

# Manichean God

## Table des matières

Manichean God .....	3
Pitch.....	3
Cognition .....	3
Mécanisme des Mini Jeux/ Choix Artistique .....	4
Métrics.....	11

## Manichean God

Le jeu prend le nom de Manichean God.

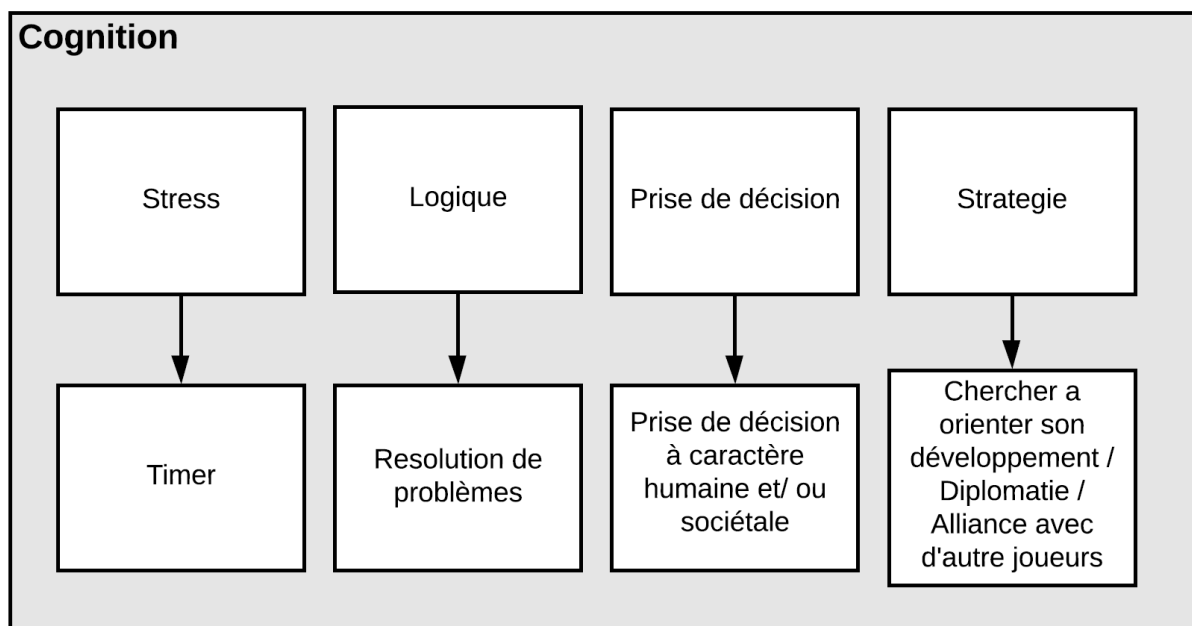
« Manichean » viens mettre l'ensemble sur un choix casi systématiquement binaire sur l'ensemble des mini-jeux. De plus il est fortement connoté à une déduction très religieuse des choses.

Et puis « God » permet directement au joueur d'identifier l'axe autour du quel s'articule le jeu. Celui qu'il incarne, celui qui justifie les choix.

## Pitch

Dans ce jeu le joueur incarne un Dieu qui vie et dicte des cycles de vie de différents êtres. Il devra prendre des décisions, suivre un rythme, résoudre des problèmes et visualisé le monde qu'il souhaite créer sur le long terme.

## Cognition



Le joueur va être sollicité par un timer pour maintenir son attention et gardé un rythme casi frénétique pour au ware game.

Les mini jeux ne sont pas explicites et doivent d'abord être compris pour ensuite être résous.

