

## Game Design Document (GDD)

**Nom du jeu :** World Explorer

**Genre :** Jeu sérieux, éducatif, aventure

**Éléments du jeu :**

Les activités principales du joueur incluent :

- Exploration des îles thématiques.
- Participation à des mini-jeux spécifiques à chaque île (reconnaissance de voyelles/consonnes, combinaisons de lettres, formation de mots).
- Collecte de récompenses (étoiles, badges, éléments de personnalisation).
- Interaction avec des personnages non-joueurs (PNJ) pour obtenir des indices ou des quêtes.
- Progression à travers des niveaux de difficulté croissante sur chaque île.
- Utilisation de feedback immédiat pour corriger les erreurs.

**Joueur :** Joueur unique

---

## Spécifications techniques

**Format :** Graphismes 2D (illustrations colorées et attrayantes pour les enfants)

**Vue :** Vue de côté (side-scrolling) ou vue de dessus (top-down) selon le mini-jeu. Une perspective majoritairement de côté pourrait faciliter la visualisation des interactions.

**Plateforme :** iOS, Android

**Langage :** À définir selon l'équipe de développement, C# ou Java sont des options courantes pour le développement mobile multiplateforme.

**Appareil :** Smartphones, Tablettes

---

## Gameplay

Imaginez une enfant de 7 ans, Léa, ayant des difficultés avec la lecture. Elle ouvre l'application "World Explorer" sur sa tablette. Un écran de titre coloré l'accueille avec une musique entraînante. Elle clique sur "Nouvelle Aventure". Une courte introduction animée lui présente le monde de "World Explorer" et l'invite à aider les habitants des différentes îles en relevant des défis linguistiques. Elle choisit de commencer par l'Île des Voyelles".

Sur cette île, elle voit un paysage luxuriant avec des arbres portant des fruits en forme de voyelles. Un gentil perroquet parlant lui explique la première activité : identifier la voyelle manquante dans un mot simple illustré (par exemple, "b\_teau" avec l'image d'un bateau). Léa touche la lettre "o" parmi plusieurs options proposées en bas de l'écran. Si elle a raison,

une animation joyeuse se déclenche et elle gagne une étoile. Si elle se trompe, le perroquet lui donne un indice sonore et visuel (par exemple, en prononçant la voyelle correctement et en la mettant en évidence).

Elle progresse à travers différents mini-jeux sur l'île : relier des images à la voyelle correspondante, écouter un mot et identifier la voyelle entendue, etc. Chaque succès la rapproche de la fin de l'île et lui permet de débloquent de nouvelles zones et des récompenses (comme un nouveau chapeau pour personnaliser son avatar). Après avoir terminé les défis de l'"Île des Voyelles", Léa peut choisir d'explorer une autre île, comme l'"Île des Consonnes", où elle apprendra à distinguer les sons et les formes des différentes consonnes à travers des jeux similaires mais adaptés (par exemple, différencier "b" et "d" dans des mots).

Tout au long du jeu, Léa reçoit un feedback positif et encourageant. Les erreurs ne sont pas punies mais servent d'opportunités d'apprentissage. Les mécanismes de gamification (récompenses, progression visuelle, personnages attachants) maintiennent son intérêt et sa motivation.

---

#### Outline du gameplay :

- **Ouverture de l'application** : Écran de titre animé, options de langue (si applicable), bouton "Nouvelle Aventure" ou "Continuer".
- **Options de jeu** : Réglage du volume sonore, possibilité d'activer/désactiver les indices visuels ou sonores, gestion du profil du joueur (si plusieurs enfants utilisent l'application).
- **Synopsis de l'histoire** : Introduction animée expliquant le concept du jeu et la mission du joueur (aider les habitants des îles en surmontant des défis linguistiques).
- **Modes** : Un seul mode de jeu principal, axé sur la progression à travers les îles. La difficulté s'adapte progressivement.
- **Éléments du jeu** :
  - Exploration des îles (navigation simple et intuitive).
  - Mini-jeux variés sur chaque île (identification, association, formation de mots).
  - Système de récompenses (étoiles, badges, objets de personnalisation pour l'avatar).
  - Feedback immédiat et adapté aux erreurs.

- Personnages non-joueurs (PNJ) donnant des instructions et des encouragements.
  - **Niveaux du jeu** : Chaque île est divisée en plusieurs niveaux de difficulté croissante, introduisant progressivement de nouveaux défis et des mots plus complexes.
  - **Contrôles du joueur** : Interactions tactiles simples (toucher, glisser) pour sélectionner des réponses, interagir avec les objets et naviguer.
  - **Gagner** : Terminer tous les niveaux et défis de toutes les îles. Un écran de fin célébrant la progression de l'enfant et ses nouvelles compétences linguistiques. Possibilité de rejouer les îles ou les niveaux pour améliorer ses scores.
  - **Perdre** : Il n'y a pas de "perte" au sens traditionnel. En cas d'erreur, le joueur reçoit de l'aide et peut réessayer. L'objectif est l'apprentissage et l'encouragement, pas la frustration.
  - **Fin** : Fin de la progression à travers toutes les îles. Possibilité de continuer à jouer pour le plaisir ou pour renforcer les acquis.
- 

#### **Pourquoi tout cela est amusant ?**

- L'aspect ludique et engageant des mini-jeux transforme l'apprentissage en une activité amusante.
  - Le thème de l'exploration et la découverte des îles captive l'imagination des enfants.
  - Les récompenses et la progression visible motivent à continuer et à surmonter les difficultés.
  - Le feedback positif et encourageant renforce la confiance en soi.
  - L'adaptation progressive de la difficulté permet à chaque enfant de progresser à son propre rythme.
- 

#### **Fonctionnalités principales :**

- Quatre îles thématiques ciblant des compétences linguistiques spécifiques (voyelles, consonnes, combinaisons, mots).
- Mini-jeux interactifs et variés adaptés aux difficultés des enfants dyslexiques.
- Système de feedback immédiat et constructif pour guider l'apprentissage.
- Mécanismes de gamification (récompenses, progression, personnalisation) pour maintenir l'engagement.

- Design visuel attrayant et adapté aux enfants.
  - Narration et personnages attachants pour rendre l'expérience plus immersive.
  - Difficulté adaptative pour s'adapter au niveau de chaque enfant.
- 

## **Document de conception**

### **Directives de conception :**

L'objectif principal est de créer une expérience d'apprentissage ludique, positive et efficace pour les enfants dyslexiques. Les éléments visuels et sonores doivent être clairs et non distrayants. Les mécanismes de jeu doivent être simples à comprendre et à utiliser. L'accent doit être mis sur l'encouragement et la valorisation des progrès. Il est essentiel d'éviter toute forme de pression ou de jugement en cas d'erreur.

### **Définitions de conception du jeu :**

- **Gagner un niveau** : Réussir tous les mini-jeux ou atteindre l'objectif spécifique du niveau.
- **Perdre un mini-jeu (concept adapté)** : Ne pas réussir un mini-jeu après plusieurs tentatives. Dans ce cas, le jeu propose des indices supplémentaires ou simplifie temporairement la tâche. L'objectif n'est pas de bloquer la progression mais d'offrir un soutien.
- **Transition entre les niveaux** : Déblocage automatique du niveau suivant après avoir réussi le niveau actuel. Possibilité de revenir aux niveaux précédents pour s'entraîner.
- **Transition entre les îles** : Déblocage d'une nouvelle île après avoir terminé tous les niveaux de l'île précédente.
- **Focus principal du gameplay** : L'amélioration des compétences en lecture et en reconnaissance des lettres et des sons à travers des mini-jeux interactifs et motivants.