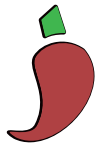




Baptiste MOREAU - Antoine VACHERIE - Léa MARGNES

EQUIPE



Antoine Vacherie

Sound Design
User Interface
Game Design



Baptiste Moreau

Game Programming
Game Design
Direction Artistique



Léa Margnes

Direction Artistique

SOMMAIRE

Introduction

Fiche d'identité :	p. 6
- Pitch	
- Type de jeu	
- Univers	
- Support	
- Cible	
- Game concept	
Intentions globales	p. 6
Process de création	p. 7

Game Desgin

Situations de Jeu et boucle de Prédications	p. 11
Game System :	p. 18
- Schématisation des mécaniques de jeu	
- Boucles de gameplay	
- Boucles OCR	
- 3Cs	
- Tableau des signes et feedbacks	

Direction Artistique

Contexte et Décors :	p. 36
- Intentions	
- références	
- résultats	
Entités et Personnages :	p. 41
- Intentions	
- références	
- résultats	
UI :	p. 64
- intentions	
- références	
- résultats	
Sound design :	p. 70
- Musiques	
- Sons	

INTRODUCTION

Pitch

Dans Over the Garden ,
combattez des légumes dans
un champ de bataille sans
pitié , plantez les pour en faire
une bonne récolte et gagner la
partie.

Support

PC

Cible

Mid Players

Type de Jeu

Beat'em up

Univers

Cartoon

Game Concept

Remplissage d'un objectif pour terminer le niveau de jeu, sans
perdre tous nos points de vie.

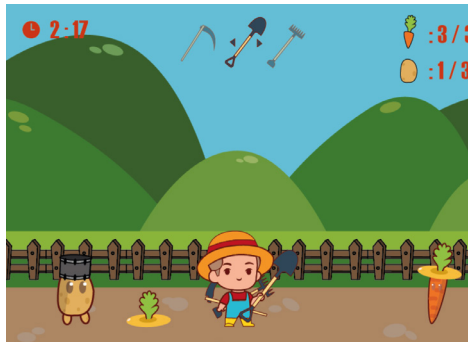
Intentions Globales

Nos intentions pour ce projet étaient de créer un décalage entre le
gameplay du jeu et la direction artistique dans sa globalité, que ce
soit visuellement ou musicalement. Nous souhaitons proposer
un gameplay qui représente un défi réel pour les joueurs, sans
pour autant le rendre exclusivement destiné aux joueurs hardcore.
Il devrait falloir plus d'un essai pour réussir à finir le jeu.

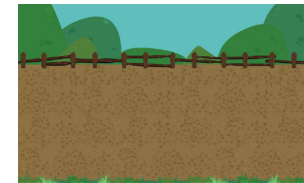
En opposition à cela, notre objectif était de diriger la direction
artistique vers un style cartoon, avec des visuels et une musique
qui ne donnent pas envie de se battre, mais qui correspondent
plutôt à une ambiance enfantine et joyeuse.

Game Process

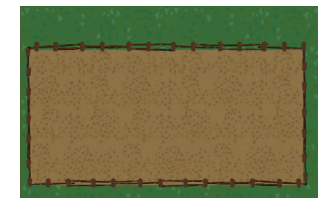
La toute première idée du jeu le présentait en side view, où on avait 3 types d'armes qui servaient chacune à planter un type d'ennemi. Si on frappe un ennemi avec la mauvaise arme, celui-ci meurt juste et n'est pas planté, sans compter pour l'objectif. Il devait également y avoir un timer qui nous forçait à planter l'objectif dans la panique, pour rendre le jeu plus nerveux.



Quand nous avons commencé à concrétiser le jeu, nous avons réalisé que ce modèle n'était pas viable car la gestion de l'espace (où les ennemis étaient plantés pour éviter d'en planter d'autres) n'était pas assez claire et lisible. Nous avons donc décidé de passer à une vue de dessus (top view) afin d'avoir une surface de jeu plus grande et de mieux gérer le défi de la gestion du terrain pour les joueurs. L'écran est maintenant divisé en environ quatre parties, avec trois quarts pour le jeu et un quart pour l'interface utilisateur (UI). Cependant, même avec cette modification, nous n'avions toujours pas suffisamment d'espace pour que le jeu soit agréable, et le décor contenait trop d'informations qui rendaient les éléments par-dessus difficiles à lire.



Enfin, on a changé le level design où, en soit la surface jouable à l'écran est plus petite mais on a rendu tous les éléments plus petits, ce qui nous permet d'avoir beaucoup plus de place, en plus d'avoir un décor plus simple donc plus lisible.



Le pattern des ennemis a également évolué au fil des différentes versions du jeu. Initialement, tous les ennemis avaient le même comportement en se dirigeant simplement vers le joueur. Cependant, cela ne créait pas suffisamment de diversité, donc nous avons décidé d'attribuer des comportements distincts à chaque ennemi.

Ainsi, la patate se dirige en permanence vers le joueur, le piment, quant à lui, essaie de s'enfuir, et la carotte avance toujours tout droit. Cependant, ce schéma présentait un problème : la seule menace réelle était la patate, et le piment n'était pas vraiment une menace.

Finalement, en définissant les comportements définitifs, nous avons pu équilibrer le jeu de manière plus satisfaisante. Bien que la patate reste la seule menace directe, les trajectoires des deux autres ennemis ajoutent de l'information supplémentaire pour le joueur, rendant le jeu plus complexe et stimulant.

Les terrains ont eux aussi évolué. Au début en faible nombre, il fallait mettre en évidence le moment où un ennemi passe par dessus un terrain ratissé. Lorsque le level design a évolué, le nombre de terrain à grandir, et il n'était plus nécessaire de marquer cette information, étant donné que ce challenge était donc simplifié.

Actuellement jouable sur pc uniquement , il pourrait etre adapté sur les consoles de salon et portable , il nécessite une manette ou un clavier.

GAME DESIGN

**Situations de jeu et
boucles de prédiction**

Game System

Références



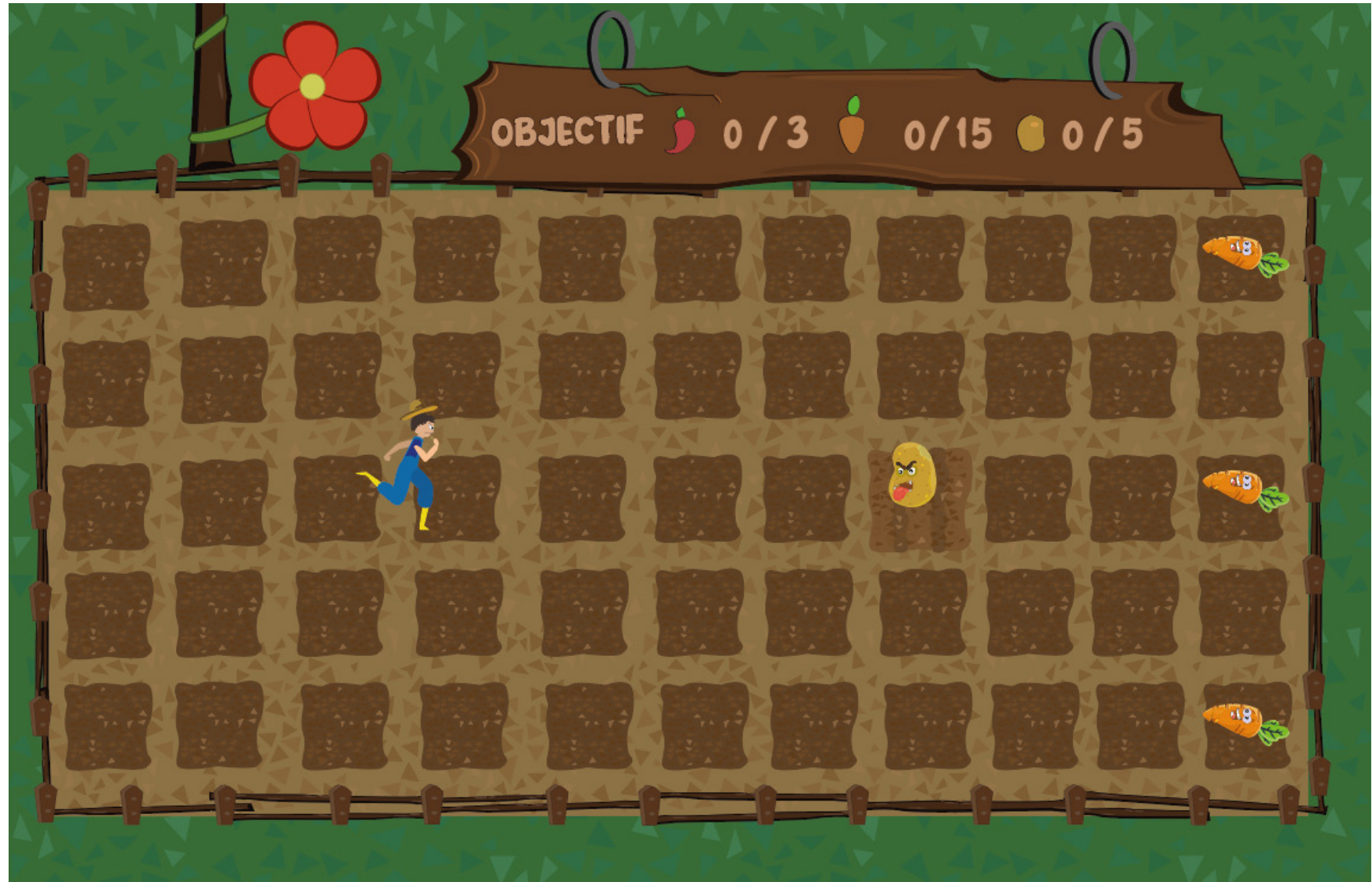
Nos 2 principales références en termes de Game Design sont Plants vs Zombies et Moonlighter.

PvZ nous a été utile pour le level design : comment répartir les cases tout en laissant de la place pour l'ui. On doit cependant garder en tête que, contrairement à ce jeu, on se déplacera dans cet espace, donc les cases ne devront pas être aussi collées entre elles, ou les ennemis se superposeront sur 2 cases.

Moonlighter nous a surtout inspiré pour le pattern des ennemis, sur un jeu en top view comme le notre.



SITUATIONS DE JEU ET BOUCLES DE PREDICTION



Prédiction	Décision	Action	Régulation	Apprentissage
J'ai le temps de planter la patate avant que la carotte arrive et me fasse un dégât	Je décide d'aller planter la patate	Je vais vers elle et j'attaque avec la pelle pour la planter	J'ai réussi à planter la patate mais la carotte m'a touché	Je connais mieux les vitesses de déplacements et je vais pouvoir adapter ma manière de jouer en fonction
Je peux faire déplacer la patate pour pouvoir tenter de planter la carotte	Je vais faire se déplacer la patate et je vais aller vers le terrain pour planter la carotte	Je reste immobile pour que la patate se déplace et je vais vers le terrain pour planter la carotte	La patate s'est bien déplacée mais je n'ai pas été assez rapide pour pouvoir planter la carotte sur ce terrain	



Prédiction	Décision	Action	Régulation	Apprentissage
Je peux préparer un terrain devant moi pour planter une carotte, sinon je me prendrai sûrement un dégât	Je vais préparer un terrain devant moi et y planter la carotte	J'utilise mon rateau pour préparer le terrain	Je n'ai pas réussi à préparer le terrain car je ne me suis pas assez rapproché, et j'ai donc pris un dégât	Je connais mieux la range de mes armes et sait que durant cette phase, il y a de fortes chances que je prenne un dégât si je ne plante pas de carotte
Je peux utiliser le terrain déjà préparé derrière moi pour planter une carotte	je vais attendre q'une carotte arrive à ce terrain pour l'y planter	Je me recule et attend donc que la carote arrive	J'ai plus de temps pour preshot quand la carotte va arriver et pour tester si je suis bien placé en fonction de la range de ma pelle	



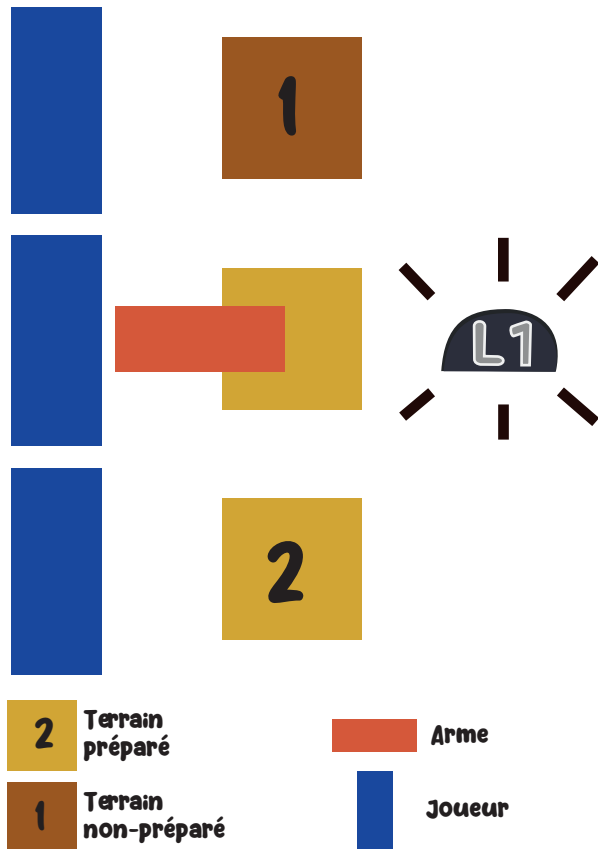
Prédiction	Décision	Action	Régulation	Apprentissage
Je peux aller planter le piment en prenant le risque qu'une carotte apparaisse juste devant moi	Je vais aller planter le Piment	Je plante le piment	Des carottes sont bien apparues mais heureusement pas sur moi	Je vais faire attention au pattern des carottes pour éviter de me faire surprendre
Je peux laisser avancer le piment pour le planter après lorsqu'il y aura plus de place et laisser celle-ci pour une carotte	Je vai laisser le piment avancer et planter une carotte à cet endroit	J'évite le piment	Le piment continu à avancer mais les carottes ne sont pas apparues à cet endroit	

GAME SYSTEM

Schématisation des mécaniques de jeu

Coup de rateau :

Le joueur peut donner un coup de rateau. Celui-ci aura un effet seulement s'il est effectué sur un terrain en stade 1, non ratissé. Le coup donne des freeze frames au joueur, où il ne peut plus rien faire.