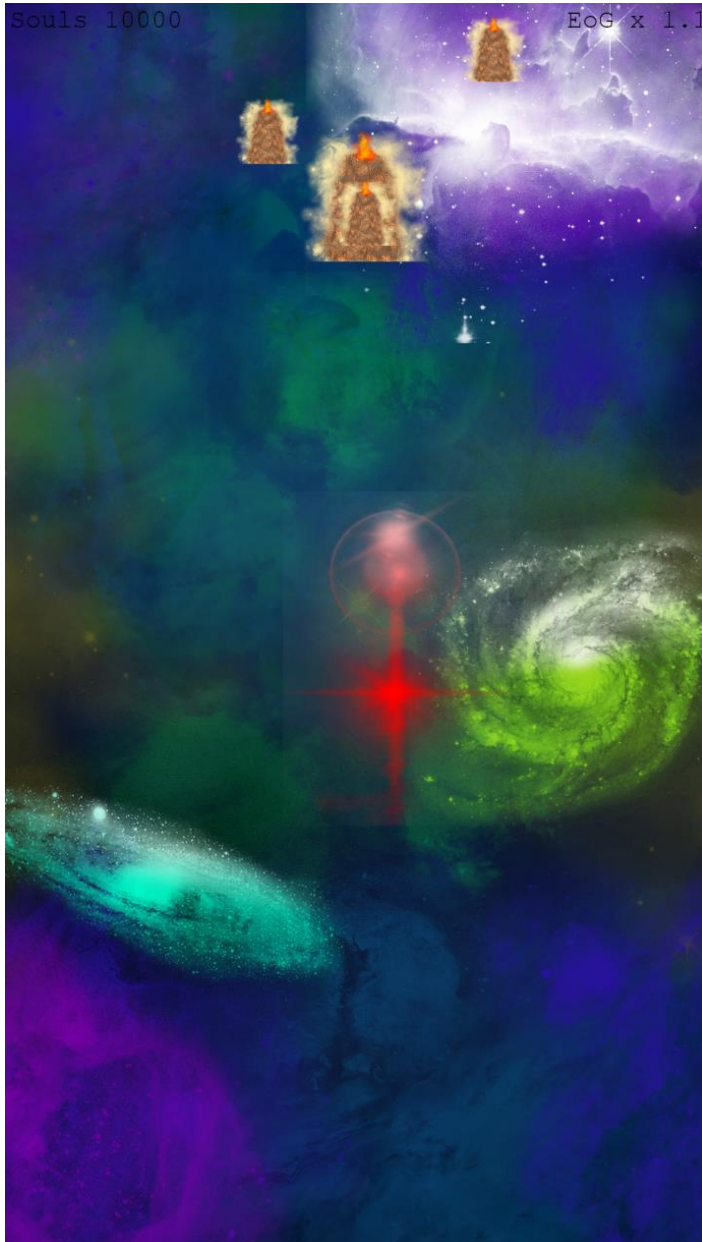
Chacun implique une prise de décision libre qui à une influence sur le long terme de l'expérience du joueur et qui lui permet d'orienter son développement.

## Mécanisme des Mini Jeux/ Choix Artistique

Les jeux représentent des cycles de vie.

Ici dans ce premier cycle de vie nous contrôlons une âme, de façon à déterminer l'espèce qu'elle deviendra.

Celle suit un aspect très lumineux, référence au divin, mystique. Et il y a un cycle jour nuit qui renforce l'aspect cycle avec un debut et une fin.



