



Trix-Tac-Toe

Cible :

Adolescents et jeunes adultes (15-30 ans) ayant une vie sociale active. Joueurs mobile légers et occasionnels. Peu de temps à consacrer aux jeux vidéos

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.

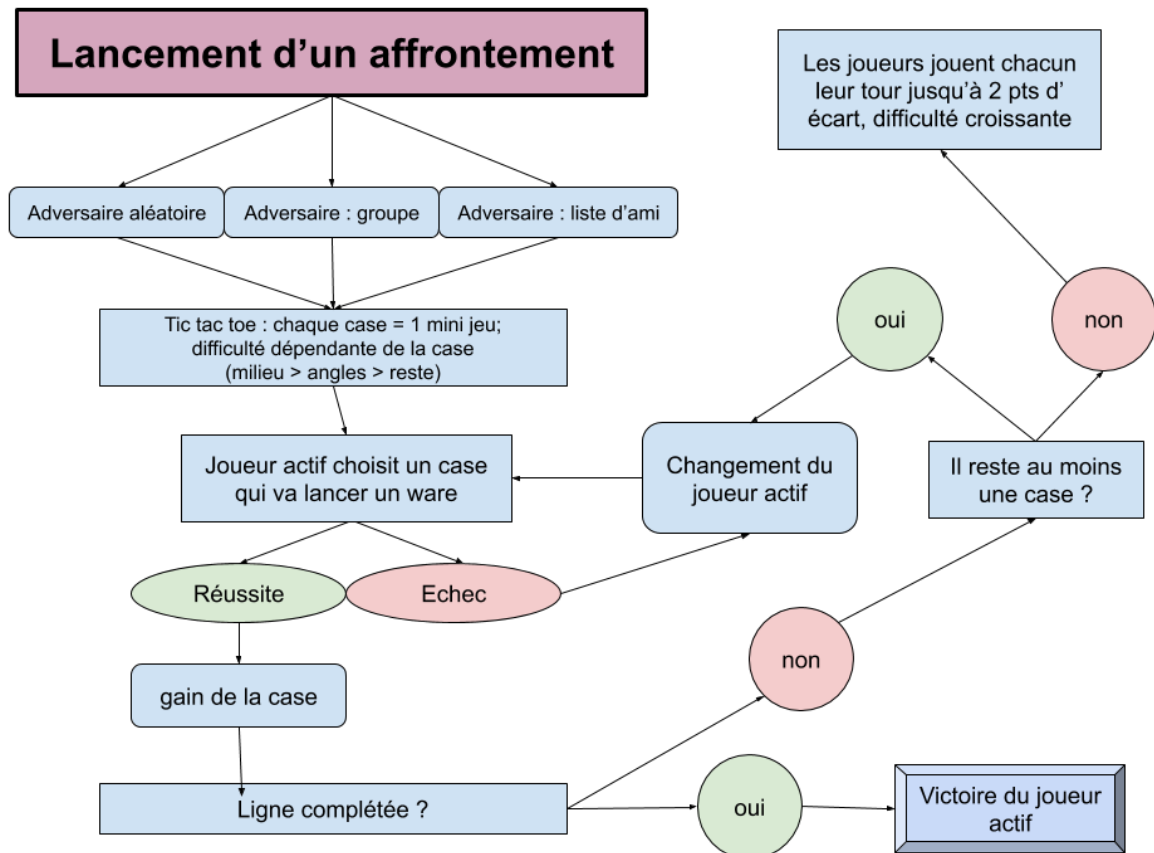
- Prise en main facile, maîtrise facile

Ne demande pas trop d'implication.

- Humour léger

Divertissant.

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.



Un affrontement a lieu dans un temps limite, défini par le temps limite par tour de jeu. Ces temps limites sont choisi par le joueur lors de la recherche d'un adversaire parmi les suivants :

- 30s par tour de jeu
- 1 jour par tour de jeu (format obligatoire lors des affrontement inter groupe et groupe versus groupe, décrits plus tard dans le document)
- 7 jours par tour de jeu (disponible uniquement contre des amis)

Mini-jeux fonctionnements globaux

Difficultés

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.

