

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. Fiche signalétique

Titre : Crazy Juicy

Pitch : Incarnez une clémentine douée de conscience qui tente de fuir son destin

Genre : Platformer 2D

Nombre de joueurs : Jeu Solo

Public cible : amateurs de plateformes, amateurs jeux narratifs

Plateformes : PC, Consoles

Marché cible : Occident

Technologies : Unity

Unique Selling Point (USP) : "Jouez une clémentine dans un plateformer au gameplay évolutif."

II. ÉTUDE DE MARCHÉ

Crazy Juicy est un plateformer, il se place donc la même catégorie que des jeux comme Mario, Hollow Knight, Little Nightmares, Celeste ou encore Darwin's Paradox. Et même s'il s'inspire de certains de ces titres, la concurrence se fera surtout avec Cuphead, qui partage le même style de direction artistique ou encore Split Fiction dont il est clairement inspiré pour son gameplay évolutif.

III. Le jeu

Scénario

Dans une usine de boisson énergisante, les fruits sont extrêmement modifiés afin d'en extraire le plus de saveurs. Ces modifications ont permis aux fruits de développer une conscience. Incarnez Juicy, une clémentine, dont le but est de rejoindre "l'arbre de vie", un clémentinier situé sur le toit de l'usine dans laquelle elle est retenue prisonnière.

Intentions de réalisation

Crazy Juicy est basé sur une idée originale de Christopher Banzet, étudiant en level design. Il a approché dans un premier temps Ugo Martignon et Orane Caissotti, étudiants en Infographie 3D. Se sont ensuite greffés au projet, Milan Turcano, Florent Moll, Léo Mougin et Cassandre Deletette, tous étudiants en level design. Tous ont apporté leur contribution au projet afin de le faire évoluer dans une direction convenant à la majorité du groupe.

Le but de Crazy Juicy est de véhiculer un message de façon colorée afin que ce dernier ne prenne pas le dessus sur le plaisir de jeu. Mais la possibilité de véhiculer des idées fait passer Crazy Juicy d'un jeu avec une clémentine et de la boisson énergisante à quelque chose de plus profond.

Le plateformer est une porte d'entrée accessible pour la majorité des joueurs mais l'évolution des gameplay permettra de ne pas le lasser et de le tenir accroché tout au long de l'aventure. Le jeu s'inspire notamment des œuvres de Josef Fares (Split Fiction, A Way Out, It Takes Two etc...) où le gameplay, sans pour autant être révolutionnaire, se renouvelle suffisamment et où il est au service de la narration.

Le message principal est l'impact de l'exploitation intensive d'OGM et les conséquences que peuvent apporter une entreprise sur l'environnement proche. Cependant il n'est pas dans notre intention de faire de la propagande anti boisson énergisante non plus. Mais le fait que les boissons énergisantes sont parfois connotées négativement apporte davantage d'impact que si nous avions utilisé un produit plus traditionnel.

Se pose également la question des sacrifices à effectuer afin d'atteindre ses objectifs. En effet, Juicy est obligée de consommer de la boisson énergisante pour progresser dans les niveaux. Le coût en vaut-il la peine ? Est-il forcément nécessaire de renoncer à ses valeurs voire même, dans ce cas précis, à ce qui nous définit, pour réussir ce que l'on souhaite. Pour mener une vie de clémentine tranquille, Juicy doit au final renoncer à tout ce qui fait d'elle une clémentine.

