



WAAAH  
MOYHE!!

# WARM MONKEY



EV prod  
www.evprod.world  
contact@evprod.world  
+33 6 76 86 49 01

22 rue du Croisic, 44600 Saint-Nazaire/France



**STEAM™**

# SOMMAIRE

p4 - LIENS-CONTACTS

p6 - **WARM MONKEY, UN CONTE ANIMALIER SUR L'EXPLORATION URBAINE, LA QUÊTE DE L'EAU ET LA COOPÉRATION, p6**  
COURT RÉSUMÉ, p7

p8 - **MÉCANISMES-CLÉS**

PRINCIPES, p8

VIE ET MORT D'UN SINGE, p9

L'EAU, VOTRE MAMA, p10

EXPLORER, LE GOÛT DU RISQUE, p11

DES COMPAGNONS PARFOIS IMPRÉVISIBLES, p12

LE MULTIJOUEUR, UNE AFFAIRE DE COORDINATION, p13

LE TABLEAU DES SCORES, À L'ANCIENNE, p14

p15 - **VILLE UTOPIQUE, ÉCOLOGIE ET SOLIDARITÉ AU CŒUR DU JEU**

EXTRAITS VIDÉO, p15

LE SENS DU COLLECTIF, p16

CHANGER DE REGARD, p17

MISE EN VALEUR DE L'ARCHITECTURE MODERNISTE, p18

BRASILIA, FAÇONNÉE PAR NIEMEYER, p19

SAINT-NAZAIRE, VILLE DE LA RECONSTRUCTION, p20

p21 - **MUSIQUE ORGANIQUE ET GRAPHISME RÉTRO**

APERÇU DE LA BANDE-SON, p21

UN HABILLAGE SONORE INTERACTIF, p22

PIXEL-ART ET ARCHITECTURE, p23

p24 - EU PROD, p24

QUI SOMMES-NOUS?, p24

EN PRÉPARATION, p25



[https://www.euprod.world/warm\\_monkey/](https://www.euprod.world/warm_monkey/)



[https://store.steampowered.com/app/2520360/Warm\\_Monkey/](https://store.steampowered.com/app/2520360/Warm_Monkey/)



<https://www.youtube.com/@euprodworld>



<https://www.facebook.com/euprod.world>



<https://www.instagram.com/euprod.world/>



<https://x.com/euprod5>



[contact@euprod.world](mailto:contact@euprod.world)



+33 676864901

4360034



# WARM MONKEY

## UN CONTE ANIMALIER SUR L'EXPLORATION URBAINE, LA QUÊTE DE L'EAU ET LA COOPÉRATION

Vous incarnez un groupe de singes en quête d'eau, qui doit traverser une ville-jardin pour rejoindre l'océan.

Sur votre chemin, explorez un monde ouvert à la recherche de bâtiments remarquables, inspirés de véritables monuments de Brasilia et Saint-Nazaire.

Chaque singe de votre bande vous suit tout en ayant son propre comportement, pour un effet de réalisme saisissant.

À tout moment, une partie solo peut devenir multijoueur, mettant en avant la coordination et l'échange entre partenaires de jeu.

WARM MONKEY met en avant la force du collectif et de la solidarité. Le jeu vous fait adopter le regard d'animaux dans un environnement urbain.

Dans la tradition des jeux d'arcade rétro, WARM MONKEY adopte l'esthétique pixel-art et une perspective isométrique.

Le décor de WARM MONKEY est inspiré d'une banque de photographies collectées lors de recherches sur l'architecture moderniste dite « tropicalisée ».

La bande-son du jeu, bruitiste et atmosphérique, est réalisée à partir de collages sonores et de boucles d'instruments traditionnels qui réagissent aux événements du jeu.



# WARM MONKEY



## COURT RÉSUMÉ

WARM MONKEY est un jeu de plateforme et d'exploration en pixel-art où vous incarnez un singe au milieu d'une foisonnante ville-jardin en 3D isométrique.

Toutes les dix secondes, un nouveau congénère apparaît à vos côtés.

