Banana Man: The Space Monkeys

Sommaire	
Histoire	2
Vue d'ensemble des mécaniques du jeu	
L'univers	
Les singes, vrais habitants de la station	4
Les Pirates, les Marchands et les Visiteurs	
Construction! Dégradations! Réparations!	
Récoltes	7
Styles possibles de jeu	9
La Gestion	
Les plateformes	10
Les équipements de gestion	11
Les équipements pour les visiteurs	12
Les bananes, c'est la santé!	13
Les effets des bananes	13
Nourrir les singes	13
Consommation personnelle	13
Repousser les pirates	13
Alimenter une plateforme	13
Miss chiquita! (fin du jeu)	16
Direction Artistique	
Entrées / Touches	19
Clavier / souris	19

 Level Design.
 21

 La station spatiale.
 21

 La salle de commandement.
 22

 Les bâtiments de la corolle.
 23

 Musiques, Sons / Ambiance sonore.
 24

 Musiques.
 24

 Autres sons.
 25

 Système de sauvegarde.
 26

 UI.
 27

 Lancement.
 27

 Inventaire.
 27

 UI in Game.
 27

 Communication.
 28

Histoire

Banana man est un jeune homme-banane appartenant à une société technologiquement avancée ayant conquis l'espace. Il a volé un vaisseau a son peuple, qu'il a fui pour la galaxie des hommes singes, et est pourchassé par des vaisseaux pirates d'hommes-singes. Il traverse en catastrophe la paroi bulle d'une station spatiale en forme de fleur de bananier et s'écrase sur un de ses pétales géants, sur lequel a poussé une jungle épaisse.

Il est alors téléporté automatiquement dans la salle de commandement, au centre de la corolle, la zone centrale du jeu. Tout la zone à l'extérieur de la salle de commandent (la corolle) est vide et il n'y a personne. Dans la salle de commandement, il rencontrera seulement un mini-chimp, un petit robot singe qui l'aidera à remettre le pisto-banane en état de marche et à apprendre à l'utiliser, et un chimployé, désactivé au début, qui lui expliquera ensuite pourquoi la station spatiale est vide et à l'abandon et lui demandera de l'aider à remettre la station d'aplomb avant de se mettre à jouer pour toujours à un jeu sur la console de jeu.



Figure 1: la station avec la corolle en son centre



Figure 2: Le pisto-banane

Dans les jungles-pétales de la station, vivent des singes, les pensionnaires de la réserve naturelle, qui vont essayer d'obtenir des bananes quand ils sentiront que banana man en a, et le suivront jusqu'à ce qu'il leur en donne.

Banana man pourra en récolter sur des bananiers poussant en altitude, dans des pots munis de petits propulseurs et en donner aux singes à l'aide du *pisto-banane*.

Sur le long terme, Banana man devra trouver un moyen plus viable d'approvisionner les singes en bananes, s'il veut assurer leur bonheur.

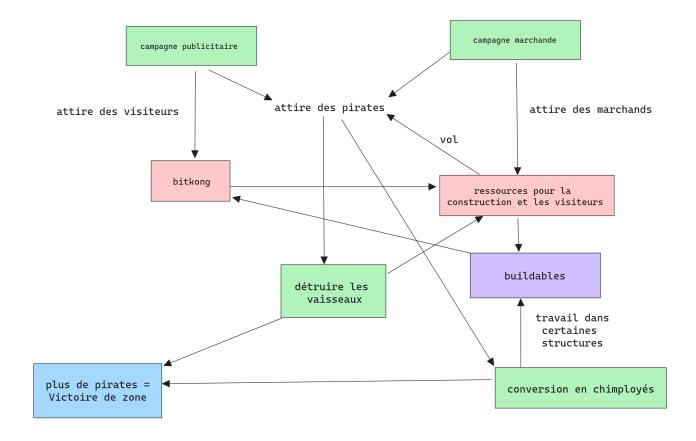
Il pourra aussi récolter des débris à l'aide du *pisto-banane*, ce qui lui permettra de nettoyer les jungles et de fabriquer des **plateformes** à l'aide des matériaux, afin d'atteindre plus facilement les

bananiers et des **équipements** pour pouvoir accueillir à nouveau de visiteurs, rouvrir la station et lui permettre de commencer à regagner sa notoriété.

