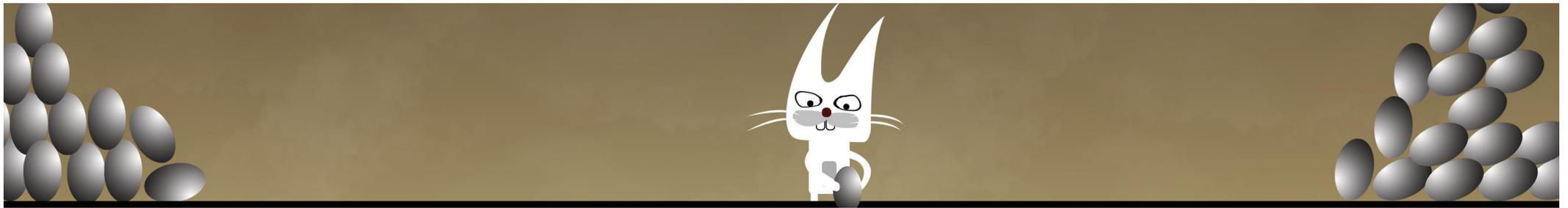




Apowap

Le lièvre

Ne soit pas lascif et peureux,
comme le lièvre et l'amoureux.
Mais que toujours ton cerveau soit
la hase qui conçoit



Pourquoi Le lièvre ?

Malgré sa interaction limitée, l'animation lièvre visité sur apowaap est celle qui m'a le plus inspiré. Ses dessins graphiquement intéressent et son animation poétiquement adapté mon interpellé. Ce jeu avec le lièvre qui se transforme en œuf pour se protéger et renaître ma interpellé. Cependant l'interaction est anecdotique, c'est pourquoi j'ai choisi de reprendre cette animation et de lui amener le gout du jeu.



Qu'en faire?

Le but est de proposer une interaction qui agit sous forme de jeu. Pour pouvoir lire le poème, il faut le dévoiler phrase par phrase en détruisant les lettres grâce au œuf. Le lièvre attrape un œuf et le lance sur les lettres. De petites formes bleues protègent les lettres, ces pourquoi il faut avant tout les détruire pour accéder aux lettres. Cependant ce jeu est aussi un jeu de réflexion est d'adresse. La table qui soutien tous les tellement a détruire est en déséquilibre. Chaque objet représente un poids qui permet d'équilibrer la table. Il faut donc faire attention à ne pas déséquilibrer l'installation. Si une lettre tombe de la table la partie est terminée.

Pour résumé, les œuf serve a détruire les lettres pour dévoiler le poème. Si la table est penchée, les lettres tombent et la partie est perdue.

LES REPRISES

Ce qui est bon de garder !

La premier point intéressent à utiliser et la présence de ce petit personnage qu'est le lièvre.

L'œuf est aussi un symbole intéressent dans cette animation j'ai donc décidé de lui redonner une nouvelle utilité.

Ce qu'il faut revoir!

L'interactivité ne sert pas l'adaptation du texte, il faut donc repenser la totalité de l'idée initiale. Il serait plus intéressent de participer à la découverte du texte.

Afin de ne pas perturber le spectateur il est préférable de remplacer les bruits pas une légère musique qui peut être augmentée ou éteinte.

Et pourquoi ?

Il est plus simple de retenir lorsque l'on découvre le poème par le jeu. Ici l'intérêt et que le participant par la recherche du poème, il devient cadeau l'aboutissement de l'interaction et de la réflexion.

Le lièvre et l'œuf son repris de l'application d'origine de plus le lièvre est clairement cité et l'œuf symbolise la conception.

Le jeu se base sur 3 mots directeurs du poème. Tout d'abord afin de réunir les lettres, il ne faut être ni peureux ni l'ascif, il n'y a qu'en essayent que l'on peut se rendre compte du résultat.

