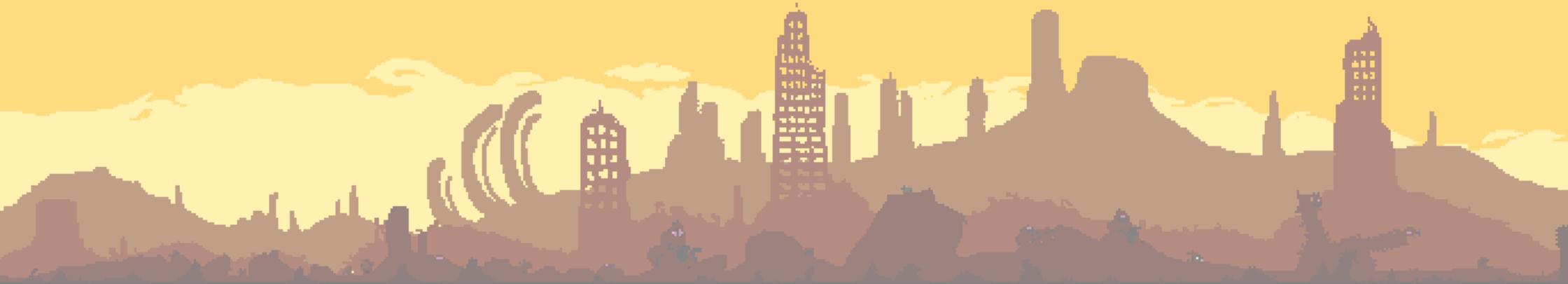


# JUNKS TRINER



## **Game Overview Document**

ICAN - Année 2022 - 2023

ARANDA Ivan - AUMAITRE Julien - PERROT Paul

## SOMMAIRE

### Fiche d'identité

- Pitch
- Game Feeling

### 3C

### Game Design

- Processus de création
- Références Game Design
- Sensations, Ambiance et Éléments Principaux
- Types d'ennemis
- Conditions de victoire
- Boucle de Prediction
- Signs et feedbacks
- Level Design
- Mécaniques
- Boucle In / Out
- Micro/Macro OCR

### 4

### Direction Artistique

- Intentions 19
- Nuancier 19
- Intentions couleurs 20
- Références de l'univers 20
- Inspirations logo 21
- Lore de l'esthétique visuelle 21
- Enemy Design 22
- Sound Design 23
- Soundtrack 24

### 5

### 5

- 5
- 7
- 8
- 8
- 10
- 10-11
- 11
- 12-13
- 14
- 18
- 18

## FICHE D'IDENTITÉ

### PITCH

Envolez-vous dans les cieux avec un jetpack et déchaînez des attaques de poing géant dans ce jeu Beat'Em Up en 2D bourré d'adrénaline. Pourrez-vous survivre à des assauts incessants pendant 3 minutes avant l'épique affrontement final ?

### GAME FEELING

Pour Junkstriker, nous avons comme intentions de permettre au joueur d'avoir un ressenti de défouloir avec un minimum de réflexion. Le joueur ressent une liberté de mouvements grâce à sa possibilité de s'élancer dans les airs afin d'éviter et de vaincre les ennemis. Suivant son attaque de poing, le joueur perçoit une satisfaction dans les nombreuses destructions d'ennemis grâce aux effets visuels et sonores.

## L'équipe



- Programmation
- Game Design
- Game Art
- Soundtrack

Ivan Aranda



- Direction Artistique
- Game Design
- Sound Design

Julien Aumaitre



- Game Design
- Game Testing
- Documentation

Paul Perrot

### TYPE DE JEU :

Beat'Em Up - Arcade.

### UNIVERS :

Un monde désert où la technologie est très évoluée, si bien qu'elle a causé des dégats irréversibles et semé la ruine. Les machines ont pris le pouvoir grâce à des humains anarchistes. Les robots se sont accaparés les richesses du monde et se sont enfermés dans une cité Hyper futuriste et protégée par une barrière. Parmi les machines diaboliques l'une d'elle a été conçue comme dernier espoir de la résistance humaine pour affronter les plus terribles machines de destruction créées par le OverKing qui règne désormais sur le monde entier. Notre avatar a pour fonction de vaincre les dirigeants de la cité et de détrôner le Roi, mais qu'advient-il de lui une fois sa mission accomplie?

### PUBLIC CIBLE :

Public ciblé : joueurs Midcore-Hardcore

### HIGH CONCEPT :

Un beat'em up aérien où notre personnage peut voler avec un jetpack et frapper les ennemis avec un poing magnétique géant.

### INTENTIONS :

Une ambiance globale très active, où tout est très nerveux et très mobile, toujours du mouvement, du combat et une sensation de danger constante.

Quant aux émotions qui sont amenées chez le joueur, il y a la satisfaction de détruire une multitude d'ennemis à la chaîne sans remords, donner une sensation de puissance si il s'en sort et de faiblesse voire d'impuissance si il se met dans une mauvaise posture.



# Game Design

Cette idée a été rejetée pour éviter de perdre nos intentions souhaitées de créer un beat-em up plus qu'un jeu de plateforme.

