

# Trix-Tac-Toe

## Cible :

Adolescents et jeunes adultes ayant une vie sociale active.

## Intentions :

- Jeu mobile

*Permet d'être joué n'importe où lors d'un temps de pause.*

- Sessions de jeu courtes (moins de 10 m)

*Permet d'être joué n'importe où lors d'un temps de pause.*

- Prise en main facile, maîtrise facile

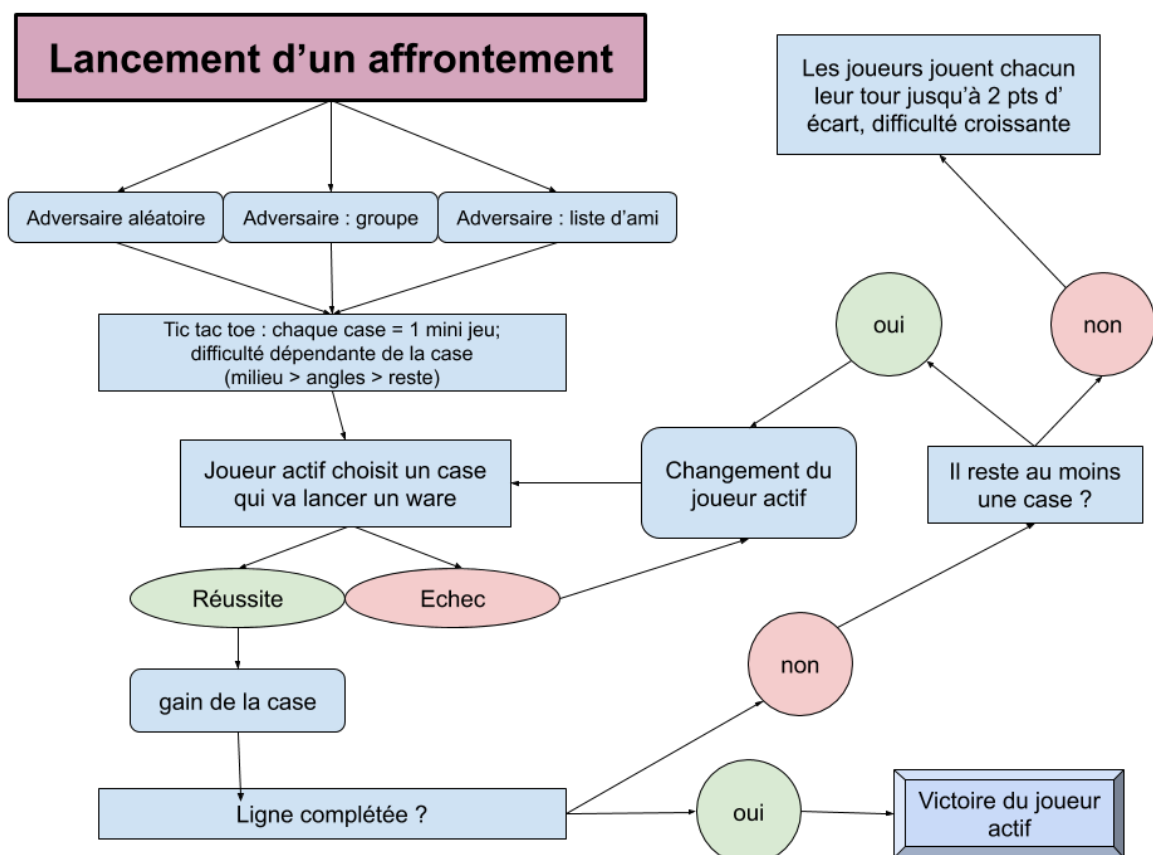
*Ne demande pas trop d'implication.*

- Humour léger

*Divertissant.*

## Affrontement :

Deux joueurs s'affrontent dans un tic-tac-toe dans lequel il faut compléter un mini-jeu pour obtenir une case. Un format court et connu de tous, pour une prise en main facile et rapide.



## Mini-jeux

3 difficultés :

facile : à la découverte 75% de réussite, au bout de 2 parties 90%  
*Bonne appréhension du mini-jeu.*

moyen : à la découverte 50% de réussite, au bout de 2 parties 75%  
*Premiers réels challenges.*

difficile : à la découverte 25% de réussite, au bout de 2 parties 50%  
*Proposer un échec pour permettre une progression.*

toutes les difficultés doivent être possible à 100% si accommodées.

Les mini-jeux générés dans une nouvelle partie ont deux fois plus de chance d'apparaître s'ils n'ont pas été joués par un des joueurs, et 4x plus si aucun des joueurs n'a joué au mini-jeu, permettant de découvrir de nouveaux mini-jeu.

Les mini-jeux générés dans une nouvelle partie ne peuvent qu'apparaître max 2 fois dans une même partie.

Une fois un mini-jeu joué il rentre dans la collection.

Dans la collection on peut consulter les mini-jeux vus, avec marqué s'ils ont été réussis et en quelle difficulté.

Dans la collec on peut jouer aux mini-jeux de manière individuelle, mais uniquement ceux qu'on a déjà réussi (en partie j'ai réussi le mini-jeu x en difficulté moyenne, je peux le refaire en moyen ou facile).

## Groupes

possibilité de créer des groupes (but : rejoindre ses amis) avec compétition inter groupe et versus groupe contre groupe.

inter groupe : chaque joueur affronte une fois chaque autre joueur avec un temps limité en fonction du nombre de joueur.

groupe vs groupe : recherche d'un groupe avec le même nombre de joueur que son propre groupe pour un affrontement. Chaque joueur se voit attribué un adversaire contre lequel il fait une partie, durant la partie il peut appeler à l'aide une fois, permettant à un joueur de son groupe de faire un mini jeu à sa place.

Chaque joueur ne peut aider que 2 fois max au total par versus.

classement par groupe :

probablement pas trop focus là dessus au niveau de l'utilisateur, surement classés par ligues, ou pas de classement visible du tout mais juste interne pour appairer des groupes