

## Quel contrat à remplir et quelle organisation pour le projet ?

asse :	Mes nom, prénom :		Nom, prénom elv 3 :		
oupe : quipe :					
La carte d'ide	ntité du jeu				
Nom duieu :					
	······································				
			stacle,) et nature (personnage & obj		
Nom du lutin	, 00 1441110 ( 1 0011001110 )	Rôle	Nature		
<b>✓</b>		<b>✓</b>	. ✓		
✓		<b>✓</b>			
<b>√</b>		<b>✓</b>	. ✓		
<b>√</b>		<b>✓</b>	. ✓		
,		<b>✓</b>	. ✓		
Le scénario d					
Le scénario d  Décrire	e l'histoire du jeu e	-	es personnages, leurs actions,		
Le scénario d  Décrire		-	es personnages, leurs actions,		
• Décrire	e l'histoire du jeu e	léroule le jeu .	es personnages, leurs actions,		
• Décrire	e l'histoire du jeu e ers dans lequel se d	léroule le jeu .	es personnages, leurs actions,		
• Décrire	e l'histoire du jeu e ers dans lequel se d	léroule le jeu .			
• Décrire	e l'histoire du jeu e ers dans lequel se d	léroule le jeu .			
• Décrire	e l'histoire du jeu e ers dans lequel se d	léroule le jeu .			
• Décrire	e l'histoire du jeu e ers dans lequel se d	léroule le jeu .			
Décrire l'unive	e l'histoire du jeu e	léroule le jeu .			
• Décrire l'unive	e l'histoire du jeu e	léroule le jeu .			
• Décrire l'unive	e l'histoire du jeu e	léroule le jeu .			
• Décrire l'unive	e l'histoire du jeu e	léroule le jeu .			
• Décrire l'unive	e l'histoire du jeu e	léroule le jeu .			

Quel est l'objectif final à atteindre ?	
Comment sera mesuré le niveau du joueur (score, chronomètre, ou s	autre) ?
Les niveaux	
Niveau 1 : arrière - plan et lutins présents, objectif à atteindre	
Niveau 2 : arrière - plan et lutins présents, objectif à atteindre	
- Trivedu 2 : differe plan et latins presents, objecti à attendre	
Niveau 3 : arrière - plan et lutins présents, objectif à atteindre	