The background is a textured, light brown surface. Overlaid on this are several stylized, overlapping pink clouds of various shapes and sizes. The clouds have a soft, painterly appearance with some darker pink shading on their edges.

Mytho- Logie



Introduction

Overview-



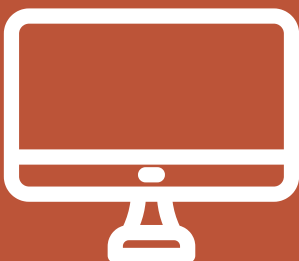
Le.a joueur.se incarne un employé, dans une entreprise de création d'affiche de propagande aux services des dieux de l'Olympe.

l'el devra compléter des affiches selon la demande du client, le but étant de mettre en valeur ou non le sujet de l'affiche.



Point &
Click

Casual
Gamer



Simulation

2D



Sommaire

➤ Introduction

- ▶ Overview
- ▶ Intention (benchmark)

➤ 3C

➤ Les Affiches

- ▶ Les Stickers

➤ Conditions de Victoire

- ▶ Le Score

➤ Level Design

- ▶ FTUE
- ▶ Niveaux

➤ Emplacements



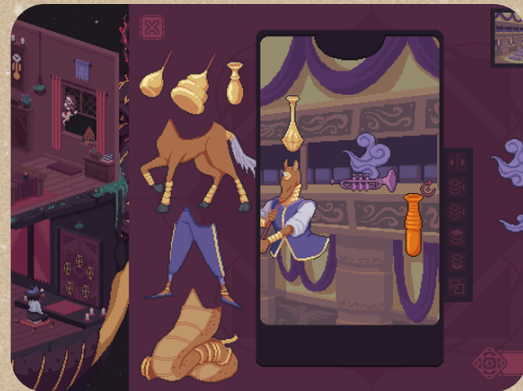
Introduction

Intention (benchmark) –

Gameplay -----



-Paper Please-



-The Cosmic Wheel Sisterhood-



-Wax Heads-

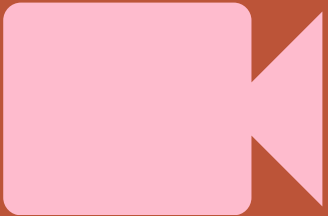


-Storyteller-

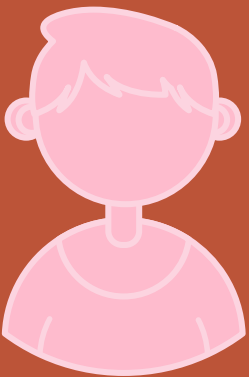
Le but du joueur est d'obtenir quelque chose qu'il trouve amusant avec les stickers qui sont à sa disposition. Il peut aussi jouer dans l'objectif d'obtenir le meilleur score en suivant les indications données.



- Le.a joueur.se joue avec sa souris.
- Click ou Hold



- Le jeu est en 2D.
- La caméra est fixe.



- Correct.eur.rice d'affiche
- Le.a joueur.se ne voit pas le personnage.



Les Affiches

Dans chaque niveau le.a joueur.se pourra compléter **deux affiches** avec un certain nombre de sticker.

Une affiche est **constituée** :

- d'un sujet principal (personnage)
- d'un décor
- d'un sujet secondaire (foule, objet...)

Chaque affiche sont **neutres** et peuvent être **détournées** dans un sens ou l'autre.

Le.a joueur.se saura **quelle direction prendre** à chaque affiche en **se référant à une icône** en haut à gauche de l'affiche.





Les Affiches

Les Stickers –

Les stickers peuvent être placé à différents endroits prédéfinis.

Chaque sticker selon son emplacement, sa correspondance à la direction demandée rapporte des points.



Attention

Les valeurs des différents stickers doivent être facilement modifiables pour les GD (équilibre).



Conditions de victoire

Le Score –

Le **score finale** déterminera la qualité du travail du joueur.se.

Ce score est calculé selon **les stickers** qui ont été placé sur l’affiche, **leurs emplacements** et **le message** qu’ils représentent.



Attention

La valeur totale de la jauge doit rester facilement modifiable pour les GD (équilibre).



Level Design

FTUE -

Le niveau se lance, le joueur ne peut interagir avec aucun élément sauf les dialogues.

"You're new around here."

"I'll tell you how it's done here"

Effet sur l'affiche.

"You see this poster is unfinished."

"For this one you will need to devalue [Name God]."

Effet sur la chibi.

