

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*

# Table des matières

<b>Introduction.....</b>	<b>4</b>
Pitch.....	4
But du jeu.....	4
Un aperçu de la concurrence.....	4
Cible & Audience.....	5
Plateforme & Région.....	5
<b>Univers.....</b>	<b>6</b>
Les intentions de Crazy Juicy.....	6
Points importants.....	6
Thèmes abordés.....	7
<b>Histoire.....</b>	<b>7</b>
Synopsis.....	7
Chronologie du jeu.....	8
<b>Les différents acteurs (personnages).....</b>	<b>11</b>
Juicy.....	11
L'usine.....	11
Le doyen.....	11
Le chef cuistot/ boss.....	11
Le crocodile.....	12
Le roi des rats.....	12
Sbires du roi des rats.....	12
Les zombies fruits.....	12
<b>Technologies.....</b>	<b>12</b>
<b>Un aperçu du gameplay.....</b>	<b>13</b>
Objectifs du joueur.....	13
Conditions de victoires/défaites.....	13
Mécaniques de gameplay.....	13
La caméra.....	14
Boucle de gameplay.....	14
Organigramme du jeu.....	15
Les contrôles.....	16
<b>Level design.....</b>	<b>17</b>
L'importance des proportions.....	17
Architecture des différents niveaux.....	18
<b>Interface utilisateur.....</b>	<b>23</b>
GUI.....	23
Menus.....	24
<b>Art.....</b>	<b>26</b>
Vision générale.....	26
Personnages.....	26
Lieux.....	35

<b>Audio.....</b>	<b>42</b>
<b>Gestion de projet.....</b>	<b>43</b>
Todo list.....	43
<b>Planning de développement.....</b>	<b>43</b>
<b>Concepts additionnels.....</b>	<b>44</b>
Bonus après avoir finis le jeu.....	44
<b>L'équipe.....</b>	<b>45</b>
Level Designers.....	45
I3D.....	45

# **Introduction**

## **Pitch**

Incarnez une clémentine dotée de conscience qui tente de sauver ses semblables dans un plateformer évolutif centré sur des problématiques écologiques.

## **But du jeu**

Crazy Juicy a pour but de 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.

Le jeu aborde 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.

## **Un aperçu de la concurrence**

### **Plateformer 2D**

La plupart des plateformers 2D jouent sur plusieurs aspects pour donner un attrait unique au jeu. Céleste ou super meat boy vont venir jouer sur la difficulté du jeu et le "die and retry". D'autres jeux comme Darwin's Paradox vont jouer sur leur USP comme jouer un poulpe dans un monde réaliste.

Leurs points communs à tous est leurs univers. Ils arrivent à rendre l'ensemble cohérent pour que le personnage principal navigue de manière fluide dans un monde cohérent.

### **Aventure**

Les jeux d'aventures mettent en situation des personnages au travers d'une épopée qui les dépasse mais dont ils sont contraints. Le but est donc de propulser le joueur avec le personnage pour qu'il s'identifie à lui.

### **Et donc Crazy Juicy ?**

Crazy Juicy est un plateformer 2D qui va venir mélanger les différents genres pour en faire une expérience unique. Le jeu est une création originale et non une suite, la liberté de définir un environnement, des personnages nouveaux ainsi qu'une histoire originale est

permise, aucune contrainte ou un univers déjà présent, la création est au cœur du processus. Nous définissons les éléments uniques du jeu. Accompagner le joueur dans la compréhension des enjeux est primordial.

## Avantages

Le plateformer 2D existe déjà, réinventer la roue n'est pas l'objectif. Le jeu n'est qu'une itération du genre en rajoutant des éléments de gameplay novateurs et uniques.

## Cible & Audience

### Cible principale

La cible reste les étudiants et les adultes indépendants, peu importe le genre. Le but est de toucher un public large.

#### Pour les amateurs de plateformer

Ici, le but est de proposer un jeu innovant avec plusieurs mécaniques et boucles de gameplay unique. La surprise de la redécouverte pour ce public.

#### Pour les non amateurs

Créer un jeu à leur portée permet de faire découvrir le genre aux non initiés. Les nombreuses mécaniques de gameplay permettent d'inclure un public large qui se sentira inclus dans l'expérience de jeu.

## Plateforme & Région

PC et consoles de salon modernes (PS5 et XSX) avec un portage possible sur Nintendo Switch 2. Prévue pour une sortie dans le monde entier.

Les langues du jeu dépendent de la complexité de la traduction et des fonds disponibles. Le français et l'anglais restent les principales langues du jeu.

## Univers

## Les intentions de Crazy Juicy

Crazy Juicy a pour but d'être une expérience fun pour le plus grand nombre de joueurs tout en véhiculant un message écologique.

Le jeu souhaite offrir :

- Une aventure unique
- Un personnage atypique
- Plusieurs mécaniques de gameplay
- Un message qui concerne tout le monde

## Points importants

### Le game feel

Contrôler Juicy se doit d'être plaisant. Les contrôles doivent être réactifs et précis pour que le joueur ne soit pas frustré.

### Les boucles de gameplay

Les différentes boucles de gameplay permettent aux joueurs de sentir une diversité dans le jeu ainsi qu'un renouvellement du fun en découvrant presque constamment une nouvelle manière de s'amuser.

### Les niveaux

La variation et la diversité des niveaux seront en corrélation avec les boucles de gameplay pour accentuer le renouvellement du fun.

### Comment Crazy Juicy se démarque des autres jeux de plateforme et jeux récents ?

Le but de Crazy Juicy est de proposer une expérience unique en apportant des éléments de gameplay qu'on retrouve dans d'autres genres. Ici la mixité présente dans le jeu permet une expérience unique qui permet de toucher un large public.

La technique est également un point essentiel. Grâce aux technologies modernes, un rendu propre et réaliste est un objectif atteignable. Aucun groupe de joueurs ne doit se sentir biaisé sur la qualité de son jeu selon sa plateforme. Crazy Juicy devra répondre à cette demande, le jeu sera optimisé pour qu'il puisse tourner sur les machines les moins puissantes et également les dernières consoles de salon pour qu'un large public y trouve son compte.

# Thèmes abordés

## Thème principal

Crazy Juicy souhaite placer le joueur directement dans la peau d'un acteur touché par les problématiques écologiques. De ce fait, le jeu affiche un monde en corrélation avec le nôtre tout en affichant une lueur d'espoir. Le jeu souhaite montrer qu'un avenir plus radieux est possible si chacun y met du sien.

## Thème secondaire

Dans son aventure, Juicy va boire une quantité importante de boissons et donc de produits chimiques. Sa transformation sera impactante. A la fin du jeu, elle n'aura plus rien à voir avec la clémentine que l'on découvre en démarrant le jeu. Se pose alors la question du sacrifice de sa personne.

Elle a sacrifié tout ce qui faisait d'elle une simple clémentine pour accomplir son objectif. Était-ce réellement nécessaire ? Et surtout, est-ce que ça en valait la peine ?

## Histoire

### 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. Il 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'écoulant 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 afin de faciliter l'ascension du bâtiment. Mais la surconsommation 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 et d'emporter l'arbre avec elle, pour le replanter dans un endroit beaucoup plus calme et loin des dangers de l'usine.

# Chronologie du jeu

Le joueur va suivre comment l'aventure de Juicy va se dérouler au travers des différentes cinématiques, niveaux et combats de boss.

## Cinématique d'introduction

Juicy et le doyen des fruits se trouvent dans la cuisine de l'usine. Sentant ses dernières forces le quitter, le doyen confie à Juicy la lourde tâche de libérer ses semblables situés au sommet de l'usine, avant que des produits chimiques leurs soient injectés. De nature courageuse, elle accepte, même si elle ne sait pas vraiment encore comment elle va faire.

## Niveau 1 : Cuisine

**Objectif :** S'échapper de la cuisine

**Intention :** Faire découvrir au joueur les contrôles de base

**Story :** Juicy longe la cuisine de l'usine et finit par être face à face avec le grand méchant du jeu.

## Cinématique Fin Niveau 1

Le cuistot réussit à couper Juicy en deux. Pensant l'avoir tué, il pousse les deux morceaux dans une trappe reliée à l'usine. En tombant, les deux morceaux de Juicy vont atterrir à des endroits différents de l'usine.

## Niveau 2 : Usine

**Objectif :** Rassembler les deux morceaux de Juicy et traverser l'usine.

**Intention :** Offrir au joueur une nouvelle variation dans le gameplay

**Story :** Les deux parties de Juicy sont séparées et doivent se retrouver.

## Cinématique Fin Niveau 2

Les deux parties de Juicy tombent dans une cuve de boisson énergisante. Les deux parties se recollent ensemble et Juicy devient immense. Juicy va réussir à faire balancer la cuve afin de s'en extraire.

## Niveau 3 : Bureaux

**Objectif :** Tout détruire en attendant l'arrivée de l'ascenseur de fin de niveau

**Intention :** Découverte d'une nouvelle surcouche de gameplay pour le joueur. Sentiment de pleine puissance pour le joueur après avoir été dans la situation inverse.

**Story :** Juicy roule en détruisant tout sur son passage jusqu'à atteindre l'ascenseur de fin de niveau.

## Cinématique Fin Niveau 3

Alors qu'elle vient de franchir le dernier bureau, Juicy se pique sur une punaise qui traîne au sol. Elle se dégonfle comme un ballon. En se dégonflant, elle frappe le plafond, qui cède, lui donnant accès à l'étage suivant. Juicy se dégonfle jusqu'à retrouver sa taille originale.

## Niveau 4 : Étage en construction

**Objectif :** Atteindre l'ascenseur de fin de niveau

**Intention :** Découverte d'un nouveau pouvoir pour le joueur (dash)

**Story :** Juicy obtient son premier pouvoir, le dash et apprend à s'en servir pour parcourir le niveau.

## Cinématique Fin Niveau 4

Alors que les débris continuent de chuter, Juicy trouve un tuyau dans les décombres. Elle roule dedans, ce qui l'emmène dans un nouvel endroit.

## Cinématique Début Niveau 5

Juicy atterrit dans les égouts. Elle voit que l'eau commence à monter et aperçoit du mouvement dans l'eau. Elle se rapproche pour vérifier de quoi il s'agit. Un crocodile bondit hors de l'eau pour attraper Juicy qui arrive à l'éviter de peu.

## Niveau 5 : Égouts - Fuir le Crocodile

**Objectif :** échapper au crocodile.

**Intention :** Donner au joueur un sentiment d'oppression

**Story :** Juicy saute de plateformes en plateformes pour échapper au crocodile et à l'eau qui monte.

## Cinématique Début Niveau 6

Après avoir échappé au crocodile, Juicy arrive devant une rave party. Elle roule dans une flaue mélangeant boisson énergisante et alcool, la faisant tomber dans les pommes. À son réveil, elle voit que des bras et des jambes musclés ont poussé, lui donnant une apparence humanoïde. Elle ne semble cependant pas plus étonnée que cela. Elle apprend rapidement à maîtriser ces nouveaux membres en serrant les poings et en frappant dans le vide, indiquant au joueur le gameplay à venir dans le niveau.

## Niveau 6 : Égouts - Rave Party

**Objectifs :**

- Traverser la rave party
- Vaincre le roi des rats

**Intention :** Découverte d'un nouveau pouvoir (*beat'em all*). Sentiment de puissance pour le joueur.

**Story :** Juicy, à l'aide de son apparence humanoïde, va traverser la rave party en affrontant les ennemis qui lui bloquent la route. Après avoir traversé la rave, Juicy va se battre contre le roi des rats.

### Cinématique Fin niveau 6

Juicy assène un coup fatal au roi des rats, le propulsant dans le mur derrière lui. Le mur est détruit, donnant à Juicy l'accès au garage situé sous l'usine. Elle prend alors un ascenseur pour continuer son périple.

### Cinématique Début Niveau 7

Juicy arrive au dernier étage de l'usine. Quand la porte de l'ascenseur s'ouvre, Juicy est face à face avec un fruit zombie qui l'attaque. Juicy frappe son ennemi qui semble insensible. Elle va alors découvrir qu'elle peut cracher des pépins, lui permettant d'éliminer ses ennemis à distance. Elle va également découvrir un plan de l'étage, lui indiquant où se trouve le bureau du PDG, son objectif final.

