

Developped document  
**Mini-jeu 5 - Toit**  
Atelier bricolage

**Sommaire**

Mécaniques du jeu .....	2
Description .....	2
Contexte .....	2
But du jeu .....	2
Verrues .....	2
Marteau .....	3
Aiguille .....	4
Fin .....	5

## Mécaniques du jeu

### Description

Le héros doit tanner une peau d'infirmière puis la coudre pour se faire un parachute.

### Contexte

Ce jeu se déclenche lorsque le héros arrive sur le toit, c'est le dernier jeu.

### But du jeu

Le but est de tanner une peau puis de la coudre afin de se fabriquer un parachute pour se sauver définitivement. Le jeu se déroule donc en 3 phases : le tannage (phase 1), la couture (phase 2) et le saut (phase 3).

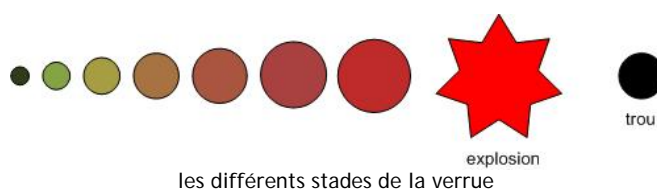
Sur la peau apparaissent progressivement des verrues (phase 1) qu'il faut aplatir avant qu'elles n'explodent ; ce jeu repose sur le même principe que les jeux de marteaux où il faut taper sur des marmottes sortant de trous. Si la verrue explose elle crée un trou dans la peau.

Une fois l'éruption finie, lors de laquelle le héros a la possibilité de recoudre la peau (phase 2) avec une quantité limitée de fil lui étant allouée.

Lorsqu'il a fini de coudre, le héros va devoir sauter du toit (phase 3). C'est une phase automatique, le joueur n'a rien à faire. Si la peau est trop trouée, le parachute se déchire et le héros meurt. Si elle est assez solide, le héros atterrit sain et sauf et peut se sauver.

Pour gagner il faut donc garder une peau relativement intacte ou avoir assez de fil pour la recoudre suffisamment.

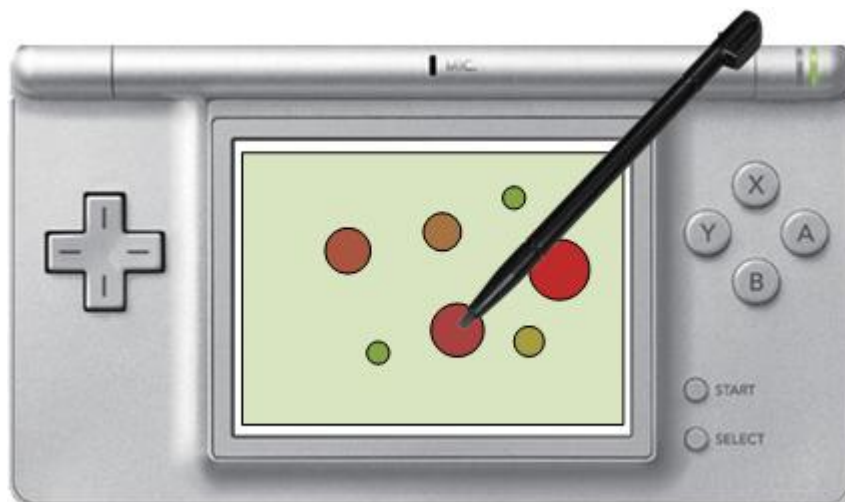
### Verrues



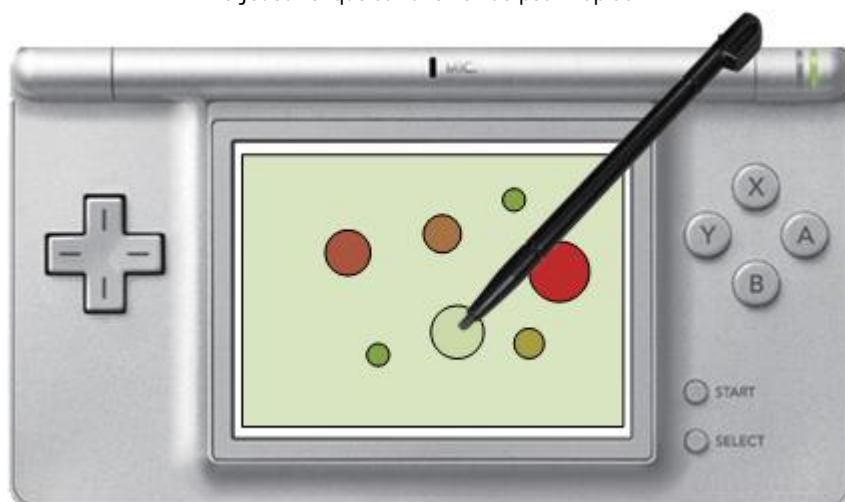
Une verrue apparaît foncée et toute petite, puis grossit en virant vers le rouge jusqu'à l'explosion. Elle laisse alors un trou noir.

