

L'ECRAN VOCABULAIRE

interface : affiche interface complète.

+ 1 bouton jeu du vocabulaire **A**

Musique : TCH095_M_01.aif

2 labels :

. Label vocabulaire : **ATTENTE**

x zones actives = joue sons des mots + animations

puis sur certains clics déclenchent une série de commentaires/animations = expressions ou mini-dialogue

. Label jeu du vocabulaire: **JEU_VOC**

Tirage aléatoire de 5 mots = audio. Il faut les retrouver à l'écran

DECOR : en 800 X 600 , calque PSD : Paysage de campagne en automne. le décor est comme coupé en deux. Faire une transition visuelle douce.

côté gauche : le soleil réapparaît après l'ondée.

côté droit : c'est l'orage et la pluie et le vent (boucle swf)

INTRO :

TE01 : Vocabulary : The weather

TE01 est actif :

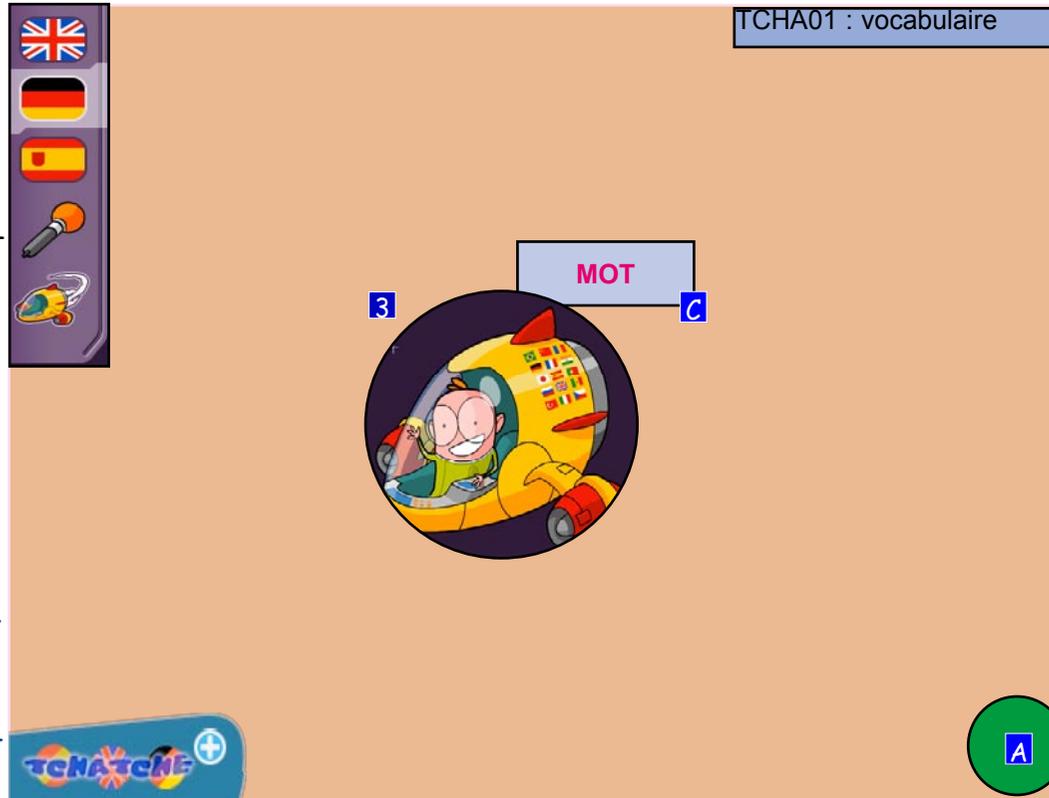
Au roll : joue son : **TCH095_01_TE** + Texte change de couleur.

1. TCH095_01_00 :

Sur Terre, l'automne est une saison vraiment surprenante. Balade ta souris dans l'écran, il y a plein de mots à découvrir !

