

OVER THE GARDEN

Un Beat'em Up de gestion d'espace



References Principales

OverTheGarden est un jeu qui utilise une esthétique cartoon laissant penser à un jeu mignon et sympathique

PRESENTATION DE JEU

Le jeu est un beat'em up de gestion dans lequel un jeune fermier se retrouve livré à lui-même dans un monde où les légumes ont repris vie. Il devra alors réussir à esquiver les attaques ennemies tout en réussissant à les éliminer en les replantant à nouveau. "Over The Garden" est un jeu extrêmement coloré. Le joueur est de couleur bleue avec des touches de jaune. Les ennemis sont tous de différentes teintes d'une couleur. La patate est basée sur une nuance jaune-orangé très proche du jaune. La carotte est orange et orange foncé avec une touche de vert très clair. Enfin, le piment est une nuance de rouge allant jusqu'au orange pour ses flammes, et vert foncé pour sa feuille.

Quant au terrain de jeu et au background, ils seront marron et vert militaire, offrant ainsi au joueur un grand nombre de couleurs très distinctes et lui permettant de ne pas se perdre dans le jeu.

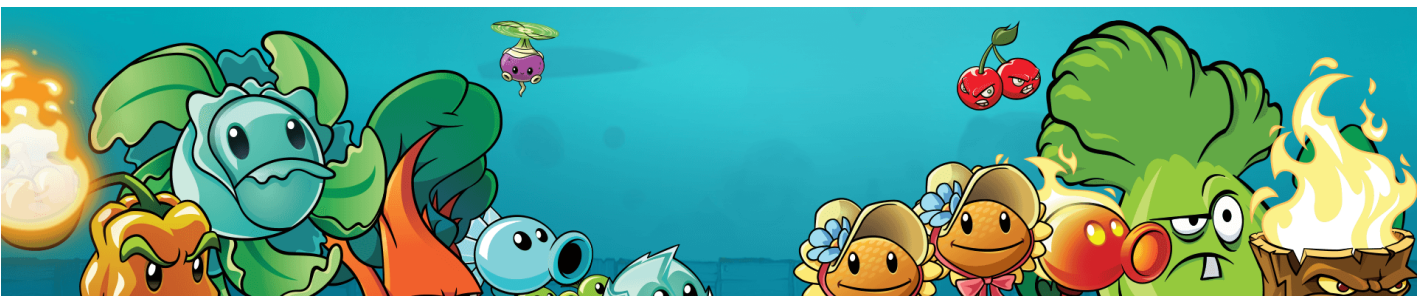
REFERENCES VISUELS

PlantsVersusZombie2

Le terrain de Plants Versus Zombie possède un très grand nombre de couleurs à l'écran, certaines sur la même base de couleur. Mais grâce à l'espacement des personnages et aux jeux de nuances, le terrain de jeu devient très visible et compréhensible. Le terrain a également été une source d'inspiration. Il est composé d'un damier avec deux couleurs différentes en fonction du monde où le joueur se trouve. Un système de damier permet de montrer précisément quels endroits sont praticables et lesquels ne le sont pas, tout en indiquant où cette ligne s'arrête et passe à la suivante, ainsi que les diagonales de ce damier. Les ennemis de Plants Versus Zombie ont été notre référence principale durant ce projet. Ils ont tous une esthétique cartoon et enfantine, avec des éléments très détaillés que nous avons utilisés dans certains de nos personnages.