Input :  (appui simple)

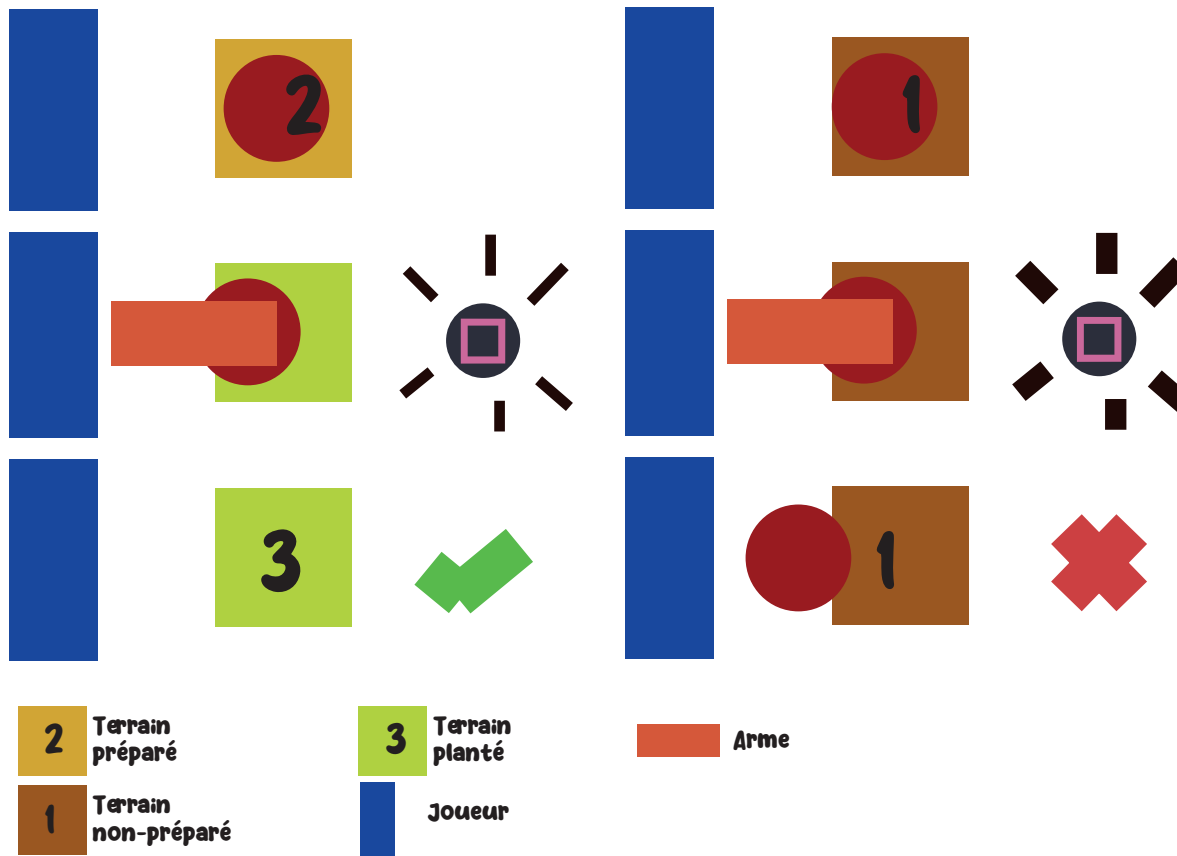
Micro challenges :

- Précision :
 - range de l'arme
 - taille du jardin
- Tactique :
 - choisir le bon terrain à préparer sur le moment

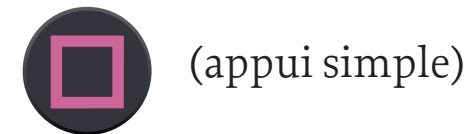
Schématisation des mécaniques de jeu

Coup de pelle :

Le joueur peut donner un coup de pelle. Il faut donner ce coup seulement quand un ennemi se superpose à un terrain préparé par un coup de rateau, ou il n'y aura aucun effet. Elle donne aussi des freezes frames.



Input :



Micro challenges :

- Précision :

- range de l'arme
- taille du jardin

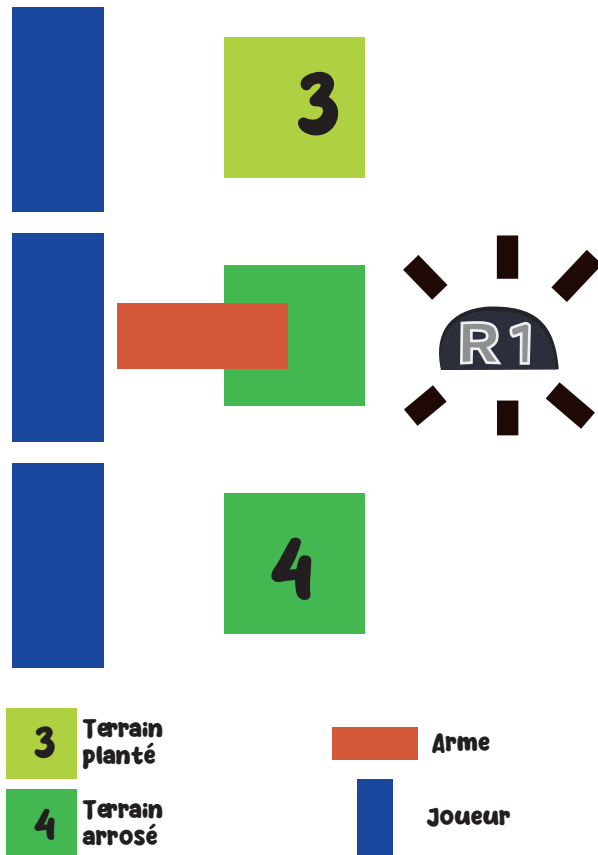
- Timing :

- Rapport Taille de l'ennemi/taille du terrain
- vitesse de l'ennemi

Schématisation des mécaniques de jeu

Coup d'arrosoir:

Le joueur peut donner un coup d'arrosoir. On peut arroser un terrain seulement quand un ennemi y est planté pour ajouter un point à l'objectif, ou il n'y aura aucun effet. On a toujours des freezes frames.

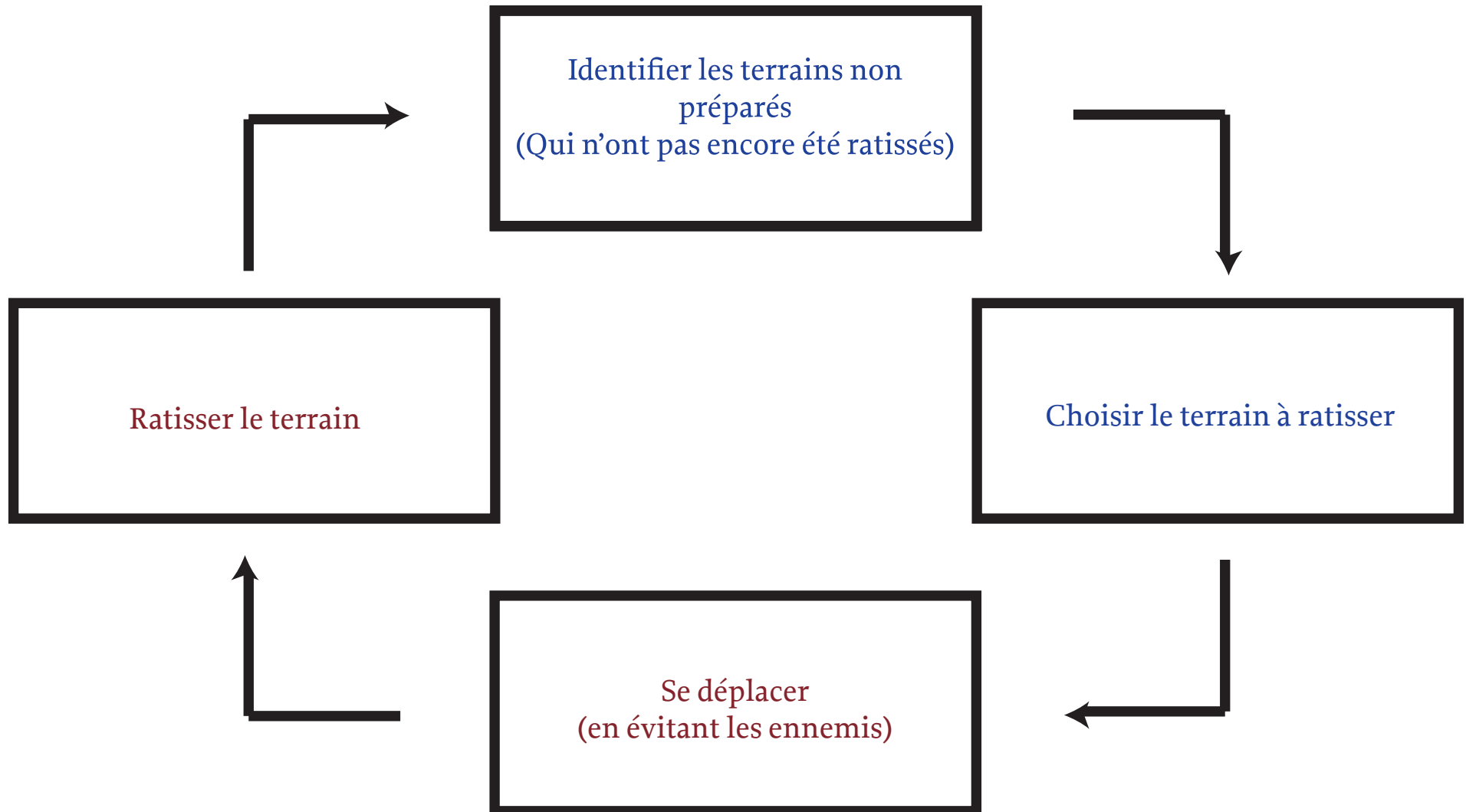


Input :  (appui simple)