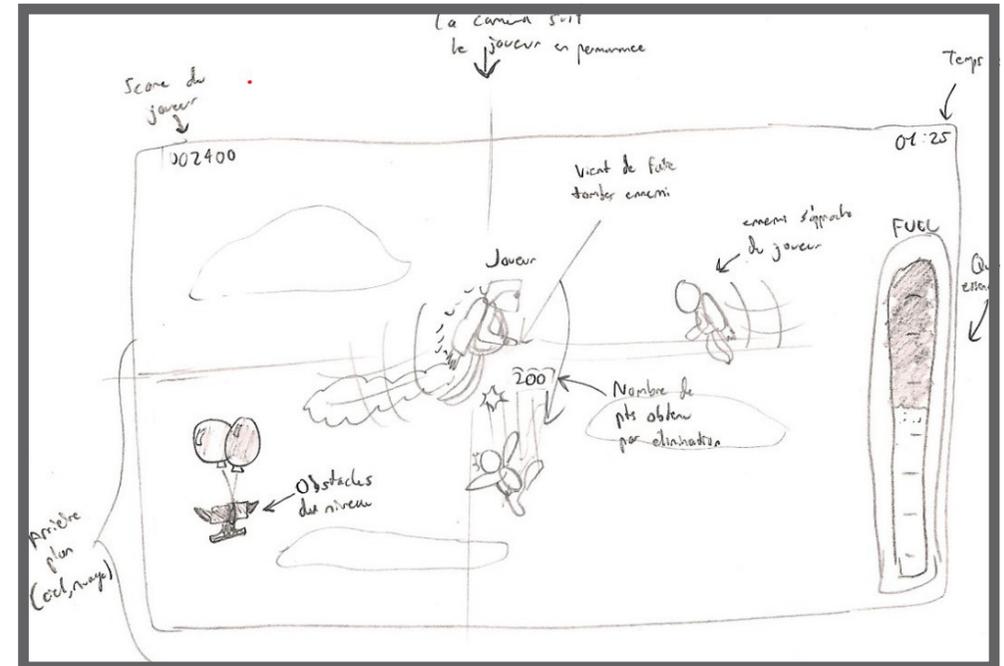
On peut apercevoir en regardant bien, un bidon d'essence qui permettrait au joueur de remplir sa jauge de carburant que l'on peut également voir à gauche du bidon. Ce bidon flotterait dans la zone de jeu avec un ballon accroché.



Ce croquis nous donne quelques concepts d'ennemis variés qui auraient eu la même capacité que notre avatar; l'utilisation du jetpack. Ces ennemis ressemblent à des robots supposant le style d'ennemis que le joueur combattrait. Sur la gauche de l'ava-

# Junkstriker

tar dessiné, nous pouvons voir un jauge de carburant du jetpack. Sur la droite, une représentation d'un possible boss final d'un air menaçant et imposant.



Sur ce dernier croquis, nous pouvons constater plusieurs éléments. Pour commencer, l'avatar est équipé d'un jetpack pour la mécanique principale. Également dans le croquis antérieurement vu, on remarque que les ennemis sont eux aussi équipés d'un jetpack.

Ceci-dit, il semblerait que l'on puisse les saboter / enlever des ennemis les faisant ainsi tomber. On peut apercevoir un

autre élément qui fait partie de la zone de jeu étant cette enclume flottante grâce à des ballons.

Cette idée fut inspirée du célèbre jeu Club Penguin et son mini-jeu de jetpack. Elle servirait donc de challenge pour le joueur.

Ensuite, nous avons dans l'UI du jeu, une jauge de carburant, un nombre qui détermine le score actuel du joueur placé en haut à gauche ainsi qu'une minuterie du temps de jeu disposée en haut à droite. Cette minuterie voudrait donc dire qu'une partie aurait un temps limité pour compléter les objectifs donnés au joueur.

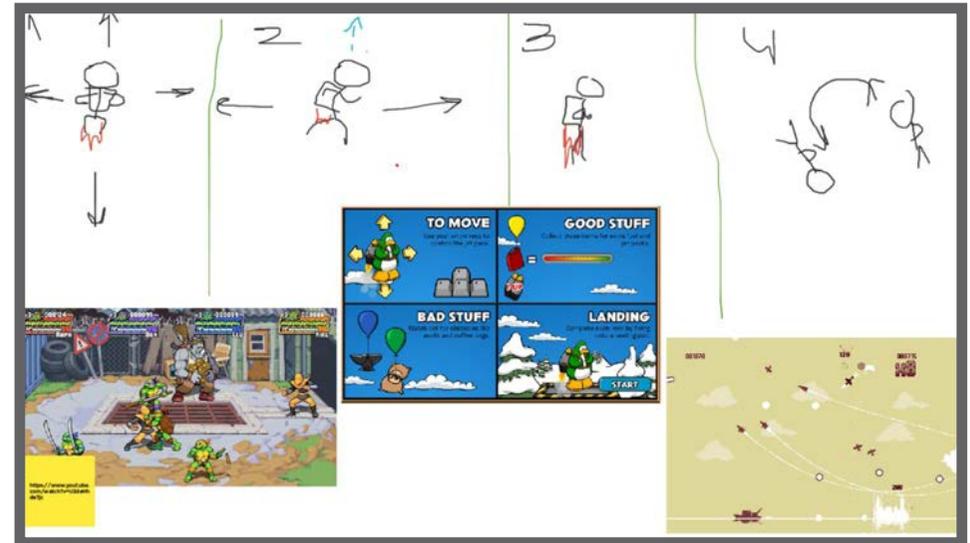


## RÉFÉRENCES DE GAME DESIGN

Sur ce schéma, nous nous décidons de la mécanique principale à employer pour notre jeu en s'inspirant des jeux rejoignant l'idée qu'on avait.

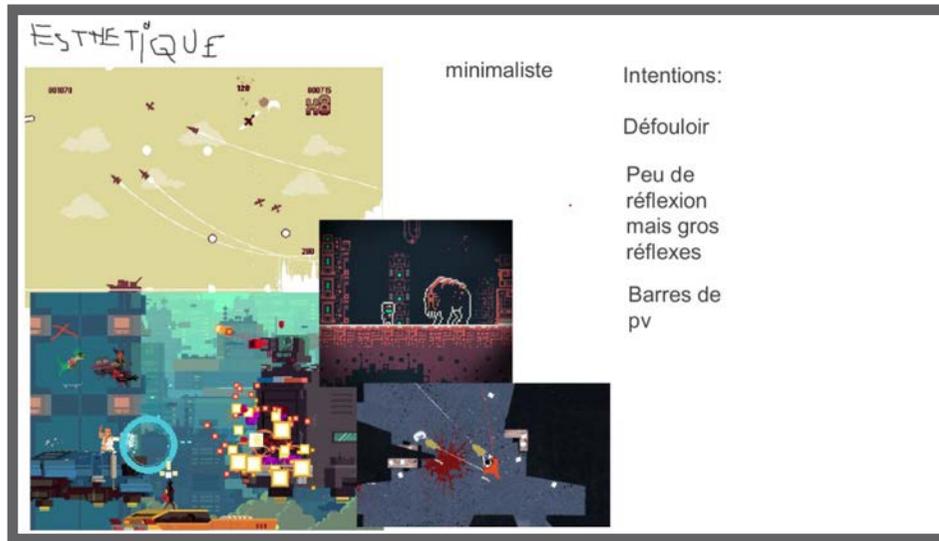
Pour commencer, nous avons fait des croquis d'une mécanique de jetpack ainsi que ses actions possibles

imaginées.



