



Description des contenus

Reference:
DEV.FI1_Annex1

Version: V1

Page: 1 / 26

FR

Description des contenus de jeu du produit



This document is Mist Studio's property.

It may not be reproduced or communicated to third parties without the authorization of the top management.

AURORIA est un **dispositif de classe I** qui a pour but de **réduire la douleur** et de calmer les patients durant des soins douloureux ou désagréables. C'est un jeu thérapeutique immersif qui est utilisé comme un outil par les professionnels de santé pour accompagner le patient durant des **soins procéduraux douloureux ou désagréable** grâce à un univers immersif et un gameplay adaptatif. Ce dispositif est composé de deux parties : un **jeu thérapeutique** virtuel (**Auroria game**) nécessitant un casque de réalité virtuelle, et une **application mobile** (**Auroria app**) disponible sur tablette, qui a pour objectifs de contrôler le jeu.

Ce jeu interactif aide à distraire les patients afin qu'ils ressentent moins de douleur et par conséquent, se sentent plus apaisés. C'est un dispositif qui s'adapte aux patients grâce à un système d'évènement (« **AURORIA Focus** ») contrôlé par un praticien, lui permettant de surpasser une potentielle douleur aigue.

RAPPEL !

[Lire la notice d'utilisation du produit](#)

1—Description des niveaux.....	4-8
2—Description des boss.....	9
3—Description des Events.....	10-11

Introduction



Durée : 5 minutes

Description : si c'est la première fois que vous jouez à Auroria ou si vous avez besoin de revoir les bases du jeu, vous êtes au bon endroit. Dans la salle de briefing le Floconel vous fera un récapitulatif de la situation sur Auroria avant de vous envoyer dans la salle d'entraînement pour valider votre formation.

Forteresse des glaces



Durée : 15 minutes

Description : La **Forteresse des Glaces**, cachée au cœur d'un glacier abrite l'arme secrète de Knightmare, une nouvelle machine de destruction massive. Protégée par les implacables Karakas, sous le commandement de son inventeur de génie Tony, la base est un labyrinthe glacé rempli de pièges et de soldats d'élite. Le joueur doit naviguer à travers ces dangers, désactiver les défenses technologiques de Tony, et détruire l'arme avant qu'elle ne soit activée.

Profondeurs Mélos



Durée : 15 minutes

Description : Au-delà des cartes connues, le joueur découvre les **Profondeurs Mélo**, un réseau souterrain oublié où résonne l'histoire ancienne d'Auroria. Accompagné de Smoothie, il explore ces galeries vivantes pour dévoiler les secrets du peuple Mélo, une civilisation pacifique longtemps dissimulée. Entre les merveilles de ce monde inconnu et l'invasion des Karakas, le joueur devra gagner la confiance des Mélos afin de changer le cours de la guerre.

Floconia



Durée : 10 minutes

Description : Dans ce niveau, le joueur s'infiltré à **Floconia**, splendide capitale hivernale d'Auroria, désormais sous le joug des Karakas. Aujourd'hui la ville vit dans la peur : ses habitants sont capturés un à un, et les rues sont surveillées par des patrouilles ennemies. Le joueur doit progresser dans l'ombre, éviter les rondes et rallier l'hôtel Hill Valley, dernier bastion de la résistance, où le légendaire Franky tente de maintenir l'ordre et l'espoir. L'heure est venue de raviver la flamme et d'organiser la riposte de l'intérieur.

Filon du Roi



Durée : 15 minutes

Description : Le Filon du Roi plonge le joueur dans les mines de cristal d'Auroria, envahies par les Karakas. Au cœur de ce labyrinthe scintillant, Burt, un colosse redoutable, exploite les cristaux pour Knightmare. Le joueur doit infiltrer les tunnels, éviter les pièges, vaincre Burt et détruire les machines qui drainent l'énergie des cristaux, privant l'ennemi d'une source clé de pouvoir.

Disco Inferno



Durée : 15 minutes

Description : Dans Disco Inferno, le joueur doit libérer le QG d'Auroria après une attaque des Karakas en affrontant leurs chefs Stephen et Steffen dans des duels musicaux épiques. Pour sauver le Flocolonel, le joueur devra maîtriser des jeux de rythme effrénés, où chaque victoire affaiblit l'emprise des Karakas et rapproche la base de la liberté.

