

No. 1 Part

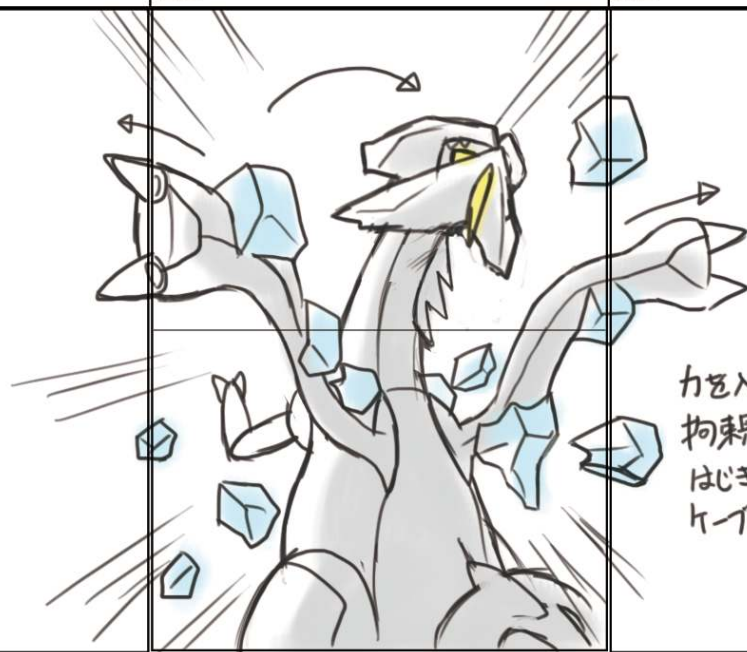
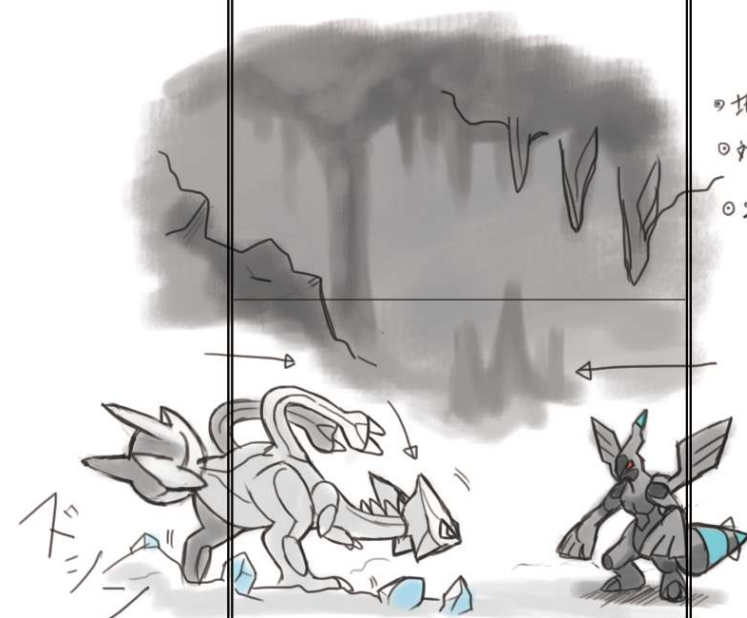
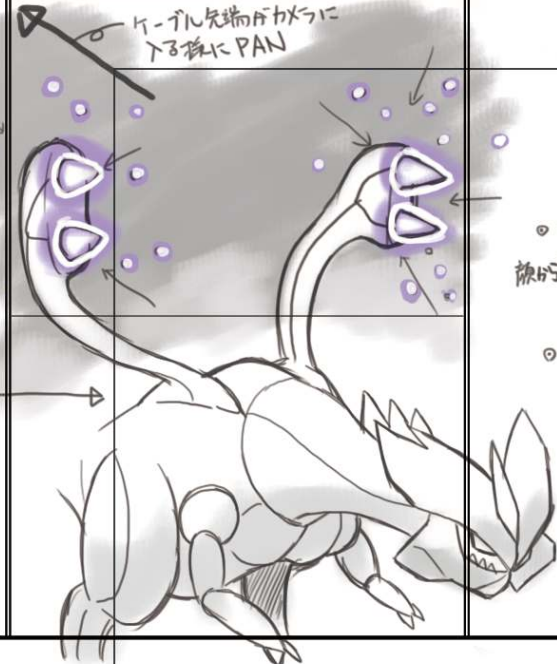
Scene キュレム VS 伝説ポケモン

