

UNTITLED SCREENPLAY

by

My Name Here

123/456-7890
no.such@thing.com

(CUTSCENE.01-NON-PLAY) EXT. CAMPOS DE KORMAGA - NOITE

WIDE-PAN. CÉU -> CASTELO:

É uma noite chuvosa, a única coisa que se pode ver são as negras nuvens de chuva e o jogador se encontra desnortado, a vista não quer dizer muita coisa. Uma música melancólica e lenta se inicia.

[LETTERING] Com a contribuição de vários artistas ao redor do mundo. (lettering se dissolve)

[LETTERING] A Playware Team apresenta (lettering se dissolve).

Uma trilha é criada por entre as árvores à distância pelos passos pesados de algo que corre. Dois relâmpagos cortam a cena.

DOLLY. GRADES DAS CRIATURAS:

O castelo de Kormaga guarda criaturas voadoras em poleiros escondidos dentro das torres. Terríveis criaturas que, enfeitiçadas, procuram um alvo com seus olhos brilhante-amarelos, enquanto penas ou peles não podem ser muito bem identificadas se não fosse a luz branda que entra pelas frestas das grades. As grades sobem. Permitem a saída de algumas delas. Outras se debatem umas contras as outras para sair.

DOLLY. GRADES DAS CRIATURAS -> HORIZONTE

As criaturas voam e a câmera gira, evidenciando ao fundo uma montaria fugindo com um homem à sela. Sabe-se que é uma montaria porque pequenas partículas de barro saltam de suas patas após cada pisada no chão, um brilho azul à distancia ofusca.

PAN-VERTICAL. ÁTRIO EXTERNO DO CASTELO

Uma gritaria e sinos podem ser ouvidos ao longe e vários soldados correm para alcançar suas montarias no átrio do castelo, enquanto um portão de ferro se abre, permitindo a passagem de outros soldados já montados. A câmera, já mais objetiva, apresenta as várias criaturas e soldados que saem desesperados à caça daquela sugestiva montaria já um pouco distante.

TRAVELLING(TRÁS). TRILHA DOS CAMPOS DE KORMAGA:

Sem cortes, a câmera busca, ao longe um elemento e encontra as patas da montaria que fugia. Seu galope é forte e se pode ouvir mesmo já não tão próximo ao jogador. Montado nela

vê-se um homem encapuzado que carrega uma bolsa e, na bolsa, um objeto misterioso que brilha azul. Após uma distância considerável já é possível ouvir quem o perseguia.

PAN. PATAS DA MONTARIA -> HOMEM:

O homem faz um leve movimento com a cabeça, percebendo que é perseguido. Então dá instruções à montaria que o responde.

CLOSE-UP. HOMEM E MONTARIA

HOMEM

Continue e tente despistar, eu vou eliminá-los.

MONTARIA

Sim, senhor.

O homem se vira para os perseguidores fazendo uma manobra com as pernas, enquanto a câmera se posiciona no FORMATO 1. A música se intensifica.

--->GAMEPLAY

GAMEPLAY--->

(CUTSCENE.02-NON-PLAY) EXT. VILAREJO ASTRID - DIA

[FADE]

WIDE. VILAREJO

Não há muita movimentação no vilarejo, talvez algumas crianças brincando e algumas mães preocupadas com elas. Uma das crianças para e procura algo no horizonte. No horizonte pode ser ver uma montaria com um homem à sela. É Newell que chega, cansado de ter passado a noite na floresta. Mas desce de sua montaria tranquilamente para receber o filho, que começa a correr em sua direção.

TRAVELLING. GAROTO

O garoto corre insesantemente por entre as casas do vilarejo para receber o pai com um abraço.

MEDIUM. NEWELL E NOLLAN

Algumas pessoas se aproximam para encontrar o homem que chegara de sua jornada. Os mais curiosos perguntam porque foi embora. Newell, sem jeito, retira o artefato azul de sua bolsa e mostra aos aldeões.

ALDEÃO 1

Newell, meu homem, porque partiu?
Para onde foi?

NEWELL

Fui tomar de volta o que é nosso.

Orgulhoso de sua jornada, apresenta com gosto aos aldeões enquanto o artefato brilha em azul, evidenciando as nuvens que brincam dentro do vidro.

NOLLAN

Pai, o que é isto?

NEWELL

Algo muito importante, meu filho.

Se afastando de toda a roda de pessoas que se formara, Newell caminha em direção ao Templo para devolver o artefato, a câmera acompanha.

[FADE]

INT. TEMPLO DA ÁGUA

WIDE.

Não há muito a se ver dentro do templo, a não ser uma luz gentil que entra pelas frestas do todo há muito destruído e o brilho do artefato que se intensifica ao passo que Newell avança templo adentro. Newell toma o artefato nas mãos, o brilho intenso não o cega, já está acostumado com luzes intensas.

