

EU prod -

WARM MONKEY 「ウォームモンキー」

- Steam 2025

WARM MONKEY

「ウォームモンキー」



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

22 rue du Croisic, 44600 Saint-Nazaire/France



STEAM™

- 04 - リンク-連絡先
- 06 - 「ウォームモンキー」都市探索、水の追求、
そして協力の大切さを描いた動物寓話です。
短い要約
- 08 - ゲームの仕組
原則
猿の命の循環
水はあなたにとって不可欠な資源です
未知を探検し、リスクを体感する
仲間はときに予測不可能です
マルチプレイヤー モード: 調整に関する問題
昔ながらのスタイルのスコアボード
- 15 - ユートピア都市エコロジーと連帯を軸としたゲーム
ビデオクリップ
共同体意識
観点を変える
象徴的な建物
ブラジリア、ニーマイヤーによって形作られる
サン・ナゼール、復興の都市
- 21 - レトロなビジュアルと有機的な音楽
サウンドトラックの一部抜粋
インタラクティブな音響設計
ピクセルアートの達人技
- 24 - エブ生産
我々は何者か?
進行中(しんこうちゅう)



https://www.evprod.world/warm_monkey/



https://store.steampowered.com/app/2520360/Warm_Monkey/



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



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



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



<https://x.com/evprod5>



contact@evprod.world



+33 664246466



4360034

「ウォームモンキー」

都市探索、水の追求、
そして協力の大切さを描いた動物寓話です。

あなたは水を求める猿の群れを率いて、田園都市を進みながら海を目指します。

途中、ブラジリアやサン・ナゼールの象徴的な建造物からインスピレーションを得た素晴らしい建物が点在するオープンワールドを探索しましょう。

グループ内の各サルはあなたに従いつつも、それぞれ独自の個性的な行動をとり、体験にリアリティをもたらします。

ソロゲームがいつでもマルチプレイヤー体験に変化する可能性があり、プレイヤー同士の連携とチームワークの重要性が際立ちます。

「ウォームモンキー」は、集団的な努力と団結の力を強調するゲームです。都市環境を移動する動物の視点を通して、世界を見つめ直すことをプレイヤーに促します。

レトロ アーケード ゲームの伝統を受け継ぎ、「ウォームモンキー」はピクセルアートの美学とアイソメトリック視点を採用しています。

ゲームの設定は、「熱帯化された」モダニズム建築の研究を通じて収集された写真コレクションからインスピレーションを得ています。

雰囲気やノイズから着想を得たサウンドトラックは、サウンドコラージュや伝統的な楽器のループを用いて作られており、ゲーム内のイベントに動的に反応します。



「ウォームモンキー」



短い要約

「ウォームモンキー」は、都市探索、水の追求、そして協力の大切さを描いた動物寓話です。

プレイヤーは田園都市の中心に住む猿となります。

10秒ごとに新たな仲間が現れ、あなたのそばに加わります。

グループが成長したら、仲間の猿たちを率いて、街の南に位置する海岸への旅へと導きましょう。

ゲームの仕組



原則

「ウォームモンキー」はプラットフォームおよび探索ゲームで、プレイヤー是一群のサルのリーダーとなり、水を求めて都市を冒険し、最終的に海岸に到達することを目指します。

