



**Mytho-**

**Logie**



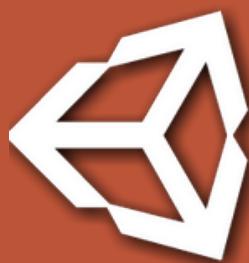
# Introduction

## Overview-



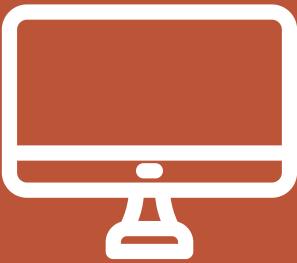
Le.a joueur.se incarne **un employé**, dans une entreprise de création d'**affiche de propagande** aux services des dieux de l'Olympe.

Le.a joueur.se 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.

# ★ 3c



- 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 (équilibrage).

# ★ 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 (équilibrage).

# ★ 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.

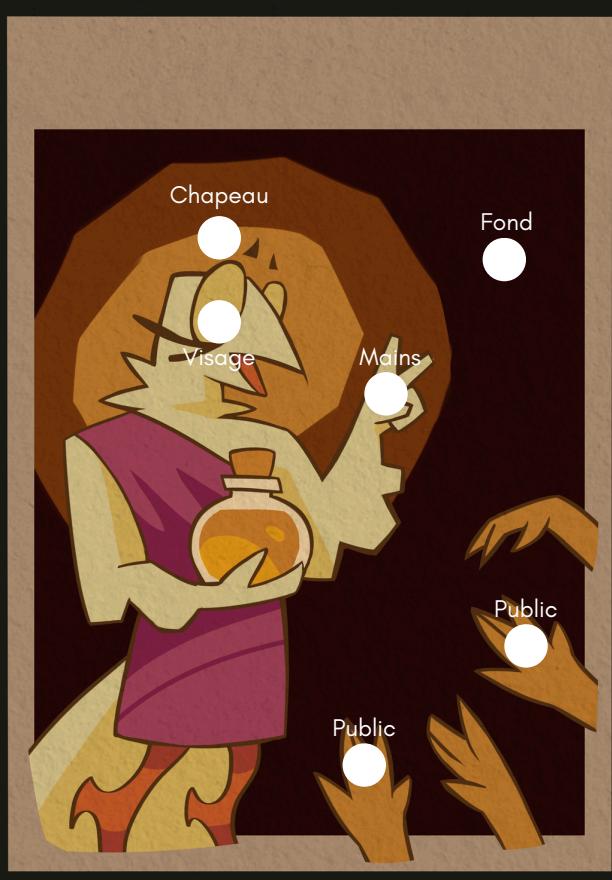
*"Well done! But carefull it won't always be so easy."*

*"Now you can validate the poster."*

Effet sur la flèche.