Collection

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 maximum 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 collection on peut jouer aux mini-jeux de manière individuelle, mais uniquement ceux qu'on a déjà réussis (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 groupe contre groupe, avec chat de groupe et accès rapides aux profils des joueurs du même groupe.

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

groupe vs groupe : (5 joueurs minimum requis) 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 maximum au total par affrontement groupe contre groupe.

classement par groupe :

Classement peu détaillé du point de vue de l'utilisateur pour éviter les prises de tête.

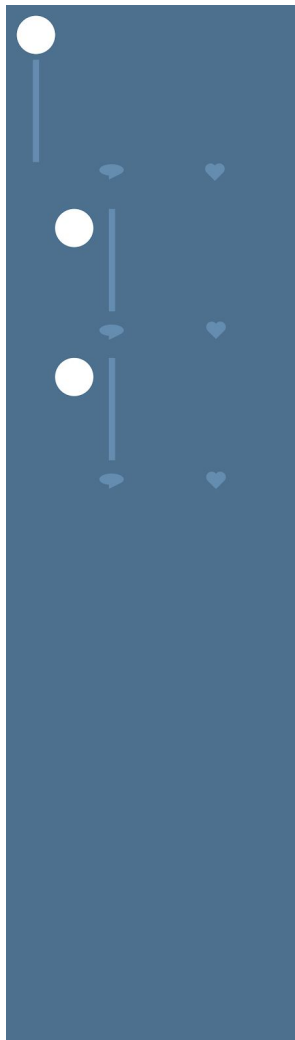
Notifications

L'utilisateur reçoit une notification dans les cas suivants (sauf jeu ouvert) :

- C'est à lui de jouer son tour de jeu
- fin d'un affrontement inter groupe
- fin d'un affrontement groupe vs groupe
- mise à jour
- demande d'ami
- invitation à un groupe

Mini-jeux descriptions

Réseaux sociaux



Ci contre voici un modèle de l'imitation d'un réseau social simplifié, lequel sera généré aléatoirement via une base de données, avec du texte lui même issue d'une base de donnée, qui sera disposé dans l'espace prévu à cet effet. La taille elle aussi sera générée aléatoirement, jusqu'à deux fois la hauteur initiale, il est possible de faire défiler l'image.

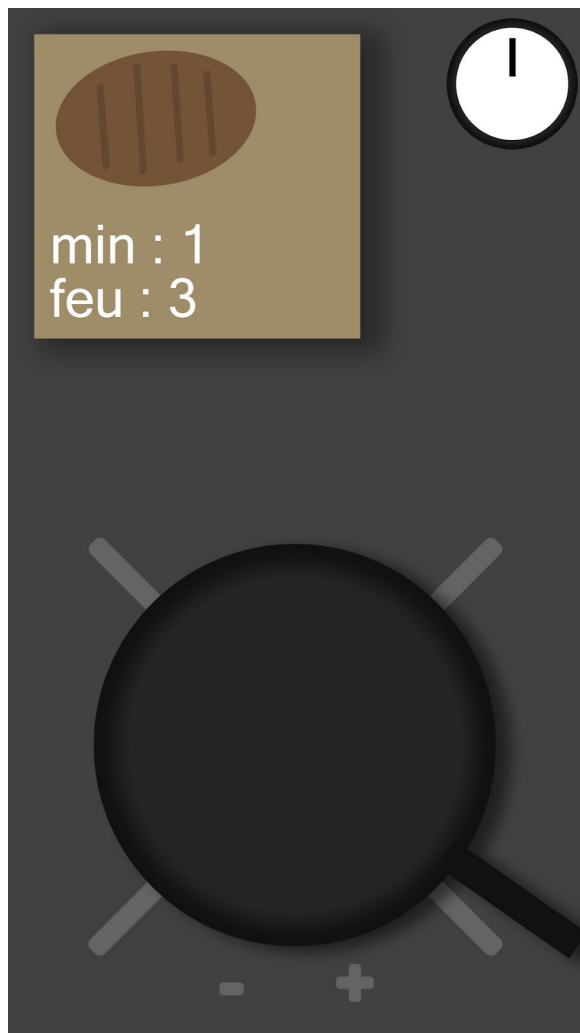
Le texte prêchera soit quelque chose de bienveillant, soit l'inverse, le joueur devra "liker" (cliquer sur le coeur) les éléments bienveillants; le texte peut aussi n'être aucun des deux, auquel cas le liker ou non n'importe pas, ces réceptacles permettent aussi d'y insérer quelque chose d'humoristique.