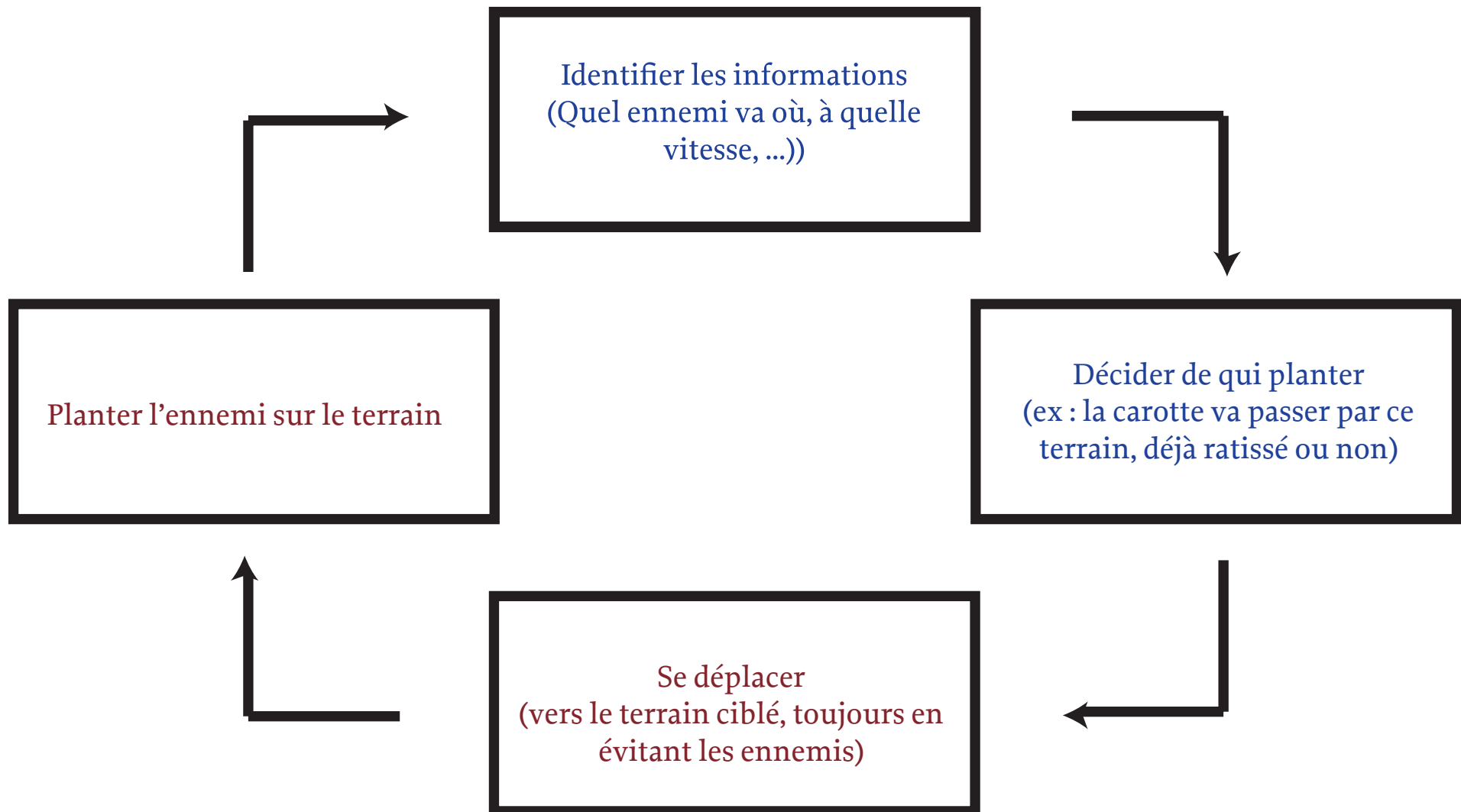
Micro challenges :

- Précision :
 - range de l'arme
 - taille du jardin

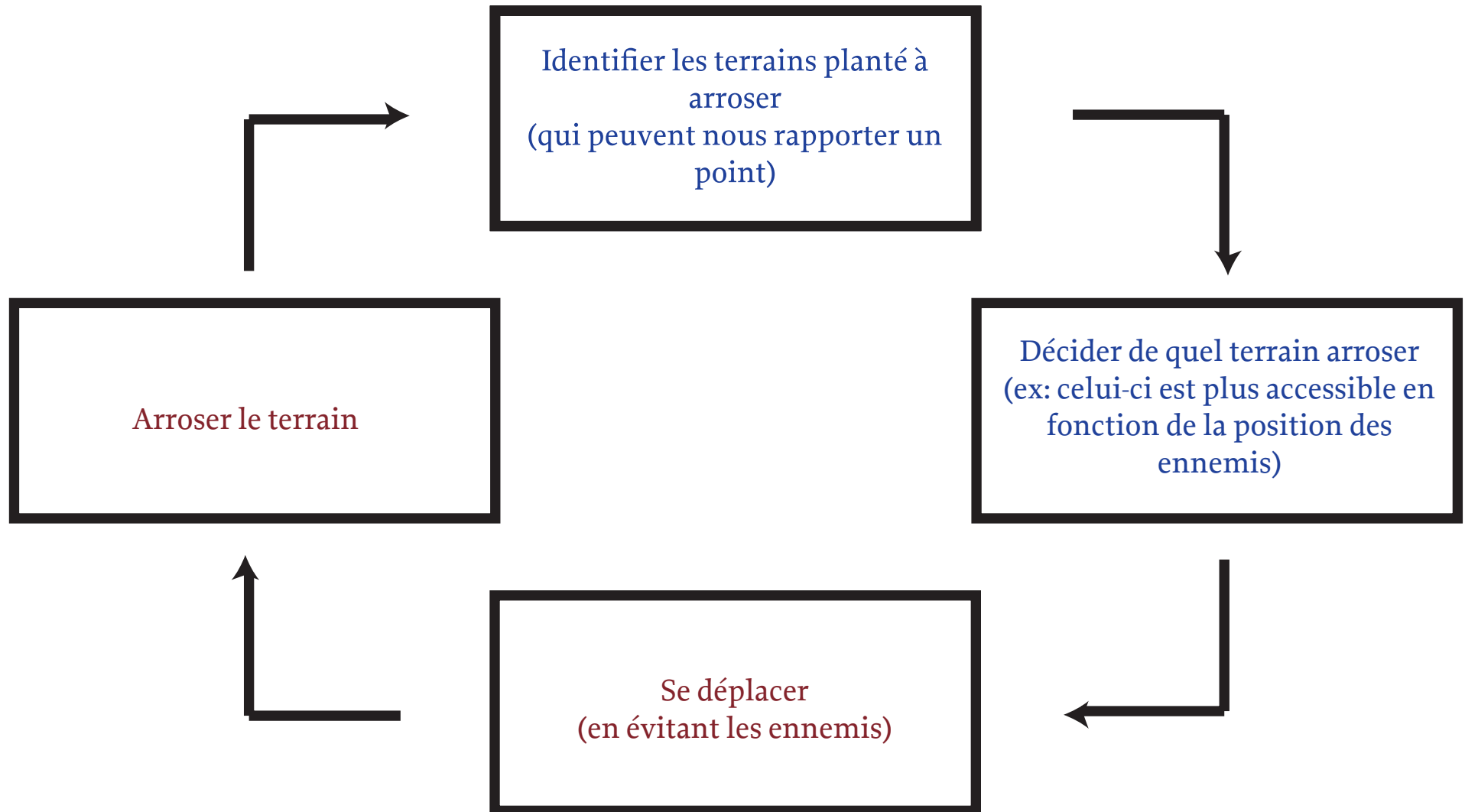
Boucle de Gameplay - Ratisser



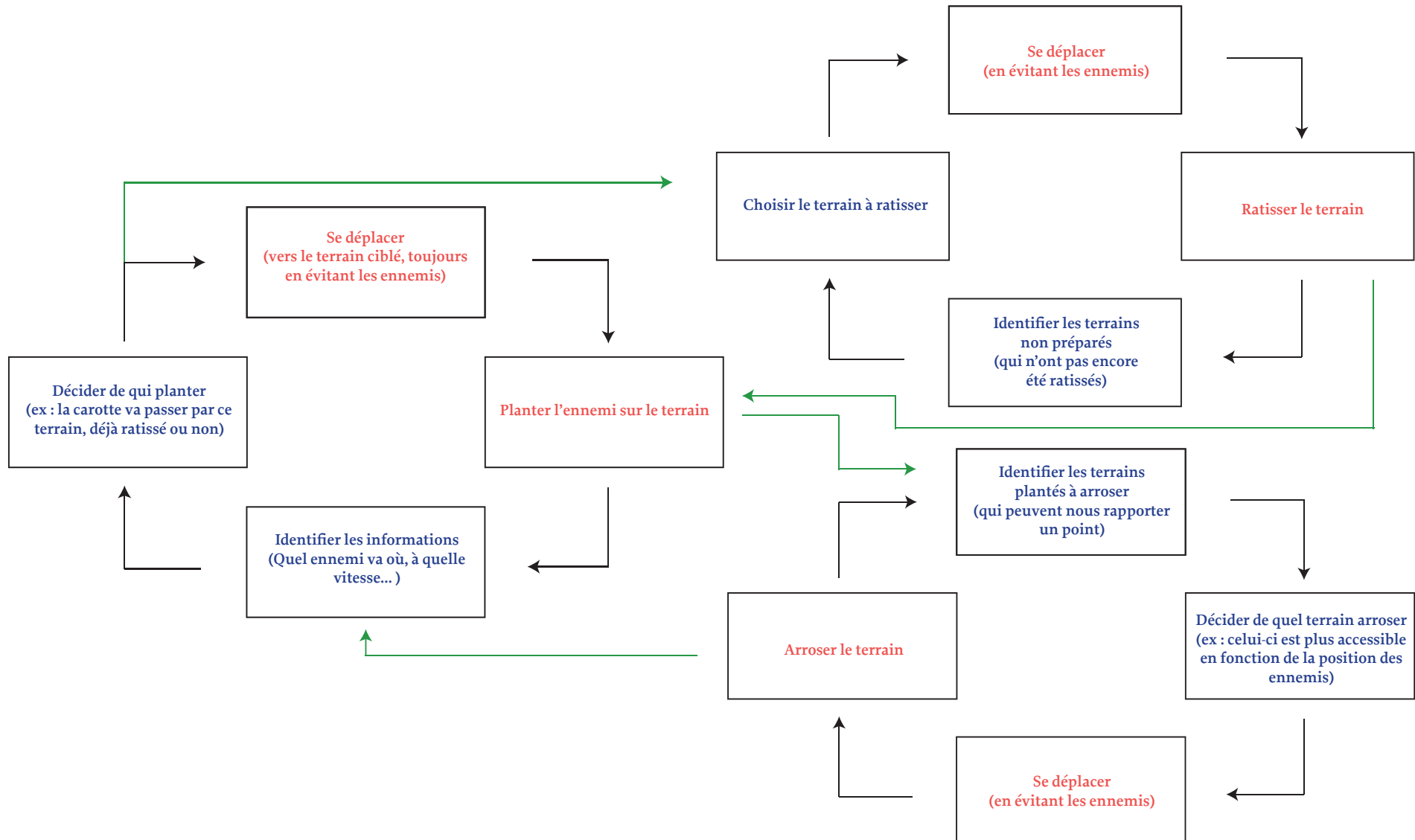
Boucle de Gameplay - Planter



Boucle de Gameplay - Arroser



Boucle de Gameplay globale



OCR MICRO

Objectif	Challenge	Reward
Planter et arroser un ennemi	Déplacer le personnage et être précis dans l'utilisation des armes	L'ennemi planté est ajouté à l'objectif de celui-ci



OCR MOYEN

Objectif	Challenge	Reward
Finir un objectif d'ennemi	Planter autant d'ennemi que nécessaire	Cet objectif complète l'objectif global



OCR MACRO

Objectif	Challenge	Reward
Finir l'objectif global	Remplir tous les objectifs d'ennemis	L'objectif global est rempli et le jeu est gagné



Signes et Feedbacks

Signe	Action	Feedback
Il ne me reste qu'un point de vie	je me prends un dégât	- changement de scène (défaite) - musique de défaite
Je vois qu'il y a 5 ennemis sur la scène de jeu	Je plante une patate	- il n'y a plus que 4 ennemis - la musique s'adapte en fonction et devient plus calme
Je vois qu'il me reste une carotte à planter	Je plante la carotte	- changement de scène (victoire) - son de victoire joué
Un ennemi arrive sur moi	l'ennemi me touche	- Je perds une vie - anim d'un pétale qui tombe - son de perte de vie

Signes et Feedbacks

Signe	Action	Feedback
Je vois un terrain dans un état de base	J'utilise mon rateau sur ce terrain	- anim du coup de rateau - changement d'état du terrain (préparé) - son de ratissage
Je vois un terrain préparé et un ennemi par dessus	J'utilise ma pelle sur l'ennemi	- anim du coup de pelle - changement d'état du terrain (planté) - destruction de l'ennemi - son d'un coup dans la terre
Je vois un terrain avec un ennemi planté	J'utilise mon arrosoir sur le terrain	- anim du coup d'arrosoir - changement d'état du terrain (arrosé) - ajout d'un point a l'objectif - son d'eclaboussement
je vois un ennemi	J'évite l'ennemi	Je n'ai pas pri de dégâts

Signes et Feedbacks

Signe	Action	Feedback
Je vois un ennemi sur un terrain préparé	je rate mon coup de pelle	- l'ennemi n'est pas palnté - son d'un coup dans le vide
Je vois terrain non préparé	je rate mon coup de rateau	- le terrain n'est pas changé - son d'un coup dans le vide
Je vois un terrain planté	je rate mon coup d'arrosoir	- le point n'est pas comptabilisé - son d'un coup dans le vide
Un signe attention apparaît	Je m'éloigne de cet endroit	Une patate apparaît à cet endroit

3Cs

Character

Le personnage que nous contrôlons peut se déplacer seulement à une vitesse constante. Il a 3 autres actions disponibles : utiliser chacun de ses outils.

Il peut utiliser le râteau pour préparer un jardin, la pelle pour planter un ennemi sur un jardin préalablement préparé, et l'arrosoir pour terminer la plantation d'un ennemi, afin qu'il compte pour l'objectif.

Caméra

La caméra est un peu spéciale : elle est certes en top view par rapport au décor/background, mais notre personnage ainsi que tous les ennemis ne le sont pas, ils sont face à la caméra, en side view.