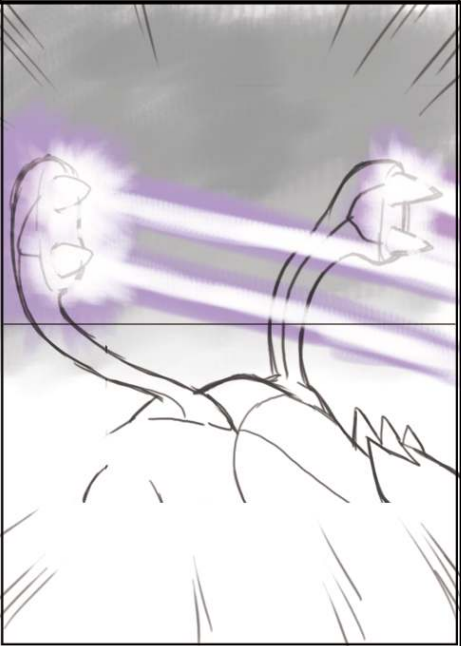
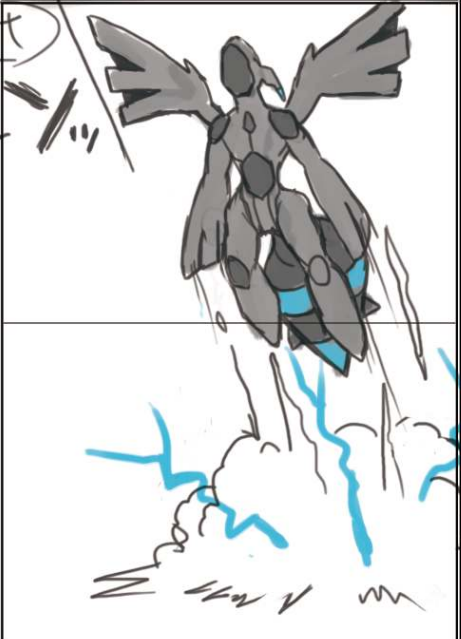
GAME FREAK

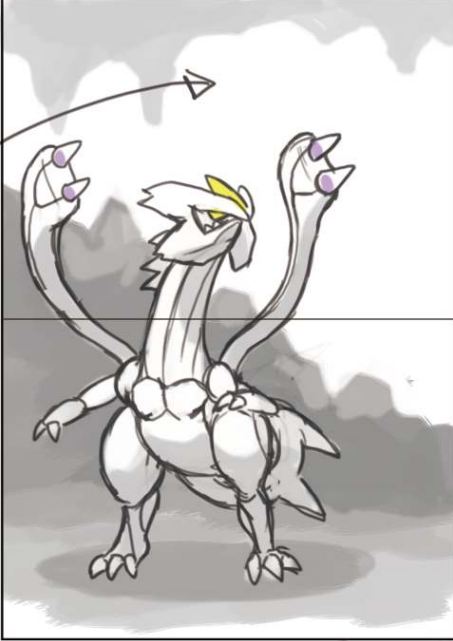
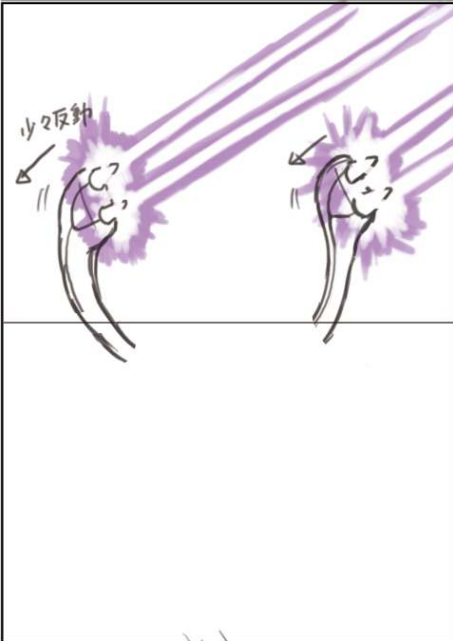
カット	音声	画面	内容	秒数
1			キュレムがフレームイン	2.5
	ギンッ!!		キュレムが完全に した所でカラSTOP. 一呼吸おいて 角と目が光る。	1
2			ゆっくりと 起き上がるキュレム FIX ゴゴゴ...	1.5

