

Léo Mougin[LD]  
Milan Turcano[LD]  
Ugo Martignon [I3D]  
Orane Caissotti [I3D]

Florent Moll [LD]  
Christopher Banzet [LD]  
Cassandre Deletette [LD]

# Crazy Juicy

## *Studio Azerty*

### I. Intentions de réalisation

Traiter de **sujets écologiques** tels que la **surexploitation des OGM et l'impact environnemental des entreprises**, en plaçant le joueur dans la peau d'un être directement touché par ces problématiques.

Aborder ces sujets de manière **colorée, amusante à jouer** pour toucher le **plus grand nombre**, sans que le traitement du sujet se fasse au détriment du **fun** du jeu. Étant un jeu **accessible**, il ne présentera **pas de challenges insurmontables** et le plateformer est un genre tout trouvé puisqu'il représente une porte d'entrée accessible pour la majorité des joueurs.

### II. Fiche signalétique

#### Pitch :

Dans une usine de boisson énergisante, les fruits sont extrêmement traités à l'aide de produits chimiques afin d'en extraire plus de saveurs. Ces utilisations abusives ont permis aux fruits de développer une conscience. Juicy, une clémentine, qui fait partie de ces fruits conscients, apprend l'existence de "l'arbre de vie", un clémentinier situé au dernier étage de l'usine . Elle va alors tout faire pour rejoindre cet arbre et libérer les autres clémentines avant qu'elles ne soient traitées et qu'elles ne subissent le même sort qu'elle.

#### Genre :

Platformer 2D sidescrolling/Aventure

#### Nombre de joueurs :

Jeu solo

#### Public cible :

Amateurs de jeux de plateformes, amateurs de jeux narratifs

## **Plateformes :**

PC, Consoles de salon (Playstation, Xbox, Switch) (permet de toucher un plus vaste public)

## **Marché cible :**

Occident

## **Technologies :**

Unity (plus orienté pour de la 2D), programmation en C#, Krita pour la partie dessin, Figma/Photoshop pour l'UI.

## **Unique Selling Point (USP) :**

- Incarnez une clémentine dotée de conscience prête à tout pour arriver à ses fins.
- Naviguez dans une usine corrompue par le profit au détriment de la santé.
- Gagnez en compétences et développez vos talents aux travers des pouvoirs extraordinaire pour votre clémentine.

## **III. Analyse de l'existant**

Crazy Juicy reprend les codes du **platformer en sidescrolling** tels que Mario, Celeste, Little Nightmares ou encore Darwin's Paradox.

Il s'inspire également des jeux de **Josef Fares** (Split Fiction, It Takes Two,...) qui proposent des **variations dans le gameplay** à chaque niveau.

Enfin, en terme de DA, il s'inspire des **cartoons dessinés à la main** tels que Cuphead, Brok the Investigator et Mouse : P.I for Hire, **permettant aisément d'alterner** entre du coloré pour notre personnage, des décors sombres et des animations qui peuvent être un peu plus "effrayantes" pour les ennemis pour accentuer leur caractère mauvais.

Crazy Juicy **ne souhaite pas réinventer la roue** mais proposer une **expérience unique** via son gameplay à variations et son histoire mêlant action et répercussion écologique dans un monde rongé par le profit et l'argent.

## **IV. Scénario/Synopsis**

The Beast est une usine de boissons énergisantes. Pour booster ses ventes, l'usine traite de façon abusive ses fruits à l'aide de produits chimiques, afin que les fruits aient plus de saveur et rendent la boisson plus addictive.

Cette surutilisation permet à certains fruits de développer une conscience. Juicy et le doyen des clémentines font partie de ces fruits. Sentant sa fin arriver, le doyen confie à Juicy l'existence de l'arbre de vie, un clémentinier situé au dernier étage de l'usine et lui donne la tâche de libérer les clémentines de l'arbre avant qu'elles ne soient traitées pour qu'elles puissent vivre une vie normale de clémentine.