À mesure que votre bande grandit, vous avez un objectif : trouver de plus en plus d'eau pour que le groupe survive, en faisant cap vers la mer, au sud de la ville.

Pour parvenir à vos fins, vous devrez grimper aux arbres, sauter sur les toits des immeubles et traverser des routes sans mourir de soif ni écrasé.

# MÉCANISMES-CLÉS



## PRINCIPES

WARM MONKEY est un jeu de plateforme et d'exploration.

Vous incarnez le chef du groupe et guidez vos singes à travers la ville en quête de points d'eau pour vous désaltérer.

La partie s'interrompt lorsque tous vos singes sont morts.

Vous terminez le jeu en atteignant le rivage de l'océan qui borde la ville.



# MÉCANISMES-CLÉS



## VIE ET MORT D'UN SINGE

Au commencement vous êtes seul, mais seulement pour quelques secondes.

Votre singe se dédouble plusieurs fois par minutes, faisant rapidement grossir la troupe.

Sur le chemin, vous devrez être attentif. Vos singes peuvent mourir de déshydratation, tomber d'un immeuble, d'un arbre, ou se faire heurter par un cyclomoteur sur l'une des routes qui traversent la ville.

Lorsque votre propre singe meurt, le plus proche le remplace (s'il en reste un).

La partie s'interrompt si tous vos singes sont morts avant d'avoir atteint la mer.

# MÉCANISMES-CLÉS



## L'EAU, VOTRE MAMA

Ayez à l'œil votre barre de vie qui montre votre propre niveau de déshydratation.

Si l'un des singes devient rouge, c'est le signe qu'il faut rapidement trouver un point d'eau pour le rafraîchir.

La ville est parsemée de flaques, et parfois, de véritables piscines, alors restez attentif !

Vous multiplier augmente vos chances de survie mais aussi vos besoins en eau. Rafraîchir une dizaine de singes nécessite de plus grandes surfaces, d'autant plus rares.

# MÉCANISMES-CLÉS



## EXPLORER, LE GOÛT DU RISQUE

Vous vous déplacez librement dans un monde ouvert labyrinthique où vous pouvez escalader les arbres et les immeubles, sauter de l'un à l'autre, pour aller de flaques en bassins, du sol aux toits.

Il n'y a pas de chemin prédéfini, seules comptent votre intuition et votre expérience.

Mais attention aux chutes et aux véhicules sur la route.

Si d'aventure il vous arrive de tomber d'un arbre ou d'un bâtiment, une partie de vos congénères empruntera le même chemin...

# MÉCANISMES-CLÉS



## DES COMPAGNONS PARFOIS IMPRÉVISIBLES

Les membres de votre groupe vous suivent, mais pas à la trace.

L'intelligence artificielle donne volontairement un effet organique au comportement des autres singes.

Ils peuvent tomber des bâtiments et des arbres que vous escaladez, se précipiter à vingt sur la petite flaque d'eau que vous venez de trouver, ou s'approcher trop près de la route.

En tant que guide, anticipez cette marge aléatoire et préservez votre bande.

# MÉCANISMES-CLÉS



## LE MULTIJOUER, UNE AFFAIRE DE COORDINATION

WARM MONKEY se joue à 1, 2, 3 ou 4 joueurs. À tout moment, plusieurs personnes peuvent rejoindre une partie. Le jeu devient alors coopératif.

Si vous vous éloignez trop les uns des autres, l'écran reste au milieu du groupe.

Vous devez donc échanger pour avancer plus rapidement ensemble, entre exploration et discipline, en vous sauvant mutuellement la vie en cas de coup dur.

Tout seul on va plus vite, mais ensemble on va plus loin !

Discussion et coordination sont les maîtres mots du mode multijoueur de WARM MONKEY.