Nous avons ensuite ressorti une image du jeu Beat'Em Up des Tortues Ninjas afin de déterminer le style de combat. Par la suite, nous voulions impliquer une mécanique qui nous permettrait de voler en partie avec un jetpack.

Comme montré sur le schéma, nous avons observé des jeux rejoignant cette mécanique. Club Penguin et son mini-jeu de jetpack était un très bon premier exemple d'une mécanique que nous imaginions, Luftrausers impliquant le vol en tout temps dans un espace en 2D comme exemple de combat aérien.



## Sensations, Ambiance et Éléments Principaux

Pour déterminer quelles sensations notre jeu donnerait aux joueurs, nous avons décidé de nous inspirer de l'esthétique de jeux existants.

Sur ce schéma, nous avons listé plusieurs jeux qui rapportent des sensations que l'on aimerait pouvoir ressentir à travers le gameplay.

On peut observer une image du jeu Ape Out qui a un effet de défouloir, le fait de pouvoir éliminer des tas d'ennemis à la chaîne et ressentir un sentiment de puissance est un bon exemple pour nos intentions.

Nous voulions également faire en sorte que le jeu ne requière pas de réflexion trop poussée ou d'anticipation mais surtout des réflexes pour la survie du joueur.

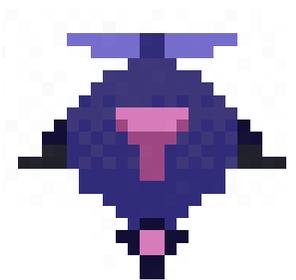
Comme autre jeu qui est pris comme exemple, on a Luftrausers, un jeu où on simule un avion de guerre en combat aérien dans un contexte de conflit militaire au-dessus de la mer. Puisque le but est de détruire les ennemis mais également de survivre, il n'y a pas le temps nécessaire pour réfléchir à différents moyens d'y parvenir, mais en tout simplement tirant et volant à toute allure dans les airs.

Pour notre jeu, nous voulions également rester dans le style minimaliste afin de ne pas perturber le joueur avec trop de détails et que ça soit ainsi plus simple pour celui-ci de reconnaître les éléments du jeu assez rapidement.

## TYPES D'ENNEMIS

### Ennemi #1 : (Helix Bot)

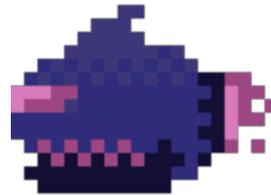
- 2 points de vie.
- Rapporte 10 points.
- Se déplace moins vite que le joueur.
- Apparaît depuis le haut de l'écran.
- S'avance vers le joueur et tire à intervalle régulier.



# Game Design

## Ennemi #2 : (Shark Bot)

- 1 point de vie.
- Rapporte 5 points.
- Ne suis pas la position du joueur mais se promène dans la map de droite à gauche assez rapidement.
- Cause des dégâts si entre en collision avec le joueur.
- Apparaissent en groupe mais répartis dans l'intégralité de la zone de jeu.



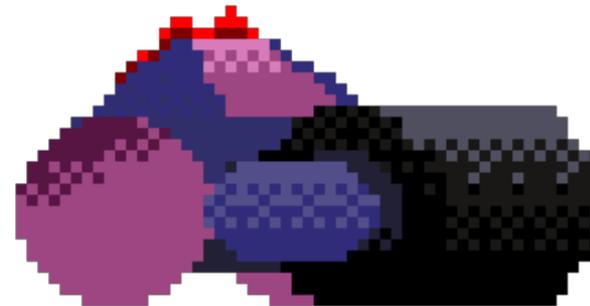
## Ennemi #3 : (Road Crusher)

- 3 points de vie.
- Rapporte 50 points.
- Apparaît de la droite, un logo d'avertissement apparaît et clignote avant son apparition afin d'alerter le joueur de son arrivée.
- Roule sur le sol en direction du joueur et se déplace plus vite que le joueur.
- Il n'a aucun knockback lorsqu'il reçoit des dégâts.
- Ne spawn pas trop nombreux afin de ne pas surcharger le joueur.

## Boss : (Raytank Engine)

# Junkstriker

- 18 points de vie.
- Rapporte 500 points.
- Apparaît après que les 3 minutes de jeu soient écoulées.
- Envoie des projectiles au joueur qui peuvent être déviés par le poing.
- Fait apparaître des ennemis basiques après avoir été en dommagé jusqu'à la moitié de sa vie, en fait apparaître un par 2 seconde. Sa vitesse de tir va également augmenter.
- Va tenter d'écraser le joueur en chargeant un saut en direction de celui-ci.



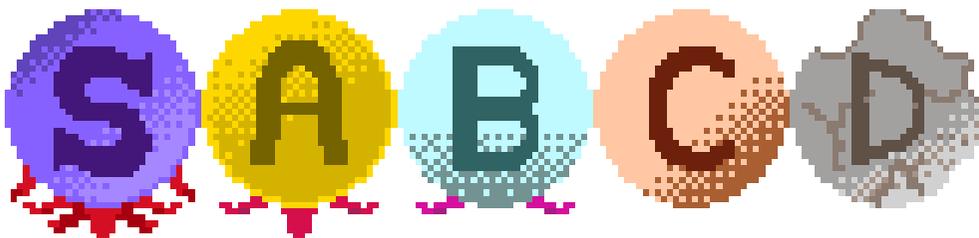
## CONDITIONS DE VICTOIRE

Survivre aux vagues d'ennemis qui arrivent dans le temps imparti. Ensuite, vaincre le boss qui apparaît à la fin du niveau.

En survie, le joueur peut utiliser son poing géant pour tuer les ennemis. Il est incité à le faire pour gagner plus de points et atteindre un rang plus élevé.

Il dispose également d'un mécanisme de combo qui augmente le nombre de points obtenus par chaque ennemi, étant en outre la condition pour obtenir le rang le plus élevé possible.

En essence, pour obtenir un rang approprié, les joueurs doivent essayer de maintenir leur combo aussi élevé que possible tout en survivant au niveau, ce qui représente un défi pour ceux qui essaient d'obtenir le rang le plus élevé possible.