あなたは猿の群れのリーダーとなり、喉の渇きを癒す水源を求めて、街の中を導いていきます。

すべての猿が死亡すると、ゲームは終了します。

都市の境界にある海の海岸線に到達すると、ゲームが終了します。

ゲームの仕組



猿の命の循環

旅の中では警戒が何よりも重要です。

サルたちは脱水症状に陥ったり、転倒したり、スクーターに轢かれる危険があります。もし先頭のサルが死亡した場合、最も近くにいる仲間がその役割を引き継ぎます。

しかし、海に到達する前に全てのサルが死んでしまうと、ゲームオーバーとなります。

ゲームの仕組



水はあなたにとって不可欠な資源です

脱水症状の進行を示すライフバーに注意してください。サルのライフバーが赤くなったら、すぐに水を見つけて水分補給をしましょう。

街には小さな水たまりや大きなプールが点在しているので、しっかり探してください。

グループを大きくすることで生存の可能性は高まりますが、それに伴い必要な水の量も増えていきます。

ゲームの仕組



未知を探検し、リスクを体感する

迷路のようなオープンワールドを自由に探索し、木や建物に登ったり、建物間をジャンプしたり、水たまりから屋上まで移動したりします。

決められた道はなく、あなたの本能が頼りです。

しかし、一歩間違えると仲間を危険にさらす可能性があります。転落や車両には十分注意してください。

ゲームの仕組



仲間はずきに予測不可能です

人工知能によって有機的な要素が加えられるため、グループは予測不可能な行動を取りながらあなたを追従します。

彼らは転倒したり、小さな水たまりに突進したり、道路の近くをさまよいすぎたりすることがあります。

ガイドとして、彼らの行動を予測し、安全を守ることがあなたの役割です。

ゲームの仕組



マルチプレイヤー モード: 調整に関する問題

複数のプレイヤーがいつでも参加し、協力プレイを楽しむことができます。

ただし、プレイヤー同士が離れすぎると画面はグループの中心に固定されます。

探検と規律のバランスを保ちながら、困難な状況でお互いを助け合うためには、コミュニケーションが重要な鍵となります。

ゲームの仕組

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	お	を	ん	か	き	く	け	こ	な
に	ぬ	ね	の	ゆ	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	フ	ヨ	ン	カ	キ	ク	ケ	コ	ナ
ニ	ヌ	ネ	ノ	ヤ	ユ	ヨ	ツ	ヤ	ユ	ヨ	サ
シ	ス	セ	ソ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ラ	リ	ル
レ	ロ	ッ	ッ	ッ	ッ	ッ	ッ	ッ	ッ	ッ	ッ

back
ok

昔ながらのスタイルのスコアボード

クラシックなアーケードゲームに着想を得たスコアシステムでは、探索時間、仲間のサルの数、高度、アクロバットのパフォーマンス、そして旅の途中で発見した記念碑的な建物がスコアとして反映されます。

