



# EPI Jeu vidéo Technologie – Arts plastiques

Classe :	Mes nom, prénom : .....	Nom, prénom elv 3 : .....
Groupe :	Nom, prénom elv 2 : .....	Nom, prénom elv 4 : .....
Equipe :		

Présentez le jeu vidéo (avec 2 niveaux) que vous vous engagez à créer.

**Rappel : Le public visé est un enfant de 5 ans.**

## Carte d'identité du jeu

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

Nom du lutin	Rôle	Nature
✓ <b>Fantôme (x4)</b>	✓ <b>Ennemi</b>	✓ <b>Personnage</b>
✓ <b>Gruyère</b>	✓ <b>Cible</b>	✓ <b>Objet</b>
✓ <b>Armure</b>	✓ <b>Cible</b>	✓ <b>Objet</b>
✓ <b>Superbonus</b>	✓ <b>Cible</b>	✓ <b>Personnage</b>
✓ .....	✓ .....	✓ .....

## Déroulement du jeu

- Scénario du jeu (Quelle histoire permet d'engager le jeu ? / 5 lignes maximum) :

**Pacman est un fromage qui doit ramasser un maximum de morceaux de gruyère dans un labyrinthe, en un temps limité. Des fantômes poursuivent Pacman pour le tuer. Pacman a plusieurs vies et il peut revêtir une armure qui le rend invincible pendant quelques secondes. Lorsque Pacman a ramassé tous les morceaux de gruyère, il passe dans un second labyrinthe avec des fantômes plus rapides. Mais Superbonus peut donner une vie supplémentaire à Pacman et lui permettre de se déplacer vite.**

- Comment sera mesuré le niveau du joueur (score, chronomètre ou autre) ?  
**Le nombre de morceaux de gruyère ramassés et le temps mis pour les ramasser.**
- Quel est l'objectif à atteindre pour le joueur ?  
**Ramasser tous les morceaux de gruyère en un temps minimum.**

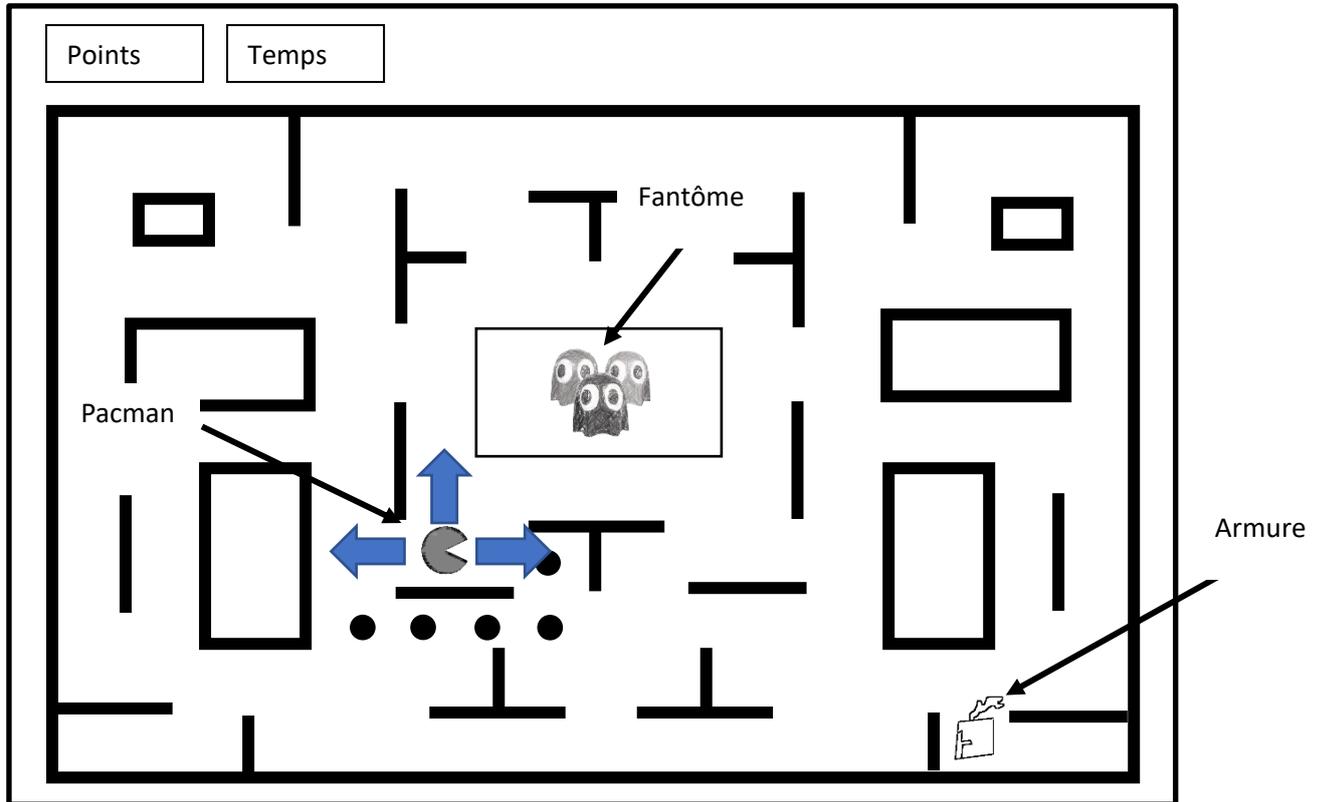
## Niveaux

- Arrière-plan du niveau 1 et lutins présents : **Labyrinthe sombre dans un château**  
**Pacman – Gruyère – Armure - Fantômes**
- Arrière-plan du niveau 2 et lutins présents : **Labyrinthe dans une forêt**  
**Pacman – Superbonus - Fantômes**

## 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