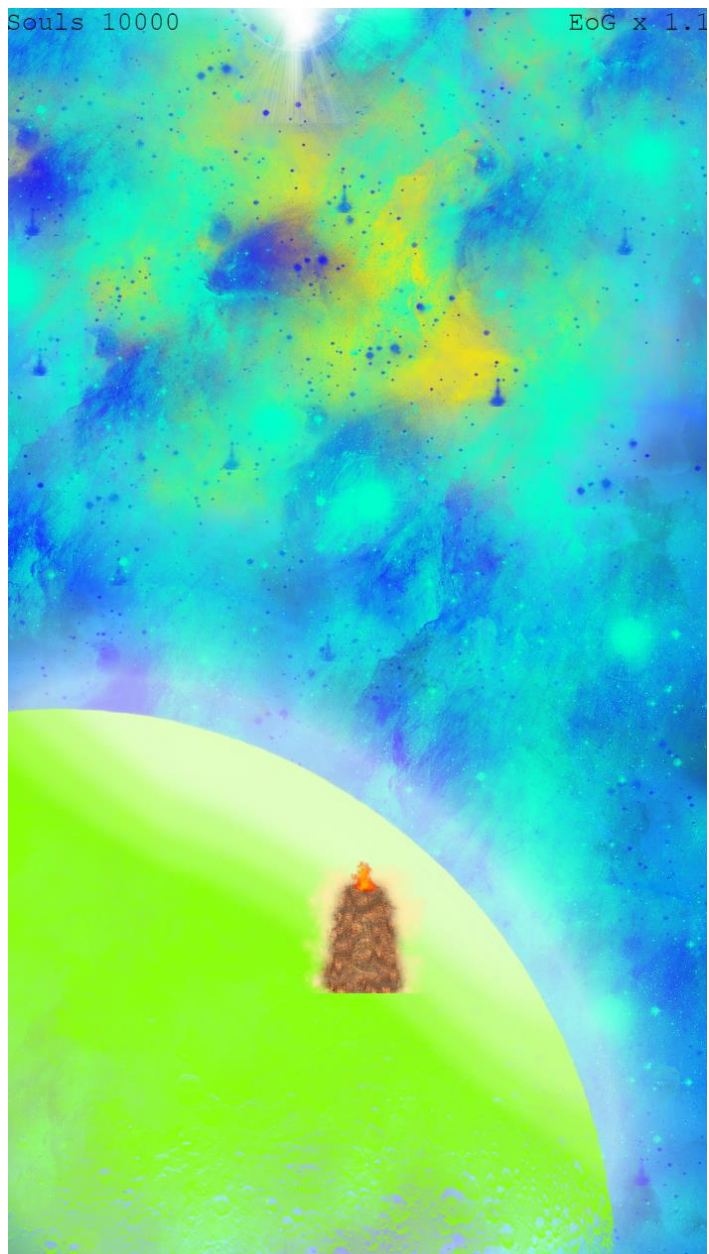
Nous commençons ici dans le cosmos notre première étape.

En haut en blanc s'apparente le berceau de la vie où air des petites âmes.

La plus grande âme est celle que l'on suit. Elle descend et arrive face à une étoile filante en rouge pour marquer le danger.

Nous pouvons choisir de dévier l'âme que l'on suit pour la sauver, ou bien choisir de dévier l'étoile filante en cliquant sur les galaxies pour qu'elle y soit attirée par leur gravité. À ce moment nous sauvons les petites âmes en plus de celle que l'on suit.

Celle déterminer si la future espèce sera collectiviste ou individualiste.



Ensuite nous arrivons dans les cieux et face à nous se trouve une lumière. Celle représente la foi et donc si le joueur cherche la foi alors il va devoir cliquer sur le au de son écran pour aller vers celle-ci.

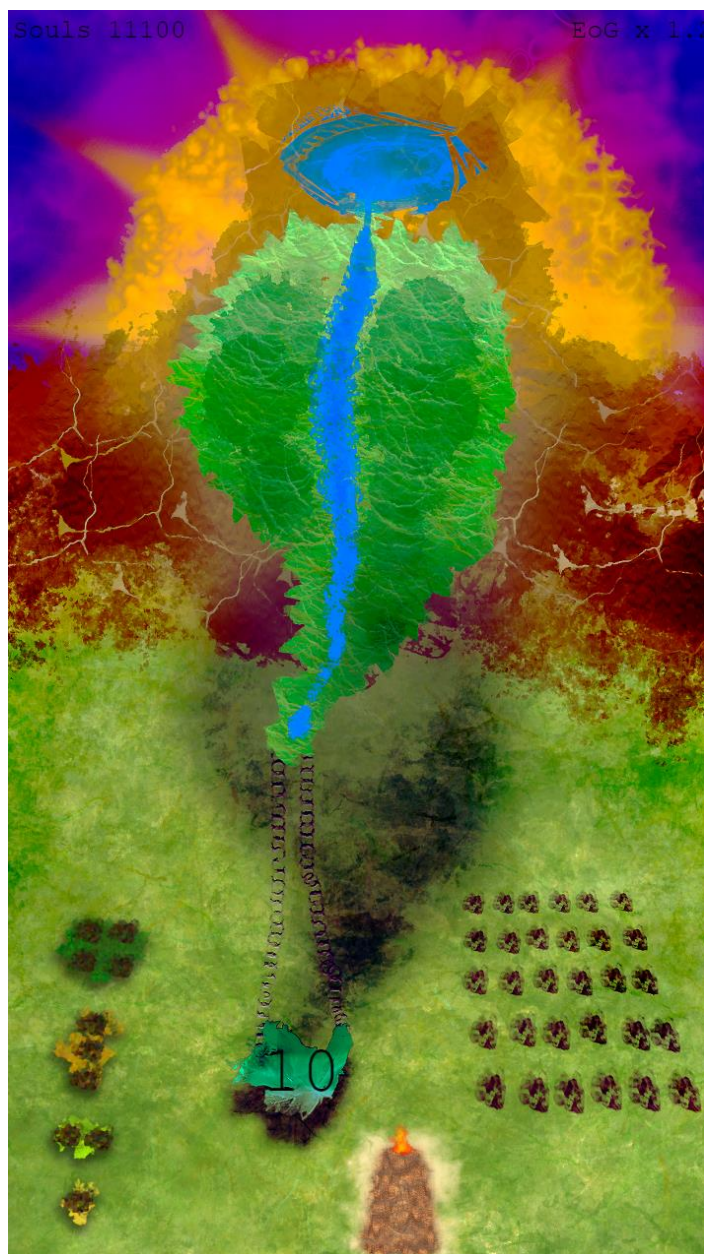
Sinon s'il ne veut pas aller voir la foi alors celle-ci va venir à lui et il devra l'éviter en se déplaçant sur un côté de son écran.



