

Documentation technique micro-jeu 1	2
Vue d'ensemble :	2
Nom du jeu : Les tatouages	2
Pitch :	2
Gameplay :	2
Look&Feel :	4
Données :	4
Documentation technique micro-jeu 2	5
Vue d'ensemble :	5
Nom du jeu : Le surf	5
Pitch :	5
Gameplay :	5
Look&Feel :	7
Données :	7
Documentation technique micro-jeu 3	8
Vue d'ensemble :	8
Nom du jeu : Les Tikis	8
Pitch :	8
Gameplay :	8
Look&Feel :	10
Données :	10
Documentation technique micro-jeu 4	11
Vue d'ensemble :	11
Nom du jeu : La Hula	11
Pitch :	11
Gameplay :	11
Look&Feel :	13
Données :	13
Documentation technique micro-jeu 5	14
Vue d'ensemble :	14
Nom du jeu : Le bar	14
Pitch :	14
Gameplay :	14
Look&Feel :	16
Données :	16
Documentation technique micro-jeu 6	17
Vue d'ensemble :	17
Nom du jeu : Le volcan	17
Pitch :	17
Gameplay :	17
Look&Feel :	19
Données :	19

Documentation technique micro-jeu 1

Vue d'ensemble :

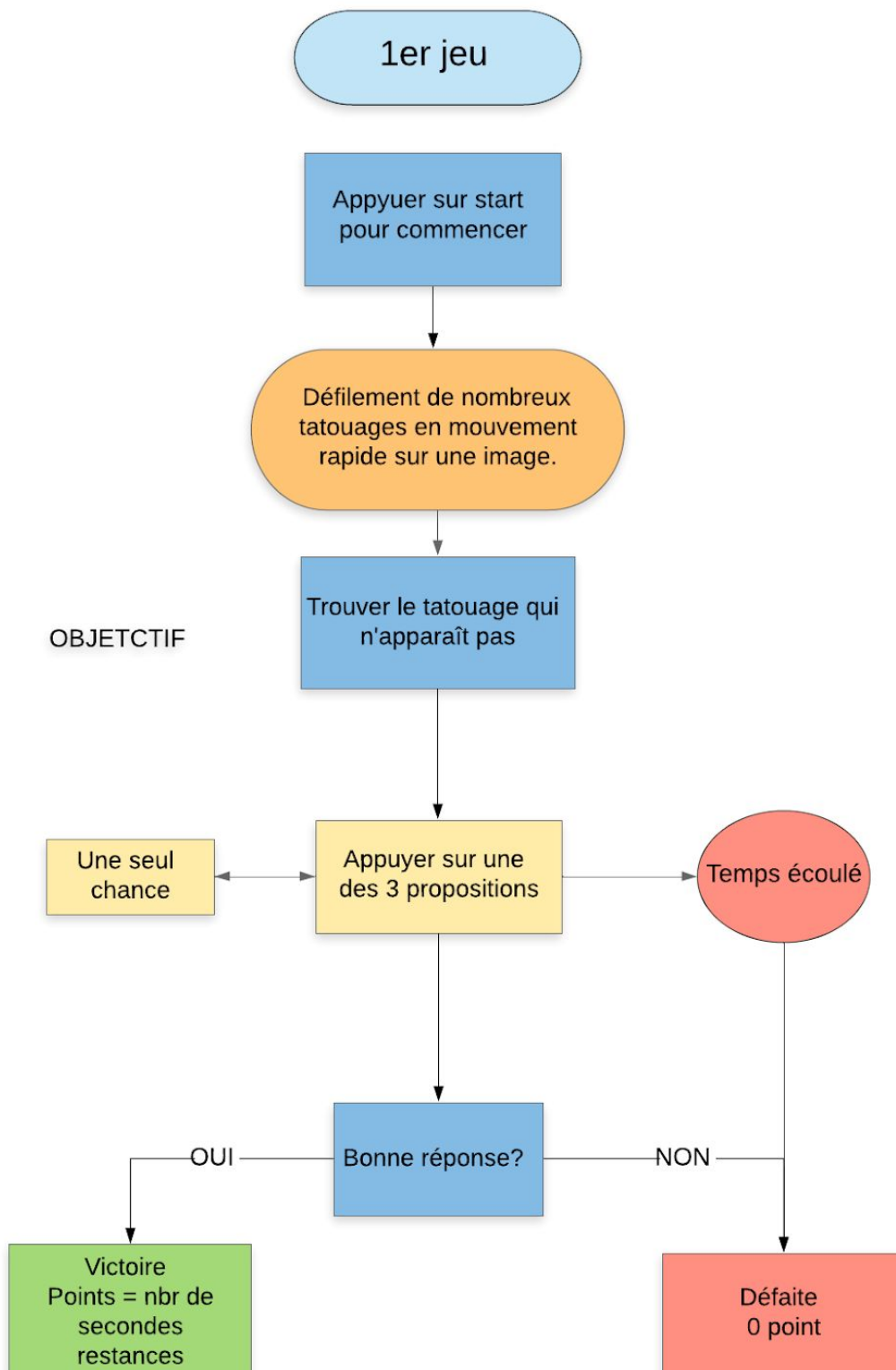
Nom du jeu : Les tatouages

Pitch :