3 MASCOTTE_VAIS_P : boucle :

Mascotte parle ds son vaisseau, qui se balade ds l'écran. (Voir si possible



reprise du sommaire)

label ATTENTE :

A BT_JEU_1 : un dé

. Roll : BT_JEU_2 : effet roll

+ **TCH095_Z01_05** : jeu du vocabulaire

+ **IB10** : Joue ! en VO

. Clic : goto label **JEU VOC** (label décrit en page 3)

PRINCIPE

14 zones actives ds le décor (A)

ds la partie ensoleillée :

ZONE_01_1 : soleil

ZONE_02_1 : ciel (bleu)

ZONE_03_1 : nuages

ZONE_04_1 : arc-en-ciel

ZONE_05_1 : une goutte d'eau

ZONE_06_1 : thermomètre

ZONE_07_1 : une flaque d'eau

ds la partie pluvieuse :

ZONE_08_1 : pluie

ZONE_09_1 : feuilles des arbres

ZONE_10_1 : nuage noir + éclair + pluie

ZONE_11_1 : éclair

ZONE_12_1 : ciel gris

ZONE_13_1 : mascotte grelotte

ZONE_14_1 : girouette

TCHA01 : vocabulaire

Principe actif des ZONES :

Joue le mot de voc:A puis expression: B ou dialogue:C

ZONE_XX_1 : description

Roll : ZONE_XX_2 : effet roll : prévoir toujours le même effet roll

+ B_XX.aif : bruitage associé (COMMUN)

Clic :

1. ZONE_XX_3 : effet roll perdue

+ TCH095_01_XX : son vocabulaire

+ **LMXX**

2. cf description principe A (voc) puis B (expression) ou C (dialogue).

A. SIMPLE MOT VOC :

retour label **ATTENTE**

B. EXPRESSION :

Joue à la suite du mot voc un ou plusieurs Commentaires / animations

1. **TCH095_01_XX_01** : Expression n°1.

+ **EXP_XX_01** : description animation

+ **LMXX_01** : texte expression s'affiche comme le voc

2. **TCH095_01_XX_02** : Expression n°2.

+ **EXP_XX_02** : description animation

+ **LMXX_02** : texte expression

...etc

3. Fin série ou clic zap goto : label

ATTENTE

C. MINI-DIALOGUE :

Couper la musique ds les dialogues.

ANIM_XX_IN : effet transition :
zoom dans le décor où va se dérouler
l'histoire

+ **fondue de la musique fade out**
(coupe la musique pour les dialogue).

1. **TCH095_01_XX_01** : Dialogue 01
+ **ANIM_XX_01** : en plein écran, joue
anim 1ère phrase du dialogue.

D **SOUS_TITRE_DIA** : texte dia-
logue s'affiche avec les sous-titres
du moteur de Mobi leur affichage est
forcé.

2. **TCH095_01_XX_02** : Dialogue
02

+ **ANIM_XX_02** : en plein écran, joue
anim 1ère phrase du dialogue.

+ **SOUS_TITRE_DIA**
...etc

3. **ANIM_XX_OUT** : effet transition
: zoom inversé pour revenir au décor
voc

+ **fondue de la musique Fade in** :
(reprise de la musique ds l'écrande
voc).

Fin série ou clic zap goto : label
ATTENTE

R ZAPPER DIALOGUE

Bouton qui sert à quitter les dialogues
en lieu et place du bouton jeu du voca-
bulaire **A**

= apparent et actif que durant les dia-
logues

+ **BT_VOC_1** : bouton RETOUR cos-
mique (!!!! :-))

. Roll : **BT_VOC_2** : effet roll

+ **IB09** : Vocabulaire en VO



+ **TCH095_Z01_06** : vocabulaire
. Clic : goto label **ATTENTE**

DEROULE DU VOCABULAIRE

Notes pour illustratrice
Les **ZONE_XX_1** et **ZONE_XX_2** sont
des swf si ce sont des animations
ZONE_XX_2 : image fixe ou swf +
surbrillance autour = toujours le même
effet roll
les **ZONE_XX_1** et les **ZONE_XX_2**
sont à livrer en acteurs indépendants du
décor.

! Aucune **ZONE_XX_1** active ne doit
se superposer.

TCHA01 : vocabulaire

ZONE_14_1 : girouette (⚠ au sens du
vent!) **Faire un cog**
TCH095_01_14 : la girouette

B. VOCABULAIRE + EXPRESSION

Note pour illustrateur :

EXP_XX_1 : Les illustrations de l'ex-
pressio peuvent se jouer dans le décor
à la même échelle ou dans une fenêtre
spécial à dessiner pour faire des zooms
= **FEN_EXP**

ZONE_01_1 : soleil

TCH095_01_01 : le soleil

TCH095_01_01_01 : le soleil brille

EXP_01 : soleil qui brille fort : rayons.

ZONE_02_1 : ciel bleu.

TCH095_01_02 : le ciel

TCH095_01_02_01 : le ciel est bleu

EXP_02 : bout du ciel + palette de plu-
sieurs couleurs = entourer le bleu.