## Marteau

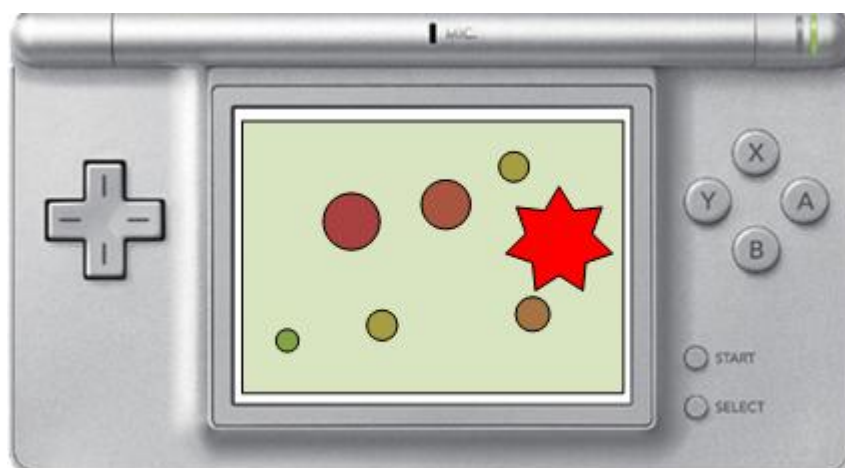
Le joueur doit taper les verrues avant qu'elles n'explodent. Le changement de couleur et de taille indique au joueur l'approche de l'explosion. Lorsque le joueur aplatit une verrue à temps, celle-ci se dégonfle jusqu'à disparaître totalement. Si le joueur n'a pas été assez réactif, la verrue explose et laisse un trou.



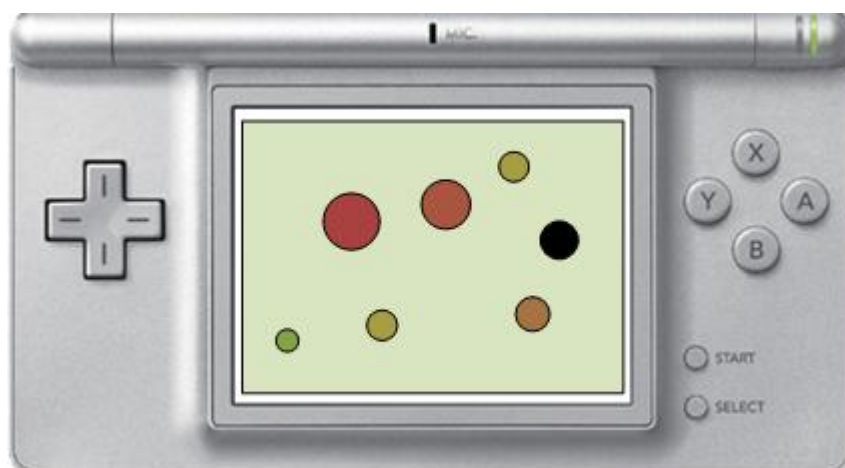
Le joueur clique sur une verrue pour l'aplatir.



L'action a été faite à temps, la verrue se dégonfle.



Une verrue, que le joueur n'avait pas vue, explose.

