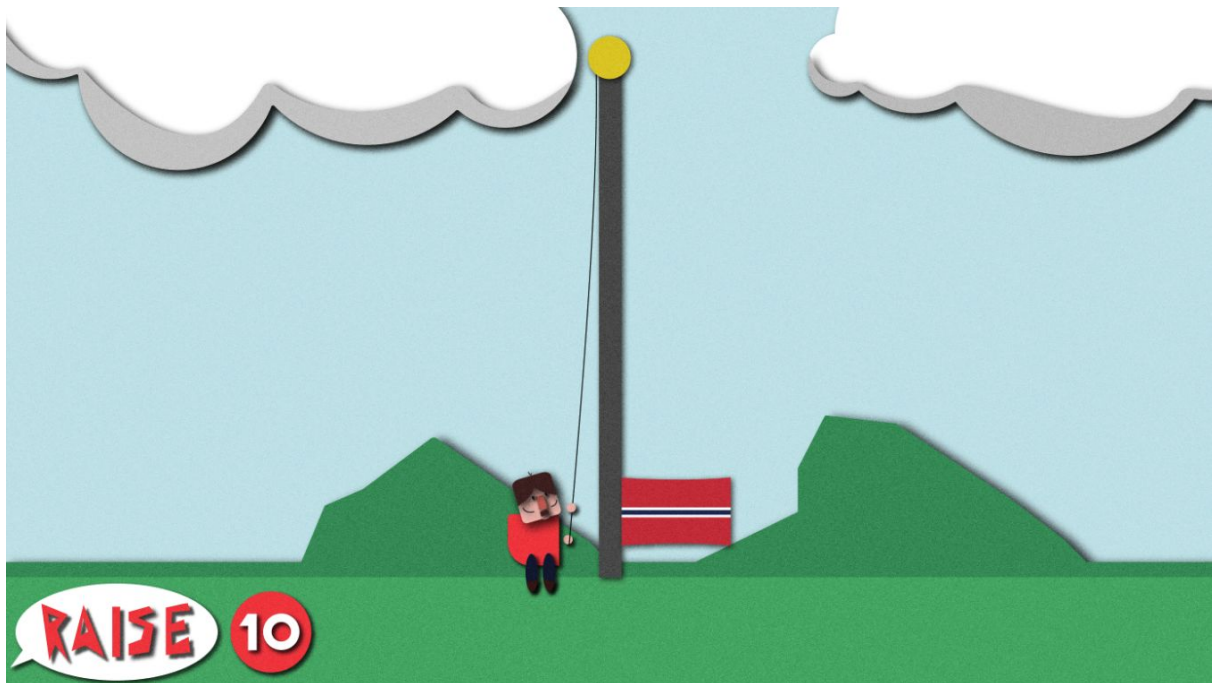


Nordland Constitution Day

Dans ce micro-jeu, le joueur incarne Nordman devant lever le drapeau du Nordland, la réussite du mini jeu est atteinte quand le drapeau atteint le haut du pôle.

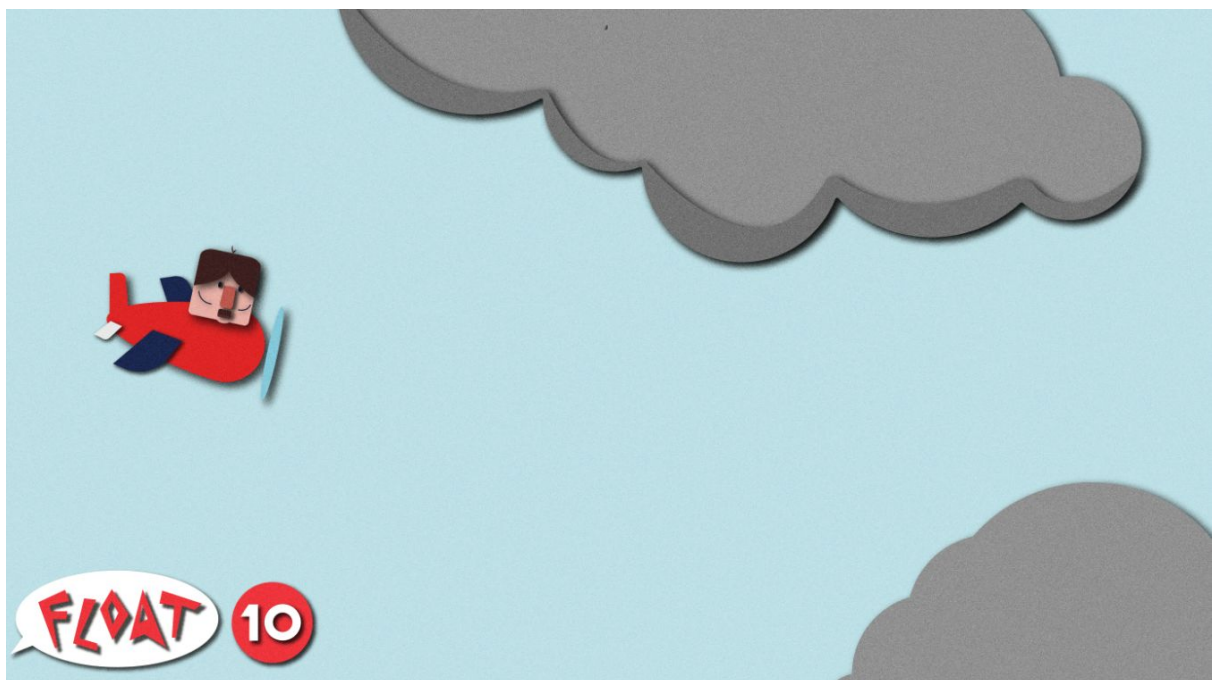
Le challenge principal vient des réflexes du joueur et de sa rapidité d'exécution, il devra appuyer rapidement sur le bouton "Raise" pour lever ledit drapeau, plus il sera rapide, plus sa performance sera grande.