Pour fabriquer tout ça, il pourra utiliser les établis cachés dans les plateformes, qu'il pourra poser directement à l'aide du *pisto-banane*. Il découvrira qu'en lançant des bananes de différents types dessus, leur comportement changera également, ce qui pourra l'aider à atteindre les bananiers plus facilement.

Une fois la station-zoo remise en l'état et la notoriété de la station maximale, le joueur rencontrera Miss Chiquita dans la corolle pour l'ultime affrontement. Une fois vaincue, elle acceptera d'arrêter de piller la station et laissera banana man aux commandes. Il pourra ainsi devenir le roi des singes et faire venir le singe de son choix dans la corolle. Miss chiquita donnera également à banana man les pièces pour réparer son vaisseau et repartir vers les étoiles (FIN => crédits).

Vue d'ensemble des mécaniques du jeu



L'univers

Le jeu se déroule dans une galaxie peuplée d'hommes-singes. Certains vivent en paix (les **marchands** et les **visiteurs**) et d'autres sont des pillards (les **pirates**).

On peut déplacer la station dans 5 zones en tout, chacune étant réputée pour posséder plus ou moins de pirates, de visiteurs et de marchands. La station est alimentable en bananes, qui servent de carburant.

Les singes, vrais habitants de la station

Les singes de chaque jungle y vivent paisiblement, mais leur habitat peut être pollué par des débris spatiaux (dont certains provoqués par le joueur) et ils ne sont pas totalement heureux s'ils n'ont pas, en plus d'une jungle propre, accès aux bananiers. On pourra leur

permettre d'atteindre les bananiers en leur construisant un parcours. Il faudra aussi nettoyer leur jungle pour permettre aux visiteurs d'y accéder.

Nom (Espèce)	Мар	Image
Kelsaïk (Gorille)	1	
Babouin	2	
Capucin	3	
Ouistiti	4	

Orang Outan	5	
Lémurien	6	
Gibbon	7	
Chimpanzé	8	

Les Pirates, les Marchands et les Visiteurs

Les pirates qui s'infiltrent dans la station viennent voler les ressources s'il y en a. Ils pourront être repoussés à l'aide du pisto-banane, ils s'enfuiront par le sas et retenteront leur chance plus tard.

Les visiteurs veulent visiter la station et demanderont poliment l'accès depuis le hangar. Ils s'ajouteront à une liste d'attente accessible depuis un guichet (un buildable que le joueur peut

poser). Si on leur refuse l'accès, ils retourneront à leur vaisseau. Sinon ils visiteront la station et tenteront de dépenser leurs **bitkongs** pour satisfaire leurs besoins. Attention, des pirates se feront passer pour des visiteurs et tenteront d'échapper ainsi à votre vigilance. Si vous démasquez un pirate, vous pourrez lui proposer un travail et ils deviendra un chimployé. Les chimployés permettent de faire fonctionner certains buildables.

Si un poste est détruit ou détérioré, le chimployé quittera la station et s'il ne retrouve pas de travail avant d'atteindre la sortie, il redeviendra un pirate.

Les marchands viennent faire affaire et n'entreront pas dans la corolle mais resteront un certain temps accostés dans un des hangars. Il sera possible de leur acheter des biens en échange de bananes ou de bitkongs.

Construction! Dégradations! Réparations!

Il faudra construire le maximum d'équipements pour accueillir nos visiteurs dans les meilleures conditions et gagner des **bitkongs** pour construire davantage, offrir des postes de travail aux chimployés et gagner une zone de la meilleure façon possible.

On peut tirer sur les vaisseaux qui abordent la station à l'aide du canon à bananes, depuis la salle de commandement, à l'aide d'un des cannons à bananes. Un vaisseau détruit (qu'il s'agisse d'un vaisseau de pirate, de visiteur ou de marchand) se brise en débris, qui peuvent tomber dans une des jungles (sur la cime des arbres en *mode difficile*, sur le sol en *mode facile*).

Les pirates qui réussissent à entrer dans la corolle dégraderont les équipements et voleront une partie des ressources. Un bâtiment abîmé par un pirate n'est plus utilisable par un visiteur. Il peut être réparé à l'aide du **pisto-banane** et des ressources manquantes.

Récoltes

Le **pisto-banane** dispose d'un mode permettant de décomposer les objets en leurs ressources brutes (métal, composants électroniques, tissu, batteries) ainsi que de récolter les bananiers (pour les replanter ailleurs) et les bananes.

