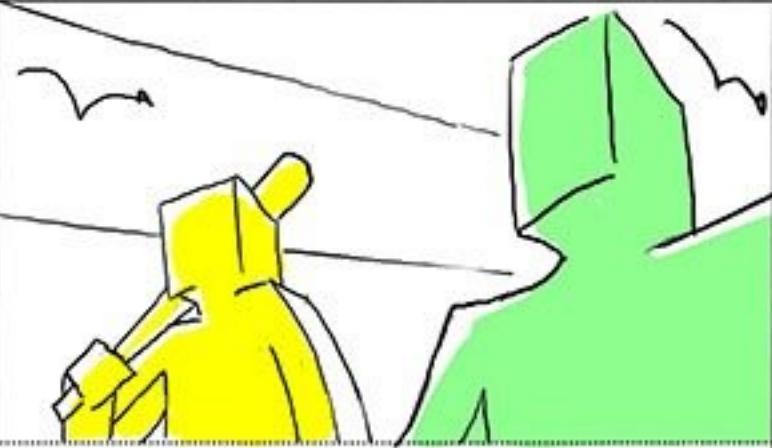
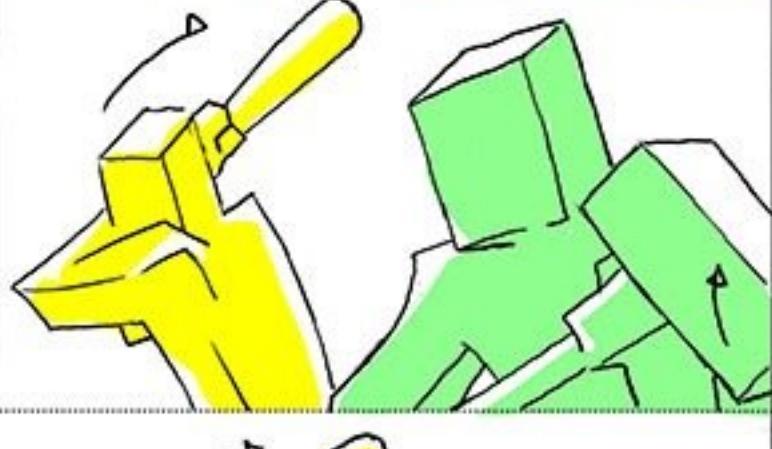
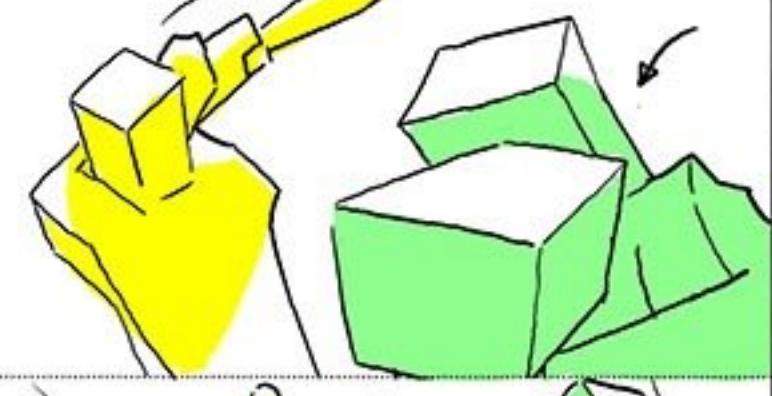
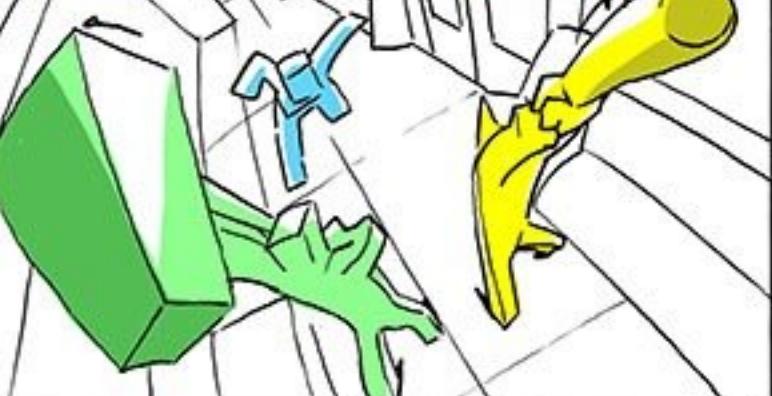
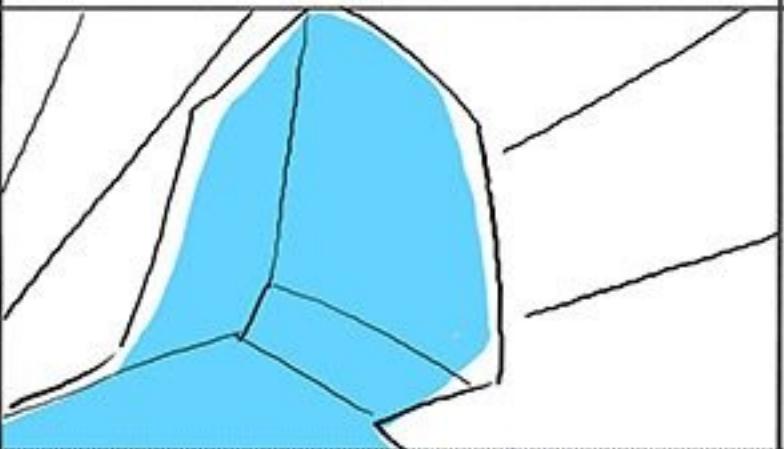
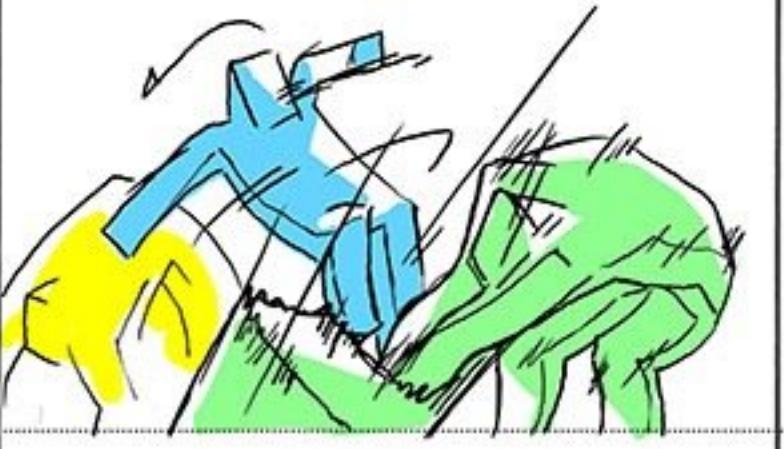


SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C06		ひよむ敵 た"ア"		
		改め 武器を まえ		
		力を込めて		
		振り上げ  AHPAG + T.B		
C07		かぶ頭 回転 + Q.T.B	武器を振り上げる 敵。 (動き、アングルアジャンキ)	

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C01			主人公背中 から	
			力矢、ルーンアーマー	
			など、 	
			それらの武器を 手に取った3人。 敵①、主人公と たぶん敵②③。	
C02			電車内に いる者たる 主人公と 敵①、②、③。	
			TRAIN	タイトル出る

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C04		ケリあわったボーズ。 まだ立てる 主人公。 ほらせんと見213 敵②と③。	2人ちと見ると、	
		体ごと向き直る 主人公。 気迫のこもった ボーズ。		
		た("3<"2人。		
C05		ズインズイン歩112 <は主人公。 うしろにかかる 敵2人。		

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C08				
C09			主人公たゞか がかかる敵②。	
			キリキリゼ かわす主人公。	
		さうに、敵③を 一撃もかね。	 ←動きに合わせPAN	
		姿勢を 元直すと ぐと身を かかねると		

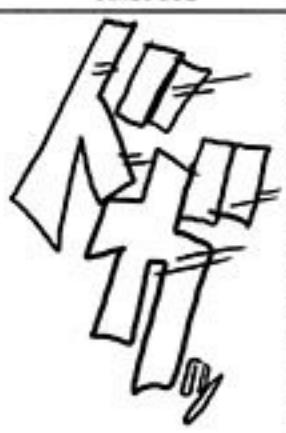
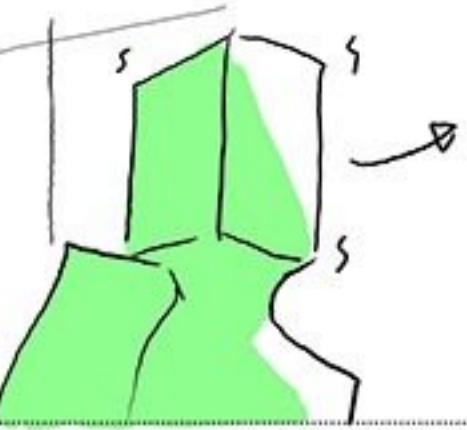
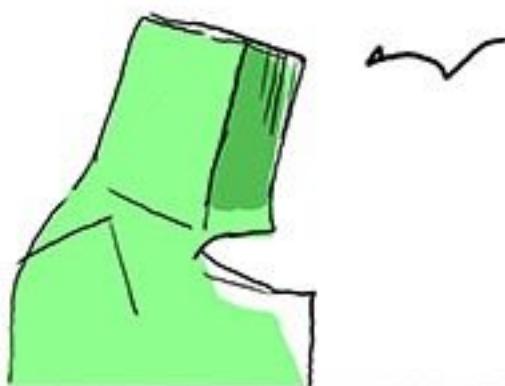
(IN)

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C17		- 直線化 とんび蹴 アキカン。 ※ PG 流背 + 集中線化		
		敵の 脳舎に めり込む。		
		タマホル #5. ※ PG. 車輪に [O.L.]		
		後方に倒 ねる敵③。 宙を舞う アキカン。		

(OUT)

TOTAL [ + ]

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C14		後方に 下へ3 敵③の 足。		
		アキカンが IN		
		止まれ 敵③。		
		アキカン。 左の勢い2° 前へ3度 ゆく。		

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		車両に たたきかけ 泳子敵②。		
		ズレズレと 床の上に 横たわる。		
		訓練し、 あくまで敵③。		
C13		ビビりながら 主人公を 見て。		
		後退する 敵③。		