Nordman can Fly

Dans ce micro-jeu, le joueur incarne Nordman et doit faire preuve d'agilité et de réflexes pour réussir à esquiver les nuages dans un avion.

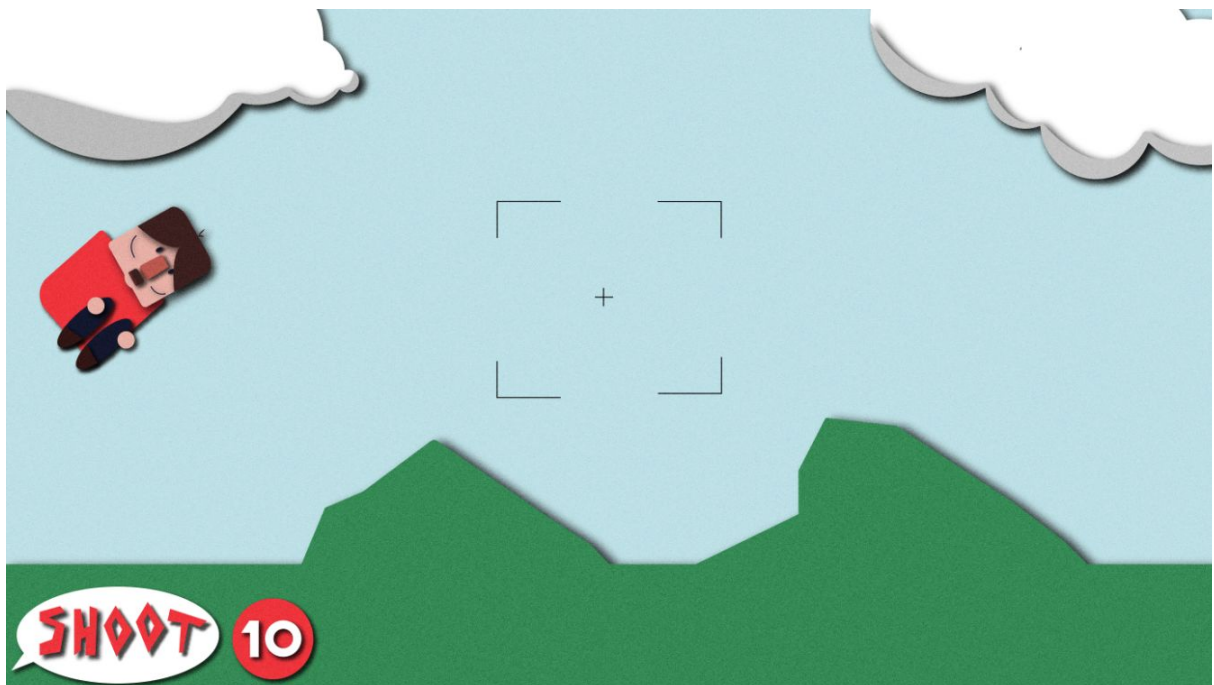
Le challenge principal vient de la physique dudit avion, l'engin se déplace constamment vers la droite et descend constamment, le joueur doit donc appuyer sur la touche "Float" prévue à cet effet, faisant remonter l'avion.



Nordman is Art

Dans ce micro-jeu, le joueur incarne le viseur d'un appareil photo, le joueur devra faire preuve de réflexes pour réussir à prendre la photo la plus centrée de Nordman possible.

Le challenge principal vient de la vitesse à laquelle Nordman apparaît à l'écran, le joueur n'a qu'un essai et doit faire en sorte d'achever la meilleure performance possible (centre), plus l'image de Nordman sera centré, le meilleur.



Nordman cooks Food

Dans ce micro-jeu, le joueur incarne Nordman préparant un plat local du Nordland, il devra faire preuve de réflexes en appuyant sur le bouton "Cut" au bon moment pour couper la nourriture et éviter de se couper.

Le challenge principale est le rythme d'apparition de l'option pour "couper", marchant comme un jeu de rythme, plus le joueur est au milieu, plus sa performance sera bonne.

Nordman can't Fall

Dans ce micro-jeu, le joueur incarne Nordman descendant d'une montagne en ski et doit s'arrêter au bord de la montagne (représenté par une zone blanche), il devra faire preuve de réflexion pour déterminer la vitesse de la descente et éviter la chute fatale en appuyant sur "Hold".

Le challenge principale est la vitesse de la descente et la contrôle de ladite descente, à cause de son élan, le personnage met du temps avant de complètement s'arrêter, plus le joueur s'arrêtera prêt du bord, plus sa performance sera bonne.

Nordman likes Fauna

Dans ce micro-jeu, le joueur incarne Nordman sur un Élan, il devra faire preuve de réflexes et d'agilité pour esquiver les divers obstacles sur sa route en sautant par dessus avec la touche "Jump" ou "Duck".

Le challenge principal vient de la rapidité de l'action et l'interprétation de ladite action, dépendent de l'obstacle arrivant (caillou, haie, branche...) le bouton d'action va changer, le joueur devra esquiver jusqu'à 3 obstacles différents, bien qu'il n'y ai qu'une seule touche, elle change en fonction de l'obstacle arrivant, sachant que sauter et se baisser n'implique pas la même vitesse d'animation (sauter est plus rapide mais dur moins longtemps / se baisser est plus lent mais dur plus longtemps).