

LUDOMET : GAME DESIGN DOCUMENT

Fiche signalétique

Titre	Ludomet	Mode de jeu	Solo
Thème	Enfant-Vie Quotidienne	Plateforme	Mobile / Tablette
Genre	Réflexion - Quizz pour enfant	Cible	Enfants de 4 à 7 ans et leurs parents
Type de graphisme	Dessin, Cartoon, 2D Animation	Modèle économique	Payant à l'acquisition

Pitch

Ludomet est un jeu éducatif pour enfants qui les initie aux métiers et à leur importance dans la société. En jouant, les enfants pourront découvrir les différents métiers en répondant à des quizz amusants qui s'adaptent selon leur âge. À chaque niveau, ils apprendront un métier différent et comprendront l'importance de chaque métier pour la société. Ils apprendront de plus des nouveaux mots en français et en anglais liés à ces métiers.

Conditions de victoire et de défaite :

Ludomet étant un jeu éducatif de type Quizz, la condition de victoire principale est de répondre correctement à toutes les questions qui sont posées lors du jeu. Pour les autres conditions de victoire, elles ne sont pas directement liées aux jeux, la véritable "victoire" serait pour l'enfant de comprendre les métiers et leur rôle, ainsi que le lien qu'ils ont entre eux.

L'objectif est aussi d'apprendre à l'enfant des nouveaux mots anglais et français.

Pour ce qui est de la condition de défaite, elle survient lorsque l'enfant répond mal à une question, le jeu se voulant éducatif, il n'y aura pas de pénalités pour le joueur, on lui expliquera son erreur de façon pédagogique, on le laissera donc réessayer de répondre à la question.

Scénario

Le jeu n'a pas de réel scénario, il suit une trame pour découvrir les différents métiers présents dans le jeu, le joueur incarne un personnage qu'il pourra customiser à son image ou non et progressera avec lui tout au long de son aventure.

Intentions

- Faire découvrir les différents métiers aux enfants
- Commencer un apprentissage de la langue anglaise
- Montrer que chaque métiers est utile