MEDIUM. NEWELL

Newell, segurando o artefato nas mãos para um tempo e analisa a situação. Fixa os olhos no artefato.

CLOSE-UP. ARTEFATO

O artefato brilha intensamente.

CLOSE-UP. NEWELL

Newell estreita os olhos e observa fixamente o artefato, pensativo, suas feições podem dizer muita coisa, mas fato é que está temeroso do que está prestes a fazer.

--->GAMEPLAY

GAMEPLAY--->

INT. TEMPLO DA ÁGUA

DETAIL. - ARTEFATO

O artefato vibra, como se algo estivesse para acontecer. Algumas ondas relevam do que se trata, O Espírito da Água se releva para Newell, majestosamente saindo de dentro do artefato.

ESPÍRITO DA ÁGUA
Que bom revê-lo, Newell.

NEWELL
Perdoe Ramagok, sua ambição não o
permite pensar racionalmente.

ESPÍRITO DA ÁGUA
Sei de sua tormenta, Newell, mas
ações são ações, eu sou o mais
brando dos deuses, os outros podem
decidir não poupá-lo.

NEWELL
Peça para que seja assim, em nome
de nossa última jornada.

ESPÍRITO DA ÁGUA
Posso pedir... Seu filho, está bem?

NEWELL
Queria saber como criar um filho.
Depois de minha esposa, não sei
muito o que fazer e quando. Às
vezes, peço orientação das mulheres
da vila, mas todas ainda têm seus
maridos.

ESPÍRITO DA ÁGUA
Saberá o que fazer quando for a
hora. Obrigado por recuperar o
quartzo.

NEWELL
À disposição.

Newell se afasta do totem enquanto o Espírito some em ondas
para dentro do quartzo.

[FADE]

EXT. VILAREJO ASTRID - DIA

WIDE

Um novo dia nasce e as pessoas não estão muito preocupadas
com o que acontece, além do fato que alguns estandartes
podem ser vistos no horizonte à medida que aproximam-se do
vilarejo.

MEDIUM

Os estandartes à distância indicam a chegada de um comboio
real vindo de Astrid. Alguns soldados pesadamente fardados
chegam em suas montarias com um decreto em mãos. Aldeões se
aproximam para ver o que acontece. Um soldado pronuncia.

SOLDADO 1

Meus súditos. Nesta madrugada um de vós partiu para o reino vizinho e tomou à força um importante artefato do castelo. Considerado ladrão e culpado por Vossa Majestade, [o rei], em nome do reino e de tudo que é bom decreta reivindica o quartzo e a arma utilizada. O ladrão será levado ao rei imediatamente.

CLOSE-UP

Newell, que sentado em uma tora descacando madeira, olha para a roda de pessoas e ouve atentamente o que o soldado anuncia. Ajeita-se na tora, joga o pedaço de madeira como se estivesse se desfazendo de sua tarefa e se levanta.

MEDIUM

Newell se aproxima da roda e anuncia para os soldados.

NEWELL

Poupe os aldeões, cães. Fui eu o autor do dito crime. O que preferem? Que eu vá amarrado ou caminhando com a corda no pescoço?

CONTRA-PLONGÉE

SOLDADO 1

É corajoso de nos chamar de cães, Newell. Acho que prefiro que vá amarrado.

MEDIUM. ACTION

Os soldados descem de suas montarias com cordas na mão e, com força amarram as mãos de Newell, derrubam-no e amarram seus pés.

PAN. - ALDEÕES

Os aldeões, assustados com a situação, conversam entre si e, por entre alguns deles, Nollan se aproxima e vê seu pai, jogado ao chão, ser amarrado.

CLOSE-UP. NOLLAN

NOLLAN

Larguem meu pai, seus cães! O que estão fazendo?

NEWELL

(tranquilo)

NOLLAN! SE AFASTE! NÃO FAÇA NADA!

MEDIUM

SOLDADO 2

É você então o filho desse porco?!
Hahahaha!

Nollan, vê seu pai ser colocado nas costas de uma das montarias e se desespera. Avança nos soldados, querendo forçar as amarras do pai, para soltá-lo. Os soldados riem e um deles o empurra.

MEDIUM

Nollan, caído no chão, olha para os soldados de soslaio, enquanto se distanciam em suas montarias.

MEDIUM. PLONGÉE

Nollan soca o chão e se levanta rapidamente. Sai correndo para o mesmo rumo dos soldados. Uma das mulheres que estavam na roda de pessoas, estende a mão para alcançá-lo. Nollan é mais rápido e corre para Astrid, onde seu pai seria executado.

[FADE]