

Technique:

Vue d'ensemble:

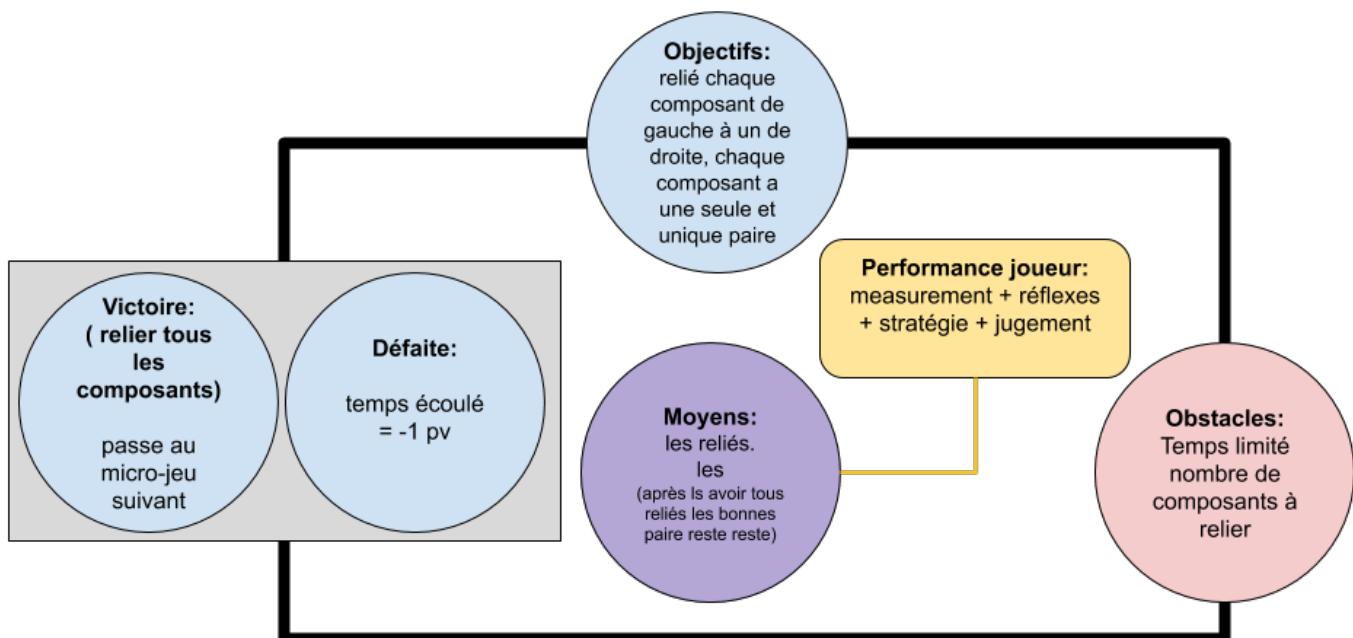
Nom:

BI-CONNECT

Pitch descriptif du micro-jeu:

Un cadre avec à l'intérieur, 4 composants à droite et 4 à gauche apparaît, l'objectif est de relier les paires entre elles via un câble. Une fois tous les composants reliés, le câble reste entre les bonnes paires et disparaît avec les mauvaises, il ne vous reste plus qu'à continué de relier les composants restant pour essayer de trouver les bonnes paires. Le tout étant fait durant le temps imparti, sinon cela vous fait perdre une vie.

Gameplay:



Technique:

Look&feel:

Maquette de conception:

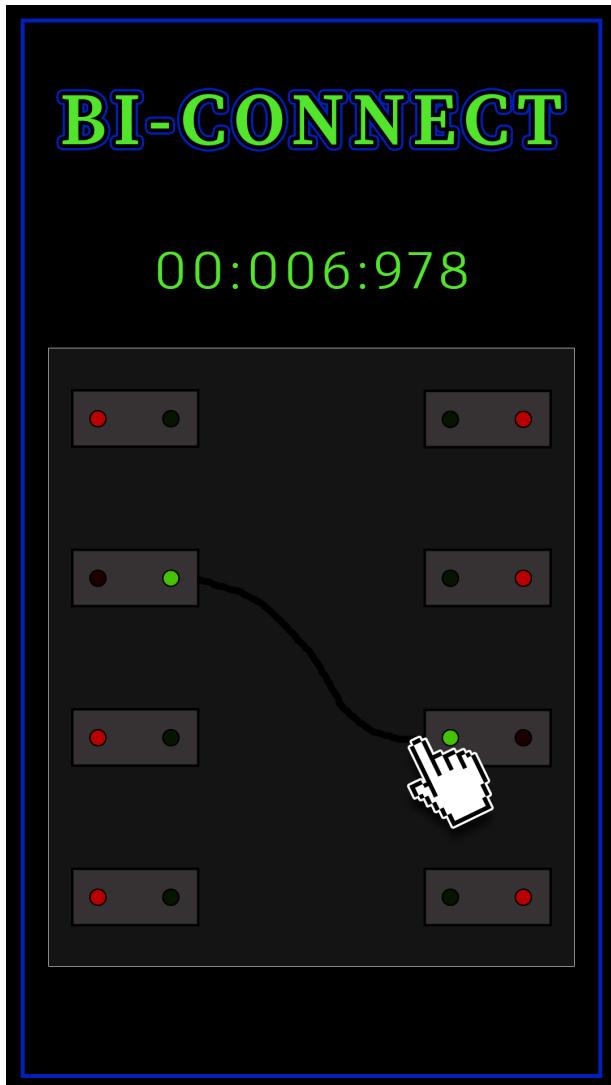
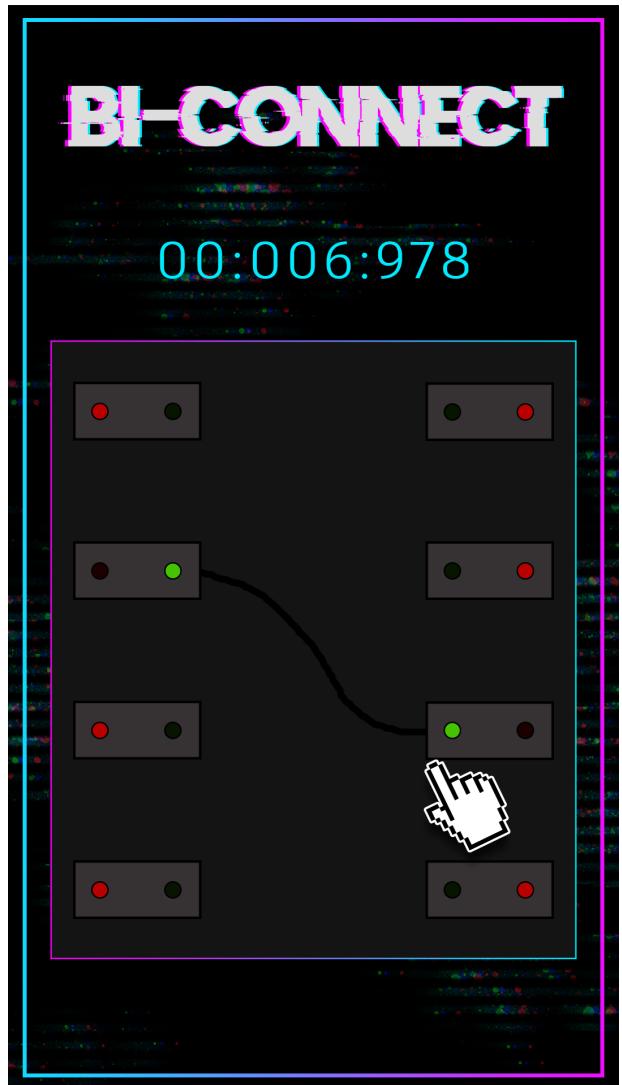


Illustration type screen-shot:



Données/metrics:

- Nombre de composant à relié
- Le temps limite du micro-jeu

Technique:

Vue d'ensemble:

Nom:

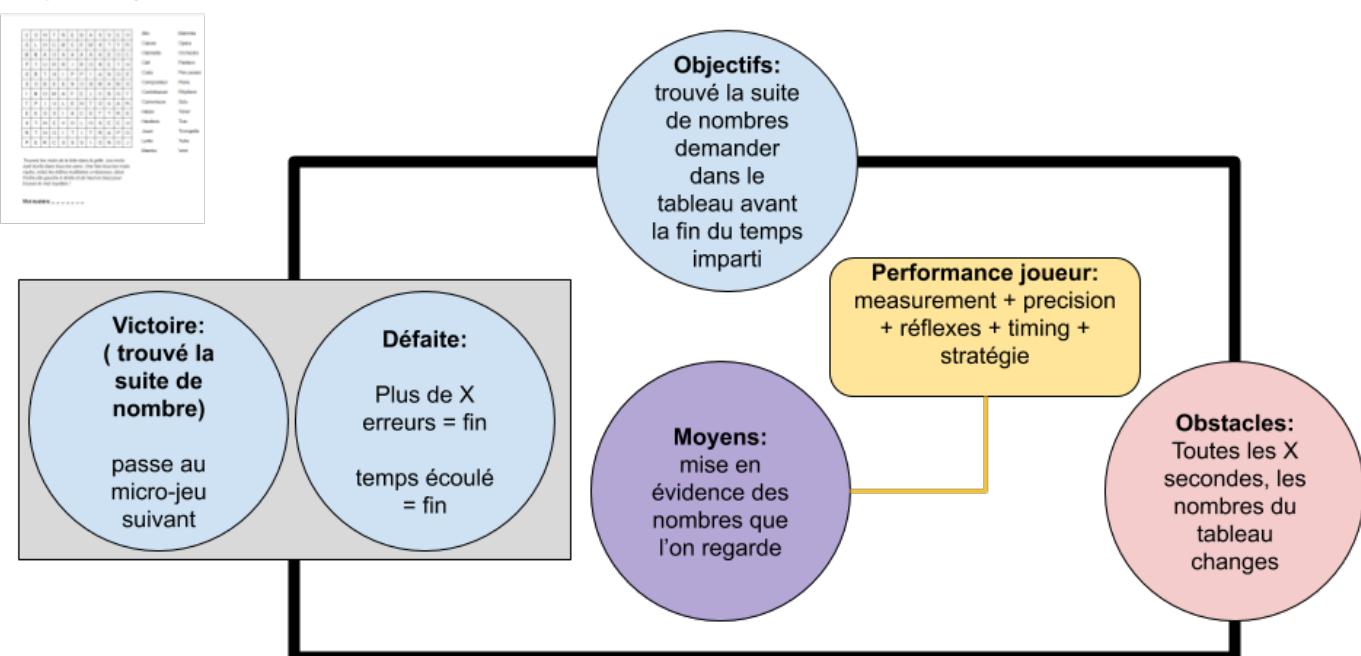
CODE-FINDER

Pitch descriptif du micro-jeu:

Un tableau de nombres apparaît à l'écran, l'objectif est de trouver la série de nombres juste au-dessus (en rouge) dans le tableau dans le temps imparti. Si l'on se trompe, l'objectif ainsi que les nombres dans le tableau changent. Le tout étant fait dans le temps imparti du micro-jeu.