On peut aussi récupérer les peaux de banane pour en faire de la fibre à l'aide du **séchoir à bananes**.

Abattre des vaisseaux fait tomber des débris dans les jungles (composés de métal, composants électroniques et batterie).

Styles possibles de jeu

Style brutal

On peut gagner une zone en éliminant simplement tous les vaisseaux qui s'approchent suite aux campagnes publicitaires (qu'il s'agisse de visiteurs, de pirates ou de marchands). Ça demandera beaucoup de patience car on ne peut pas simplement spammer les campagnes, il y a un délai de récupération.

Style bienveillant

On peut gagner une zone en éliminant aucun vaisseau mais en recrutant petit à petit les pirates en chimployés à mesure qu'ils s'infiltrent. Il faudra tout de même repousser les pirates qui s'inflitrent pour ne pas se faire voler ses ressources ou il sera extrêmement difficile de finir une zone.

Style ambivalent

On peut aussi gagner avec une approche intermédiaire ou on détruit systématiquement les pirates et refusent les chimployés. Cependant dans ce cas, la station sera privé de certains buildables intéressants en terme de fun et de gains en bitcoins, tel que les restaurants et stands et il faudra accomplir certaines tâches normalement automatisables en les confiant à un chimployé.

Style neutre

Enfin, on peut faire simplement de son mieux pour avoir la meilleure station possible, des chimployés et plus de pirates. Cette approche permettra de développer un maximum le gameplay et de goûter à tous les aspects du jeu.

La Gestion

La gestion est un aspect central du jeu voulu comme étant très orienté sandbox/expérimental et aura des conséquences directes sur le jeu. Le joueur peut construire de nombreux équipements différents, chacun ayant son intérêt pour la station où ses occupants, qu'ils soient là de longue date ou seulement de passage.

Il y a trois grandes catégories d'équipements :

- Les *plateformes* (effet physique sur l'être vivant qui passe dessus)
- Les *équipements de gestion* (seul le joueur ou les chimployés peuvent les utiliser pour des besoins spécifiques)
- Les *équipements pour les visiteurs* (les visiteurs essaieront d'interagir avec, les chimployés pourront y travailler, le joueur aussi pourra les utiliser)

Les plateformes

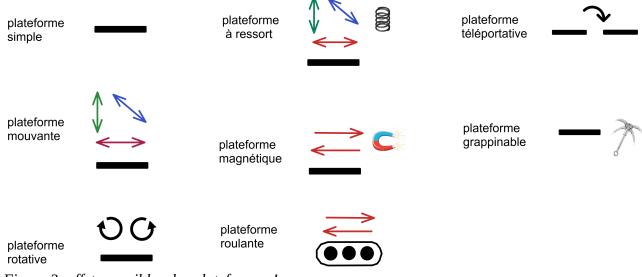


Figure 3: effets possibles des plateformes!

Les équipements de gestion

En plus des équipements à destination des visiteurs, banana man pourra construire des équipements destinés à l'aider dans sa gestion de la station.

- Séchoirs à bananes : permet de transformer les peaux de bananes en tissu, indispensable pour construire certains équipements.
- Plateformes : établi de construction caché et actionnable pour avoir des effets physiques variés sur celui ou celle qui y met le pied :D (les visiteurs éviteront les plateformes au début).
- Portail : permet de se déplacer rapidement dans une autre zone de la station (un seul portail par zone, repositionnable).
- Recycleuse : permet de récupérer toutes les plateformes (et uniquement les plateformes) d'une zone.
- Mini-Chimp: parle beaucoup pour ne rien dire, donne de l'aide contextuelle au joueur.

Autres exemples:

- un panier et une gamelle pour le chaton, un tout petit chat trouvable au hasard à travers la zone centrale ou les pétales, purement cosmétique.
- une machine de transmutation des bananes (conversion des bananes).
- un frigo (restauration de la vie et de la résistance + plus tard personnalisation du skin).
- une fontaine de chocolat (buff temporaire contre les attaques des pirates, augmente la résistance pendant 20 minutes IRL).