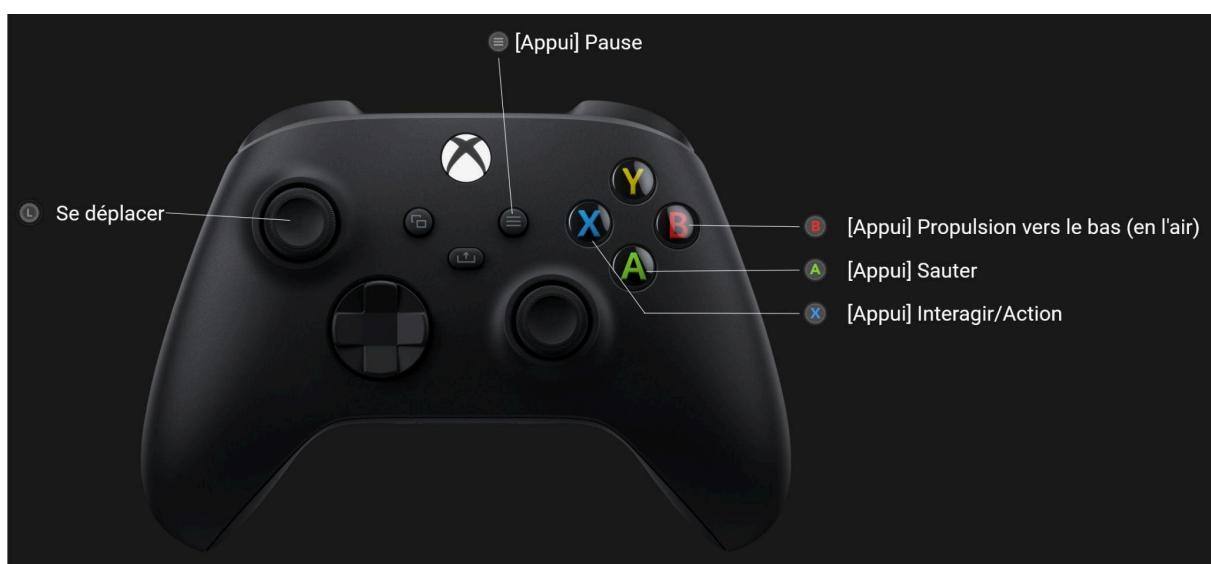
Les 3C

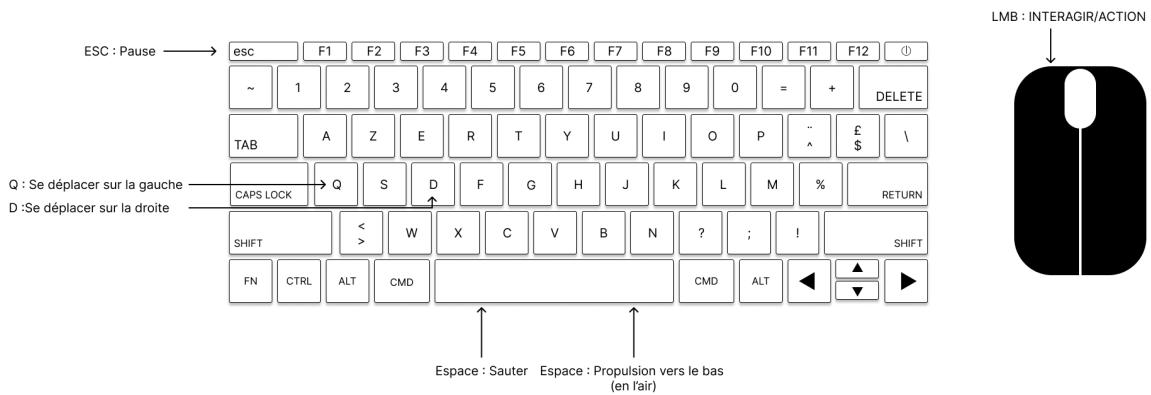
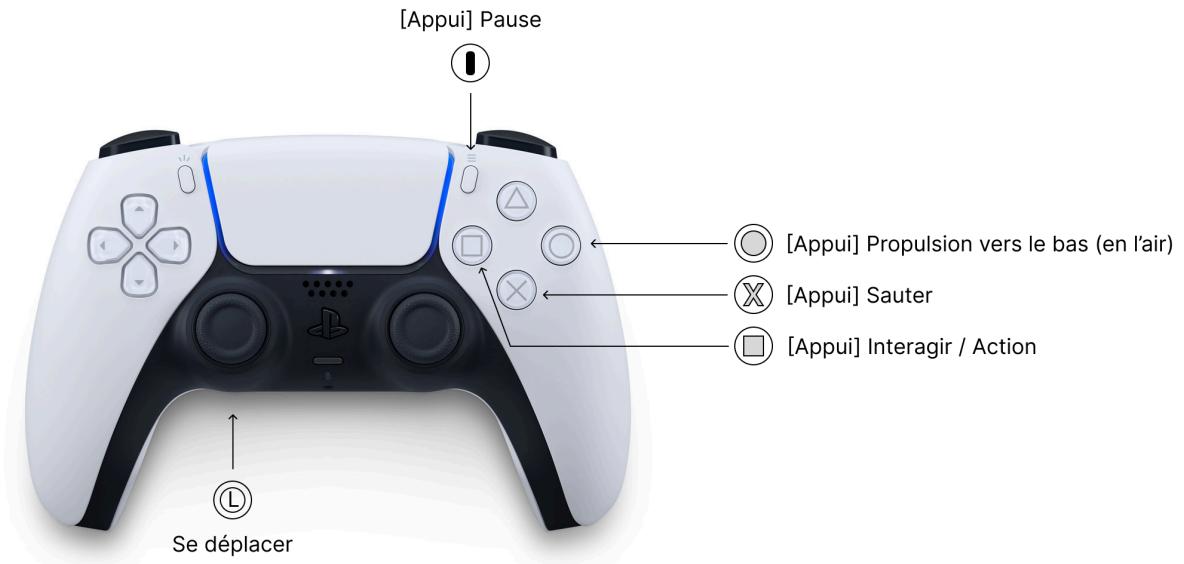
Character