"You must look at this simbol at each poster to know what is the direction you must take."

Effet sur les stickers.

"Now use the right stickers to complete it."



Level Design

FTUE -

"Put them on the poster."

"Pay attention to their location."

Le joueur doit placer tout les stickers avant que le prochain dialogue se déclenche.

"Well done! But carefull it won't always be so easy."

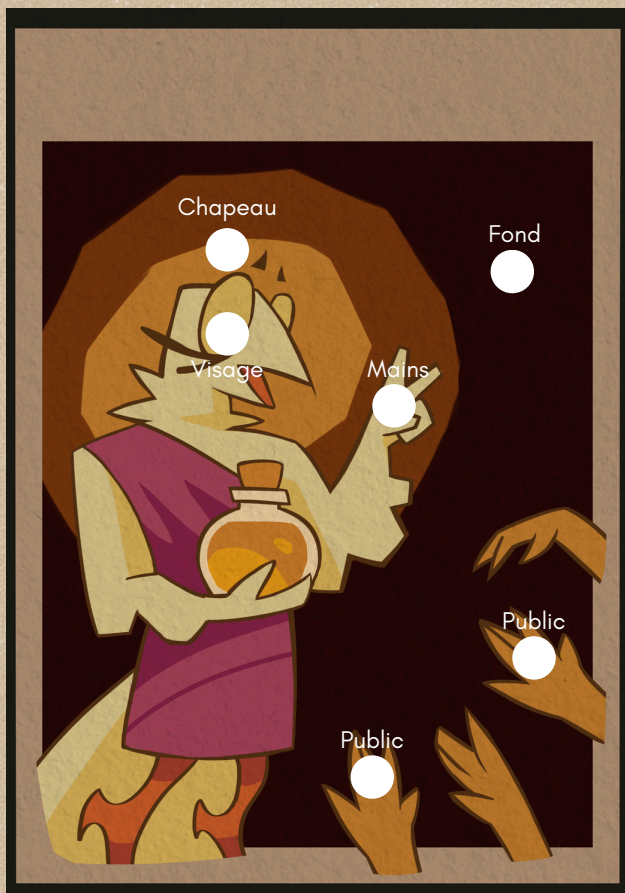
"Now you can validate the poster."

Effet sur la flèche.



