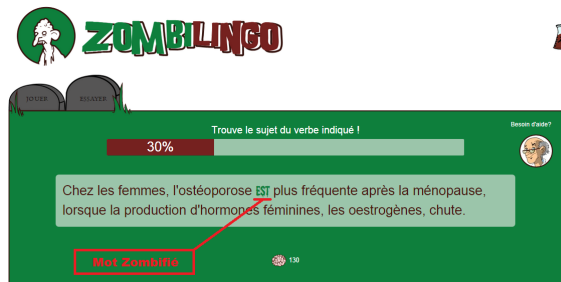


Améliorer les mécanismes d'un GWAP

Arnaud Pinçon et Virgil Tassan
Encadrant : Bruno Guillaume

Zombilingo est un projet dirigé par l'équipe Sémagramme en collaboration avec l'équipe STIH de l'Université de Paris-Sorbonne. Zombilingo se présente comme un jeu d'annotation des corpus en syntaxe de dépendances. Le joueur reçoit une série de phrases où chacune d'entre elles possède un mot colorié en vert (Zombifié). Le joueur a pour objectif de sélectionner le mot en lien avec le mot zombie.



Notre objectif était de proposer et de mettre en place de nouvelles fonctionnalités afin de rendre le jeu plus attractif pour les différents types de joueurs.

1) Création d'un jeu compétitif en ligne

Le conflit est le premier facteur permettant de créer des communautés, faire naître des alliances et de l'adversité entre les joueurs. C'est pourquoi nous avons réalisé un jeu compétitif reposant sur des mécaniques de jeu de plateau, où chaque joueur doit faire avancer son armée de zombies sur le terrain afin de vaincre son adversaire. A chaque début de tour, une série de phrases est proposée aux joueurs, leur permettant de gagner des troupes supplémentaires. La motivation du joueur n'est donc plus centrée sur la résolution de phrases mais sur la résolution de la bataille.



2) Scénarisation

Afin d'attirer une certaine catégorie de joueur, nous avons travaillé sur l'écriture et la conception d'un univers propre à Zombilingo. La narration étant un vecteur d'émotion, elle permet d'impliquer le joueur émotionnellement, de le rendre actif, et de faire naître en lui de nouvelles motivations qui vont au delà du simple jeu.