Figure 4: Poti chaton trouvable dans une des jungles <3

Les équipements pour les visiteurs

Les visiteurs ont des besoins qu'ils cherchent à satisfaire quand ils abordent la station :

- Divertissement : résolu par bornes d'arcade, arène de combats de singes, stand de tir.
- Nourriture : résolu par distributeur automatique, stand de nourriture, table et chaises alimentée en nourriture.
- Repos : résolu par banc, hamac, chaise longue, petit jardin avec bancs, lit.
- Culture : résolu par affiche informative, grand panneau d'informations, bibliothèque (meuble), hologramme de singe.
- Souvenir : résolu par distributeur de souvenirs, stand de souvenirs, guichet de vente de souvenirs (associé à au moins une bibliothèque de souvenirs (meuble).

Tous ces équipements peuvent être construit depuis n'importe quel établi dans une zone de la station donnée. Banana man peut également utiliser ces équipements. Par exemple il peut tirer au stand de tir, avec des bananes (ça ne consomme pas les bananes, il peut utiliser le hamac pour faire passer le temps, il peut acheter des éléments cosmétiques à la boutique).

Chaque équipement fait dépenser plus ou moins de bitkongs aux visiteurs. Certains n'en rapportent aucun mais permettront simplement d'augmenter les chances qu'un visiteur aille dans une zone ou il trouvera ensuite un équipement ou il pourra dépenser (par exemple les bancs, les panneaux d'information).

Les visiteurs comme les pirates, les chimployés et les singes sont soumis aux effets des plateformes s'ils montent dessus.

Les bananes, c'est la santé!

Les effets des bananes

Banana man peux récolter et lancer 16 sortes de bananes, avec chacune des effets spécifiques sur les singes, banana man, les plateformes et les pirates (les visiteurs et les chimployés sont immunisés pour ne pas rendre le jeu trop dur).

Une munition lancée au sol reste aussi pendant quelques secondes sous la forme d'une peau de banane. Si banana man marche dessus, il la récolte.

Cueillir un régime de banane fera tomber le bananier qui laissera place à une jeune pousse puis à un adulte immature, puis à un adulte avec un régime de banane, sur une base régulière.

Nourrir les singes

Les premiers consommateurs seront les singes de chaque jungle. S'ils sont bien nourri, leur jungle sera accessible aux visiteurs, se qui constituera une grosse attraction pour la station et une grosse source de revenus. Pour permettre aux singes de se ravitailler eux mêmes en bananes, il sera possible de leur créer un plateformeur pour atteindre les bananes.

Consommation personnelle

On peut aussi consommer les bananes plutôt que de les lancer, ce qui permet de récolter automatiquement une peau de banane.

Repousser les pirates

Lancer une banane sur un pirate aura un effet de projectile spécifique.

Alimenter une plateforme

Lancer une banane sur une plateforme aura un effet spécifique sur la plateforme.

nom	description	Visuel	Effet de consommation	Effet de projectile	Effet sur les plateformes
Cavendish Banane	la banane de base)		La banane de base	propulsion
GoldFinger Banana	Banane à tête chercheuse)		Banane technologiquement avancée, à tête	?

chercheuse

Plantain	Lance deux munitions)	Lance deux bananes sur une zone voisine?
Burro	Banane blindée)	Banane blindée, satiété ? +1.5, shield +2
Manzano	petite grenade		petite grenade, explose à l'impact, ce qui déstabilise les singes quelques secondes
Gros Michel	Grosse banane blindée)	Grande banane ?
Red	met le feu à la cible		crée une zone de feu pendant 15 secondes ? qui repousse les singes
Barangan	Banane sexy		Grenade aphrodisiaque, attire les singes pendant quelques secondes ?
Lady Finger	Se divise en cinq bananes)	Se divise en cinq hananes, ?
Blue Java	Banane glaçante		Banane bleue, glaçante, zone de glace, ralenti les singes pendant 10 secondes
Praying hands	Banane à fragmentatio n		Banane à fragmentation, explose puis se divise en 10 ? bananes qui explosent à leur tour
tindok	Banane grappin		Banane grappin, ne ? nourrit pas le singe mais permet de s'accrocher aux murs et aux tronc des arbres
			(se consomme à

l'usage) Banane Boomerang, Banane Rino Horn reviens vers le lanceur ? Boomerang si elle ne touche pas Petite Petite banane très épaisse, satiété ? Pisang Raja banane très ordinaire, soin doublé brave Goût Goût spécial, effet visuel si consommé et 1 spécial, Nanjangud ralenti le ralenti le temps pendant 5 secondes temps LATER banane plateforme, ajoute une plateforme Banane de Matoke sur certaines surfaces passage (non organiques) banane rose, apaise le Musa free hugs boss pendant 20

