



Quel contrat à remplir et quelle organisation pour le projet ?

2/2

Classe :

Mes nom, prénom :

Nom, prénom elv 3 :

Groupe :

Nom, prénom elv 2 :

Nom, prénom elv 4 :

La carte d'identité du jeu

Nom du jeu :

- Nom du héros :
- Nom des autres lutins (4 conseillé), de leur rôle (ennemi, obstacle, ...) et nature (personnage & objet)

Nom du lutin	Rôle	Nature
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓
✓	✓	✓

Le scénario du jeu

- Quelle histoire permet d'engager le jeu ? / 5 lignes maximum :

.....

.....

.....

.....

.....

- Comment sera mesuré le niveau du joueur (score, chronomètre ou autre) ?

.....

- Quel est l'objectif à atteindre pour le joueur ?

.....

Les niveaux

- Arrière-plan du niveau 1 et lutins présents :

.....

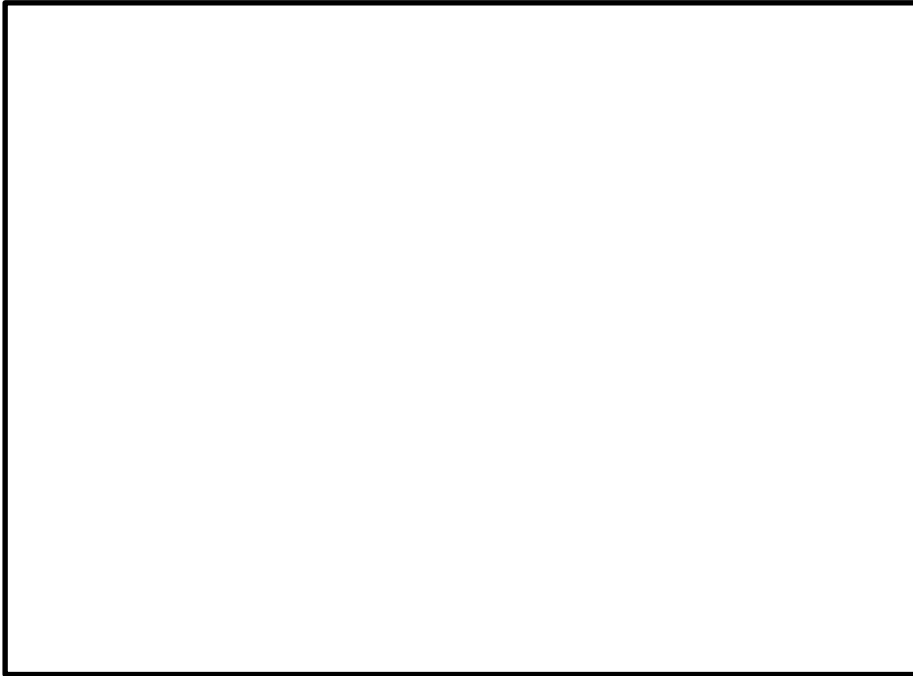
- Arrière-plan du niveau 2 et lutins présents :

.....

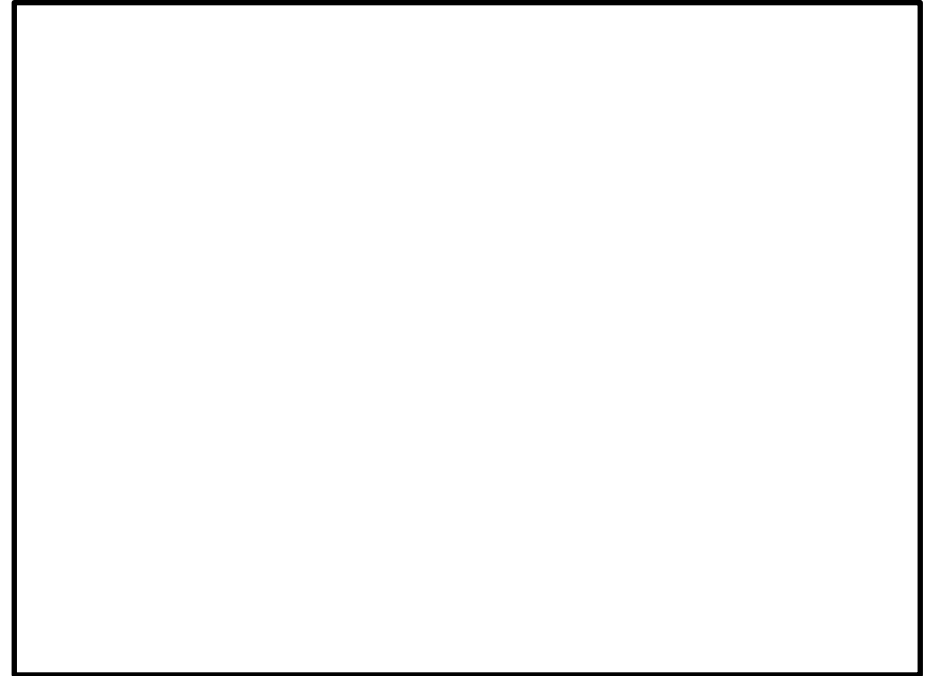
Concevoir le jeu

- Les croquis constituent le contrat à remplir par l'équipe. Ils servent de support de communication lors des revues de projets.
- Réalisez des croquis les plus simples mais aussi le plus clair possible de chaque niveau de jeu. Vous utiliserez des flèches et des légendes pour montrer le nom et les déplacements de chaque personnage et objet.

Croquis niveau 1



Croquis niveau 2



Croquis écran d'accueil



Croquis écran Perdu



Croquis écran Gagné