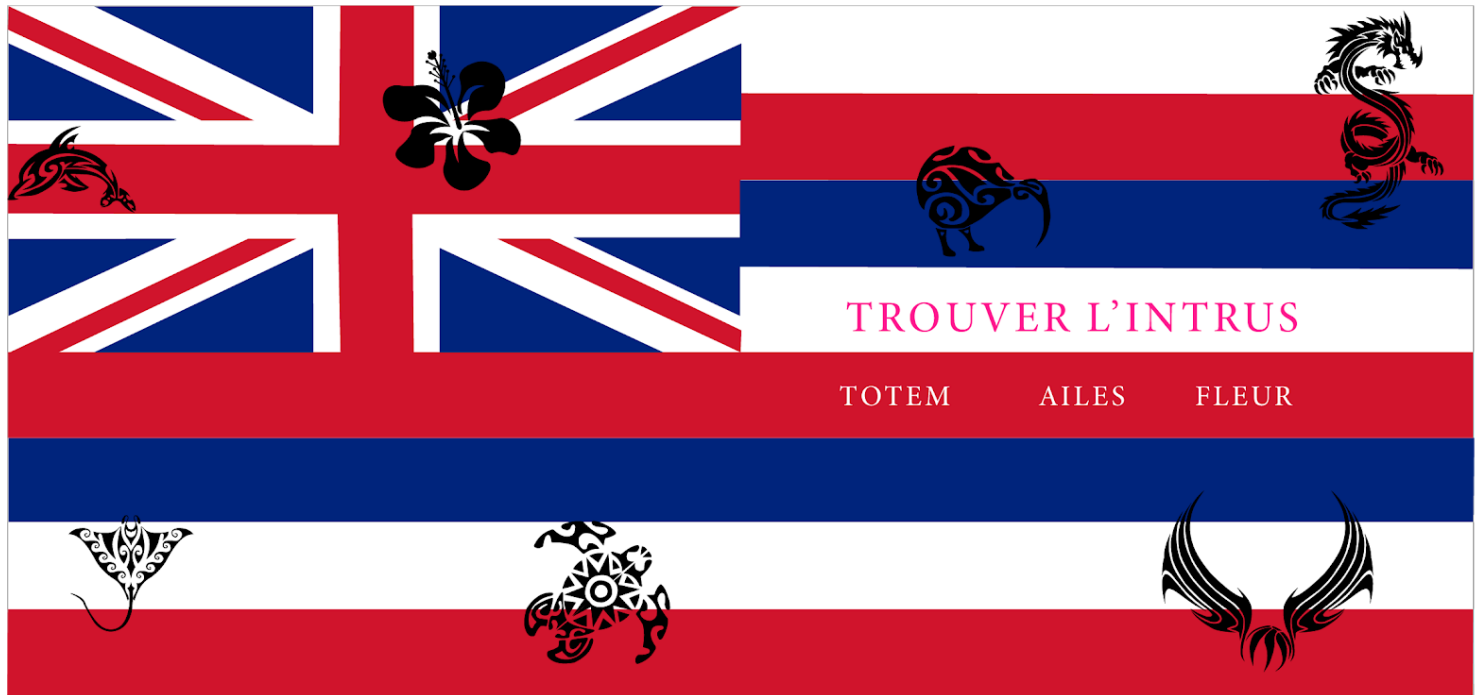
Micro-jeu où le joueur incarne un touriste qui découvre des tatouages que l'on peut trouver à Hawaï et qui doit découvrir le tatouage qui n'est pas présent parmi trois propositions . Ce jeu propose une expérience solo jouable n'importe quand, pour une expérience de 10 secondes. Il permettra au joueur de mettre à l'épreuve son measurement, ses réflexes et sa logique.

Gameplay :

Le jeu consiste en un défilement de nombreux tatouages en mouvement rapide sur une image représentant le drapeau de Hawaï. Avec ces nombreux tatouages le jeu nous laisse avec une question : "Quel est parmi ces 3 tatouages celui qui n'est pas apparu à l'écran?" Le joueur n'a qu'une seule chance, s'il se trompe il ne gagne pas de point.



Look&Feel :



Données :

Temps :

Une partie dure 10 secondes maximum. Si le joueur appuie sur une des propositions, la partie s'arrête avec la confirmation de la défaite ou de la victoire. Le temps permet de mettre de la pression au joueur et de le pousser à se dépasser.

Vitesse :

La vitesse de déplacement des tatouages influence la capacité du joueur à trouver la réponse rapidement. Tous les tatouages vont à la même vitesse.

Score :

Le score final après la fin du jeu se compte en point à partir du nombre de secondes restantes après la réussite de l'épreuve. Si le joueur perd, il ne gagne aucun point.

Documentation technique micro-jeu 2

Vue d'ensemble :

