



CHANLEXIX



GAME DESIGN DOCUMENT

BY CÉLINE WANG

Sommaire

| | |
|--|-----------|
| Game Overview | 3 |
| Fiche signalétique | 3 |
| Pitch | 3 |
| Histoire | 3 |
| Univers | 4 |
| Key Selling Points | 4 |
| Intentions | 4 |
| 3C | 5 |
| Direction artistique : Graphismes | 6 |
| Direction artistique : Sons | 8 |
| Référence générale | 8 |
| Gameplay | 9 |
| Disclaimer | 9 |
| Core Gameplay | 9 |
| Conditions de victoire/défaite | 10 |
| Mécaniques | 10 |
| Analyse du gameplay | 12 |
| Métaboucle | 12 |
| Boucles de gameplay | 13 |
| Game Flow | 15 |
| Game Flow du menu | 15 |
| Menu | 15 |
| Game Flow d'un niveau en mode histoire | 16 |
| Signs et Feedbacks | 16 |

Game Overview

Fiche signalétique

- **Titre** : Chanlexix
- **Thèmes** : Médiéval Fantasy, d'autres thèmes possibles pour le multijoueur
- **Genres** : Coopération, multijoueur, réflexion
- **Type de graphismes** : 2D, chibi, cartoon
- **Mode de jeu** : Solo ou multijoueur
- **Plateforme** : Mobile, pc
- **Cible** : Casual Player
- **Modèle économique** : Gratuit avec achats intégré pour débloquent de nouveaux thèmes (nouvelles histoires, nouveaux mots)

Pitch

Plongez dans le monde des mots et parcourez-le pour retrouver les mots perdus, grâce à leur champ lexical.

Histoire

Au cœur du royaume de Lexix, une tragédie a causé la disparition des mots, laissant le pays plongé dans le silence. Vous incarnez un apprenti gardien des mots qui aspire à devenir gardien à part entière et à rétablir la parole dans le royaume. Pour y parvenir, vous incarnez cet apprenti et partez en quête des mots disparus, aidé de votre outil magique, le Chanlexix.

Univers

Après une guerre sans précédent pour obtenir le contrôle des pouvoirs des mots, les êtres humains ont créé un royaume chargé de protéger ces pouvoirs. Les gardiens des mots ont été nommés pour assurer cette protection. Malheureusement, leur soif de pouvoir les a peu à peu corrompus, ce qui a conduit à une catastrophe majeure ayant entraîné la disparition des mots.

Key Selling Points

- Les joueurs ont la possibilité de découvrir de nouveaux champs lexicaux et ainsi d'enrichir leur vocabulaire.
- Les différents modes de jeu proposés permettent de varier les plaisirs et d'éviter la monotonie.
- Les modes multijoueurs ajoutent une dimension compétitive, tout en encourageant l'entraide et la collaboration entre les joueurs.

Intentions

Le jeu est sous forme de niveaux à compléter et le but varie en fonction du mode de jeu.

Il y a 4 modes de jeu :

- **Mode mot du jour**
- **Mode histoire en solo**
- **Mode coopération en multijoueur online ou local**
- **Mode compétition en multijoueur online ou local**

Le gameplay du jeu permet aux joueurs de découvrir de nouveaux mots et de mettre leur vocabulaire à l'épreuve face à d'autres joueurs. Des achats intégrés sont proposés pour financer de nouveaux thèmes passionnants. Avec son mode multijoueur, le jeu offre une expérience riche en compétition et en entraide entre les joueurs. En outre, le jeu est conçu pour offrir une expérience d'apprentissage ludique, permettant ainsi aux joueurs de progresser en s'amusant.