Juicy est une clémentine, elle se déplace donc en roulant dans un premier temps mais ses mouvements sont amenés à évoluer au fur et à mesure de l'aventure, en fonction du pouvoir qu'elle obtient dans le niveau.

Controller

Le jeu est principalement pensé pour être joué à la manette même s'il est tout à fait possible de jouer au clavier/souris.





Caméra

Crazy Juicy étant un plateformer 2D, il s'agit d'une caméra en 2D sidescrolling qui suit le joueur. La caméra sera cependant fixe lors des combats de boss, les déplacements étant plus limités lors de ces phases.

Core gameplay :

Le gameplay principal est celui d'un plateformer 2D basique à base de sauts permettant d'éviter les ennemis/dangers de l'environnement ainsi que de progresser dans les niveaux. Chaque niveau obligera le joueur à consommer de la boisson énergisante afin d'obtenir de nouveaux pouvoirs, nécessaires pour traverser le niveau, et influençant le gameplay l'obligeant également à voir son personnage se transformer à cause de la boisson.

Conditions de victoire :

Le jeu se termine une fois que Juicy aura rejoint l'arbre de vie.
Chaque niveau se termine une fois que Juicy a vaincu le boss de l'étage.

Conditions de défaite

Juicy recommence le niveau si elle se fait toucher par un “ennemi” ou si elle chute hors de l’écran. Cette condition peut être adaptée en fonction du gameplay de l’étage et devenir plus ou moins permissive.

Si le joueur meurt lors d’un combat de boss, il recommence le combat de boss.