N'écoutant que son courage, Juicy se lance dans cette quête qui semble perdue d'avance. Son périple va la forcer à consommer de la boisson énergisante. Mais la surconsommation afin de faciliter l'ascension du bâtiment va la transformer physiquement, à tel point qu'elle finit avec une apparence humanoïde.

Arrivée à l'arbre de vie, sa force herculéenne lui permet de quitter l'usine avec l'arbre sous le bras, pour le replanter dans un endroit beaucoup plus calme et loin des dangers de l'usine.

## V. Les 3C

### Character

Juicy est une clémentine de forme **ronde** qui se déplace en **roulant**. Elle peut également **sauter**. Ses mouvements sont amenés à **évoluer au fur et à mesure de l'aventure**, en fonction du pouvoir qu'elle obtient dans le niveau. (dash,...).

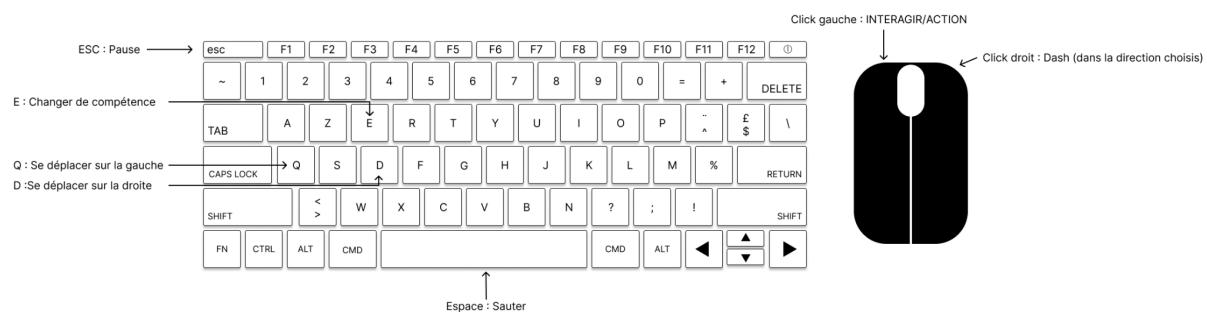
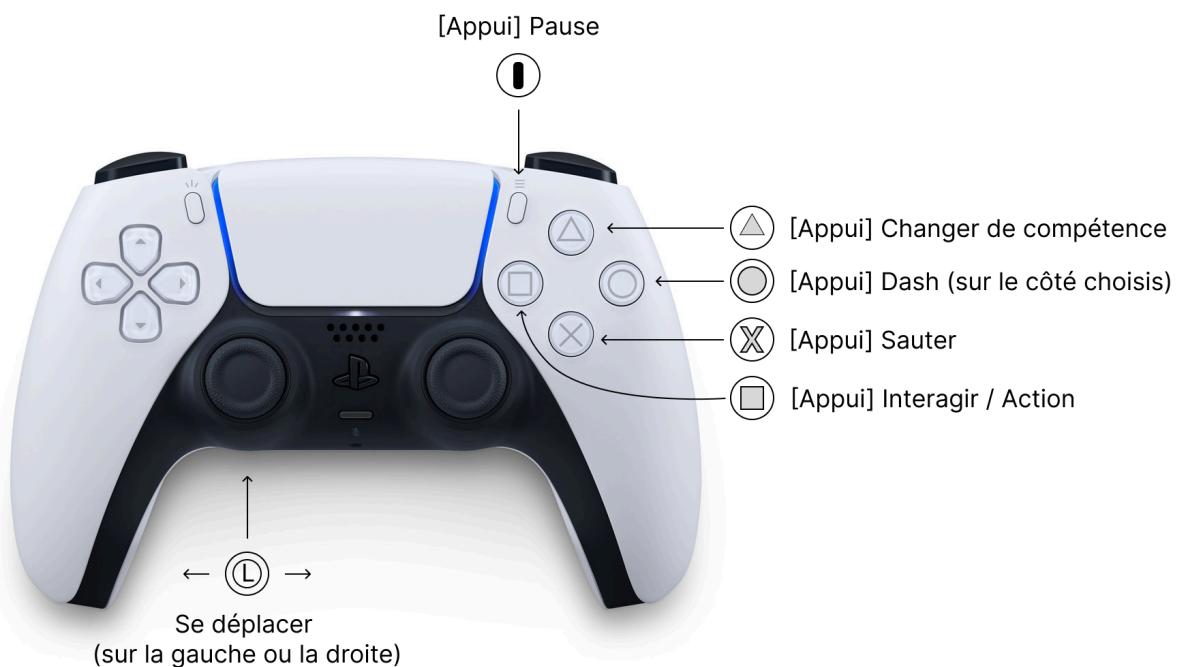
### Contrôles du jeu