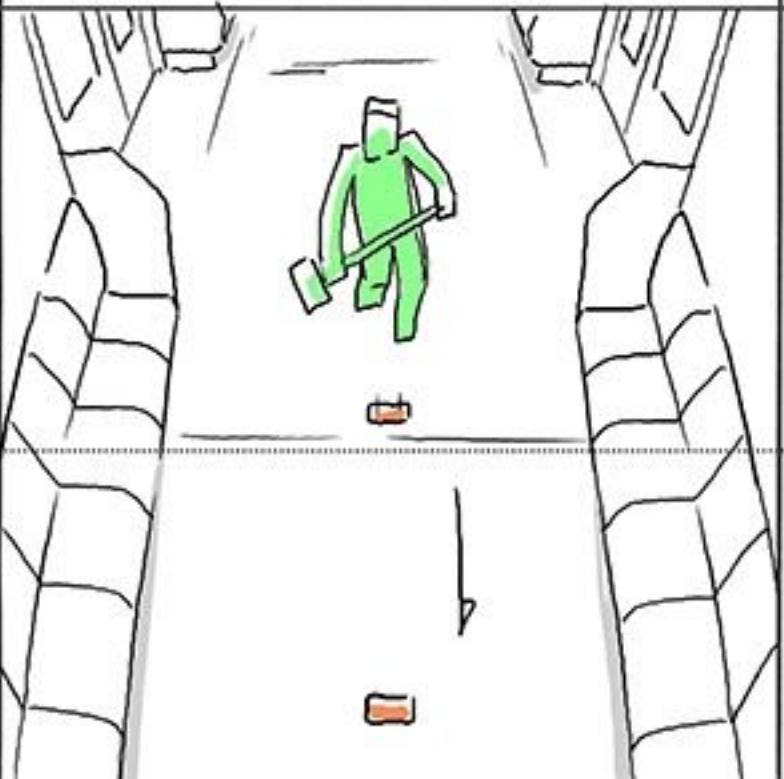
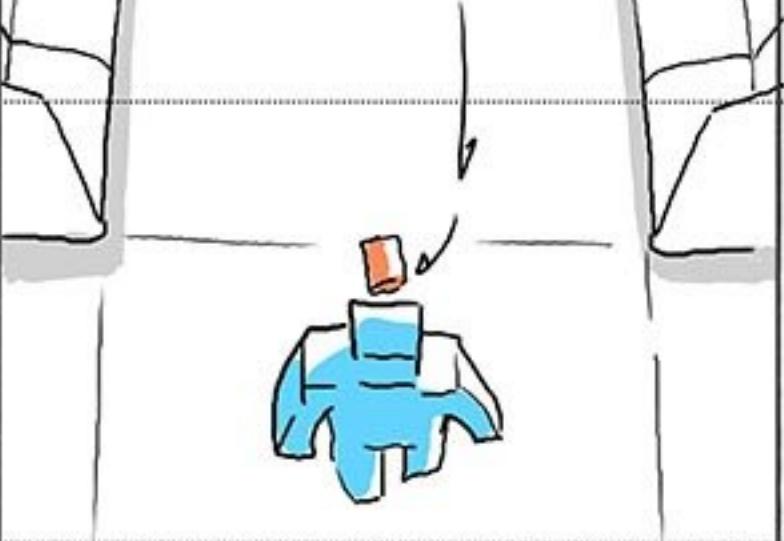
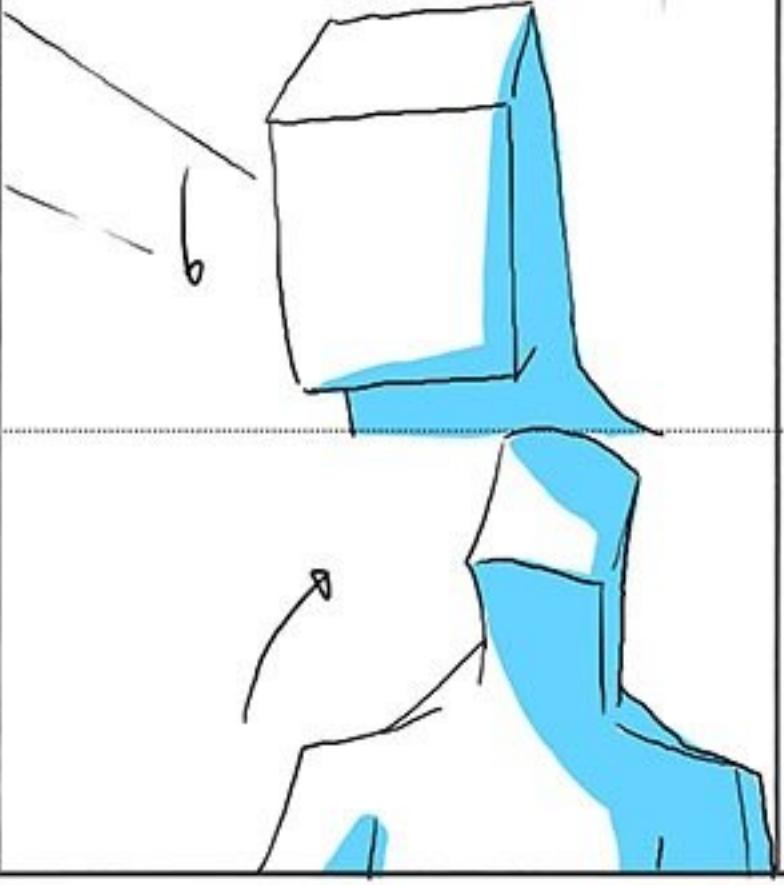
## 位置関係

主人公が車両で走り回るところをかぎりではあるが、さしかかる敵3人がいた場所

PAGE 2

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C03				
		主人公が勢いよく走り去る。		
		主人公の攻撃をくらった敵の顔		
		となりの車両の床にたたきつけられ、		
		おはながく。 カメラ、少しうきつ 動き上かける		

TOTAL [ + ]

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C15		アキカンが 主人公の前まで 「3時間でやく。		
I			（まるアカ）。	
C16		アキカンを見た 主人公。		
I			大きな体を 友達。	

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C11		ぐるぐると 手に 体をまき 水しきよこせ 力とAX3 主人公。		
			 あと1かわく子 敵②にケリを <3歩せず。	
			 けはた敵②が ハズを待た 敵③の後ろまで ぶつぶつく子	
C12			 位置関係	

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
C18		床に 倒木子 敵③。		
		ガリバーと 竈と床に 着いた。		
		↑PAN③と、 どちらの車両 先が去ったか 主人公が跡 加見元。		
				位置関係
		END		
		END		

SCENE	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		身を剥出。		
2		* BG 流背 中親から4に O.L		
3		ポーズを きめ、	* BG, 7月1日 イX-シ'3枚 大き見え	
4		カ一杯 アキカンを げる。	* BG 白T光	⑥
5		勢いよくとんび ゆくアキカン。	画面半前モビ	
			[Hatched box]	