3Cs - Controller



DIRECTION ARTISTIQUE

Contexte et décors

Entité et Personnages

User Interface

Sound Design

Références/MoodBoard



CONTEXTE ET DECORS

Intentions

on voulait un décor assez flat en termes de textures et de couleurs, assez homogène, pour laisser la place et l'importance à ce qui va être par dessus. Il faut donc que ce background soit contrasté avec le player, les ennemis et l'UI tout en restant dans la DA du projet

Références

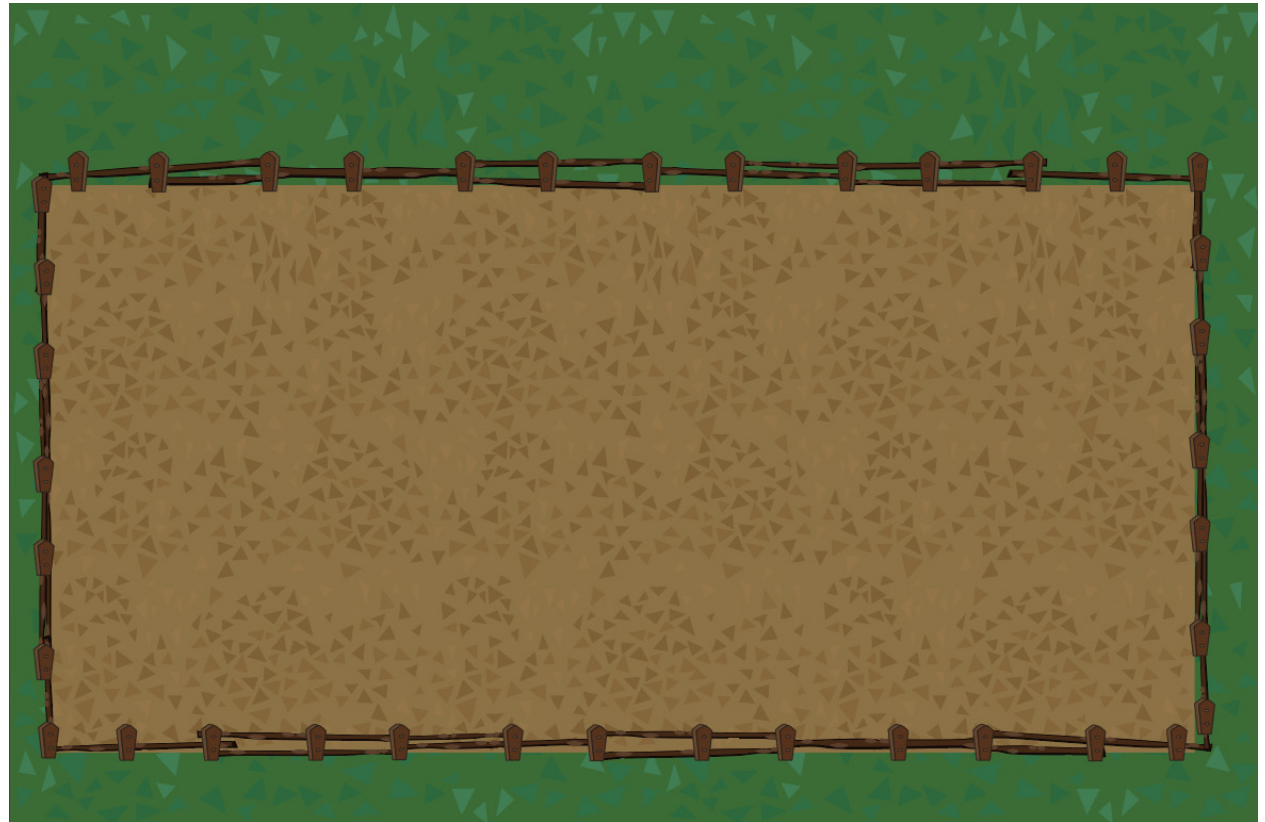
Notre level design est construit par cases. La référence la plus proche de ce design la, en plus de représenter bien l'ambiance cartoon que l'on voulait est Plants vs Zombies (les 2 premiers jeux).



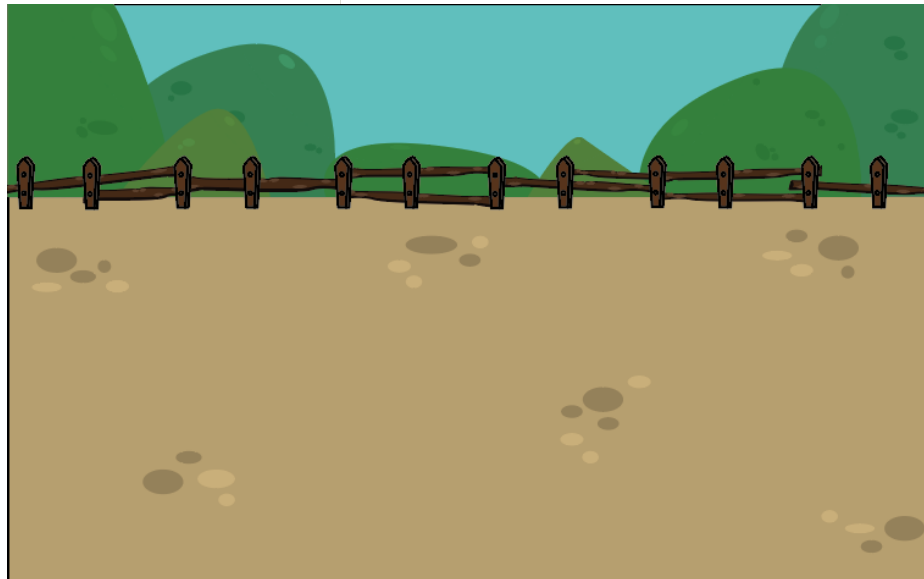
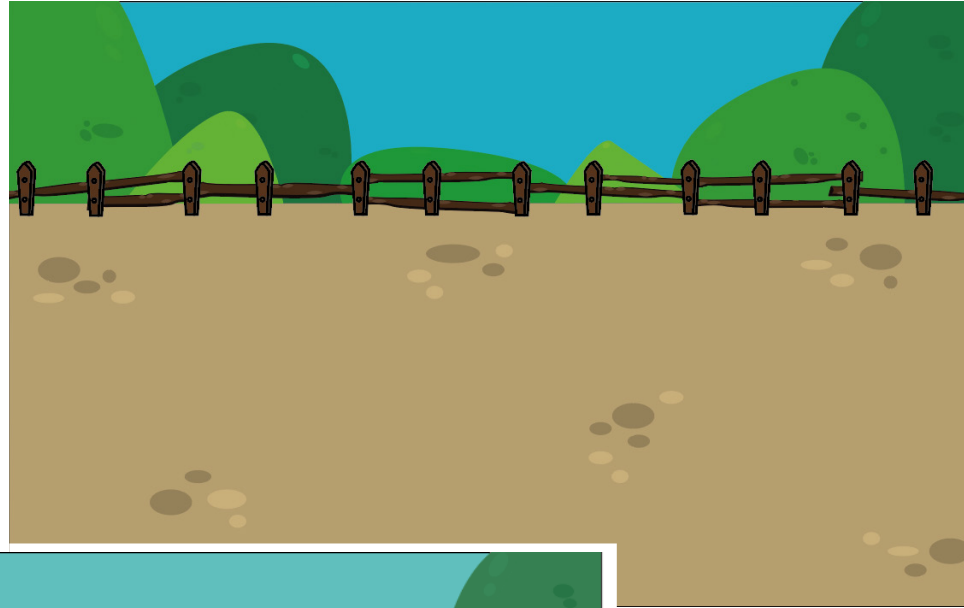
Résultats

Pour que tout les éléments s'integre en qualité correcte dans construct, le format final est du HD (1920*1080), pour garder une bonne qualité tout en évitant les ralentissement de layout lors des chargement de construct .

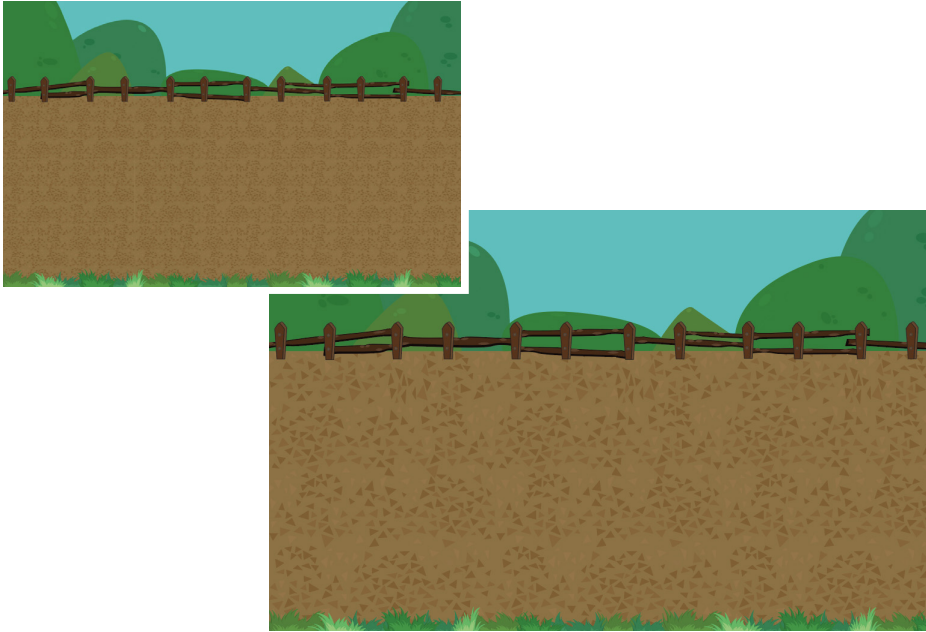
Les couleurs finales du background sont des nuances de vert et de marron, assez foncées pour que les autres éléments qui seront par dessus, eux plus clairs, ressortent, et représentent bien les couleurs d'un jardin/potager et ainsi donner une sensation d'immersion dans cet univers.



1ere version : trop de couleurs différentes qui sont trop claires, elles prennent trop d'importances et ne permettent pas de se concentrer pleinement sur le jeu

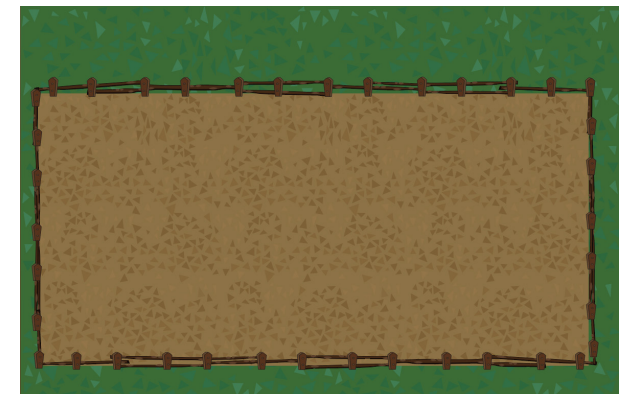


2eme version : Juste une recolorisation de la 1ere version qui certes est plus homogène et permet peut être de mieux voir les éléments par dessus, mais pas assez pour que ce soit satisfaisant, et il reste assez loin de ce que l'on voulait avoir.



3eme v et 4 eme v: . On a ici changer le motif de la partie jouable, plus foncée et qui fonctionne mieux pour rajouter les carrés de jardins par dessus. Mais il est trop petit et crée trop d'information. la 4eme version change juste la taille du motif marron et est donc plus agréable a regarder, mais il y en a toujours trop.

version finale : Après le changement de level design, il fallait donc changer l' espace de jeu. on en a donc profiter pour le rendre plus cohérent, avec des délimitations plus logiques, des barrieres qui séparent le jardin. on a aussi enlever le ciel qui rajoutait une couleur et qui enlevait de l'homogeneité que l'on recherchais. On a plus que 2 couleurs et cela fonctionne mieux. Le motif est encore plus gros qu'avant et est aussi répété dans le contour de la zone jouable, en vert, pour créer encore plus d'homogeneité.



ENTITES ET PERSONNAGES

Les ennemis d'Over The Garden étaient le principal défi de notre direction artistique. Créer une émotion, un caractère et un système de déplacement logique étaient nos premiers objectifs.

Chaque ennemi du jeu a son propre schéma de comportement et utilité pour les joueurs. Ils ont tous été conçus de manière extrêmement différente les uns des autres, que ce soit en termes de couleur ou de caractère. Ils utilisent tous des couleurs chaudes allant du jaune à l'orange et jusqu'au rouge. Ces couleurs chaudes servent à attirer l'attention du joueur et à faciliter la lisibilité du gameplay.

En revanche, le personnage principal utilise des couleurs froides telles que le bleu et le bleu foncé. Le personnage principal est de couleur bleue pour lui donner également un effet d'attraction visuelle. Rien dans l'environnement ou dans le jeu lui-même n'a de couleurs froides.

PIMENT

Le piment a été le tout premier ennemi à avoir été créé, et son style a influencé toute la direction artistique du jeu, que ce soit pour les prochains ennemis ou même pour le terrain de jeu lui-même.

Son schéma de déplacement est simple : il serpente tout autour du terrain en faisant des allers-retours de haut en bas. Lorsqu'il arrive sur un mur, il se déplace d'une case vers la gauche. Il est censé être un personnage peureux qui prend son temps avant d'attaquer le joueur, d'où son déplacement très lent.