## Niveau 7 : Labo

**Objectif :** Traverser le labo pour accéder au bureau du PDG

**Intention :** Découverte d'un nouveau gameplay (*run & gun*)

**Story :** Juicy, à l'aide de son nouveau pouvoir, va affronter des fruits zombies pour progresser jusqu'à son objectif final.

### Cinématique Début Niveau 8

En passant la porte du bureau, Juicy découvre que le PDG de l'usine est finalement aussi le cuisinier qui l'a battu lors du premier niveau.

## Niveau 8 : Bureau PDG

**Objectif :** Vaincre le PDG de l'usine pour avoir accès à la serre

**Intention :** Permettre au joueur d'utiliser tout son arsenal de pouvoirs pour pouvoir se venger de sa défaite initiale.

**Story :** Juicy affronte à nouveau le premier boss du jeu mais à force égale cette fois-ci.

## Cinématique de Fin

Juicy se rend dans la serre et découvre l'arbre de vie, majestueux. Elle prend le clémentinier à une main, grâce à sa force, et le lance à travers la vitre de la serre.

## Cinématique Pendant les Crédits

Juicy se recueille au pied de l'arbre de vie dans un parc, loin de l'usine. Sa mission est accomplie.

## Les différents acteurs (personnages)

### Juicy

Jeune clémentine douée de conscience après avoir reçu une dose trop importante de produit chimique, se retrouve propulsée dans une aventure qui la dépasse. Au travers de différents niveaux, elle va être confrontée à l'horreur écologique qu'est devenue le monde. Elle va devoir redoubler d'efforts pour atteindre l'arbre de vie et ainsi sauver les autres clémentines des mains de l'usine. Pour parvenir à ses fins, la consommation de ces boissons sera inévitable.

### L'usine

Cette usine créée dans les années 80 s'est construite autour d'une économie en pleine croissance. Simple entreprise au produit novateur au début s'est vite transformée en une usine assoiffée de profits et d'argent, même si les produits ne sont pas de qualité, l'argent n'est que le maître mot de cette entreprise. Aujourd'hui, cette entreprise aux millions de dollars se permet de fabriquer des produits toujours plus addictifs tout en affinant son image d'une société propre et saine pour la santé.

### Le doyen

Première clémentine de son espèce dotée d'une conscience, elle a assisté à toutes les horreurs de l'usine. Trop faible pour essayer de renverser cette dernière, elle confiera à Juicy la mission de sauver son peuple du mal qui ronge le peuple des clémentines.

### Le chef cuistot/ boss

Sociopathes sans remords, ce chef d'entreprise voulait créer son empire dans la boisson et ainsi proposer ses créations au monde entier. Mais l'argent devenant son pire ennemi l'a

poussé à transformer son usine en une machine à profit au détriment de la qualité de ses créations. Aujourd’hui, il est prêt à tout pour que son entreprise prospère.

## Le crocodile

Ce reptile s'est échappé de son zoo pour trouver son propre refuge. Il a élu domicile dans les égouts situés sous l'usine. Se nourrissant de produits chimiques jetés dans les égouts ainsi que des fruits pourris dont se débarrasse l'usine. Son passe-temps favori est de dévorer les fruits jetés dans les égouts. Devenu une bête monstrueuse, il souhaite seulement assouvir sa soif et sa faim grâce aux déchets de l'usine.

## Le roi des rats

Ayant fui le monde de la surface depuis bien longtemps, ce rongeur s'est bâti un empire grâce aux déchets du monde extérieur. Les produits chimiques de l'usine, renversés dans les égouts, n'ont fait qu'empirer les choses. Régnant maintenant sur les hauteurs des égouts, il ne souhaite que tuer tous les êtres sur son chemin par pure haine. Grâce à son armée, il se permet de dicter sa loi sans aucune limite.

## Sbires du roi des rats

Les sbires du roi des rats sont prêts à tout pour assurer prospérité et sécurité dans l'empire créé par leur maître. Ces rongeurs aux muscles saillants, dû aux produits chimiques, sont redoutables dans les combats et il ne vaut mieux pas se mettre en travers de leur route.

## Les zombies fruits

Dans son catalogue de produit, l'usine utilise toutes sortes de fruits pour produire des boissons toujours plus addictives aux saveurs exquises. Pour cela, toute la panoplie des fruits est utilisée. Mais comme Juicy, certains fruits se retrouvent bourrés de produits chimiques. La surutilisation de ces produits rend ces fruits inexploitables, les transformant en zombies. Ils sont dans un état de mort cérébrale et ont pour seul objectif de manger tout ce qui se trouve sur leur chemin.

## Technologies

Unity dans sa version 6 est un choix pertinent. Réputé pour sa robustesse et son histoire, ce dernier nous permettra de créer le jeu sur toutes les plateformes cibles.

C# sera utilisé sur Unity, ce langage performant a démontré son efficacité à de nombreuses reprises.

Git permet le versionning.

Des outils graphiques comme krita ou photoshop seront utilisés pour créer les textures, les personnages et les différents environnements.

Pour la gestion du son, en plus de l'utilisation du moteur interne de gestion du son de Unity, l'utilisation de FMOD améliora l'ambiance sonore globale.

## Un aperçu du gameplay

### Objectifs du joueur

Rejoindre l'arbre de vie au sommet de l'usine et libérer les clémentines non traitées.

### Conditions de victoires/défaites

#### Victoire :

L'usine est découpée en étages, Juicy doit traverser chacun des étages en complétant chaque niveau.

#### Défaite :

Le game over se définit par les points suivants :

- Juicy se fait toucher deux fois par un ennemi.
- Juicy tombe dans un trou situé dans le level.
- Juicy se fait toucher deux fois 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.

## Mécaniques de gameplay

Les mécaniques de gameplay, et particulièrement les mécaniques spécifiques, seront au cœur du titre.

### Mécaniques générales

- Le joueur peut se déplacer de gauche à droite
- Le joueur peut sauter
- Le joueur peut faire un dash dans une direction (s'il a débloqué la compétence).
- Le joueur pourra interagir avec son environnement comme des interrupteurs
- Le joueur prend des dégâts s'il se fait toucher

- Le joueur meurt s'il tombe dans un trou ou se fait écraser

## Mécaniques spécifiques

**Solo Coop** : Le niveau Usine permet au joueur de contrôler alternativement deux personnages représentés par les deux parties de son corps pour une expérience coopérative en solo.

**Bac à sable** : Le niveau Bureaux permet au joueur de tout détruire sur son paysage.

**Beat em All/ Jeu de combat** : Le niveau Égouts - Rave Party permet d'utiliser ses poings contre ses ennemis dans un niveau axé sur le combat.

**Run & Gun** : Le niveau Labo permet d'utiliser son corps comme une arme à feu en crachant des pépins sur ses ennemis.

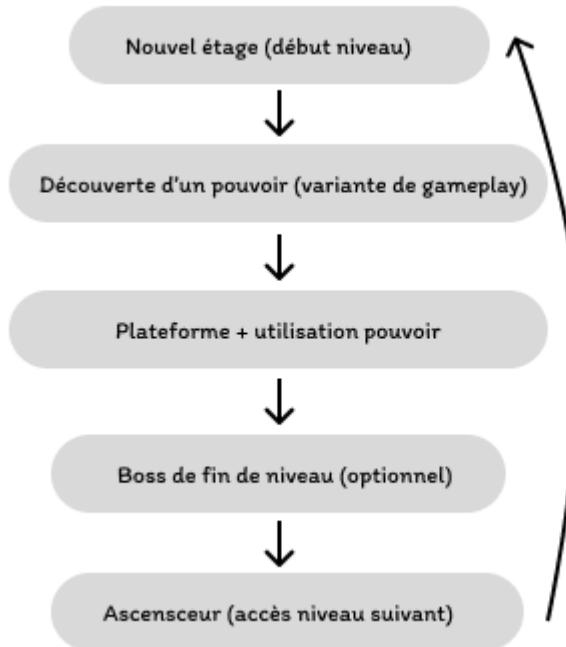
## La caméra

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

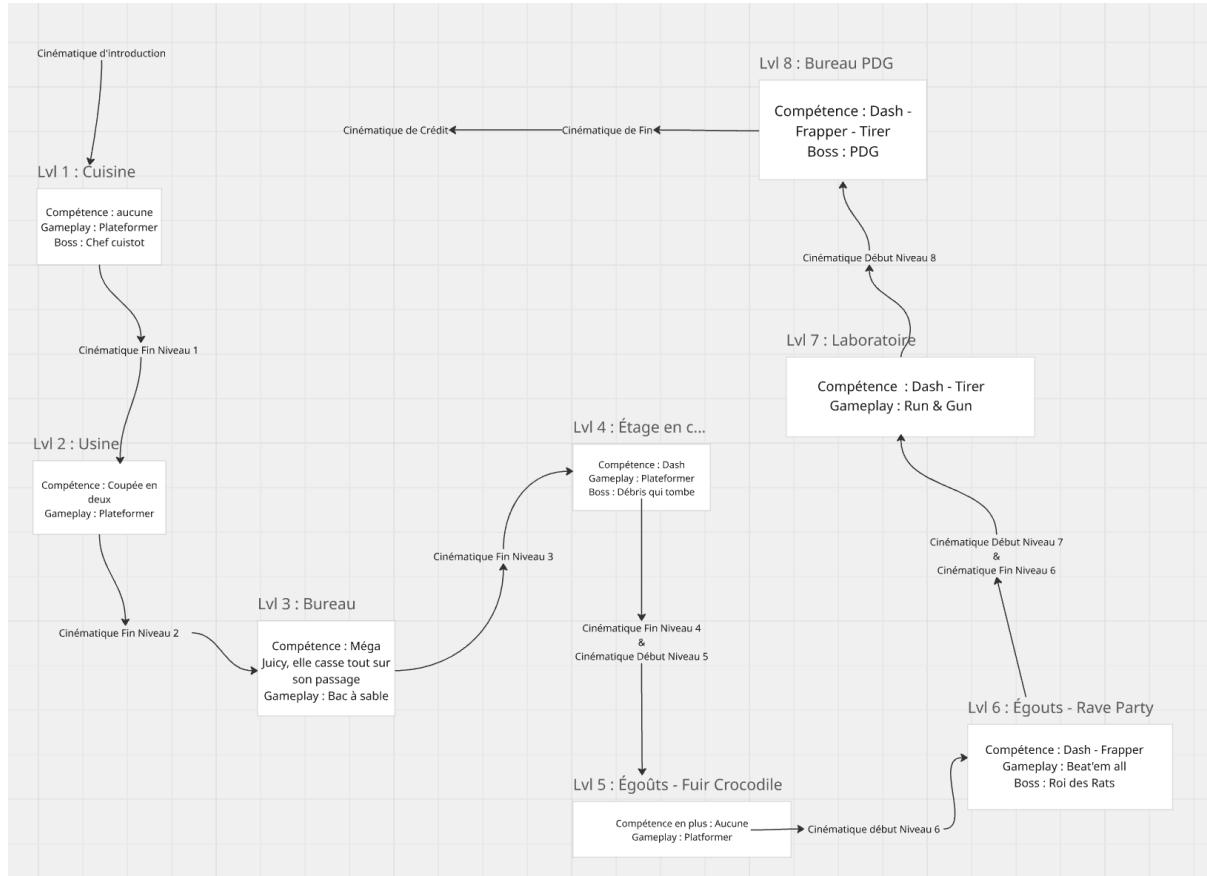
Caméra fixe qui empêche le joueur de sortir de la zone lors des combats de boss.

Caméra en 2D sidescrolling vertical qui suit le niveau de l'eau lors du niveau Egouts 1.

