

RAINING DAYS (ATO I)

by

Kaynan Vilela

kaynan013@hotmail.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 desorientado, a vista não quer dizer muita coisa. Uma música melancólica e lenta começa.

[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, enfeitadas, 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 contra 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 distância 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.

--->GAMEPLAY

GAMEPLAY--->

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

MEDIUM. HOMEM E MONTARIA

O homem desce de sua montaria e procura por abrigo da chuva.