

Lyrics Runner VR

Apprendre la dactylographie par la musique

L'idée

Apprendre à travers le rythme de la musique à dactylographier aussi vite que le son. Jusqu'à la perfection des Dieux.



Resumé

Dans l'optique où l'Oculus ne permet plus de voir le clavier, il est important d'éduquer les utilisateurs à dactylographier. Les utilisateurs majoritaires étant des gamers et le but final de la dactylographie étant l'apprentissage de la précision du mouvement par rapport à la vitesse de frappe.

Un Guitar Heroes like est adhéquoi.



Cible

8 à 16 - éducation: apprendre les bases aux enfants de secondaire

12 à 25 - challenge: permettre de s'amuser sur un jeu de musique en perfectionnant sa vitesse de frappe

18 à 45 - secrétaire: apprendre à s'améliorer dans la vitesse, le manque de doute et les caractères spéciaux

Entreprise - validation: permettre à une société de valider rapidement les compétences de dactylographie d'un utilisateur

Vue caméra



Vue caméra

TPS - Third person shooter

dont le personnage est placé sur rail limitant sa course à des mouvements latéraux



Etape de jeu

- 1 - Basic : Apprendre doucement avec l'alphanumeric et les positions de mains
- 2 - Normal : Idem avec l'apparition de mots et caractères spéciaux
- 3 - Hard : Apparition de phrase et de caractères inhabituelles
- 4 - Gamer : Apparition de jeux moins éducatifs mais difficiles à réaliser
- 5 - Secrétaire like : Utilisation de musique dont les lyrics sont extrêmement rapides
- 666 - Legend : Partie presque impossible

Objectifs

- Jeu : resté en vie sans faire trop de fautes de frappe
- Leveling : parcourir des aventures musicales thématiques avec des lyrics toujours plus complexe poussant le challenge de mieux dactylographié
- License :
Entrainer, s'amuser->
analyser, progresser ->
certifier



Réussir un niveau

Le joueur doit parcourir un chemin tracer. Éviter les obstacles balisés par des caractères alphanumériques et/ou spéciaux.

Pour cela il lui faut les taper au clavier et dans le bon ordre pour les mots ou les phrases



L'objectif étant d'apprendre à dactylographie d'un manière naturel mais non focalisé.

Input - Clavier

Les entrées de jeu est basé sur les touches d'un clavier



La vue du joueur est caché par l'Oculus Rift , le type de clavier importe donc peu pour le joueur.

Néanmoins, il est nécessaire de pouvoir changer de type de clavier dans les options du jeu

Input - Oculus

L'Oculus est utilisé principalement pour son immersion et le fait de dissimuler le clavier aux yeux du joueur.



Il permet aussi d'interagir dans le jeu avec les menus évitant au joueur de devoir passer de la souris au clavier. Évitant ainsi la frustration de perdre la position de ses mains pour les débutants.