Gameplay:

inspiration: jeu "trouver les mots"



Technique:

Look&feel:

Maquette de conception:

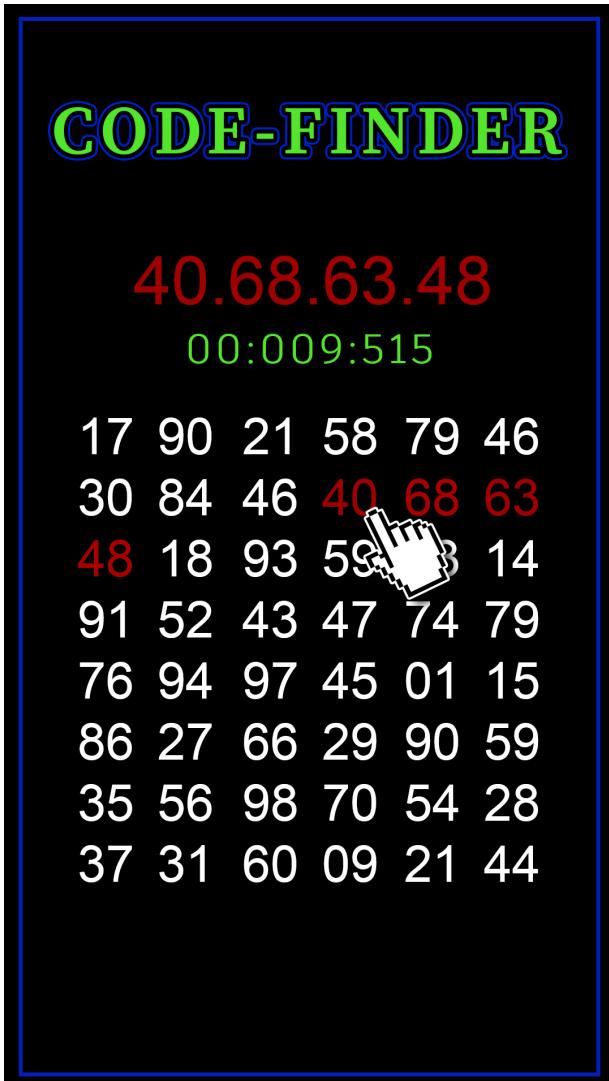
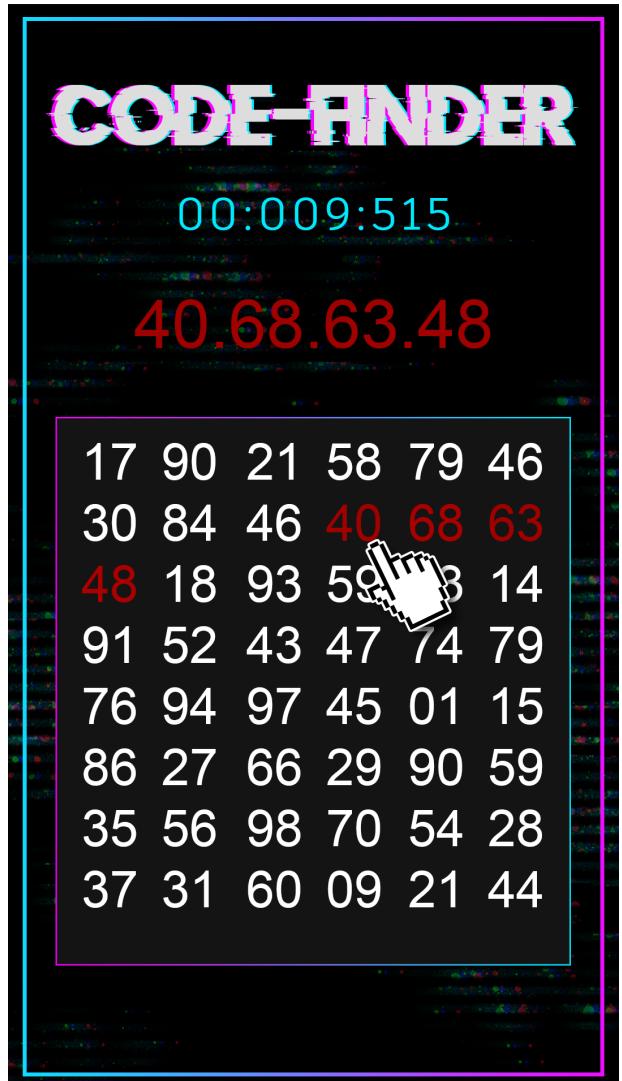


Illustration type screen-shot:



Je précise que la série de nombres en rouge est comme cela pour montrer que le joueur a cliqué dessus, autrement elle est comme les autres.

