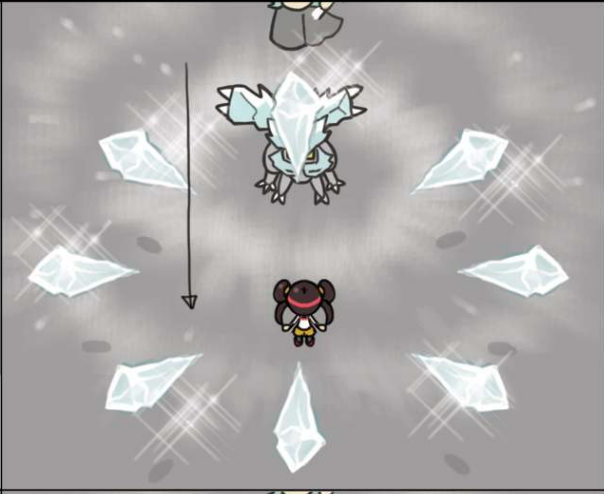
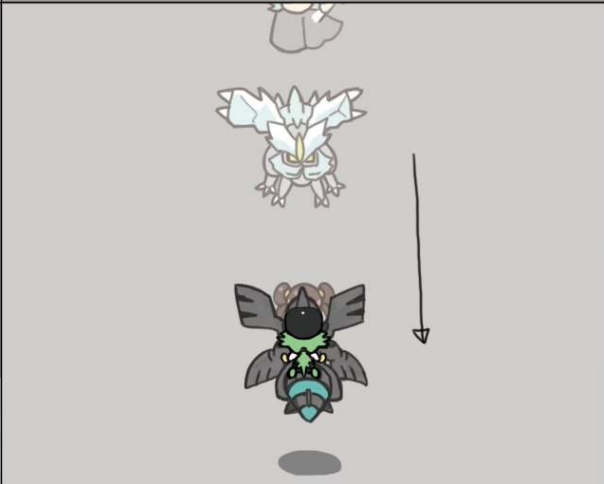


カット	音声	画面	内容	秒数
			※ ここからフィールド上で再生されるエフェクト+デモ (3鉱土、マウント飛石と同じ) 「ここで こまりづけとなり インシュの ゆくすくを ……」	
	SE 冷気の吹き出す音		「キュレム、こごえるせいで！」 「ヒュウ!!!!」 キュレムの足元から、激しい冷気が吹き出す。放射状に (ここからエフェクトイン・ストップ)	
	SE 回転音 氷が固まる音		キュレムの周囲に氷のつぶが出現、まわり出す (ゆっくり目) ※ バトルエフェクト参照 ※ やや上下する動き	
			次第に巨大なつぶへと成長していく (動きはそのまま) ※ 少し高い位置へ移動	

カット	音声	画面	内容	秒数
			主人公を中心とした位置に 移動してきて	
	SE 次第に高くなる 回転音		高速に回転しながら、 主人公の周囲に集まり(瞬止)...	
			一回 離れて ※ この四りにキョロキョロする 主人公の不安げな演技は 入らなければならないか？	
			氷のつぶてが主人公に 襲いかかる!! 大ピンチ!! とどろくような声が! 「ゼクロム!! クロスサンダー!!」 ※ 一場フィールドでのEF再生はこまる この状態で キャッチャー キャッチャーインエネクトへ	

カット	音声	画面	内容	秒数
	SE クオースター (クオースター)		※ このカットのみ、キラキラエフェクト 箱光が、画面中を かけめぐり!! ※ レジラムの時は炎の渦。	
			※ ここで再びフィールドへ くだけ散る、氷のつぶて ゲームス 「来きしは、... 人の心を持つため バケルめ...」	
			画面上方からゼクロム(レジラム)に 乗ってNが登場 B.O. ※ 地面に着くまでに暗転して下さい メモリを消費するタイミングにします。 ※ 暗転終了後、Nは所定の位置に ※ Nはゼクロム(レジラム)に乗った利 てあかば、どんな立場でもOK。	
			前作ラストを踏襲したいので、ボクセン に乗った状態は保持したいです。 ※ 離れた場合にNがいて そこにカメラが移動して、Nが動き出した時に B.O.でもOKです。任せます。 Fin	