

SCENARIUSZ

AKT 1 – Wiadomość

Scena 1 – wewnątrz, sypialnia, dzień

Futurystycznie urządzona sypialnia, podwójne łóżko, stolik z budzikiem, leżanka, płaski telewizor, wazon, stolik z kubkiem, komoda głośniki.

John (główny bohater) – drobnej postury, ciemne, dłuższe włosy, jasna karnacja, niebieskie oczy - leży z zamkniętymi oczami pod kołdrą, ręce ma rozłożone na boki. Przez okno wpada światło. Na zegarze pojawia się godzina 10:00 - rozlega się dźwięk budzika. John podnosi głowę i lewą ręką wyłącza go. Następnie - ubrany w niebieskie spodenki i białe skarpetki - wstaje z łóżka i przechodzi przez pole siłowe, prowadzące do prysznica. Kamera ciemnieje - w tle słychać dźwięk lejącej się wody.

Scena 2 – wewnątrz, kuchnia, dzień

Nowocześnie urządzona kuchnia, meble kuchenne, blat, sprzęty, stół, krzesło, komputer wbudowany w ścianę.

Bohater wchodzi do kuchni, zapalają się świetlówki. Włącza się komputer. Klika na ekran, pojawiają się różne informacje, nagle wyskakuje wiadomość, bohater jest zdziwiony. Klika na pulpit, otwierając ją. Pojawiają się instrukcje dotyczące tajnej misji. John śledzi tekst, po czym klika przycisk „Accept”.

Scena 3 – miasto, platforma, dzień

Zewnętrzna część mieszkania, stojącego na platformie, schody prowadzące na dół, na dole garaż.

W tle miasto przyszłości, przelatujące pojazdy, statki kosmiczne, futurystyczne budynki, na zewnątrz jest słonecznie.

Przesuwają się drzwi, wychodzi John, ubrany w skafander, maskę, okulary, czapkę oraz słuchawki. Staje przed schodami, prawą ręką, osłania się od słońca. Drzwi za nim zamykają się, John kieruje się ku schodom, prowadzącym do garażu.

Scena 4 – miasto, pojazd, dzień

Z platformy startuje latający samochód, w tle miasto (długie ujęcie z góry na budynki).

John steruje z wnętrza samochodu, na panelu pomiędzy przednimi siedzeniami klika w żółte przyciski. Przelatuje przez miasto, skręca w prawo i kieruje się w dół do szybu wentylacyjnego. Wlatuje do tunelu.

Scena 5 – podziemna baza, dzień

Podziemia, otoczone skałami na środku stoi żółty budynek – tajna baza zleceniodawcy misji. Wokół stoją różne przedmioty, pudła, cysterny. Panuje półmrok. Na suficie wiszą halogenowe lampy, na podłożu pomarańczowe pacholki wyznaczają ścieżkę.

Samochód wypada z otworu w suficie i zatrzymuje się tuż nad ziemią. Podlatuje na tył budynku, gdzie znajduje się okienko. Prawe drzwi samochodu otwierają się do góry. Z okna budynku wysuwa się wysięgnik z tajemniczą paczką i wkłada ją na przednie siedzenie pojazdu. Wysięgnik chowa się, a drzwi samochodu się zamykają. Bohater palcami „bada” przesyłkę i odlatuje w stronę wyrzutni. Wlatuje w obręcz, która ustawia się ku górze, pojazd i zostaje wystrzelony na powierzchnię.

AKT 2 - Pościg

Scena 1 – miasto, dzień

Krótkie ujęcie na miasto, przelatują pojazdy, niebo jest bezchmurne.

Samochód wylatuje z podziemi z powrotem do miasta, leci w górę, w tle widać oddaloną planetę.

Scena 2 – kosmos

W oddali oświetlona planeta, wokół przestrzeń kosmiczna.

Samochód oddala się od planety, obraca się lekko do tyłu, ląduje na panelu stacji dokującej.

Scena 3 – kosmos

Kosmos, w oddali planeta otoczona pierścieniem asteroid, na dalszym planie pył kosmiczny i gwiazdy.

Samochód Johna przetransformował się w statek kosmiczny, ma dwa silniki po bokach, zmierza teraz ku obcej planecie. Wykonuje kilka obrotów, mija statki transportowe. Na desce rozdzielczej pojazdu wyświetla się na czerwono ostrzeżenie o zagrożeniu i nakaz zawracania. Komputer odlicza sekundy na podjęcie decyzji. Ze stacji kosmicznej, znajdującej się między asteroidami, wylatuje 5 bezzałogowych wrogich statków kosmicznych, jeden po drugim.