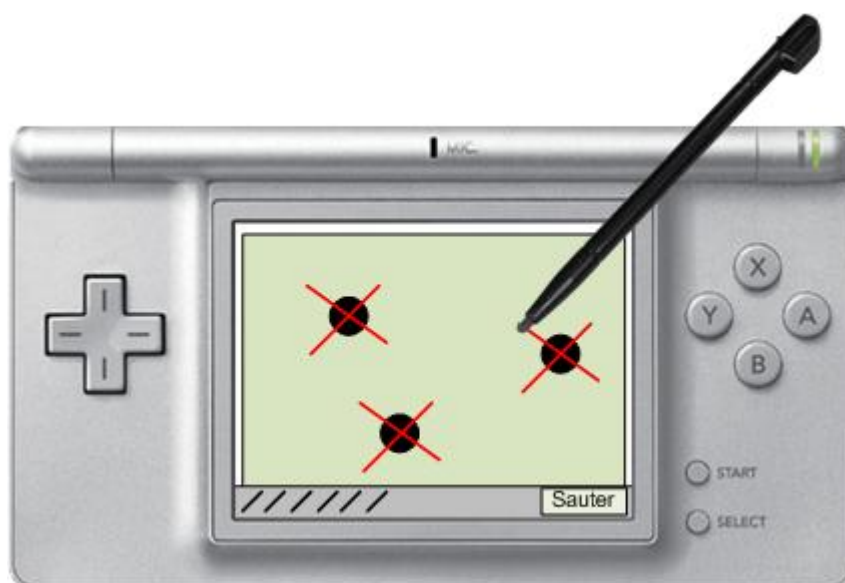


La verrue explosée laisse un trou noir.

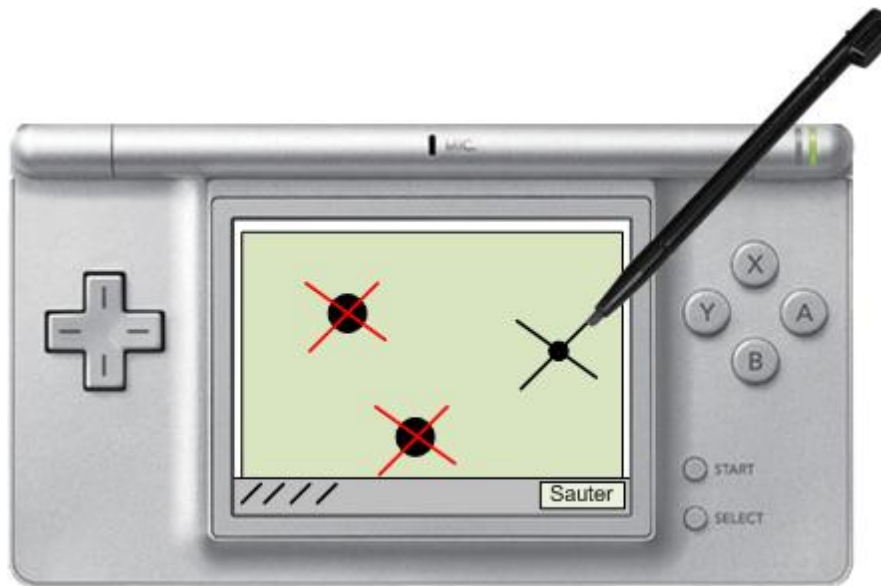
### Aiguille

Une fois la peau tannée, si elle comporte des trous, le joueur peut les recoudre, grâce à sa réserve de fil (en bas à droite de l'écran). Lorsqu'il n'a plus de fil, que les trous sont tous recousus ou qu'il estime que la peau est assez solide pour ne pas se déchirer en vol, il valide en cliquant sur le bouton sauter.

De base il dispose de 4 fils, auxquels peuvent s'ajouter ceux gagnés lors du mini-jeu bonus.