La partie la plus difficile lors de la création de ce personnage était de décider comment il se déplacerait. Un piment n'a pas de jambes, nous ne pouvons pas le faire rouler car cela serait déjà l'attribut de la patate, ni le propulser car c'est le déplacement de la carotte.

Piment : Iteration numéro 1

Pour répondre à la problématique de déplacements j'ai donc pensé à utiliser les flammes du piment comme de fausses pattes. Pour ce faire j'ai pensé à une colonne de flamme reliant les deux jambes, et utilisé de l'orange pour simuler un liquide magmatique



Piment : Iteration numéro 2

Suite à cela, j'ai rapidement compris les divers défauts de mon piment. Son anneau de feu ne ressemble pas à des pattes, on ne comprend pas qu'il s'agit de pattes et qu'il sera capable de se déplacer.

Piment : Iteration finale

Le design commençait à ressembler à quelque chose, mais il manquait toujours cette touche enfant et cartoon que l'on souhaitait, alors j'ai à nouveau tout modifié pour y ajouter des ombres et des formes plus complexes pour tout son corps.

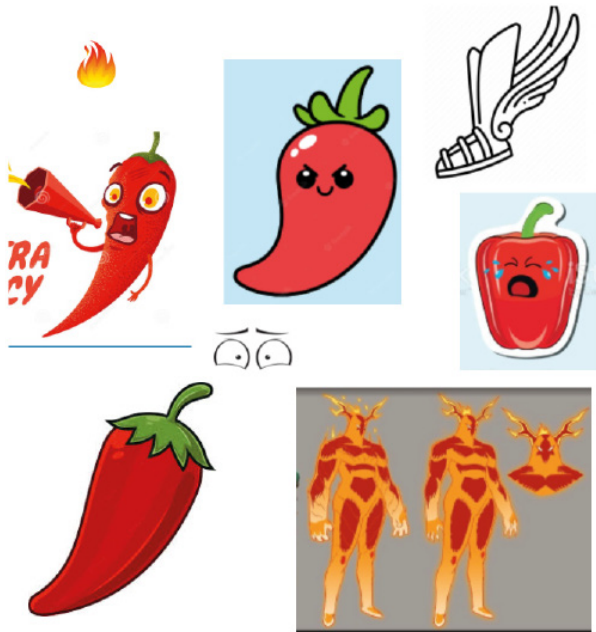


Références

Pour créer ce piment, j'ai utilisé des références de piments ainsi que de flammes. Une référence en particulier m'a été particulièrement utile pour la forme et les ombrages. Cependant, le reste m'a permis de comprendre le processus de création de personnages et leur évolution. Le personnage de feu et les flammes m'ont également été très utiles pour comprendre le fonctionnement et le dessin des flammes, en particulier pour les pieds enflammés d'un personnage cartoon ou de bande dessinée. Afin de renforcer l'effet de pied,

Croquis

j'ai ajouté des bottes similaires à celles d'Hermès pour obtenir une forme de pied plus compréhensible.

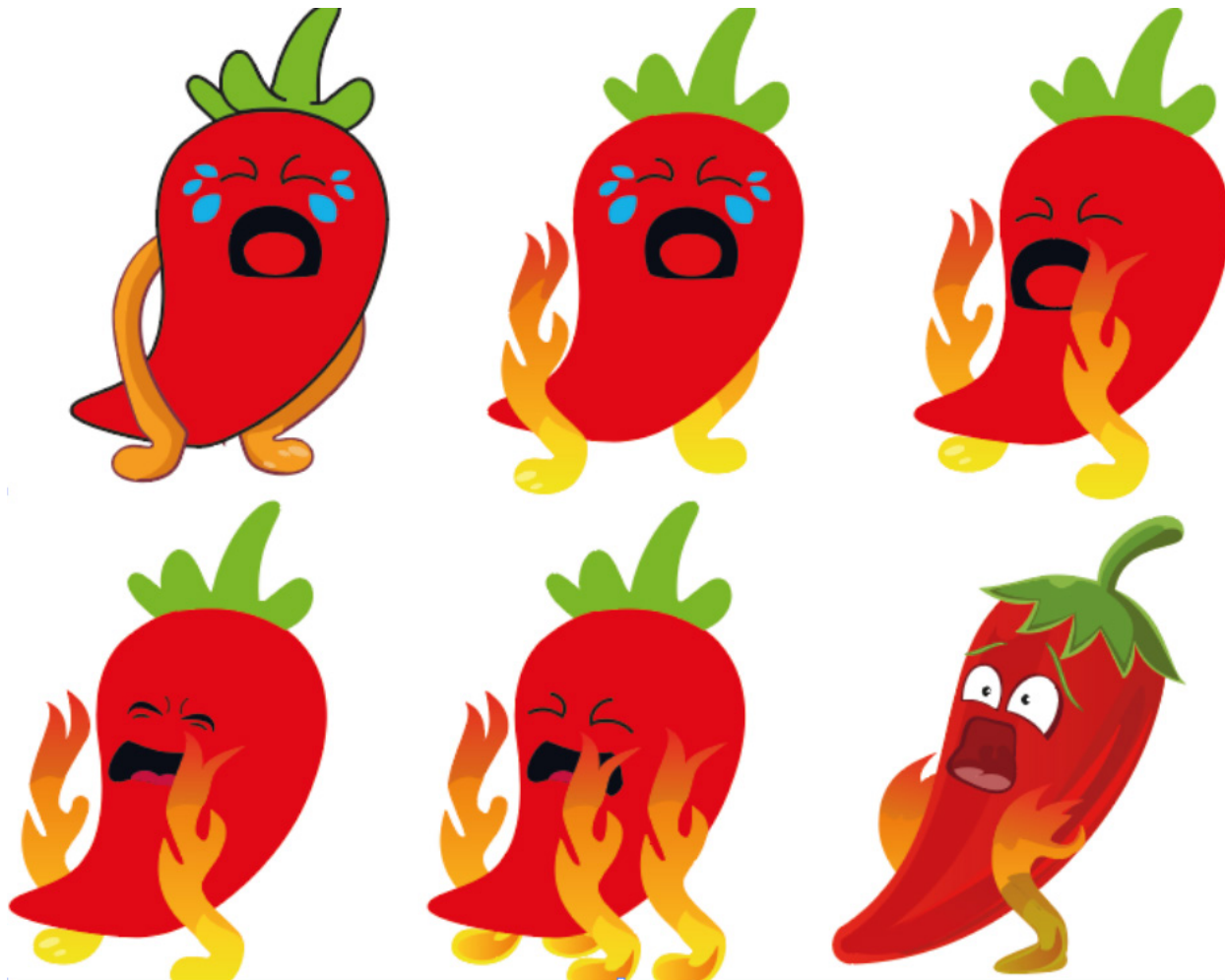


Pour chaque itération, j'ai réalisé un croquis du piment tel que je l'imaginais, en y ajoutant les modifications respectives. Cela m'a permis de visualiser à quoi ressemblerait le piment avec les différents ajouts et améliorations. Les croquis préliminaires ont été un outil précieux pour affiner et peaufiner le design du piment tout au long du processus de création.



Itérations globales

Nuanciers



Patate

La création de la patate a été l'aspect le plus complexe du processus, car j'ai dû réaliser de nombreux essais pour parvenir à un design de patate original et cartoon qui corresponde à mes attentes.

La patate est le seul ennemi qui attaque délibérément le joueur. Pour attaquer, elle va faire apparaître une cible qui se déplace constamment vers le joueur. Lorsque le joueur se trouvera sur la cible, la patate roulera et foncera directement vers lui.

Iteration numéro 1

Dans ma première version de la patate, j'étais inspiré par les yeux méchants des personnages de cartoon. Cependant, j'ai réalisé que sa forme ne correspondait plus à l'esthétique cartoon que je recherchais, mais plutôt à celle d'un méchant de dessin animé plus réaliste. Cela a entraîné la perte de ses caractéristiques mignonnes. J'ai donc décidé de recommencer complètement la forme de son visage afin de retrouver cet aspect cartoon et adorable que je souhaitais lui donner.

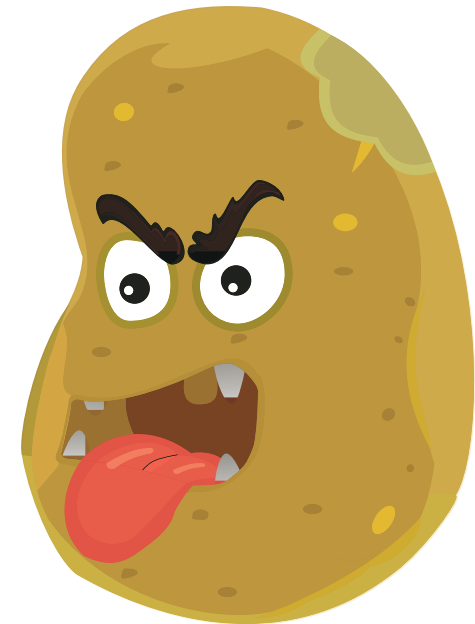


Iteration numéro 2

Pour la deuxième version de ma patate, j'ai commencé par redéfinir complètement la forme de sa tête. J'ai modifié les sourcils pour lui donner l'apparence d'un méchant un peu bête qui fonce droit devant lui. Afin d'accentuer cet effet d'idiotie, j'ai ajouté des tatouages qui rappellent ceux des gros durs idiots des films récents. Ces tatouages contribuent à renforcer le caractère et le style de la patate, lui donnant un aspect encore plus méchant et stupide.

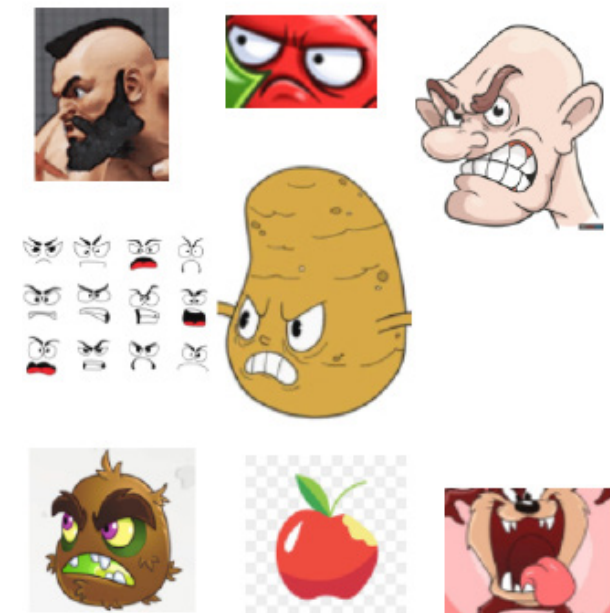
Iteration finale

Ma dernière version de la patate a été réalisée pour améliorer sa forme. J'ai modifié ses yeux pour qu'ils regardent directement le joueur, créant ainsi un effet plus intense et enragé. De plus, j'ai ajouté une morsure sur son crâne pour lui donner un aspect de zombie. Cela renforce son caractère agressif tout en maintenant son côté idiot. Je suis satisfait d'avoir atteint mon objectif initial avec cette version de la patate..