## BOUCLES DE PRÉDICTION



## CONTEXT

Le joueur se trouve dans la situation illustrée. Il lui reste environ 50% de ses points de vie à la fin de la première minute de jeu, avec de nombreux ennemis à l'écran et le grand panneau de danger qui apparaît pour la première fois. Il n'a pas encore enchaîné de combo, mais a obtenu un rang C avec son score.

Prediction	Decisions	Actions	Corrections	Knowledge Gained
Something is coming from the right.	Be ready to hit. Be ready to dodge.	I extend the fist. I try to stay on the air.	I can switch between dodging or punching. I make light taps to avoid consuming all my fuel.	The Road Crusher is not stopped by the fist. The Road Crusher follows my horizontal position.
If I kill enemies, one will drop Hit Points.	I'll attack as many enemies as I can.	I use my punch and remaining fuel to kill enemies.	If I don't get Hit Points soon, I will have to start playing defensively. If I get Hit Points immediately, I can be a bit more greedy and kill more enemies.	I rely more on Hit Point drops to upkeep my health.

## SIGNS AND FEEDBACK

Sign	Action	Feedback
Un objet de soin apparaît après l'élimination d'un ennemi	Le joueur se déplace sur l'objet pour l'obtenir	La bar de vie du joueur remonte par 10 points.
L'ennemi se rapproche du joueur	Le joueur lance son poing qui vient entrer en collision avec l'ennemi	L'ennemi perd un point de vie et est repoussée par l'attaque
Je vois mon personnage changer ses animations, clignoter en blanc et entendre un effet sonore spécifique après avoir été touché.	Je me prépare pour le moment où je vais récupérer le contrôle du personnage.	Lorsque je subis des dégâts, je perds le contrôle du personnage pendant un court instant, puis le récupère après un moment.
Je vois un signe d'alerte sur le côté droit de l'écran, suivi du son d'un klaxon.	Je reste en l'air en entendant le klaxon, étant donné l'effet sonore de type voiture et le signe d'alerte.	Le Road Crusher apparaît depuis la droite et suit ma position.
Les Helix Bots restent immobiles pendant une seconde et tirent.	Je les vois rester immobiles, donc je me prépare à esquiver ou à bloquer leur attaque.	Ils tirent en direction du joueur pendant que celui-ci bloque, esquive ou reçoit des dégâts.

## LEVEL DESIGN

### • **Contraindre le joueur à voler**

Pour cela, le Shark-bot a un point d'apparition spécifique fixé sur le côté droit de la vue, où ils apparaissent dans une plage de 50 pixels qui passe directement par la position du joueur, les obligeant ainsi à sauter au moins. De plus, le Shark-bot arrive toujours par en dessous du joueur, donc rester au sol rend le Shark-bot intouchable par le joueur.

Au cours de la deuxième minute, le joueur est confronté à des Road Crushers qui représentent une menace au sol, obligeant ainsi le joueur à rester encore plus dans les airs. À ce stade, les Shark-bots apparaissent davantage dans la partie supérieure du niveau, car ils deviennent un moyen facile de maintenir le combo en cours.

### • **Obliger le joueur à combattre constamment**

Le joueur peut éviter les combats, mais à un certain moment, la quantité de Helix Bots et de Road Crushers devient impossible à gérer sans se battre. De plus, le joueur obtient un score et un rang moins bons s'il n'affronte pas les ennemis.

### • **Introduire les comportements des ennemis d'une manière progressive**

Les ennemis sont présentés un par un pendant la première minute, puis apparaissent dans différents contextes tout au long du niveau.

### • **Présenter le fonctionnement des niveaux futurs**

Ceci est une manière de montrer comment chaque niveau se comporterait. Le joueur doit survivre à une limite de temps et obtenir le meilleur rang possible avant de faire face à un boss qui transforme le jeu d'une simple survie en un combat direct.

3:00



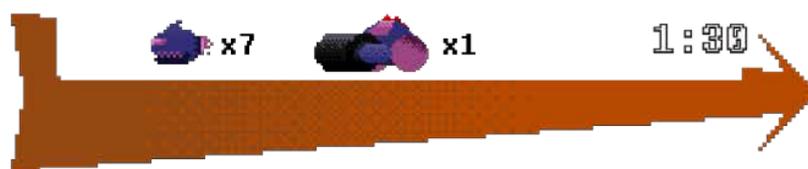
Les premières secondes du niveau permettent au joueur de se familiariser avec les commandes et le premier type d'ennemi, le Shark-bot.

2:29



Le Helix Bot est introduit, avec un moment de "mini-boss" où trois d'entre eux apparaissent en même temps.

1:59



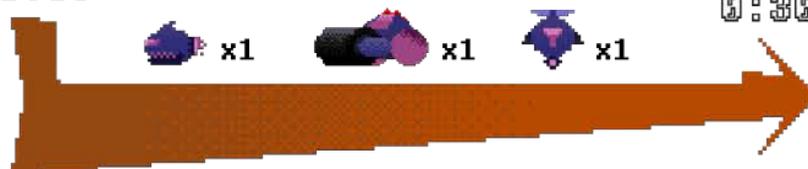
Le Road Crusher est introduit, servant de suite à la rencontre avec les "mini-boss" que fournissent les Helix Bots.

1:29



Le joueur est bombardé par des ennemis volants, tout en maintenant le sol sécurisé pour accumuler des combos avant d'atteindre la prochaine vague.

0:59



Le joueur dispose d'un moment de répit pour rester en sécurité, bien que maintenir le combo intact puisse être un défi à ce stade.

0:29



Les trente dernières secondes sont un assaut de tous les ennemis, ce qui peut aider le joueur à atteindre le rang S s'il ne l'a pas déjà obtenu.

## MECANIQUES: JOUEUR

### Horizontal Movement



### Inputs



- Scrapjack moves towards the direction of the Gamepad's left Stick. (1.5 units of force, linear dampening at 2.5 units)
- The player uses its Reflexes by looking at the diverse opportunities they get to earn more score.
- The player also pays attention to the enemies' positions, as to avoid being hit by incoming attacks.

