

Galati Christophe

Gillet Maxence

GDP2

# Eos Children

## Game Design Document

# Table des Matières :

---

## Concept

Données Techniques.....	3
Type de jeu.....	3
But du jeu .....	3
Special Feature.....	3
Références.....	3

## Univers

Contexte .....	4
Univers Graphique.....	4

## Gameplay

Menus .....	5
Descriptif des niveaux.....	5
Éléments de gameplay.....	5
Situations de jeu.....	5
Feedback.....	10
Sauvegarde.....	10
Musique.....	10

# Concept :

---

Données Techniques :

- Nombre de joueur : 1
- Support: Web (html5/js/css3)
- Engine: Box 2D

Type de jeu : Plateformer/Reflexion

But du jeu : Le joueur doit traverser les niveaux en utilisant le **VENT** pour interagir avec les éléments du niveau.

- Character : Un enfant
- Camera : Scrolling Horizontal vue de coté
- Controller : Clavier

Le joueur incarne un enfant, qu'il peut déplacer à gauche ou à droite, et qu'il peut faire sauter.

## Feature : Gestion du vent

- Le joueur pourra choisir la direction du vent (haut, bas, droite, gauche), ce qui changera la gravité. Il peut aussi arrêter le vent.
- Au fil de l'avancement du jeu, chacune des quatre directions pourraient avoir un pouvoir de plus, le feu, l'eau, la glace et le souffle, augmentant le panel de compétence possible du personnage.
- Faire souffler le vent du haut ferait sauter moins haut (ce qui empêcherait de se prendre des pics), un vent venant du bas ferait sauter plus haut, pareil pour les côtés.
- Le vent aurait aussi une incidence sur les éléments du décor et de gameplay, par exemple mettre le vent dans sa direction aiderait à pousser un bloc, qui serait trop lourd à pousser autrement. Il permettrait aussi d'interagir sur les ennemis.
- Le joueur pourrait coller aux murs avec l'aide du vent, ce qui permettrait d'escalader, glisser contre les parois, etc...
- Nombreuses autres possibilités.

Références : Limbo, Mario & Luigi Dream Team Bros (Monde Onirique)

## Univers :

---

L'univers du jeu est fortement inspiré par la mythologie grecque.

Eos est la déesse de l'Aurore. Suite à des liaisons avec Astréos (ou Eole selon les légendes), elle donne naissance aux quatre dieux des vents directionnels :

- Borée / Boréas : le vent du nord, associé à l'Hiver et au froids.
- Notos : le vent du sud, humide et violent, associé la fin de l'été et aux tempêtes.
- Euros : le vent de l'est, associé à l'Automne, et aussi à la tempête et aux pluies.
- Zephyr : le vent de l'ouest, vent doux et léger, la brise.

→ Le pouvoir de changer de direction viendrait de ses quatre dieux, on peut aussi leur ajouter à chacun un pouvoir, comme la glace, la pluie, le feu et la brise, qui permettront de nombreuses possibilités de gameplay supplémentaire.

De plus, la déesse Eos a eu une aventure avec Arès, dieu de la guerre. Aphrodite la punie en la condamnant à tomber amoureuse de jeunes mortels, et d'avoir des enfants de ses liaisons.

→ Le héros du jeu serait un fils qu'elle aurait eu avec un mortel, et qui demanderait l'aide aux dieux des vents pour réaliser sa quête.

Eos est aussi la mère de l'étoile du matin, autrement appelé Lucifer.

→ Il pourrait être l'antagoniste principal du jeu, qui aurait enlevé Eos.

La mort d'un de ses jeunes amants le fit énormément pleurer, ce qui crée la rosée du matin.

→ Le personnage partirait à sa recherche en suivant la rosée.

Le joueur incarnerait donc un enfant de la déesse Eos qui demanderait l'aide des dieux des vents pour aller sauver sa mère des griffes de Lucifer. On a un background riche qui inspire beaucoup en termes de gameplay.

## Univers graphique :

- Monde un peu onirique, sylvestre. Une sorte de Limbo mais sans l'effet graphique Noir et blanc.
- Quelque chose de Nocturne, crépusculaire, un monde au l'aurore ne se lèverait plus.
- Forte inspiration Grèce antiques (colonnes, architecture, végétation,...)
- Effet du vent sur le décor, représentation du souffle du vent.
- Effet crayonné.
- Personnage principal avec une écharpe, style contemporain.