Les déplacements se font **uniquement à gauche, à droite ou vers le haut** s'il y a des plateformes sur lesquelles sauter, à l'aide du **joystick gauche** et du **bouton A** (manette Xbox) ou **X** (manette Playstation). Au **clavier**, on dirige Juicy à l'aide des touches **Q pour aller à gauche, D pour aller à droite et espace pour sauter**.

Une fois le dash débloqué, un appui sur la **touche de dash + le maintien de la touche de déplacement dans une direction** permet d'effectuer un **dash dans la direction choisie**.

La touche **Interaction/Action** sera liée à **certaines actions** dans des **niveaux bien spécifiques**.

La touche **Changer de compétence** permettra de switcher entre deux actions spécifiques utilisables ensuite avec la touche **Interaction/Action**.



## **Caméra**

**Caméra horizontale en 2D sidescrolling** qui suit le joueur pour les phases de gameplay principal.

**Caméra fixe** qui empêche le joueur de sortir de la zone lors des **combats de boss**.

## **VII. Gameplay principal**

Le gameplay principal est celui d'un **plateformer 2D en sidescrolling** à base de **sauts** permettant d'éviter les ennemis/dangers de l'environnement ainsi que de progresser dans les niveaux.

## **Environnement**

Les niveaux sont construits en **ligne droite** avec des obstacles/ennemis à éviter. Le but est de traverser cette ligne droite pour arriver jusqu'à l'**ascenseur de fin de niveau**. Ces ascenseurs peuvent être précédés de boss de niveau, offrant un peu plus de challenge.

## **Boisson énergisante**

Certains niveaux obligeront le joueur à consommer de la **boisson énergisante** afin d'**obtenir de nouveaux pouvoirs**, nécessaires pour traverser le niveau. (double saut, dash etc...)

## **VIII. Gameplay secondaire**

Certaines boissons consommées **changent radicalement le gameplay**.

Il y aura un niveau où Juicy sera géante et détruira tout sur son passage (à l'image de Mario avec le champignon géant) et un autre dans des égouts situés sous l'usine où la surconsommation de la boisson donnera **des bras et des jambes** à Juicy pour offrir un niveau en **beat'em all/jeu de combat**.

## **VIII. Conditions de victoire/défaite**

### **Objectif :**

Rejoindre l'arbre de vie au sommet de l'usine et **libérer les clémentines non traitées**. **L'usine est découpée en étages**, pouvant chacun offrir de nouvelles possibilités de gameplay. Juicy doit traverser chacun des étages.

