Pitch :

Hansel et Gretel se retrouvent à la rue après avoir été jeté par leur belle-mère, ils sont attirés dans un Casino où leur avenir est en jeu.

Charas :

Hansel

Gretel

Majordome d’accueil ( La sorcière ) : Hall du casino, Hall du casino miteux

3 croupiers : un par enviro des différents jeux

Enviros :

Ruelle ( ruelle on : Neons qui s’allument et qui leur montre la voie du casino )z

Hall du Casino miteux

Hall du Casino numérique

3 enviros différent pour les différents jeu

Illustration clé :

Scène avec la belle-mère qui dégage H et G de la maison

Intérieur du casino miteux ( quand ils se branchent )

Ecran de Fin ( nombre = ? )

UI :

VFX :

Ruelle : pluie

Ecran de fin :

Casino : écrans qui clignotent, des lumières

Enviro jeux : écrans qui clignotent, des lumières, annonce si le mini jeu est gagné

Bruits de pas pour les transitions

Musiques :

Style : Futuriste, mélancolieux,

Blade runner ?

Ambiances :

SFX :

Ruelle : bruits de néons, pluie, porte qui se claque, bruits de pas dans la flaque

Ecran de fin : musique

Casino : musique, bruits de casino ( pas très fort )

Enviro jeux : musique, petits sons dans les mini jeux

Bruits de pas pour les transitions

Ecran Titre :

Menu :