secondes

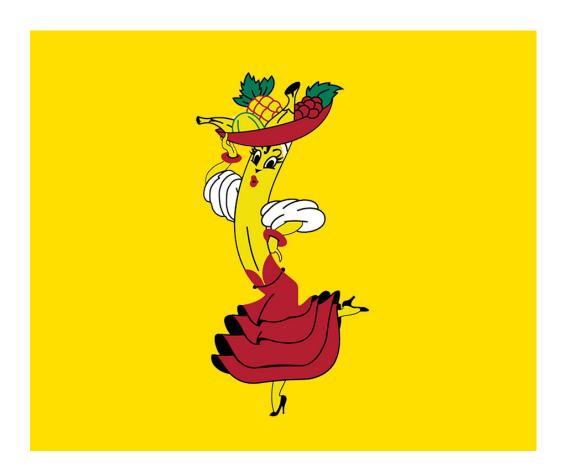
velutina

Miss chiquita! (fin du jeu)

Miss Chiquita est une redoutable pirate qui a trouvé comment exploiter la station en récoltant les bananes et en les revendant très cher. Elle a isolé les bananiers des singes pour cela et détruit tout le système leur permettant d'aller les récolter par eux mêmes. Elle va finir par avoir vent de la disparition de tous les gangs de pirate et finira par attaquer la station pour reconvertir les chimployés en pirates, car sinon elle deviendra effectivement la seule pirate de la galaxie et cette solitude lui serait insupportable.

Il faudra la combattre. Elle finira par capituler, nous laissant aux commandes et nous donnera même des pièces pour réparer notre vaisseau.

Elle est inspirée de la mascotte d'une compagnie bananière.



Direction Artistique

Le style doit se calquer sur l'asset de Banana man, qui sert de référence en terme de qualité graphique et de niveau de détails :

- Textures simples
- mono couleur non brillantes, charte de couleurs modeste
- nombre de polygones relativement détaillé (15 000 triangles environ par modèle perso)
 mêlé à du low poly vraiment minimaliste pour les équipements
- pas de RTX sur les bananes