Données/metrics:

- Nombre de nombre présent dans le tableau
- Nombre de fois qu'apparaît l'objectif dans le tableau
- Le temps limite du micro-jeu

Technique:

Vue d'ensemble:

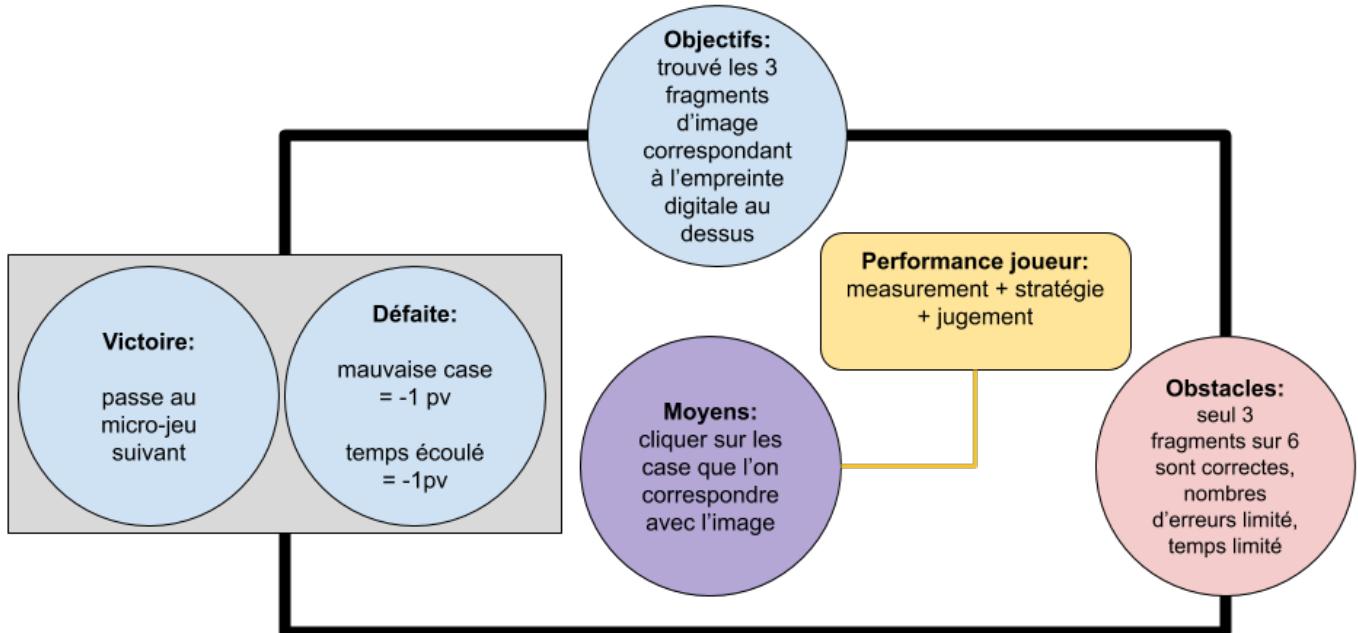
Nom:

FINGERPRINTS

Pitch descriptif du micro-jeu:

Une empreinte de doigts apparaît à l'écran, votre objectif est de retrouver les 3 fragments de cette image parmi les 6 proposés. si vous sélectionnez un mauvais fragment, cela vous élèvera 1 pv et vous fera passer au micro-jeu suivant. Vous deverez réalisé tout cela durant le temps imparti.

Gameplay:



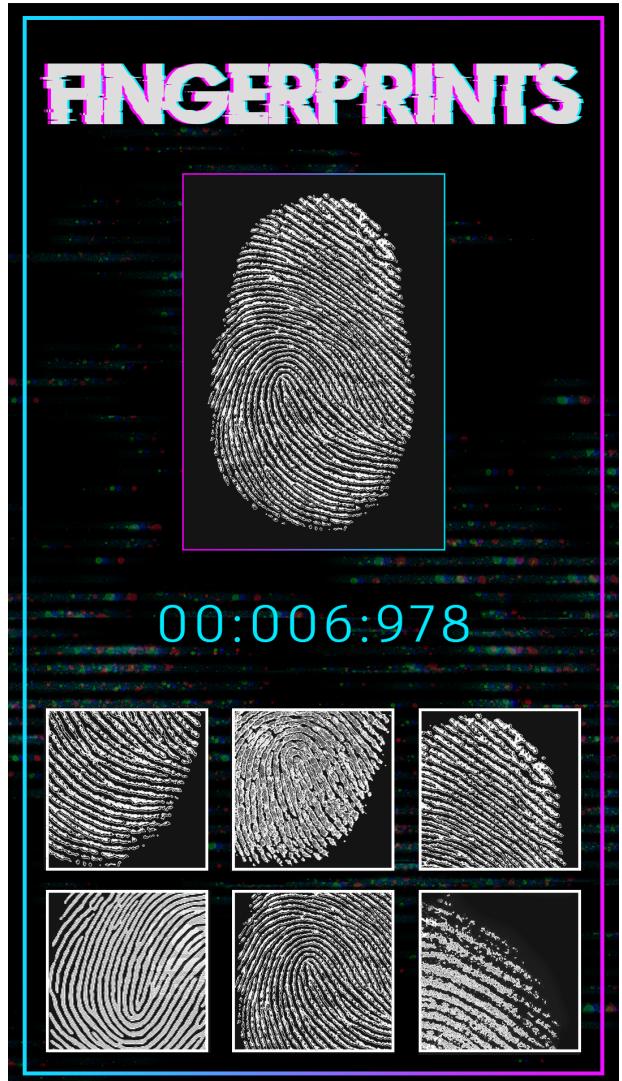
Technique:

Look&feel:

Maquette de conception:



Illustration type screen-shot:



Je précise que la série de nombres en rouge est comme cela pour montrer que le joueur a cliqué dessus, autrement elle est comme les autres.