Boucle de gameplay

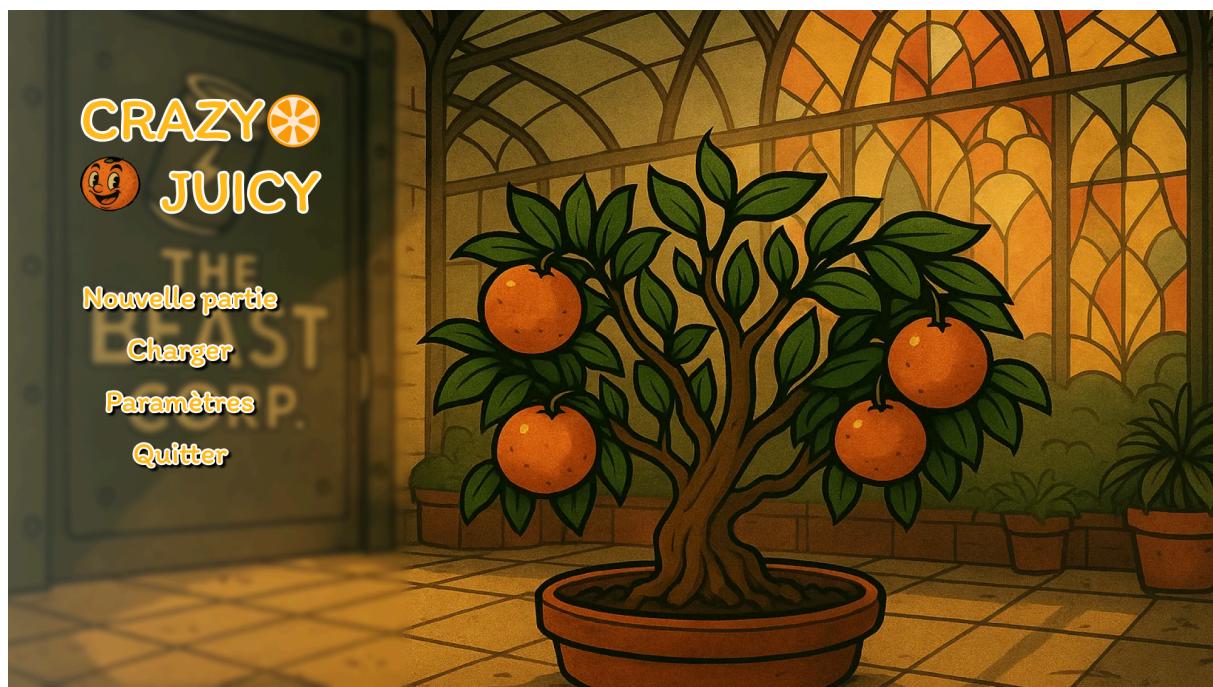


IV. Look & Feel

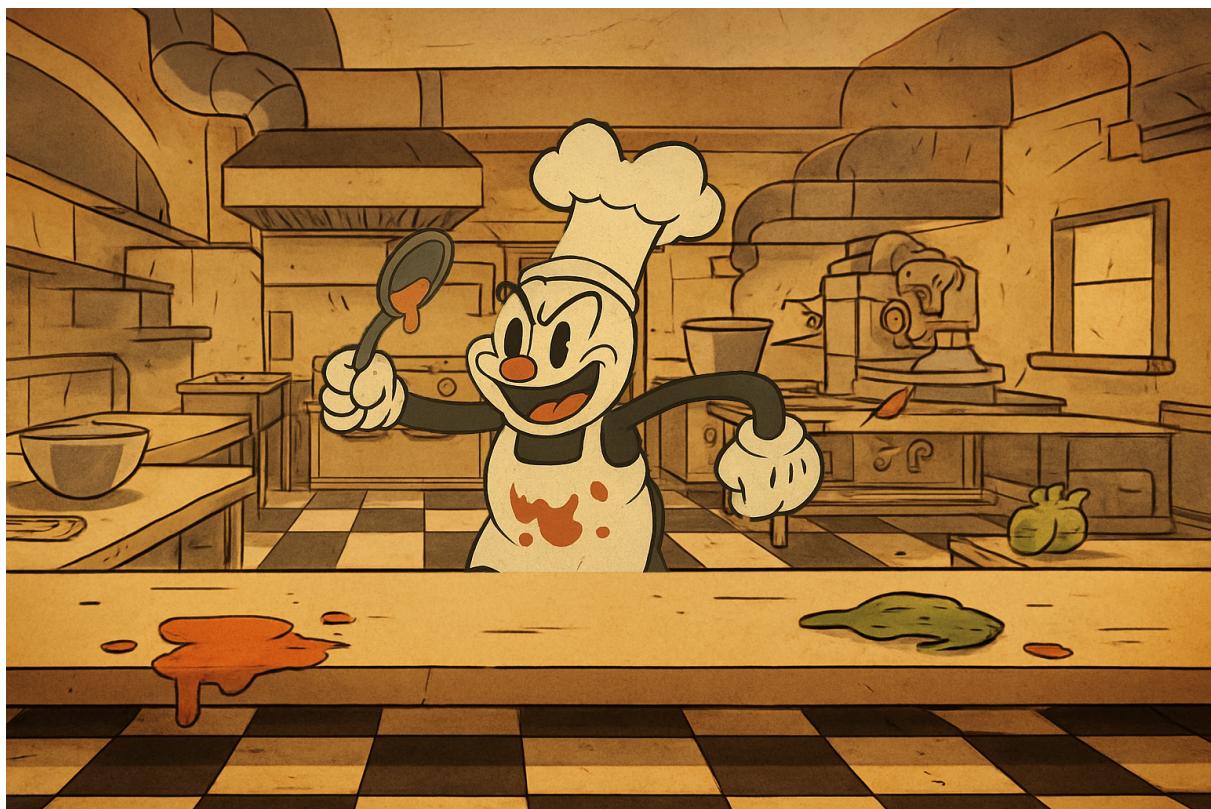
Direction artistique

Crazy Juicy arbore une esthétique colorée mais sombre/gore permettant de