

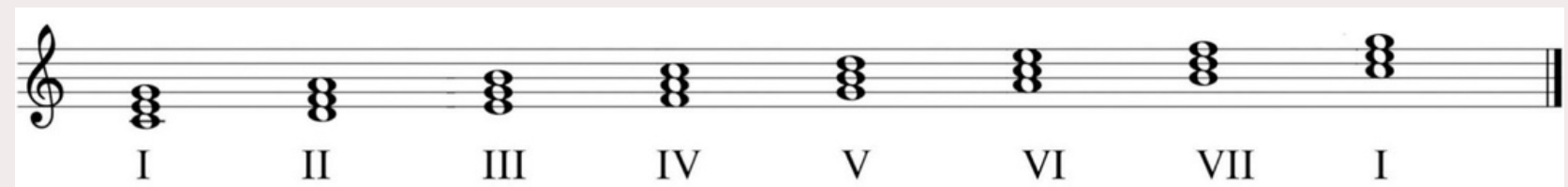


# Forêt de Pan

<b>Genre</b>	Aventure Action Musical
<b>Public cible</b>	Enfant de 6 à 10 ans
<b>Point de vue</b>	2D/3D Top down

## Notion musicale

Une progression harmonique est un ajout de rang vers l'aigu que l'on représente à l'aide des chiffres romains. Cette progression va de I à VII.



## Histoire

Le joueur incarne un chef d'orchestre. En traversant une forêt pour se rendre à sa prochaine représentation, il perd ses accords en trébuchant sur une racine. Les accords ont ensuite été éparpillés dans la forêt et de méchants animaux comptent bien empêcher le chef d'orchestre de les récupérer. Le joueur va donc devoir retrouver les accords harmoniques qui brillent dans la forêt tout en calmant les animaux qui les protègent avec sa musique.

## Gameplay

Le joueur doit retrouver tous les harmoniques qu'il a perdus, mais des animaux vont essayer de l'en empêcher. Chaque animal de la forêt est associé à un chiffre romain et à l'harmonique correspondante. Pour les calmer, le joueur devra donner le même nombre de coups que le nombre d'harmonique associé à l'ennemi. S'il fait un combo trop grand, il sera étourdi et l'animal lui fera des dégâts. Pour savoir combien de coup taper, le joueur devra chanter et l'animal le plus proche chantera également son harmonique

## Contrôles

- Chanter : le chef d'orchestre chante la première harmonique et l'ennemi le plus proche répond en chantant sa propre harmonique
- Clamer : le chef d'orchestre joue de la musique pour calmer les animaux et les rendre inoffensifs



Déplacement



Calmer

Chanter