# Gameplay :

---

## Menus :

- Pour gérer le vent, on dispose d'un menu rapide qui s'enclenche sur le bouton d'action. Et reste ouvert tant que le bouton est pressé. Le temps que le menu est ouvert, l'écran est figé. Ce qui laisse le temps au joueur de choisir la direction avec les flèches.
- Utilisation du background du niveau avec un effet vent, lorsque l'on clique sur « Jouer », il s'envole grâce au vent. Le personnage est assis dans un coin de la map. On voit son écharpe bouger avec le vent, quand le menu est partis, le perso se lève et le jeu commence.
- Point de vie sous forme de type cœur à la Zelda.

## Descriptif des niveaux :

- C'est des niveaux linéaires, on commence par un niveau de base. Et peut-être par la suite des niveaux à thèmes. (selon les pouvoirs additionnels).

## Elements de Gameplay

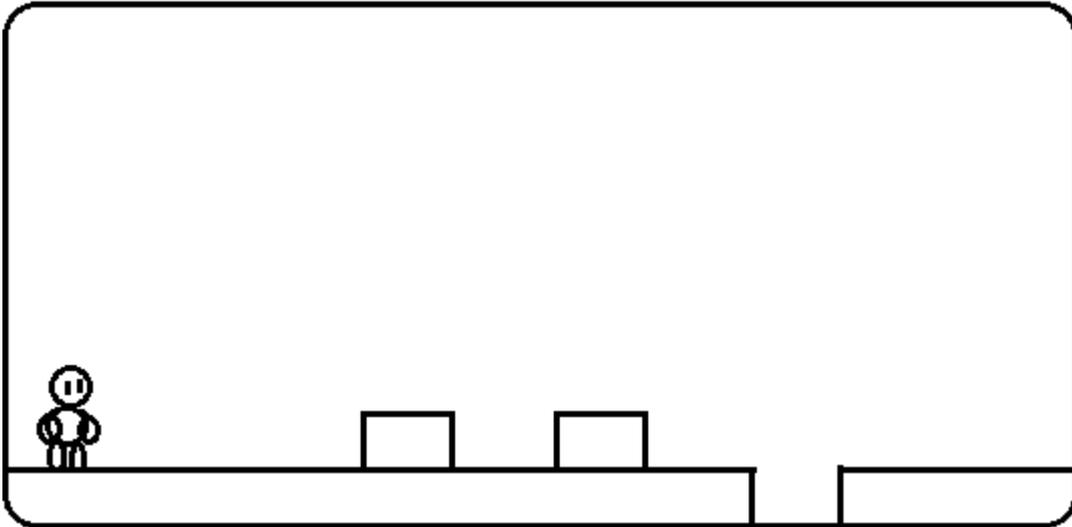
- Blocs : Element à pousser grâce au vent, le personnage étant trop faible, il faudra le vent dans sa direction pour le pousser ( cumule des deux forces.)
- Ennemis : Pour les tuer, il faut les pousser dans des piques avec le vent. Ils font perdre de la vie si on les touche.
- Buisson (ou débris type planche de bois...) : Obstacle à casser en soufflant dessus.
- Statue de la Déesse : Point de sauvegarde.