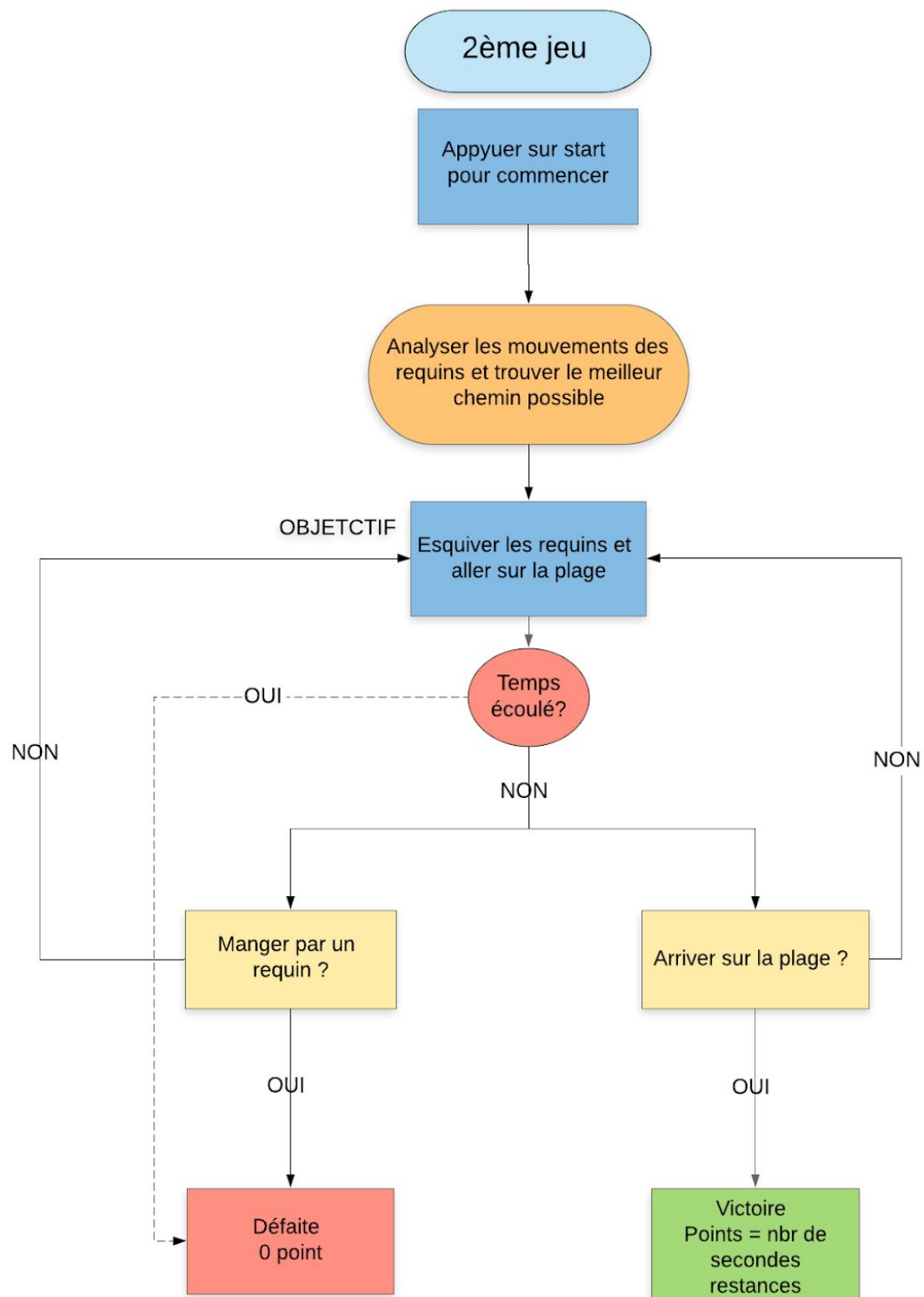
Nom du jeu : Le surf

Pitch :

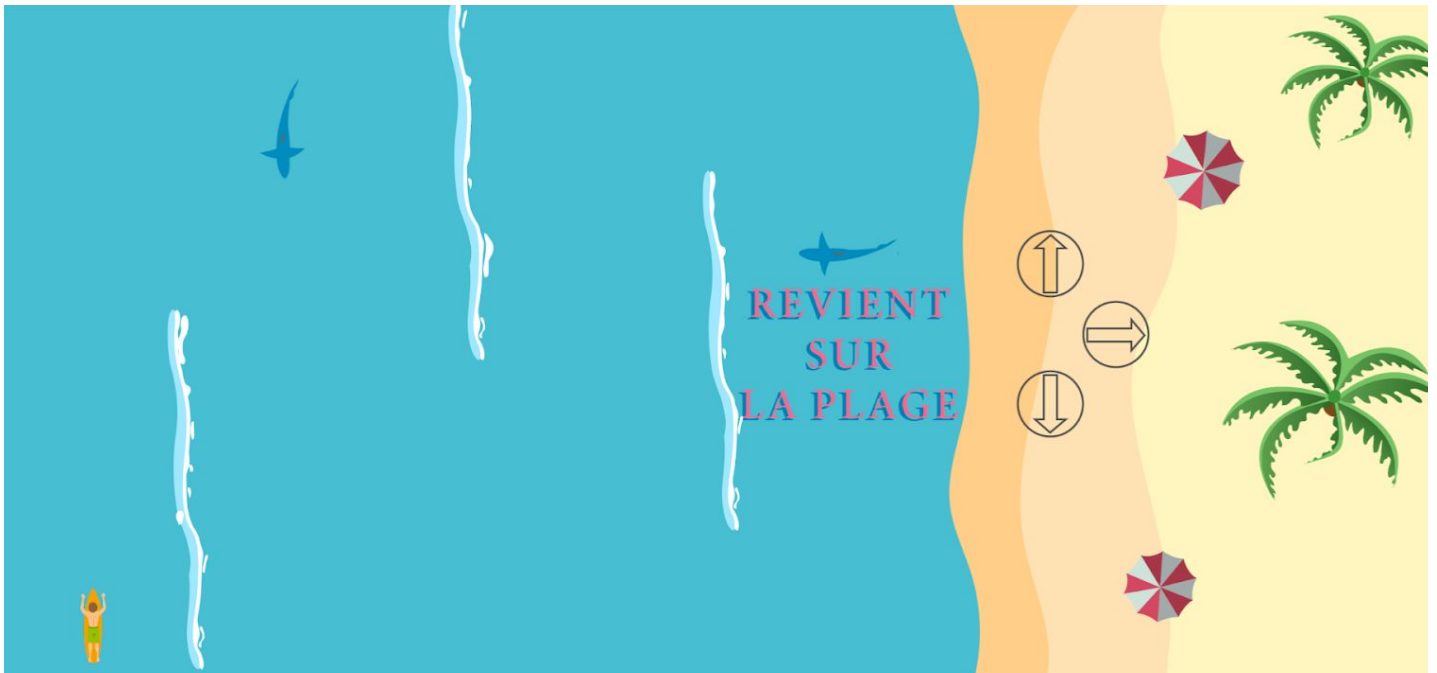
Micro-jeu où le joueur incarne un touriste qui fait du surf et qui doit rejoindre la plage sans se faire attaquer par un requin. Ce jeu propose une expérience solo jouable n'importe quand, pour une expérience de 10 secondes. Il permettra au joueur de mettre à l'épreuve son measurement, ses réflexes et sa tactique.

