**Dream Theater**

**Fiche Signalétique**

Genre : Sandbox

Support : PC – Plateforme ONISEP en ligne

Cible : Elèves BAC-1/BAC+1

**Concept**

Le joueur dispose d’une variété d’objets qu’il doit placer dans une scène afin de créer un décor.

Il doit créer le plus de scène diversifiées possible en un temps donné. Le jeu appel des aptitudes à la création et à la production rapide.

**Gameplay**

**Créer un décor**

Le joueur dispose d’un menu défilant dans lequel il peut sélectionner des objets. Il clique et glisse l’objet dans la scène pour l’y ajouter.

Le joueur peut toujours bouger un objet qu’il a placé dans la scène.

Il peut placer plusieurs fois un même objet dans la scène.

Il y a trois niveaux de profondeurs dans la scène. On choisit le plan sur lequel le joueur place l’objet par rapport à la position du curseur de la souris à l’écran. Il peut également placer des objets au plafond du théâtre.

**Validation**

Pour pouvoir valider un décor, le joueur doit placer au minimum 5 objets.

Il peut placer dans le décor un maximum de 15 objets. Lorsque ce maximum est atteint, le décor se valide automatiquement.

Une fois que le délai est écoulé, le jeu affiche le nombre de décor que le joueur a réussi à faire.

**Thèmes**

Un nouveau thème est affiché lorsque le joueur valide un décor. Le thème est là pour inspirer le joueur et n’est pas pris en compte dans son évaluation.

Le thème est choisi au hasard par le jeu.

Un thème ne peut être choisit deux fois d’affilé. Dès qu’un thème est choisi, il ne peut plus apparaître.

**Comment noter le joueur ?**

On prend en compte le nombre de décors validés en l’espace de deux minutes auquel on donne un nombre de point stricte. On attribut également des points supplémentaires en fonction du nombre d’objets utilisés au cours de la partie. Le total du score est placé dans une fourchette qui détermine une note sur cent.