## Situations de jeu :

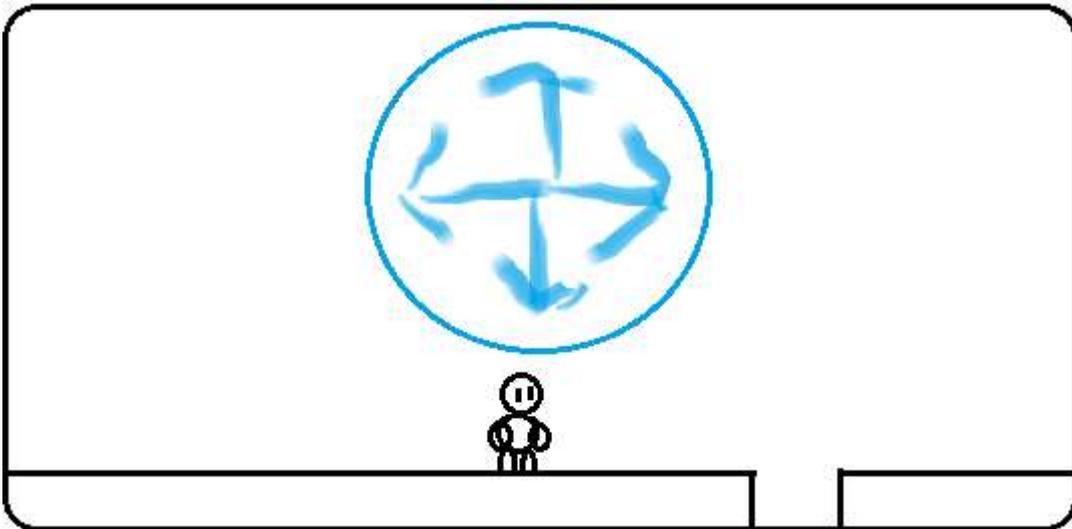
- Menu : On débute le jeu sur cet écran



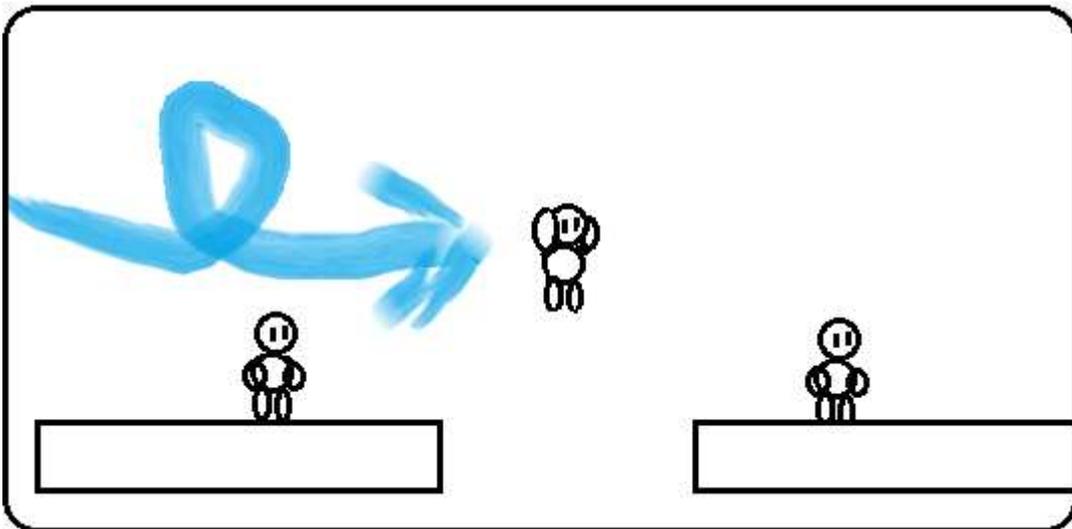
- Actions de base : se déplacer, sauter



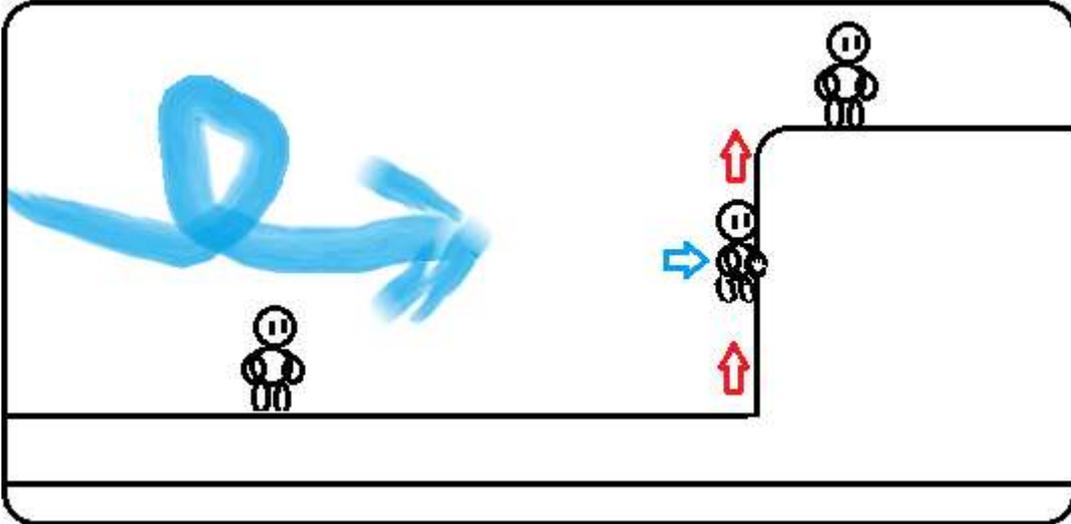
- Menu d'action : Tant que le bouton menu est pressé, on peut choisir la direction du vent.