PlantsVersusZombie2



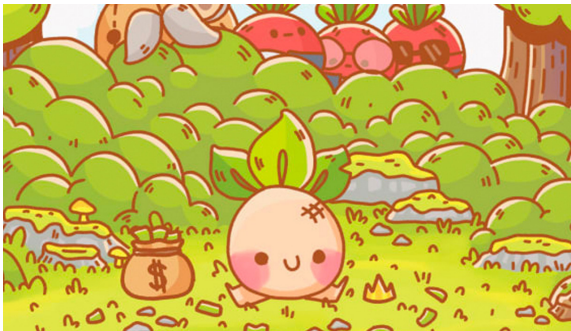
Garden Stroy



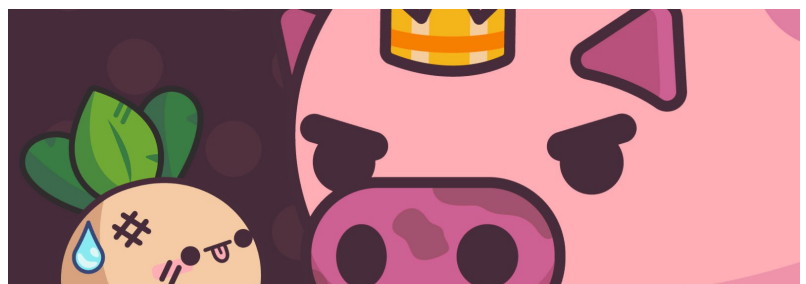
Dans Garden Story, on s'inspire beaucoup des splash arts des profils de chaque personnage lors des discussions. Chaque personnage a un style très peu détaillé, avec des mains souvent représentées par des boules et des yeux souvent simplement noirs ou avec un blanc d'œil rarement. Surtout, chaque personnage est représenté avec peu de couleurs, mais des nuances de celles-ci sont utilisées pour créer les ombrages. Ces éléments combinés donnent un effet enfantin et sympathique au jeu. Sur l'image ci-dessus, personne ne semble être un danger ou en danger, malgré le fait que le personnage porte un marteau de grande taille dans sa main.



TurnipBoy



Dans TurnipBoy, on retrouve diverses formes de légumes/fruits retravaillées pour leur donner une forme enfantine et sympathique. Même leurs armes deviennent inoffensives, par exemple l'épée du personnage qui est un bâton avec un manche en feuilles. Les nuances d'ombres sont très intéressantes puisqu'elles sont presque invisibles. Les personnages sont basés sur des dégradés de couleurs. Pour le personnage principal qui est jaune pêche, on remarque très peu son ombrage qui est pourtant omniprésent sur le personnage. Seul un œil attentif pourrait le remarquer, mais en jeu on ne le voit jamais. Nous avons trouvé ce principe très intéressant et souhaitons l'utiliser sur certains endroits de nos personnages.



Fiche d'identité

Pitch :

Dans Over the Garden, vous affronterez des légumes impitoyables sur un champ de bataille. Plantez-les pour obtenir une récolte abondante et remporter la partie.

Scénario :

Incarnez un paysan armé de ses outils et lutez pour votre vie contre vos récoltes qui ont repris vie suite à une intoxication aux OGM (Organismes génétiquement musicaux).

Utilisez les trois outils à votre disposition pour préparer le jardin, planter et arroser les légumes, afin d'atteindre un objectif spécifique et terminer le jeu.

Le public ciblé est de niveau intermédiaire, en raison de la mécanique de jeu qui peut être un peu complexe à maîtriser.

Public visé :

Nous visons un public intermédiaire, c'est-à-dire des joueurs habitués à des jeux aux mécaniques complexes, où l'esquive et le déplacement dans un espace donné sont des compétences nécessaires pour remporter la victoire.

Plateforme :

Actuellement jouable sur pc uniquement , mais pourrais etre adapté sur les consoles de salon et portable , seuls nécessité une manette ou un clavier.

Intentions :

Nos intentions sont de créer un contraste entre le gameplay, qui reste un beat'em up classique avec de nombreux combats, et la direction artistique (visuelle et sonore) qui se veut plus mignonne et cartoon, et qui ne suscite pas l'envie de se battre.

Moodboard

Pour notre Moodboard, nous allons citer de nombreux jeux dont la direction artistique nous plonge dans un univers enfantin et mignon, où un enfant pourrait y jouer et comprendre ce qui s'y passe.



Processus Creatif

Over The Garden a su maintenir une esthétique cartoon tout au long de sa création. La complexité résidait dans les émotions et la personnalité de chaque ennemi, qui devaient être uniques les uns des autres.