Le cerveau est représenté par la réflexion nécessaire pour parvenir à ne pas déséquilibrer la table tout en concevant le poème.

comme le **lièvre** et l'amoureux.
la hase qui **conçoit**

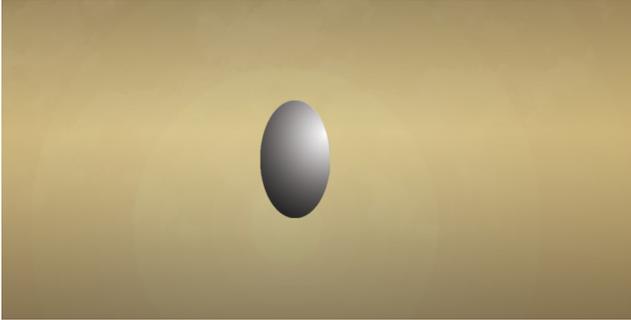
Ne soit pas **lascif** et **peureux**,

Mais que toujours ton **cerveaux**
soit
la hase qui **conçoit**

LES OBJETS

Quels objets pourriez-vous croiser? A quoi servent-ils? Ils peuvent être détruits pour alléger la scène mais il faut faire attention à l'équilibre. Chacun d'entre eux possède un poids qui leur est propre et qui joue sur l'équilibre de la table. Chaque objet doit donc être utilisé avec précaution.

L'œuf



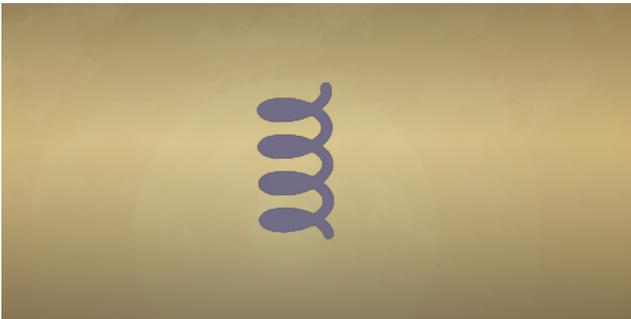
L'œuf permet de détruire les géo formes. Il suffit de lâcher l'œuf sur l'objet à détruire.

Les géo-formes



La forme de gauche est la forme d'origine alors que celle de droite vient d'être détruite. Elle perd alors toutes ses caractéristiques physiques (poids).

Le ressort



Le ressort est un objet bonus souvent prisé dans les jeux flash. Il permet de faire rebondir l'œuf et ainsi d'imaginer de nouvelles stratégies.

Les lettres

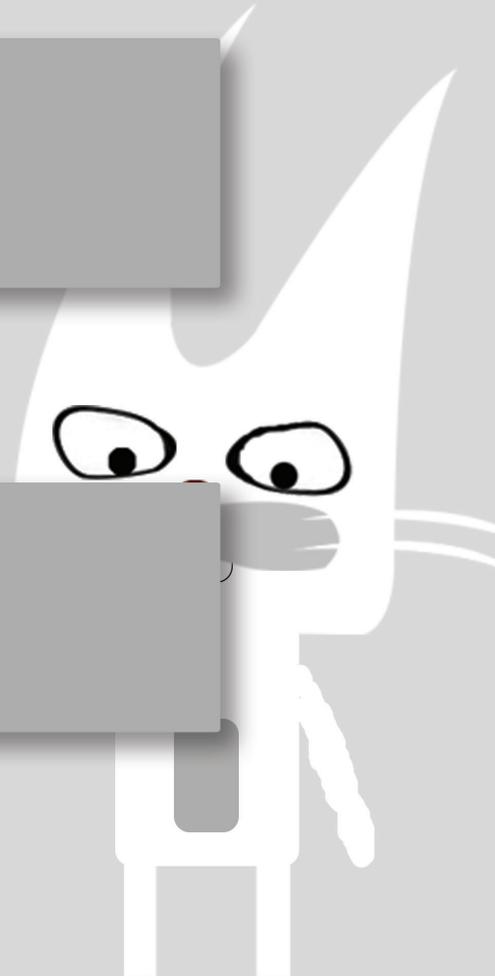


La lettre est l'objet recherché. Le joueur doit lâcher l'œuf dessus afin de dévoiler une phrase du poème.