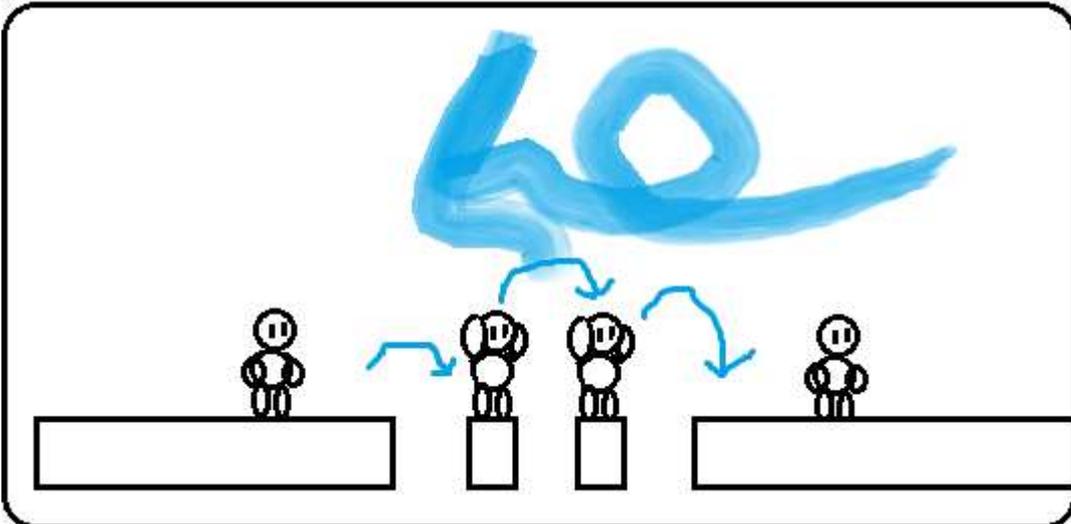
- Saut long : Mettre le vent derrière la direction où l'on souhaite sauter permettra de faire un saut long. Cela accélère aussi la vitesse du personnage.



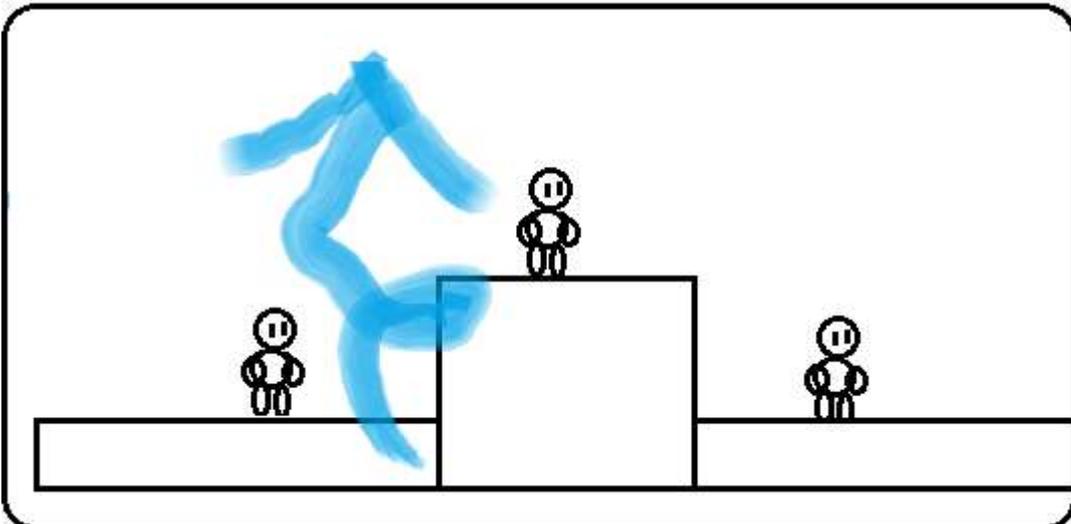
- Gravir les murs : Quand le vent nous colle contre un mur, on peut y monter.



