

Document Game Design

Linked Letters



Fiche signalétique :

Nom : Linked Letters

Genre : Puzzle

Vue : Face

Plateforme : Mobile

Spécificité : Serious Game

Des boules de couleur contenant des lettres ne demandent qu'à être regroupées afin de former des mots en anglais pour faire apparaître des bulles de bonus à éclater.

Projet réalisé par Prob Bastien

Classe de Bachelor

Règles :

Le joueur contrôle une pince qui tient une boule de couleur contenant une lettre. La pince se charge d'une nouvelle boule à chaque lâcher de boule. Son but est de placer les boules de telle façon à ce qu'elles soient regroupées, à ce qu'une boule ne soit pas isolée des autres.

Lorsque toutes les lettres du mot sont en jeu, et si aucune de ces boules est isolée, alors elles éclatent, laissant une chance de spawn des bulles de bonus ou de malus et augmentant le score. Le joueur a le choix d'éclater ces bulles pour libérer de la place, offrant un montant de score positif ou négatif.

Le but est donc de finir le niveau en faisant le meilleur score possible.

Intentions :

Linked Letters est un jeu d'apprentissage de langue sous une variante de Bubble Shooter. L'accent est mis sur l'apprentissage aux dépens de la révision. Le jeu est donc adapté à un public ne connaissant pas encore l'anglais, et donc en demande de vocabulaire. Ainsi, le jeu n'offre qu'un apprentissage de vocabulaire simple, dont les champs lexicaux définissent les différents niveaux. Il n'y a aucun apprentissage de syntaxe, de conjugaison ou de grammaire pour que le joueur puisse en effet se concentrer pleinement sur l'axe du vocabulaire.



Le jeu propose une ambiance calme afin de permettre un cadre propice à l'apprentissage. Cela est mis en place par une musique calme, une gravité lente et des effets tranquilles. Ainsi le joueur pourra mieux mémoriser les mots et traductions affichées sur le tableau de traduction prévu à cet effet.

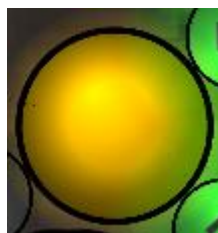
Le jeu met l'accent sur les lumières pour nuancer l'ambiance déjà calme en ambiance cozy. De plus, les lumières permettent une meilleure lisibilité sur la couleur de la boule, et donc le mot qu'il forme est plus compréhensible.

Inputs :

Le joueur peut drag and drop la pince. Dès lors qu'il la drop, la pince lâche la boule qu'elle garde, et une autre se met à la place. La pince ne peut pas être drag en dehors des limites du bocal.



Le joueur peut toucher les bulles de bonus et les bulles de malus afin de faire monter son score.



Caméra :

La caméra filme le jeu de face. La scène est présentée comme ci-dessous :



- 1 – Mots français qu’il faut traduire
- 2 – Traduction anglaise qui apparaît lorsque les boules du mot éclatent
- 3 – Score du joueur
- 4 – Bocal
- 5 – Pince contenant une boule
- 6 – Boules et bulles de bonus/malus
- 7 – Bouton de restart pour recommencer le niveau en cours

Cible :

La cible est constituée principalement d’enfants âgés de 7 à 12 ans, tous sexes confondus. La cible visée possède un désir d’apprendre la langue anglaise tout en s’amusant. L’enfant-cible doit être curieux, calme et logique comme traits de caractères. On s’adresse ici à un joueur Explorateur / Tueur, selon Bartle. En effet, un joueur d’archétype Explorateur va suivre le jeu, et mettre l’accent sur l’apprentissage, tandis que le joueur d’archétype Tueur va s’engager dans les challenges des puzzles et favoriser le scoring. On s’adresse ici à des joueurs casuels, qui vont allumer l’application à faible fréquence, afin d’apprendre sur des laps de temps variant de 15min à 1h par jour. Selon la théorie de Gardner, le jeu souligne les aspects Langagier et Spatial.

Unic Selling Points :

- Un système de scoring innovant aléatoire et surprise.
- Des champs lexicaux classés par niveaux.

Direction artistique :

Le décor se caractérise par des étoiles de couleurs pâles (rouge, jaune et vert), qui tournent et diffusent une lumière colorée.



Ainsi, le jeu accentue les lumières grâce aux light 2D. Ainsi, même les boules émettent une lumière de leur couleur.

Plateforme :

Le jeu a été conçu pour recevoir des inputs provenant d'un seul doigt, utile pour le format mobile. En effet, hormis les boutons Restart et les boutons de sélection de niveaux, le joueur ne peut que glisser horizontalement la pince et éclater les bulles de bonus/malus.

Pour répondre à la problématique de la cible, âgée dans une fourchette de 7 à 12 ans, mettre plus d'un input tactile à la fois porterait préjudice à la jouabilité. Une main servirait à tenir la plateforme tandis que l'autre servirait à jouer.