

ANEXO

GUIÓN Y DIAGRAMA DE FLUJOS

Álvaro Hernández González

Guion adaptado para la DEMO

BASE DEL CENTRO COMERCIAL INT/DÍA

JOHN MONROE despierta, abre los ojos, se incorpora y mira a su alrededor, ha pasado la noche y parte del día durmiendo sobre un colchón viejo en un lugar que no puede reconocer.

JOHN: *¿Qué hago aquí? Aaaah, que dolor de cabeza ¿Do... Dónde estoy? ¿Hola?*

Se levanta y empieza a caminar. Llega hasta un lugar grande, fácil de reconocer, se trata del hall principal de un centro comercial típico de las afueras. El ambiente es oscuro pero acogedor, hay tiendas de campaña, una hoguera en el centro de la estancia alrededor de la cual algunas personas descansan mientras comen, trabajan o conversan. No parecen hacer caso de la presencia de **JOHN**, lo cual tranquiliza al este, ya que no se tratan de enemigos.

DAVE: *¡Bienvenido! Por favor, acércate*

Dice sonriendo un hombre

DAVE: *Me llamo Dave. ¿Cómo te llamas?*

JOHN: no sabe que contestar, todavía no sabe cómo ha llegado a este lugar ni quiénes son sus anfitriones.

JOHN Opcional 1: Me llamo John

JOHN Opcional 2: No te voy a decir nada hasta que no me digas qué quieres de mí.

DAVE Opcional 1: Me alegro de tenerte aquí John

DAVE Opcional 2: ¡Vaya! Calma amigo, no quiero nada de ti, puedes estar tranquilo. ¿Me dices tu nombre?

DAVE: Te vimos hace dos días cuando pasaste por la fábrica de coches, no parecías un mal tipo, pero preferimos seguirte de todos modos para tenerte vigilado. Creímos que comerciarías y pasarías de largo y entonces, al día siguiente... ¡Bum! La fábrica entera explotó y con ella todos aquellos esclavistas.

JOHN: Eso me suena, que más pasó

DAVE: Bueno, tras la explosión acabaste inconsciente en el suelo, fue entonces cuando unos caníbales que vivían cerca y que habían llegado atraídos por el estruendo te capturaron y llevaron a su refugio, un granero situado al sur.

JOHN: Vale, empiezo a recordar. Recuerdo... Recuerdo a alguien.

DAVE: Patricia. Al parecer, cuando despertaste en el granero fue cuando decidieron preparar la cena. Patricia te salvó justo antes de bueno, ya imaginas.

JOHN: Sí... Ahora lo recuerdo todo. El tipo joven se acercaba a mí con un cuchillo de cocina que había estado afilando unos segundos antes mientras intentaba negociar con él. Entonces, una flecha le atravesó la cabeza. Los que al parecer eran su madre y su hermano se pusieron nerviosos, empezaron a buscar, pero también cayeron y luego apareció... ¿Dónde está?

DAVE: Lo siento amigo, Patricia ha salido a cazar, volverá más tarde, cuando llegue la noche.

JOHN: Vaya, recuerdo que luego me desató y entonces, no recuerdo nada.

DAVE: Al parecer te desmayaste, Patricia te trajo hasta aquí, te dejó en el colchón de la entrada dónde estaba haciendo guardia.

JOHN: Estoy vivo gracias a ella, cuando vuelva avísame. Quiero darle las gracias.

DAVE: Claro, amigo.

JOHN: ¿Así que este es vuestro hogar?

DAVE: Si se le puede llamar así (risas). Llegamos hace unos días, la mayoría no somos de por aquí cerca, algunos vivíamos al norte, pero las cosas no fueron como esperábamos y decidimos marchar. Otros se unieron durante el camino. Cuando pasábamos por las cercanías nos capturaron y trajeron aquí, al parecer este lugar perteneció a supervivientes, pero los esclavistas los capturaron o masacraron. Pero con nosotros fue distinto, la segunda noche que pasamos aquí, antes de llevarnos a la ciudad, nos escapamos e iniciamos un conflicto, algunos se despertaron a causa de los ruidos, intentaron acabar con nosotros soltando algunos mutantes, pero la situación se descontroló y acabamos encerrándolos a todos en los pisos S1 y S2. Así que vivimos aquí, en la planta baja y primer piso, aunque la azotea también es accesible. Sin embargo hay zonas que no hemos podido convertir en accesibles, lo cual es una pena, ya que estamos aprovechando menos de la mitad del espacio.