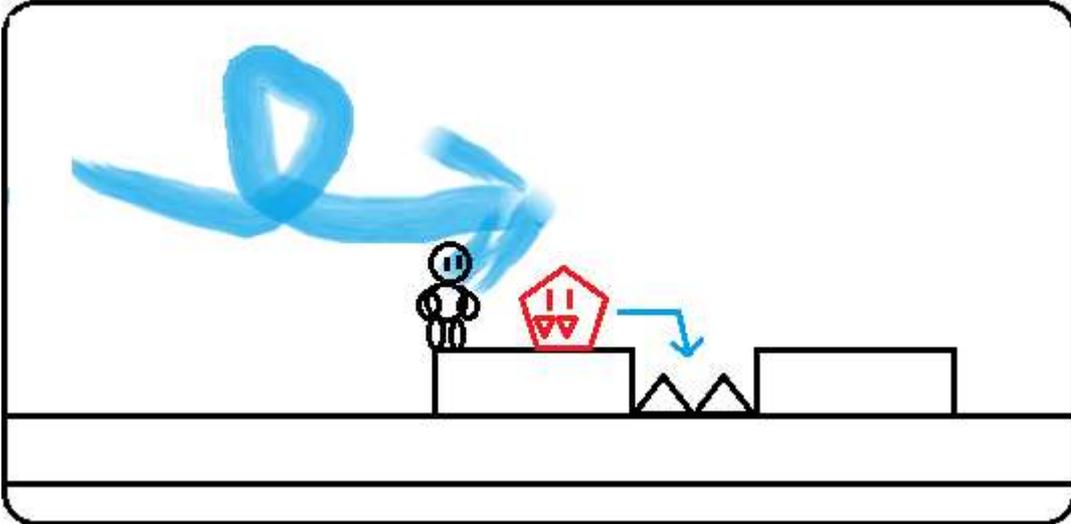
- Saut court : Quand on met le vent opposé à notre direction, le saut est plus court. Cela ralentira aussi la vitesse du personnage.



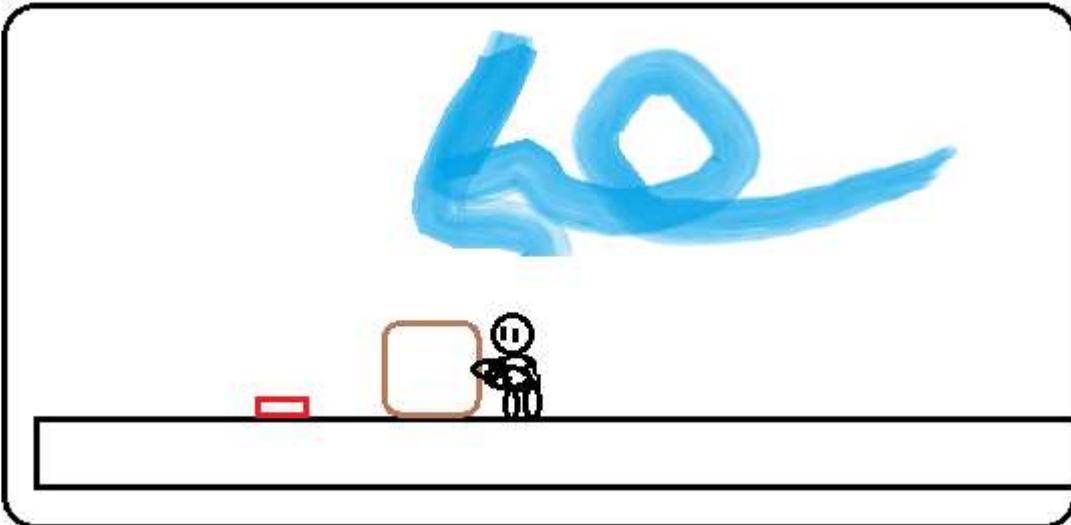
- Saut haut : Le vent vers le haut permet de sauter plus haut



