



Semmel Paul
GD-B

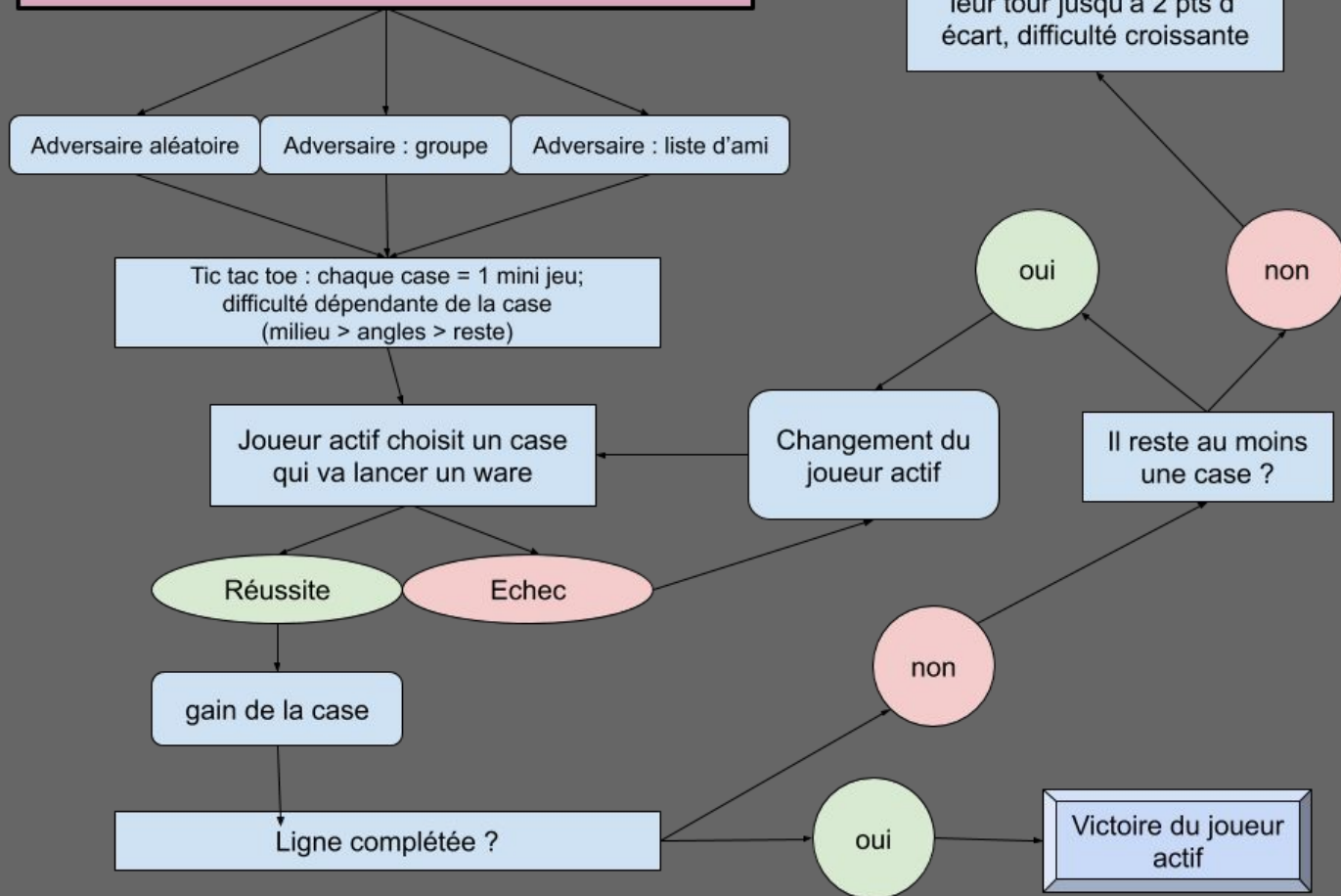
Cible

- Adolescents et jeunes adultes
(15-30 ans)
- vie sociale active
- Peu de temps à consacrer aux
jeux vidéos

Intentions

- Jeu mobile
- Session courtes
- Prise en main facile
- Maîtrise facile
- Humour léger

Lancement d'un affrontement



Difficultés

facile : à la découverte 75% de réussite,
au bout de 2 parties 90%

moyen : à la découverte 50% de réussite,
au bout de 2 parties 75%

difficile : à la découverte 25% de réussite,
au bout de 2 parties 50%

Groupes

- chat de groupe
- affrontements inter groupe
- groupe versus groupe