# Boucle de gameplay

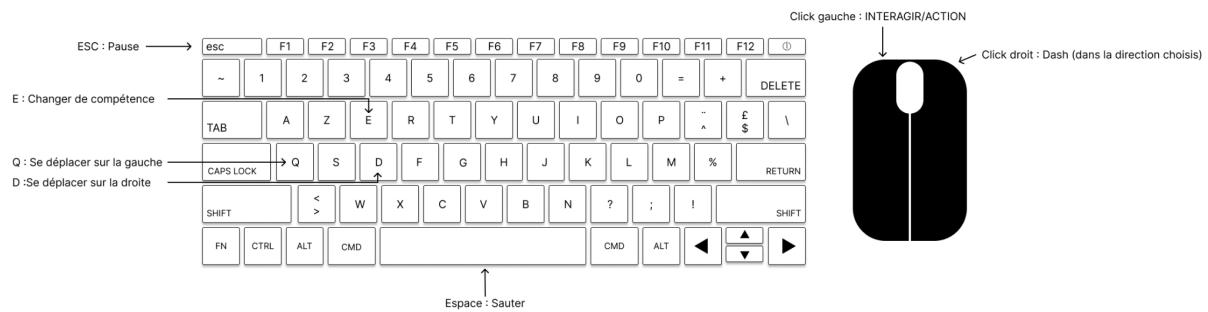
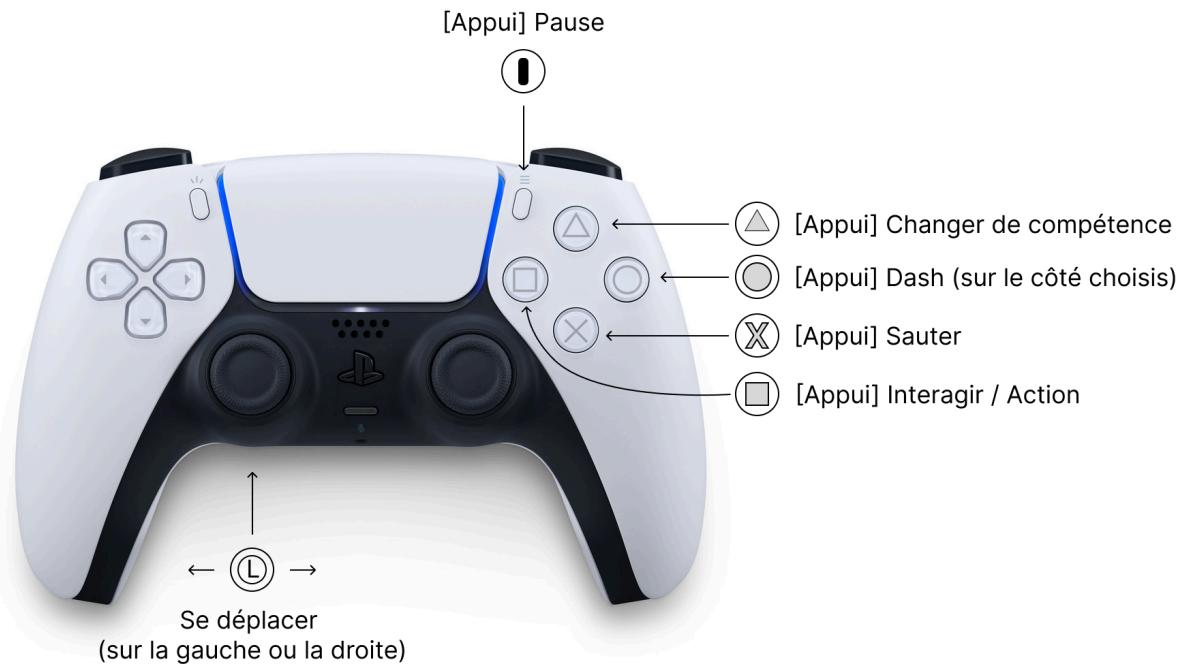


# Organigramme du jeu



# Les contrôles

Le but des contrôles du jeu est de proposer un panel de possibilités relativement simple dans les contrôles pour se focaliser sur le gameplay et que le plus grand nombre de personnes puissent prendre en main le jeu de manière simple.

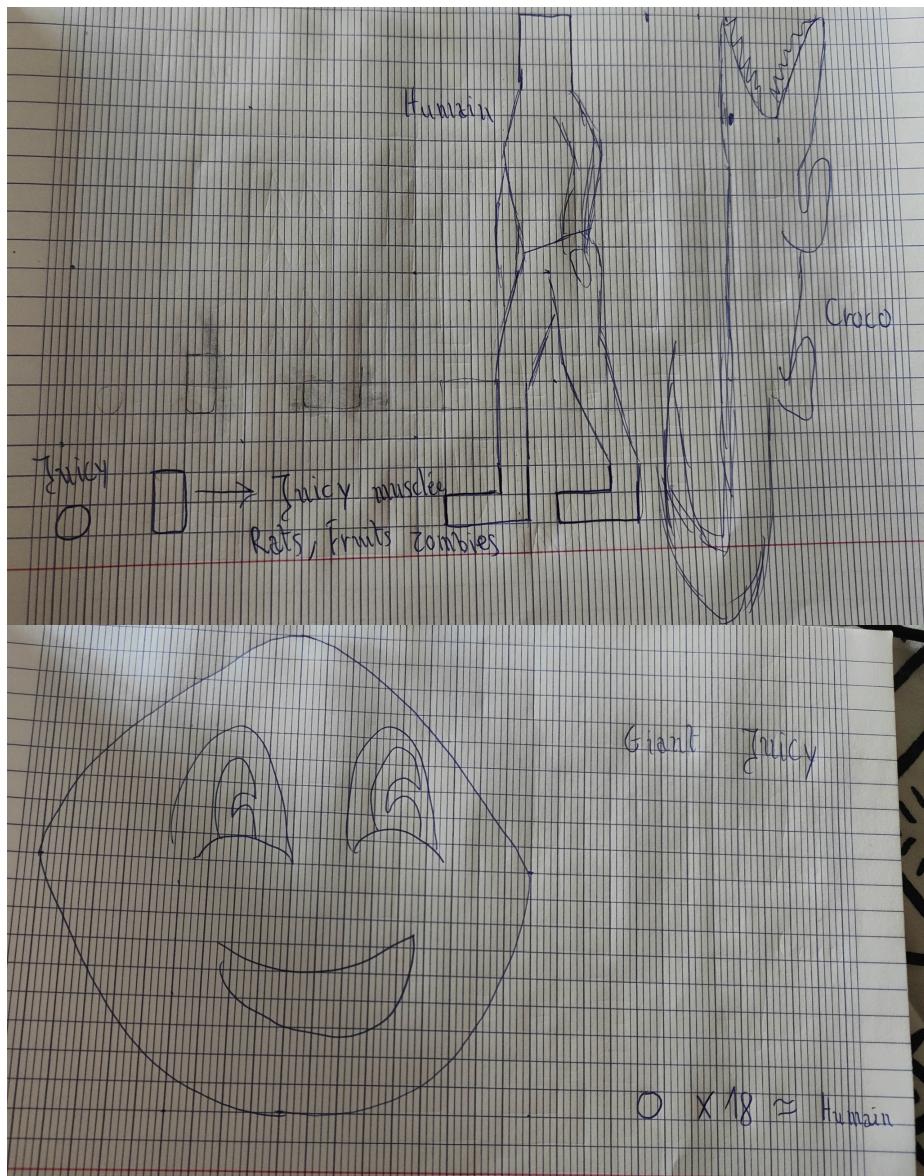


# Level design

## L'importance des proportions

Juicy évolue dans un monde d'humains, tout est donc à taille humaine, ce qui paraît gigantesque pour elle.

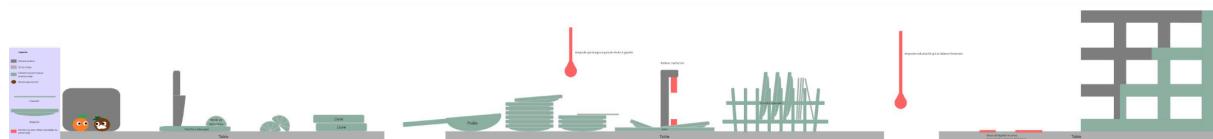
Les proportions vont donc être extrêmement importantes dans le jeu pour donner au joueur un sentiment d'impuissance, voire d'oppression, mais également pour avoir quelque chose de cohérent.



## Architecture des différents niveaux

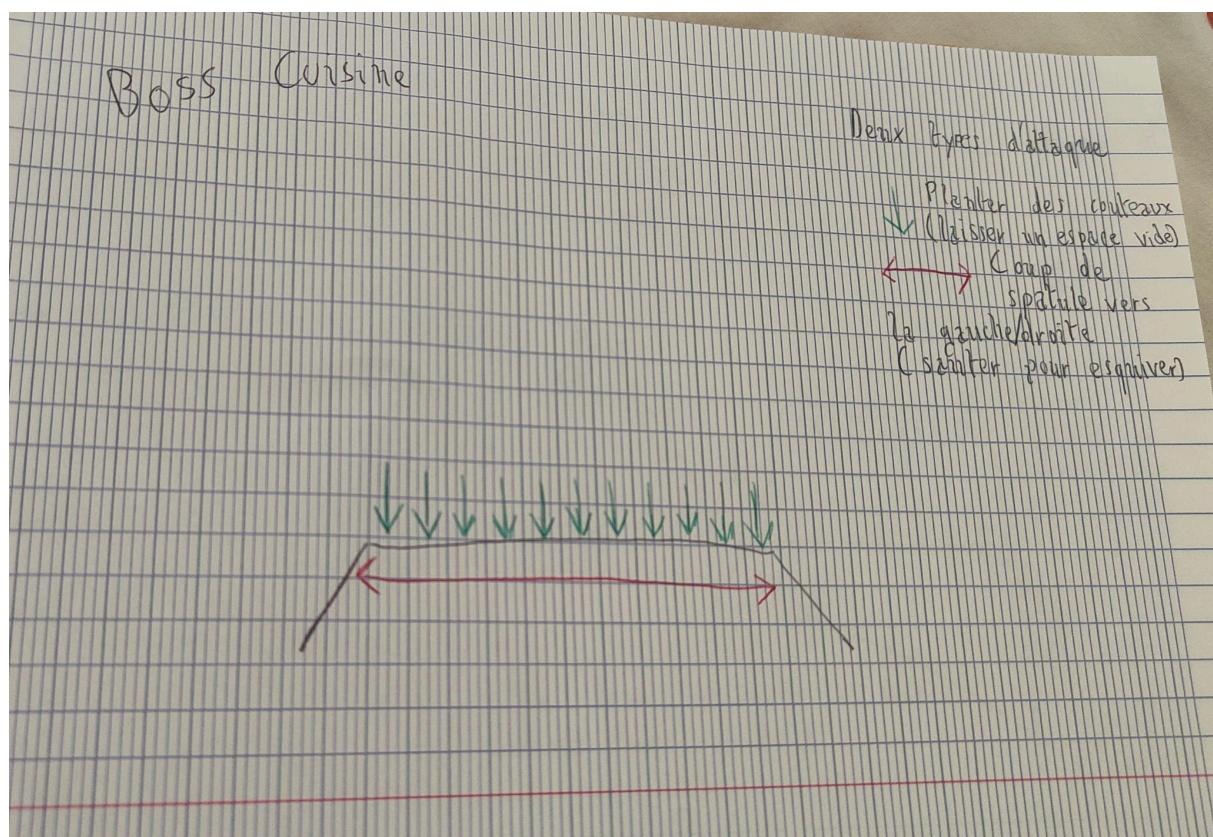
## Cuisine :

Etant donné qu'il s'agit du premier niveau du jeu, la disposition des éléments permet une rapide compréhension des mécaniques de gameplay offertes au joueur.



