A su vez, el fuego avanzará a sus espaldas propagándose por la habitación donde estaba su padre. Si el fuego la alcanza, se reiniciará la prueba. Si Samara llega al final, cruza la puerta donde se encuentra un pasillo recto en el que tendrá que hacer lo mismo y que llega a la puerta principal por la que sale Samara.

EXT. PSIQUIÁTRICO - NOCHE

Cuando Samara sale y corre unos pasos, aparecen unos bomberos corriendo hacia ti, uno de ellos, una mujer, se para enfrente tuya.

BOMBERA

¿Estas bien? Corre, salgamos de aquí.

La bombera coge a Samara y la saca del exterior del psiquiátrico.

FIN