ZONE_06_1 : thermomètre . Ne pas
ecrire de chiffres ni de mesure(C° /
F°)

TCH095_01_06 : Le thermomètre

TCH095_01_06_01 : Il fait doux

EXP_06 : thermomètre + Mascotte en
tee shirt, et pull jeté sur l'épaule +avec
lunettes de soleil

ZONE_08_1 : boucle swf: pluie

TCH095_01_08 : La pluie

TCH095_01_08_01 : Il pleut

EXP_08 : pluie + flèche vers le bas cli-
gnotte.

ZONE_09_1 : boucle swf: feuilles des
arbres bougent un peu.

TCH095_01_09 : Le vent

TCH095_01_09_01 : le vent souffle

EXP_09 : Nuage avec bouche souffle

A. VOCABULAIRE

ZONE_03_1 : nuages blanc

TCH095_01_03 : les nuages

ZONE_05_1 : une goutte d'eau pendue
à une branche

TCH095_01_05 : une goutte d'eau

ZONE_10_1 : boucle swf: nuage noir +
éclair + pluie

TCH095_01_10 : l'orage

ZONE_12_1 : ciel gris

TCH095_01_12 : le ciel est gris

sur une branche, la branche bouge beaucoup.

ZONE_11_1 : boucle swf: éclair sort d'un nuage en boucle

TCH095_01_11 : L'éclair

TCH095_01_11_01 : Le tonnerre gronde

EXP_11 : nuage + éclair + BRRRR qui s'échappe du nuage.

ZONE_13_1 : boucle swf: mascotte grelotte

TCH095_01_13 : "gla gla gla"

TCH095_01_13_01 : Il fait un froid de canard

ADAPTER LE DESSIN EN FONCTION DE LA TRADUCTION DE L'EXPRESSION

EXP_13_AN : mascotte congelée

EXP_13_AL : chien congelé.

EXP_13_ES : chien congelé.

+ ADAPTER LE MONTAGE ET LA PROG.

C. VOCABULAIRE + DIALOGUE

Note pour illustrateur :

ANIM_XX_YY : les anims se jouent en plein écran. Les propos sont souvent illustrés ds des bulles genre BD.

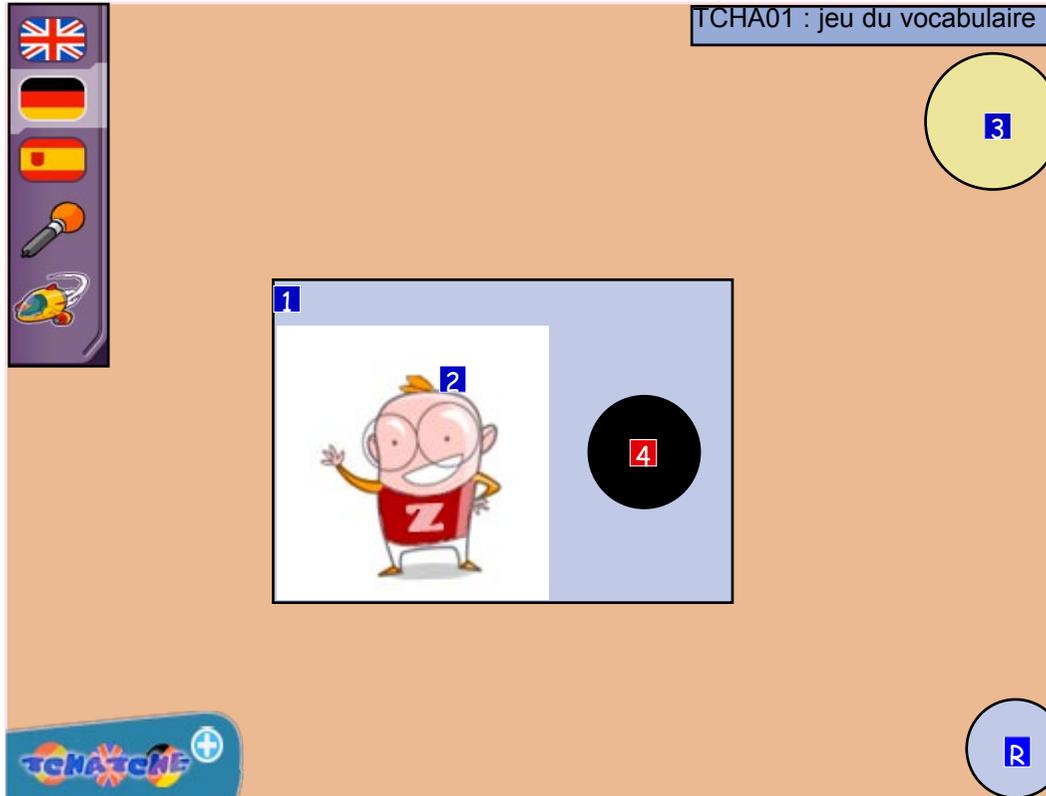
ZONE_04_1 : arc-en-ciel

TCH095_01_04 : l'arc-en-ciel

ANIM_04_IN : effet transition : Zoom sur arc en ciel.

