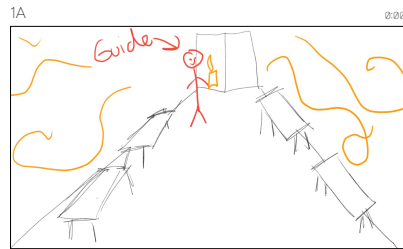


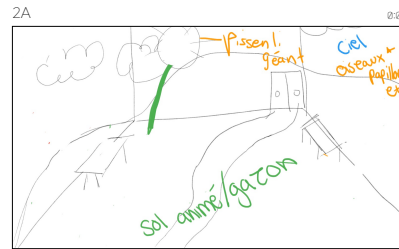
THATGAMECOMPAGNY

Boards: 9 | Shots: 9 | Duration: 0:18 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: NOVEMBER 27, 2022

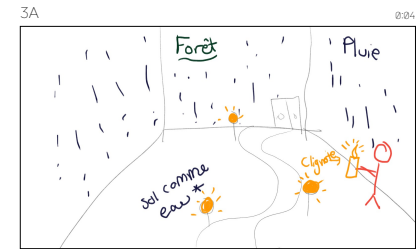
Page: 1 / 1



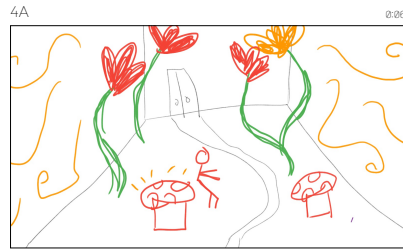
Des gens rentrent dans un corridor avant la première pièce, il y a des bancs d'attente, un guide sera placé devant la porte afin d'expliquer comment les pièces vont fonctionner et pourra répondre aux questions. Avant d'entrer, le guide va donner à chaque personnes une bougie, et lorsque les bougies seront reçu, des dessins s'élumineront sur les murs. Salle assez sombre pour qu'on vois les dessins illuminés sur le mur, fausse bougie pour la sécurité.



Les gens rentrent dans une salle rappelant une prairie. Quand les gens passent, sur le sol, le gazon (animation) s'anime et fait comme si on marchait vraiment dessus, donc il laisse un passage derrière les pas des gens. La musique et les sons ambiants vont venir rappeler un peu la beauté de la nature et d'une journée ensoleillée. Il y a des bancs pour que les gens s'assoient, une porte à la fin de la salle pour passer à la prochaine.



Lorsque l'on rentre dans la salle, les murs sont couverts d'une grande forêt pluvieuse, il y a un chemin qui mène vers la porte, lorsque l'on marche hors du chemin, le sol est comme de l'eau qui s'anime sous nos pieds. Lorsque la personne s'approche des murs, leur bougie se met à clignoter, un peu comme si l'eau de pluie représenté sur les murs va l'éteindre. Sale un peu plus sombre pour bien illuminer les lampadaires.



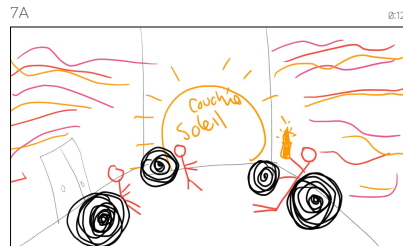
On rentre dans une forêt plus fantastique, sombre et illuminée par des fleurs géantes et des bancs en champignon géants. Lorsque les gens s'assoient sur les champignons ou les touches, ceux-ci vont s'illuminer. Lorsque les gens passent proche des murs, la bougie aide à capter les mouvements et une animation magique se produit sur les murs, les traces de pieds des gens s'illuminent sur le sol. Salle très sombre pour que tout parait fluorescent et illuminé. Si quelqu'un porte du blanc, son chandail va s'illuminer.



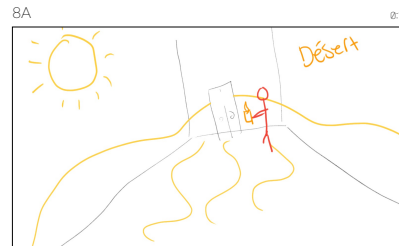
Les gens rentrent dans une salle "sous l'eau" et un peu partout, il y a des systèmes holographiques où les gens peuvent mettre leur main dans la lumière et peuvent interagir avec les murs grâce aux hologrammes. Il y a des coquillages, poissons, algues sur le sol



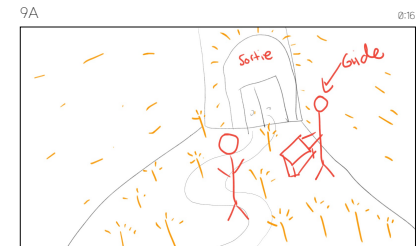
Lorsque la personne rapproche sa bougie d'un holograme, la bougie change de couleur.



Salle plus relaxante, on simule un couché du soleil, les bougies changent aux couleur du couché de soleil, cette salle permet aux gens de s'allonger sur des poufs et de relaxer après la salle d'holograme qui était plus dynamique. Les couleurs sur les murs son interactifs.



Salle plus calme, la salle est très illuminée, simulation d'un soleil haut dans le ciel, sons ambiants du vent, lorsque les gens marchent sur le sol, des traces dans le sable les suits. Lorsque la personne sort de la salle, la bougie s'éteint automatiquement.



Il s'agit d'un corridor de sortie dont le chemin est illuminé, nous sommes accueillis par un guide qui va ramasser les bougies. Lorsque la personne marche sur le sol, une lumière les suit et un son est produit.