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. De plus, son regard est tourné vers la gauche, comment peut-il me regarder ? J'ai dû modifier son design pour lui donner de vraies flammes ainsi qu'un regard tourné de 3/4 pour ainsi lui donner une position plus réaliste



Piment : Iteration final

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

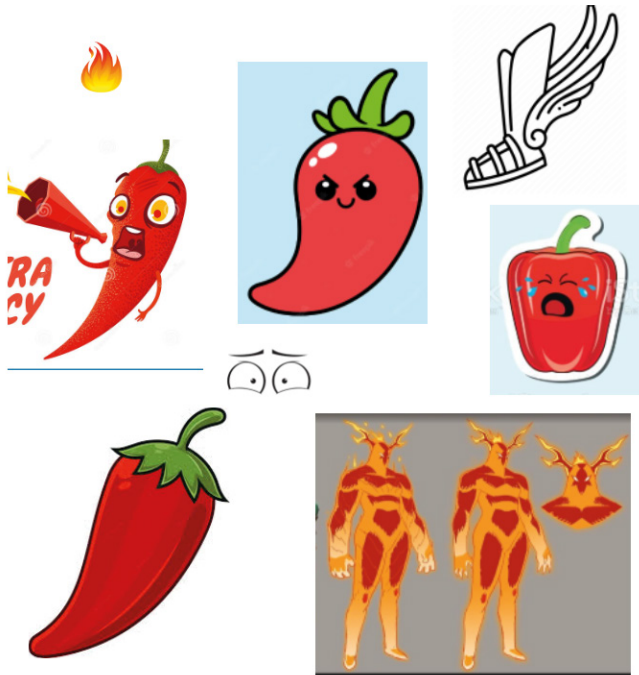
Maintenant j'ai un piment qui a des ombrages très détaillés ainsi que des pattes bien plus compréhensibles. Maintenant imaginer un mouvement et animer ses pattes ne sera pas si difficile et pourtant bien compréhensible

Pour le créer j'ai utilisé beaucoup de références



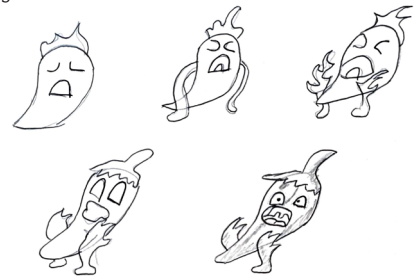
Références

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

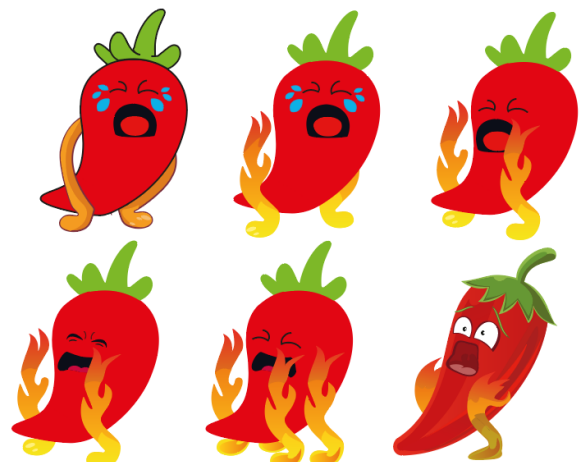


Croquis

Pour chaque itération, j'ai réalisé un croquis du piment tel que je l'imaginai, 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.



Itération 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.

Son comportement agressif me pousse à lui donner également un visage agressif, afin de renforcer cette impression. J'ai travaillé sur

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



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.



