JUANTANKAMÓN

Iván Sanandrés Gutiérrez

Martín Ariza García

Pedro Casas Martínez

Adrián Vaquero Portillo

**GUIÓN**

**Introducción**

**Int. Museo-Noche**

*Juantankamón* - Osiris aparece junto a la vitrina en la que está expuesto Juantankamón con un fondo espacial que simboliza un mundo onírico.

**Osiris:** Has yacido aquí durante 57 años, aprisionado en un expositor, viendo cómo te observan estos meros mortales. ¿No te avergüenzas tú, Juantankamón, el mayor faraón de Egipto, morador de las arenas, catador de cactus, domador de escorpiones, melena crepuscular, guardián del Nilo; de no estar descansando en la tumba que tantos esclavos se sacrificaron por construir? Yo, Osiris, juez de los difuntos, te doy la oportunidad de volver a tu pirámide en Egipto para hacer honor a tu nombre.

Se muestra una pantalla en negro durante 2 segundos en la que se muestra el título del capítulo 1.

FIN INTRODUCCIÓN.

*Capítulo 1 (Fuga del museo):*

Se muestra a Juantankamón fuera de su vitrina, y acto seguido entra un guardia de seguridad en la sala.

Museo-Noche

**Guardia de seguridad del museo:** ¡Oh, dios mío! ¡Juantankamón ha resucitado y ha salido de la vitrina! ¡Oh, gran Juantankamón, faraón del antiguo Egipto, no me hagas daño! ¡Además, mañana me voy de crucero a Italia, acabo de imprimir el billete! ¡Sólo me queda un día para jubilarme!

**Juantankamón:** ¿Y malgastar mi tiempo con un simple mortal? Apártate de mi camino.

El guardia de seguridad entra en pánico y comienza a correr en círculos. El jugador toma entonces el control de Juantankamón.

-Primer objetivo: Derrotar al guardia.

**Juantankamón (off):** Ha entrado en pánico, será mejor que me deshaga de él antes de que de la alarma.

-Segundo objetivo: Coger el mapa.

**Juantankamón (off):** Tengo que salir de este lugar, pero antes necesito un mapa.

Juantankamón encuentra el mapa en una vitrina en la primera sala del museo.

-Segundo objetivo: Encontrar el billete del crucero.

**Juantankamón (off):** Perfecto, ya tengo un mapa. El guardia dijo algo de un billete...

Juantankamón elude a los guardias por las distintas salas del museo hasta encontrar el billete en la garita de los guardias de seguridad.

**Juantankamón (off):** Este debe de ser el billete del que hablaba el guardia. Un momento, ¿qué es eso?

Juantankamón observa una fotografía que está sobre el escritorio de la garita.

**Juantankamón (off):** Esta debe de ser la familia del guardia que vigilaba la sala en la que era expuesto. Parecen ser muy felices… Bueno, será mejor que salga de aquí.

Tercer objetivo: Escapar del museo.

Al salir por la puerta del museo, comienza una cinemática en la que vemos a Juantankamón subir al crucero.

Se muestra una pantalla en negro durante 2 segundos en la que se muestra el título del capítulo 2.

FIN DEL CAPÍTULO 1.

*Capítulo 2 (Venecia):*

Ext. Puerto veneciano - Día

Vemos a Juantankamón salir del barco, y acto seguido se aproxima a un gondolero que se encuentra en el puerto.

**Juantankamón:** ¡Tú, barquero, más te vale llevarme a Egipto en tu barca o sufrirás la ira del gran Juantankamón!

**Gondolero:** ¿A Egipto, tú estás loco? Esto es una góndola. ¿Y no es un poco tarde para llevar disfraz? Halloween ya pasó.

**Juantankamón:** ¿A quién osas llamar loco? Y no sé quién es ese Halloween del que hablas, pero no me incumbe. Llévame a Egipto en tu barca, ahora.

**Gondolero:** Mira, no estoy para bromas, te puedo ofrecer un tour por los canales de Venecia, ¿lo tomas, o lo dejas?

**Juantankamón:** Estás agotando mi paciencia. No me desafíes, escoria mortal.

**Gondolero:** Ahí te quedas.

Acto seguido, el gondolero sube a su góndola y se aleja por los canales venecianos.

**Juantankamón:** ¡Maldito humano, vuelve aquí!

El jugador vuelve a tomar el control de Juantankamón.

Primer objetivo: Busca al gondolero.

Int. Restaurante - Día

Tras encontrar al gondolero, el cual se encuentra comiendo en un restaurante, Juantankamón se vuelve a aproximar a él.

**Juantankamón:** Ya me has cansado, barquero, más te vale llevarme a Egipto en tu barca. Esta vez no volverás a escapar.

**Gondolero:** ¿Perdona? No te estaba escuchando.

Juantankamón tira el plato del gondolero al suelo.

**Gondolero:** Vale, ahora has logrado enfadarme. Si buscabas problemas, los has encontrado.

**Juantankamón:** ¡Sufre mi ira, humano!

Segundo objetivo: Derrota al gondolero.

Tras derrotar al gondolero, este queda malherido, y le suplica a Juantankamón.