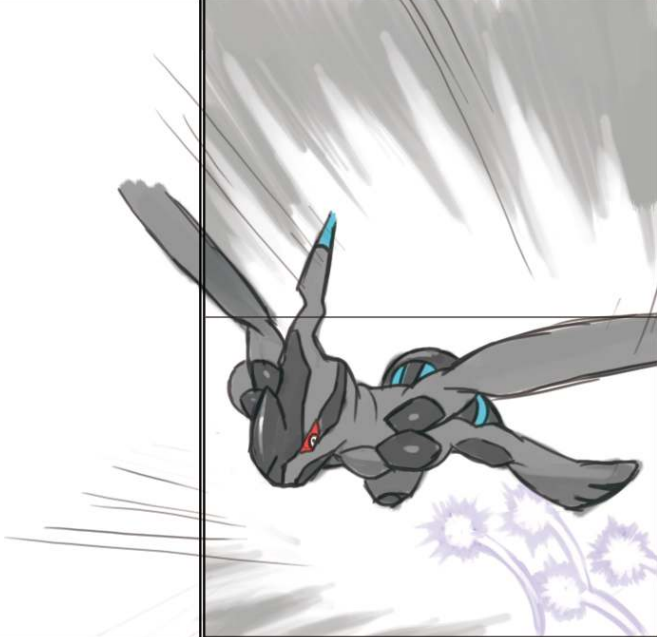
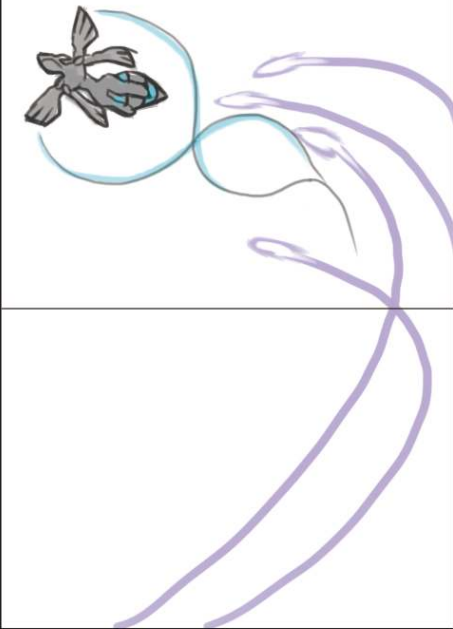
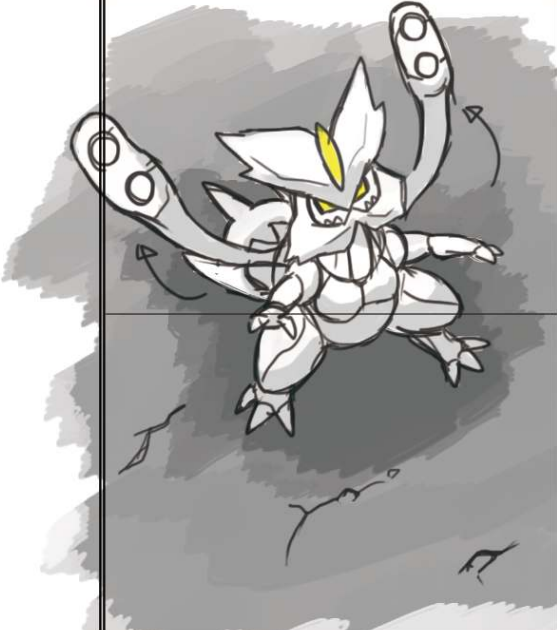
DSフレーム