Gameplay :

Le jeu consiste à retourner sur la plage sans se faire tuer par un requin. Il faut que le joueur arrive à esquiver les requins et arrive à atteindre la plage en moins de 10 secondes. Pour avancer le joueur devra appuyer sur 3 flèches correspondant à 3 boutons de déplacements différents.



Look&Feel :



Données :

Temps :

Une partie dure 10 secondes maximum. Si le joueur arrive à sur la plage ou se fait manger par un requin avant que le temps ne soit dépassé, alors la partie s'arrête avec la confirmation de la défaite ou de la victoire. Le temps permet de mettre de la pression au joueur et de le pousser à se dépasser.

Obstacle :

On peut trouver 2 sortes d'obstacles qui sont disposés aléatoirement :

- Les vagues qui empêchent le surfer de passer.
- Les requins qui engendrent la défaite si le joueur les touche.

Vitesse :

La vitesse du surfer(joueur) a été créée d'une façon à ce qu'elle permette au joueur d'atteindre la plage sans trop de problèmes. La vitesse du joueur est aussi plus rapide quand il se dirige vers la plage pour rester cohérent avec la réalité. Le joueur ne peut pas s'arrêter quand il prend de la vitesse.

Score :

Le score final après la fin du jeu se compte en point à partir du nombre de secondes restantes après la réussite de l'épreuve. Si le joueur perd, il ne gagne aucun point.

Documentation technique micro-jeu 3

Vue d'ensemble :

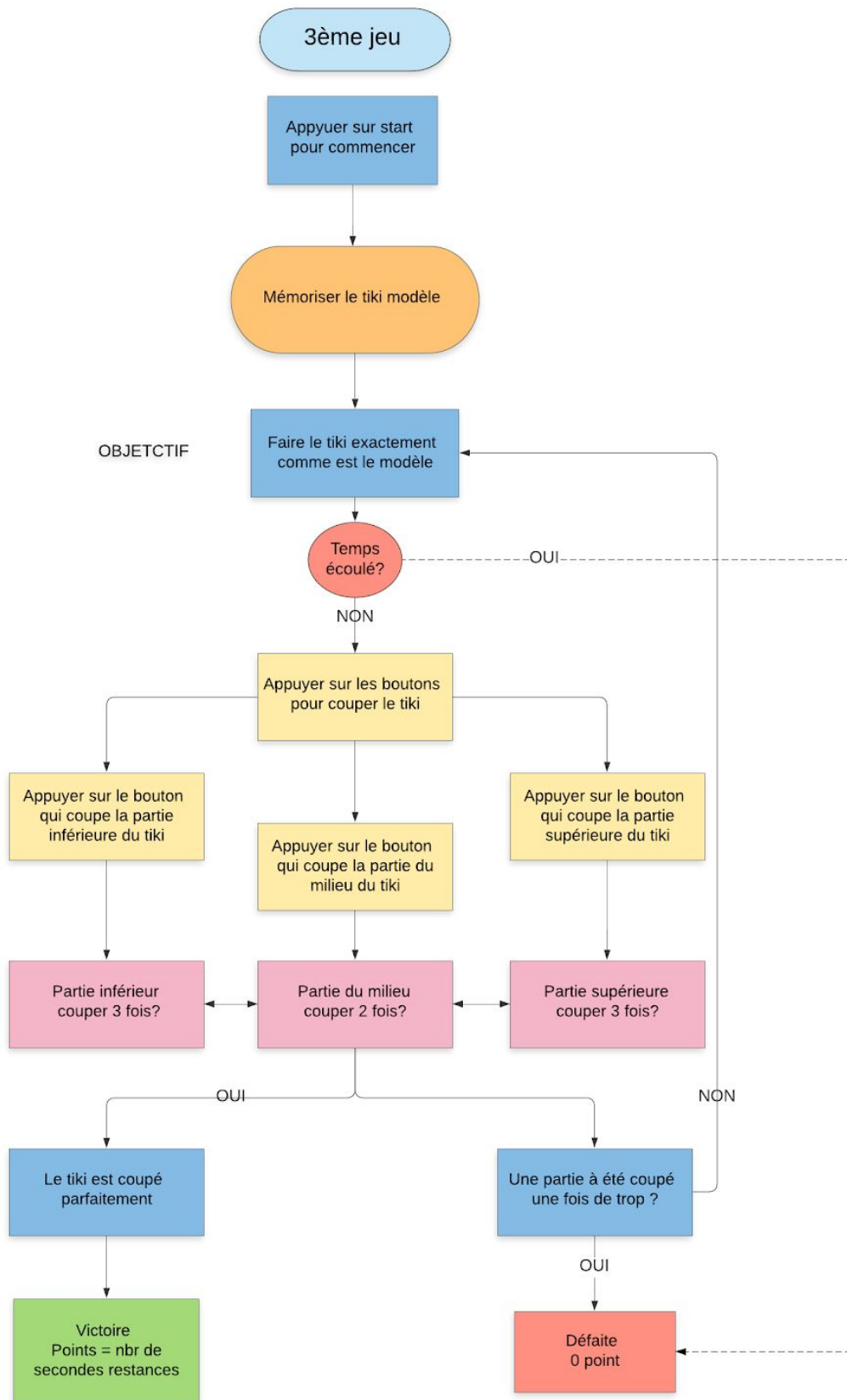
Nom du jeu : Les Tikis

Pitch :