dégager une ambiance à mi-chemin entre Cuphead et Little Nightmares, en s’inspirant de jeux comme Darwin’s Paradox.

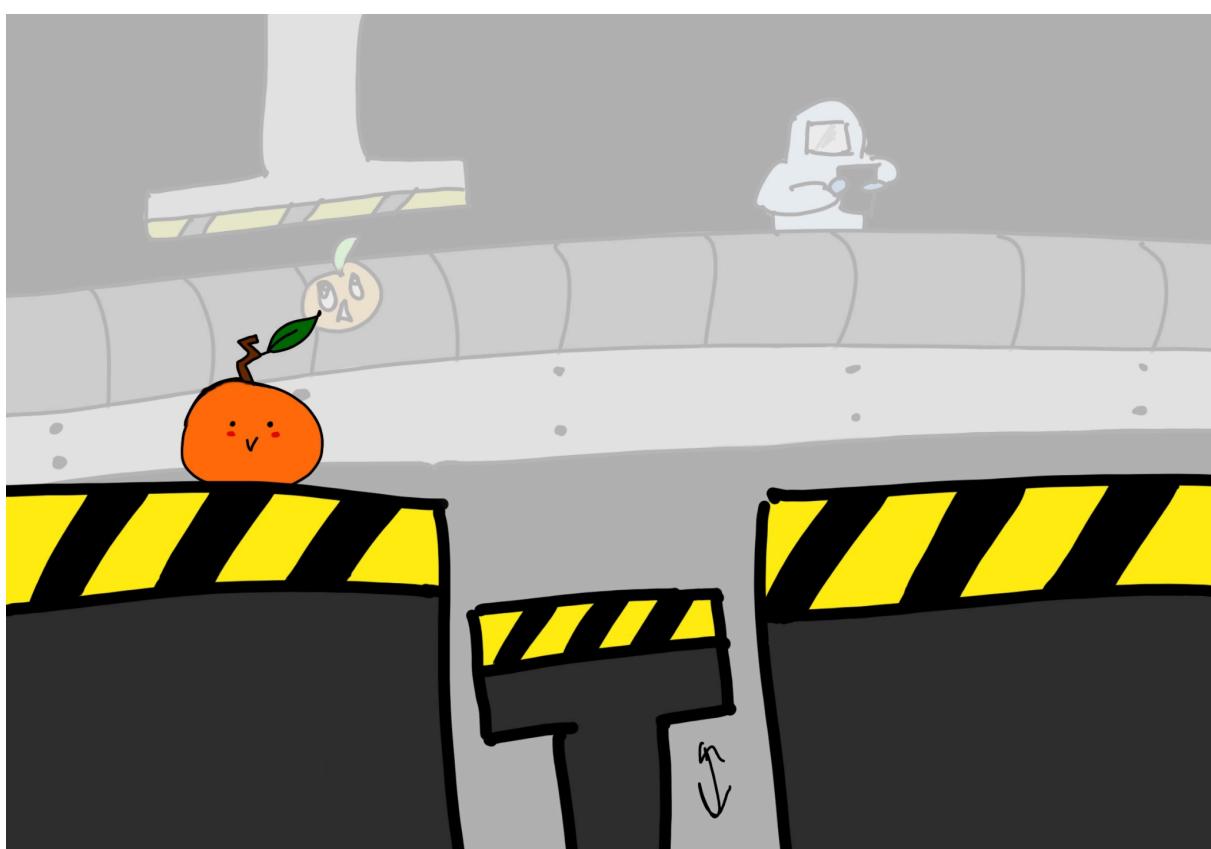
Visuels ou croquis des écrans de jeu principaux + Moodboard