1. TCH095_01_D04_01 : Ces couleurs sont magnifiques. Qu'est ce que c'est ?

+ ANIM_04_01 : arc en ciel + lutin assis dessus et mascotte parle à ses côtés ds sa navette.



2. TCH095_01_D04_02 : C'est un arc-en-ciel !

+ ANIM_04_02 : le lutin parle en montrant l'arc en ciel.

3. TCH095_01_D04_03 : Il se forme parfois après la pluie...

+ ANIM_04_03 : lutin parle + bulle : avec pluie et nuage

4. TCH095_01_D04_04 : ...quand le soleil revient.

+ ANIM_04_04 : lutin parle + bulle pluie/ nuage rempalcé en transition par soleil et arc-en-ciel qui apparaît

5. TCH095_01_D04_05 : C'est chouette la pluie !

+ ANIM_04_05 : lutin sur arc en ciel + mascotte parle ds sa navette + bulle avec des nuage et pluie et cœurs autour.

6. ANIM_04_OUT : zoom inversé

ZONE_07_1 : une flaqué d'eau

TCH095_01_07 : une flaqué d'eau

ANIM_07_00 : effet transition : Zoom sur la zone de la flaqué puis Mascotte saute ds une flaqué d'eau. Il est éclairé.

+ B_PLOUF.aif à intégrer

1. TCH095_01_D07_01 : Oh non ! Je suis trempé...

+ ANIM_07_01 : mascotte trempée ds la flaqué qui parle et râle.

2. TCH095_01_D07_02 : Pour ne pas être mouillé, utilise un parapluie !

+ ANIM_07_02 : mascotte ds la flaqué + petite fille parle en lui tendant un parapluie.

3. TCH095_01_D07_03 : Mets aussi un ciret !

+ ANIM_07_03 : mascotte ds la flaqué avec le parapluie + petite fille parle en lui tendant un ciret.

4. TCH095_01_D07_04 : Et n'oublie pas les bottes !

+ ANIM_07_04 : mascotte ds la flaqué avec le parapluie et le ciret (trop grand pour lui) + petite fille parle en lui tendant les bottes.

5. TCH095_01_D07_05 : Merci ! Maintenant je peux sauter dans les flaques d'eau et rester sec.

+ ANIM_07_05 : mascotte saute ds la flaqué sur place) avec le parapluie ouvert et le ciret (trop grand pour lui) + et les bottes (trop grandes aussi) parle. + ds bulle : reprise de mascotte mouillé de ANIM_07_01 barré d'une croix rouge.

6. ANIM_07_OUT : zoom inversé

label JEU VOC :

Même décor que écran vocabulaire.
Principe jeu

1_ mascotte doit un des mots de la liste **TCH095_01_XX**
(expressions et dialogues exclus du jeu)

2_ clic dans décor pour retrouver dessin dy mot = echec ou succès

3_ Fin série de 5 = commentaire en fonction du score

TE02 : Jeu du vocabulaire

R BT_RETOUR_1 (le même que dans dialogue)

INTRO (ne se joue qu'une fois)

2 PERSO_JEU_P_00 : boucle swf : mascotte parle dans une fenêtre avec le bouton jeu (attention la même fenêtre sert à la fin du jeu avec le score affiché)

TCH095_Z01_07 : Écoute-moi et retrouve l'objet dont je te parle. Je te dirai ton score à la fin.

4 BT_JEU_1 : reprise du dé !

. Roll : BT_JEU_2 : effet roll

+ IB11 : "Lance une série"