Emplacements

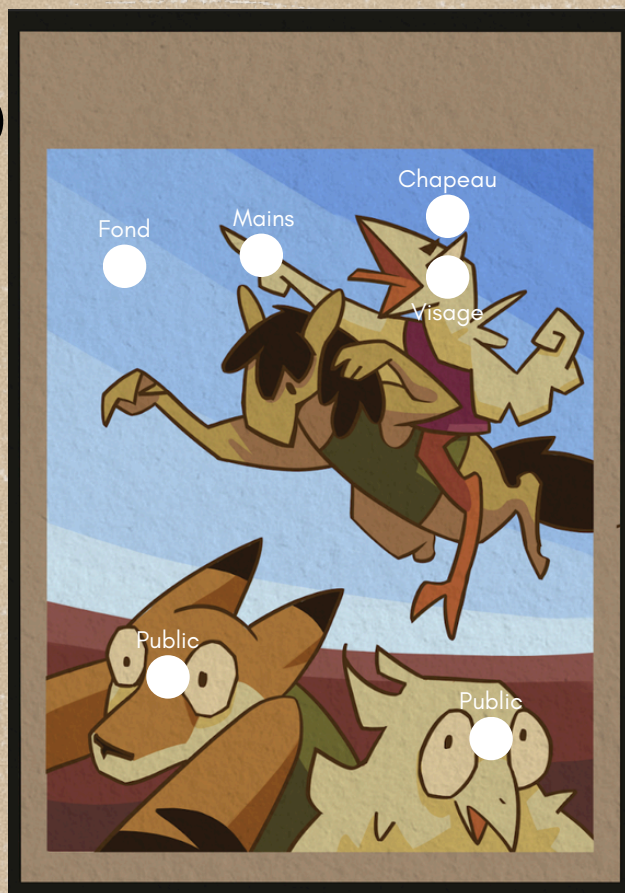
1



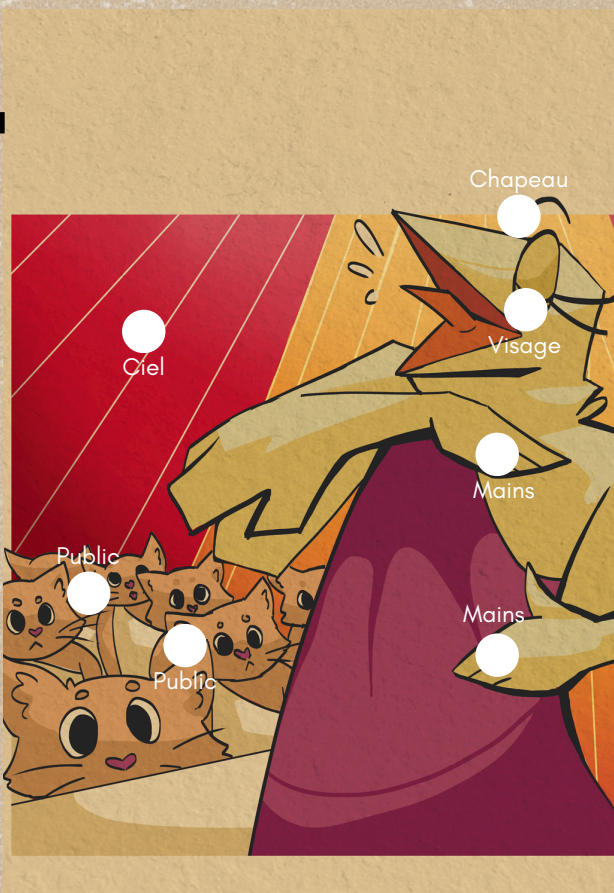
2



3

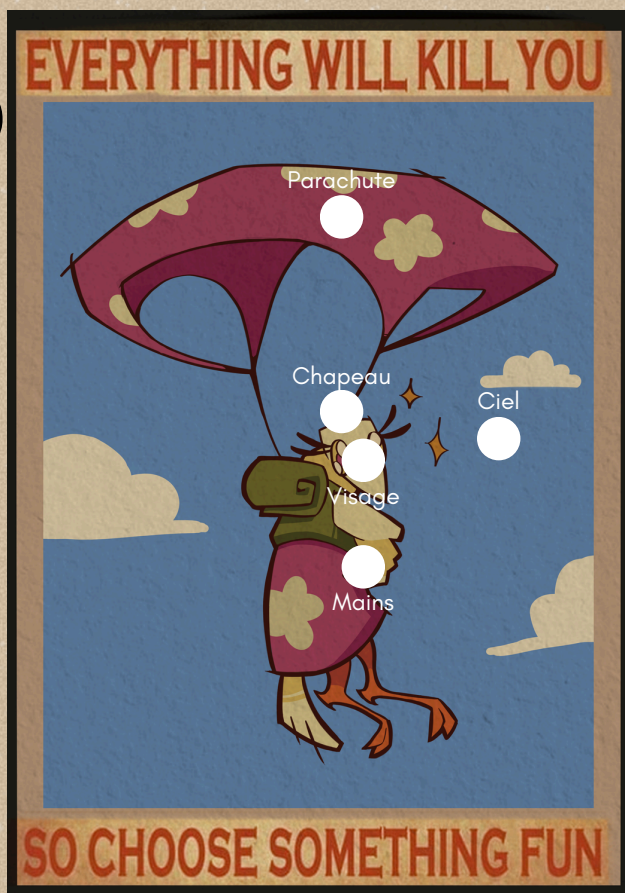


4