### Flight



### Inputs



- Scrapjack flies up, with a force measured by the press of the Left Triggs (multiplied by a coefficient of 8.2 units).
- Fuel is a percentage that is consumed as long as the button is pressed (0.3% per tick).
- After a moment of not pressing any buttons (0.5s) the fuel bar recharges at a rate dependant on the amount of fuel the player has.  
(Recharge =  $1 / ((\text{Player's Current Fuel}) * 1400) * 9000$ .)
- The player must keep an eye on their fuel bar during gameplay, to avoid running out at unfortunate moments.
- They must also keep a good mesure on their ascent speed, similar to their horizontal movement.

### Punching



### Inputs



- The punch moves with a force of 7 units from Scrap Jack's position to 64px away.
- Deals damage to enemies once the punch reaches a velocity of 400 units.
- The punch also has a linear dampening of 7.5 units.
- The punch always deal one point of damage, and pushes back flying enemies with more than 1 hit point.
- The player must learn the behaviour of the punch itself, as it is their main means of fighting. It forces the player to pay attention to both the speed at which it moves and its range.
- The player must also adapt to the size of the punch, which has a sightly larger hitbox.

## MECHANQUES: UI

Combo Multiplier

Inputs  
N/A



- The method of getting an S rank, as well as improving score gain.
- Whenever the player kills an enemy, the combo values rises, and the player gets a 4 second timer, represented by the red color on the combo number.
- If the player kills another enemy, the timer resets.
- If the player is damaged, the combo timer speeds up 0.5 seconds immediately.
- If the player doesn't kill anything before the timer runs out, they lose this combo streak.
- The higher the combo score, the more we have a visual feedback of speed lines focusing the player, and the screen shakes with an exponential force. (Shake value = -(10000/((Current Combo)+500))^2)

Score and Ranks

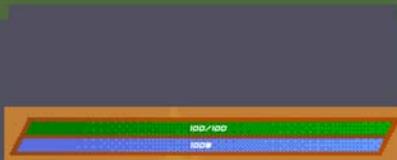
Inputs  
N/A



- The main method of gaining higher ranks is by gaining high scores.
- Each level has its own score achievements, but the method to gain them is always the same.
- Whenever the player kills an enemy, they gain a score value depending on the enemy (Shark Bot = 5, Helix Bot = 10, Road Crusher = 50 and Raytank Engine = 500)
- This value, however, is multiplied by the combo score, directly. (For Example, Killing a Helix Bot with a combo of 5 gives 50 points).
- There are 5 ranks in total: D (obtained just for playing the stage, C, B, A (Each with rising score requirements) and the S rank, which is not obtain by raising the score.

Health (Regen)

Inputs  
N/A



- Scrapjack has 100 hit points at the start of the stage.
- Every 1s, he recovers 0.5 hit points. However, the bar only shows whole numbers rounded down, so visually it looks like he recovers 1 hit point every 2 seconds.
- The player must change their strategy whenever they reach lower values, to avoid losing the game.

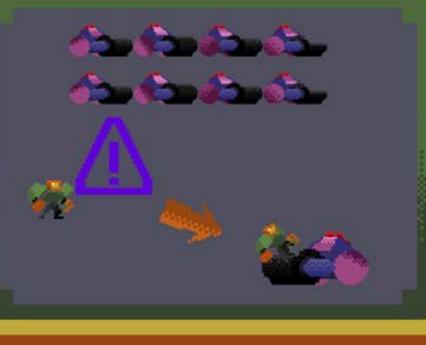
Healing

Inputs  
N/A

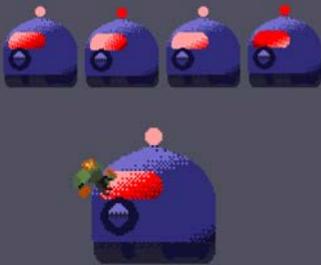


- Touching the healing object heals 10 points.
- Disappears after 3 seconds.
- The player is forced to think tactically about these drops, as they disappear fast, they are fairly hard to get and if the player is missing health they might prioritize not dying versus keeping a high score.

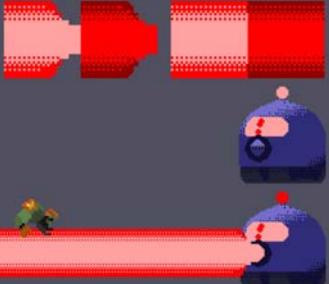
## MECANIQUES: ENNEMIS

<p><b>Contact Damage (SharkBot)</b></p>	<p>Inputs N/A</p>	<p><b>Contact Damage (RoadCrusher)</b></p>	<p>Inputs N/A</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Sharkbot arrives from the right side of the screen at variable Y values (depending on the stage and stage moment) with a Sine motion (50px magnitude, 2s period).</li> <li>• Its starting X position is randomized to be +50px or -50px.</li> <li>• The sharkbot also moves towards the left side of the screen (2px/s).</li> <li>• Whenever they touch the player, the Shark Bot deals 2.5 points of damage, and makes the player flinch for 0.2 seconds.</li> <li>• The Sharkbot has 1 hit point.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Road Crusher arrives from the left side of the screen after a huge red sign appears for 1.5 seconds. They spawn at a fixed point (1028x, 465y).</li> <li>• They move towards the X position of the player, always on the ground and turning when they overshoot.</li> <li>• Whenever the Road Crusher makes contact with the player, it deals 10 points of damage and makes the player fly up with a physics impulse of 1 unit (stronger than just a force apply). It also makes them flinch for 0.5 seconds.</li> <li>• The Road Crusher has 3 hit points.</li> </ul>
<p><b>Contact Damage (HelixBot)</b></p>		<p>Inputs N/A</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Helix Bot arrives from either the left or right viewports, with a Y value randomly generated between 100-120px</li> <li>• They slowly move towards the player character (a force of 1.5 units every tick).</li> <li>• Whenever the Helix Bot makes contact with the player, it deals 5 points of damage and makes the player flinch for 0.05 seconds.</li> <li>• The Helix Bot has 2 hit points.</li> </ul>	