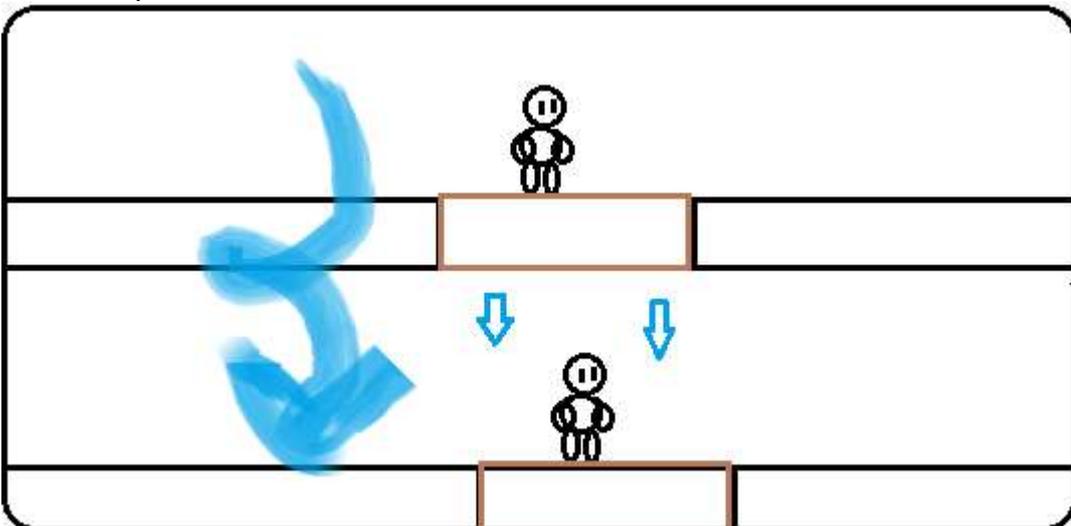
- Ennemis : Pour les tuer, il faudra les pousser dans des pics



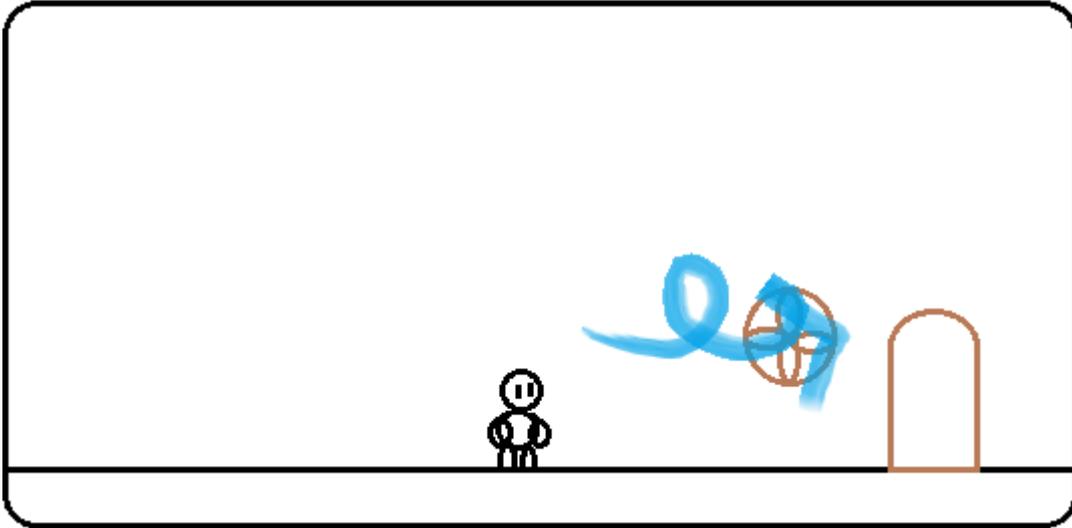
- Pousser des caisses : Le perso est faible, il faudra cumuler sa force à celle du vent pour déplacer un objet, qui pourra servir pour grimper ou enclencher des mécanismes.