Ecran de démarrage



Combat Boss Cuisine

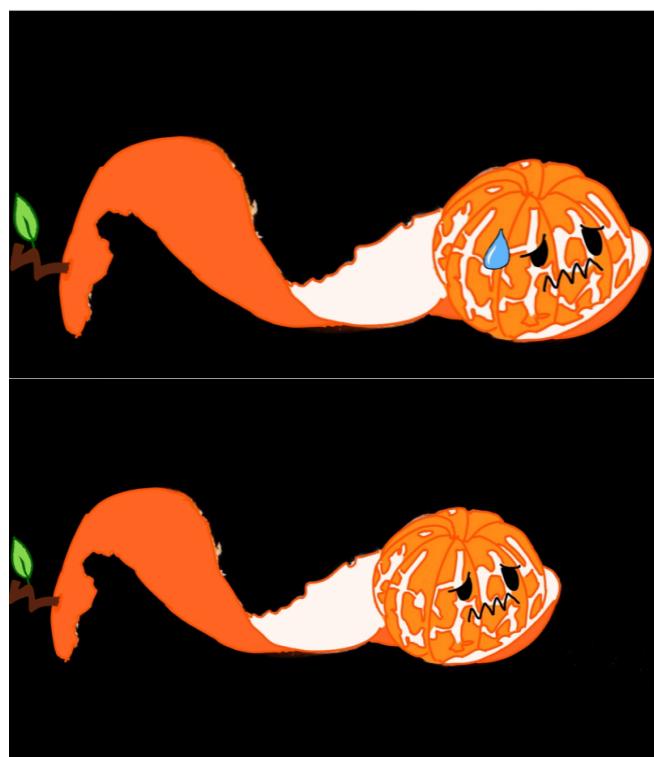


Niveau de l'usine

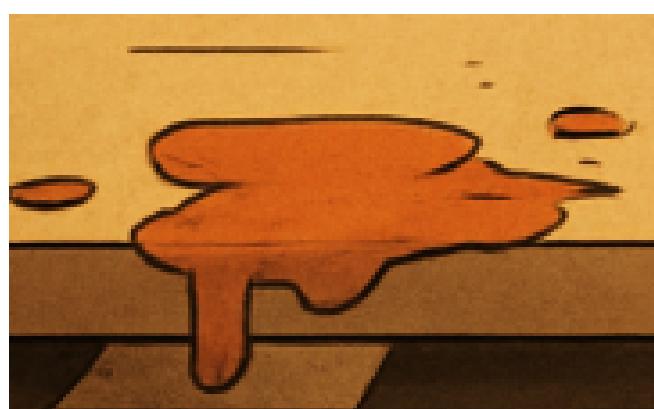
Evolution skin Juicy



Défaut



Touchée une fois/blessée



Touchée 2 fois/écrasée



Moodboard