3C

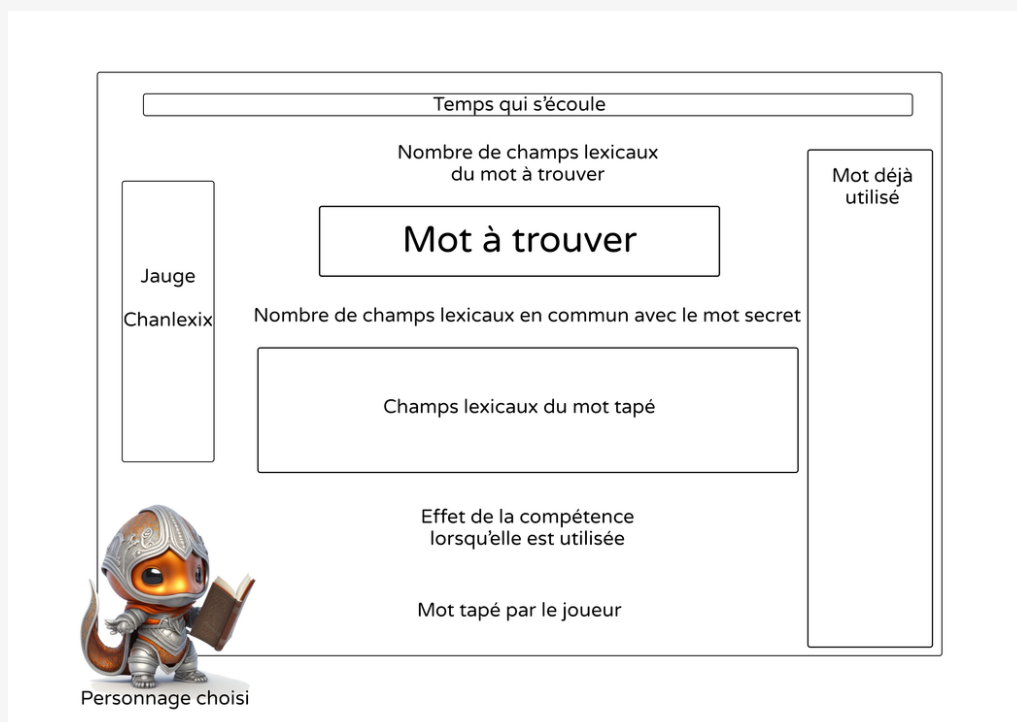
Character : Le joueur incarne un apprenti gardien au début du jeu. Sur le chemin de sa quête, l'apprenti rencontre des alliés et des ennemis qui seront jouables. Chaque personnage a leur propre boost en utilisant Chanlexix pour trouver le mot secret. Le personnage peut être changer seulement dans le menu principal.

Camera et HUD : Lors du choix de niveaux, le graphisme est en 2D et la vue est du dessus comme dans *Candy Crush*. Le personnage choisi est sur le niveau choisi par le joueur, lorsqu'il change de niveau, le personnage se déplace au prochain niveau et la caméra suit verticalement le personnage.



Choix de niveau - Candy Crush

Lors d'un niveau, le graphisme sera en 2D, voici un exemple d'un niveau en mode histoire.



Vue d'un niveau en mode histoire - Chanlexix

Lors des modes multijoueur, les adversaires et coéquipiers sont affichés en haut du joueur comme dans le jeu ci-dessous.



连连看 (lianliankan)

Controller : Le jeu se joue au clavier et à la souris sur PC , le clavier permet de taper le texte et d'utiliser Chanlexix et la souris permet de choisir le niveau.

Le jeu est également accessible sur portable.

Direction artistique : Graphismes

Les graphismes sont entièrement en 2D cartoon, le personnage est en style chibi. Cela permet de cibler des joueurs en bas âge et de rendre accessible à tout type de joueur.

Le jeu a des couleurs chaudes, sauf lors des niveaux difficiles où il y a une pression plus forte sur le joueur.

Les décors seront simples et fantaisiste, mais ils ne seront pas surchargés par des détails.

Les graphismes sont inspiré du remake de Zelda Link's Awakening et du remake de Pokémon Diamant et Perle.



Style de dessin Chibi



Zelda Link's Awakening



Pokémon Diamant Étincelant et Perle Scintillante

Direction artistique : Sons

Lors de la sélection de niveaux, la musique est à la fois aventureuse, fantaisiste et entraînante. Des sons d'ambiance de la nature sont également présents pour renforcer l'aspect aventureux.

