

# Vege 2 Buds !

## GAME OVERVIEW

### GENRE

- Plateforme
- 2,5D
- Jeu de coopération en local

### PILLIERS

- Un jeu de Coop en local
- Un jeu à histoire / un ton / de l'humour
- Mécaniques & gameplay (symétrique/asymétrique) / l'originalité

### MISSION

- Recherche input créatif / solution
- Worldbuilding / Lore
- Golden path
- Intention narrative & séquenceur Vs. Level

### INSPIRATION & REFERENT

- Ray Man Legends OU Origin's
- Cuphead
- It Takes Two

### PITCH

Deux potes. Deux légumes. Une même destinée !

Deux légumes, AMBER & ASHES vivent paisiblement et insouciant dans le bac frais du frigo jusqu'au jour où un leur ami - DJOJO POTATO - se fait kidnapper, direction la planche à découper ! Bien décidés à échapper à une mort inéluctable, nos 2 héros, accompagnés de leur Sensei, vont affronter moult aventures pour enfin être libres, loin de CUISANIA et vivre en paix dans le "*monde de l'extérieur*" !

# SOMMAIRE

## 1/ Synopsis long / Golden path..... p. xx

- Scénario / Histoire

## 2/ Worldbuilding..... p. xx

- Monde
- Règles
- Personnages (PC & NPC)
- Lore
- Assets

## 3/ Level / Game design & Walkthrough..... p. xx

- Univers graphique Vs. levels
- Progression scénaristique / Narrative design

## SYNOPSIS / GOLDEN PATH

À CUISANIA, deux amis d'enfance, AMBER & ASHES (*un piment et un avocat*), accompagnés de leur Sensei GOLDEN STEEVE (*une pomme à moitié croquée*), décident d'échapper à une mort certaine et à la cruauté de la déesse CERENA (*l'HUMAINE régnant sur ces lieux*) après avoir assisté à l'enlèvement et aux mutilations subies par leur copain DJOJO POTATO sur la planche à découper.

À l'écoute de leur vieux maître - qui autrefois a été l'un des premiers à avoir entrepris le voyage à travers les 12 Royaumes - et de ses précieux conseils, nos trois amis entament leur périple afin de retrouver les 5 morceaux de "clé" dont GOLDEN STEEVE s'était servi jadis pour s'échapper et aujourd'hui, dispersés à travers tout CUISANIA.

AMBER & ASHES doivent impérativement les récupérer s'ils veulent s'évader et ouvrir la fenêtre, synonyme de liberté !

Mais arrivés au tout début de leur quête, les trois larrons...

... à suivre

## WORDBUILDING

(Monde / Règles / Personnages / Lore / Assets)

### | Monde |

• *A quoi ressemble le Monde/le continent principal dans lequel se déroule l'histoire ?*

L'univers et l'action prennent place dans l'univers de CUISANIA. Un continent à lui tout seul composé de 12 Royaumes (biomes) à la typologie et à l'environnement distincts les uns des autres.

L'univers de CUISANIA est régi par la volonté de CERENA / l'HUMAINE image quasi divine régnant, définissant et organisant les règles de cet univers et qui a confié à APPLEBITE (son Général suprême) le soin d'administrer et de contrôler les 12 Royaumes.

Chaque Royaume est dirigé par un puissant Gardien qui le gouverne de manière autonome et où chacun d'entre eux doit 1x/an se retrouver pour rendre compte et faire allégeance au Général suprême de CUISANIA : APPLEBITE.

• *Quels sont ses habitants ?*

Dans l'univers de CUISANIA, deux espèces bien distinctes cohabitent dans chacun des Royaumes : les GREENS & les YIELDS.

Les YIELDS sont des "produits transformés", ils ont donc subi une métamorphose obtenue par l'action de l'humain. À ce titre, les YIELDS, en remerciement de ces

bienfaits, de cette évolution, sont les serviteurs des humains. Produits optimisés, ces derniers se considèrent comme une espèce supérieure aux “produits naturels” qu’ils dominent avec l’appui des Gardiens qu’ils honorent et craignent...