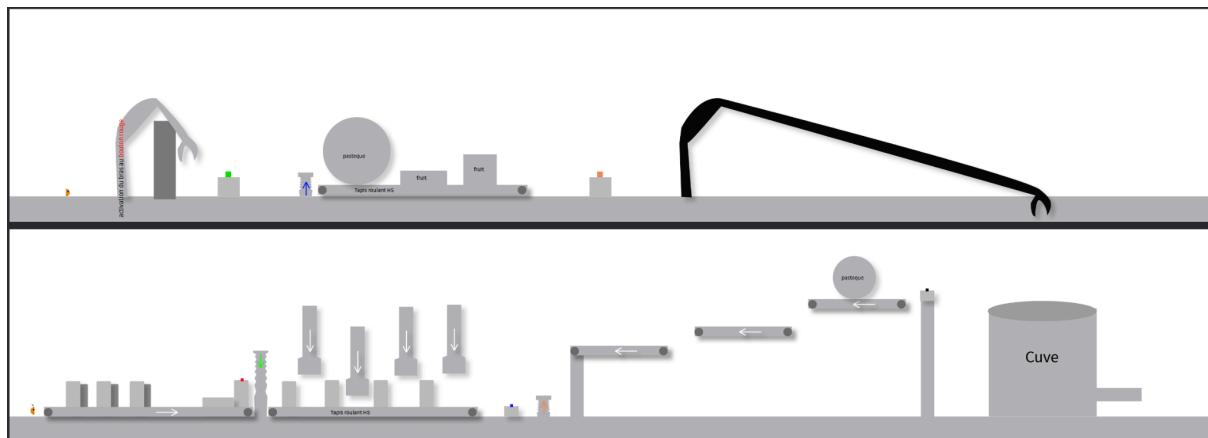
## Boss Cuisine:

Le niveau est en caméra fixe sur le combat, Juicy doit esquiver les ustensiles utilisés par le chef cuistot.



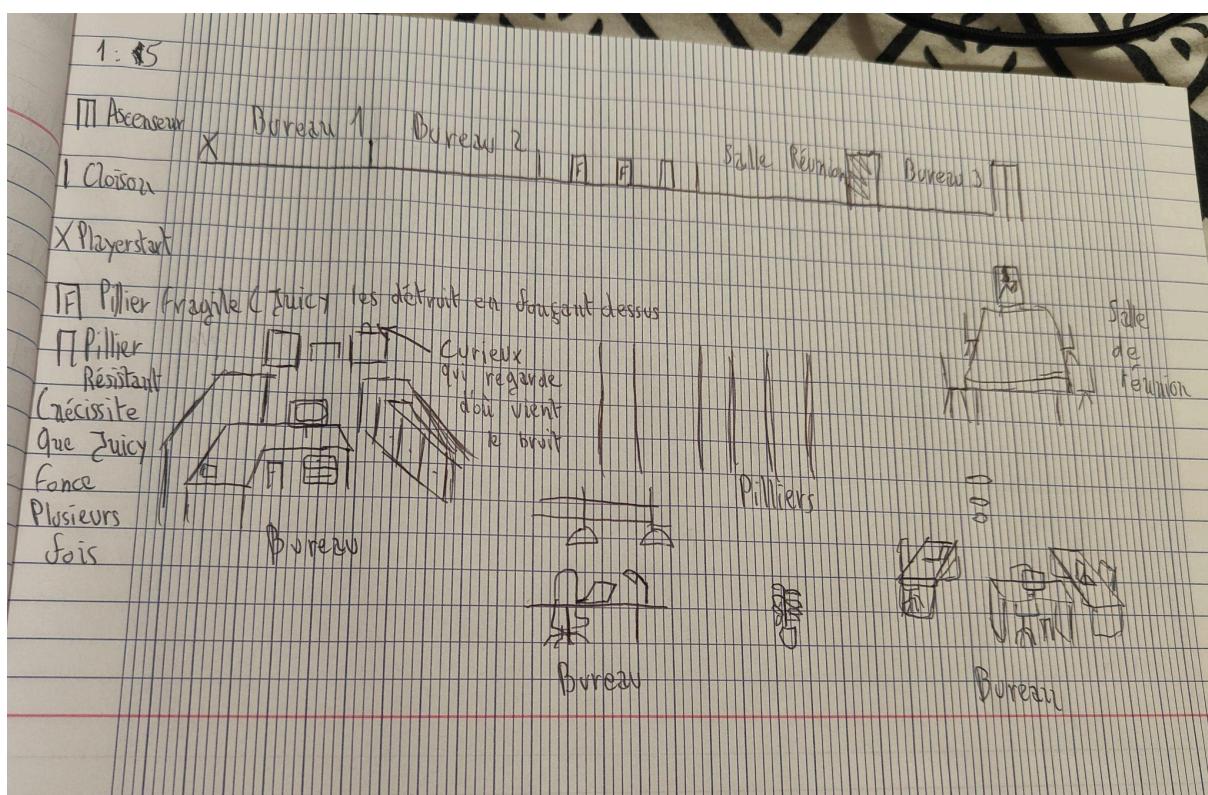
## Usine :

Ce niveau est divisé en deux plans, un plan pour chaque partie du corps de Juicy. On va les contrôler chacune indépendamment. C'est un niveau sur deux plans.



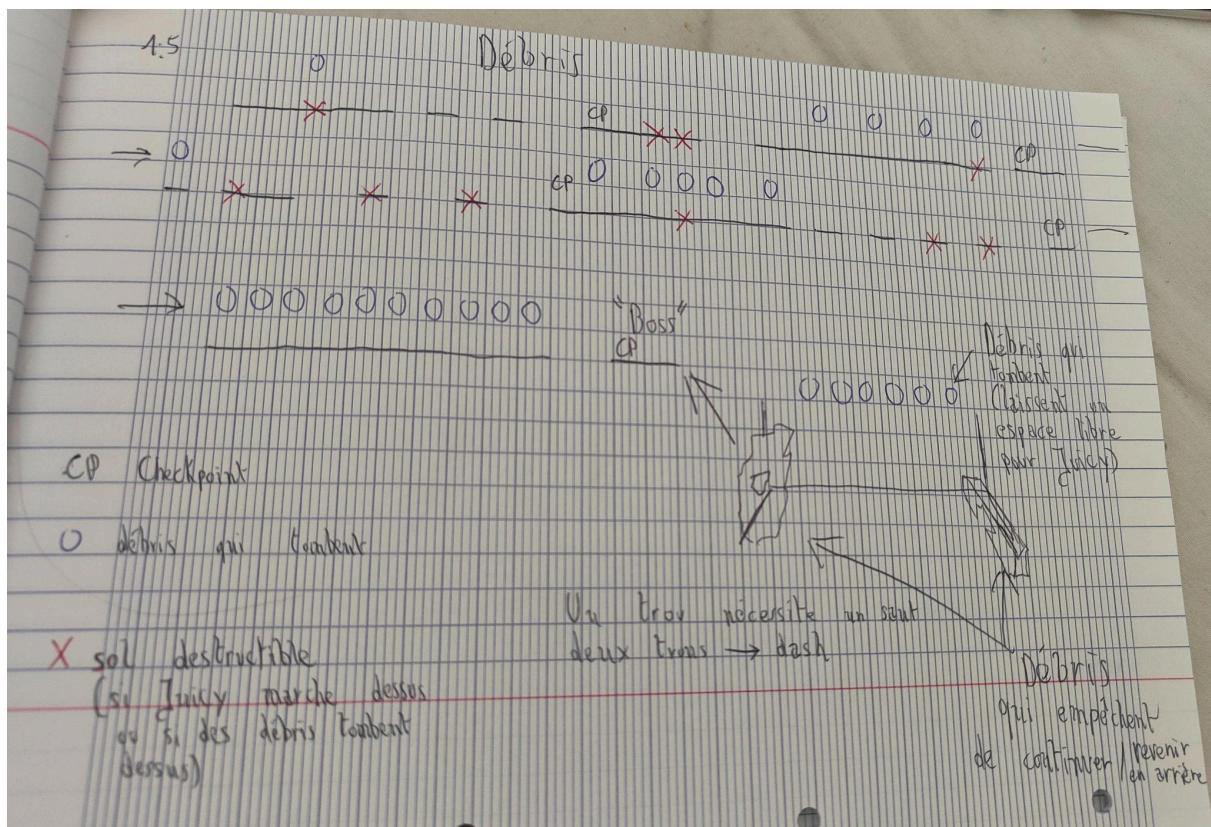
## Bureau :

Ce niveau est un bac à sable. Il y a une zone délimitée dans laquelle on peut se déplacer librement ( de gauche à droite ).



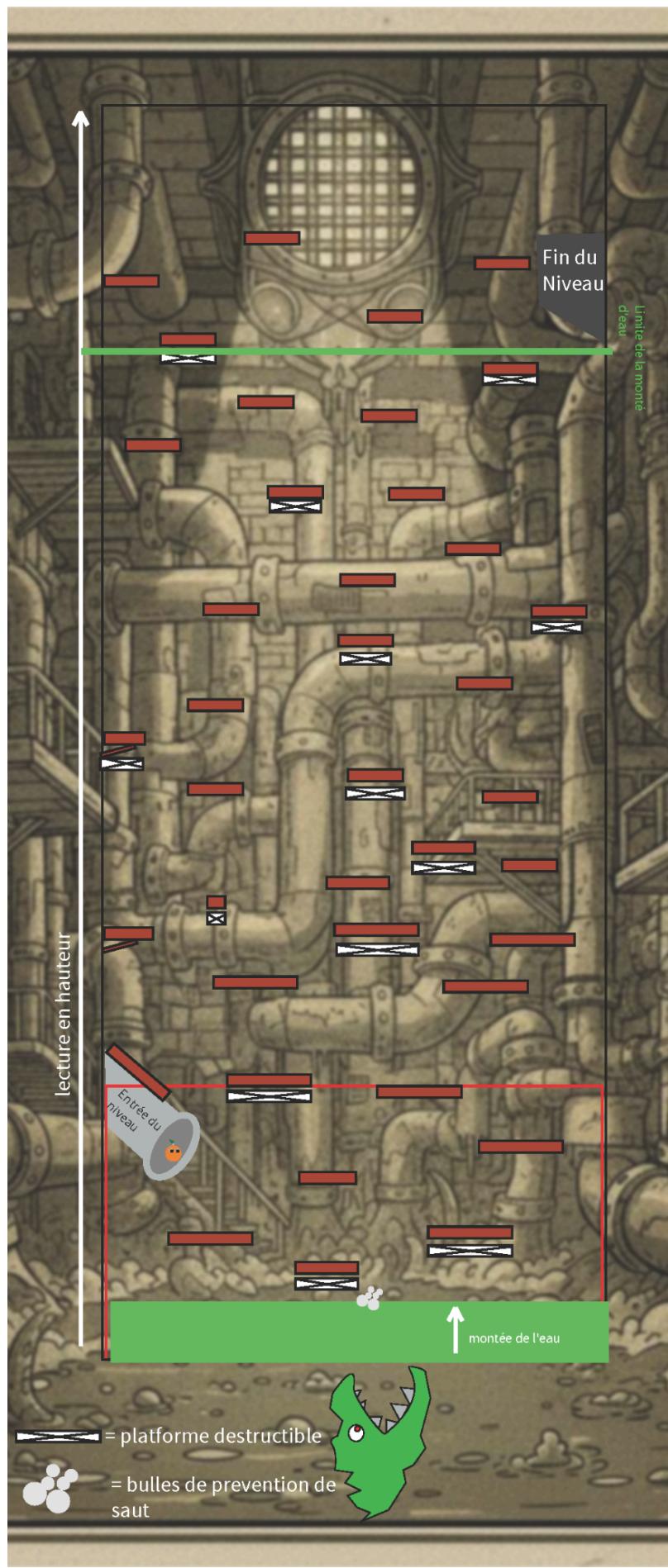
## Étage en construction:

Dans ce niveau, le joueur va prendre en main le dash, sa nouvelle compétence. Juicy va devoir esquiver des objets qui tombent, ainsi que ne pas tomber dans les trous.