# MÉCANISMES-CLÉS

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x
y	z	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

SCORE

あ	い	う	え	お	た	ち	つ	て	と	ま	み
む	め	も	わ	を	ん	か	き	く	け	こ	な
に	ぬ	ね	の	ゆ	よ	や	ゆ	よ	さ	し	
す	せ	そ	は	ひ	ふ	へ	ほ	ら	り	る	ね
ろ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ

1008553

— — —

ア	イ	ウ	エ	オ	タ	チ	ツ	テ	ト	マ	ミ
ム	メ	モ	ワ	ヲ	ン	カ	キ	ク	ケ	コ	ナ
ニ	ヌ	ネ	ノ	ユ	ヨ	ヤ	ユ	ヨ	サ		
シ	ス	セ	ソ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ラ	リ	ル
レ	ロ	ー	ゝ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ	っ

back  
ok

## LE TABLEAU DES SCORES, À L'ANCIENNE

Le système de score, typique des jeux d'arcades traditionnels, récompense les performances du joueur ou de l'équipe.

Le score comptabilise la durée de votre exploration, le nombre de singes, l'altitude de votre parcours, vos acrobaties... Mais aussi les plantes et bâtiments remarquables que vous découvrez au fil de votre exploration !

À la fin de chaque partie, le jeu vous invite à inscrire votre score au tableau pour comparer vos performances.

# WARM MONKEY

VILLE UTOPIQUE,  
ÉCOLOGIE ET SOLIDARITÉ  
AU CŒUR DU JEU



## EXTRAITS VIDÉO

> **Teaser**

[https://www.youtube.com/watch?v=v\\_--ydZpKGU&t=77s](https://www.youtube.com/watch?v=v_--ydZpKGU&t=77s)

> **Trailer**

<https://www.youtube.com/watch?v=T8Bzrri-8z0>

> **4 Players**

<https://www.youtube.com/watch?v=BUoCakyUy60&t=87s>

# ÉCOLOGIE & SOLIDARITÉ



## LE SENS DU COLLECTIF

Le monde animal est souvent utilisé pour mettre en avant le caractère naturel du chacun pour soi, en témoigne l'allégorie de la « loi de la jungle ».

À contre-pied, la mécanique de jeu de WARM MONKEY se base sur l'entraide et la survie du collectif plutôt que sur la logique de concurrence.

Ici, pas d'ennemi à tuer, pas de boss final. La ressource vitale (l'eau) et le danger mortel (chutes, cyclomoteurs) découlent tous deux de l'environnement lui-même, et ne peuvent qu'être évités.

Les singes qui vous suivent sont programmés pour avoir un comportement variable, légèrement différent du vôtre.



# ÉCOLOGIE & SOLIDARITÉ



## CHANGER DE REGARD

En adoptant le point de vue de l'animal dans la ville, le jeu incite de manière ludique à réfléchir à la place des autres espèces dans nos environnements urbains.

Ce cadre de réflexion est facilité par le terrain de jeu des singes, une ville-jardin parsemée de bâtiments habillés de végétaux.

Le groupe peut se promener partout, y compris sur les toits, une possibilité mise en valeur par la vue isométrique.

Mais l'une des épreuves les plus dangereuses consiste en la traversée des routes, véritables barrières pour le monde animal dans le monde réel.