L'Affrontement Final



Durée : 15 minutes

Description : À bord de son fidèle Starwind, le joueur engage le duel décisif contre Knightmare, lancé à pleine vitesse dans les cieux d'Auroria. Tandis que l'ennemi tente d'exploiter le pouvoir instable des cristaux pour bouleverser l'équilibre du royaume, le joueur doit esquiver ses assauts, déjouer ses manœuvres et percer ses défenses grâce à son agilité et à sa maîtrise du pilotage. Ce face-à-face spectaculaire marquera l'ultime étape du voyage : une épreuve de courage et de précision où l'avenir d'Auroria se joue dans les étoiles.

Expédition Gelée



Durée : 15 minutes

Description : Dans l'Expédition Gelée, le joueur se retrouve propulsé dans une mission de sauvetage épique afin de libérer les soldats Auroriens capturés par les Karakas. Le joueur devra ainsi naviguer à travers le froid polaire, piloter au milieu de redoutables glaciers et explorer une ancienne base expéditionnaire d'Auroria afin de porter secours aux prisonniers. Pas de panique, Miko sera de la partie pour réchauffer l'atmosphère !

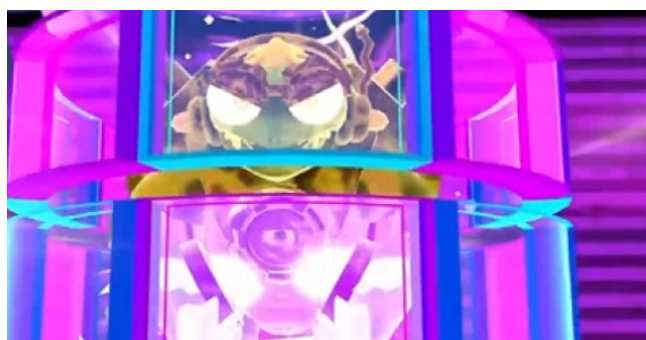
Guapo



Durée : 3 minutes

Description : Sur les remparts du château d'Auroria, le joueur affronte El Guapo, le redoutable champion de Knightmare. Pour faire face à cet adversaire inarrêtable, le joueur peut compter sur l'aide de Miko, Franky ainsi que du Roi d'Auroria. Pour triompher, le joueur doit déjouer les attaques implacables d'El Guapo et exploiter ses failles, prouvant ainsi sa bravoure pour sauver le royaume.

Tony



Durée : 3 minutes

Description : Dans un affrontement décisif, le joueur se retrouve face à Tony, l'inventeur de génie des Karakas, dans son atelier high-tech caché au cœur de la Forteresse des Glaces. Le joueur doit déjouer ses pièges technologiques et exploiter les failles de ses créations pour triompher. Seule une victoire contre Tony peut désactiver l'arme secrète de Knightmare et sauver Auroria d'un avenir glacial.

Tir en Ascension



Durée : 3 minutes

Description : Savoir enchaîner ses tirs correctement est un atout précieux lorsqu'on pilote un StarWind. Dans cette épreuve, Smoothie va évaluer la capacité du joueur à tirer sur les cibles en suivant l'ordre des chiffres.

Cibles rapides



Durée : 3 minutes

Description : De bons réflexes sont indispensables pour un as du ciel. Smoothie va ici tester les réflexes du joueur en détruisant les cibles qui vont apparaître, mais attention de ne pas toucher aux cibles civiles.

Mathématir Addition—Facile



Durée : 3 minutes

Description : Smoothie souhaite tester votre rapidité à travers des épreuves de calcul mental destinées aux plus grands pilotes d'Auroria !

Assaut Karakass'



Durée : 3 minutes

Description : L'heure est grave, des vaisseaux de renforts Karakas sont en route et pourraient changer le cours de la bataille, vous devez les empêcher d'atteindre leur destination! Le Flocolonel compte sur vous.



Description of content

Reference:

DEV.FI1_Annex1

Version: V1

Page: 1 / 26

EN

Description of the product's game contents



This document is Mist Studio's property.

It may not be reproduced or communicated to third parties without the authorization of the top management.

AURORIA is a **class I medical device**, aims to **reduce pain** and to calm the patient during painful or unpleasant care. It is an immersive therapeutic game that is used as a tool for health professionals to accompany patients during painful or unpleasant procedural care thanks to the immersive universe and adaptative gameplay. This device is composed of two parts: **a virtual therapeutic game (Auroria game)** supported by a virtual reality headset and **a mobile application (Auroria app)** available on tablet, aims to control the game.

This interactive game helps distract patients so that they feel less pain and therefore feel more appeasement. It is adaptive for patients thanks to an event system ("AURORIA Focus") controlled by the practitioner allowing them to overcome a potential acute pain.

 REMINDER !

