

ATELIER GAMING



COLLEGE SAUT DE SABO

Jeu n°1 : La poursuite aquatique

Règle du jeu : Le requin (piloté par le clavier) doit marquer des points en mangeant le poulpe (qui « glisse » aléatoirement dans la scène) sans se faire toucher par le crabe (qui « avance » et rebondit sur les bords) sinon il perd une de ses 3 vies (petits requins vert, orange et rouge)...

Prolongement possible : Le crabe avance à une certaine « vitesse » qui augmente lorsque le requin mange le poulpe !

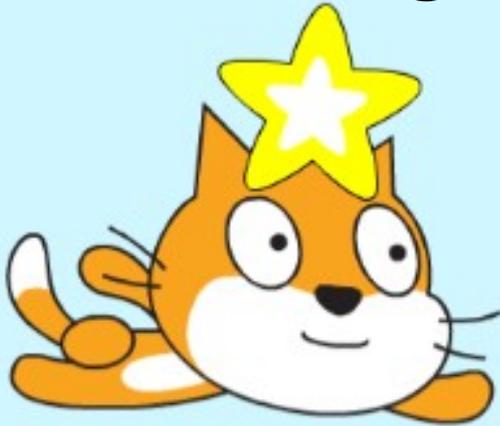
Jeu n°2 : L'attrape-fruits

Règle du jeu : La coupe de fruits (pilotée par le clavier) doit attraper les fruits bons pour la santé (qui tombent verticalement) sans se faire toucher par les donuts trop gras et trop sucrés sinon elle perd une vie...

Prolongement possible : A partir d'un certain score, le donut grossit !

Jeu n°3 : Le chat volant

Règle du jeu : Le chat volant doit toucher les nuages pour marquer des points !



Prolongement possible : Prévoir un « méchant » qui enlève des vies !



Jeu n°4 : Le nombre mystère

Règle du jeu : En un minimum d'essais, vous devez trouver un nombre mystère compris entre 1 et 100.

Prolongement possible : Au bout d'une certaine « durée », c'est trop tard et donc perdu !

Durée maximale

60

vitesse

10

Jeu n°5 : Le labyrinthe



7

Règle du jeu : L'oiseau (piloté par le clavier) doit évoluer dans le labyrinthe pour rejoindre le papillon en évitant de toucher les cloisons et la sorcière sinon il retourne au départ !

Prolongements possibles : La sorcière envoie des éclairs ! Plusieurs sorcières ! Un mur du labyrinthe bouge !





Jeu n°6 : Le casse-briques

Règle du jeu : Pour casser les briques, la raquette (pilotée par la souris) doit renvoyer la balle. Si cette dernière touche le sol, c'est perdu !

Prolongement possible : On doit toucher plusieurs fois la même brique pour la détruire !



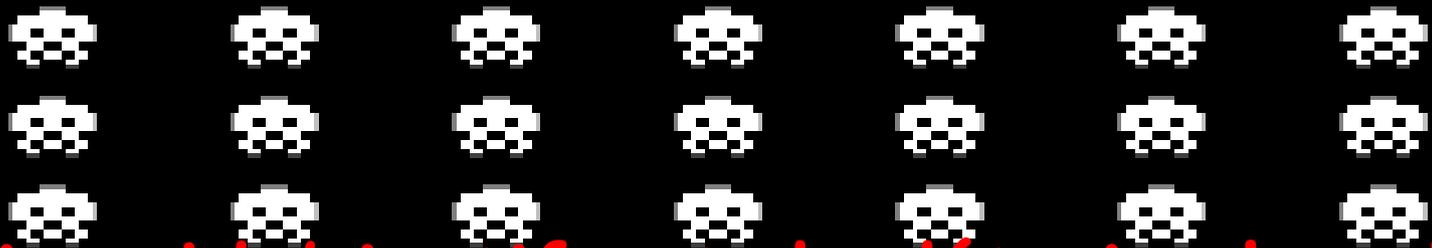
Perdu

Jeu n°7 : Le pong

Règle du jeu : Deux adversaires se renvoient la balle avec leur raquette. Le premier à 10 points !

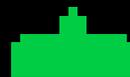
Prolongement possible : Si la balle touche la balle rouge, la raquette réduit. Si elle touche la balle jaune, elle augmente.

Jeu n°8 : Space invaders



Règle du jeu : L'objectif est de détruire les aliens envahisseurs. Le monstre envoie des missiles.

Prolongement possible : Quand tous les aliens sont morts, le monstre descend ! Il faut lui ôter toutes ses vies avant qu'il nous écrase !



Score 0

Monster lifes 15



**« Jouer, c'est bien,
créer son propre jeu, c'est mieux ! »**



Pour jouer, cliquer sur l'image du jeu choisi.