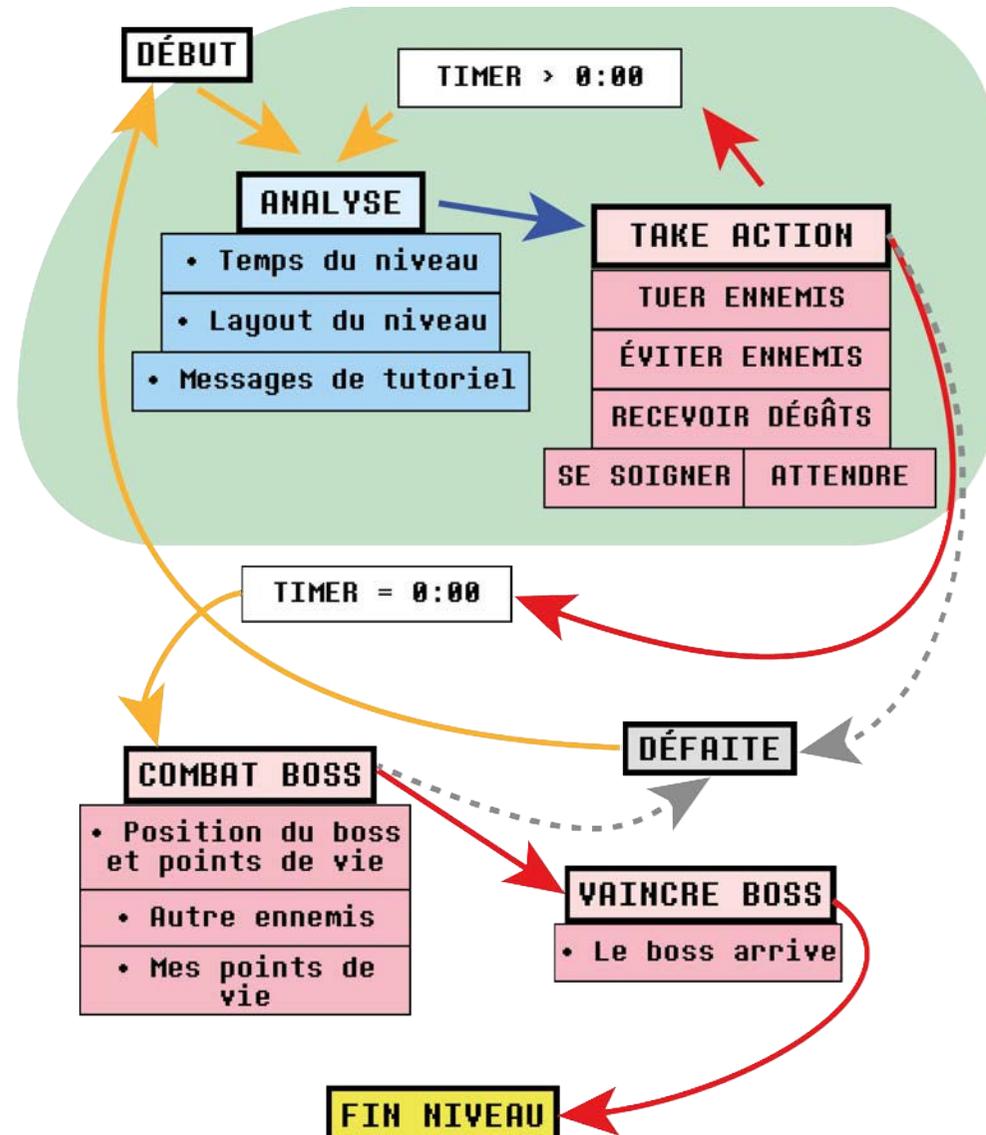
## MECANIQUES: ENNEMIS CONT.

<h3>Contact Damage (Raytank Engine)</h3>	<h3>Inputs</h3> <p>N/A</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Ray Tank Engine appears at the top-right of the screen during the boss segment of the demo stage (1928x, 0y).</li> <li>• One of its attack patterns is moving around after vibrating for 0.8 seconds. It moves for 3 seconds. Whenever the Raytank Engine moves around (Force of 11 units per tick // Density x15 // Linear Dampening 20) and touches the player, it deals contact damage (10 points), sends them flying (Impulse of 1 unit) and flinches them for 0.75 seconds. It moves towards the player's X position, turning when it passes the mark.</li> <li>• The Raytank engine has 10 hit points.</li> </ul>

<h3>Projectiles</h3>	<h3>Inputs</h3> <p>N/A</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shots come from Helix Bots and the Ray Tank Engine.</li> <li>• The Helix Bots wait 1.5 seconds without moving before shooting once, at 3 second intervals.</li> <li>• The Ray Tank Engine shoots whenever it stops moving, and has two shooting behaviours.</li> <li>• Before it reaches 50% of its HP, it waits 0.75 seconds before shooting 4 shots, in intervals of 0.5 seconds. Then, it returns to running.</li> <li>• If it is under 50% of its original Hit Points, it 1.25 seconds before shooting 0 shots at 0.1 second intervals, returning to its movement pattern.</li> <li>• When the player is hit by one of these shots, they lose hit points equal to the damage that the enemies deal through contact, depending on the enemy (5 points for the Helix Bot, 10 for the Ray Tank)</li> </ul>

<h3>Laser Beam</h3>	<h3>Inputs</h3> <p>N/A</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The laser beam only appears when the Ray Tank Engine has less than 50% of its Hit Points.</li> <li>• After charging for 1.25 seconds, the laser appears to the corresponding side the tank is looking at, working as a floor hazard.</li> <li>• The laser remains for 1.8 seconds.</li> <li>• The laser deals 5 points of damage if touched, and flinches the player for 0.65 seconds. It additionally sends the player flying up with an impulse of 1.</li> </ul>