Références

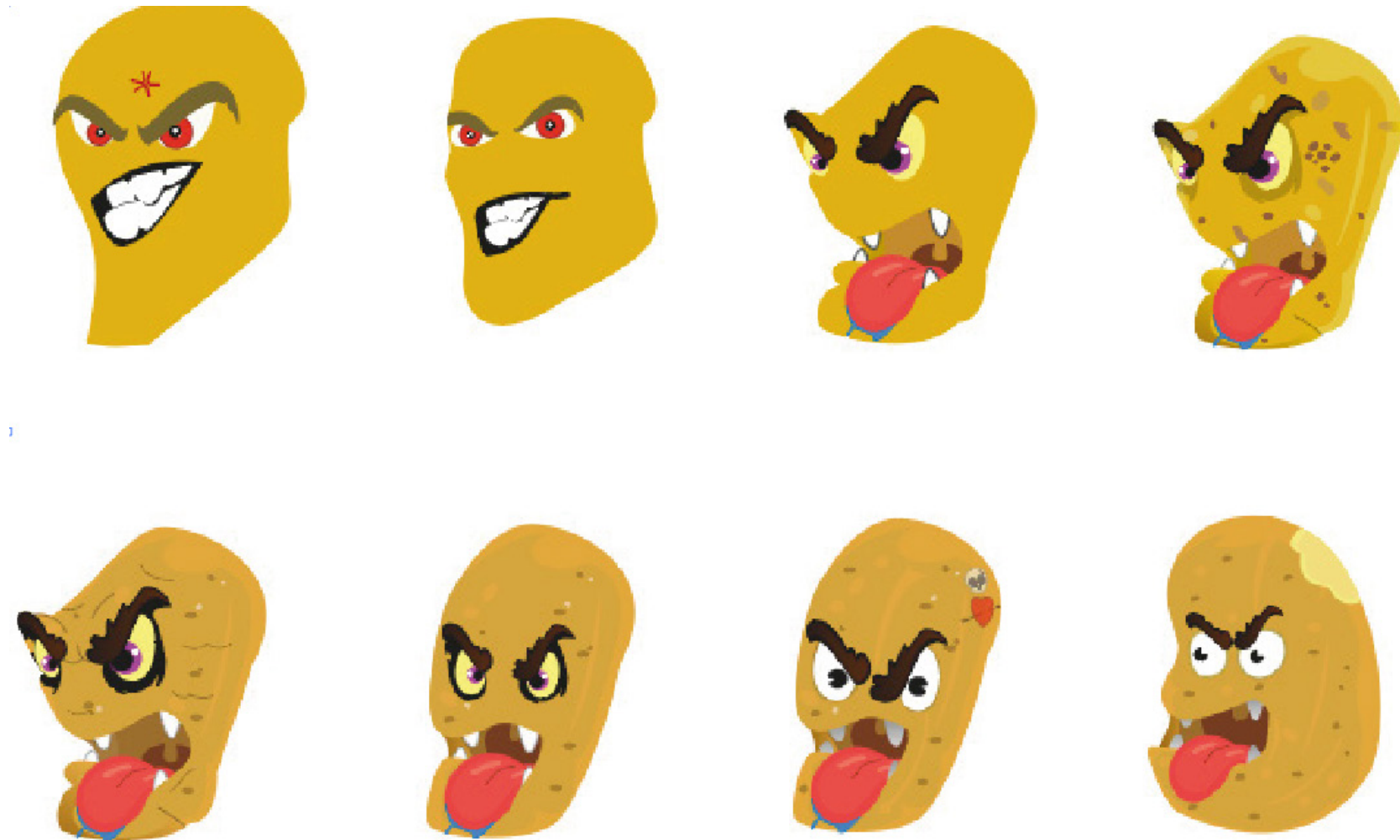
Pour mes références de création, j'ai beaucoup cherché des visages qui ressemblaient à des formes de patates. Cependant, j'ai rapidement réalisé que cela ne fonctionnait pas bien, car je n'arrivais pas à rendre un visage humain ressemblant à une patate. J'ai donc décidé de m'inspirer de la patate du jeu Cuphead. Pour les yeux et la bouche, je me suis beaucoup inspiré de Taz des Looney Tunes. Sa langue pendante exprime son côté idiot, tandis que ses gros sourcils et ses dents pointues lui donnent un air méchant. Cette combinaison d'éléments m'a permis de créer le look final de ma patate.



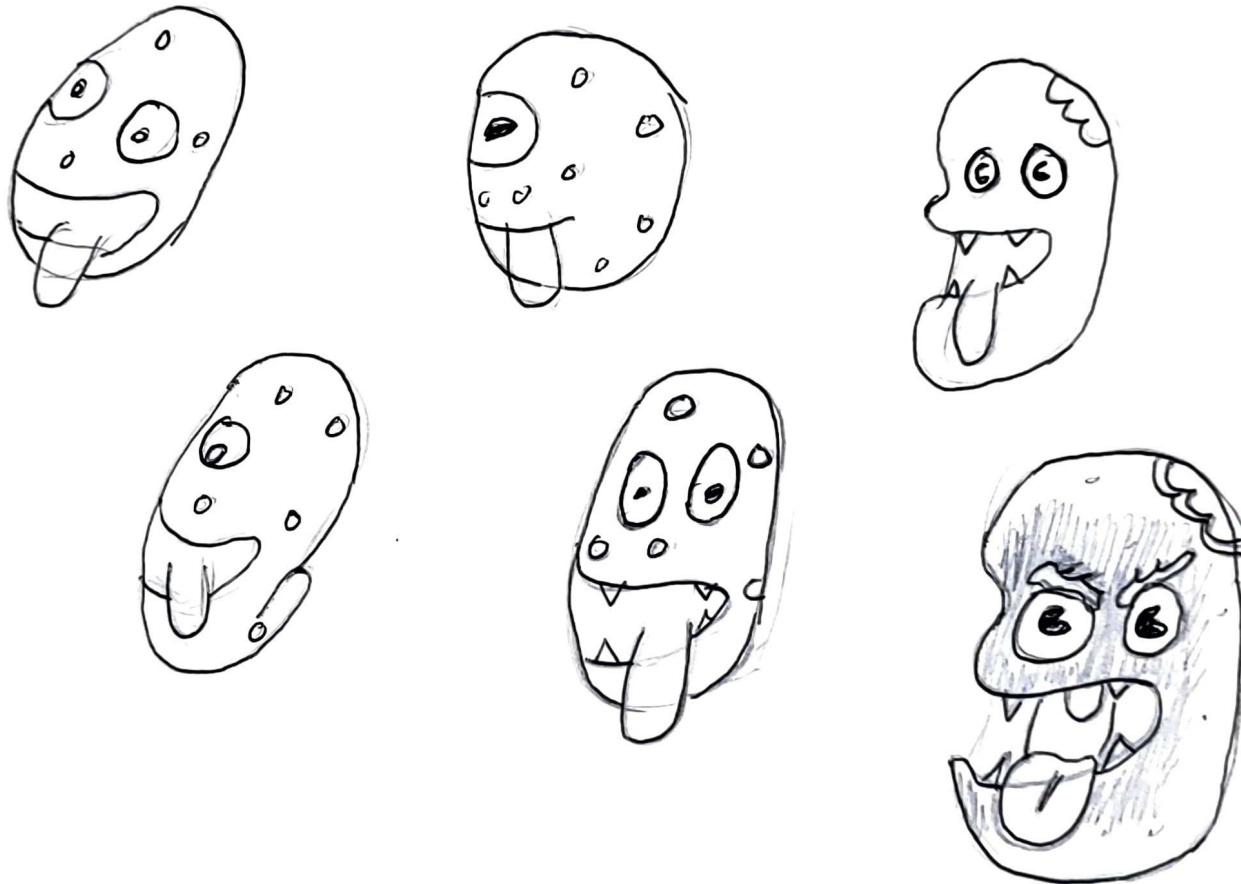
Iterations globales



Iterations globales



Croquis



Carottes

La création de la carotte a été relativement rapide, en raison de sa forme classique mais efficace. Son pattern de déplacement est simple : elle apparaît à gauche de l'écran et tournoie sur elle-même comme une perceuse dans son élan pour se déplacer jusqu'au bout du terrain.

La carotte a un caractère un peu idiot, mais sans aucune méchanceté à l'origine. Elle a simplement envie de se lancer et d'atteindre l'autre bout du terrain. Pour accentuer cet aspect joueur, j'ai créé un regard et un sourire qui expriment son enthousiasme.

Iteration numéro 1

Pour ma première itération, j'ai commencé avec un personnage vraiment mignon qui ne souhaite de mal à personne, avec un design très adapté aux jeux pour enfants. J'ai choisi de conserver cet effet peu détaillé qui lui confère cet aspect enfantin, car cela m'a beaucoup plu. J'ai décidé de maintenir cet effet pour les prochaines itérations du personnage.

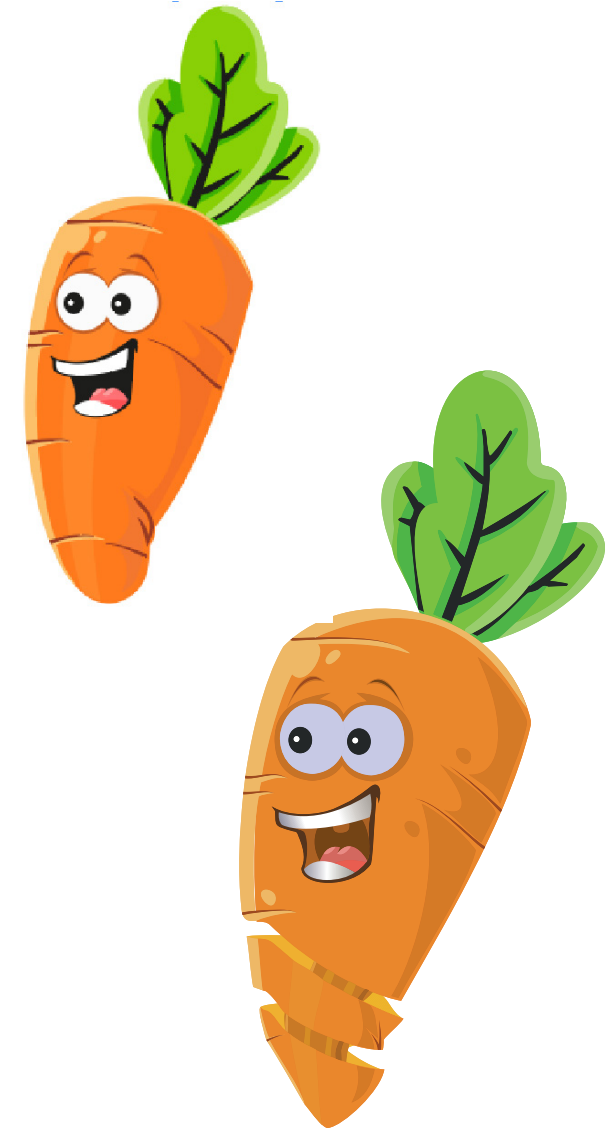


Iteration numéro 1

Pour ma deuxième itération, j'ai décidé de partir sur un design de légume plus réaliste pour être en accord avec mon piment et ma patate. Cependant, je souhaitais également conserver cet aspect mignon. J'ai donc pris une carotte simple comme référence et lui ai ajouté des effets de pliures et d'ombrage pour lui donner cette touche de mignonnerie. Pour renforcer l'aspect enfantin, j'ai utilisé des couleurs extrêmement claires.

Iteration finale

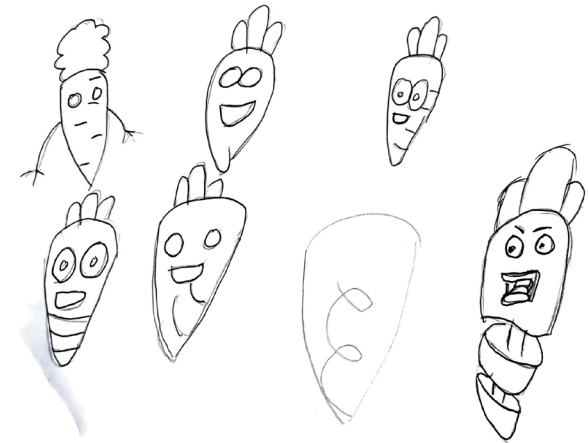
Ce qui manquait à la version finale de ma carotte était une explication pour laquelle elle nous infligeait des dégâts. J'ai rapidement pensé à changer la forme de sa queue en la transformant en perceuse, ce qui serait cohérent avec son mouvement en se lançant dans le jeu. Ainsi, la carotte aurait une raison visuelle pour causer des dommages au joueur.



Croquis

Au final, j'ai réussi à obtenir une DA similaire pour chacun de mes ennemis, avec des personnages aux formes simples mais aux traits et aux ombrages très travaillés. L'effet cartoon est surtout donné par les couleurs et les yeux de chaque personnage, avec des yeux ronds ou étirés. On comprend immédiatement la volonté et le caractère de chaque ennemi grâce à leurs yeux et à leur posture.

Le plus difficile dans la conception de ces ennemis a été le début, où j'ai dû apprendre et analyser divers contenus cartoon et enfantins, puis les reproduire dans une logique similaire. Cela a demandé de nombreuses itérations, en particulier pour la patate. J'ai également dû découvrir et apprendre comment mettre en place un bon processus de création.



Au final, j'ai réussi à obtenir une DA similaire pour chacun de mes ennemis, avec des personnages aux formes simples mais aux traits et aux ombrages très travaillés. L'effet cartoon est surtout donné par les couleurs et les yeux de chaque personnage, avec des yeux ronds ou étirés. On comprend immédiatement la volonté et le caractère de chaque ennemi grâce à leurs yeux et à leur posture.

Nuanciers de couleurs



Le plus difficile dans la conception de ces ennemis a été le début, où j'ai dû apprendre et analyser divers contenus cartoon et enfantins, puis les reproduire dans une logique similaire. Cela a demandé de nombreuses itérations, en particulier pour la patate. J'ai également dû découvrir et apprendre comment mettre en place un bon processus de création.

Armes

Les armes sont indispensables dans le jeu, car elles représentent les moyens de défense du personnage. Elles doivent donc être animées, mais avant cela, il était nécessaire de les créer. J'ai opté pour des designs simples qui permettent à chacun de reconnaître ces outils classiques d'un jardinier. Grâce à ces outils, notre personnage principal acquiert une véritable correspondance physique avec un jardinier, mais aussi la capacité de se défendre. Chaque objet a la même utilité que dans la vraie vie et doit être utilisé dans un ordre précis pour vaincre un ennemi.



Fermier

Pour créer un personnage intéressant qui reste fidèle à notre direction artistique de style cartoon, j'ai puisé mon inspiration dans des personnages de dessins animés déjà existants. J'ai combiné l'idée de m'incorporer en photo avec un corps de dessin animé pour créer un personnage à la fois réaliste et cartoon. Cette approche me permet de donner vie à un personnage unique et amusant, tout en restant cohérent avec l'esthétique globale du jeu.