# ARCHITECTURE MODERNISTE

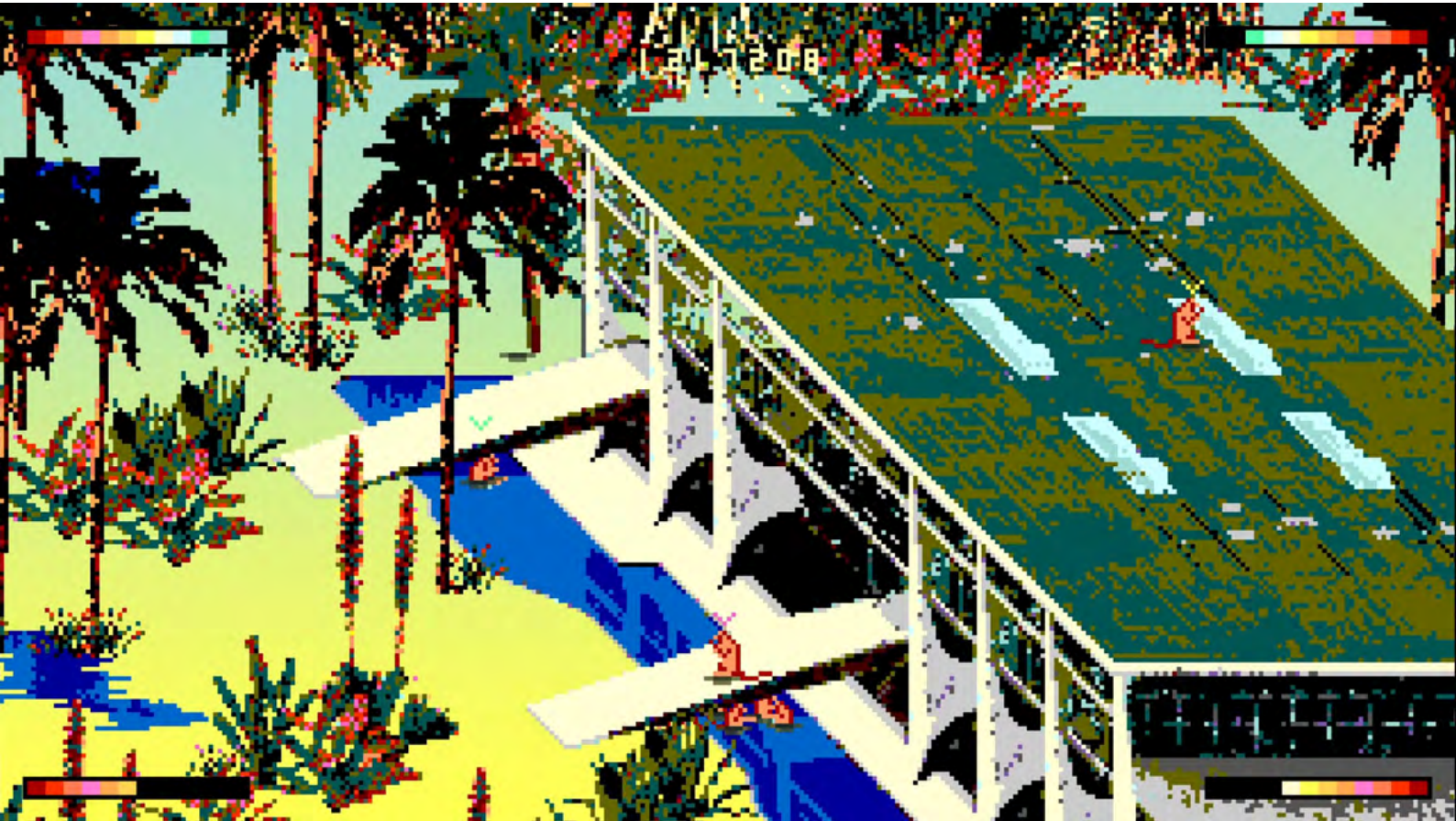


## MISE EN VALEUR DE L'ARCHITECTURE MODERNISTE

Souvenez-vous : des bâtiments et plantes remarquables sont disséminés un peu partout sur la carte. Vous marquez des points à chaque fois que vous en découvrez.

Loin des skylines américaines traditionnellement visibles dans les jeux-vidéo, la ville-jardin de WARM MONKEY contient les reproductions de nombreuses constructions modernistes des années 1950-1960.

# ARCHITECTURE MODERNISTE



## BRASILIA, FAÇONNÉE PAR NIEMEYER

Brasilia, capitale du Brésil inaugurée en 1960, cristallise la collaboration de l'architecte Oscar Niemeyer, disciple du Français Le Corbusier, avec le paysagiste Roberto Burle Marx.

Certains principes caractéristiques de leur travail, parfois considéré comme un modernisme « tropicalisé » ou « exotique », inspirent l'environnement du jeu.

L'équivalence des surfaces construites et des surfaces végétales, la libre circulation au sol (les « chemins du désir », les buildings sur pilotis que l'on peut traverser), l'occupation et la végétalisation des toits, la relation des bâtiments avec l'eau, sont autant d'éléments qui mettent en scène le dialogue entre urbanisme et nature.