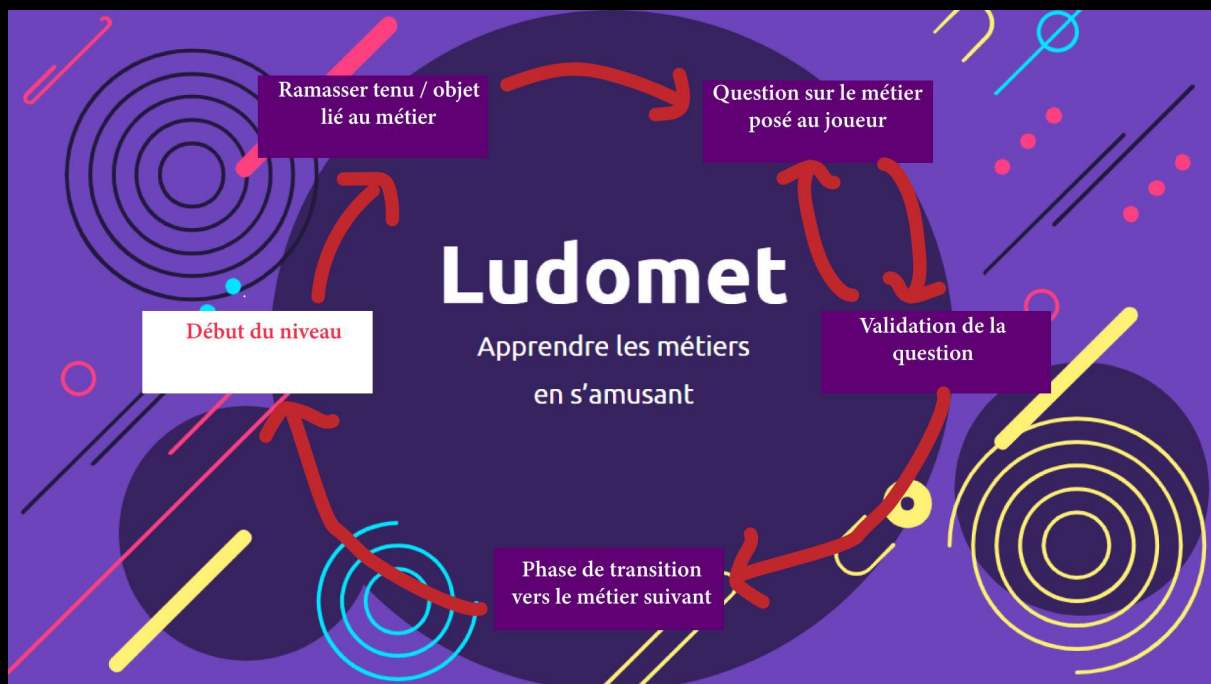
Gameplay

Core Gameplay

Le joueur répond à différentes questions, ces questions sont retranscrites à l'oral et à l'écrit pour que l'enfant comprenne au mieux, il a la possibilité de faire répéter la question s'il ne l'a pas comprise.

Chaque niveau comporte trois phases : une phase introductive pour découvrir le métier, une phase de questions pour tester la compréhension, et une phase de transition pour passer au niveau suivant. Dans cette dernière phase, le métier de chaque niveau est lié à celui du niveau suivant, les métiers s'enchaînent et dépendent les uns des autres. Par exemple, dans le niveau du boulanger, le joueur doit obtenir du lait auprès du fermier ce qui fait passer le joueur au niveau suivant. Cela montre comment les métiers sont interconnectés dans la vie réelle et comment ils dépendent les uns des autres pour fonctionner.

Méta Boucle



Boucles de Gameplay

Court Terme

Objectif	Répondre à une question	Ramasser objet lié au métier
Challenge	Trouver la bonne réponse	Trouver le métier
Récompense	Passer à la question ou phase suivante	Commencer la phase des questions

Moyen Terme

Objectif	Finir le Niveau
Challenge	Répondre à toutes les questions correctement
Récompense	Passer au niveau suivant

Long Terme

Objectif	Finir le Jeu
Challenge	Réussir tous les niveaux
Récompense	Nouvelles connaissances sur les métiers de la société + Satisfaction personnelle

3C

Caméra

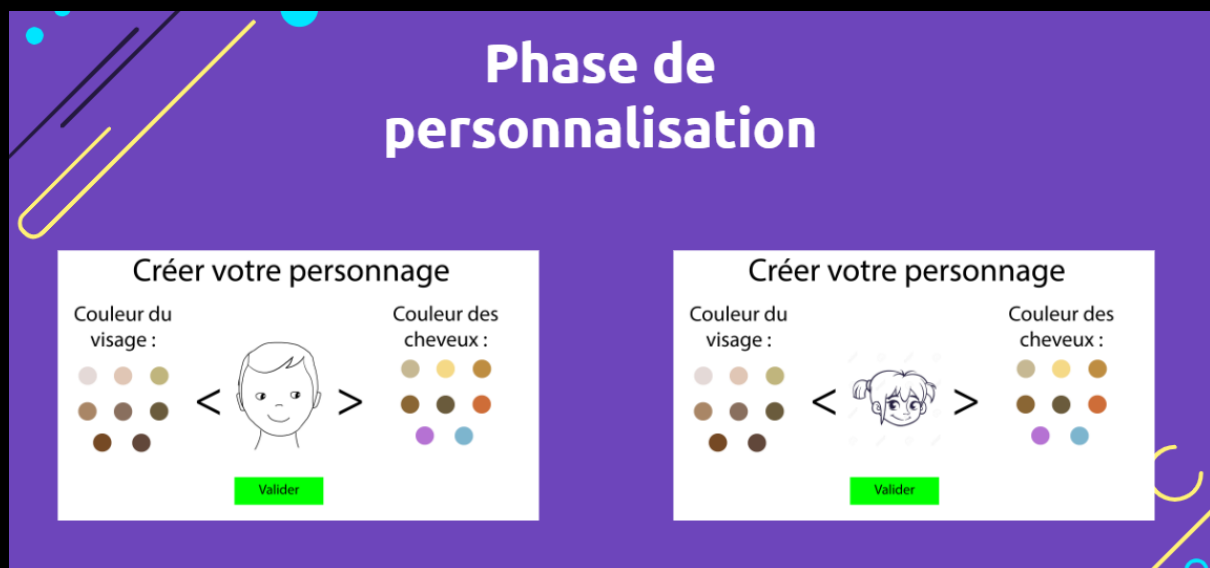
La caméra est fixe dans Ludomet. Le passage de niveau s'effectue par une transition en fondu pour éviter de détourner l'attention du joueur avec des mouvements de caméra complexes. L'objectif principal est de permettre au joueur de se concentrer sur la tâche principale du jeu, qui est de répondre aux questions correctement.