JOUER

COMMANDE

REGLE



Page d'accueil

Voici la page d'accueil.

On peut y choisir de lancer le jeu, de lire les règles ou de découvrir les commandes qui nous permettront de jouer.

Quand le jeu est terminé (gagné ou perdu), on est redirigé vers la page d'accueil.



Le jeu

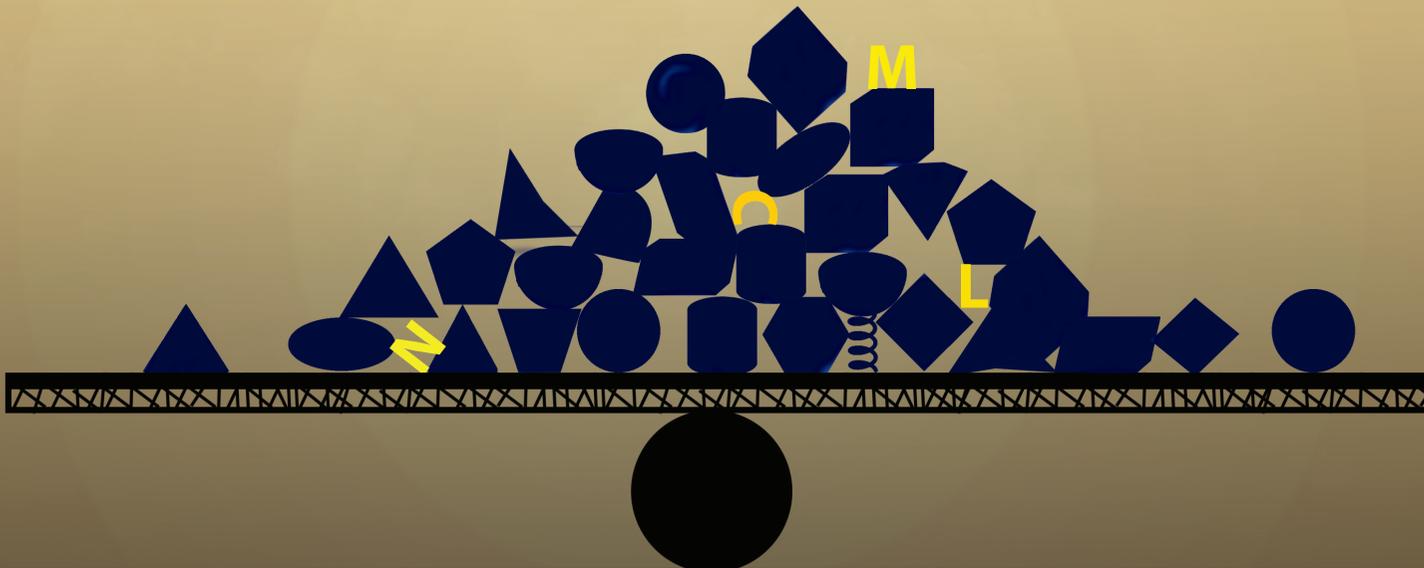
Voici l'interface lorsque le jeu est mis en route.

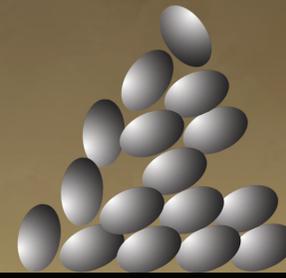
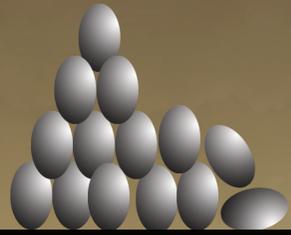
Un lièvre tient un œuf dans les mains et peut se déplacer horizontalement. Il doit lancer son œuf pour essayer de détruire les formes bleues.

