

Storyboard: Soul Survivors
Bryan Lemcke



- Kamera zieht über Skyline und fokussiert einen Adler (symbolisiert Seele), der Seite an Seite mit einem Schmetterling (symbolisiert Freiheit und Unbeschwertheit) fliegt
- Adler und Schmetterling „tanzen“ durch die Luft
- sanfte Musik
- leichtes Windrauschen



- Hintergrund verdunkelt sich, Antagonist taucht auf, umschließt den Schmetterling mit seinen Händen, Adler versucht Schmetterling erfolglos zu befreien, fliegt davon in nächste Szene
- Kamerafokus wechselt langsam auf Antagonisten, dann schneller Wechsel auf seine Hände und den Schmetterling, zum Schluss auf den Adler
- Musik dramatisch
- leise Geräusche von bewegenden Schatten



- Adler fliegt in Kriegsszene, über dem Schlachtfeld weiter aus der Szene raus, in die nächste Szene / parallel dazu Kampfszene am Boden
- Kamera geht zu Beginn von Adler auf Kampfszene über, zieht langsam vorbei und wechselt wieder auf Adler
- Musik dramatisch, hektisch
- Bewegungsgeräusche der Mechs & Explosionen symbolisiert durch dumpfen Bass



- Adler fliegt erst langsam am Himmel und dann in die nächste Szene, fliehende Soldaten der „guten“ Seite
- Kamera wechselt von Adler auf Soldaten, Zeitlupe, dann wieder auf Adler in normaler Geschwindigkeit
- Musik ruhig, emotional



- Protagonist erhebt sich & Adler fliegt um Protagonisten herum und setzt sich dann auf die Schulter, Hintergrund erhellt sich etwas
- Kamera geht von Adler auf Gesamtszene über, Zoom langsam raus, schwenkt zum Ende der Szene nach oben in den dunklen Himmel
- Musik heroisch, aufmunternd
- keine Geräusche



Soul Survivors

- Titel baut sich auf
- Kamera fährt von unten entlang des Titels und schwenkt dann auf gesamten Titel, endet mit leichten Zoom auf Titel
- Musik der vorherigen Szene kommt zum Ende
- keine Geräusche