Les "commentaires" en facile agissent comme un post classique mais dans les difficultés supérieurs, il peuvent servir à simuler la correction/l'ajout de l'idée du post auquel il est lié, pouvant donc changer la signification du dit post.

Réussite : liker tous les post bienveillants.

Echec : liker une chose malveillante ou ne pas réussir dans les temps.

Cuisine



Ici, seuls les ingrédients sont générés aléatoirement.

Le joueur devra cuire les ingrédients avec le bon feu et le bon temps :

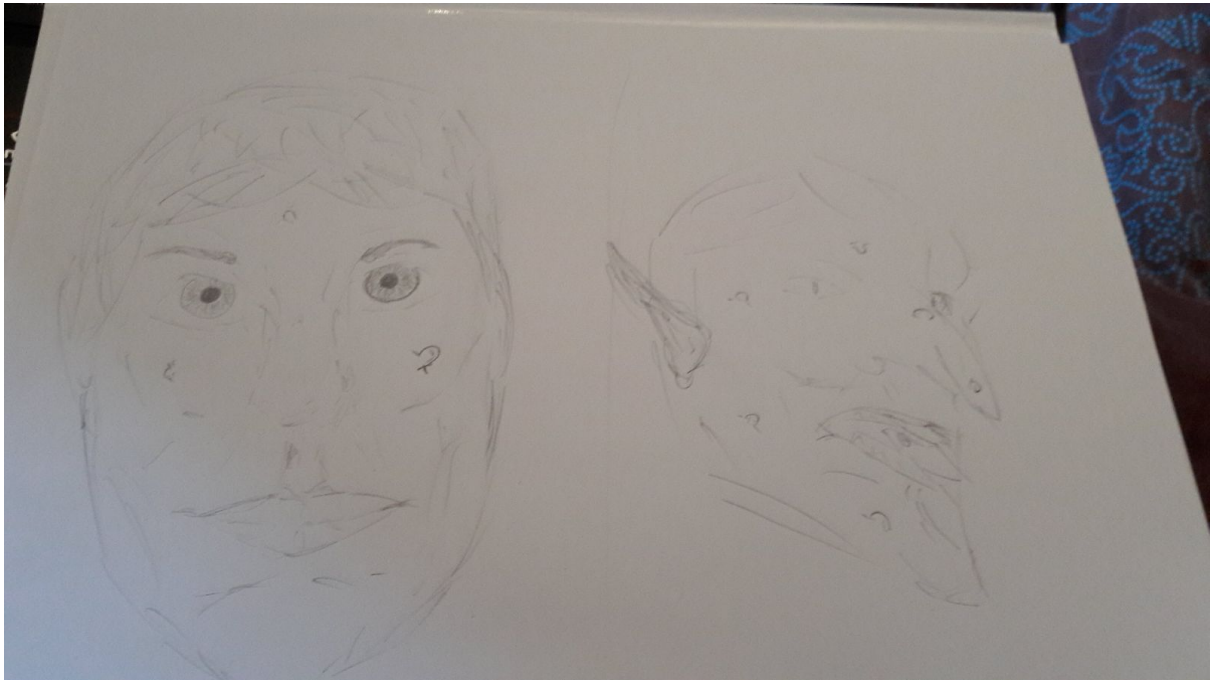
1. Sélectionner via le - et le + la chaleur voulue
2. Cliquer sur l'ingrédient
3. Cliquer sur le minuteur pour chaque minute nécessaire

Chaque type d'ingrédient aura une durée et une chaleur nécessaire pouvant varier entre 2 valeurs différentes (ex : un steak peut nécessiter une chaleur de 2 ou de 3 et un temps de 1 ou 2 minutes)

Réussite : cuire tous les ingrédients selon l'indication sur leur emballage

Echec : rater une des étapes ou ne pas réussir dans les temps.

Acne



Le joueur se verra présenter un visage humain ou folklorique présentant des boutons, qu'il faudra "percer" en appuyant dessus.

Réussite : Percer tous le boutons.

Echec : ne pas réussir dans les temps.