Le joueur arrive par la suite sur une planète.

Il doit alors choisir dans quel type d'environnement les créatures habiteront et cliquant sur l'un des trois espaces disponibles lorsque l'errante passe au-dessus de ce dernier.





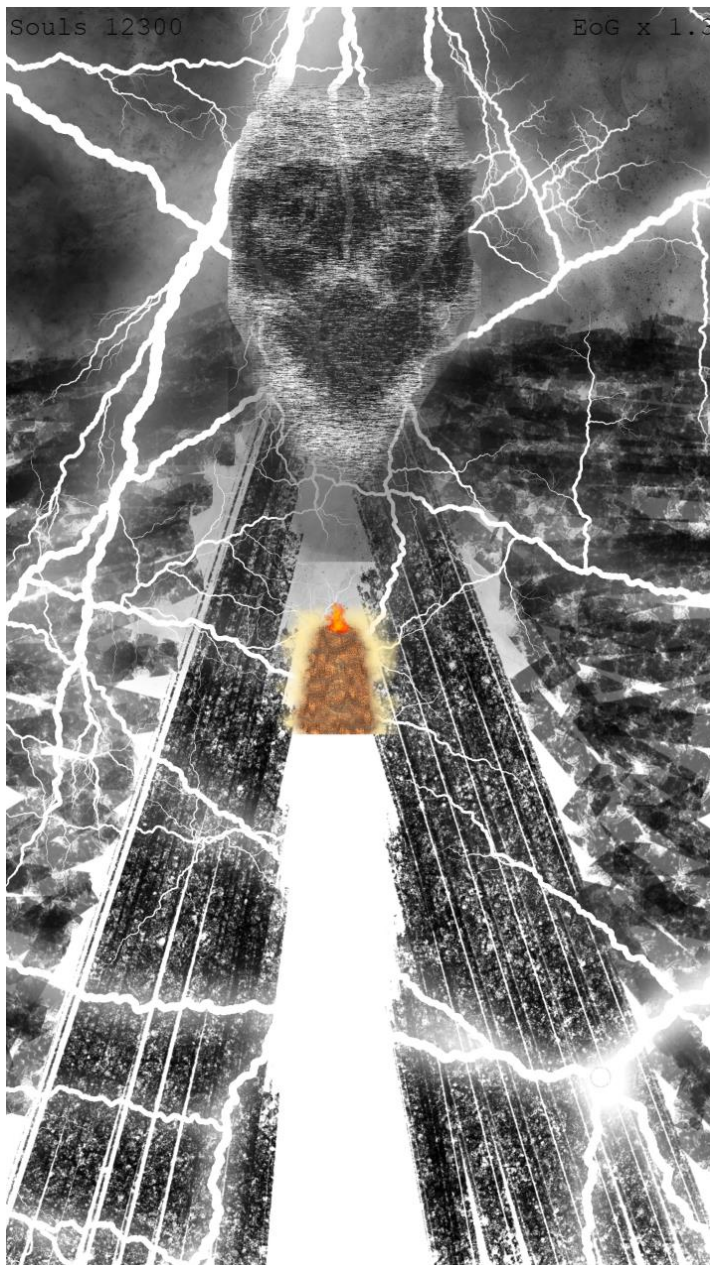
Par la suite le joueur se retrouve face à une source d'eau.