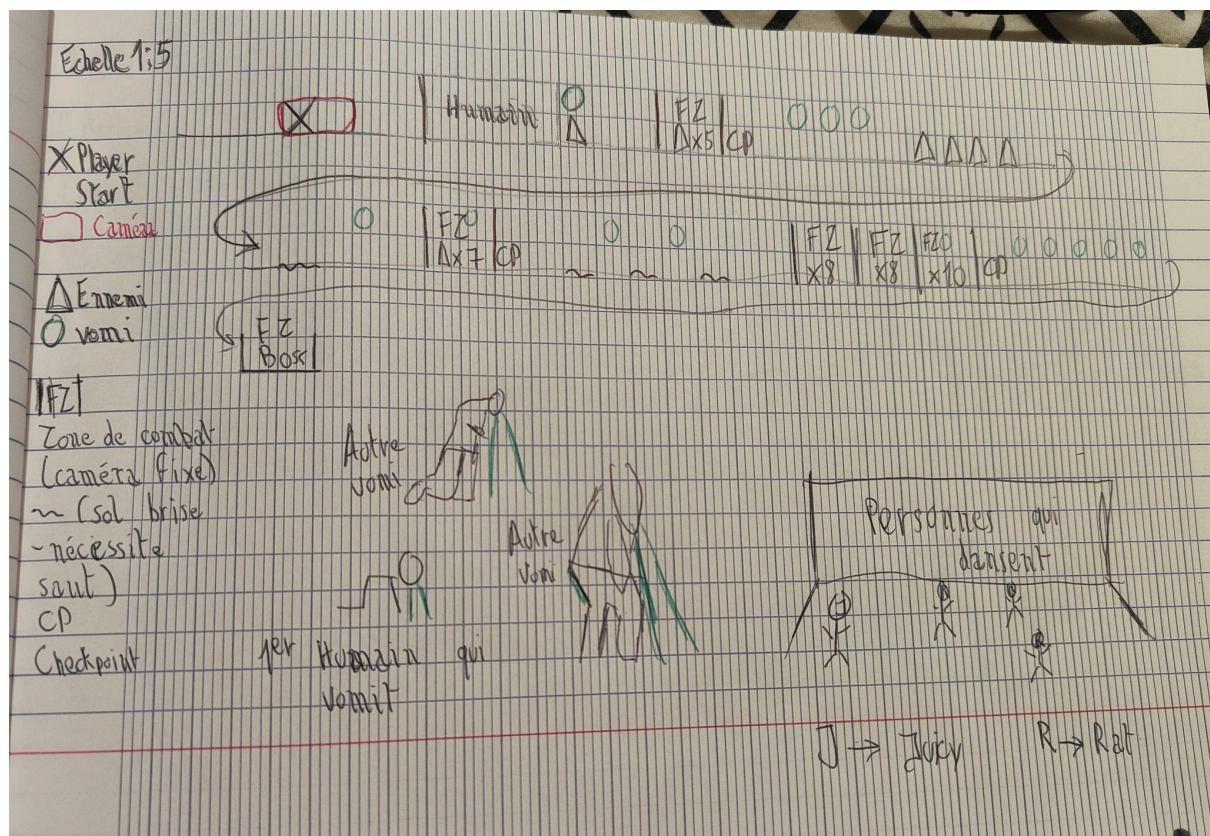
## Égouts - Fuir Crocodile :

Dans ce niveau, Juicy doit éviter de se faire rattraper par l'eau qui monte. Des bulles dans l'eau avertissent le joueur de la présence imminente du crocodile. Si Juicy saute au-dessus des bulles, le crocodile l'attrape et la tue. Le crocodile va également casser certaines plateformes pour ralentir Juicy.



## Égouts - Rave Party :

Dans ce niveau les déplacements sont effectués sur l'axe X (l'axe de profondeur). Juicy va pouvoir se battre contre des ennemis en mode beat'em all. Et elle va devoir esquiver le vomi de certains humains en traversant la Rave Party.

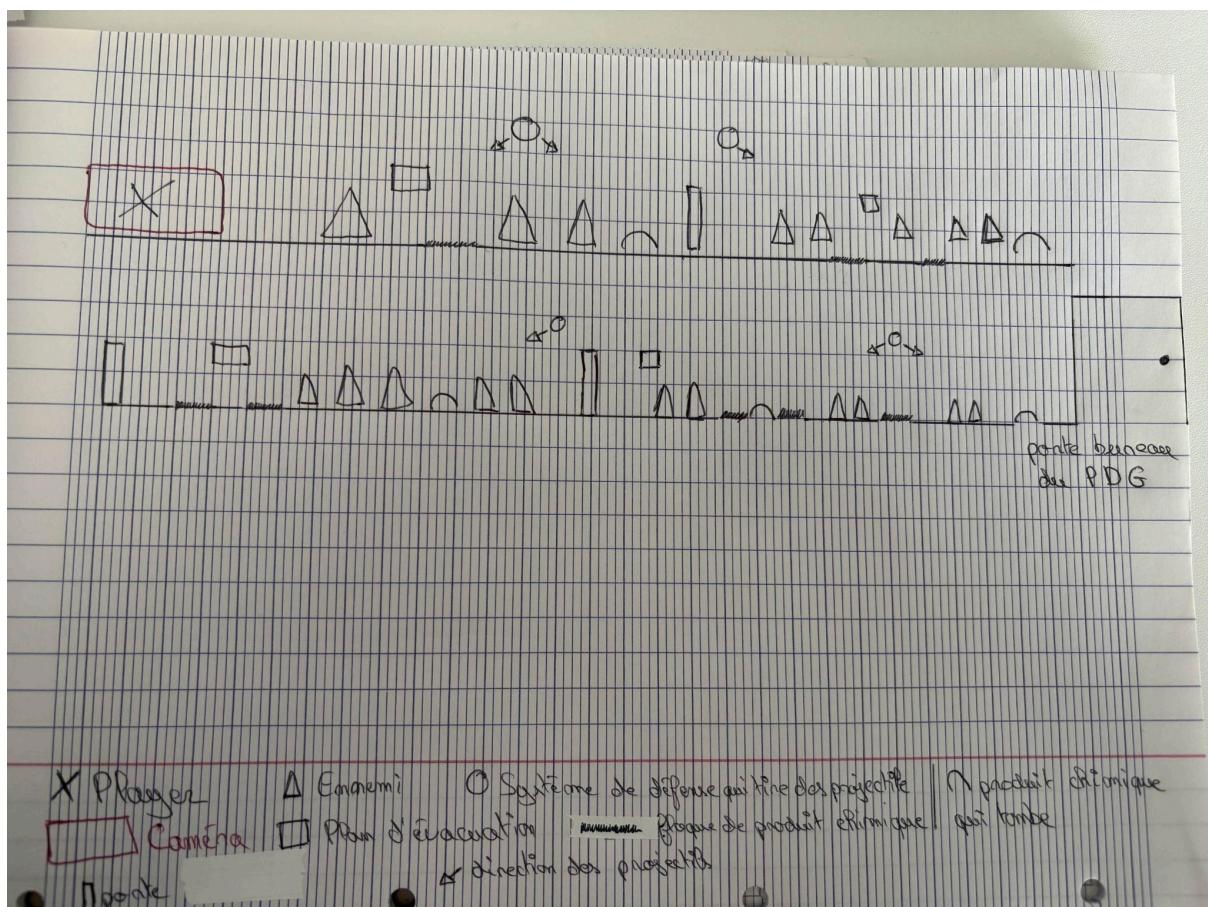


## Égouts - Combat Boss

Dans ce niveau, Juicy va devoir se battre contre le Roi des Rats en mode Beat'em all dans un combat avec une caméra fixe.

## Laboratoire :

Dans ce niveau, Juicy doit éviter d'être touchée par les systèmes de défense du laboratoire. Sur son chemin, Juicy va également devoir éviter des flaques de produits chimiques au sol ainsi que des fuites de produits chimiques. Enfin dans le niveau, Juicy devra tirer sur les portes devant elle afin d'avancer. Si Juicy touche une fois les fruits zombies avec son tir, ils tombent puis se relèvent après un certain temps. S'ils sont touchés une deuxième fois, ils explosent, infligeant des dégâts à Juicy si elle se trouve à proximité.



## Bureau PDG :

Dans ce niveau, la caméra sera fixe. Juicy va devoir esquiver les différents coups possibles du PDG, puis l'attaquer avec ses différentes compétences obtenues au cours de l'aventure.

# Interface utilisateur

## GUI

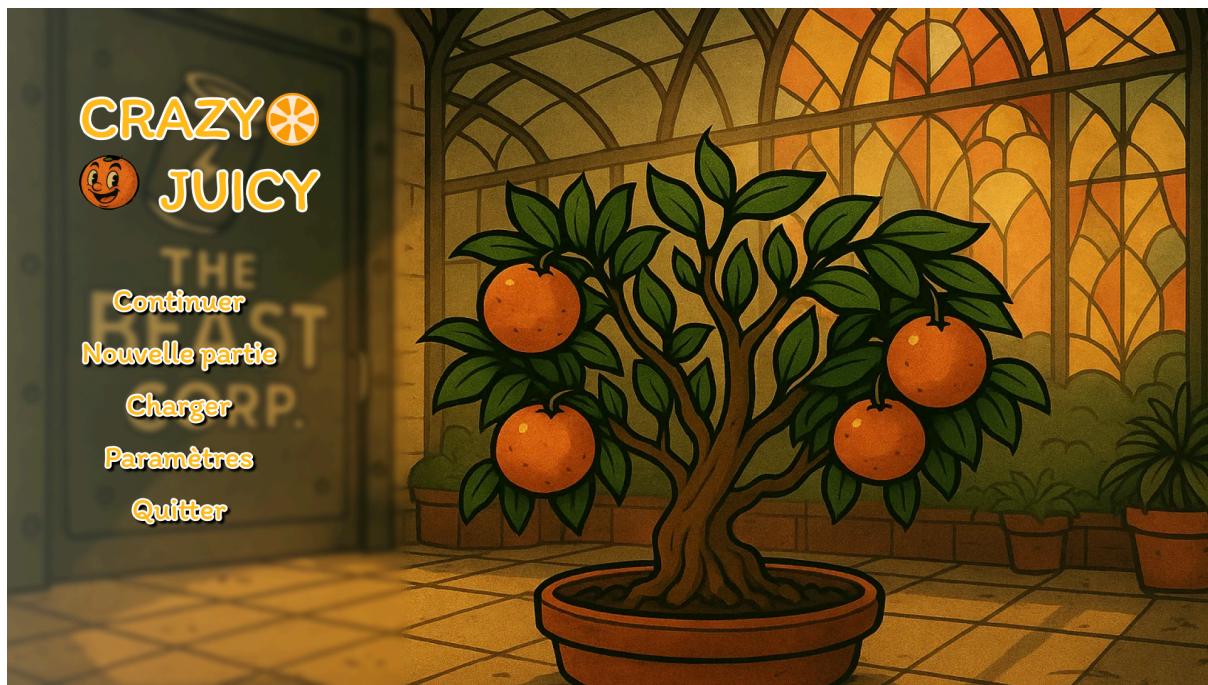
L'interface utilisateur est minimalistique, il n'y a pas de HUD. Aucun élément n'est apparent pour laisser place au décor et au gameplay. La barre de santé du joueur est représentée de manière implicite par l'épluchure de Juicy, qui peut se faire toucher 2 fois. Une fois touchée une première fois, sa peau disparaîtra, laissant ses quartiers apparents. La seconde fois, elle est écrasée, à la manière d'un fruit pressé.