TOTAL ()
()

カット	音声	画面	内容	秒数
2			力を入てのけざる様に 拘束である氷を はじき飛ばして ケールをさらけ出す。	1
3			- 地に足を着けるキュレム ↓ - 対峙するセクロムとキュレム ↓ 2匹が近づく様はカマワーク (バトルの意図に) (セ) (キ)	1.5
4			光の集まる音 (キューーン) ケール先端がカメラに 入る様に PAN - キュレムをなめる様に 顔のケールがフレームに入るまで カメラ移動 - ケール先端に エネルギーが充填されていく (ビーム発射の予兆)	2
DSフレーム			TOTAL () ()	

カット	音声	画面	内容	秒数
4	ビーム音		閃光と共に拘束ビーム発射!!	0.5
5	ビーム着弾音		・ビームをよけるゼクロム ・一瞬力を溜める様に 低い位置で空中待機	0.5
	ギョッ		逃げる様に飛び ゼクロム 画面外へ出す。 (ツレカメラ遠くへける。 チカメラ目のツレ)	1

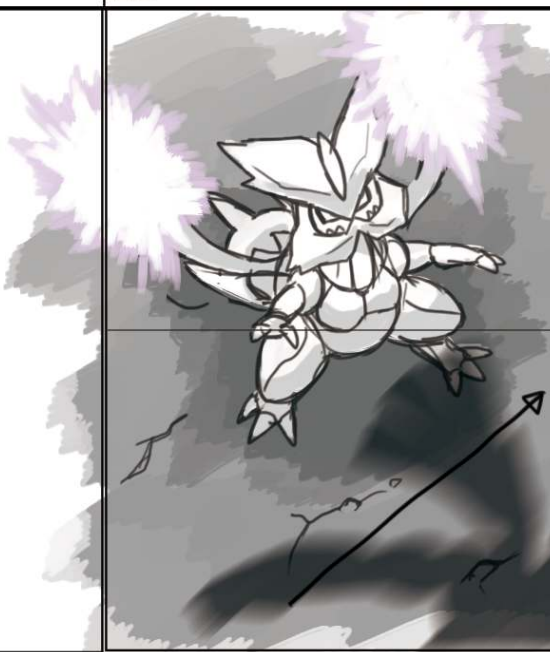
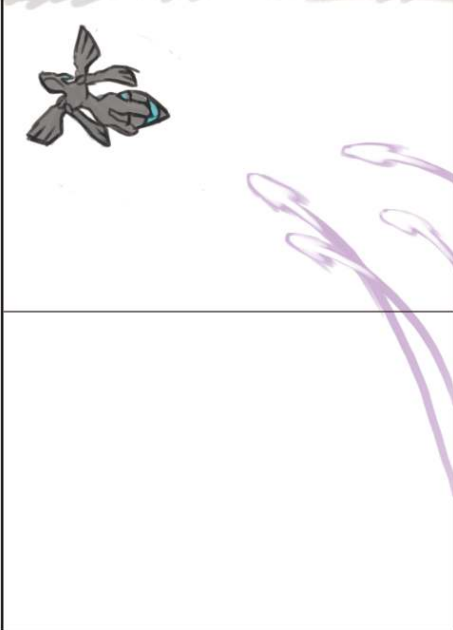
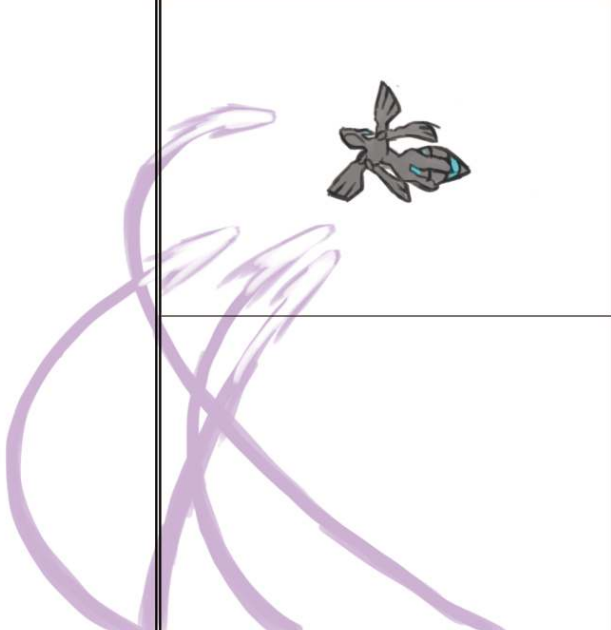
カット	音声	画面	内容	秒数
6			ゼクロムを這うように 体に向けてるキュレム (キュレムをフレームに納める 揺るがすの動き)	1
	ビーム 発射音		・再度ビーム発射 ・ヒールから左右の順で (発射毎にカメラに揺動が 入る揺るがす) ※ このビーム時には エネルギーを消費する描写は いりません	0.5
7			・何かから 逃げる様に飛ぶ ゼクロム ※ 背景STRP=Xでも OKです。	1.5