Iteration numéro 1

Pour la première itération du personnage, je me suis simplement inspiré des personnages de fermiers existants que j'ai trouvés sur Google, réalisés avec Illustrator. Cependant, le rendu n'était pas excellent et était loin de répondre à nos attentes en termes de style cartoon. J'ai donc rapidement décidé de le modifier pour passer à la deuxième itération.



Iteration numéro 2

Pour la deuxième étape, j'ai abandonné les illustrations trouvées sur Google Images réalisées avec Illustrator et j'ai utilisé une référence de Ben 10. Cette référence était parfaite, car notre personnage principal est lui aussi un jeune assez sérieux. Cela nous a permis d'obtenir un personnage plus adapté à notre vision du style cartoon.



Iteration numéro 2

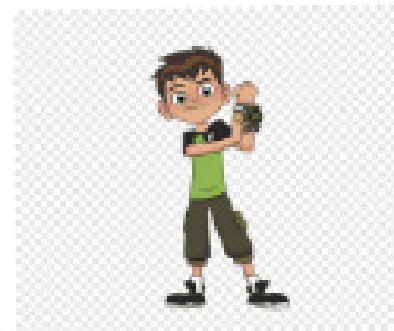
Pour la version finale de mon personnage, je suis parti de la version antérieure en lui ajoutant un corps logique en me basant sur mes propres mouvements en tenant un râteau. J'ai également modifié les yeux et la bouche pour accentuer son effet cartoon. Ces ajustements ont permis d'obtenir un personnage final qui correspondait davantage à notre vision, avec un corps réaliste et des traits exagérés pour renforcer l'aspect cartoon.



Nuancier



Références



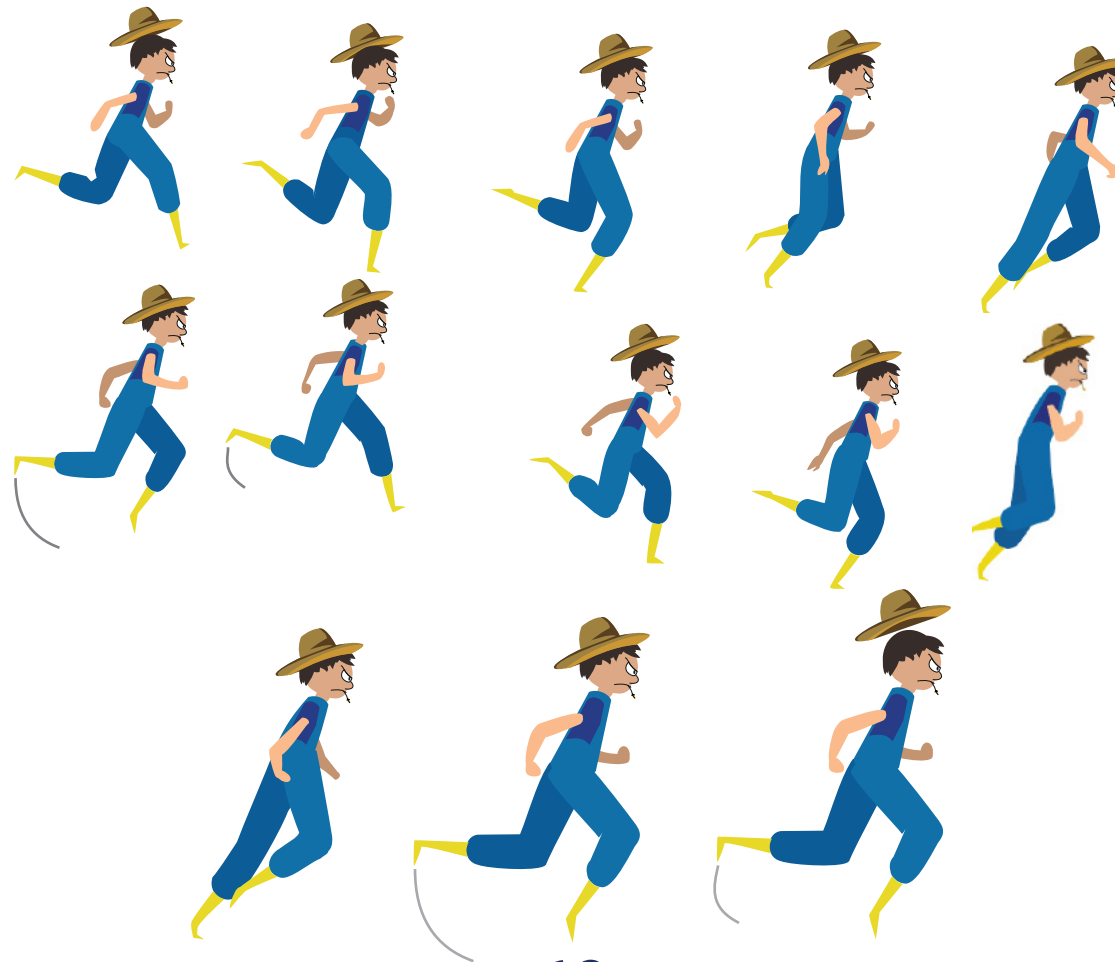
SpriteSheetAnimations attaque Player



Pour réussir à créer ces animations, on a passé beaucoup de temps à m'observer moi-même sur des photos, voire même à tenir les outils en question afin de comprendre les mouvements lors des coups de pelle ou du passage du râteau. Cette observation détaillée de moi-même et de mes propres gestes m'a permis de capturer les mouvements et les nuances nécessaires pour animer ces actions de manière réaliste. Cela m'a également aidé à saisir les différents angles et positions des outils par rapport au personnage. Cette analyse approfondie m'a été précieuse pour donner vie aux animations de manière cohérente et convaincante.



SpriteSheetAnimations course Player

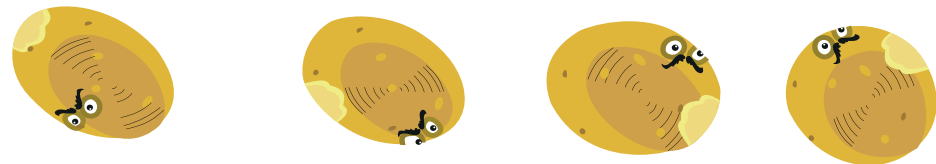


SpriteSheetAnimations Enemies

Idle



Attaque



USER INTERFACE

Intentions

On voulait une UI in game qui s'intègre à la DA sans que ce soit un texte ou un bloc «posé» sur l'écran. Dans le contexte de notre jeu, il fallait que l'ui soit «naturelle», ou en tout cas nous plonge tout de suite dans cet univers cartoon dans un jardin/potager.

Références

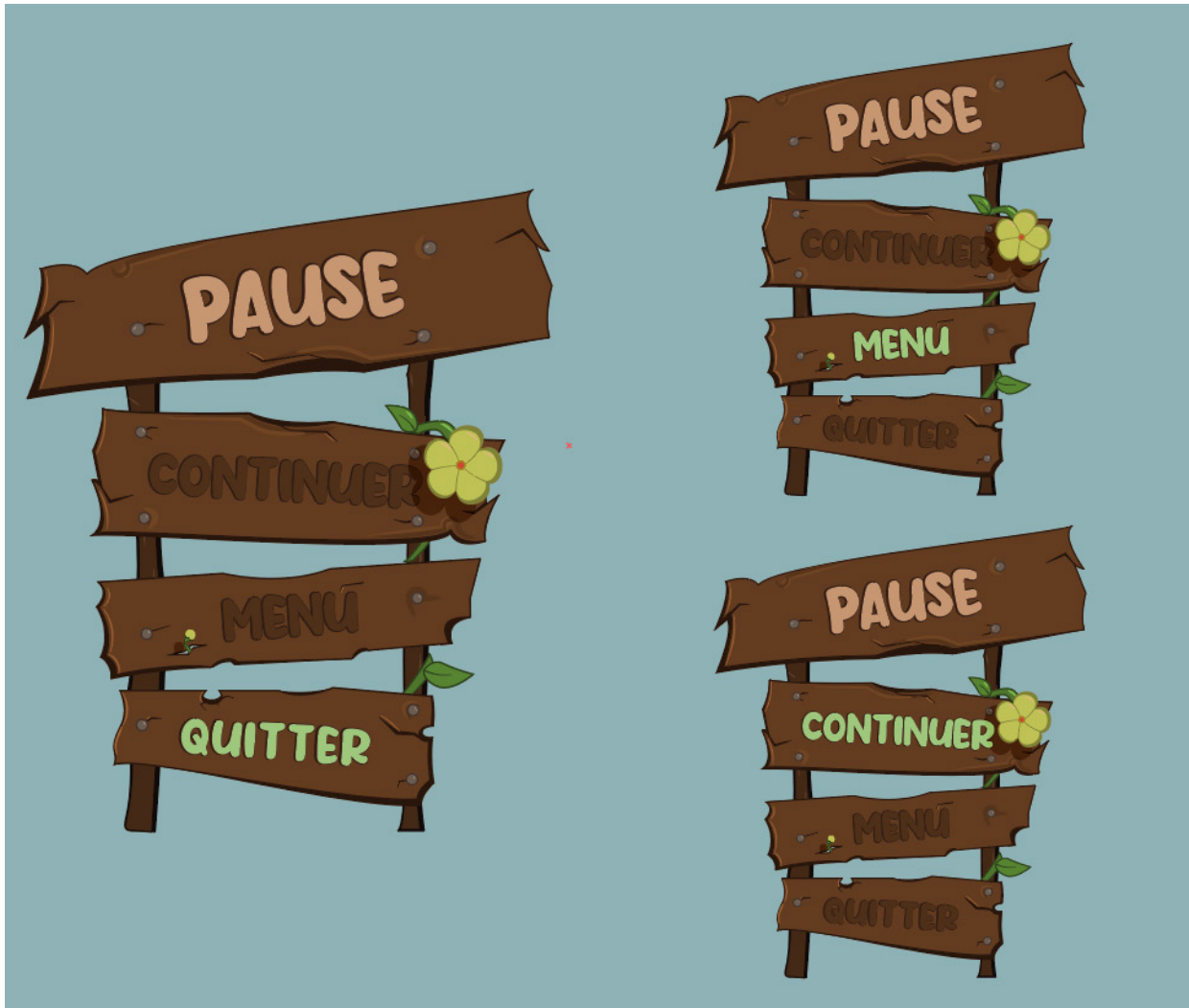
La référence principale que l'on a pour l'ui et les menus de notre jeu est l'écran d'accueil de «No place like home», un jeu de gestion dans un potager. Il représente bien le côté naturel que l'on recherche, et comme le jeu se déroule dans un univers similaire au notre, c'est une bonne direction à suivre pour faire nos propres menus.



Résultats

Tous les menu sont fait avec des panneaux en bois, comme des planches de clôtures. Dessus, les textes sont visibles mais ne ressortent pas tant que ça, comme si le ils étaient creusés dans le bois, pour insiter à naviguer dans les menus, pour voir ce qui est écrit. Cette couleur non contrastée indique aussi quels sont les textes «naviguable» (qui ont une interaction).



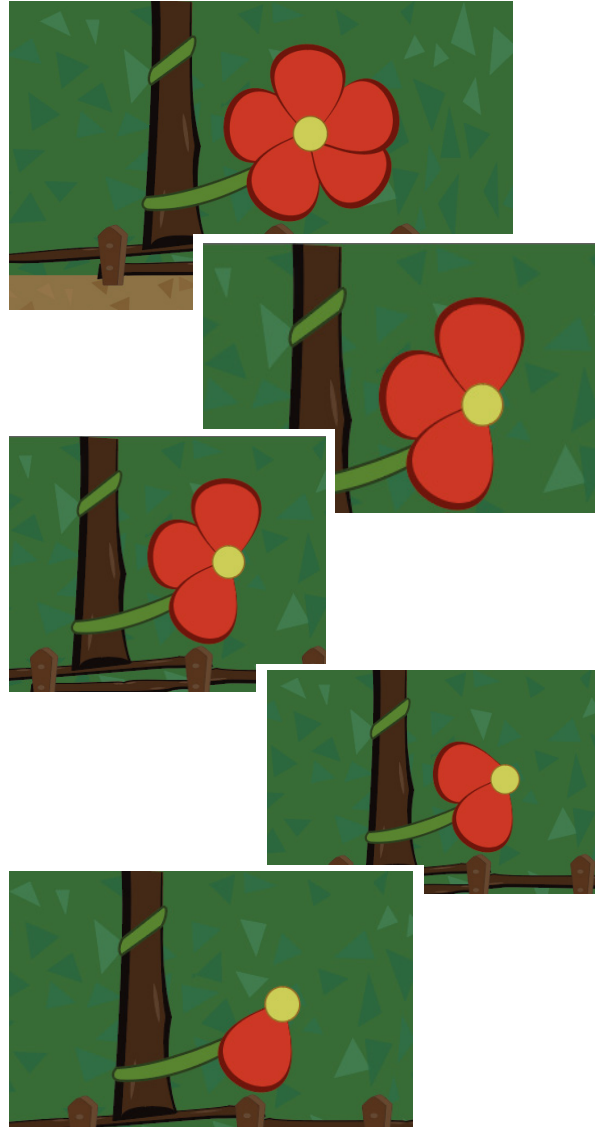


Quand on y navigue, les textes se surlignent en une couleur bien plus contrastée, car on est censé pouvoir lire et voir instantanément l'onglet dont on s'apprete, ou non, à cliquer dessus.