## Menus

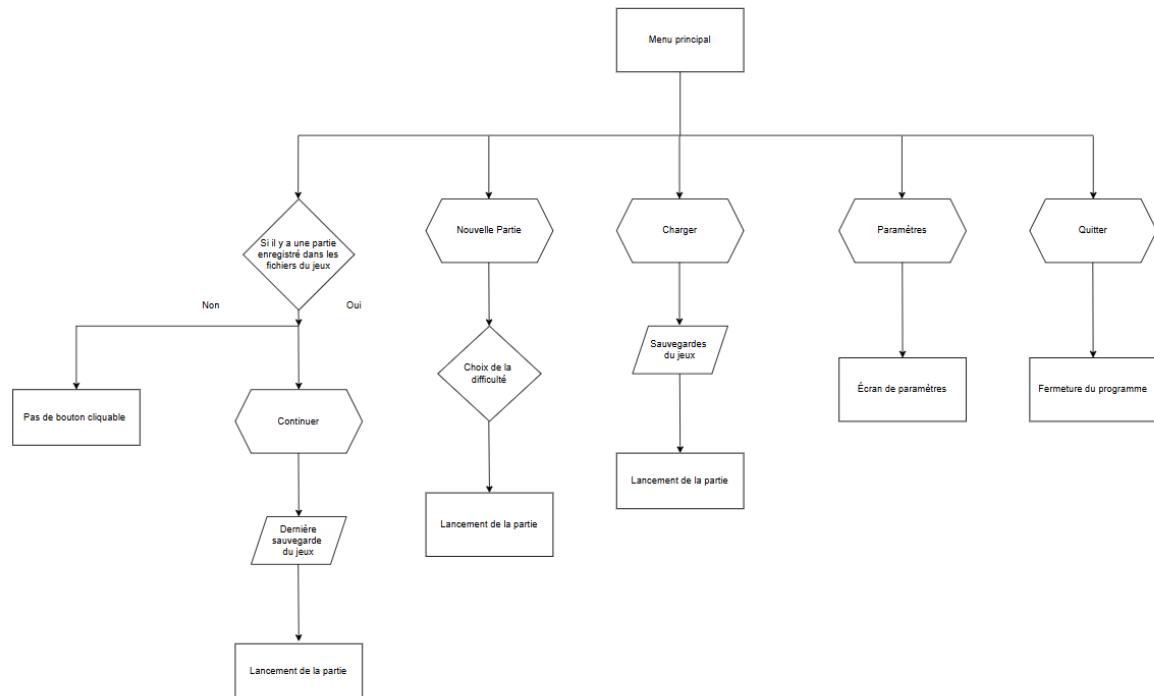
### Menu Principal



*Concept Menu principal lors d'une première partie*

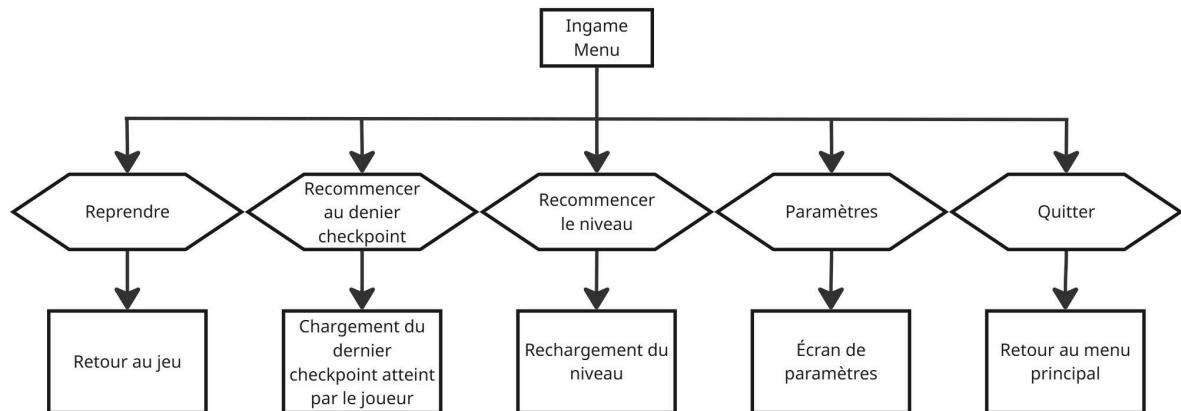


*Concept Menu principal si le joueur a déjà joué*



*Fonctionnement du menu principal*

## Menu in game



*Fonctionnement du menu Ingame*

## Art

### Vision générale

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.

Crazy Juicy 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.

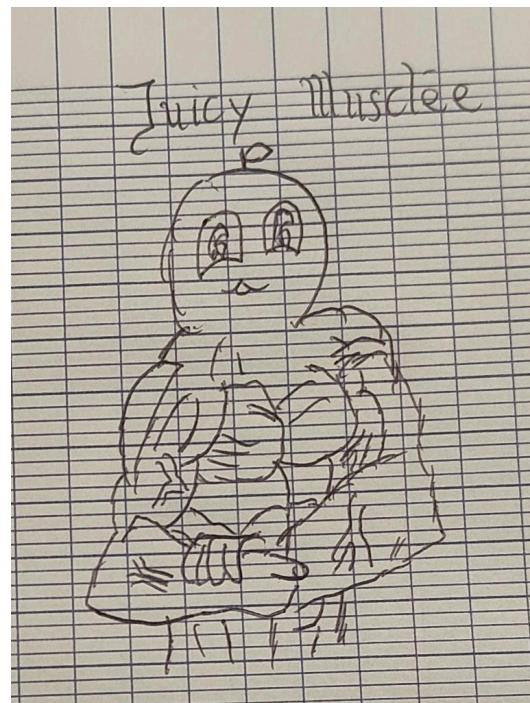
Le but est d'avoir une ambiance oppressante, accentuée par l'utilisation intelligente des proportions lors de la construction des niveaux.

Juicy doit incarner l'espoir dans ce monde de noirceur, elle contraste le monde qui l'entoure grâce à l'utilisation de couleurs chaudes, là où les décors et les ennemis auront des couleurs plutôt froides.