Données/metrics:

- Nombre de nombre présent dans le tableau
- Nombre de fois qu'apparaît l'objectif dans le tableau
- Le temps limite du micro-jeu

Technique:

Vue d'ensemble:

Nom:

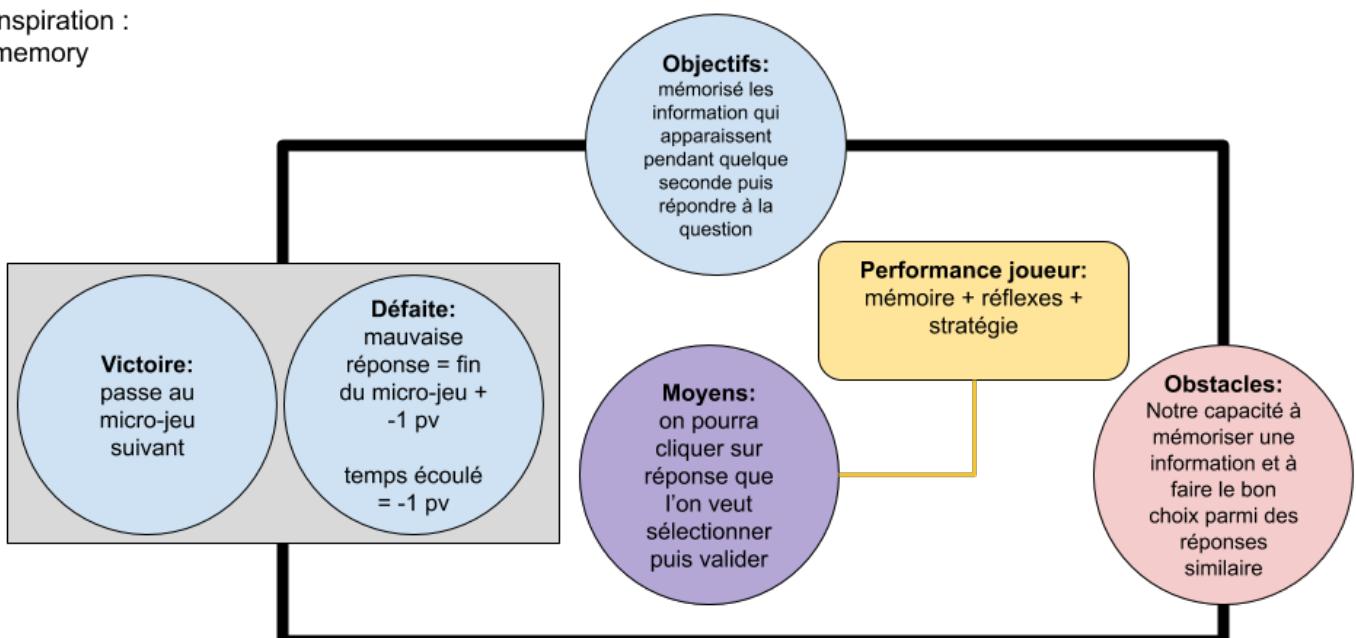
MEMORY

Pitch descriptif du micro-jeu:

En premier temps, des mots apparaissent à l'écran, puis quelques secondes plus tard un nouvel écran apparaît puis nous pose une question en rapport avec les informations présentes sur l'écran d'avant. À ce moment là, on doit choisir nos réponses parmi celle proposée puis validée dans le temps imparti.

Gameplay:

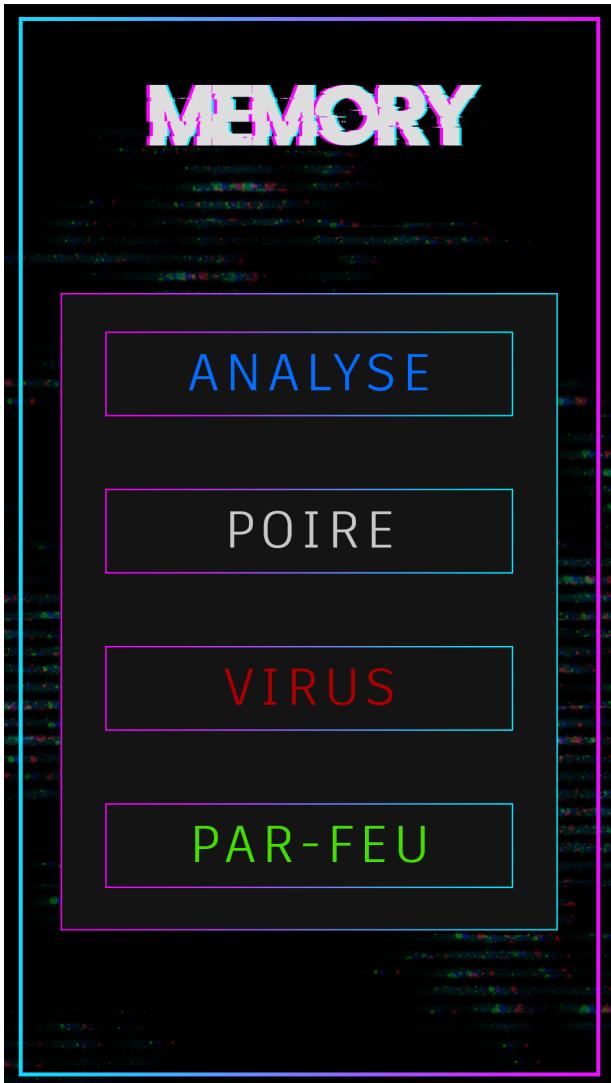
inspiration :
memory



Technique:

Look&feel:

Illustration type screen-shot:



Données/metrics:

- Nombre d'informations a mémorisé durant la phase 1
- Nombre d'utilisation de biais cognitif
- Le temps limite du micro-jeu

Technique:

Vue d'ensemble:

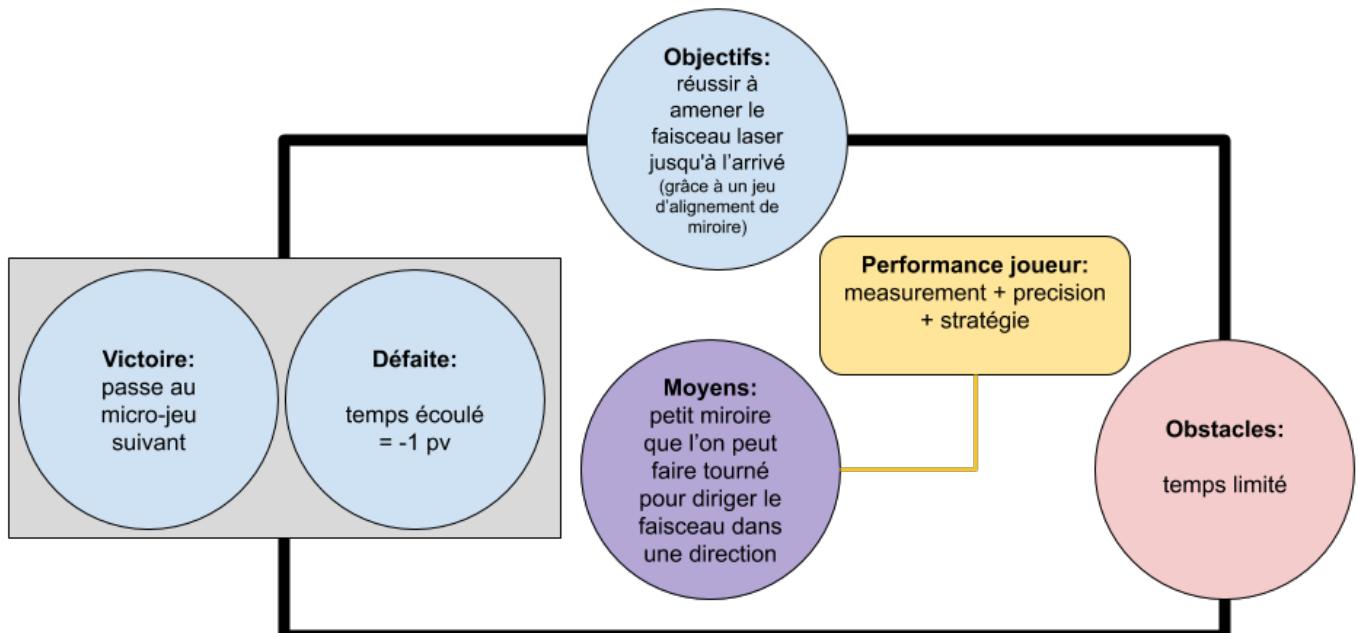
Nom:

MIRROR-MAZE

Pitch descriptif du micro-jeu:

Mirror-Maze, votre objectif est d'amener un faisceau de lumière jusqu'à l'arrivée, pour cela vous avez à disposition des petits miroirs pivotables capables de rebondir le faisceau sur eux et donc de lui faire changer de direction. Tout cela doit être accompli dans les limites du temps imparti.

Gameplay:



Technique:

Look&feel:

Maquette de conception:

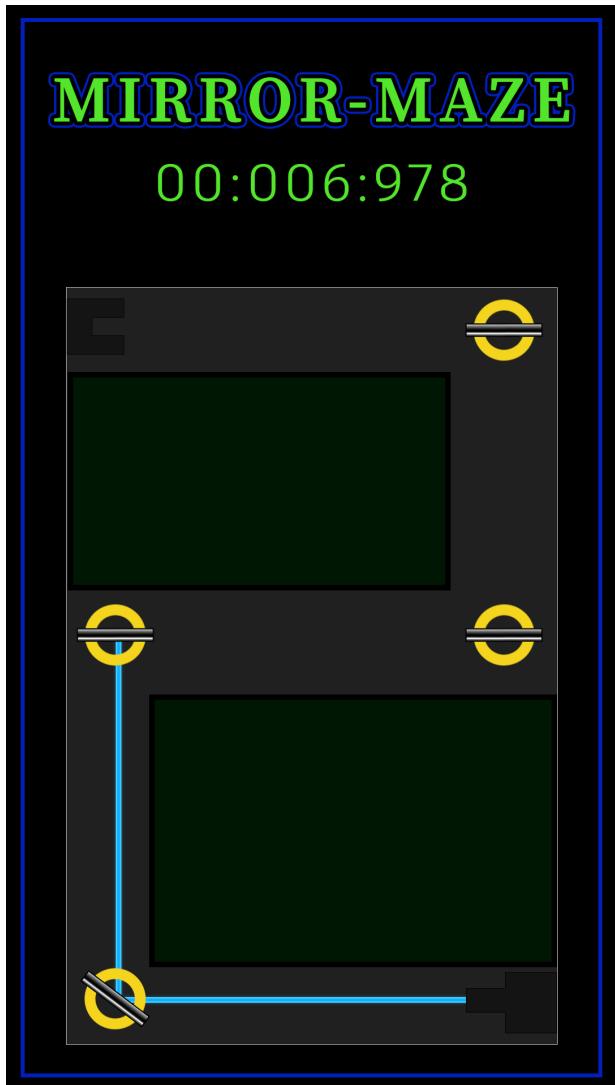
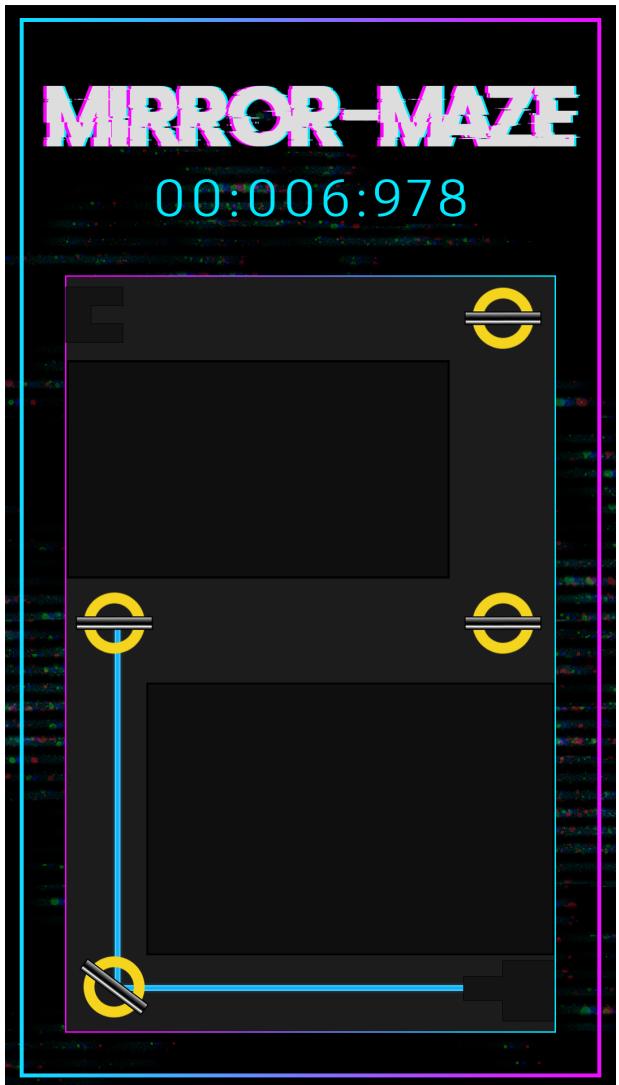


Illustration type screen-shot:



Données/metrics:

- Nombre de miroirs.
- Chemins plus ou moins compliqué.
- Le temps limite du micro-jeu

Technique:

Vue d'ensemble:

Nom:

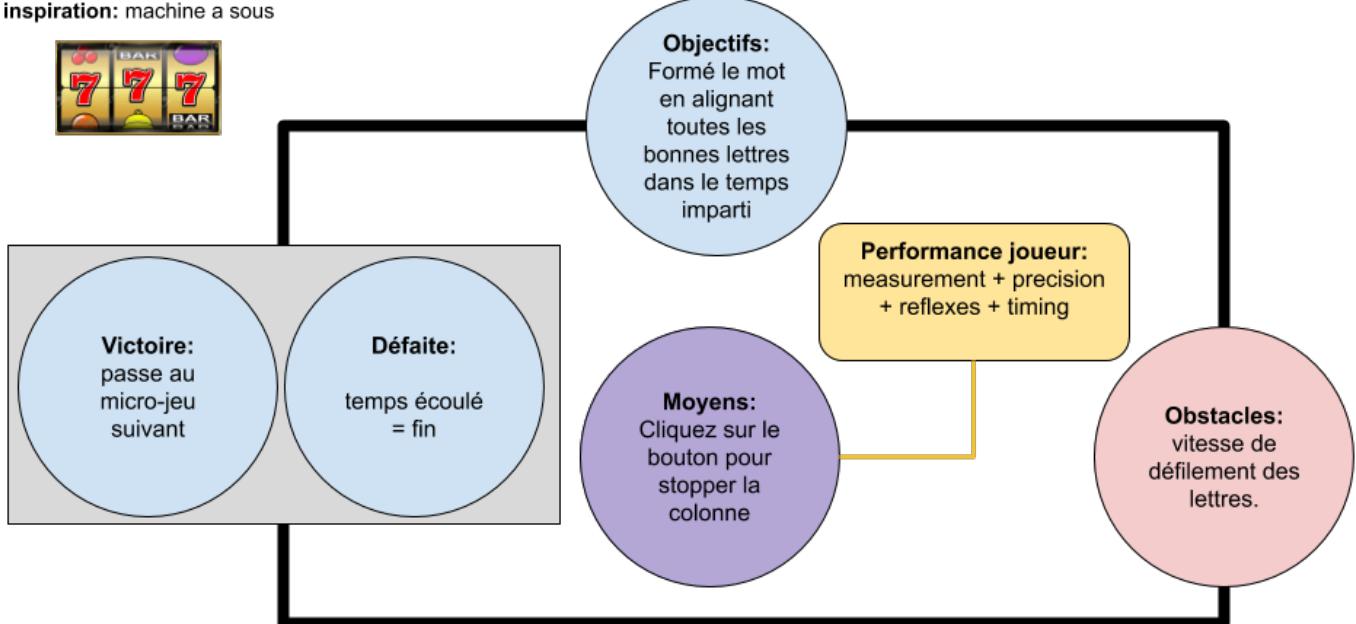
PASSWORD

Pitch descriptif du micro-jeu:

Plusieurs colonnes de lettres défilent sur l'écran, sur chacune d'entre elles se trouve une lettre en rouge, votre objectif est d'appuyer sur le bouton stop quand la lettre rouge passe dans la zone bleue dans le but de passer à la colonne suivante. Plus vous vous rapprochez de la fin, plus les colonnes défileront vite, dans le cas où vous appuieriez sur le bouton stop alors que la lettre rouge est en dehors de la zone bleue, cela vous rétrograderait à la colonne précédente.

