**Idées de mini-jeux**

1 : On se retrouve dans une salle fermée en vue de profil avec des plateformes. Des mots seront disséminés sur les plateformes et le but sera tout simplement de retrouver le mot bien orthographié et de le ramener au point de départ pour être validé. Il faudra recommencer l’opération 5 fois pour gagner le mini-jeu.

2 : Nous sommes dans une salle fermée en vue à la Pokémon. 3 portes se trouvent face à nous. Là plusieurs choix s’offre à nous : sur chaque porte nous pouvons afficher un mot et un seul est bien orthographié. Sur chaque porte il y a un verbe qu’il faut conjuguer à un certain temps. Il est possible vers la fin du mini jeu (vers 7-8 portes passées) de ne plus mettre que deux portes et d’inscrire une phrase sur chacune où dedans il faut écrire « ça » ou « sa » ou bien « ou » ou « où » jusqu’à la dixième porte. Si on ouvre la mauvaise porte le méchant essaie de nous attraper et il faudra appuyer beaucoup de fois sur espace pour se libérer jusqu’à la troisième fois où nous sommes ramenés au début du jeu.

3 : Ce mini-jeu serait celui de fin (lors de la rencontre du boss final). On se retrouve dans une vue de profil à la Mario et le but serait de lancer des sorts sur le boss pour en venir à bout. Pour lancer ces sorts, il faudrait écrire les mots qui s’affichent à l’écran dans le temps imparti. Si le sort n’est pas écrit dans le temps imparti ou si le sort est mal orthographié, le boss regagne des points de vie et nous en fait perdre. Chaque fois que le boss va perdre 10% de ses points de vie, il va falloir que le joueur évite une attaque du boss en sautant sur une plateforme située au-dessus de lui. Après 50% le rythme s’accélère. Une fois le boss terminé, le joueur a terminé le jeu et peut avoir accès à tous les mini-jeux comme bon lui semble.

4 : Toujours sur une vue à la Pokémon, le joueur se trouverait sur une plateforme centrale avec quatre mot : un dans chaque direction (nord, sud, est, ouest) et le principe serait de récupérer les lettres de mots mal orthographiés et de les échanger entre elles pour bien reformer les mots. (Il pourra y avoir un bouton reset pour revenir à l’ordre initial). Chaque mot bien réécrit fera apparaître un bout du pont pour pouvoir arriver dans la salle suivante et récupérer la première lettre sacrée : le T

5 : Dans ce mini jeu, le joueur serait toujours en vue style Pokémon. Le principe est simple, le joueur va se retrouver dans une salle fermée face à une corbeille avec un mot mal orthographié ou un verbe avec une mauvaise terminaison au-dessus de chaque corbeille. Le but serait de tuer les monstres qui arrivent dans la salle à l’aide du T récupéré dans le premier quartier pour récupérer des lettres et les placer dans la corbeille pour bien réécrire le mot ou le verbe (possibilité de donner une mauvaise lettre (20% de chance) qu’il faudra placer dans la poubelle). Une fois le mot complété il pourrait passer à la salle suivante et réitéré le schéma. Le jeu se termine au bout de 3 salles où il récupérera la deuxième lettre sacrée : le U

6 : Ce mini-jeu se passera toujours en vue Pokémon. Le général du quartier serait tout en haut de la salle et jetterai des mots mal orthographiés au joueur depuis le haut de la salle. Le but du joueur sera de corriger les mots en tirant sur les lettres qui n’ont pas lieu d’être dans le mot pour se défendre. Au bout de deux minutes, le général n’aura plus de mot à jeter et s’enfuira en lâchant la dernière lettre sacrée d’OrthoCité : le S.

7 : Ce mini jeu, toujours en vue Pokémon, se passera avec la moitié de la salle recouvert d’une plateforme et le reste de vide. A droite de la plateforme un verbe avec une terminaison à ajouter sera présent. Pour pouvoir rentrer la terminaison, le joueur devra se servir du U pour récupérer les lettres qui sont dans le vide et les ajouter au verbe. Si le verbe est bon, la porte s’ouvre et le joueur va rencontrer le même schéma 3 fois.

8 : Ce mini-jeu sera en vue de dessus. Des lettres seront éparpillées dans la salle. Le but sera d’écrire un mot avec les lettres présentes dans la salle. La première lettre sera en vert et la dernière en rouge pour indiquer la première et la dernière lettre du mot. Une fois le mot reconstruit, le joueur pourra avancer vers la nouvelle salle pour continuer. Il y aura un temps imparti pour reconstruire le mot : une minute. Le joueur devra répéter le schéma 4 fois pour terminer le jeu.

**Principe de la carte principale**

Le joueur pourra se déplacer sur la carte de la même façon que sur un zelda sur super nintendo. C’est-à-dire en vue de dessus sur une carte quadrillée. Il y aura en tout 4 quartiers dans la ville. Dans chaque quartier, le joueur peut se déplacer librement.

Le premier quartier sera un peu désert, le joueur devra principalement se diriger vers les maisons contenant les mini-jeux pour pouvoir avancer.

Dans le second, des ennemis seront disséminés dans le quartier, le joueur pourra les tuer à son bon vouloir et se diriger vers les mini-jeux.

Dans le troisième, des plateformes seront manquantes, et le joueur devra activer un levier à l’aide d’une arme récupérée dans le second quartier afin de pouvoir se déplacer librement dans ce quartier.

Enfin, le dernier quartier sera pratiquement le même que le troisième. Il y aura juste un nouveau type d’ennemi que le joueur pourra tuer facilement avec l’arme récupérée dans le troisième quartier.

A la fin de chaque quartier, un gardien les attendra et aidera le joueur à ouvrir le portail vers le nouveau quartier s’il a terminé tous les mini-jeux. Une fois arrivé à la fin, nous arrivons sur la partie la plus haute de la ville où nous rencontrons le méchant de l’histoire pour le combattre dans un ultime mini-jeu.