Pendant le jeu, la musique est plus légère, tout en gardant un côté entraînant pour maintenir les joueurs concentrés sur leur objectif. Dans l'ensemble, la musique du jeu est agréable à écouter tout en motivant les joueurs.

Dans les modes multijoueur, la musique est similaire à celle du mode histoire.

Référence générale



Zelda Link's Awakening



Pokémon Diamant Étincelant et Perle Scintillante



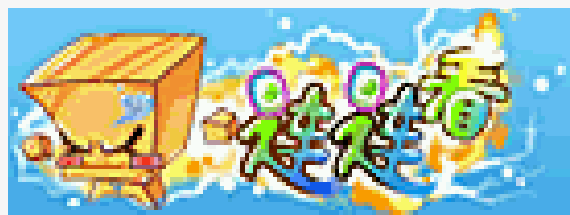
Cémantix



Pédantix



Candy Crush



连连看 (lianliankan)

Gameplay

Disclaimer

- Le champ lexical utilisé est le champ notionnel ou associatif.
- Sachant qu'il y a une infinité de champs lexicaux, les champs lexicaux attribués aux mots sont limités.

Core Gameplay

- **Mode mot du jour** : chaque jour, un nouveau mot est sélectionné et les joueurs peuvent le deviner sans limite de temps. Une fois le mot trouvé, les joueurs peuvent découvrir leur rang dans le classement mondial, cela leur permet de voir leur rapidité à trouver un mot par rapport aux autres joueurs ayant découvert le mot. Les compétences ne peuvent pas être utilisées dans ce mode. Des gemmes peuvent être gagnées pour les plus rapides.
- **Mode histoire en solo** : à chaque niveau, les mots sont générés aléatoirement. Lorsque le joueur recommence un même niveau, le mot est changé, mais le champ lexical du mot est toujours le même. Le joueur peut toujours jouer au niveau qu'il a déjà effectué.
- **Mode coopération en multijoueur online ou local** : les joueurs doivent trouver ensemble le plus de mots possible dans un temps imparti. Un classement de contribution est affiché à la fin de la partie. Plus un joueur aura trouvé de mot, plus il sera haut dans le classement.
- **Mode compétition en multijoueur online ou local** : le joueur doit trouver une série de mots le plus rapidement possible contre 5 autres joueurs. Il y a une limite de temps et le joueur peut décider de passer le mot, le mot est alors considéré comme abandonné et ne vaut aucun point. Les mots en fin de série sont plus durs, mais valent plus de points. Ces mots auront moins de champs lexicaux liés aux autres mots.

Lorsque tout le monde aura trouvé et/ou passé tous les mots, un classement entre les 6 joueurs est affiché. En fonction de leur rang, les joueurs montent ou descendent dans le classement mondial. Les meilleurs joueurs reçoivent des gemmes à la fin de la semaine et le classement est réinitialisé.

Conditions de victoire/défaite

- **Mode mot du jour** : Un joueur gagne s'il trouve le mot et il peut comparer son rang avec toutes les personnes qui ont trouvé le mot.
- **Mode histoire en solo** : Un joueur gagne s'il trouve le mot dans le temps imparti, si le temps est écoulé le mot est changé mais il reste dans le même champ lexical.
- **Mode coopération en multijoueur online ou local** : les joueurs doivent trouver le plus de mots possibles en coopérant dans un temps imparti, le joueur, ayant le plus contribué, est placé en premier dans le classement final.
- **Mode compétition en multijoueur online ou local** : les joueurs chacun de leur côté, essayent de trouver les mots d'une série de mots. Celui qui obtient le plus de point est premier du classement.

Mécaniques

Nombre de champ lexical en commun : Les joueurs écrivent un mot au clavier et un nombre s'affiche pour désigner le nombre de champs lexicaux en commun avec le mot secret. Plus le nombre est élevé, plus le mot est proche du mot secret. Le joueur peut voir le nombre de champs lexicaux du mot secret, ce qui lui permet de comparer avec le mot tapé.

