|  | **Nom :** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| --- | --- | --- |
| **Plan de jeu** | | |

C’est à ton tour de créer un jeu de réalité augmentée. Dans quel monde veux-tu plonger les joueurs ? N’oublie pas – il faut une quête, mais elle ne doit pas nécessairement être violente.

|  | SCIA (Système de contrôle d’intelligence artificielle) | Ton jeu |
| --- | --- | --- |
| Le lieu | Le centre scientifique le plus avancé du Québec, un boisé, une clairière avec des bâtiments |  |
| Le temps | Présent |  |
| Les meneurs de jeu | Le maître – garantit la sécurité des participants, voit tout et peut communiquer avec les participants  La gardienne – vérifie que le jeu se déroule bien |  |
| Héros (joueurs) | Chasseurs de gobelins |  |
| Ennemis | Gobelins |  |
| But | Capturer le plus de gobelins |  |
| Le danger | Se faire tirer par les gobelins ou les autres joueurs et perdre des points de vie |  |
| Les primes | Pommes virtuelles pour récupérer des points de vie |  |
| Le costume | Combinaison noire avec des capteurs. |  |
| Les accessoires | Pistolet à impulsion magnétique, gants sensoriels |  |