Pour l'ui une fois la partie lancée, il n'y a que 2 éléments pour laisser de la place à la visibilité du jeu, qui sont en haut de l'écran.

Déjà, la vie du joueur est représentée par une fleur (présente sur le menu d'accueil du jeu) à 5 pétales, pour les 5 points de vie du celui-ci. Affichée sur un fond vert, elle fallait qu'elle ressorte pour être visible assez simplement :

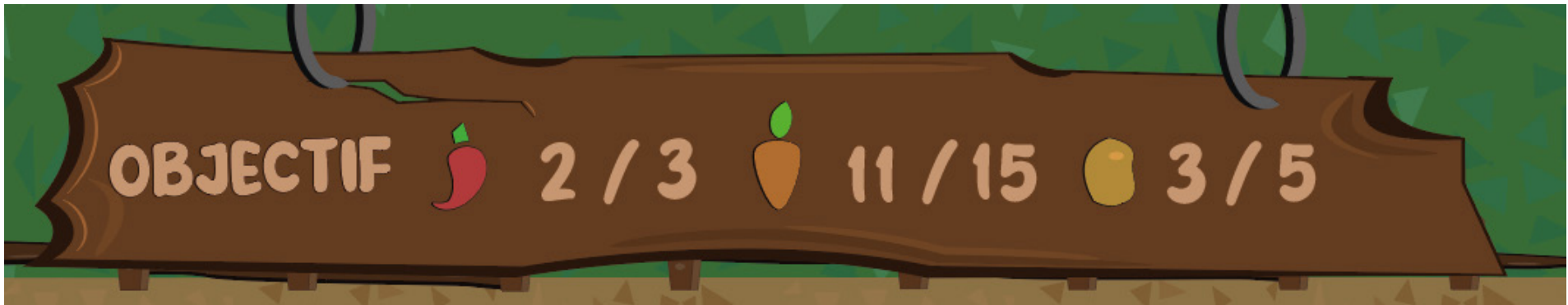
le joueur n'a pas le temps de regarder ailleurs longtemps, le jeu est nerveux.



Pour cela, cette fleur est rouge pour tout autant contraster avec le fond majoritairement vert que pour indiquer qu'il s'agit de la vie du joueur, souvent représentée par cette couleur dans les jeux.

Pour clarifier ce dernier point qui peut être rester flou, une animation d'un pétale qui tombe à lieu quand le joueur prends un dégât, ce qui nous insite à regarder à cet endroit. Cette fleur est également reliée avec l'extérieur de l'écran, pour lui donner une cohérence dans cet affichage, en étant attachée à un poteau en bois, rappelant ceux des menus.

Pour l'affichage de l'objectif, qui est la condition de victoire, on reprends le même principe que dans les menus : une pancarte avec les symboles gravés, creusés dans le bois. Ici, par contre, ils devaient être bien plus contrastés : comme la vie, on doit recevoir l'information que l'on cherche rapidement, sans décrocher notre personnage des yeux trop longtemps. Les couleurs sont donc contrastées avec le bois, bien plus claires.



SOUND DESIGN

| Intentions (musique)

Toujours dans cette logique d'avoir une direction artistique «décalée» par rapport au gameplay en lui-même, on voulait une musique qui ne donne pas forcément envie de se battre, voir même l'inverse, une musique plus heureuse. Mais il ne fallait pas aller jusqu'à une musique calme, sans avoir un rythme un minimum soutenu, car le jeu reste assez nerveux, ou l'on ne doit pas se poser.

| Références

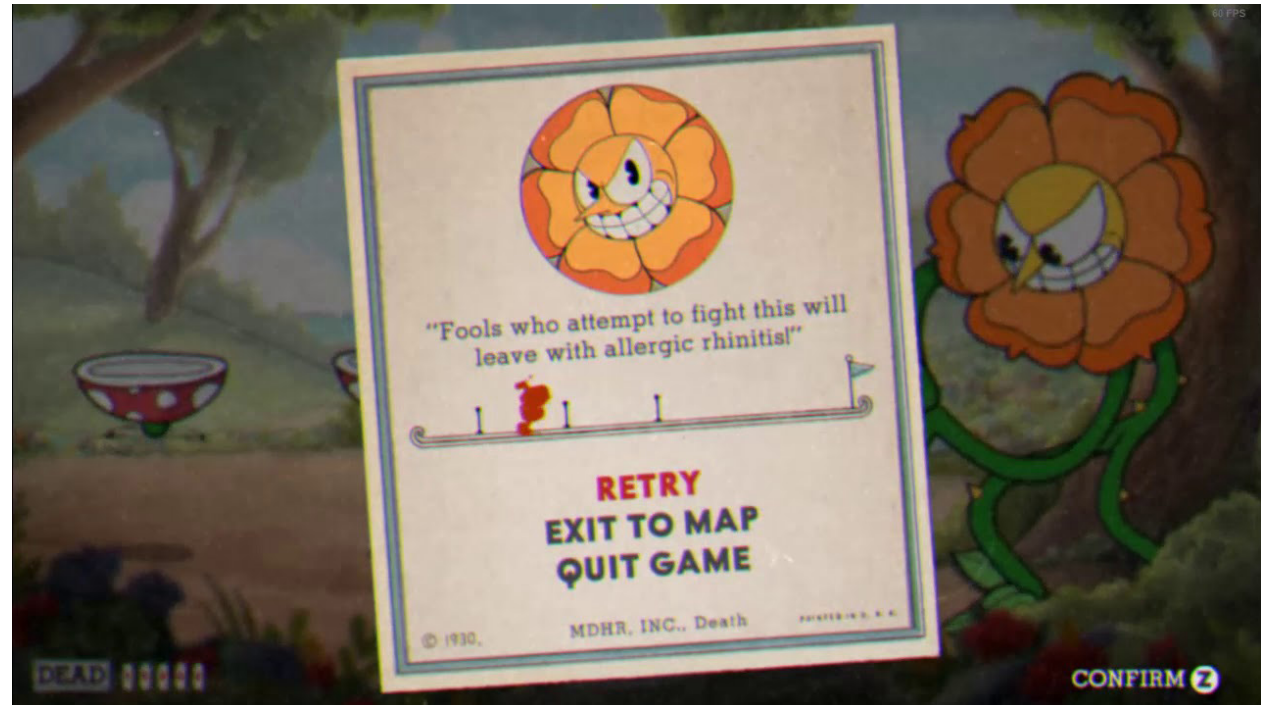
Notre style de musique se dirigeait vers du jazz, il nous fallait donc des références de jeux qui utilisent ce style de musique là.

On a donc pris comme inspiration la batterie dans «Ape Out». Dans ce jeu, la batterie peut sembler desordonnée et aléatoire. Cela est dû au fait qu'elle est «contrôlée» par le joueur directement, il n'y a pas de mélodie et les différents éléments de la batterie sont joués en fonctions des actions du joueur. On voulait donc récupérer ce côté aléatoire, presque hasardeux, qu'a la batterie, sans le fait qu'elle soit jouée par le joueur car, étant donné que



l'on veut une mélodie dans la musique, la batterie ne peut pas être jouée par le joueur sous peine que la musique soit inécoutable.

On ne pouvait pas inclure une musique jazz dans notre jeu sans prendre pour exemple cuphead. On s'en est inspiré ici pour la musique de game over. Elle reprend la même musique que durant la partie (donc juste avant d'avoir perdu), mais la ralentie et la baisse de tonalité. C'est un bon moyen de rester dans l'ambiance du niveau et de donner envie de le relancer.



Cuphead est aussi une référence pour les sons des ennemis et du personnage, surtout le boss des légumes. Ce niveau nous a donc permis de comprendre quel son peut faire des légumes qui nous attaquent, dans un style cartoon.



| Intentions (sons)

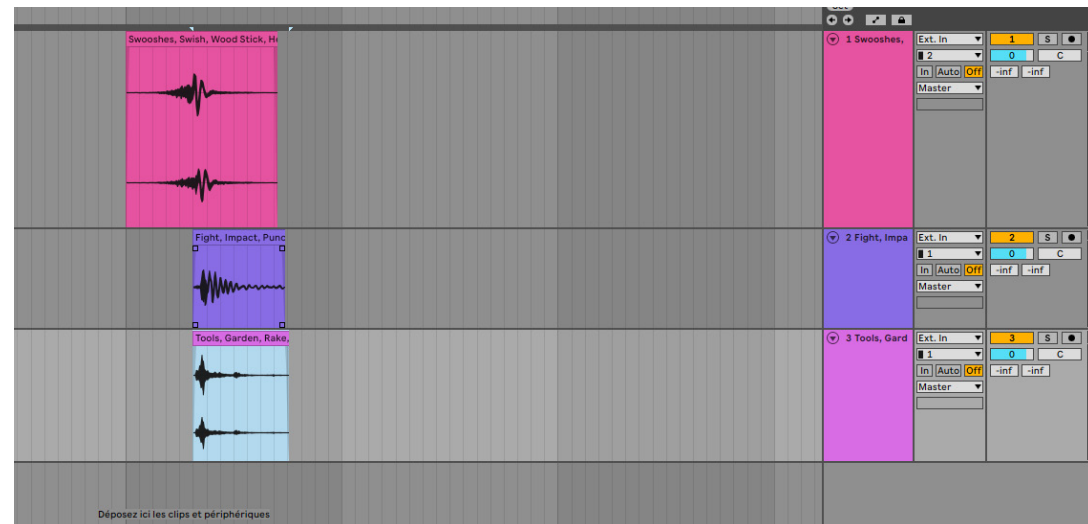
Pour les sons, on voulait au départ avoir un jeu très musical, sans rentrer dans le jeu de rythme non plus. On voulait donc que les ennemis et les actions du joueur produisent des sons de batterie, mais cela aurait fait bizarre. Il faut donc les associés à des sons «logiques», qui représentent mieux ce qui se passe à l'écran. Cela permettrait donc d'avoir ce côté musical d'ajouter des sons de batteries sans que ceux-ci ne soit ni bizarres en fonction de la musique, ni incompréhensibles en fonction de nos actions.

| Résultats / Asset list

Player :

- 5 sons de déplacements :
- bruits de pas dans la terre
- joués aléatoirement pour éviter une répétition de sons abusive

Ces sons de déplacements sont associé à un son de charlet fermé.



- 4 sons de coup :
- coup «vide» (qui ne touche rien) :
un woosh simple
associé à un «slide» sur le charlet ouvert
- coup de rateau :
woosh + bruit de terre plus long
associé à un coup de charlet ouvert



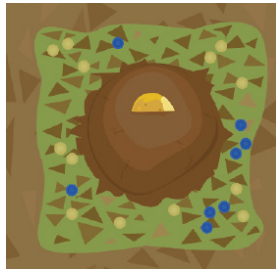
- coup de pelle :
woosh + hit (coup de poing) + bruit de terre plus court
associé à un coup de charlet ouvert

- coup d'arrosoir :
woosh + bruit d'eau
associé à un coup de charlet ouvert

Ennemis :

chaque ennemi possède 2 sons :
- un son de batterie quand ils sont plantés :

patate : tom
piment : crash
carotte : ride



- un son de comportement :

dash de la patate : roulement de tambour + roulement réel
spawn du piment : montée de crash
spawn de la carotte : rire + ride (+ - selon la phase).

Menus :

Pour les sons du menu, quand on se déplace dans l'interface, il faut des petit son tres courts.

Comme la musique est en do majeur, ces petits sons intégrés ne sont pas des notes au hasard mais que des notes de cette gamme joués aléatoirement, pour donner une petite part d'improvisation dans la navigation du menu (C'est une petite feature bonus que les oreilles les plus attentives remarqueront peut être).

Musique :

On est donc partis sur une musique jazz, en do majeur, qui nous permet de combiner ce côté heureux et avoir une batterie plus «libre», que l'on perçoit comme aléatoire. La musique ne doit pas être là juste pour l'être donc elle est ici adaptative en fonction du nombre d'ennemis présents à l'écran. Il y a 3 versions différentes de la même musique, où seule la batterie change, devenant de plus en plus présente, plus il y a d'ennemis. Une caisse claire est donc rajoutée entre la 1ere et la 2e version. Toutes les animations et musiques sont

basées sur du 120bpm, soit un rythme à la demi-seconde. la batterie passe donc de la blanche à la noire entre la 2e et la 3e version.

thème fait que l'on reste dans le même univers sonore si l'on appuie sur rejouer, comme on l'a vu avec Cuphead plus tôt.

La musique des menus est la même que celle in game, mais avec une batterie beaucoup moins présente, car on est pas sous tension à ce moment là.

La musique jouée lors du game over reprend également celle in game mais cette fois-ci en la modifiant un peu. Elle est descendue d'un ton et ralentie pour lui donner une ambiance plus triste, mais garder le même