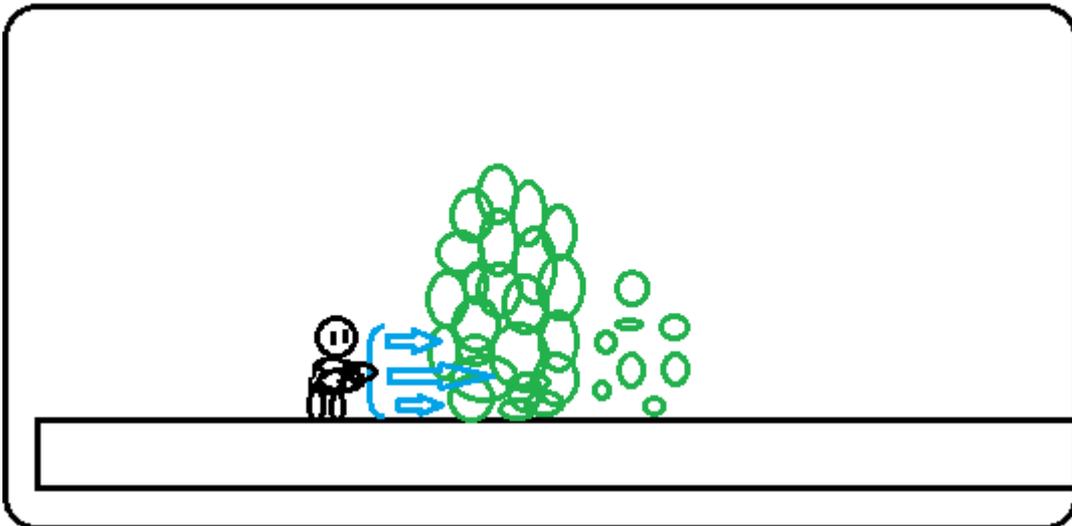
- Plateforme tombantes : Mettre le vent vers le bas pourra faire descendre certaines plateformes.



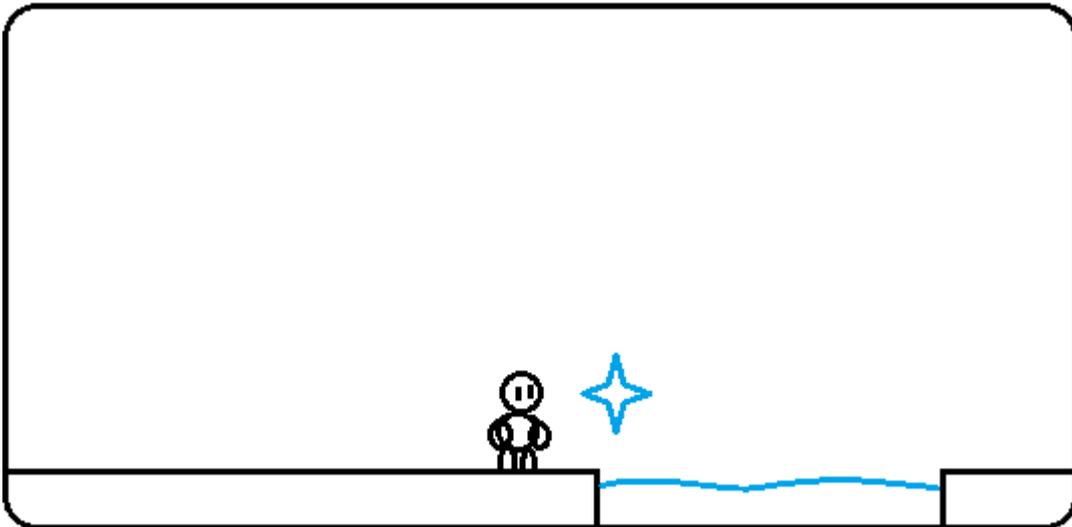
- Hélices : Faire tourner une hélice avec un vent précis pour ouvrir une porte.