Gameplay:

inspiration: machine à sous



Technique:

Look&feel:

Maquette de conception:

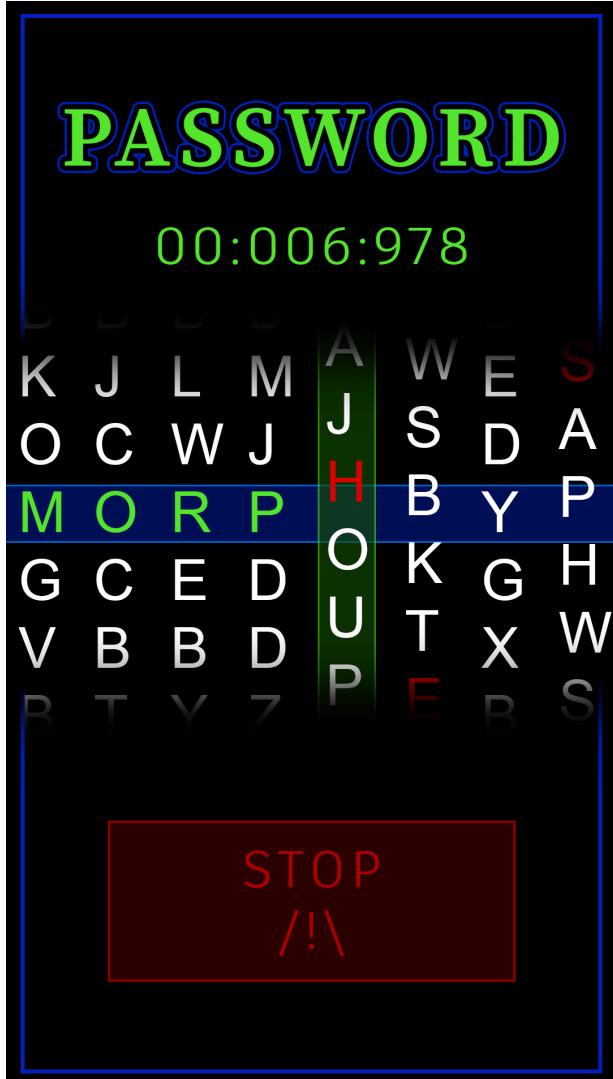
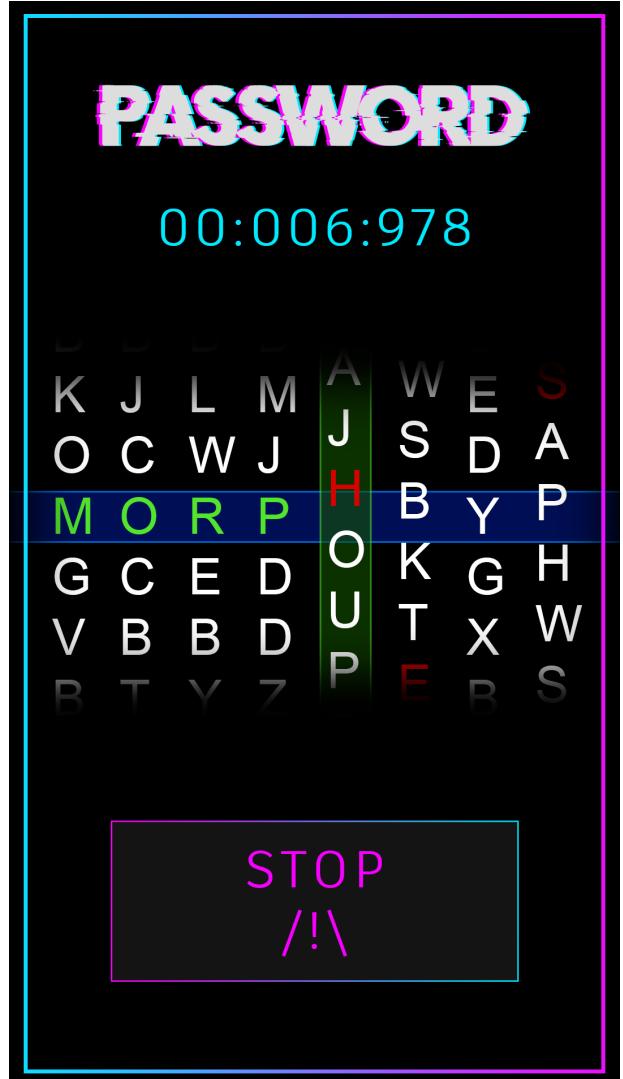


Illustration type screen-shot:



Données/metrics:

- La vitesse de défilement des colonnes.
- Le multiplicateur de vitesse de défilement des colonnes
- Le temps limite du micro-jeu