Il y a des symboles au sol indiquant le nombre de pierre à mettre dans la feuille pour avoir de l'eau.

Le joueur qui utilise le plus de gros paquet  $4 \times 7 + 1 \times 2 = 30$  détermine une espèce plus intelligente que s'il part sur  $30 \times 1 = 30$ .

Si il dépense leur 30 pierres il perd.

On garde un aspect très lumineux, symbole du divin dans chaque fond.



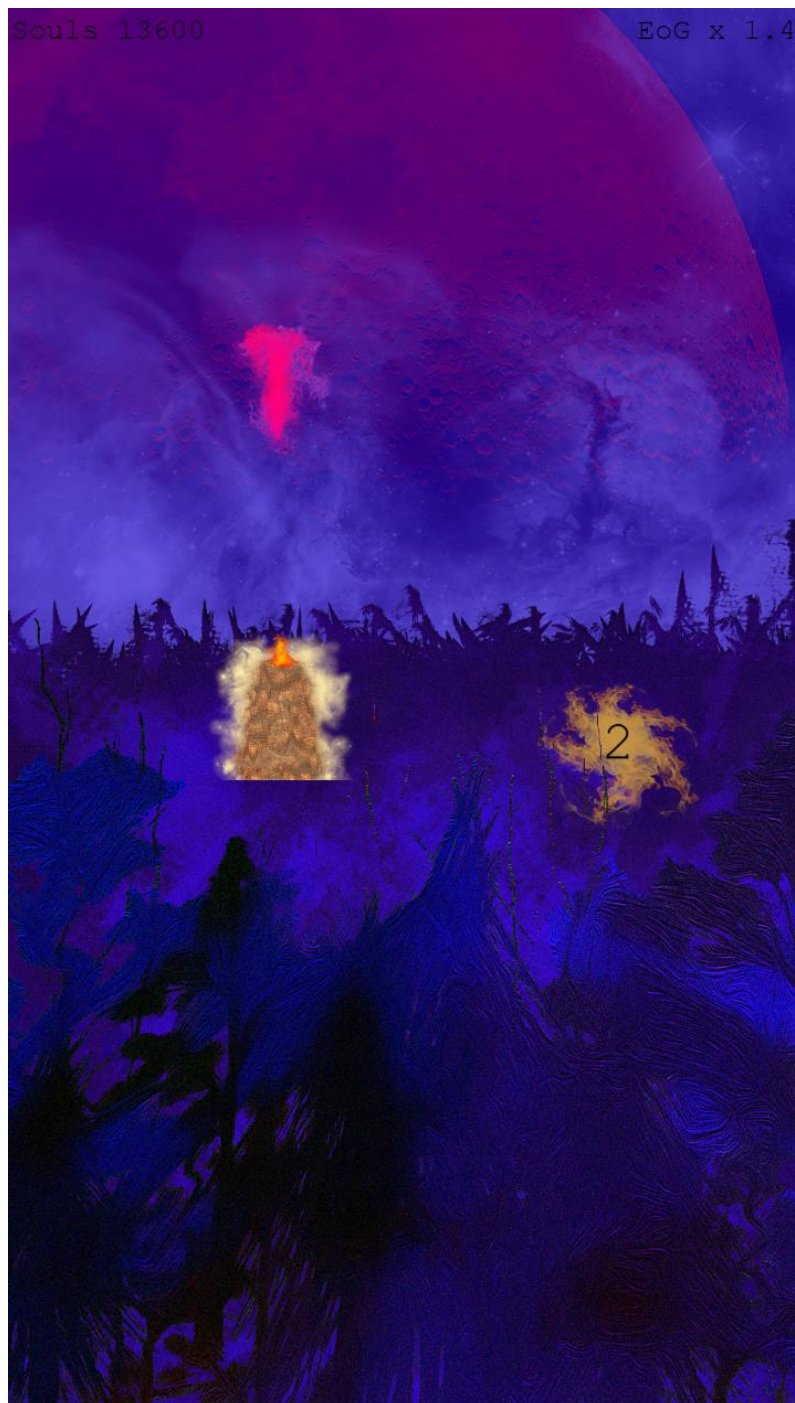
Ici l'âme fait face au tenebre, contraste lumineux avec les autre fond coloré.