JOHN: ¿Y cómo os distribuís las zonas?

DAVE: Bueno, como puedes ver, ahí al fondo es dónde vive la mayoría de personas, aquí se encuentra la hoguera, ya no hay tele pero tenemos a Mario, la hoguera es un buen lugar para escuchar buenas historias y descansar al final el día. Si subes estas escaleras que hay detrás de mí encontrarás lo que una vez fue la armería, desde la que podrás acceder a la azotea y si bajas encontrarás una sala que estamos arreglando, se vino abajo tras los sucesos que te he contado y en fin, no te conviene mucho acercarte, esa zona lleva a los pisos S1 y S2. Cuando arreglemos la habitación, la usaremos de enfermería, aunque... bueno... hay un problema

JOHN: ¿Cuál?

DAVE: Que no tenemos medicinas. Bueno, si las tenemos, pero se encuentran en el piso S2, así que es equivalente a no tenerlas y para colmo las cosas no van tan bien, un chico, el hijo de uno de Patricia no se encuentra muy bien, está enfermo, intentamos hacer lo posible pero no ha servido de nada y va a peor, al final tendremos que arriesgarnos y bajar a por ellas.

JOHN: Yo iré ¿Dónde están?

DAVE: No creo que estés preparado...

JOHN: Estoy vivo gracias a vosotros y ella, si esta es la única forma que tengo de pagaros, lo haré, tú solo dime dónde están.

DAVE: Está bien, cuando escapamos pude ver que en el parking había una ambulancia que se había chocado contra una columna, ahí encontrarás los medicamentos que necesitamos, pero por favor, antes piénsatelo.

JOHN: Volveré con ellos.

DAVE: Por cierto, no te recomiendo usar armas que han mucho ruido, o esas cosas te oirán y saldrán de donde estén escondidas.

JOHN sube las escaleras y llega a la armería, es una tienda con un aspecto clásico. Desde ahí toma las escaleras de mano y sube a la azotea. Una vez arriba baja por la escaleras de emergencia hasta el patio izquierdo.

Observa el lugar, un montón de cuerpos descansan bajo sabanas y manteles.

Entra en el interior del centro comercial y baja al supermercado a través de un agujero en el suelo causado por una explosión y derrumbamiento. El supermercado está oscuro, solo algunas luces aportan algo de iluminación a la estancia, algunas las estanterías y sus productos se encuentran esparcidos por el suelo y todo tiene un aspecto tétrico.

John sigue caminando y llega a la otra punta de la estancia, cree percibir formas que se mueven en la oscuridad así que se mueve con sigilo.

JOHN: Será mejor ir con cuidado.

Llega hasta la puerta de servicio pero está cerrada, sobre la cerradura descansa una nota que dice: Esto se ha descontrolado, he cerrado la puerta, voy al despacho del ala este. Firmado: Mike.

JOHN: Mejor no intentar forzar esto a golpes, necesitaré esa llave.

JOHN decide desandar lo andado y volver a la azotea. Una vez allí recorre esta hasta llegar a una pequeña torre de control, desde la cual a través de una trampilla situada en el techo accede al interior de la caseta. Una vez dentro descubre que la puerta está tapiada.

JOHN: No huele muy bien por aquí...

Baja otra trampilla y cae en un despacho en el cual encuentra el cadáver de un hombre en el suelo.

JOHN: Tú debes de ser Mike...

Se acerca a este y coge las llaves.

No puede subir, pero frente a él ve otra puerta tapiada. Quita los tablones y sale al exterior. Esta puerta da al hall principal.

Se dirige a la puerta del supermercado, abre la puerta y baja al parking.

JOHN: Bien, rápido o duro...

JOHN recorre la estancia hasta llegar a la ambulancia y coge los medicamentos mientras unos gemidos de ultratumba resuenan en la oscuridad y se acercan.

Sale corriendo y cierra la puerta, llega hasta el hall y le entrega a **DAVE** los medicamentos.

Diagrama de flujos