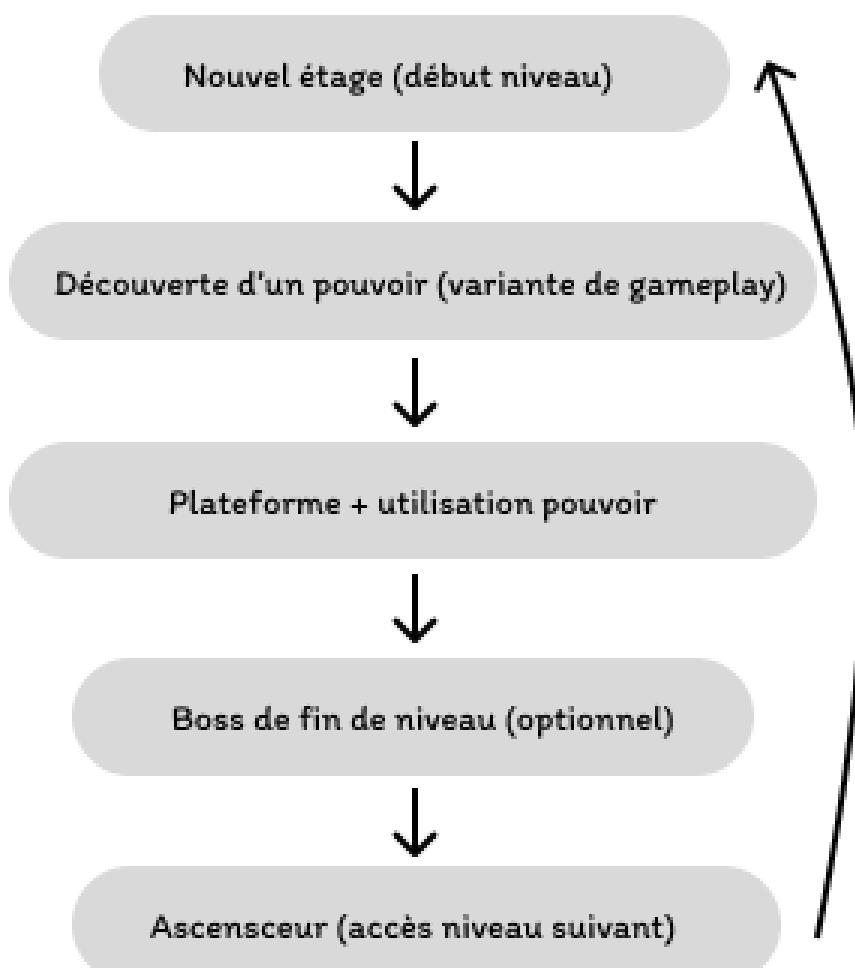
## Défaite :

Le **game over** se définit par les points suivants :

- Juicy **se fait toucher par un ennemi**.
- Juicy **tombe dans un trou** situé dans le level.
- Juicy **se fait toucher lors d'un combat de boss**.

Si une de ces conditions est remplie, alors le **personnage meurt**. On ne **recommence pas tout le niveau** mais seulement à partir du **dernier checkpoint** atteint par le joueur. Si aucune de ces conditions n'est remplie alors le joueur continue son aventure.