Temps : Le temps dans le mode histoire est assez long pour que les joueurs puissent trouver le mot, le but n'étant pas de pénaliser les joueurs. (environ 15 minutes). Pour les modes multijoueur, le temps dure 10 min à chaque partie.

Chanlexix : Cet outil permet d'utiliser la compétence du personnage choisi et d'aider le joueur à trouver le mot secret. La jauge de Chanlexix se remplit en fonction du nombre de champs lexicaux en commun des mots entrés, chaque nombre permet de remplir un peu plus la jauge. Plus le nombre est élevé plus la jauge se remplit. Chanlexix peut être utilisé dans les modes multijoueur, il faut donc choisir son personnage stratégiquement.

Compétence : Chaque personnage a sa propre compétence. Tous les joueurs commencent le jeu avec l'apprenti gardien, sa compétence permet de savoir combien il y a de lettres dans le mot secret. D'autres personnages auront des compétences qui permettent de savoir quelle est la lettre la plus présente dans le mot, d'afficher un champ lexical d'un mot tapé, augmenter le temps qu'il reste ou encore montrer la classe de mots.

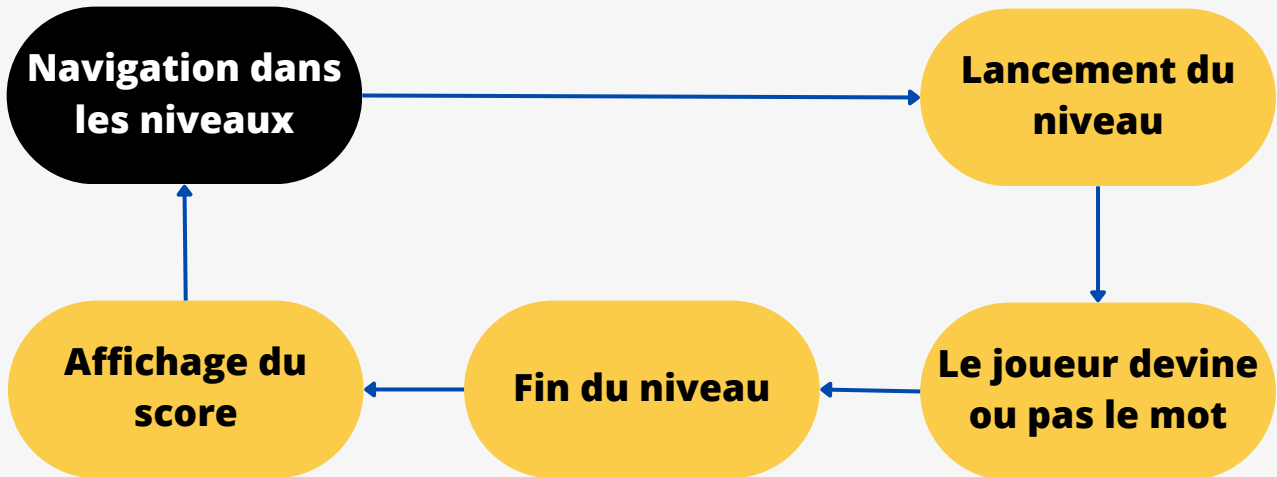
Dictionnaire : Un dictionnaire est présent au menu titre. Il ne peut pas être accessible en pleine partie, mais les joueurs peuvent y accéder pour se renseigner sur les champs lexicaux de tous les mots présents dans le jeu.

Mode compétition en multijoueur online ou local - Système de classement : Chaque joueur possède un rang dans le classement mondial, et c'est en gardant ce rang en tête que les joueurs se mesurent les uns aux autres. En fonction de leur performance, un classement est établi pour ce groupe de joueurs. Leur position dans le classement mondial est modifiée en fonction de leur classement dans ce groupe spécifique.

