

# A Vocal Adventure

## **Concept**

A Vocal Adventure est un jeu d'arcade dont le but à la fin d'une partie de 3 à 4 minutes (temps exact d'une partie encore à définir, mais les parties sont à temps fixe) est d'avoir obtenu le plus de points possible en aidant Bouche et Oreille à collecter des Essences Sonores pour les préserver des redoutables pirates numériques. En contrôlant directement ou indirectement un véhicule à l'aide d'un microphone, le joueur doit s'approcher suffisamment près des Essences Sonores pour permettre à Oreille, qui est mobile dans le véhicule, de les récupérer, tout en évitant les embûches.

## **Public cible**

- Joueurs occasionnels
- Joueurs cherchant une expérience de jeu alternative

## **Plateformes cibles**

- PC

## **Objectifs de jeux**

### **Court terme:**

- Collecter des Essences Sonores
- Éviter les pirates numériques et les obstacles

### **Moyen terme:**

- Former des combinaisons d'Essences Sonores
- Éloigner ou détruire les pirates numériques

### **Long terme:**

- Faire un bon score
- Collecter toutes les Essences Sonores du niveau

## **Equipe**

- Gilles Camous – sound design (implication à 50%)
- Boris Évieux – Ergonomie (implication à 100%)
- Antoine Henry – game design, programmation (implication à 100%)
- Benjamin Pin – graphisme, animation (implication à 25%)