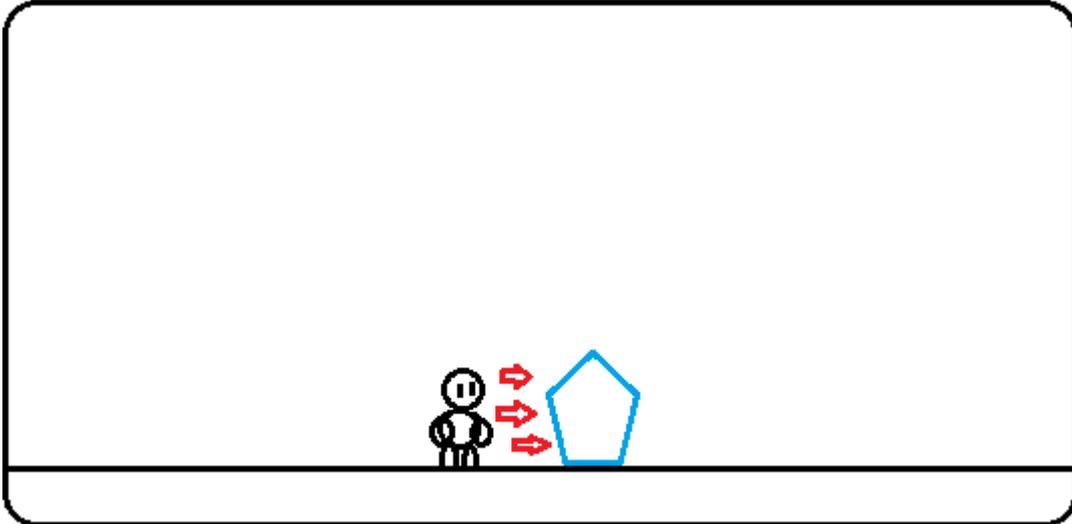
- Souffle qui permet d'agir sur un objet proche, qui a une portée courte contrairement à l'autre. Faire tomber les feuilles d'un arbre pour ouvrir un chemin.



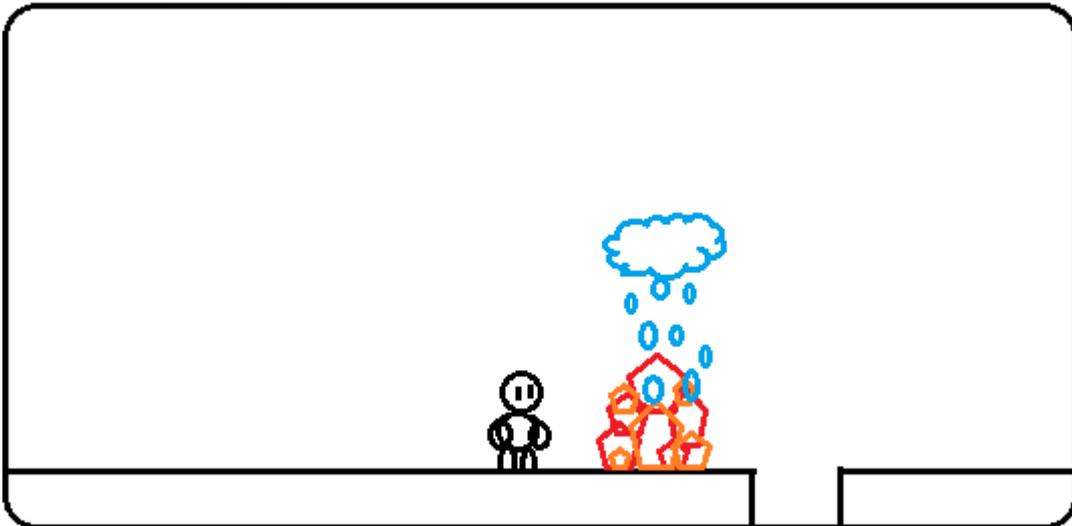
- Glace qui permettrait de geler une étendue d'eau



- Pouvoir de feu qui peut faire fondre de la glace (opposé du pouvoir d'avant).



- Pouvoir de pluie qui peut éteindre un feu



De nombreuses autres possibilités seront possibles, ceci est la base.

### FeedBack :

- Tout au long du jeu, le personnage possède une écharpe qui bouge avec le vent et qui indique donc la direction du vent.
- Effet visuel du vent.

### Sauvegarde :

- Pas de système de compte d'identification.
- PHP → Sauvegarde de l'IP de l'utilisateur.

### Musique :

- Theme du menu et thème du niveau.
- Effet sonore, type bruit du vent, saut, pas...
- On dispose des compétences pour composer les musiques pour le jeu.