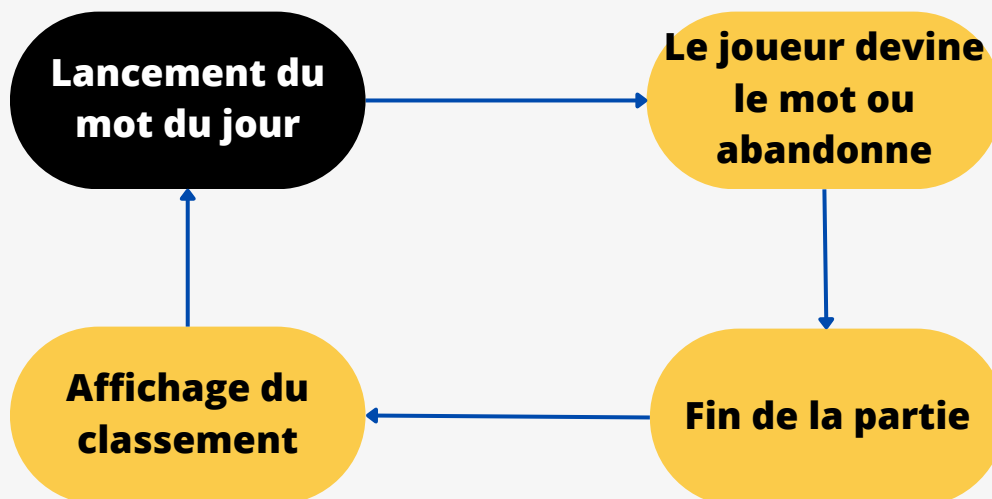
Gemmes : Les gemmes sont gagnées par les meilleurs joueurs du mode multijoueur compétitif et du mode mot du jour. Elles permettent d'acheter des thèmes, les joueurs peuvent donc utiliser les gemmes pour acheter des nouveaux thèmes au lieu d'utiliser de l'argent.

Analyse du gameplay

Métaboucle



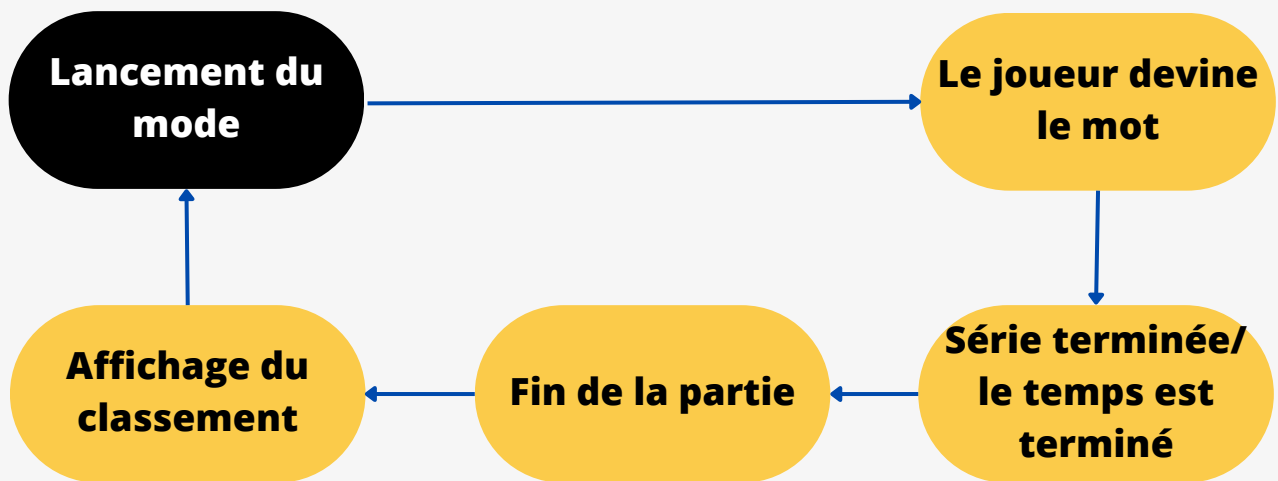
Méta boucle - Mode histoire



Méta boucle - Mode mot du jour



Méta boucle - Mode multijoueur coopératif



Méta boucle - Mode multijoueur coopératif

Boucles de gameplay

Court terme

| | | |
|-------------------|--|------------------------------------|
| Objectif | Trouver un mot avec plusieurs champs lexicaux | Utiliser Chanlexix |
| | | |
| Challenge | Avoir du vocabulaire | Charger Chanlexix |
| | | |
| Récompense | Se rapprocher du mot secret | Activation de la compétence |
| | | |