**Gondolero:** ¡Por favor, ten piedad, llévate mi góndola, está fuera, en el canal!

Irrumpe en la escena la cocinera del restaurante:

**Cocinera:** ¿Qué está pasando aquí? ¡He... hermano! ¿!Qué le has hecho!? ¡Déjale tranquilo!

**Juantankamón (off):** Después de lo que le hice a ese guardia… Quizás debería empezar a mostrar algo de piedad…

**Juantankamón:** Hmm… No pareces lo suficientemente fuerte como para aguantar un viaje hasta Egipto. Tomaré tu barca e iré por mi cuenta.

Tras esto, Juantankamón le perdona la vida al gondolero, sale del restaurante, y parte en góndola hacia Egipto.

Se muestra una pantalla en negro durante 2 segundos en la que se muestra el título del capítulo 3.

FIN DEL CAPÍTULO 2

*Capítulo 3 (Pirámide):*

Ext. Río Nilo - Día

Juantankamón llega a través del Nilo a la pirámide en la cual se encuentra su tumba.

**Juantankamón (off):** Al fin, mi amado Egipto.

Juantankamón entra en la pirámide.

Int. Pirámide - Día

Objetivo: Encuentra la manera de subir al segundo nivel de la pirámide.

**Juantankamón (off):** Tengo que subir al segundo piso de la pirámide. ¿Dónde dejaría las llaves?

Tras encontrar la primera llave aparece Osiris.

**Osiris:** Enhorabuena, has vuelto a casa, ¿serás capaz de superar las trampas que obstaculizan el camino a tu propia tumba? Ten, una pequeña ayuda.

Osiris teletransporta a Juantankamón a la primera sala de la pirámide. Tras encontrar la segunda llave, Osiris vuelve a aparecerse ante Juantankamón.

**Osiris:** Bien, has superado la segunda prueba, repite esta proeza una última vez y nos encontraremos, esta vez en persona.

Juantankamón supera una última prueba y logra subir al segundo piso de la pirámide.

Int. Pirámide, segundo piso - Día

Objetivo: Resolver el puzle para entrar en la sala de la tumba.

Cuando Juantankamón entra en la sala, aparece Osiris en su forma física.

**Osiris:** Finalmente lo has logrado, has llegado a tu tumba. Pero no pareces haberte percatado de la verdadera finalidad de tu viaje. ¿Acaso no recuerdas lo que ocurrió aquel fatídico día hace tantos años?

Se muestra una pantalla en negro durante 2 segundos en la que se muestra el título del capítulo 4.

FIN CAPÍTULO 3.

*Capítulo 4 (Revelación):*

*EMPIEZA UN FLASHBACK*

Palacio de Tutankamón - Noche

**Tutankamón:** Ah, hola Juan, eres tú, no te había visto. ¿Qué te trae por aquí, hermano?

**Juantankamón:** Traigo una mala noticia. (Se acerca a Tutankamón)

**Tutankamón:** ¿De qué se trata?

**Juantankamón:** Han llegado rumores a mis oídos de que van a intentar usurpar el trono.

**Tutankamón:** ¿Quién osaría desafiarme?

**Juantankamón:** Yo, Juantankamón, el nuevo gran faraón de Egipto.

Juantankamón apuñala a Tutankamón en el corazón con una daga.

**Tutankamón:** Hermano… ¿Por… por qué?

**Juantankamón:** Porque no podía permitir que siguieras gobernando Egipto, sin un faraón digno, un faraón que haga perdurar nuestra civilización. Lo siento, hermano, pero es mi deber.

*FIN DEL FLASHBACK*

**Juantankamón:** No puede ser… ¿¡Hermano!? No… no es posible, mi hermano está muerto…

**Osiris:** ¿Acaso tanta sed de poder te ha hecho olvidar nuestras leyes divinas? Cuando un faraón muere, se convierte en Osiris. Tú nunca fuiste un faraón legítimo, así que ahora te he traído aquí para juzgarte. Nuestra civilización y sus leyes desaparecieron hace siglos por tu culpa, por tu ambición. La perduración de la civilización egipcia no era más que una excusa. Por esto te juzgaré a mi manera. ¿Podrás tú, Juantankamón, supuesto gran faraón de Egipto, derrotar a un dios?

Objetivo: Derrotar a Osiris.

Juantankamón derrota a Osiris.

**Osiris:** Enhorabuena, me has derrotado, hermano. Has logrado lo imposible, has derrotado a un dios. Al fin me has demostrado que eres un faraón digno, y aunque nuestras leyes no te permitan convertirte en dios, yo, como presidente del tribunal del juicio de los difuntos, te permito entrar en el paraíso, y vivir toda la eternidad en los campos de Aaru.

**Juantankamón:** No puedo hacer eso, hermano, no después de todo lo que he hecho. ¿Acaso merece un asesino descansar en el paraíso?

**Osiris:** No lo entiendes, Juantankamón, derrotarme no era tu única prueba, sino que todo tu viaje era una prueba. He estado observándote en todo momento, y con el viaje has aprendido a tener piedad. Por esto he decidido dejarte descansar. No tienes elección.

Osiris se desvanece.