Read the instructions for use of the product

1—Description of the levels.....	16–20
2—Description of boss.....	21
3—Description of Events.....	22–23

Introduction



Duration : 5 minutes

Description : If it's your first time playing Auroria or if you need to review the basics of the game, you've come to the right place. In the briefing room, Flocolonel will give you a summary of the situation on Auroria before sending you to the training room to validate your training.

Forteresse des glaces



Duration : 15 minutes

Description : The « Forteresse des Glaces », hidden deep within a glacier is Knightmare's secret weapon, a new machine of mass destruction. Protected by the relentless Karakas, under the command of its genius inventor Tony, the base is an icy labyrinth filled with traps and elite soldiers. The player must navigate these dangers, disable Tony's technological defenses, and destroy the weapon before it is activated.

Profondeurs Mélos



Duration : 15 minutes

Description : Beyond the known maps, the player discovers the Melo Depths, a forgotten underground network where the ancient history of Auroria resonates. Accompanied by Smoothie, he explores these living galleries to reveal the secrets of the Mélo people, a peaceful civilization long hidden. Between the wonders of this unknown world and the invasion of the Karakas, the player will have to gain the trust of the Mélos in order to change the course of the war.

Floconia



Duration : 15 minutes

Description : In this level, the player infiltrates Floconia, the splendid winter capital of Auroria, now under the yoke of the Karakas. Today the city lives in fear: its inhabitants are captured one by one, and the streets are monitored by enemy patrols. The player must progress in the shadows, avoid the rounds and reach the Hill Valley Hostel, the last bastion of the resistance, where the legendary Franky tries to maintain order and hope. The time has come to rekindle the flame and organize the response from within

Filon du Roi



Duration : 15 minutes

Description : The King's Lore plunges the player into the crystal mines of Auroria, invaded by the Karakas. At the heart of this glittering labyrinth, Burt, a formidable colossus, mines the crystals for Knightmare. The player must infiltrate tunnels, avoid traps, defeat Burt and destroy machines that drain energy from the crystals, depriving the enemy of a key source of power.

Disco Inferno



Duration : 15 minutes

Description : In Disco Inferno, the player must liberate Auroria HQ after an attack by the Karakas by facing their leaders Stephen and Steffen in epic musical duels. To save the Flocolonel, the player will have to master frantic rhythm games, where each victory weakens the hold of the Karakas and brings the base closer to freedom .

L'Affrontement Final



Duration : 15 minutes

Description : The Final Showdown : Aboard his trusty Starwind, the player engages in the decisive duel against Knightmare, launched at full speed into the skies of Auroria. While the enemy attempts to exploit the unstable power of the crystals to upset the balance of the kingdom, the player must dodge their assaults, foil their maneuvers and break through their defenses thanks to their agility and mastery of piloting. This spectacular face-to-face will mark the final stage of the journey: a test of courage and precision where the future of Auroria is played out in the stars.

Expédition Gelée



Duration : 15 minutes

Description : In Frozen Expedition, the player finds themselves propelled into an epic rescue mission to free Auroria's soldiers captured by the Karakas. The player will have to navigate through the polar cold, pilot through formidable glaciers and explore an old expeditionary base in Auroria in order to rescue the prisoners. Don't panic, Miko will be there to warm up the atmosphere!

Guapo



Duration : 3 minutes

Description : On the ramparts of Auroria Castle, the player faces El Guapo, the formidable champion of Knightmare. To face this unstoppable adversary, the player can count on the help of Miko, Franky, and the King of Auroria. To triumph, the player must thwart El Guapo's relentless attacks and exploit his weaknesses, proving their bravery to save the kingdom.

Tony



Duration : 3 minutes

Description : In a decisive confrontation, the player faces Tony, the Karakas' genius inventor, in his high-tech workshop hidden in the heart of the Ice Fortress. The player must outsmart his technological traps and exploit the flaws in his creations to triumph. Only a victory against Tony can deactivate Knightmare's secret weapon and save Auroria from a frozen future.

Tir en Ascension



Duration : 3 minutes

Description : Knowing how to properly sequence your shots is a valuable asset when piloting a StarWind. In this test, Smoothie will assess the player's ability to fire at targets in numerical order.

Cibles rapides



Duration : 3 minutes

Description : Good reflexes are essential for a sky ace. Smoothie will test the player's reflexes here by destroying the targets that appear, but be careful not to touch civilian targets.

Mathématir Addition—Facile



Duration : 3 minutes

Description : Smoothie wants to test your speed through mental arithmetic challenges designed for the greatest pilots of Auroria!

Assaut Karkass'



Duration : 3 minutes

Description : The situation is serious, Karkas reinforcement ships are on their way and could change the course of the battle, you must prevent them from reaching their destination! Flocolonel is counting on you.