Il peut affronter ou fuir et donc déterminer son physique.

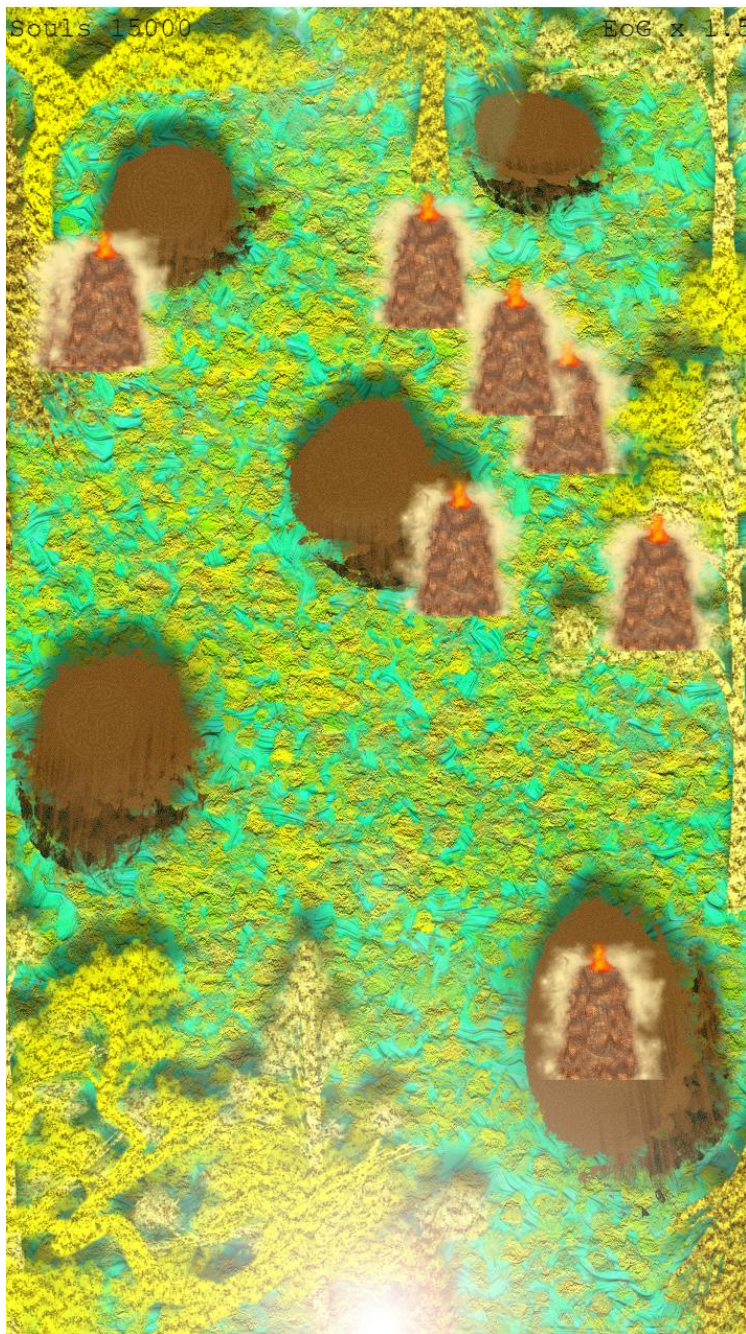
Si il affronte il tap l'apparence, semblable à frapper.

Si il fuit il doit cliquer une fois droite et une fois gauche semblable à courir.





L'ame doit faire un soleil comme indiquer via le symbole et tirant sur la lune ; détermine l'idéalisme, ou sur la foret ; le réalisme.



L'ame fini son parcours dans l'El Dorado.

Ici elle y détermine ses capacités sociale, en pouvant esquiver les ame en cliquant sur un tron pour s'y asseoir ou clic sur les ames pour aller vers elle.

# Métries

## Temps/ Partie - Temps/ Recompense

