NN

Secuencias de Planos

Escena 3

En la escena 3 se abre el negro desde una trasparencia 255 en un plano en frente de la cámara, el Bloom se mantiene bajo una vez que el negro desaparece y justo en su final este comienza a subir hasta un límite, en el cual vuelve a bajar hasta un límite mínimo que es donde empieza.

Rauner esta en el suelo y al igual que este la cámara se encuentra en lo bajo, apuntando a la altura de su cabeza como centro de la pantalla **PLANO ENTERO.**

Cuando este se levanta la cámara lo sigue en Y hasta alcanzar su altura máxima **PLANO ENTERO.**

Una vez erguido, en su caminata la cámara lo sigue con un **PLANO SECUENCIA Y ENFOQUE SELECTIVO** durante todo el juego, en su caminata se utiliza **REGLA DE LOS TERCIOS** Y **LEY DE MIRADA.**

Escena 4

Cuando el cuervo aparece se utiliza **REGLA DE LOS TERCIOS** para dejar a este en el lado inferior derecho y a Rauner en el lado inferior izquierdo.

Cuando Rauner se acerca a el y este emprende vuelo, la cámara se extiende en un **PLANO SECUENCIA** Y CON **REDUCCION DE ZOOM** dirigida al ave para dejarnos ver el bosque de Acero por encima de la copa de los árboles.

Escena 5

El plano secuencia se detiene de a poco, para que sin darnos cuenta Raunar quede en el centro de la pantalla. A pocos centímetros del cuerpo de su padre. Y cuando este caiga de rodillas a su lado, la cámara también lo hará, buscando hacer un **PLANO AMERICANO** ACERCANDOSE CON UN **ZOOM.** Mostrando los relámpagos en el fondo del bosque.

Escena 6

Al acercarnos al enemigo tendremos la cámara en un modo totalmente libre, en un simple plano secuencia, para que el jugador no se canse de tanto script en cámara. Aun asi, cuando Raunar caiga la cámara caera junto a el, y el ambiente se moverá a su alrededor, para causar tensión, el **AUMENTO** **ZOOM** a la pelea será diminuto. Se dejara a los dos personajes pelear en la inmensidad hasta que Rauner tome el hacha, ahí el **AUMENTO ZOOM** y el corte de la música harán que el tiempo se detenga solo por unos momentos, dándonos una cámara lenta. Luego se volverá a **PLANO ENTERO CON PLANO SECUENCIA**