Le cadrant noir est présent afin de recevoir et séparer le poème du jeu.

Un logo son est placé en bas à droite dans le but de permettre au joueur de retirer le son selon ses préférences.

Une touche pause lui permettra d'arrêter temporairement le jeu pour se consacrer à une activité plus présente puis reprendre.





Le poème

Ici, je vous dévoile la façon dont la phrase va apparaître. Chaque lettre correspond à la première lettre de la phrase qui lui correspond. Dans cet exemple, c'est la lettre C qui a été détruite.

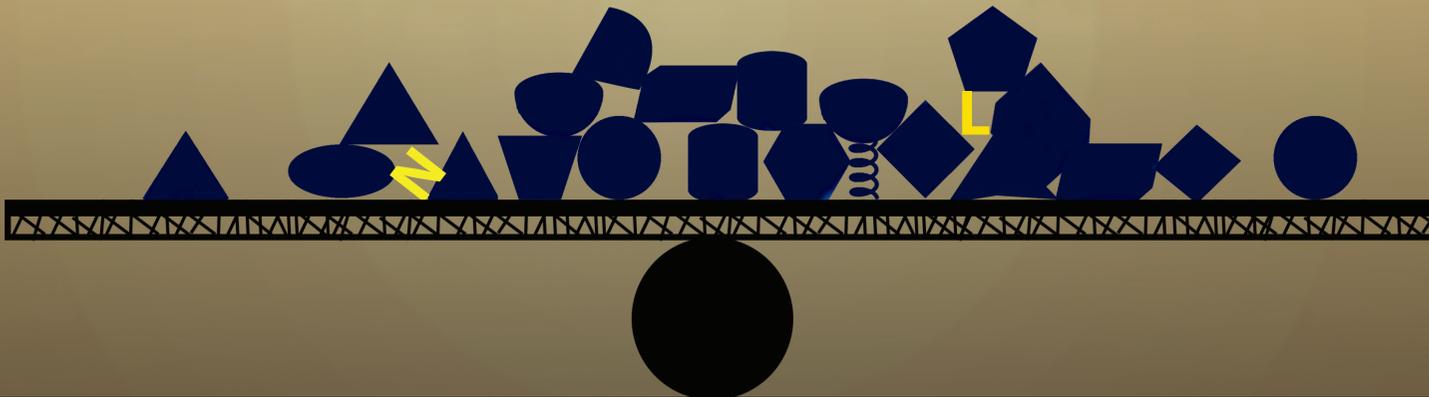
Une fois détruite par l'œuf, la phrase apparaîtrait centre de l'écran pour être lue puis elle prend sa place dans le cadre noir du bas.

Le cadrant noir est présent afin de recevoir et séparer le poème du jeu.

Un logo son est placé en bas à droite dans le but de permettre au joueur de retirer le son selon ses préférence.

Une touche pause lui permettra d'arrêter temporairement le jeu pour se consacrer a une activité plus présente puis reprendre.

Comme le lièvre et l'amoureux.



Mais que toujours ton cerveaux soit





Game Over

Voici sur cet exemple ce qu'il faut éviter.

Trop de forme bleu ont été détruite à droite ce qui a fait pencher la table. Une lettre est tombée (la N), le jeu ne peut donc plus être terminé. Le joueur a perdu et se voit proposer de nouvelle tentative.

Le cadran noir est présent afin de recevoir et séparer le poème du jeu.

Un logo son est placé en bas à droite dans le but de permettre au joueur de retirer le son selon ses préférence.

Une touche pause lui permettra d'arrêter temporairement le jeu pour se consacrer à une activité plus présente puis reprendre.

Game Over



Mais que toujours ton cerveaux soit
la hase qui conçoit