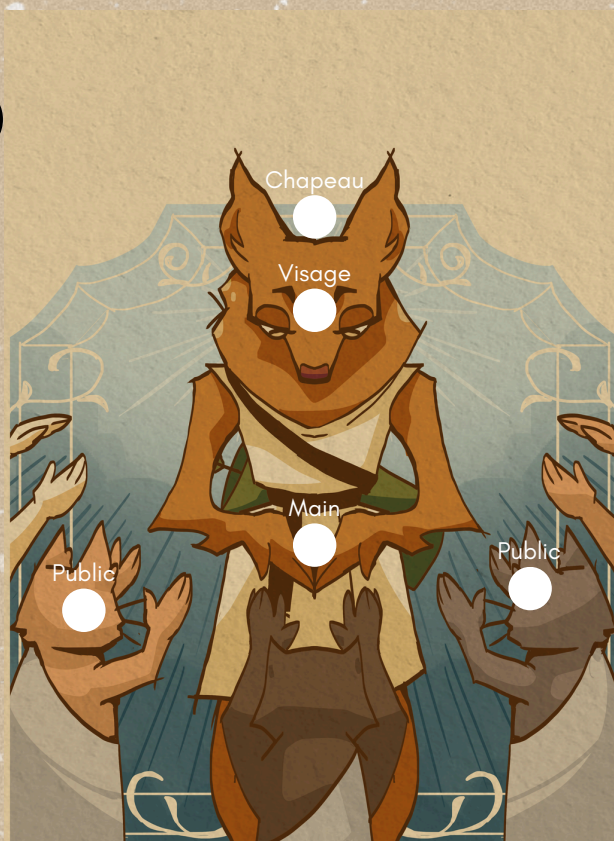


★ Emplacements

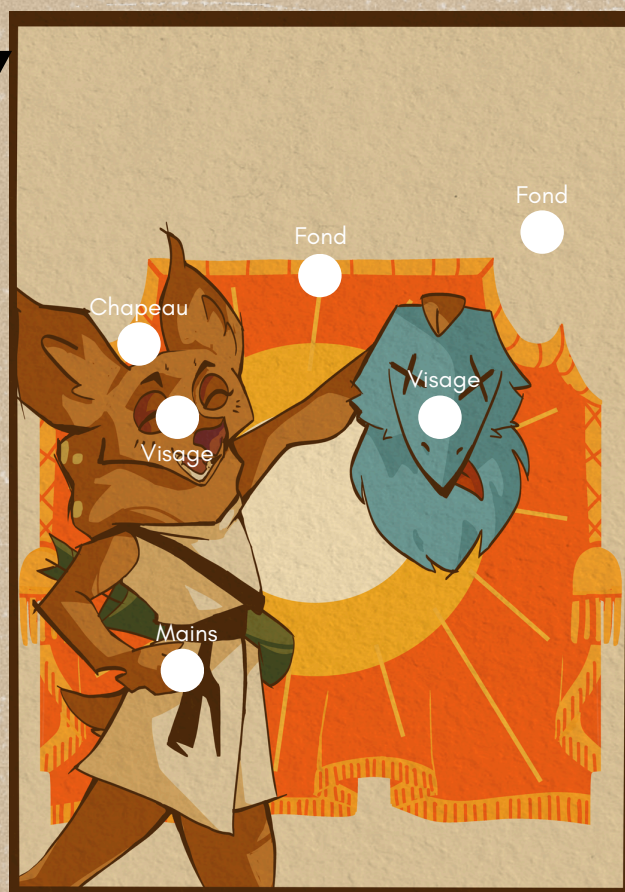
5



6



7



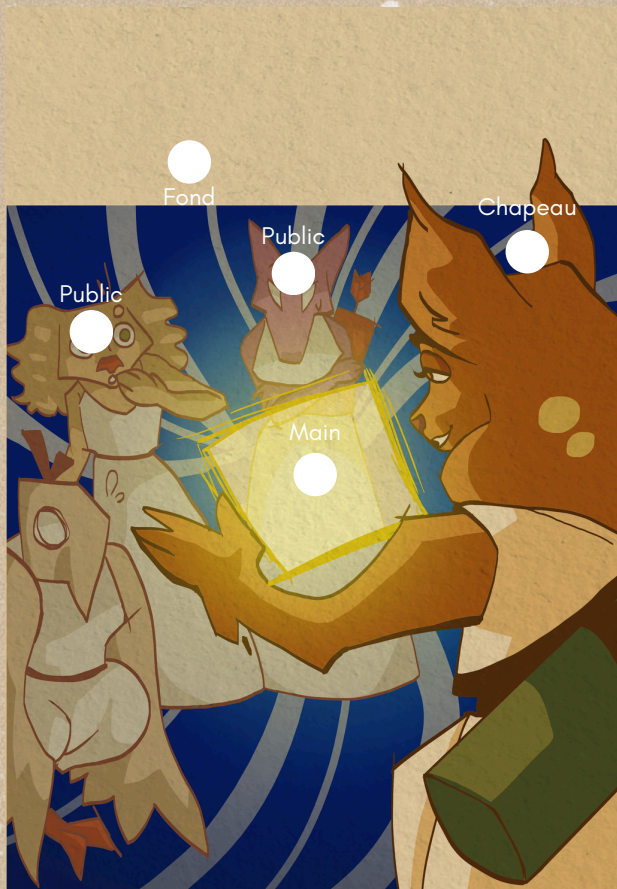
8





Emplacements

9



10

