

# GARDEN'S KEEPER

Un Zelda Like  
par CHATILA Yann - JV1A  
ESMA Jeux vidéos 2022/2023

# Présentation générale

# Un Zelda Like

*Garden's Keeper* est un jeu d'action-aventure, de type "Zelda like", dans lequel vous incarnez Pirlouit, un petit radis partant explorer le Royaume Potager pour le sauver de la corruption qui transforme ses habitants en monstres.



# Un lore bio

Vous êtes un Gardien : un défenseur du Royaume Potager. Alors que vous êtes de retour chez vous, quelle n'est pas votre surprise de constater que le Royaume est vidé de ses habitants. La cause est une mystérieuse corruption provenant de la Grande Laitue. Pirlouit doit alors sillonner les quatre coins de cette terre, pour récupérer les armes traditionnelles du Gardien, avant d'affronter les obscurs passages de la Grande Laitue, et rétablir l'équilibre au sein du Royaume Potager.



# Un univers coloré et enchanteur

L'univers de Garden's Keeper se veut enfantin : le traitement graphique, tout comme les thématiques et l'absence de gore sont autant d'éléments qui tendent à ouvrir ce jeu pour un public très jeune. Suivant la même optique, le gameplay se veut simple à prendre en main, la difficulté est légère. Le challenge n'est pas non plus inexistant : le joueur peut être blessé en cas d'inattention. Mais les nombreux cœurs répartis dans la map seront là pour le soigner. L'objectif premier reste l'exploration : s'aventurer, fouiller dans les moindres recoins, pour dénicher les secrets de cet univers.





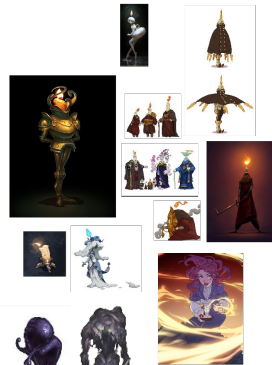
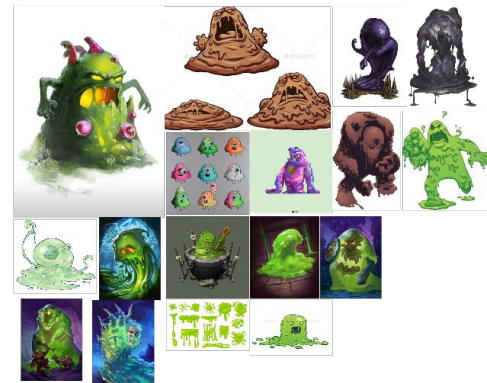
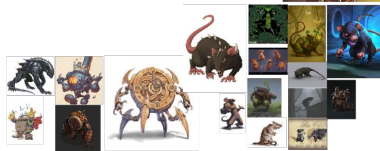
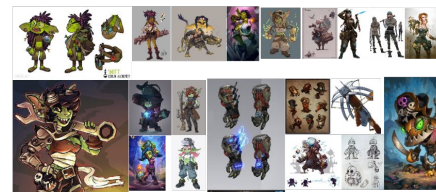
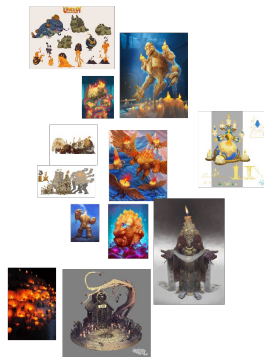
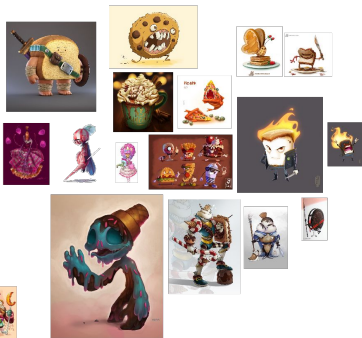
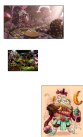
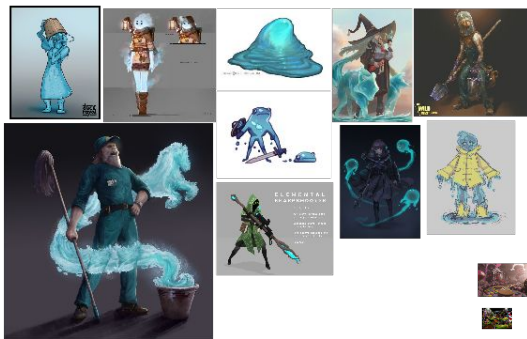
# Intentions graphiques



# Recherches de type “chaos”

De nombreuses recherches, principalement tournées autour d'un personnage, ont précédé le choix du Royaume Potager comme thème et univers général pour ce Zelda Like.

On trouve pêle-mêle des gobelins, des nettoyeurs, des bougies ou encore des sucreries.



L'objectif ? Trouver un univers accrocheur, coloré, inspirant et suffisamment insolite pour s'éloigner de la pâte graphique du Zelda original.