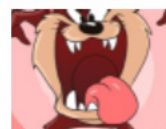
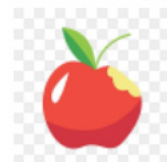
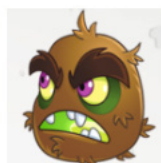
Iteration final

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

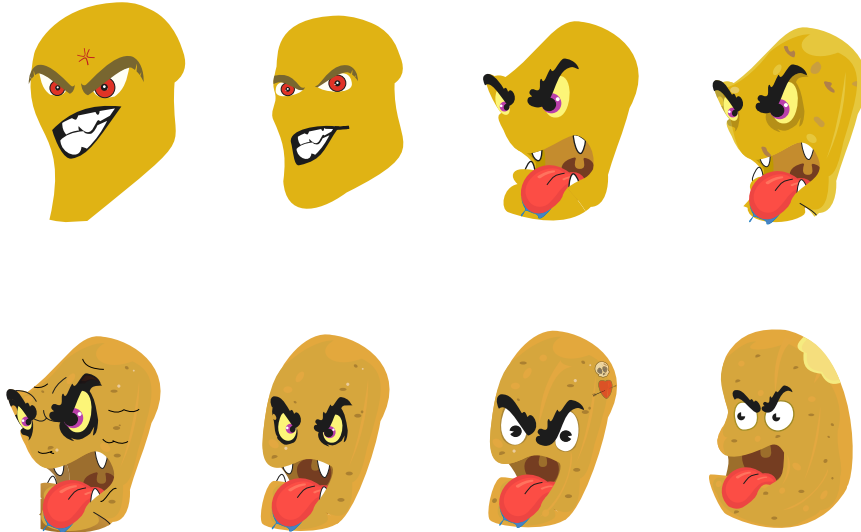


Références

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.



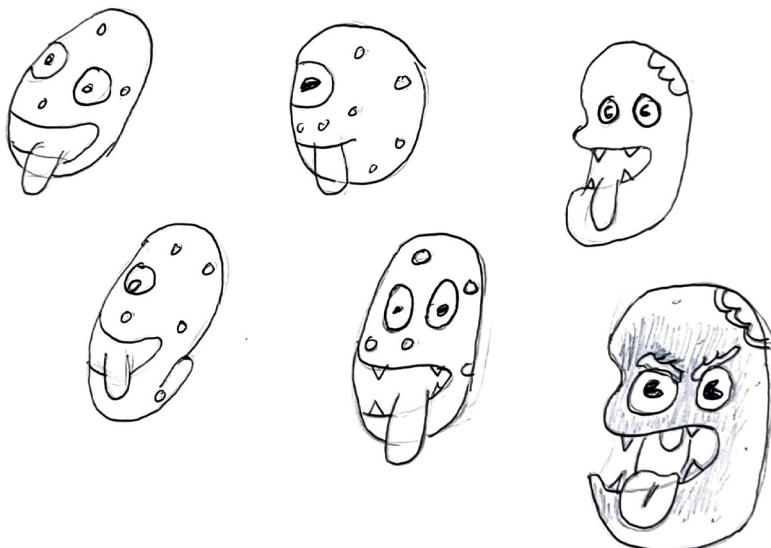
Iteration global



Iteration global



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 tourne 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 plumes et d'ombrage pour lui donner cette touche de mignonnerie. Pour renforcer l'aspect enfantin, j'ai utilisé des couleurs extrêmement claires.