Scena 4 – w dalszym ciągu kosmos

Statek Johna mija olbrzymi statek transportowy. Robi obrót i wtedy mija go 5 wrogich jednostek. Bohater próbuje uciec, leci między asteroidami, obce statki lecą za nim, strzelają w jego stronę. Statek Johna robi uniki. Bohater przekręca głowę, patrzy na bok. Pościg trwa nadal, statki rozdzielają się – dwa lecą za mężczyzną, pozostałe znikają z pola widzenia. W pewnym momencie zza wielkiej asteroidy wyłaniają się pozostałe statki, cztery z nich zderzają się ze sobą, następuje wybuch. John stara się uciec przed ostatnią jednostką. Oba statki wylatują za pasem asteroid, zbliżając się do planety. Wróg ostrzeliwuje statek i trafia w prawy silnik. Lecą z niego iskry, po czym odpada. Samochód odczepia się od stacji dokującej, a ta rozbija się o ostatniego wroga. Następuje wybuch.

Scena 5 – planeta, dzień

Górzysta planeta, między pagórkami skupisko kopalń. W oddali tory kolejowe, całość oświetlona przez słońce.

Samochód bohatera spada prosto w stronę skał. Ten próbuje lądować, wlatuje w szczelinę. Na desce rozdzielczej na czerwono miga ostrzeżenie o awarii pojazdu. John wlatuje w głąb szczeliny, manewruje pojazdem na boki, praktycznie ocierając się o skały. Ostatecznie rozbija się o skalną ścianę i przebija ją na wylot, rozkruszając ją w drobne kamyczki.

AKT 3 – Końcowa przeprawa

Scena 1 – planeta, kopalnie, dzień

Górzysta okolica, skupisko kopalń, obok każdej z nich zbiorniki na wydobywany kamień, silosy. Między kopalniami – magnetyczne tory, po których poruszają się wagony towarowe, przewożące kamienie.

Bohater idzie po górzystym terenie, trzyma w lewej ręce torbę. Dochodzi do platformy, z której ma widok na całą okolicę. Stawia torbę na ziemi, rozgląda się. Lewą ręką uruchamia w swoich słuchawkach lokalizację. Na okularach, program wyświetla mu drogę – do wyznaczonego celu pozostało 53,2 km. Wskazuje także, najszybszą drogę do celu – magnetyczny pociąg, wyświetla się jego miniatura. John schyla się po przesyłkę i skacze z platformy w zwolnionym tempie. Ląduje na taśmociągu, po którym zsuwa się na dół w stronę pociągu.

Scena 2 – planeta, pustkowie, dzień

Skalisty krajobraz, pasmo torowiska, pustkowie. Na dalszym planie, na olbrzymich słupach – budynek, cała okolica oświetlona przez słońce.

John dociera kolejką w okolice miejsca docelowego, idzie wzdłuż torów, po których jadą pociągi. Przed nim rozpościera się widok na oddaloną o kilkaset metrów podpartą na słupach konstrukcję, stojącą między skałami.

Scena 3 – pustkowie, miejsce docelowe, dzień

Dolny poziom konstrukcji, schody prowadzące do windy.

Bohater wychodzi po schodach i dociera do windy, naciska przycisk przywołujący ją. Drzwi otwierają się, John ostrożnie trzymając torbę wchodzi do środka. Naciska jedyny przycisk w środku, drzwi zamykają się.

Scena 4 – wnętrze, sypialnia, dzień

Futurystycznie, lecz nie tak jak na początku, urządzona sypialnia, podwójne łóżko, stolik z budzikiem, leżanka, płaski telewizor, wazon, stolik z kubkiem, komoda, biurko, komputer, głośniki.

Ujęcie z perspektywy bohatera. Rozlega się dźwięk budzika. Mężczyzna otwiera oczy, patrzy na budzik – jest 10:00. Lewą ręką wyłącza go. Przekręca się i rozgląda po pokoju, w tle słysząc włączony telewizor. Na jego ekranie widać scenę z kosmosu. Prawa ręka chwytając pilot, kciukiem najeżdża na czerwony przycisk. Kieruje pilota w stronę telewizora, na którym teraz widać mężczyznę we wnętrzu statku kosmicznego.