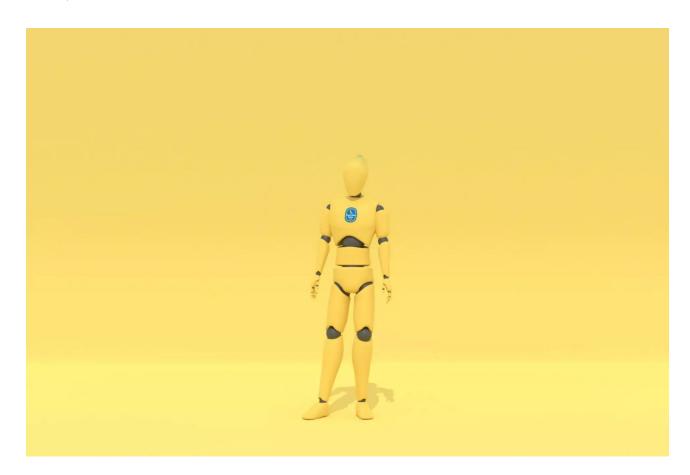


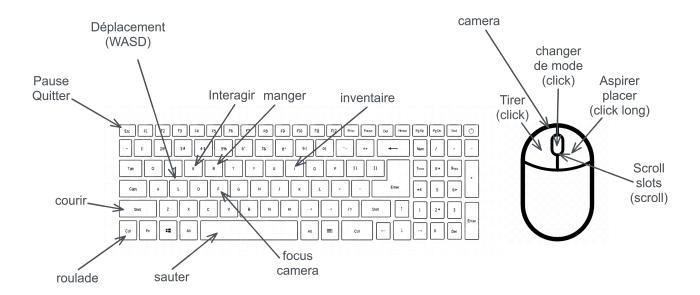


Figure 5: Le style architectural est inspiré de l'asie du sud est

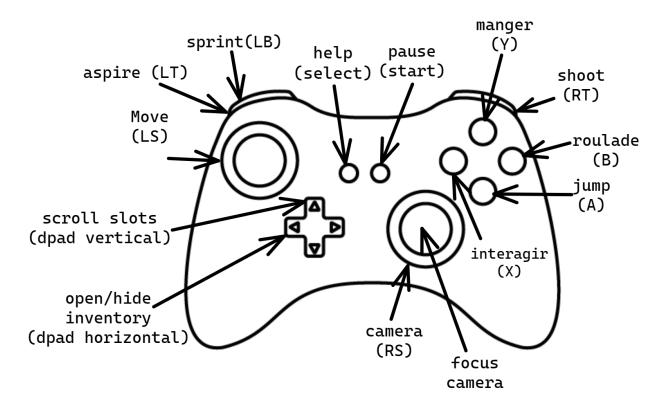
Entrées / Touches

Possibilité de les changer dans les paramètres sans relancer le jeu

Clavier / souris



Manette



Level Design

La station spatiale

La station est composée de 9 zones : 8 pétales géants articulés autour de la corolle, la zone centrale comportant en son centre la salle de commandement, où banana man est téléporté au début du jeu.



Figure 6: fleur de bananier (inspiration pour la station)

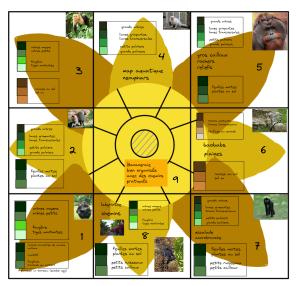


Figure 7: Variétés de jungles et de singes dans les pétales

Les *pétales* de la station sont recouverts d'une jungle avec des variations importantes en termes de types de bananes et de plantes trouvées. Chacun est conçu pour accueillir un plateformer différent qu'il faudra créer en ajoutant des plateformes dans l'environnement pour permettre à nous même puis au singe d'atteindre les bananiers. Les bananiers sont dans des pots flottant dans les airs. Pour les atteindre et récolter les bananes, il faudra réussir à comprendre le pattern de chaque bananier et à placer les plateformes et les mécanismes de façon astucieuse.

(easter egg jungle 1 : un tonneau avec une cravate rouge et le logo de la compagnie spatiale à laquelle appartient Banana man Banana la Space Odyssey)

La corolle est complètement vide au début du jeu à l'exception des bâtiments, vides, car elle a été totalement pillée par les pirates qui ont emportés tout ce qu'ils pouvaient revendre, mais on pourra reconstruire des équipements variés pour nous même et les visiteurs, afin de répondre à leurs besoins.

La salle de commandement

La salle de commandement est un endroit accessible uniquement par banana man dans lequel se trouve un chimployé survivant et un mini chimp.

On y trouve un grand centre de contrôle composé de 6 bureaux. Chaque bureau permet de controler un aspect spécifique de la station:

- Le **poste de défense** permet de surveiller les vagues de pirates et de repousser les attaques avec le canon à bananes.
- Une **console de jeux** où le chimployé réanimé s'installera pour jouer et il sera possible de prendre momentanément sa place pour jouer à de petits jeux 2D dont un shmup :)
- Le centre de voyages intra-galactiques permet de déplacer la station dans un autre coin de la galaxie à condition qu'elle est du carburant (des bananes of course :p)
- Le panneau des statistiques permet d'avoir une vue d'ensemble de la vie de la station, avec des informations détaillée par zone (propreté des jungles, alimentation des singes, nombre de visiteurs, présence des pirates, etc)
- Le **journal du commandant** a été rempli pour la dernière fois par Miss Chiquita mais le joueur pourra ajouter ses propres entrées.
- Le **département des communications** permettra de lancer des campagnes publicitaires à destination des visiteurs et des marchands. Selon le vocabulaire choisi, cela attirera plutôt des visiteurs ou des marchands. Des pirates viendront aussi tenter leur chance ;)

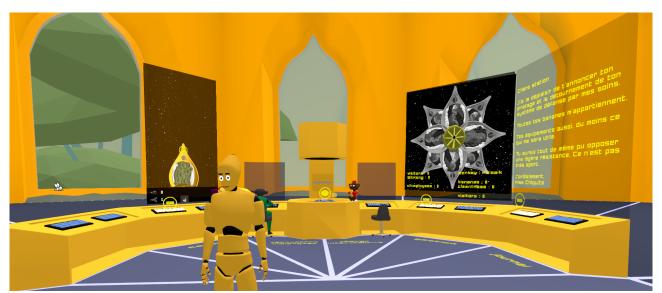


Figure 8: Le panneau de contrôle de la salle de commandement, avec ses bureaux, le mini chimp et le chimployé démissionnaire