# Personnages

Juicy

Concepts



## Moodboard



*Bob l'éponge*



*KinnikuNeko*



*Xiao Fei - Scissor Seven*

## Le doyen

Concepts



## Le chef

Concepts



Moodboard



*Cuistots - Little Nightmares*

## Le crocodile

Concepts

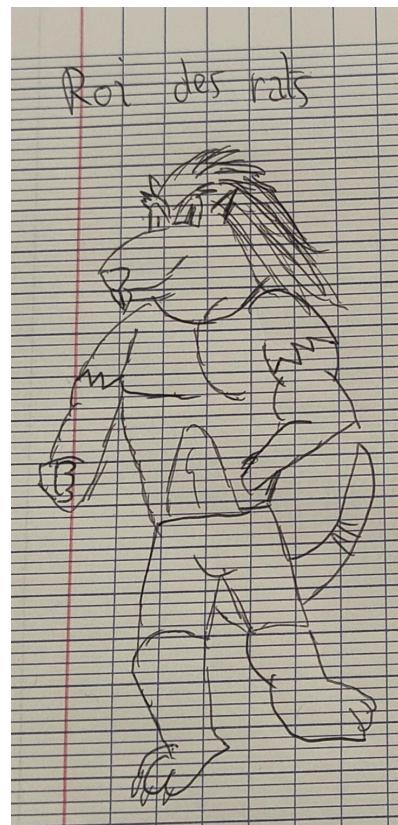


Moodboard



## Roi des rats

Concept



Moodboard



Dart - Brok the InvestiGator

## Sbires Roi des rats

### Concepts



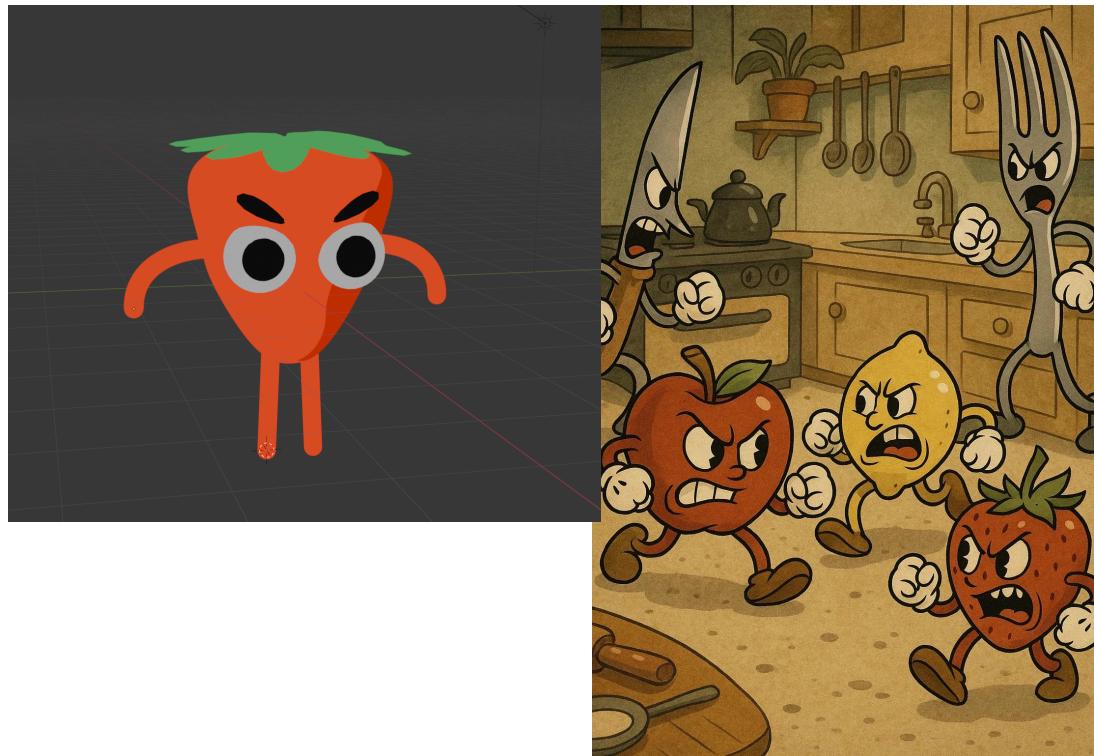
### Moodboard



*Rat - Brok The InvestiGator*

# Les fruits zombies

Concepts



Moodboard

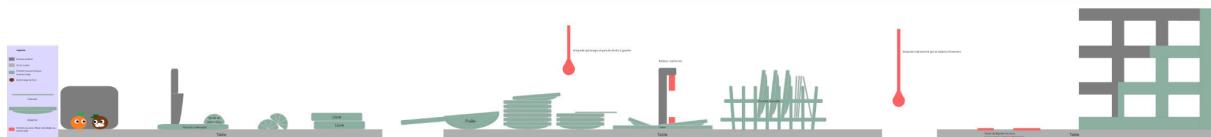


Oasis

# Lieux

## Cuisine

### Concepts



### Moodboard

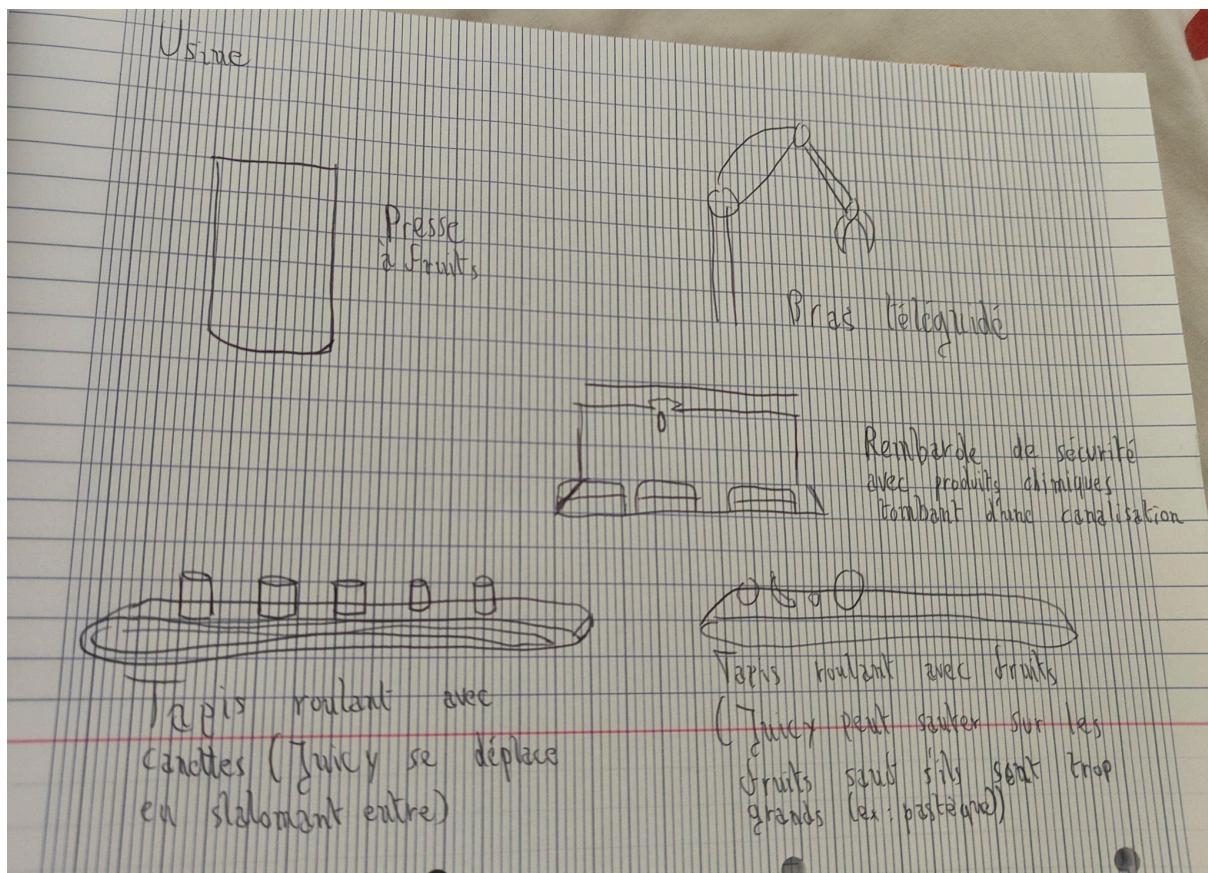


VectorStock

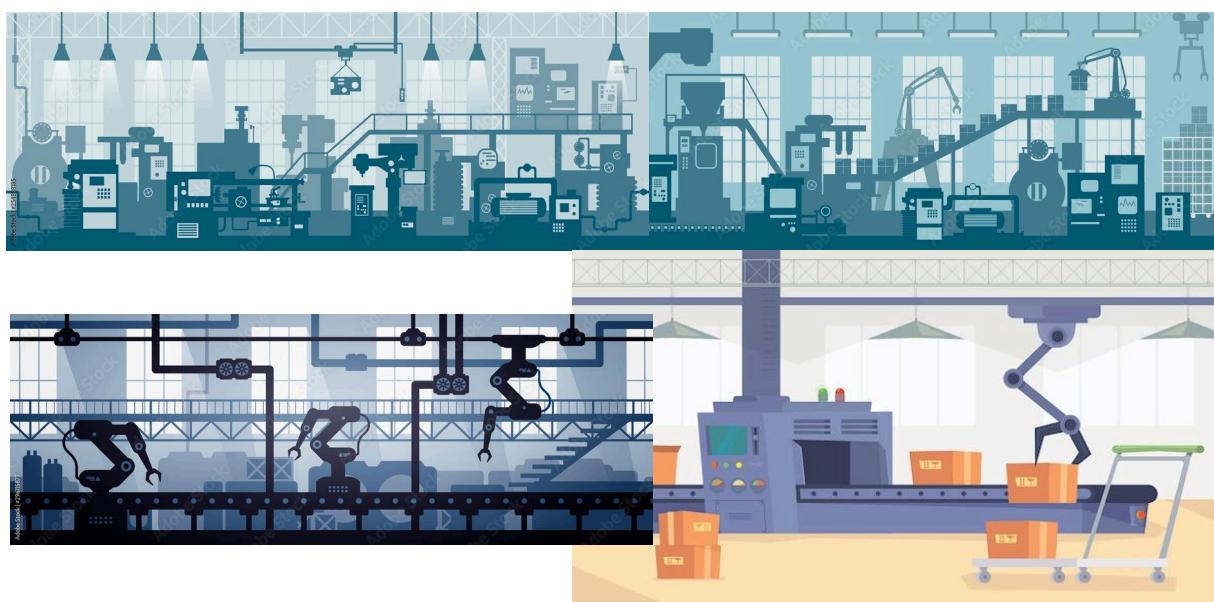
[VectorStock.com/35990336](https://www.vectorstock.com/35990336)

# Usine

## Concepts

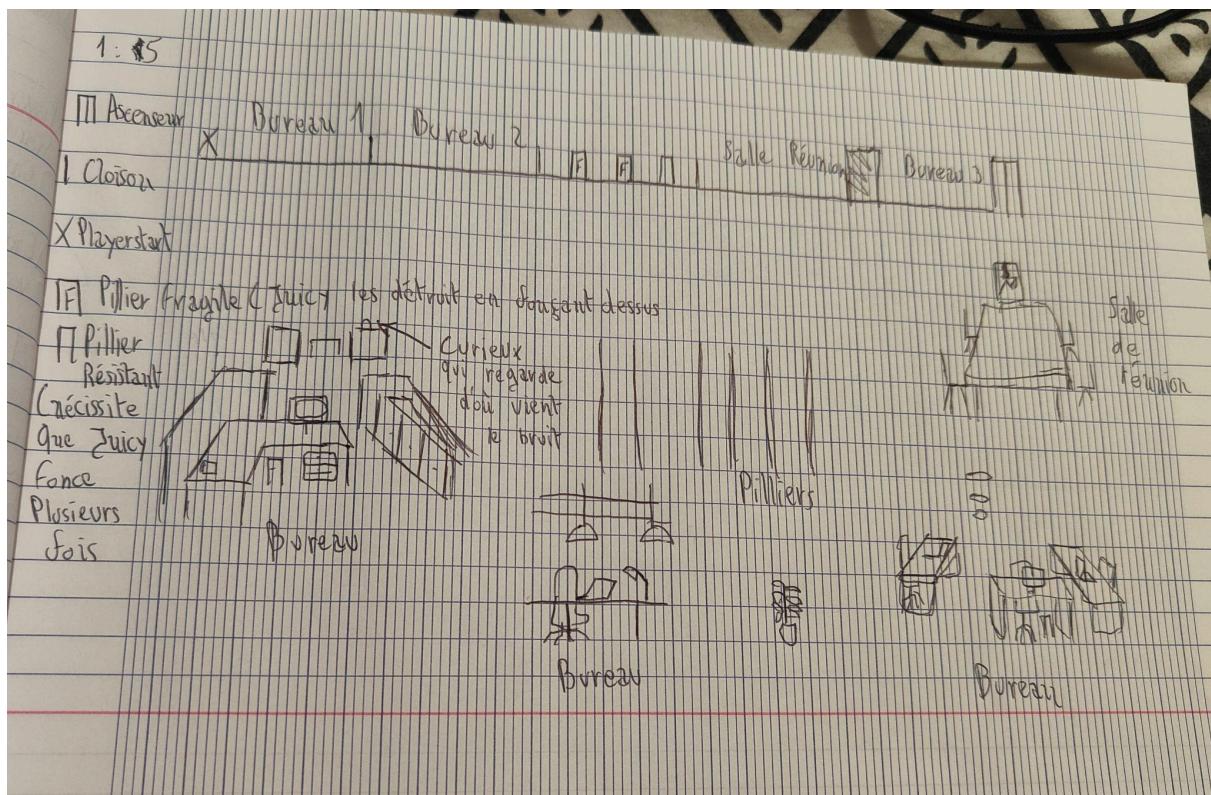


## Moodboard



# Bureaux

## Concepts



Moodboard



*Office Simulator*

## Étage en construction

Moodboard

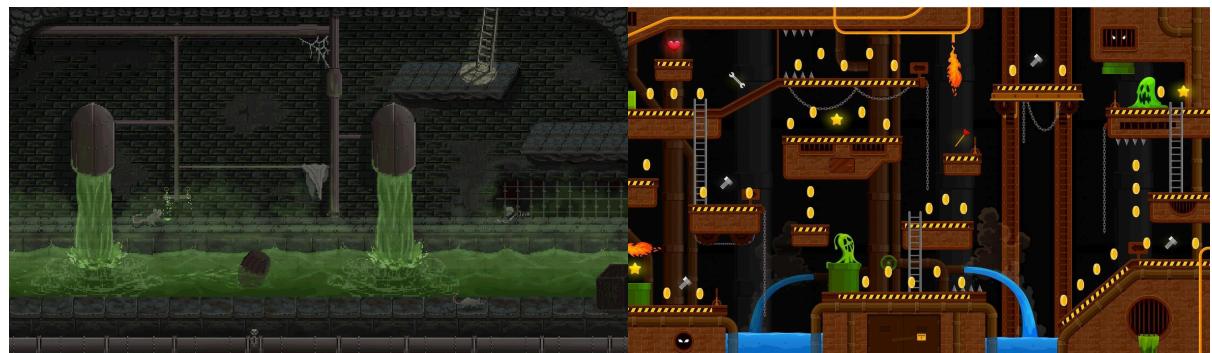


*Scatteria*

*This War of Mine*

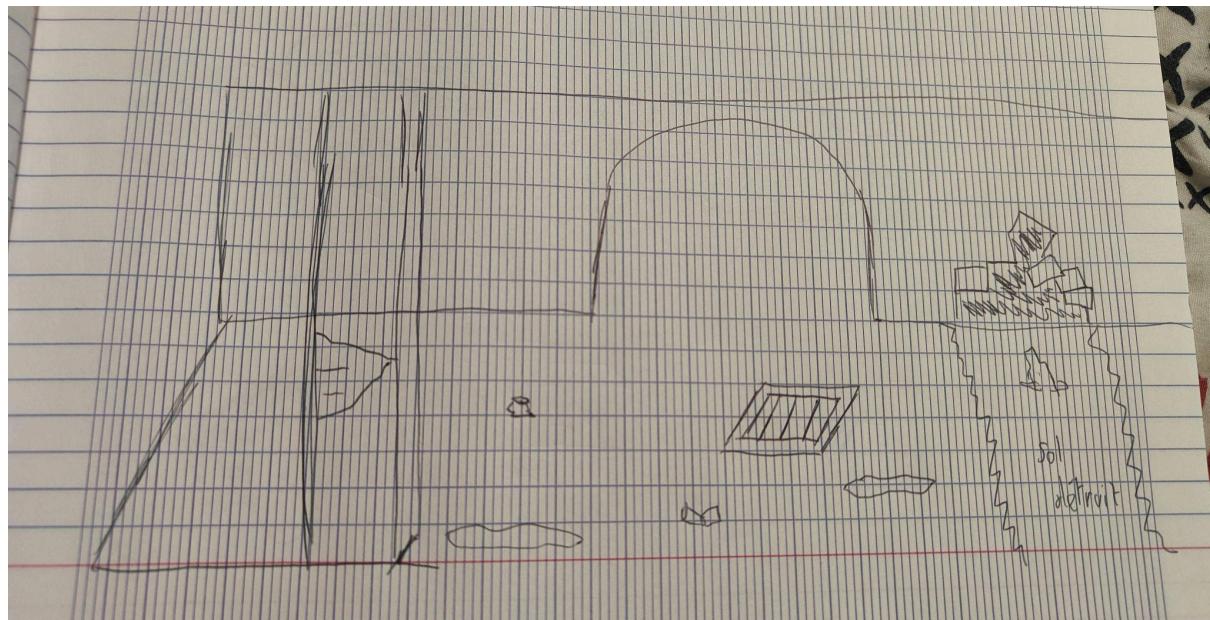
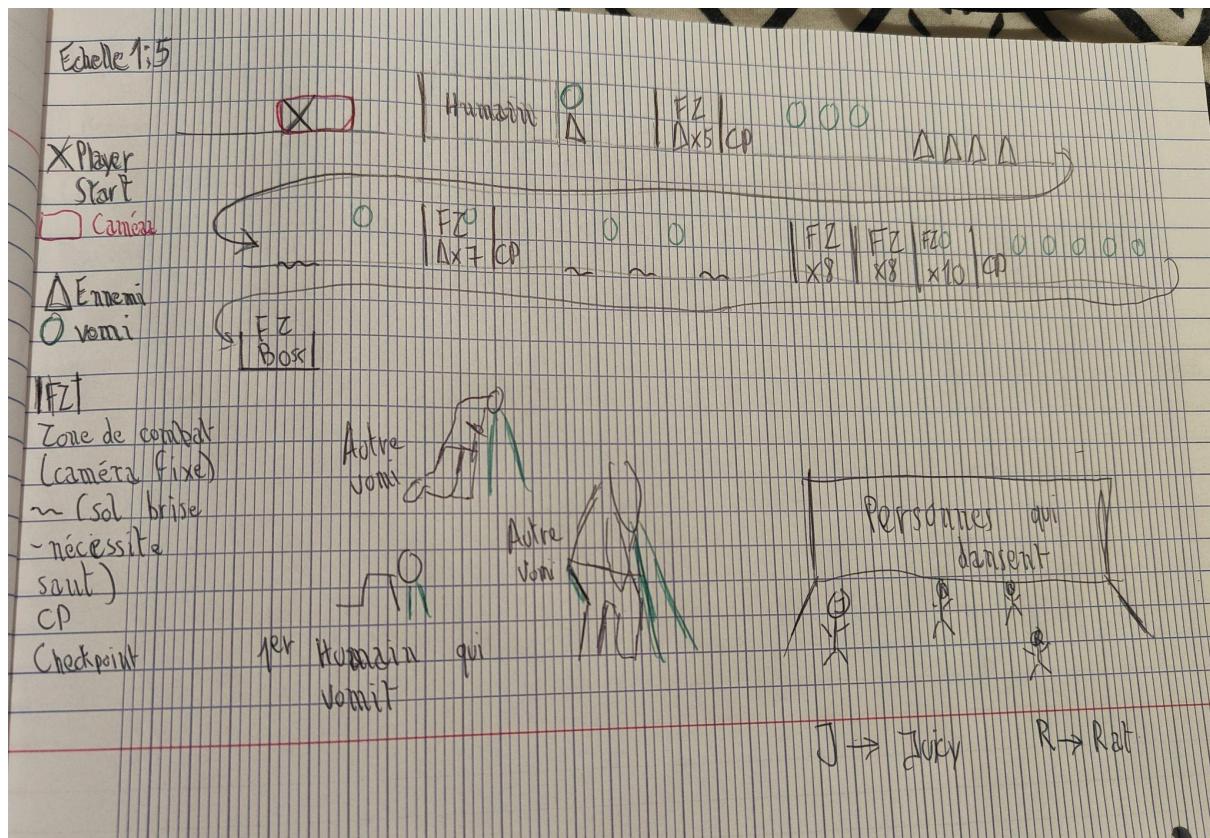
## Egouts - Fuir crocodile