# ★ Emplacements

1



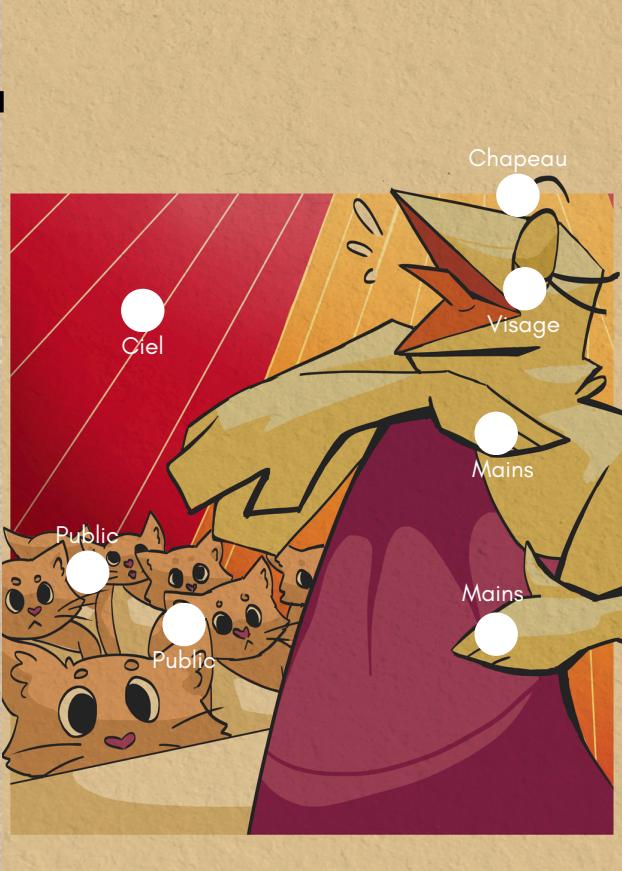
2



3



4

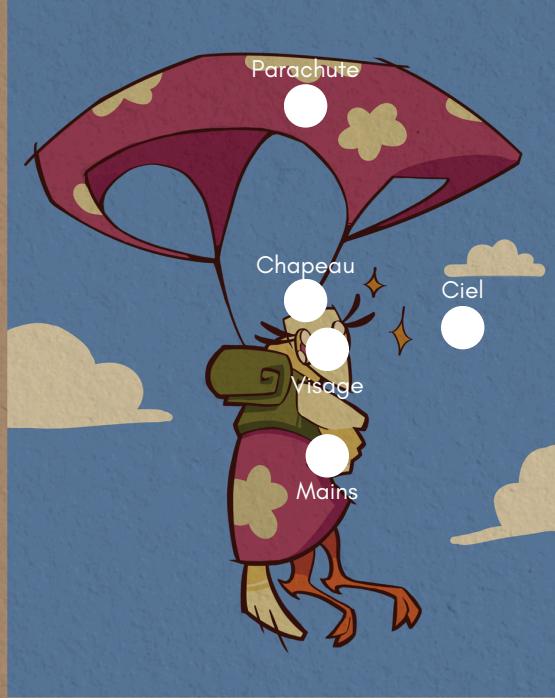




# Emplacements

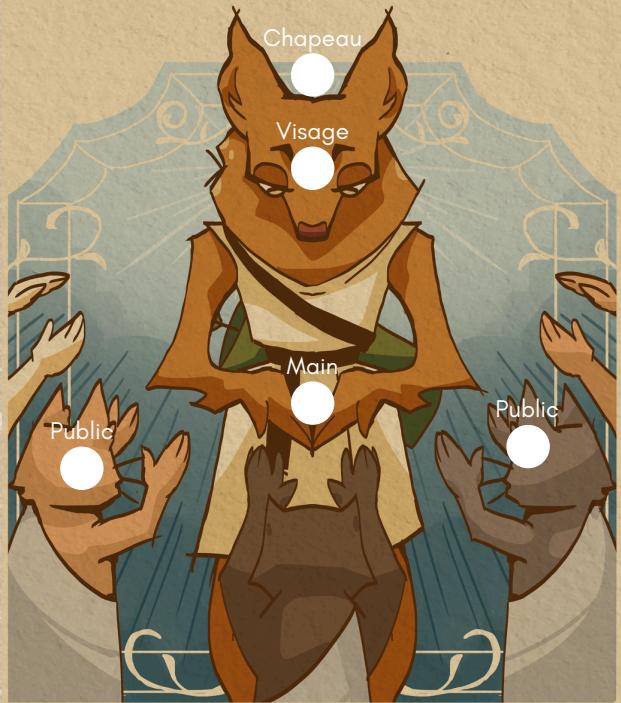
5

EVERYTHING WILL KILL YOU

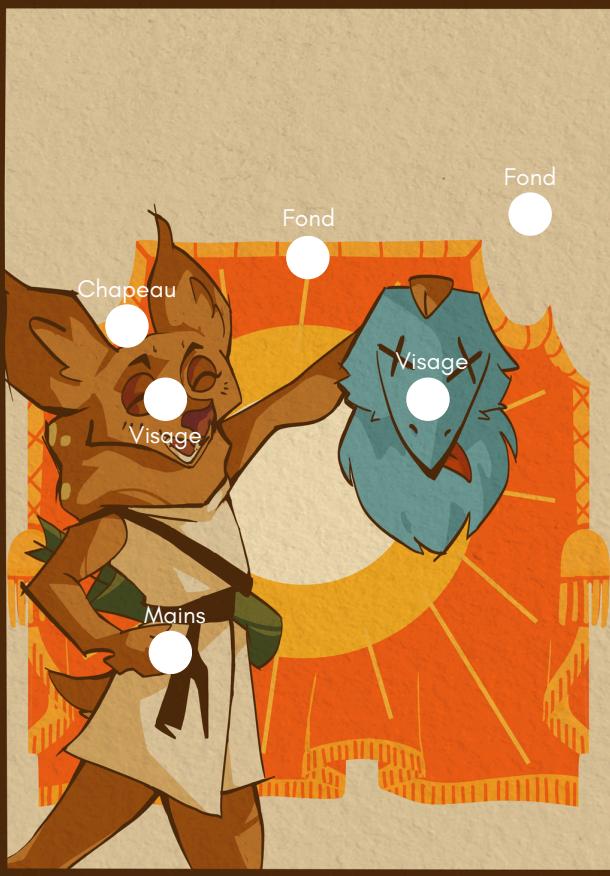


SO CHOOSE SOMETHING FUN

6



7



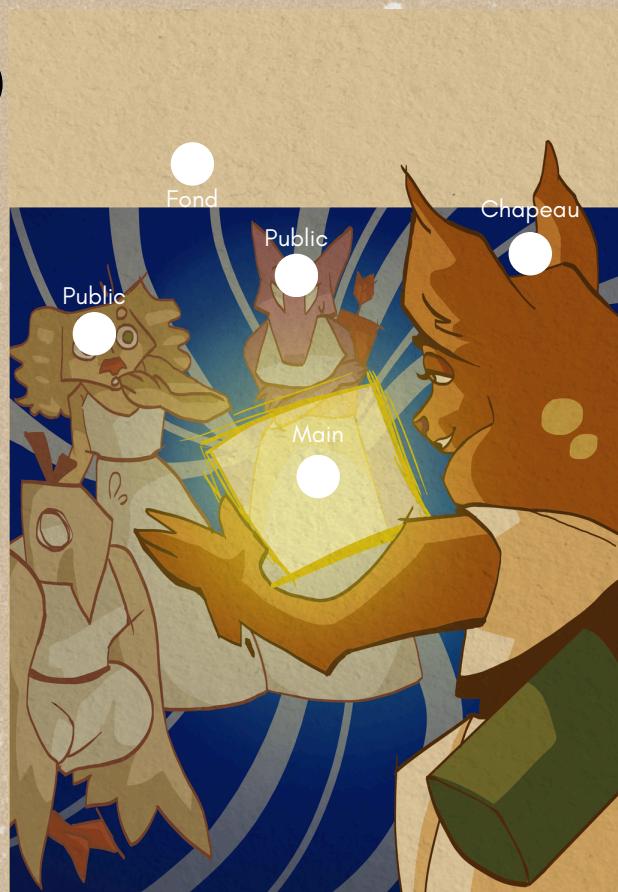
8





# Emplacements

9



10