「ウォームモンキー」

ユートピア都市エコロジーと連帯 を軸としたゲーム



ビデオクリップ

> イントロ

https://www.youtube.com/watch?v=v_--ydZpKGU

> 4人のプレイヤー

<https://www.youtube.com/watch?v=BUoCakyUy60>

エコロジーと連帯



共同体意識

『ウォームモンキー』は、敵との戦いではなく、競争よりも相互扶助と集団での生存に重点を置いています。

転倒や原付バイクなどの主な脅威は環境から生じ、これらを回避することが求められます。

あなたを追いかけるサルたちは、あなたの行動とは少し異なり、さまざまな予測不可能な行動を取ります。

エコロジーと連帯



観点を変える

『ウォームモンキー』は、緑に覆われた建物が立ち並ぶ田園都市を舞台に、都市環境における動物の立場について考えさせられるゲームです。

プレイヤーは、等角図で示される屋上などを自由に探索することができます。

しかし、最大の課題の一つは道路を横断することで、これは現実世界の野生動物が直面する障壁を反映しています。

モダニズム建築

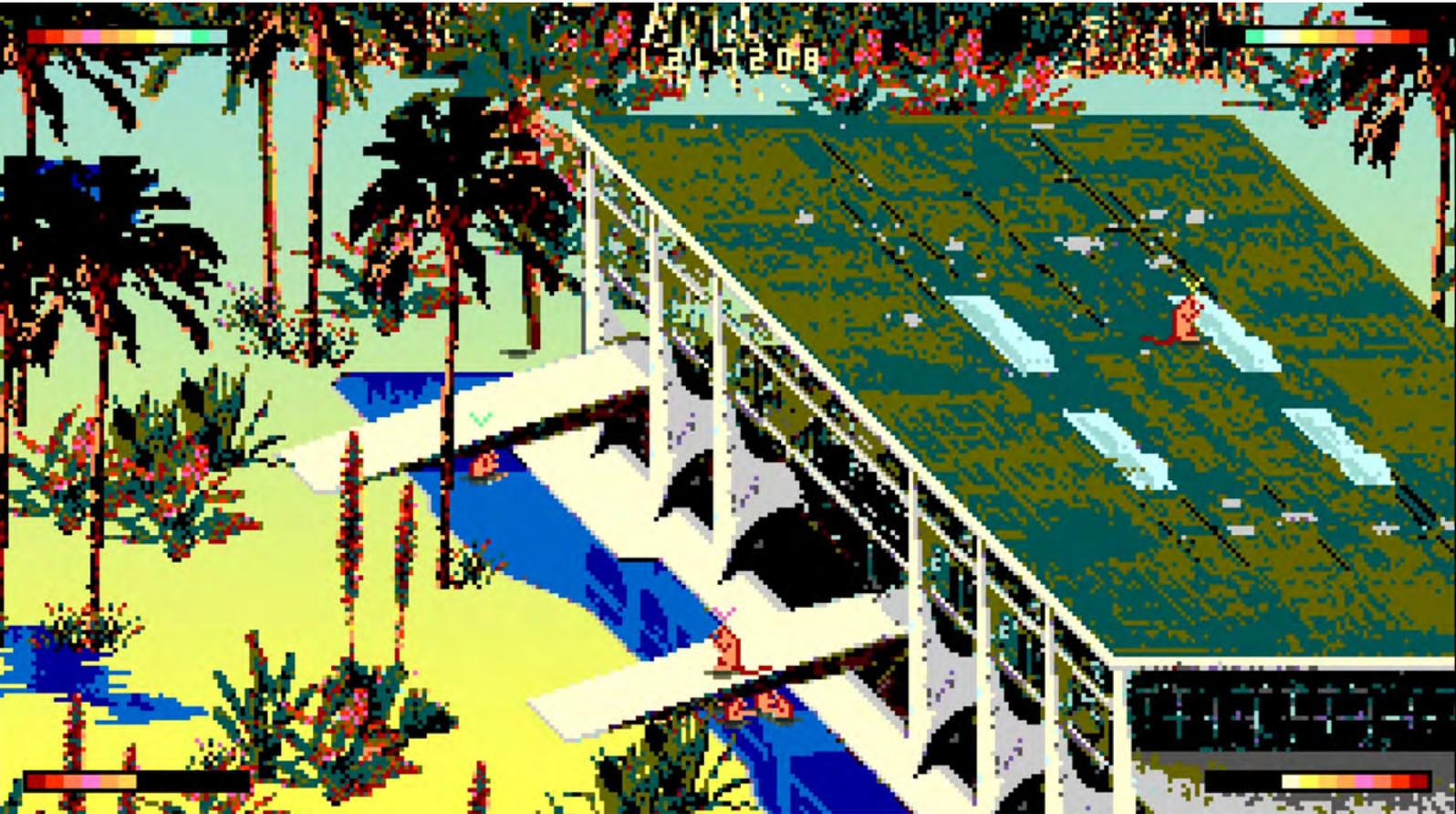