## In/Out Actions



## Micro/Macro OCR

### MICRO OCR

#### OBJECTIVE

Avoid Damage

Obtain Points

Remain in the air

#### CHALLENGE

Avoid the waves of enemies and shots

Kill enemies, avoiding them and paying attention to their Hit Points

Manage fuel consumption

#### REWARD

Remain with a good amount of Hit points

Obtain higher scores

Keep a stable air-time

### MACRO OCR

#### OBJECTIVE

Obtain the Best possible rank

Finish the stage

#### CHALLENGE

Stack combo as much as possible

Survive the enemy waves and beat the stage Boss

#### REWARD

Get a high rank

Obtain a new weapon\*

\* Not included in DEMO

## Intentions

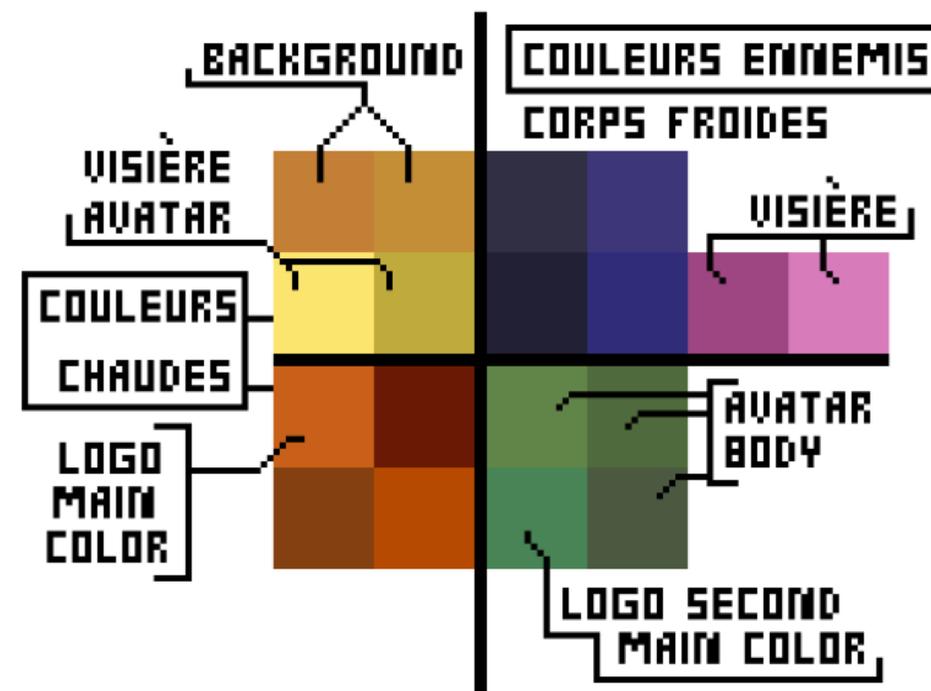
Un robot, car ce n'est pas un monde où les humains sont représentés directement, mais où seulement des robots se battent en laissant une dimension floue où, au premier coup d'oeil, le joueur ne serait pas certain de ce qu'il est en train de contrôler, cela permet de susciter la curiosité du joueur.

Le vert comme couleur principale, elle est dotée d'une connotation positive mais qui s'associe mieux au combat de par son utilisation militaire que le bleu, donc pour une machine de combat c'était une couleur principale de choix. Pour l'orange c'est une couleur chaude complémentaire du vert qui colle parfaitement à l'environnement et est bien plus naturelle que le rouge. Quand au jaune, il est omniprésent dans le décor et ça paraît normal d'avoir une visière de cette couleur pour le personnage car elle réfracte l'environnement et qu'il s'agit d'une petite partie de son corps.

Les visuels et sons sont là pour représenter la violence des impacts et que le joueur comprenne assez vite que ses actions ont un grand effet. Ainsi nous avons opté pour un style graphique minimaliste et clair avec des couleurs oscillant entre le chaud pour les décors et le froid pour les ennemis avec un ton violacé et un vert et orange à l'entre-deux pour l'avatar.

Le tout en pixel art pour donner une sensation arcade qui marche bien avec le système de jeu qui met en avant du combat dynamique.

## Nuancier:



## Intentions des couleurs:

J'ai voulu représenter un environnement sec et hostile, une véritable décharge aux premiers plans et des ruines avec des couleurs chaudes qui contrastent avec les couleurs plus sobres et froides des ennemis qui les fait ressortir, seule leur visière exprime un ton rosé qui permet de contraster avec leur ton sombre et bleuté et de leur donner du caractère.

L'avatar du joueur quand à lui est en vert et orange, à mi-chemin entre les deux et sa visière et en jaune car dessus se reflète le ciel qui lui est jaune dans le background.

Ce background justement est majoritairement orange-jaune car la couleur du ciel doit inspirer une impression de danger et de chaleur à la fois, cette couleur assez curieuse se fond parfaitement pour un fond d'arrière plan, et encore plus si l'arrière plan montre une catastrophe et représente un monde en ruines à explorer.

## Eastward: Style et Univers

Le jeu a une esthétique basée sur le pixel art et présente un environnement urbain futuriste, industriel et dégradé avec des personnages : des robots, des humains et un mélange des deux.

C'est un contexte dangereux, aventureux, tendu, marqué par la misère et une population abîmée par la misère.

## Junkertown (Overwatch): Esthétique

Cette cité de débris est comme une sorte de planque pour des réfugiés de guerre qui n'ont plus rien et qui survivent avec ce qu'ils ont.



# Direction Artistique

# Junkstriker

## Inspirations Logo :

Junk Striker s'en inspire car j'ai voulu représenter cette misère, ce désert et cette destruction au détriment d'une gigantesque ville, intacte et qui dépasse absolument tout au fond du décor pour bien contraster avec ce qu'on trouve au premier plan qui est en miettes, plus sombre et plus rugueux.

**UNDERTALE**

**BORDERLANDS**

**EASTWARD**

**JUNKSTRIKER**

## Lore de l'esthétique visuelle:

En tout temps, lors d'une crise il y a ceux qui subissent encore plus et ceux qui amassent encore plus, et ce décalage entre les premiers et les derniers layers est censé être un indicateur de la situation du joueur, il incarne un robot perdu et dénué de fonction qui sort de nulle-part dans un monde qui n'a plus rien de vivant ni d'humain, il vient du fin fond de la misère et son objectif est cette oasis au fond du désert, une cité en parfait état qui abrite tout un tas de machines qui vivent en harmonie, mais parmi eux il y a les Junk-Overlords responsables de cette crise, les machines les plus puissantes et destructrices jamais inventées.



## ENEMY DESIGN



### Helix bot

Un robot ennemi, volant, plutôt lent, sans grand débat on a décidé d'en faire une sorte de robot drone avec des hélices, puisqu'il est intéressant d'avoir un ennemi qui peut menacer à distance il s'agit du robot qui peut tirer des projectiles et il possède donc un mini canon et une visière inspirée de celle de certains vaisseaux spatiaux en forme de T.