. Clic : goto label **ATTENTE_02**

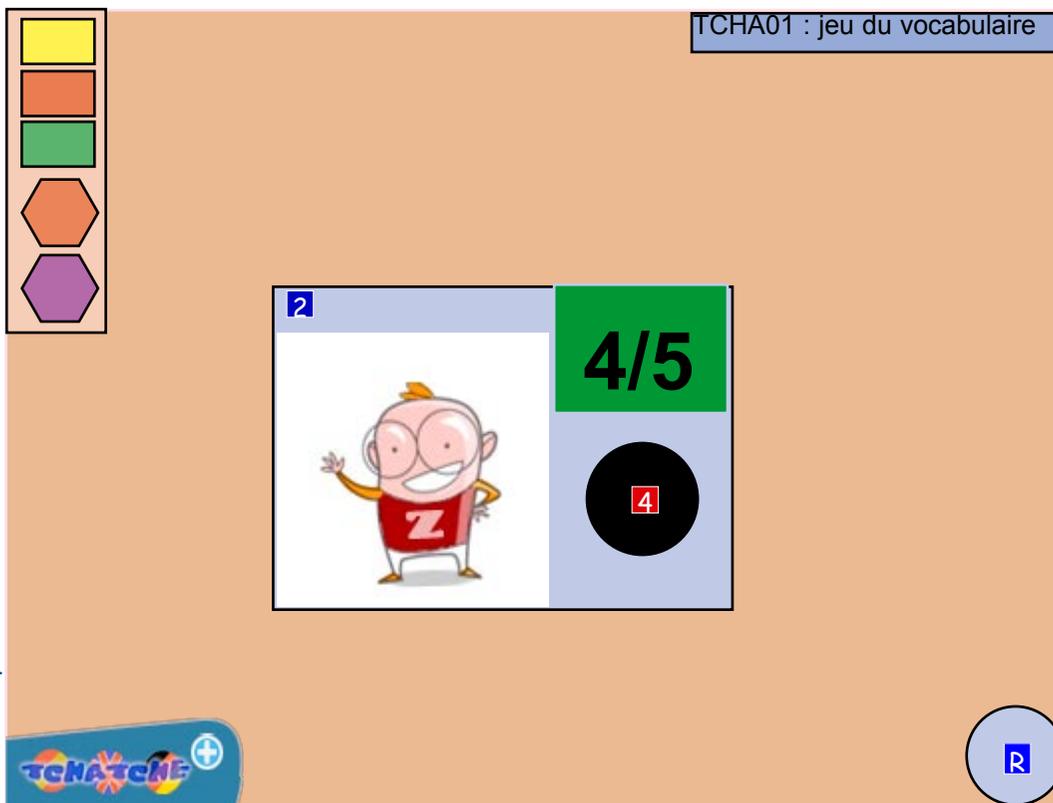
ATTENTE_02

1 partie = 5 tirages de mots tourniquet/aléatoire.

1er tirage : mots choisis dans la liste aléatoirement.

2e tirage : 5 autres mots (jamais les mêmes que le premier tirage)

... etc en boucle de sorte qu'en faisant



3 jeu, on a eu tous les mots tirés.

Tirage du mot:

1. **3** MASCOTTE_VAIS_M : Ne parle pas !! Mascotte ds son vaisseau et ds le coin droit de l'écran parle (Voir si possible reprise du sommaire)

TCH095_01_XX : mot de vocabulaire de TCH95_01_01 à TCH95_01_14

2. Attente clic.

Au clic, **3_cas** : A, B et C

A. Clic sur la mauvaise zone :

1. **MASCOTTE_ECHEC_P** : boucle :

Mascotte parle ds son vaisseau en faisant non de la tête ou autre expression

d'echec

+ **TCH095_Z01_XX_E** : commentaire échec. En tirage tourniquet **XX** : de **01** à **05**.

2. goto label **ATTENTE_02**

B. Clic sur le bon mot :

1. **MASCOTTE_SUCCES_P** : boucle : Mascotte parle ds son vaisseau en faisant un signe du pouce OK

+ **TCH095_Z01_XX_S** : commentaire succès.

En tirage aléatoire. **XX** : de **01** à **05**.

2. goto label **ATTENTE_02**

C. Clic ailleurs : RAS

FIN DU JEU :

Après résultat du 5e mot = label **FIN**

1. **TCH095_Z01_XX_SCORE** : Ton score est X/5

XX : les commentaires prévus selon le score de 01 à 05

2 PERSO_JEU_P_Z : mascotte parle dans la même fenêtre que l'intro mais il y a 3 expressions prévues selon score

Z = A, B ou C

A- Score 1 et 2 = mascotte avec un petit air qui dit : tu pourrais faire mieux

B- Score 3 et 4 = mascotte sourit : elle félicite sans plus

C- Score 5 = mascotte parle en sautant de joie quitte à sortir de la fenêtre

+

SCORE_XX : score affiché : prévoir tous les cas

SCORE_01 : 1/5

à

SCORE_05 : 5/5

2. **TCH095_Z01_FIN** : Si tu veux rejouer, clique sur le dé !

PERSO_P : boucle swf : mascotte parle.

3. **4** BT_JEU_1 :

. Clic : goto label **ATTENTE_02** + joue une nouvelle série