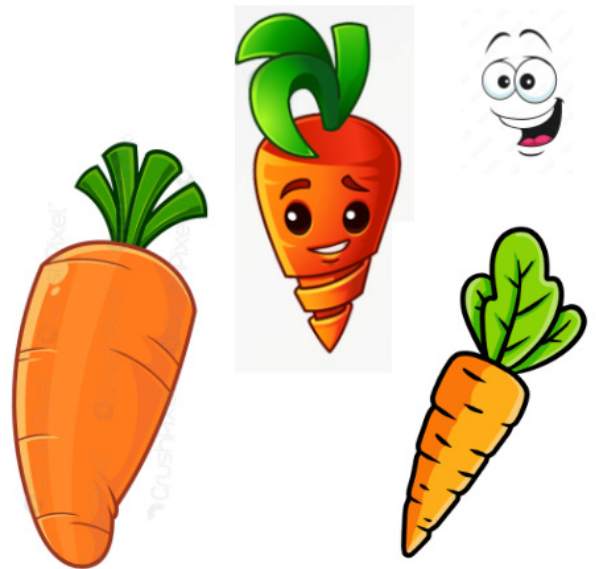
Iteration final

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

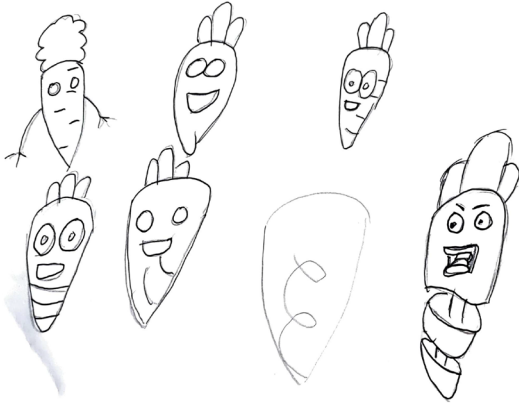


Références

Pour mes références, je me suis beaucoup inspiré de la carotte du jeu Plants vs. Zombies 2, qui a un aspect très mignon avec sa queue en spirale. Pour la forme de ma carotte, j'ai pris une carotte classique en lui ajoutant des indications d'ombres et de plumes pour lui donner plus de réalisme. Cette combinaison d'éléments mignons et réalistes a été une source d'inspiration pour créer ma propre carotte dans le jeu.



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

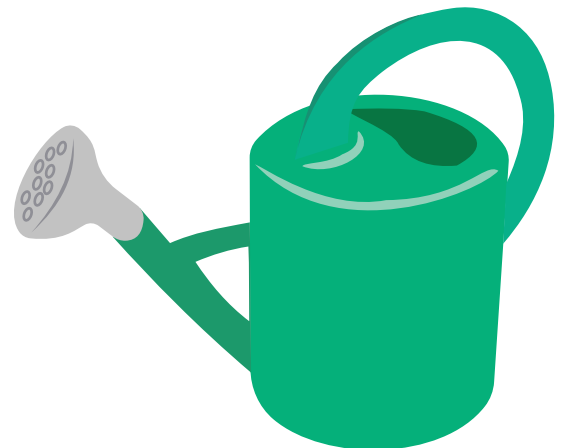
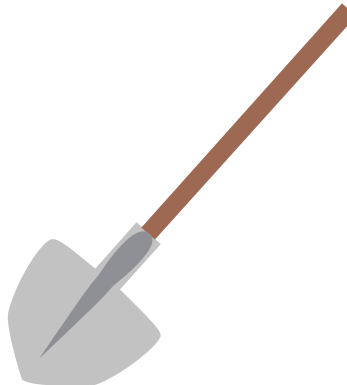
Nuanciers de couleurs



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.

Le râteau est utilisé pour ratisser le sol, la pelle est



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.

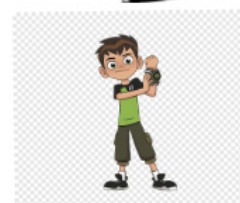


Iteration numéro 2

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.