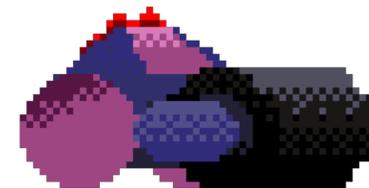
### Shark bot

Cet ennemi est une sorte de fusée car sa fonction est de challenger le joueur sur l'augmentation de son combo sur des ennemis nombreux fragiles mais rapides.

Il a, comme son nom l'indique, une forme de requin, qui lui vient de ses mouvements en vagues qui le font parfois sortir par dessous le sol comme les cheep cheep dans les jeux super mario bros. Ils ont également une mâchoire noire inspirée par de nombreux personnages de pop culture dont la mâchoire inférieure se démarque. Enfin le shark bot laisse une légère traînée de fumée derrière lui tel les avions dans le ciel ou le jetpack du joueur ce qui permet de créer un rapprochement.

### Road Crusher

Un ennemi plus gros, une sorte de véhicule qui se pilote tout seul, inspiré des véhicules de chantier comme les bulldozers ou tractopelles, finalement on a opté pour le rouleau compresseur car cet ennemi a un lore léger, sa fonction est d'être



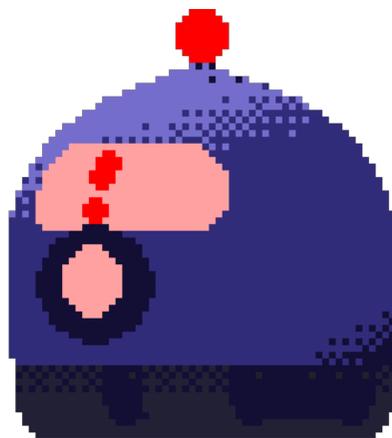
une machine de nettoyage des décharges à robots qui compresse et écrase tout sur son chemin. Sauf qu'il est légèrement plus performant que les rouleaux compresseurs auxquels on est habitués, ce dernier roule très vite et percute le joueur. Il a de grosses roues pour être plus imposant mais une silhouette plus allongée et une grande visière telle une voiture de course pour indiquer sa vitesse.

Sur lui il y a des pieux rouges bien visibles qui sont là pour décourager le joueur de se poser sur cet ennemi. L'arrivée des Road Crushers est prévenue par un signal sonore et visuel qui est cohérent avec la fonction du robot qui prévient que la zone va être rasée lorsqu'il arrive.

## Direction Artistique

### Raytank Engine

le Boss du niveau demo est une sorte de gros tank à chenilles en forme de dôme avec une grande visière rouge marquée d'une cible ou d'un point d'interrogation, il a comme arme un canon énergétique et son le dessus une , il se déplace rapidement au sol et peut éjecter le joueur, lui tirer des vagues de projectiles et tirer un énorme rayon chargé au ras du sol. Le boss a 18hp au total et lorsqu'il se fait frapper il a une frame d'invincibilité avec une espèce de barrière rouge autour de lui.



## SOUND DESIGN

### SOUND EFFECTS

#### Intentions

Les sons du jeu ont pour but principal d'immerger le joueur et de lui faire comprendre ce qu'il se passe sans qu'il n'ait trop à réfléchir. Cela vaut d'autant plus dans Junkstriker car c'est un jeu particulièrement nerveux où le joueur est constamment dans l'action et ne cherche pas à réfléchir trop, les sons doivent donc être intuitifs

## Junkstriker

avant tout. Moins le joueur aura besoin de regarder les informations du UI, plus il pourra se concentrer sur son avatar et son combo.

Nous voulions également que le joueur ressente à chacun de ses coups l'impact sans pour autant que le bruit de soit désagréable, de même si le joueur envoie simplement son coup de poing dans le vent il y a un "woosh" pour crédibiliser le coup. En détruisant un ennemi ce dernier explose et le son d'explosion se cumule à celui du coup ce qui décuple l'intensité.

Quant au jetpack, le joueur doit connaître rien qu'à l'intensité des flammes quelle quantité de carburant il lui reste à peu près.

Le joueur peut aussi récupérer de la vie en passant sur des balises de soins qui peuvent apparaître après qu'il ait vaincu un ennemi, ces dernières font un son de fluide qui indique que les points de vie du joueur se remplissent.

Pour les feedbacks des ennemis il y a les sons de tirs simples, les dérapages des Road Crushers pour indiquer au joueur qu'ils ont changé brutalement de direction ainsi qu'un son de klaxon avant leur arrivée.

## SOUNDTRACK

### INTENTIONS

L'objectif de la bande-son est de transmettre non seulement le thème du jeu à travers une esthétique musicale spécifique, mais aussi d'aider le joueur à connaître le moment actuel du niveau.

Le thème du niveau est structuré autour des comportements d'apparition des ennemis, ce qui signifie que chaque fois que la vague d'ennemis change, la musique s'adapte en conséquence. De plus, l'utilisation de leitmotifs est évidente tout au long de la bande-son, afin de maintenir une identité cohérente.

### INSPIRATION

Des sources d'inspiration solides pour le jeu étaient Pizza Tower, pour son excellent usage de leitmotifs et son approche particulière de fusion rock dans sa bande-son.

Megaman est également une forte source d'inspiration, étant un jeu qui, à l'origine au Japon, faisait référence à la musique occidentale (d'où son nom japonais "Rockman").

### PRODUCTION

The first song produced was called "Theme1", made to find the beat and style we were looking for.

Afterwards, the genre was chosen: rock-fusion. Using very basic percussion, rock has a great and ample spectrum of

styles, added to the fact that we also used a lot of electronic music. This is heavily inspired by the aforementioned Pizza Tower soundtrack.

The first theme to be created was the stage's theme, as to promote the effect of the level before anything else.

However, as production on other songs started to arise, the need to change the level music also increased. After creating the song for the main menu, the other songs were modified to include the Leitmotif found in it.

In essence, three scores were produced for the game:

"In the Scrapper"; the main menu's song.

"Junk Formality"; the level song.

"Junked"; the boss' song.



## REMERCIEMENTS

**Merci à la classe 1GDB pour les playtests, commentaires et avis donnés sur le développement de Junkstriker; et**

**Merci aux enseignants de l'ICAN pour le support technique.**

**Un jeu développé par Ivan ARANDA, Julien AUMAITRE et Paul PERROT**