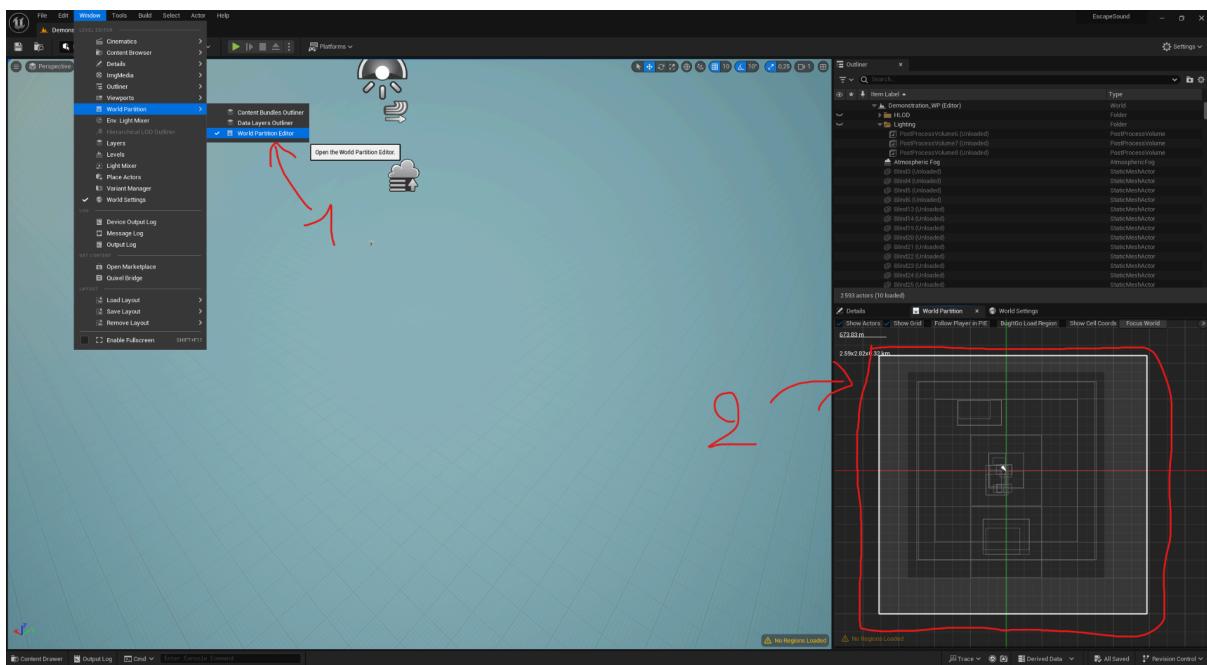


Escape Sound

Après l'ouverture du projet, faire les manipulations suivantes :



- 1 - Ouvrir le world partition editor
 - 2 - Sélectionnez une zone regroupant tous les objets visibles, faire clic droit => "load region from selection"
- La scène devrait commencer à charger.

Bienvenue à Seaside Town !

Ici vous trouverez :



Des bâtiments gris et tristes, avec **beaucoup d'escaliers**, pour une **ambiance morose**.



Des chambres donnant sur la mer pour **écouter les vagues**.



Une ville vide pour une **ambiance de folie (ou pas)**.



Une plage pour se reposer, **écouter les mouettes et se balader les pieds dans l'eau**.



Nos fameux égouts, pour faire des **échos** rigolos en famille !

Sans oublier (liste non exhaustive de fun) :

- Des **lumières qui grésillent** par moment
- Des **textures de sols** bien distinctes
- Des interactions possibles et implémentables par vos soins, selon vos goûts (voir **porte**)
- **Courir** dans les couloirs comme un enfant
- Des **transitions entre les ambiances** aux petits oignons



Seaside Town, une ville de plaisir pour les sound designers