## IX. Boucle de gameplay



## X. Look & Feel

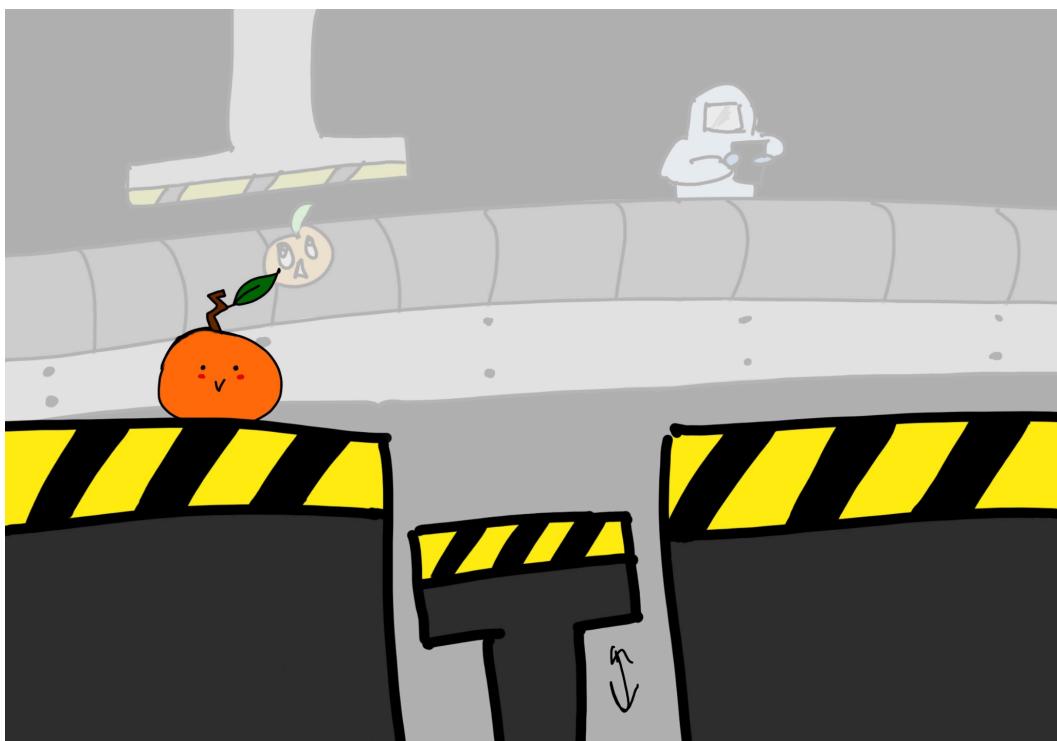
Visuels ou croquis des écrans de jeu principaux + Moodboard (tous les visuels sont provisoires et soumis à changement)



Ecran de démarrage



*Mort Combat Boss Cuisine*

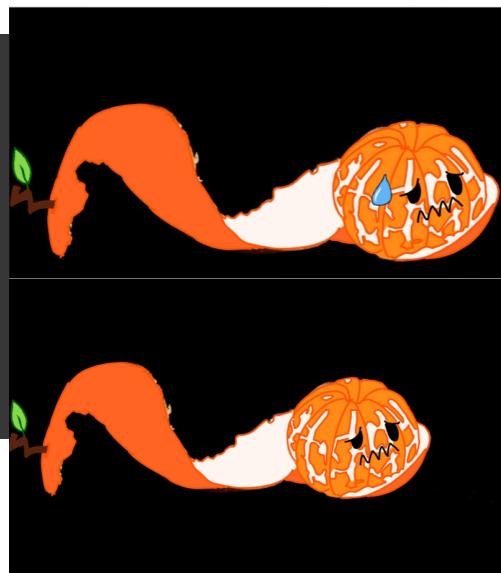


*Exemple Niveau de l'usine*

**Evolution skin Juicy**



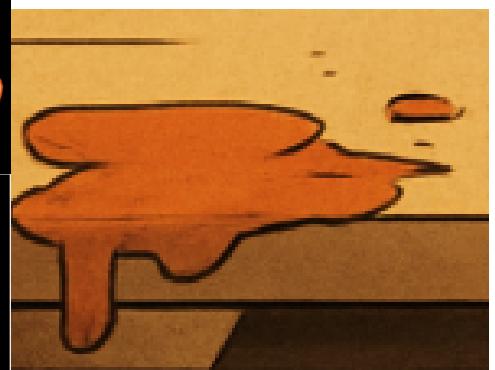
*Défaut*



*Touchée une fois/blessée*



*Version humanoïde*



*Touchée 2 fois/écrasée*



*Moodboard*

## **XI. Présentation de l'équipe**

### **Level Designers**

Christopher Banzet

Gestion de projet, Narrative Design, Level Design, Game Design

Cassandre Deletette

Level Design

Florent Moll

Level Design

Léo Mougin

Level Design, Game Design, Narrative Design

Milan Turcano

Level Design, Narrative Design, Game Design, UI, Mockup

### **I3D**

Ugo Martignon

Concept Art, 2D Artist, Chara design, VFX

Orane Caissotti

Concept Art, 2D Artist, Environnement , Props