象徴的な建物

マップには注目すべき建物や植物が点在しており、それらを発見することでプレイヤーはポイントを獲得できます。

『ウォームモンキー』は、1950年代と1960年代のモダニズム建築が特徴で、独自の田園都市の美学を表現しています。

モダニズム建築

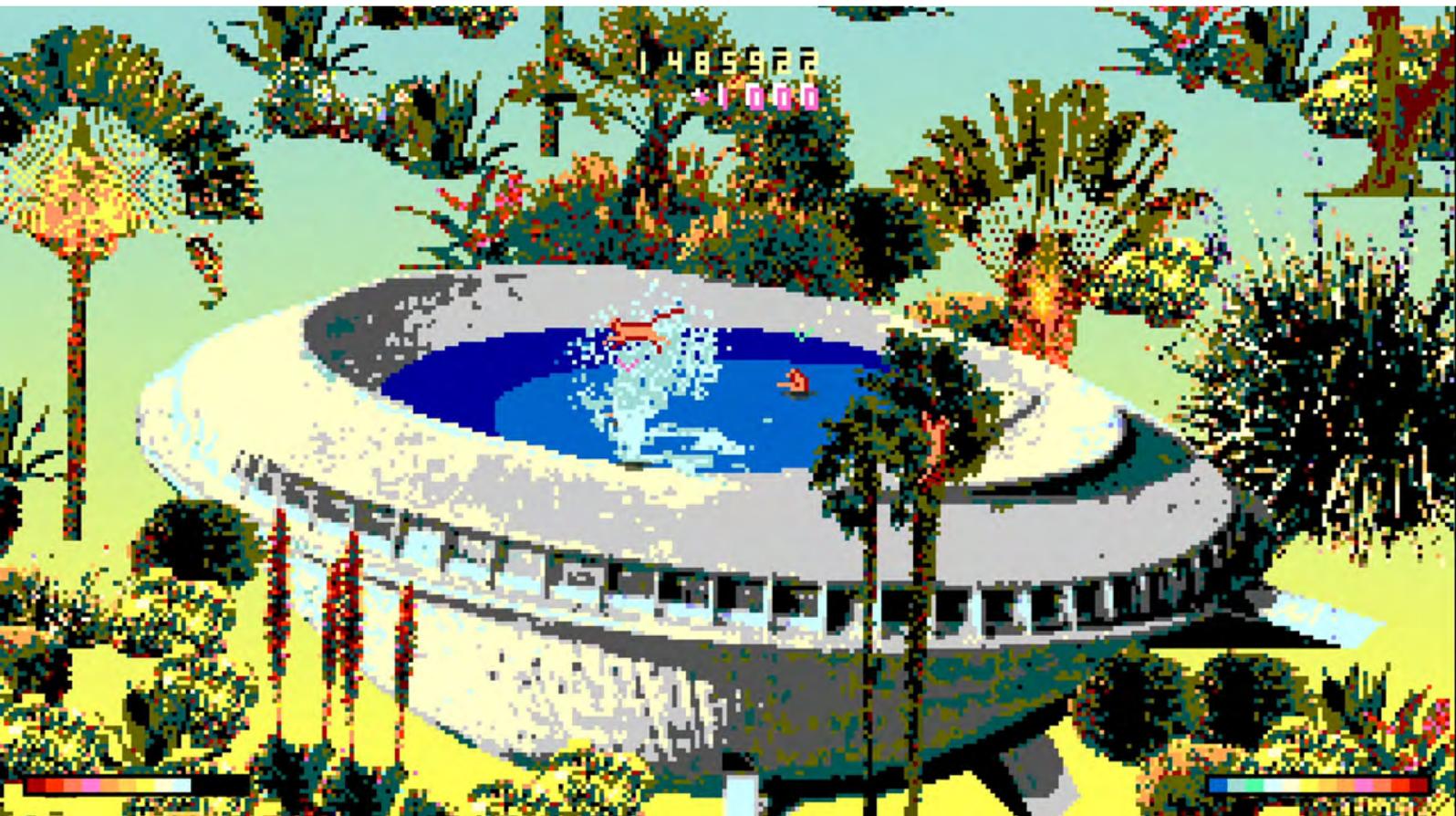


ブラジリア、 ニーマイヤーによって形作られる

1960年に誕生したブラジルの首都ブラジリアは、フランスのル・コルビュジエの弟子である建築家オスカー・ニーマイヤーと、造園家ロベルト・ブルレ・マルクスの協力によって生み出された都市です。

彼らの作品に特徴的な特定の原則は、「熱帯化された」または「エキゾチックな」モダニズムと見なされることがあり、ゲームの環境にインスピレーションを与えています。

モダニズム建築



サン・ナゼール、復興の都市

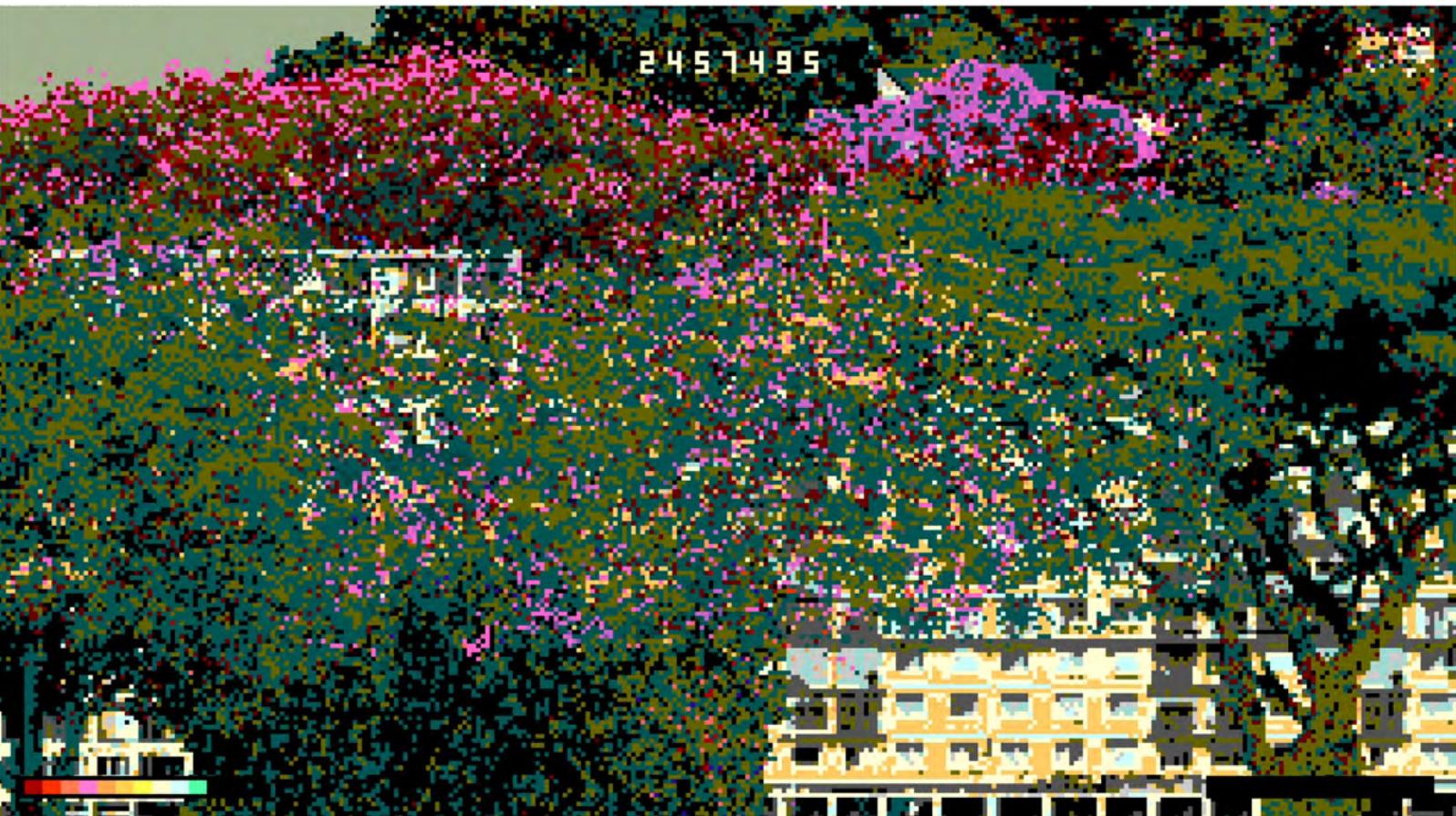
サン・ナゼールは、エブ生産 のメンバーが暮らし、活動している都市であり、「ウォームモンキー」のビジュアルデザインに共通する要素を形成しています。