Les bâtiments de la corolle

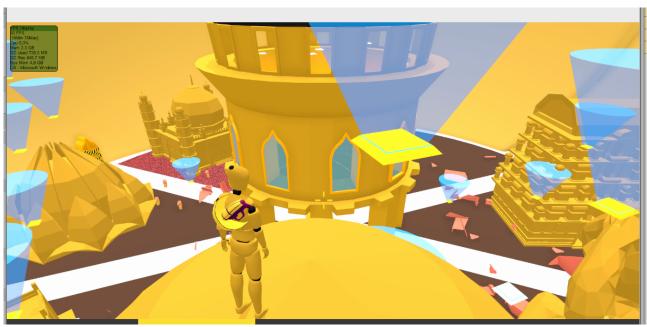


Figure 9: Bâtiments du jeu avec au centre de l'image une plateforme activée

Musiques, Sons / Ambiance sonore

Ambiance

Une ambiance sonore chill pour la jungle, avec des bruits d'oiseaux, de grenouilles (<u>License-Elven</u> Forest- Michael Ghelfi Studios)

Musiques

Des musiques plutôt comiques pour appuyer le second degré du jeu, Des musiques de combat de boss exagérément épiques $(\cdot \cap \cdot)^{\perp}$

https://www.youtube.com/watch?v=UEWCCSuHsuQ

Musique menu : Lofi avec accords de la musique épique pour transition Lancement pub :

Défense en mode space invaders : Faire musique jeux vidéos à l'ancienne 1re

première cinématique : Musique over épique avec accords du lofi

1er gameplay réveil dans la station : Musique conventionnelle, genre truc d'entreprise, genre tu te réveille dans le vaisseau imagine ce que ça donne

2e gameplay pistolet assemblé:

3e gameplay en sortant de la station :

4e gameplay dans la jungle : Ambiance DK avec percu adapté (ptêtre ce que j'ai record) musique quand tu t'approche d'un singe (même musique pour tous les singes ou différenciée ?)

les pirates débarquent!

Les visiteurs arrivent!

Mode gestion

Autres sons

Pour les footsteps et autres sons en rapport avec l'ambiance : <u>Forest Sounds 2023 | Nature Ambient</u> | <u>Unity Asset Store</u>

Les munitions pourront produire des bruits différenciés / impacts de bananes

Le personnage pourra avoir des réactions sonores devant certaines situations mais il ne parlera pas.

Un pseudo langage pourra être envisagé si cinématiques face aux singes.

Les boss sont des singes \(\circ^{\circ}_0\)/- bruits de singe

Sons à trouver pour le chaton

Système de sauvegarde

Le jeu permet de sauvegarder sa position ainsi que l'état de la station et les différents débris et **buildables** posés par le joueur ainsi que leurs éventuels paramètres.

Chaque buildable est accessible via un identifiant unique (Uuid).

UI

Lancement

Le jeu s'ouvre avec une interface pour jouer (play/load/options/bananapedia/crédits/quitter)

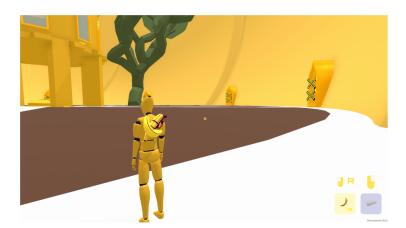
Les options comportent :

- de quoi régler le volume des effets sonores et de la musique
- de quoi changer la résolution et passer en mode fenêtré/plein écran
- de quoi changer les inputs (tir/inventaire)
- de quoi renommer/supprimer sa sauvegarde
- de quoi changer la langue (EN/FR/ES)

Inventaire

L'inventaire permet de visualiser ses stocks de bananes, matériaux bruts et ingrédients culinaires et de consulter leur description et effets. Il permet aussi de sélectionner un type de banane qui pourront être accédées rapidement dans le jeu grâce à des raccourcis clavier et un système de quick slots.

UI in Game



Communication

Build + Rapport hebdomadaire chaque dimanche pour montrer l'avancement du jeu sur discord Bêta ensuite sur Itchio pour recruter des beta testeurs (jeu gratuit)