カット	音声	画面	内容	秒数
			・追いつくビーム ・4方向と後方を目で確認する ゼクロム 	1
8			◎ 必死に振り回そうとする ゼクロム ※ フレームへのin, outを 繰り返す。 ◎ ホーミングしつつ追ってくる レーザービーム (極端サーカス的な) ※ 背景はSTRAP-Kでも OK	3
9			◎ 上空を見上げ 狙いを定める キュレム	1.5

No. 6 Part

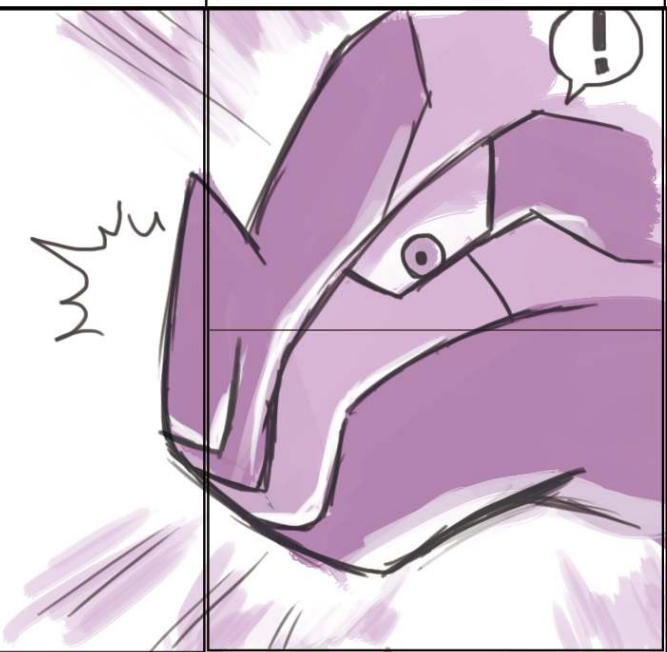
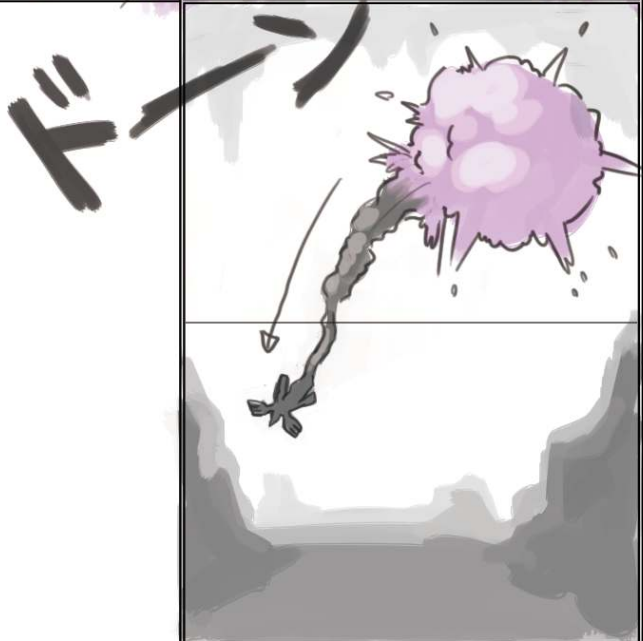
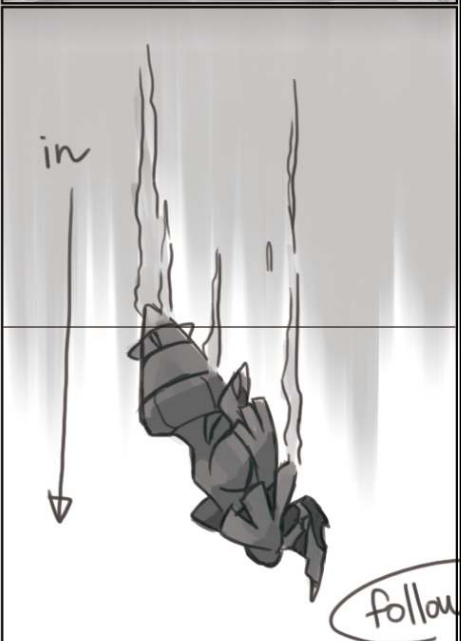
Scene キュレム VS 伝説ポケモン