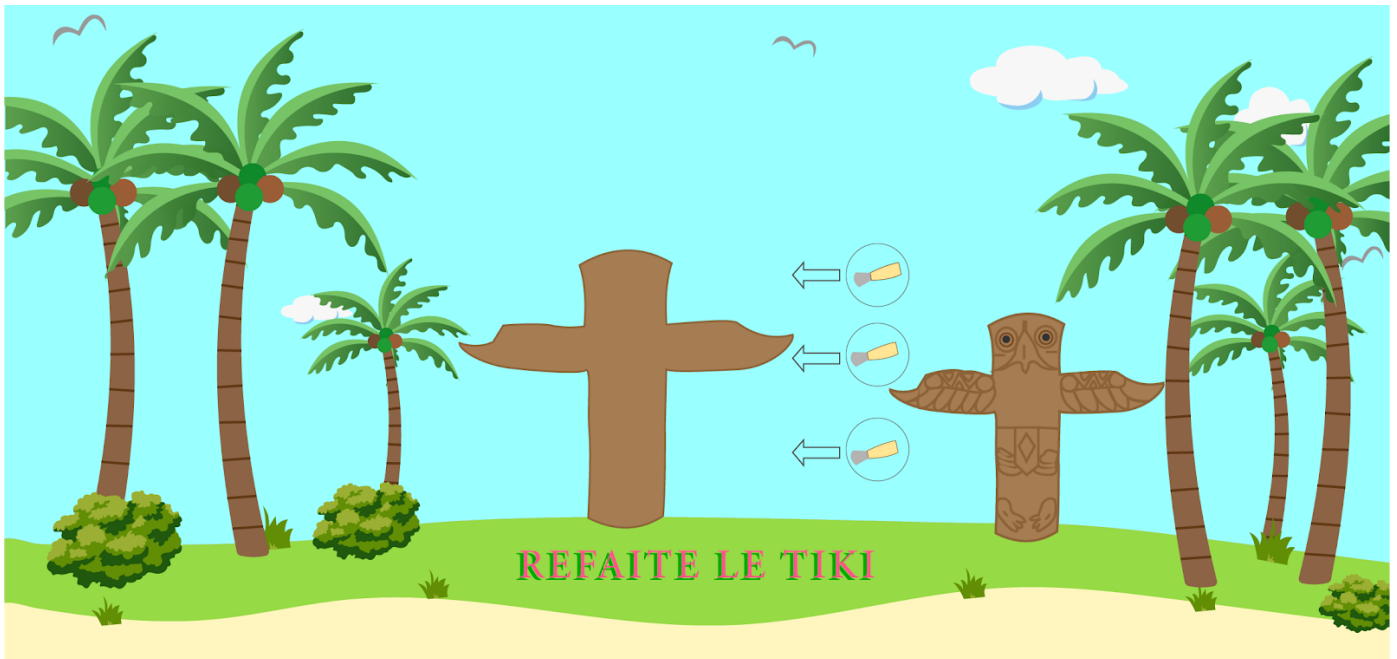
Micro-jeu où le joueur incarne un touriste qui apprend à faire un tiki à partir d'un modèle. Ce jeu propose une expérience solo jouable n'importe quand, pour une expérience de 10 secondes. Il permettra au joueur de mettre à l'épreuve son measurement et ses réflexes.

Gameplay :

Le jeu consiste à recréer un tiki à partir d'un modèle dans un temps imparti de 10 secondes. A partir d'un gros morceau de bois le joueur devra couper, la partie inférieur, la partie du milieu et la partie supérieur en appuyant sur 3 boutons différent pour chaque partie. Il faut donc appuyer le bon nombre de fois sur chaque partie. Si le joueur coupe trop court sur une partie cela est compté comme une défaite. Si toutes les parties sont correctement coupés alors le joueur à gagné.



Look&Feel :



Données :

Temps :

Une partie dure 10 secondes maximum. Si le joueur arrive à reproduire le tiki modèle à l'identique, ou si le joueur se rate et coupe trop de fois avant que le temps ne soit dépassé, alors la partie s'arrête avec la confirmation de la défaite ou de la victoire. Le temps permet de mettre de la pression au joueur et de le pousser à se dépasser.

Nombre de coupe sur chaque partie :

Le nombre de coupe sur chaque partie s'incrémente chaque fois que le joueur appuie sur le bouton pour couper. A chaque partie, le nombre de coupe sur chaque partie (inférieure, centrale, supérieure) est aléatoire empêchant les répétitions.

Score :

Le score final après la fin du jeu se compte en point à partir du nombre de secondes restantes après la réussite de l'épreuve. Si le joueur perd, il ne gagne aucun point.