Moyen terme

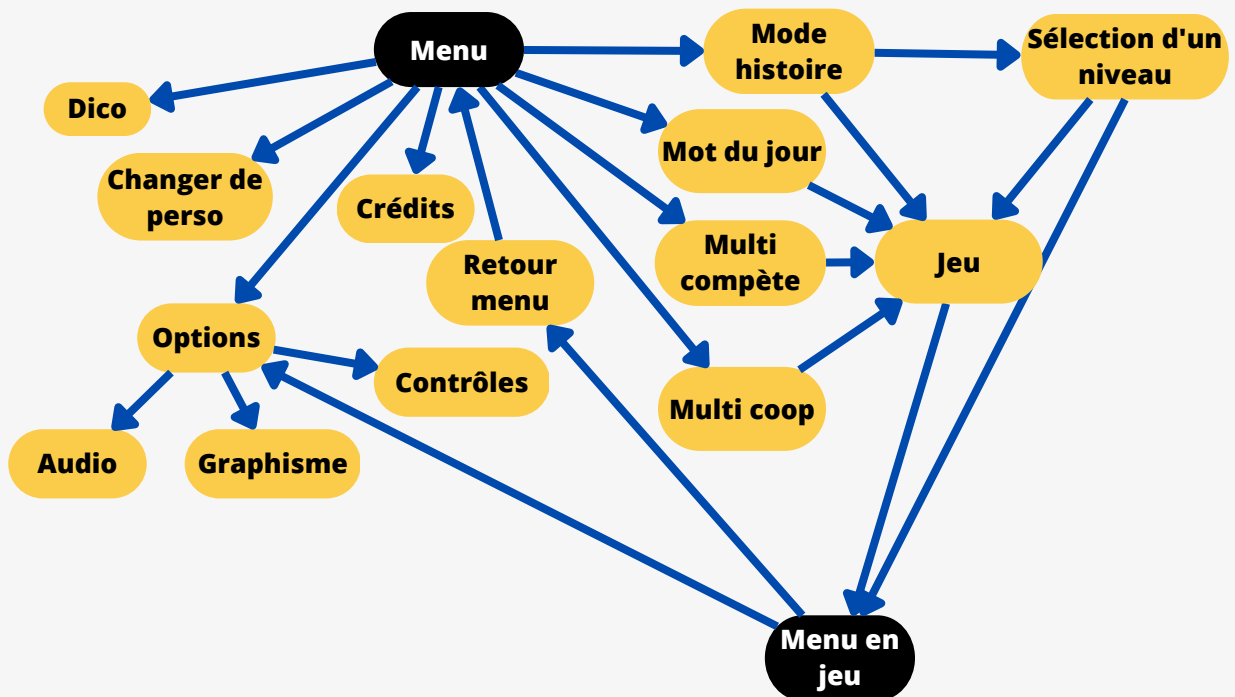
| | | |
|-------------------|--|--|
| Objectif | Gagner un niveau en mode histoire | Réussir le mot du jour |
| Challenge | Trouver le mot secret en un temps imparti | Jouer au mode mot du jour |
| Récompense | Prochain niveau disponible, suite de l'histoire | Rang dans le classement mondial |