Controller

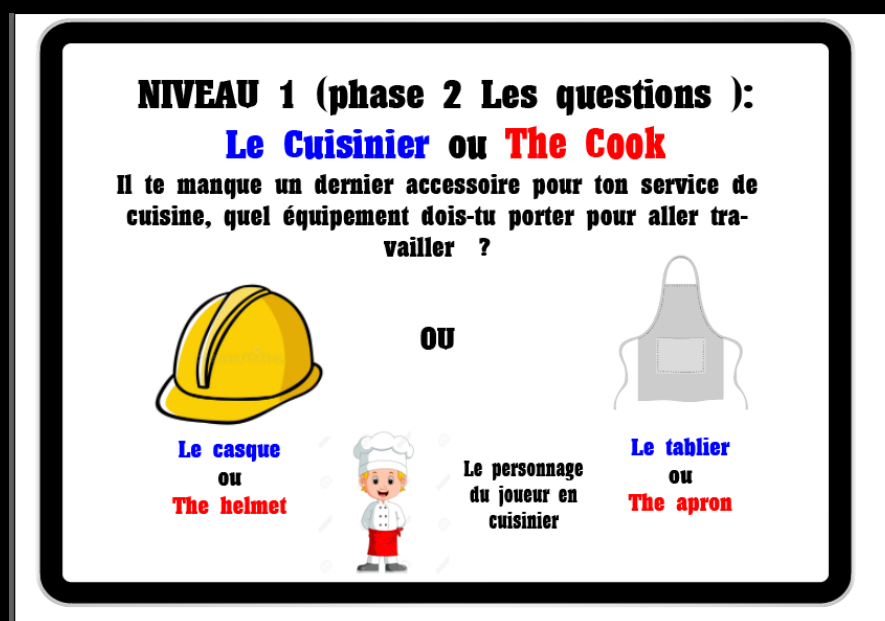
Ludomet étant sur les plateformes mobile et tablette, les contrôles sont simplifiés pour les joueurs. Les déplacements se font par clic sur l'écran tactile et les réponses aux questions à choix multiples sont sélectionnées en cliquant sur la réponse souhaitée. Les contrôles sont simples pour permettre aux joueurs de les comprendre rapidement et sans difficulté.

Character

Le joueur contrôle un personnage qui peut être personnalisé selon ses préférences ou non. Le jeu ne se concentre pas sur un scénario ou une personnalité développée pour le personnage, il sert simplement à représenter le joueur. Les options de personnalisation sont ajoutées pour donner une touche personnelle au jeu et impliquer davantage le joueur.



Exemple Visuel



L'interface principal se présenterait de cette manière elle serait simple et compréhensible pour l'enfant.

Univers / Référence

Univers de l'enfance, touchant à la vie réelle, l'objectif est que l'enfant ne s'éloigne pas de la réalité

Au niveau des références on en a très peu à part sur l'aspect graphique qui pourrait faire penser à des jeux comme Animal Crossing ou Adibou.

Unique Selling Point

Le jeu est unique et sa mécanique de découverte des métiers permet d'apporter une corrélation entre eux, de plus aucun jeu éducatif sur ce thème n'a encore été créé.