Documentation technique micro-jeu 4

Vue d'ensemble :

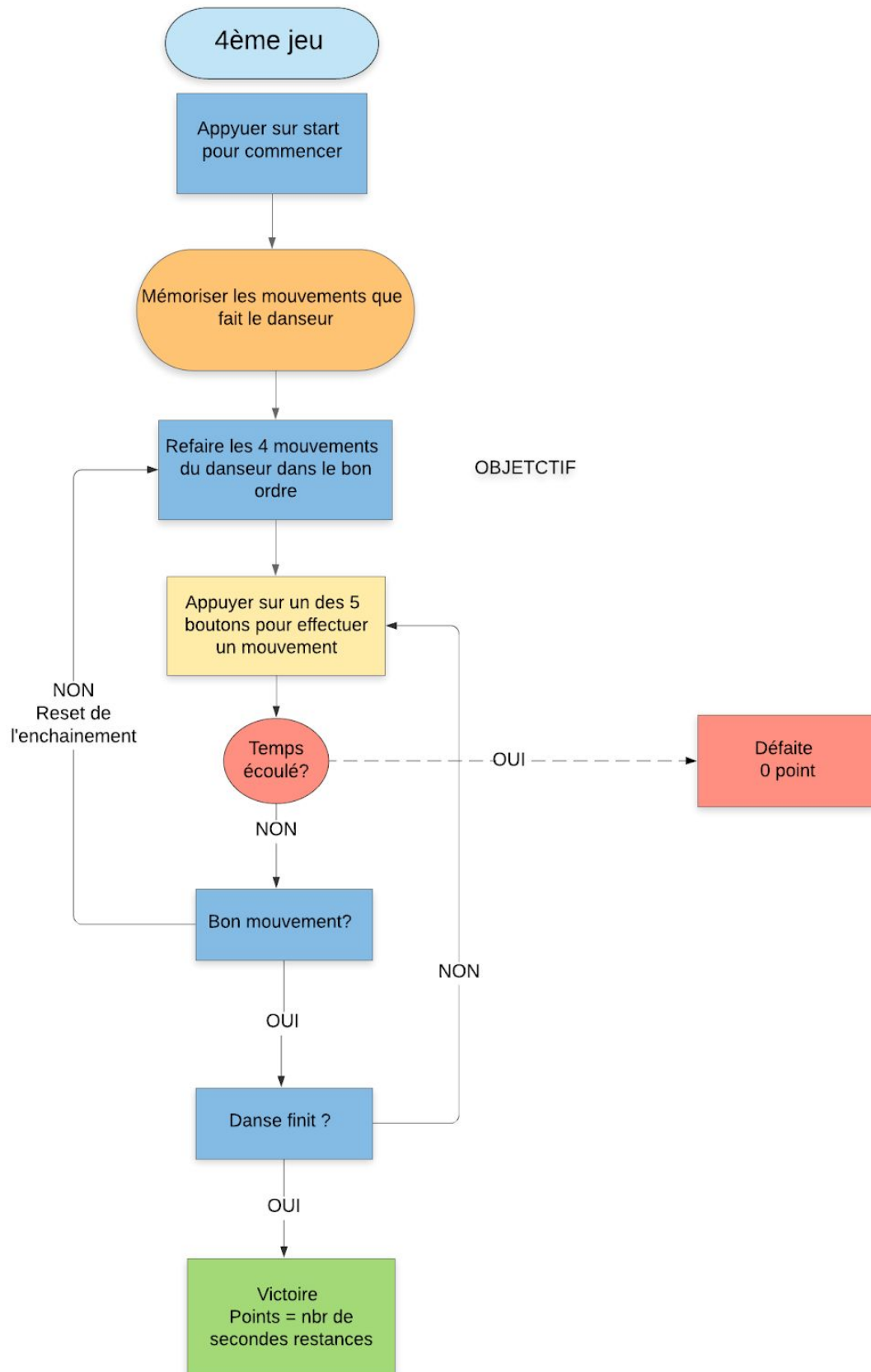
Nom du jeu : La Hula

Pitch :

Micro-jeu où le joueur incarne un touriste qui apprend la hula et qui doit reproduire les mouvements que fait le danseur que le touriste a pris comme modèle. Ce jeu propose une expérience solo jouable n'importe quand, pour une expérience de 10 secondes. Il permettra au joueur de mettre à l'épreuve son measurement et sa logique.

Gameplay :

Le jeu consiste à mémoriser les mouvements que fait le danseur. Quand le danseur a fini de danser, le joueur doit à l'aide de 5 boutons correspondant à 5 mouvements refaire les mouvements dans le bon ordre. Le Joueur peut se tenter autant de fois qu'il le souhaite tant que le chrono n'est pas à 0.



Look&Feel :



Données :

Temps :

Une partie dure 10 secondes maximum. Si le joueur arrive à reproduire la danse qu'à fait le danseur en début de partie, alors la partie s'arrête avec la confirmation de la défaite ou de la victoire. Le temps permet de mettre de la pression au joueur et de le pousser à se dépasser.

Vitesse :

Le danseur ne met que 2 secondes pour faire sa danse. La rapidité que met le danseur à la faire, met le joueur sous pression.

Ordre des positions de danse :

Le joueur doit reproduire la danse du danseur en appuyant sur les boutons qui correspondent à des positions. Donc il doit appuyer sur les boutons dans le bon ordre, ce qui fera travailler son measurement et sa logique.

Score :

Le score final après la fin du jeu se compte en point à partir du nombre de secondes restantes après la réussite de l'épreuve. Si le joueur perd, il ne gagne aucun point.