# Des fruits et légumes



C'est en travaillant l'imaginaire graphique lié à la nourriture que je me suis orienté vers le thème des légumes et des fruits, et plus largement du potager. Le cadre était posé : un potager, dont les habitants ont été transformés en monstres. Ce concept me paraissait idéal, à la fois pour son aspect simple et accrocheur, mais aussi tout l'univers graphique à tirer. Avec un tel thème, il m'était possible de détourner les fruits et légumes de multiples façons de leur aspect originel, pour en faire des personnages, des structures, des monstres...

Mes premières recherches et inspirations sont parties d'une étude des fruits et des légumes. Ce genre d'images partaient de formes très primaires, les fruits et légumes, pris tels quels, sur lesquels on rajoutait des visages. Cela me semblait un peu trop basique.





# Travail sur le registre de forme



En allant plus loin, j'ai pu récolter des images de personnages ayant des apparences dérivées ou inspirées par des fruits et légumes. Une telle optique me paraissait déjà plus intéressante, en jouant sur la forme, la couleur, la texture de certains aliments pour faire ressortir les archétypes de personnages, de quoi leur donner

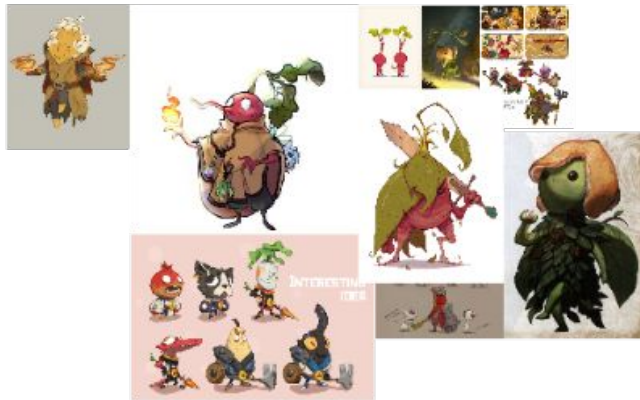
une identité propre. Certains ont des corps humanoïdes, d'autres présentent plutôt des inspirations animales coïncidant avec leur propre forme (serpent, cerf)...

# Création du héros : Pirlouit

Dans le choix d'un aliment comme personnage, le radis s'est très vite imposé comme une évidence. Une tête ronde, une longue racine tordue en guise de nez, de gros yeux noirs innocents, une petite pousse en guise de cheveux : en fouillant dans les différents référents, il fut possible de tirer ci et là des éléments constitutifs, de quoi créer un personnage unique et attachant, d'un simple coup d'oeil.

Cependant, un manque de pétant lui permettant de se distinguer du reste du décor m'amena à songer à le doter de couleurs vives opposées sur la roue chromatique, mauves et jaunes, de sorte à ce que le personnage se distingue plus nettement du reste du décor en toute circonstance.

La pousse sur le dessus de son crâne peut également servir de troisième bras, pour saisir des éléments, des projectiles. Pour les vêtements, les armes, on évite de lui faire manier des fruits et légumes, pour éviter la redondance et les questions morales de l'univers. Il manipule donc un râteau (puis une serpe) en guise d'arme au corps à corps, et porte des feuilles, des branches en guise de tenue.



# Résultat final



# Les monstres

Pour les monstres, je souhaitais partir sur des fruits contaminés par des pesticides, ayant amené à des malformations, des fusions, des mutations : il ne s'agit plus de fruits, mais de plusieurs fruits fusionnés pour donner des monstres bestiaux et agressifs, qui ont perdu leur humanité. Voici plusieurs idées d'archétypes :

Un ennemi très proche de la terre, rampant à ras du sol, sur des pattes. Proche du crabe, de l'insecte, il me semblait possible de lui donner des pinces.



Un ennemi plus bestial, sur quatre pattes, doté d'une énorme gueule avec des crocs, tel un T-rex.



Un ennemi très gros, épais, comme un «blob», tassé : petits membres, et gros cros, dont la gueule est l'extension du corps.



Un ennemi volant, plus aérien, plus fluide. La banane évoque un style proche de ce qu'on peut imaginer.

# Résultat final



Second ennemi, fixe, qui projette des framboises en ligne droite. Sa thématique concerne les fruits rouges : il est constitué de mûres, et de deux groseilles en guise d'yeux, pour appuyer son regard agressif.



Ennemi principal du jeu : rapide, dont le déplacement est parfois imprévisible. C'est une fusion tentaculaire entre une banane et la tige d'une cerise.



Ces ennemis sortent et rentrent du sol, en blessant l'ennemi une fois la tête hors du sol. Pour évoquer le côté "piquant", j'ai choisi l'asperge, sur laquelle j'ai posé une fraise en guise d'oeil unique.

# Environnements

Pour les environnements, un méli mélo d'aliments colorés, faisant offices d'arbres, de buissons, de pierres, ont pour offices de trancher avec des environnements parfois monochrome (jaune, brun, vert), de sorte à apporter une forme de salade de couleur dans le paysage. Certains aliments servent également d'éléments de décor interactif, comme le petit pois, ou le pont courge.