Moodboard



# Egouts - Rave Party

## Concepts



## Moodboard



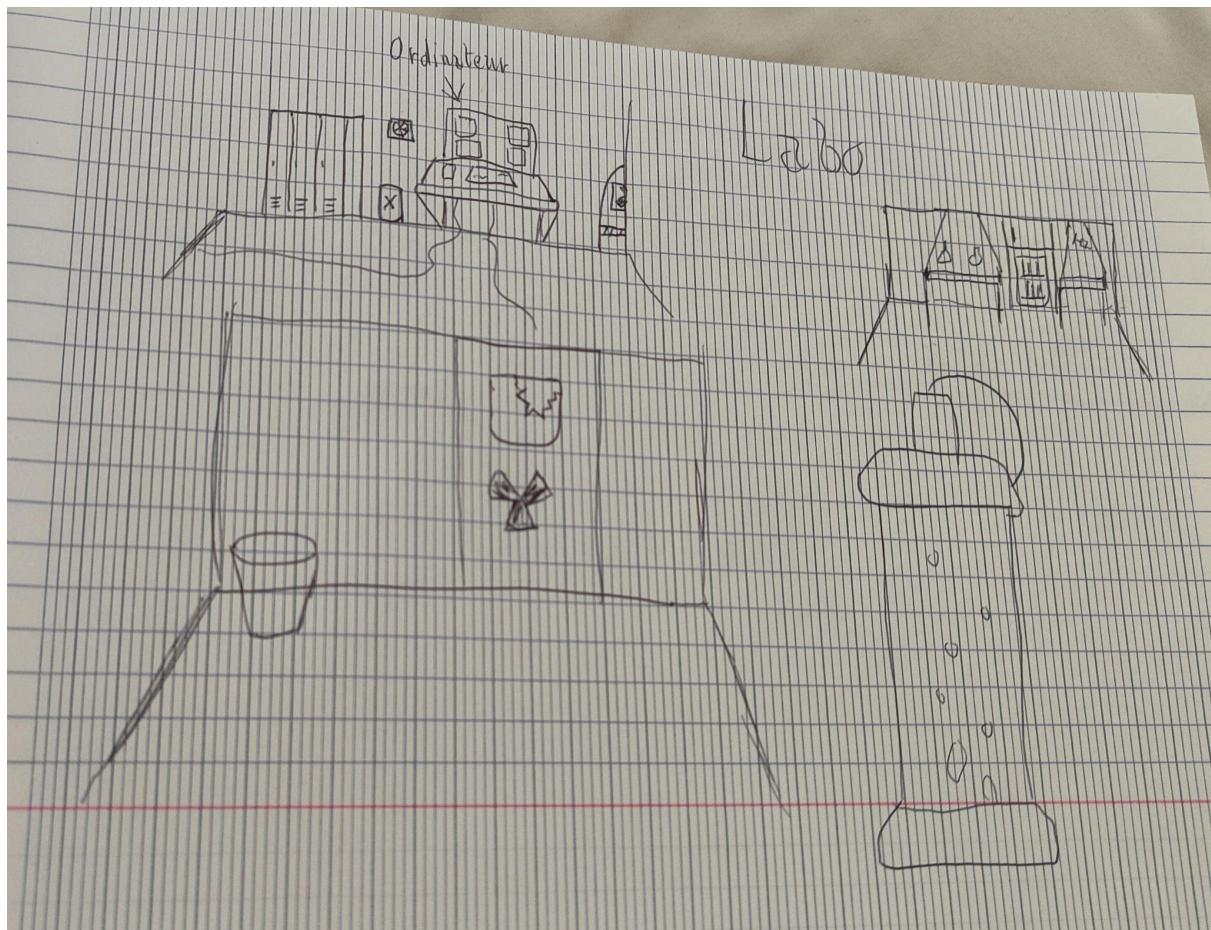
*South Park The Stick of Truth*



*Brok the Investigator*

# Labo

## Concepts



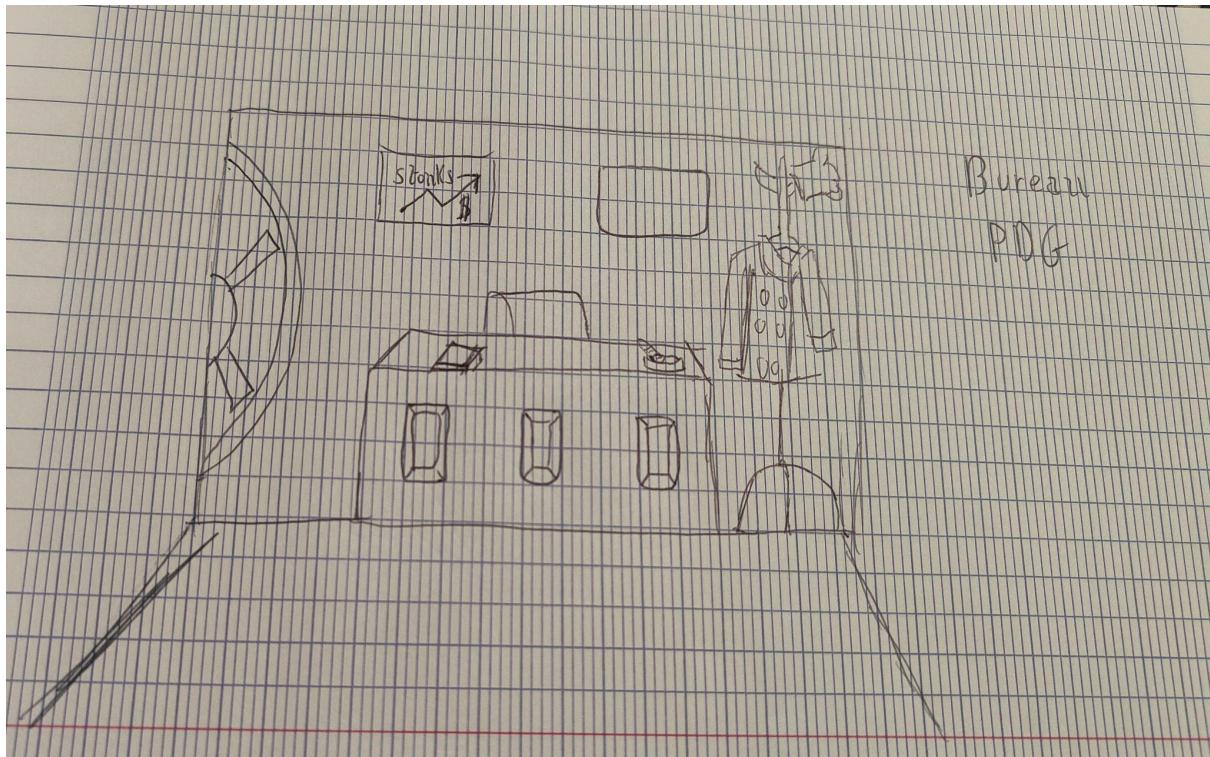
Moodboard



shutterstock.com - 2282135117

# Bureau PDG

## Concepts



## Moodboard



# Audio

L'audio ainsi que les musiques sont très importantes dans le jeu. Chaque niveau aura son propre thème musical, afin de créer à la fois une identité visuelle grâce aux décors mais également une identité auditive.

La musique se doit d'être en adéquation avec l'ambiance globale du niveau. De manière générale, le sentiment glauque et d'oppression généré par l'entreprise doit également se retrouver dans les thèmes.

Cette condition ne sera cependant pas remplie si l'intention du niveau est différente; notamment dans les niveaux où on donne au joueur un sentiment de puissance (niveau bureaux et niveau Egouts Part 2 par exemple)

## Gestion de projet

### Todo list

The screenshot shows a team dashboard with four columns: Game Design, Level Design, Art, and UI. Each column has a list of tasks and a 'Ajouter une carte' (Add a card) button.

Game Design	Level Design	Art	UI
Définir les personnages	Layout Usine	Juicy	Menu principal
Définir les mécaniques principales de gameplay	Layout Cuisine	Doyen	Menu Ingame
Définir les mécaniques secondaires de gameplay	Layout Labo	Roi des rats	+ Ajouter une carte
Définir les intentions	Layout Egouts - Crocodile	Boss Cuistot	
Définir les stories	Layout Egouts - Rave Party	Boss PDG	
○ Définir les conditions de victoire/défaite	Layout Boss Cuisine	Fruits zombies	
+ Ajouter une carte	Layout Etage en construction	Juicy musclée	
	Layout Egouts - Boss Rat	Crocodile	
	Layout Bureau PDG	Sbires rats	
	Cinématiques	+ Ajouter une carte	
	+ Ajouter une carte		

# Planning de développement

Fin Octobre 25

Analyse des technologies à utiliser et choix des différents outils

Fin Novembre 25

Finalisation de la planification

Décembre 25

Début de la conception du personnage et des mécaniques.

Janvier 26

Début de la communication du projet

Mi Janvier 26

Début de la production

Mai 26

Début des phases de test fermée

Juillet 26

Début des secondes phases de test fermée

Août 26

Mise en ligne d'une démo de 20 minutes

Octobre 26

Sortie du jeu

## Concepts additionnels

### Bonus après avoir finis le jeu

#### Speedrun mode

Ce mode de jeu permet aux amateurs de speedrun d'inclure un chronomètre ainsi qu'un indicateur de split. Les joueurs pourront donc essayer de battre leur propre temps ou même ceux de leurs amis avec un classement que l'on peut retrouver dans les menus.

#### Mode Boss rush

Ce mode permet de faire les boss les uns à la suite sans devoir refaire tout le jeu. Une difficulté supplémentaire peut être rajoutée si l'on ajoute une option **no hit**, qui consiste à ne pas se faire toucher par les boss sous peine de tout recommencer depuis le début du mode.

#### Concept Art

Pour récompenser le joueur d'avoir fini le jeu, les concepts art du jeu pourront être visionnables pour qu'il découvre comment a été créé le jeu.

## Skins

Des skins pour le personnage principal Juicy pourront être activés pour ensuite refaire le jeu avec une apparence différente.

## Mode mort permanente

Ce mode permettra aux joueurs les plus acharnés et à la recherche d'un challenge de refaire le jeu avec une seule et unique vie. Si le personnage vient à mourir, le joueur devra recommencer le jeu depuis le début.

## L'équipe

### Level Designers

Christopher Banzet

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

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