Long terme

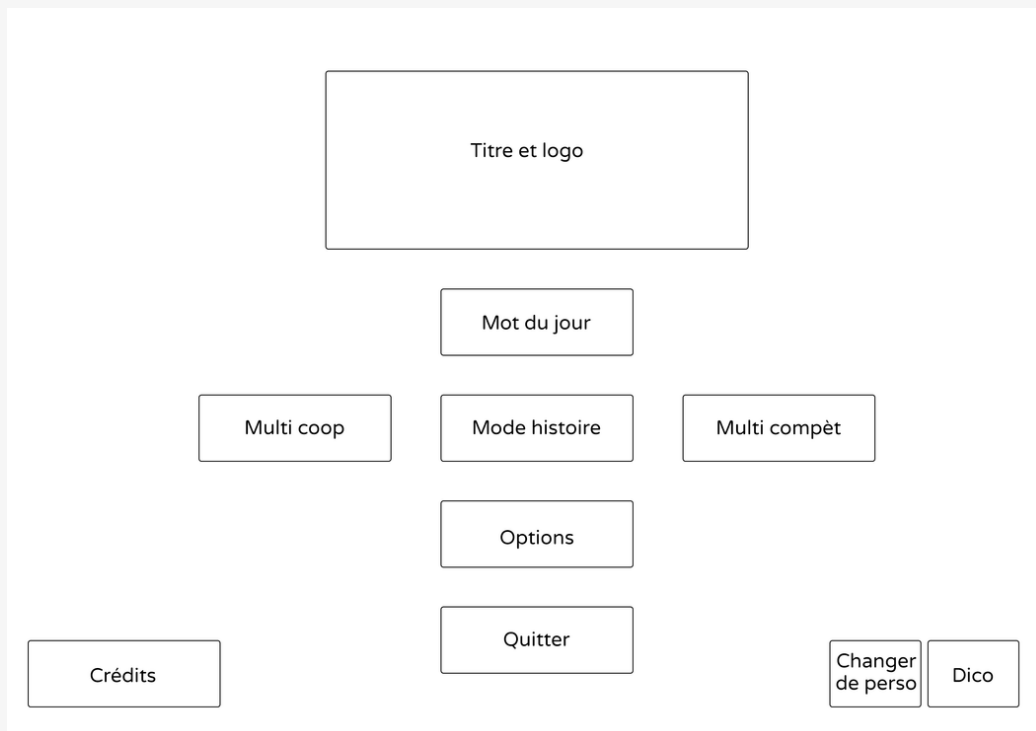
| | | | |
|-------------------|--|---|--|
| Objectif | Terminer l'histoire | Obtenir des gemmes | S'améliorer en vocabulaire |
| Challenge | Trouver le mot secret en un temps imparti | Etre dans les meilleurs dans le classement | Apprendre de nouveaux mots |
| Récompense | Débloquer tous les personnages | Possibilité de faire des achats | Etre meilleur au jeu et meilleur classement |