... à suivre

## | Personnages |

*ATTENTION : l'ensemble des naming donnés aux différents personnages est provisoire et sert pour l'instant de nom de code*

> Protagonistes / PC

- **AMBER**

= naïf et simplet, AMBER est posé, réfléchi, minutieux, de genre plutôt taiseux et possède un caractère pas très courageux voire “poule mouillée”.

- **ASHES**

= nerveux, colérique, ASHES est enflammé, survolté, fonceur et un peu tête brûlée. Très loquace, il s’exprime sur tout & surtout tout le temps.

> Aidant / NPC

- **GOLDEN STEEVE**

= une pomme d’un certain âge à moitié/complètement croquée. Personnage généreux et solaire, GOLDEN STEEVE – avec deux amis à lui - a dans sa jeunesse été le 1<sup>er</sup> à vouloir s’évader de la cuisine et à explorer tous les recoins de CUISANIA (d’où sa connaissance de chaque level). Blessé et arrivant aux termes de sa vie, tout le monde semble avoir oublié les exploits de l’ancien explorateur. Sage et au caractère protecteur, il prendra sous son aile AMBER & ASHES pour qui il deviendra une figure paternelle et leur Sensei.

... à suivre

|                                                 |
|-------------------------------------------------|
| <b>LORE :<br/>ORIGIN STORY DE GOLDEN STEEVE</b> |
|-------------------------------------------------|

Il y a fort longtemps à CUISANIA, 3 amis d’enfance (GOLDEN STEEVE / CORN FAKE / BLOODY MARIE) décident de s’évader de leur condition pour gagner leur liberté.

Ils partent à trois (GS / CF / BM) et affrontent différentes épreuves et niveaux. En chemin, CF est blessé dans le Royaume d’URBANO et ne peut malheureusement poursuivre l’aventure.

GS & BM continuent leur périple jusqu’à la fenêtre, reconstituent la “clé” pour l’ouvrir...