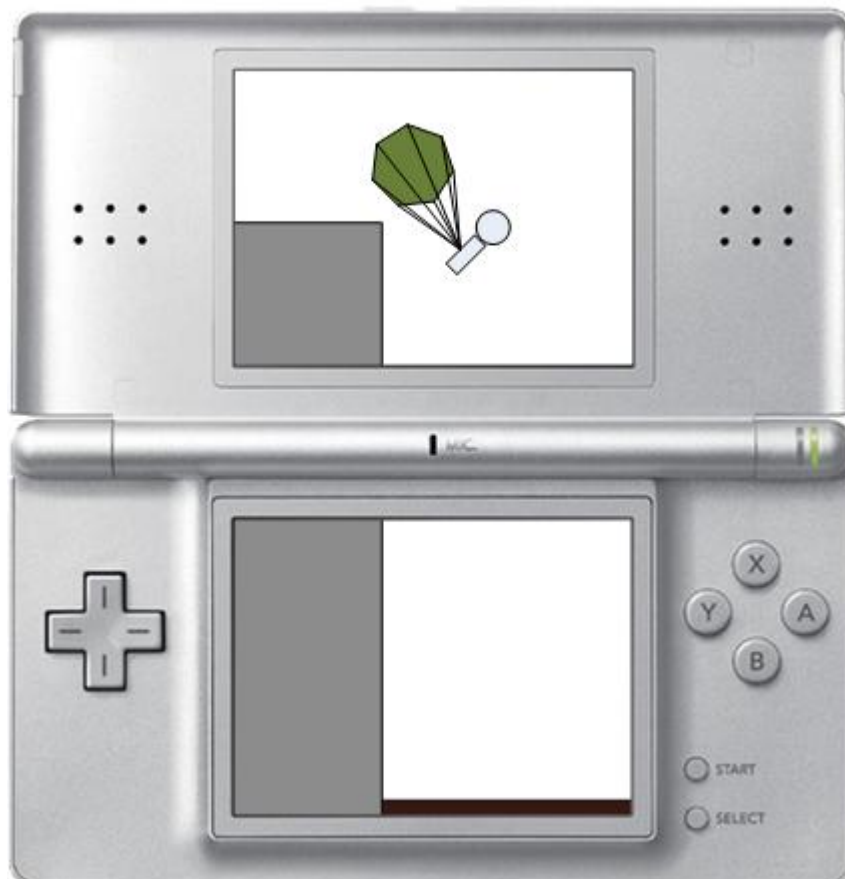
Le joueur s'apprête à recoudre un trou avec son stylet. En bas à gauche se trouve la réserve de fil, et en bas à droite un bouton pour valider, une fois qu'il a fini.



Le joueur a recousu un trou. Il a utilisé 2 bouts de fil, qui sont donc décomptés de son stock.

### Fin

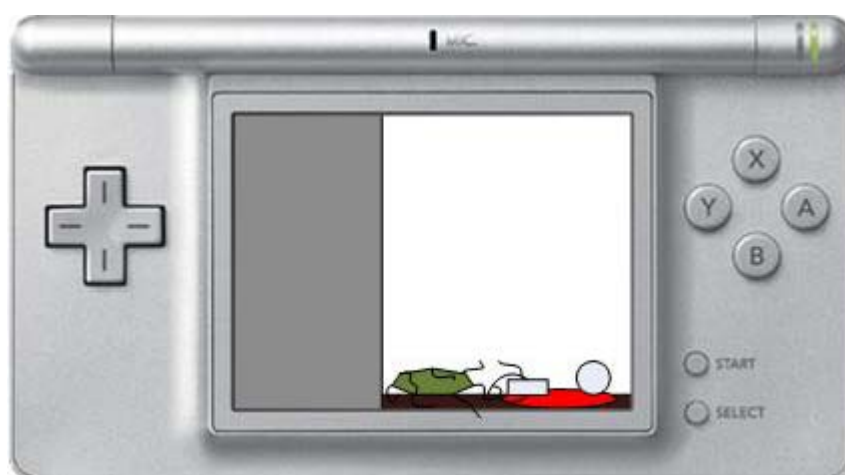
Lorsque le parachute est prêt, il se déclenche une séquence automatique, qui a 2 fins possibles. Si le parachute est assez solide, le héros atterrit en un seul morceau, sinon il s'écrase et meurt.



Le héros saute du toit avec le parachute qu'il vient de confectionner.



Le parachute était en bon état, le héros atterrit vivant.



Le parachute n'était pas assez solide, le héros meurt.

Pour recoudre parfaitement un trou, il faut utiliser 2 fils. Cependant, si le joueur ne dispose pas d'une quantité suffisante de fil pour recoudre tous les trous, il peut survivre en répartissant habilement les fils disponibles. Il ne faut pas qu'il y est plus de 2 trous côte à côte qui ne soient recousus qu'avec un seul fil, et pas plus de 5 trous recousus avec un seul fil sur la totalité de la toile. Les trous non recousus doivent se situer en périphérie de la toile sinon ils déchireront le parachute en saut, et il ne doit pas y avoir 2 trous non recousus côte à côte si plus de 2 trous non recousus. Ces informations ne sont pas communiquées au joueur, car il faut qu'il teste par lui-même et la possibilité qu'il puisse s'écraser fait partie du jeu.