Game Flow

Game Flow du menu

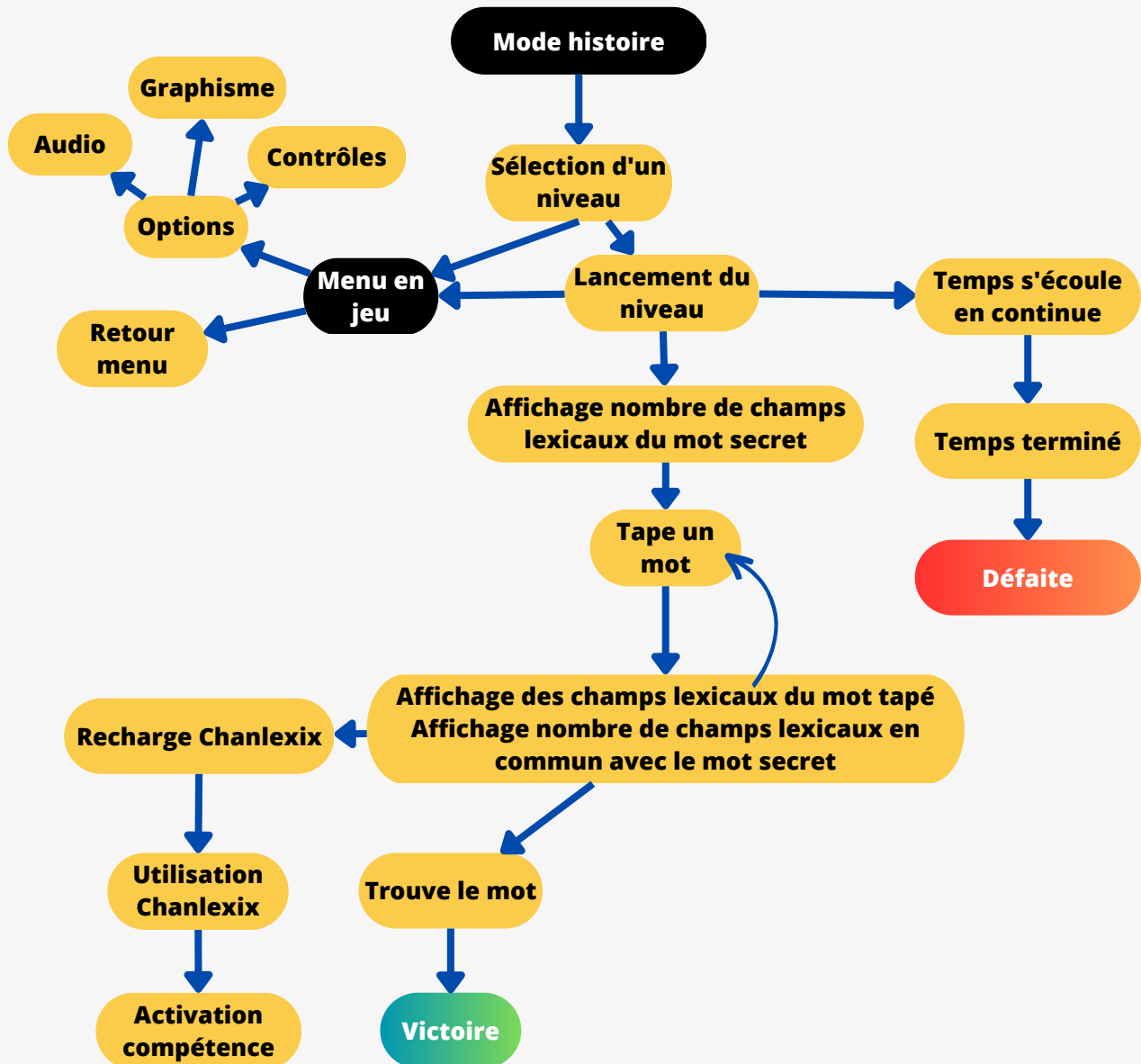


Menu



UI du menu - Chanlexix

Game Flow d'un niveau en mode histoire



Signs et Feedbacks

Visuel : Lorsque la jauge de Chanlexix est remplie, un dégradé se forme pour signaler que Chanlexix est prêt à être utilisé. Si le joueur entre un mot incorrect, celui-ci vibrera pour indiquer qu'il est erroné.

Pendant les parties en multijoueur, au lieu d'afficher les écrans des joueurs adverses, le joueur peut voir le nombre de mots que les joueurs adverses ont déjà devinés.

Sons : Des effets sonores sont inclus lors de la sélection d'un niveau, tels que les bruits de pas du personnage qui change de niveau.

Lorsque la jauge de Chanlexix est pleine, un son se déclenche pour indiquer que l'outil est prêt à être utilisé. De même, un compte à rebours de 10 secondes est lancé avant la fin du temps imparti, accompagné d'un tic-tac pour ajouter de la pression.

Lorsqu'un joueur trouve le mot secret, un jingle est déclenché.

Un jingle est également déclenché lorsque l'un des coéquipiers trouve un mot secret, avec un son différent pour le joueur qui trouve le mot. En mode multijoueur compétitif, il n'y a pas de jingle lorsqu'un adversaire trouve un mot, mais un jingle retentit lorsque tous les mots ont été trouvés par un joueur.