Références



Nuancier



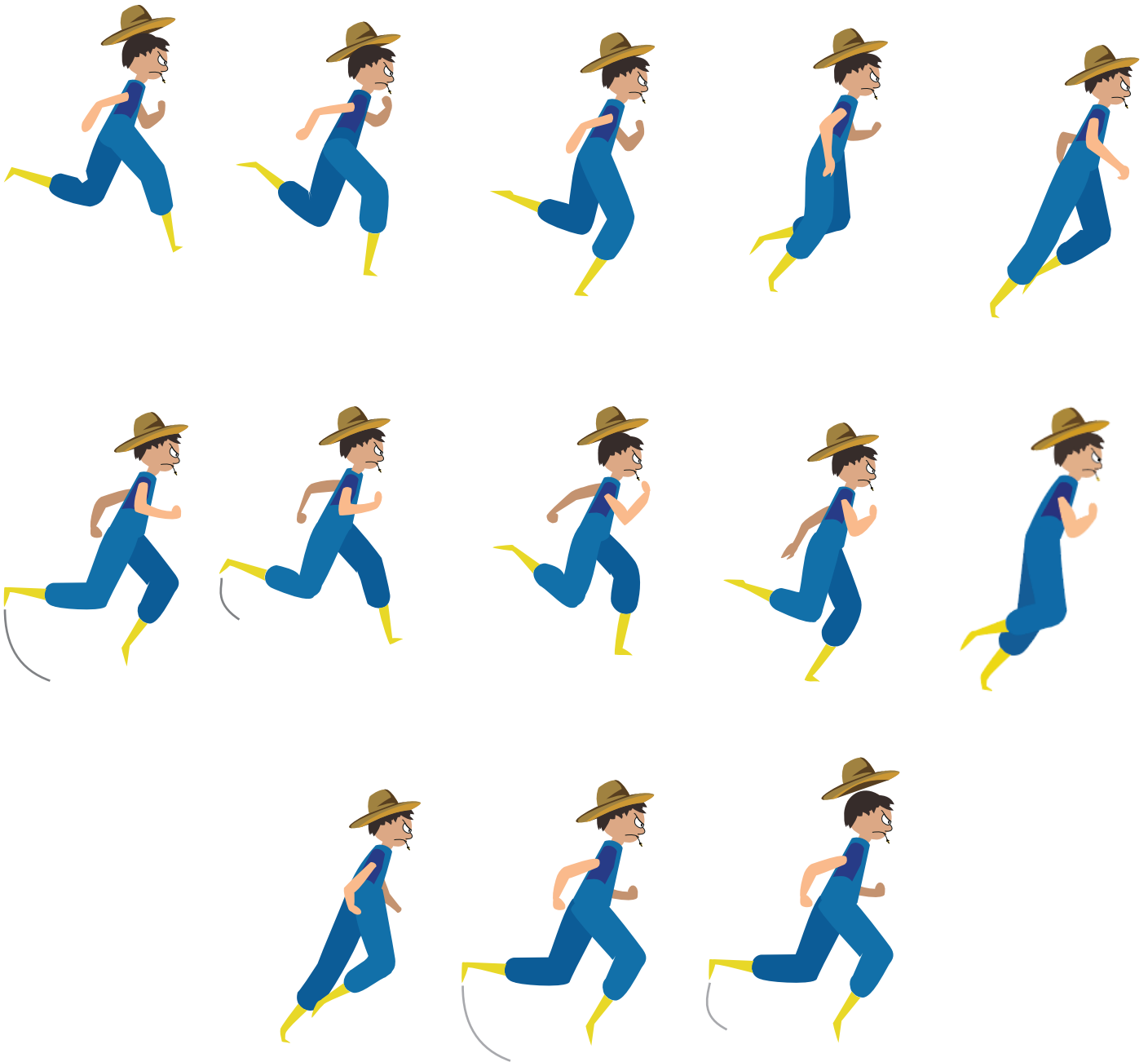
SpriteSheetAnimations attaque Player



Pour réussir à créer ces animations, j'ai 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.

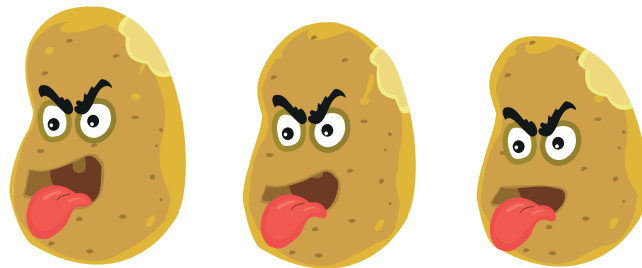


SpriteSheetAnimations course Player



SpriteSheetAnimations Ennemis

Idle



Attaque