# ARCHITECTURE MODERNISTE



## SAINT-NAZAIRE, VILLE DE LA RECONSTRUCTION

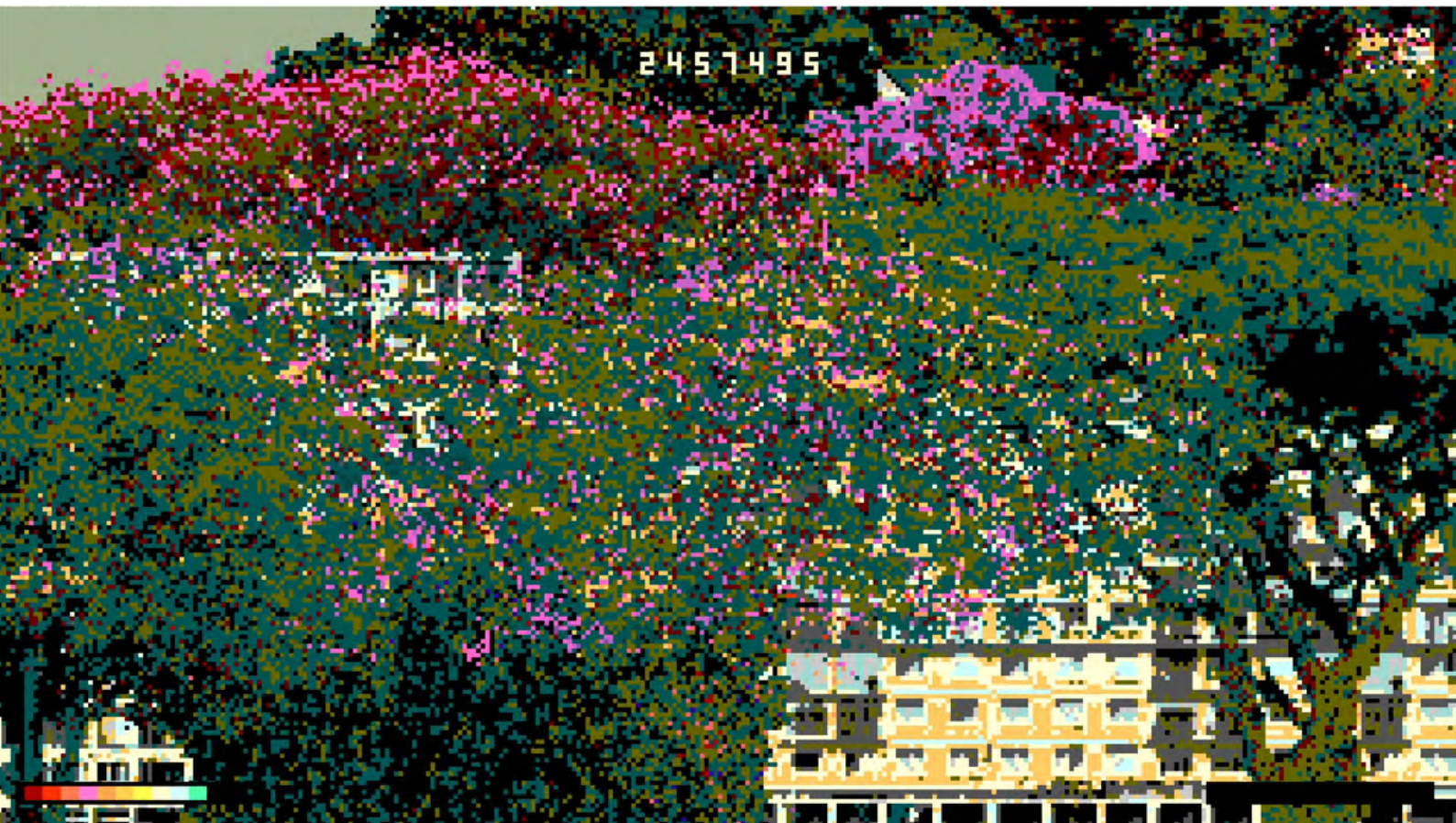
Saint-Nazaire est la ville où vivent et travaillent les membres de l'association Ev prod, et qui constitue le fil rouge du décor de WARM MONKEY.