Documentation technique micro-jeu 5

Vue d'ensemble :

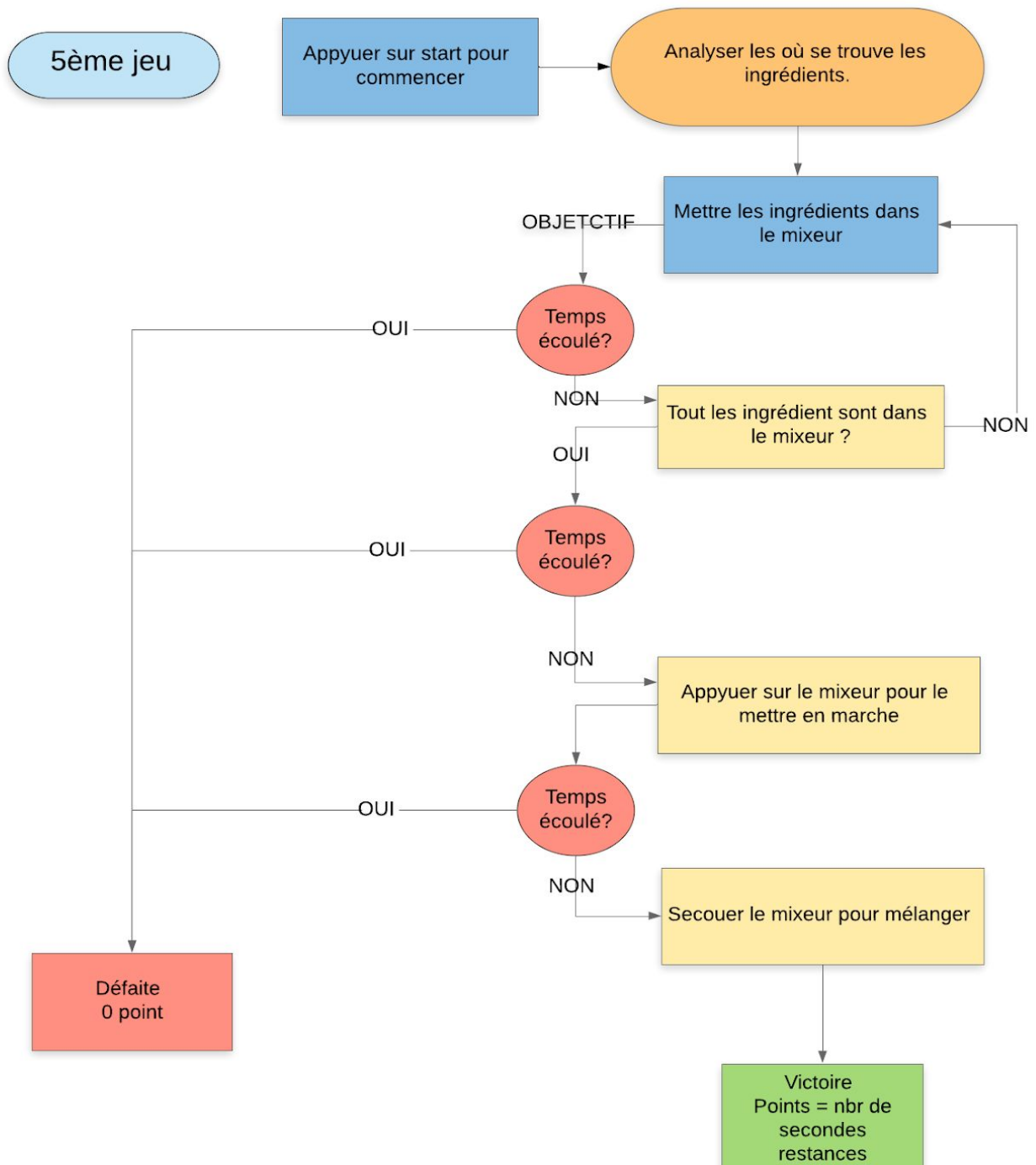
Nom du jeu : Le bar

Pitch :

Micro-jeu où le joueur incarne un touriste qui apprend à faire un cocktail en mettant les ingrédients dans le mixeur. Ce jeu propose une expérience solo jouable n'importe quand, pour une expérience de 10 secondes. Il permettra au joueur de mettre à l'épreuve son measurement et sa précision.

Gameplay :

Le jeu consiste à mettre le citron, l'orange et l'eau dans le mixeur en glissant avec le doigt. Ensuite il faut allumer le mixeur en appuyant dessus et pour finir secouer de gauche à droite en glissant rapidement le doigt sur l'écran dans les deux sens. Le joueur a pour cela 10 seconde et s'il appuie sur le mixeur sans qu'il n'y est pas tout les ingrédients alors le cocktail est raté et le joueur a perdu.



Look&Feel :



Données :

Temps :

Une partie dure 10 secondes maximum. Dans ce micro-jeu le temps est la donnée la plus importante car cette une course contre le temps.

Le timer ne peut être stoppé que par la réussite de l'épreuve, c'est à dire faire un cocktail, ou par la fin du timer. Le temps permet de mettre de la pression au joueur et de le pousser à se dépasser.

Déplacement des objets :

Il se fait en glissant le doigt sur l'écran pour amener les ingrédients dans le mixeur, ajoutant de l'immersion.

Secouer le mixeur :

Il se fait en glissant le doigt sur l'écran dans deux sens opposés, ajoutant de l'immersion.

Score :

Le score final après la fin du jeu se compte en point à partir du nombre de secondes restantes après la réussite de l'épreuve. Si le joueur perd, il ne gagne aucun point.