GAME FREAK

カット	音声	画面	内容	秒数
9			◎ 横切るゼクロムの影 ◎ 瞬間、ほとぼりる閃光!!	1
10			◎ カット8に近い状態だが、なんとかビームを振り切るゼクロム.... ◎ しかし.....	1.5
			◎ 2射目のビームが....	0.5

DSフレーム

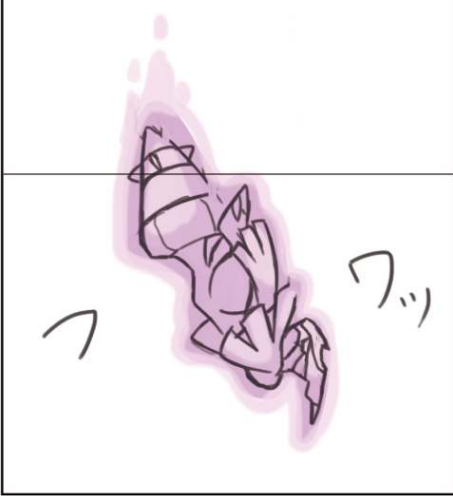
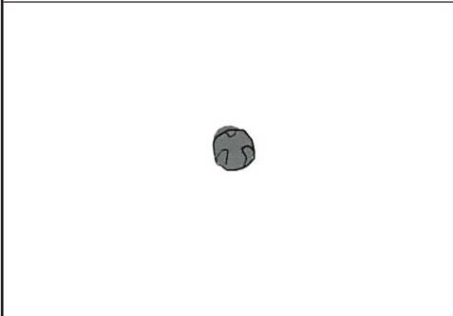
TOTAL ()
()

カット	音声	画面	内容	秒数
11			○ ゼクロムのUP ○ ビームが当たってしまっ!! W.O.	0.5
12			○ 勢いよく墜落するゼクロム	2.5
13			○ 墜落していくゼクロム ※ 背景スクロール (STRAP=X) ※ 上下にぼかしを入れた一枚板背景でもOK follow	2

No. 8 Part

Scene キュレム VS 伝説ポケモン

GAME FREAK

カット	音声	画面	内容	秒数
14			光につつまれ 落下速度が落ちる	1.5
			光にくるまれ、...	1
			ストーンに戻る ※BWの誕生シーンの イメージ	3
			Fin	

DSフレーム

TOTAL (34)