このフランスの港町は、19世紀末から20世紀前半にかけてラテンアメリカとの交易拠点として機能していました。第二次世界大戦の終結時にほぼ完全に破壊されましたが、その後、ブラジル建設と同時期に再生を遂げました。

現在のサン・ナゼールには、復興期の建築家たちの創造性を象徴する、時には大胆な形状を持つ建築遺産が点在しています。

「ウォームモンキー」

レトロなビジュアルと有機的な音楽



サウンドトラックの一部抜粋

> 初め

www.soundcloud.com/romain-hebert-1/orientalismintrofinallong

> 猿

www.soundcloud.com/romain-hebert-1/warm-monkey-game-music

> 泳ぐ

www.soundcloud.com/romain-hebert-1/ambianceflaque

> 道

www.soundcloud.com/romain-hebert-1/ambiance-rueglobale

有機的な音楽



インタラクティブな音響設計

音楽と音響効果は、サウンドサンプルと実際の楽器を融合させ、東洋の音楽やノイズからインスピレーションを得たサウンドコラージュを作り上げています。

これらは、街の近隣、猿の数、行動、イベントに応じて動的に変化します。

レトロなビジュアル



ピクセルアートの達人技

『ウォームモンキー』は、8ビットスタイルの美学、制限されたカラーパレット、3Dアイソメトリックパースペクティブを採用し、80年代と90年代のノスタルジーを呼び起こします。

各要素の背後にある写真作品はピクセルアートに簡素化され、ビジュアルにタペストリーのような装飾的な魅力を与えています。

エブ生産



我々は何者か？

エブ生産は、2020 年に設立され、大西洋岸のサン・ナゼールを拠点とする独立系開発スタジオです。

メンバー全員が豊かな芸術的背景を持ち、それがゲームの中心的なプログラミング作業、ビジュアル、サウンドの各要素に反映されています。

「ハングリーリザード」というタイトルの最初の作品に続いて、「ウォームモンキー」はRISING「ライジング」というタイトルのビデオゲームシリーズの2番目のエピソードを構成します。種の存続を中心とした一連の小さな寓話で、プレイヤーは毎回異なる動物を演じます。

グラフィック : Danny Steve
音響/音楽 : Romain Hebert
プログラミング : Oscar Aib
補助者 : Valdo Aib

エブ生産



進行中 (しんこうちゅう)

私たちは、ゲーム「ウォームモンキー」専用のポータブルアーケードマシンを設計しています。

また、「ウォームモンキー」を Nintendo Switch と Switch 2 に移植することに取り組んでいます。

そして、RISING「ライジング」シリーズの次回作である「クラブコンバット」の制作を検討しています。