Documentation technique micro-jeu 6

Vue d'ensemble :

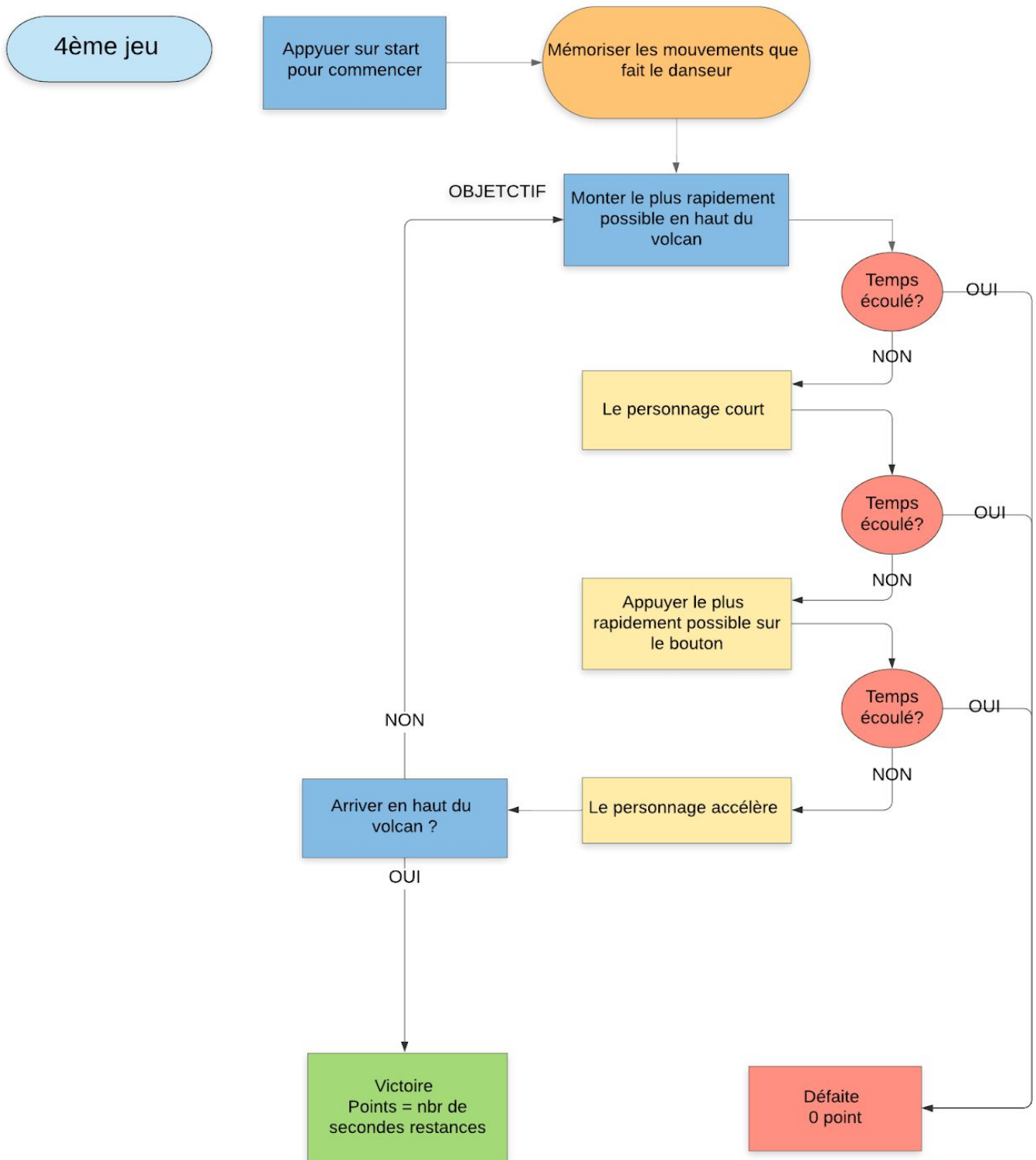
Nom du jeu : Le volcan

Pitch :

Micro-jeu où le joueur incarne un touriste qui veut monter en haut d'un volcan. Ce jeu propose une expérience solo jouable n'importe quand, pour une expérience de 10 secondes. Il permettra au joueur de mettre à l'épreuve sa tactique et sa rapidité.

Gameplay :

Le jeu consiste à monter le plus rapidement possible en haut du volcan. Pour ce faire le joueur devra appuyer sur un bouton le plus rapidement possible, qui aura pour effet de booster le touriste. Plus le joueur appuie sur le bouton, plus le joueur accélère. Pour ce micro-jeu le joueur a 10 secondes pour monter jusqu'en haut du volcan.



Look&Feel :



Données :

Temps :

Une partie dure 10 secondes maximum. Dans ce micro-jeu le temps est la donnée la plus importante car cette est une course contre le temps.

Le timer ne peut être stoppé que par la réussite de l'épreuve, c'est à dire atteindre le sommet du volcan, ou par la fin du timer. Le temps permet de mettre de la pression au joueur et de le pousser à se dépasser.

Vitesse :

Le joueur part avec une vitesse insuffisante pour atteindre le sommet avant la fin du timer. En appuyant le plus rapidement possible sur le bouton "GO", le joueur accélère naturellement.

Obstacle :

La pente du volcan fait office de frein pour le joueur et diminue sa vitesse. Il y a 3 pentes différentes, qui sont de plus en plus pentues quand on se rapproche du sommet.

Score :

Le score final après la fin du jeu se compte en point à partir du nombre de secondes restantes après la réussite de l'épreuve. Si le joueur perd, il ne gagne aucun point.