Ce port français est assigné aux liaisons avec l'Amérique latine entre la fin du XIXe et la première moitié du XXe siècle. Presque entièrement détruite à l'issue de la Seconde Guerre mondiale, la commune renaît à l'époque où s'érige Brasilia.

Saint-Nazaire est aujourd'hui parsemée d'un patrimoine architectural aux formes parfois audacieuses, symbole de la créativité des architectes de la Reconstruction.

# WARM MONKEY

## MUSIQUE ORGANIQUE ET GRAPHISME RÉTRO



## APERÇU DE LA BANDE-SON

> **Thème d'ouverture**

[www.soundcloud.com/romain-hebert-1/orientalismintrofinallong](http://www.soundcloud.com/romain-hebert-1/orientalismintrofinallong)

> **Déplacement des singes**

[www.soundcloud.com/romain-hebert-1/warm-monkey-game-music](http://www.soundcloud.com/romain-hebert-1/warm-monkey-game-music)

> **Ambiance baignade**

[www.soundcloud.com/romain-hebert-1/ambianceflaque](http://www.soundcloud.com/romain-hebert-1/ambianceflaque)

> **Ambiance route**

[www.soundcloud.com/romain-hebert-1/ambiance-rueglobale](http://www.soundcloud.com/romain-hebert-1/ambiance-rueglobale)

# MUSIQUE ORGANIQUE



## UN HABILLAGE SONORE INTERACTIF

Musiques et bruitages sont créés par Romain Hebert à partir d'échantillons sonores de vrais instruments.

La bande-son mélange des sonorités orientales et électroniques, entre collages sonores et mélodies bruitistes.

Le tout apporte une atmosphère unique au jeu.

La musique de WARM MONKEY varie selon les quartiers de la ville, le nombre de singes à l'écran, leur comportement, et réagit à des événements comme la circulation des cyclomoteurs, les baignades, ou la proximité avec un bâtiment remarquable.

# GRAPHISMES RÉTRO



## PIXEL-ART ET ARCHITECTURE

Comme un retour aux années 80 et 90, WARM MONKEY adopte un graphisme inspiré de l'esthétique 8-bits, avec une palette de couleur volontairement limitée, et une vue en 3D isométrique.

Tous les éléments graphiques du jeu sont créés par Danny Steve, à partir de documents photographiques issues de recherches sur Brasilia et Saint-Nazaire, dont plusieurs monuments emblématiques sont reproduits.

Le travail photographique à la source de chaque élément graphique disparaît dans l'extrême simplification qu'induit le pixel-art. Cette contrainte stylistique résulte en un graphisme qui évoque aussi plus généralement les tapis et les arts décoratifs.

# EU PROD



## QUI SOMMES-NOUS ?

Ev prod est un studio de développement indépendant créé en 2020 et basé à Saint-Nazaire, sur la côte Atlantique.

Tous ses membres ont un important bagage artistique qui transparaît dans le travail de programmation, les visuels et les éléments sonores qui sont au cœur de leurs jeux.

Après un premier opus intitulé HUNGRY LIZARD, WARM MONKEY constitue le deuxième épisode d'une série de jeux-vidéo intitulée RISING. Un ensemble de petites fables, centrées sur la survie d'une espèce, où le joueur incarne un animal différent à chaque fois.

Graphisme : Danny Steve  
Son/Musique : Romain Hebert  
Programmation : Oscar Aib  
Assistant : Valdo Aib



# EU PROD



## EN PRÉPARATION

Nous préparons une borne d'arcade itinérante dédiée à notre jeu WARM MONKEY.

Nous projetons la conversion de WARM MONKEY vers la Switch et la Switch 2.

Nous réfléchissons au prochain épisode de la série RISING : CRAB COMBAT.