... à suivre

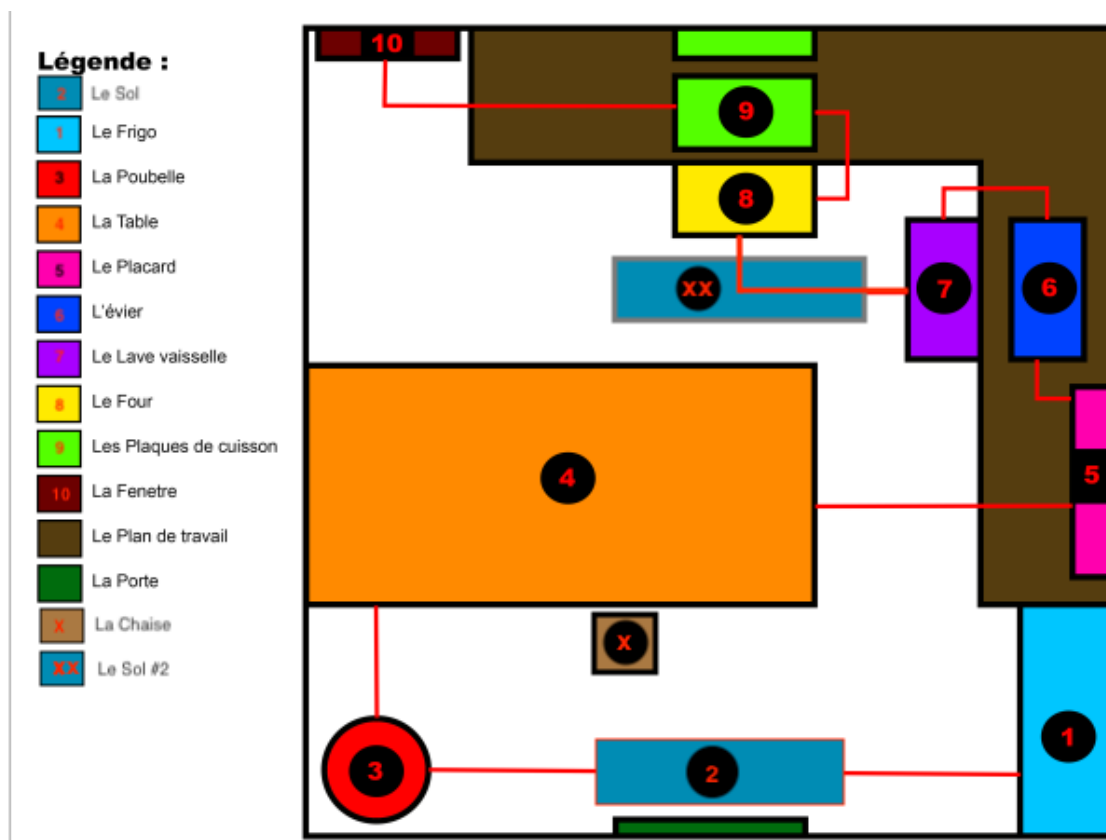
## LORE : LA LÉGENDE DES SUPERGREENS

Pendant très longtemps la Légende des Supergreens a animé les conversations de tous les habitants de CUISANIA jusqu'au jour où une actualité en chassant l'autre, le fabuleux récit de leur périple ne se perde dans les mémoires pour ne devenir qu'un vague souvenir.

La Légende des Supergreens est l'histoire de GOLDEN STEEVE – BLOODY MARIE – CORN FAKE, 3 amis et aventuriers qui plus jeune ont été les premiers à entreprendre un voyage dans CUISANIA et a essayé d'y s'en évader. Moults récits se sont transmis de génération (de fruits & légumes) en génération sur les pérégrinations des 3 héros...

... à suivre

## LEVEL / GAME DESIGN & WALKTHROUGH



> Univers graphique / ambiance des différents levels

- **Royaume 1 (Le Frigo) : univers froid**/neige/glace/escalade glaciaire...
- **Royaume 2 (Le Sol) : univers désert & jeux d'enfants** laissés au sol (rail/train, peluche, petite voiture, tracteur, robot...) + débris/saleté éventuelle (chewing-gum collé, flaque de liquide...)

... à suivre

## PROGRESSION SCÉNARISTIQUE / NARRATIVE DESIGN

*ATTENTION : l'ensemble des naming donnés aux royaumes ainsi qu'aux ennemies sont provisoires et servent pour l'instant de nom de code*

### • **Level #0 (Frigo) / FRIGERIA**

Univers : **univers froid**/neige/glace/escalade glacière...

Reward : Technique de Coop./hint de GS

Gameplay : apprennent les bases des 1<sup>ers</sup> mouvements de Coop

Ennemies : DEEPFROZ / YOGH / REFIN

Narrative Intention/Séquencier :

Au Royaume de FRIGERIA, alors en train de s'entraîner au fond du bac frais, sous le regard attentif de leur Sensei, AMBER & ASHES voient débarquer à CUISANIA, CERENA / l'HUMAINE. N'en croyant pas leurs yeux de voir leur déesse apparaître en ces lieux, l'excitation et la vénération font vite place à l'affolement lorsque sans pitié CERENA / l'HUMAINE s'empare de leur pote et souffre-douleur DJOJO POTATO pour l'amener sur le plan de travail. Au loin, les 2 héros contemplent sur la planche à découper la scène de charnier de légumes et l'horreur de l'épluchage.

À cette vision, ils décident de quitter ce lieu maudit et échapper à une mort certaine. Regonflés à bloc, les 2 acolytes s'en vont voir leur Sensei : GOLDEN STEEVE. Une vieille pomme Golden à moitié croquée ayant survécu à mille horreurs, mais surtout le seul à ce jour à être arrivé près de la fenêtre de la cuisine et à avoir – il y a très longtemps - entièrement exploré CUISANIA...

**... à suivre**

**CE DOCUMENT ÉTANT EN CONSTRUCTION & LES PERSONNES  
DERRIÈRE LE JEU M'AYANT DEMANDÉ DE NE PAS TROP DIVULGUER  
D'ÉLÉMENTS EN "FREE ACCESS", N'HÉSITEZ PAS À ME CONTACTER  
POUR ACCÉDER À LA DERNIÈRE VERSION  
MISE À JOUR.**

**MERCI !**