

STEEL MARINES

***GAME DESIGN
DOCUMENT***

<https://gaellebescond.github.io>

Gaelle BESCOND, JV1A



STEEL MARINES

SOMMAIRE:

1. [Principes directeurs \(page 3\)](#)

- Concept original
- Public visé
- Key Selling Points
- Matériel requis

2. [Univers \(page 4\)](#)

- Thème
- Personnages
- Contexte et enjeux

3. [Game Design \(page 5\)](#)

- Description
- Boucles de gameplay
- Retours des tests

4. [Level Design \(page 9\)](#)

- Documents concepts
- Onboarding
- Difficulté

5. [Game Art \(page 10\)](#)

- Direction Artistique
- Bible graphique

STEEL MARINES

PRINCIPES DIRECTEURS

Nom du jeu : Steel Marines
Genre : Shooter 2D
Support : PC
Cible visée : 12+ ans
Temps de jeu estimé : 15 minutes
Caméra : Profil

Concept original

Dans Steel Marines, les joueurs incarnent des super-soldats et s'affrontent sur un champ de bataille. Ils obtiennent au fur et à mesure de la partie des armes et des bonus de plus en plus puissants à l'aide desquels ils devront éliminer les soldats et conquérir la base de leur adversaire.

Key Selling Points

- Affrontez vos amis dans des duels acharnés
- Des combats dynamiques et engageants
- Améliorez vos capacités avec la campagne solo
- Un déplacement aérien impactant

Matériel requis

- PC
- Clavier
- Souris
- Ecran
- Pour du multijoueur, une connection internet

STEEL MARINES

UNIVERS

Thème

L'intérêt principal du projet ne résidant pas dans sa narration ou sa morale, mais dans ses mécaniques, l'univers du jeu reste en réflexion de façon à adapter au mieux le récit au gameplay.

L'univers comportera néanmoins ces caractéristiques:

- Des champs de bataille à gravités et environnements variés
- Des spécificités, comme des consommables, véhicules et armes propres à chaque environnement

Contexte et enjeux

L'humanité a conquis le système solaire. La majorité des planètes sont colonisées et exploitées par les colons humains. Alors que le système prospère, des luttes de pouvoir et des revendications d'indépendantisme se développent. Le système se retrouve divisé en plusieurs factions de disputant le contrôle des ressources spatiales.

Personnage

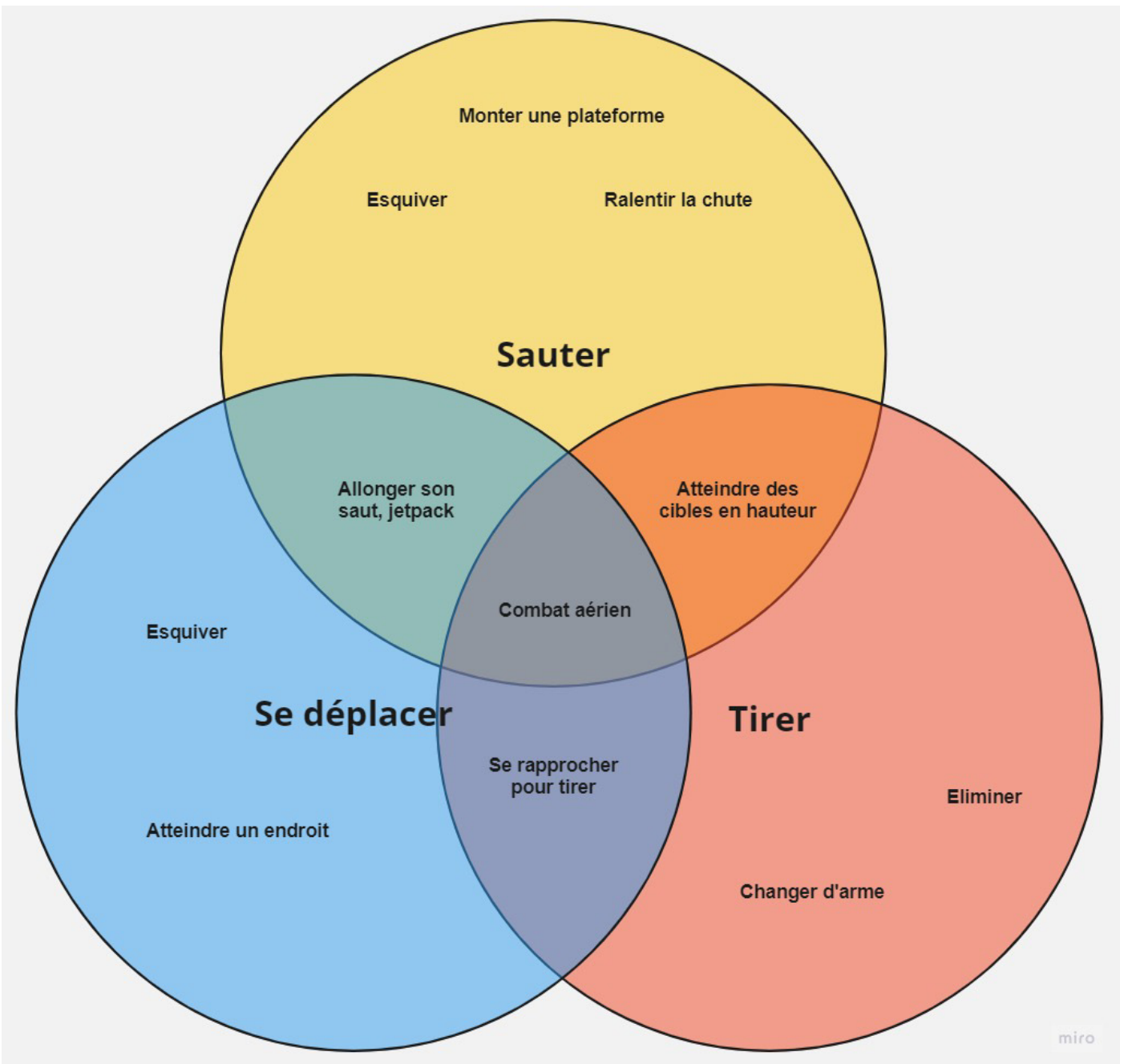
Au cours de la campagne solo, le joueur incarnera une jeune recrue, et combattra sur différents fronts à différents endroits. Son aventure commence au début de sa carrière, alors que sa base d'entraînement se retrouve envahie par surprise par la première vague révolutionnaire.

Initialement un combattant pour la solde offerte pour sa difficulté, le protagoniste se liera avec le temps d'amitié avec ses rivaux. Ils finira par se rebeller sa hiérarchie sur Terre, menant à des combats sur la planète à la fin de la campagne en vue de renverser les juntas au pouvoir et d'imposer la sécession de son territoire.

STEEL MARINES

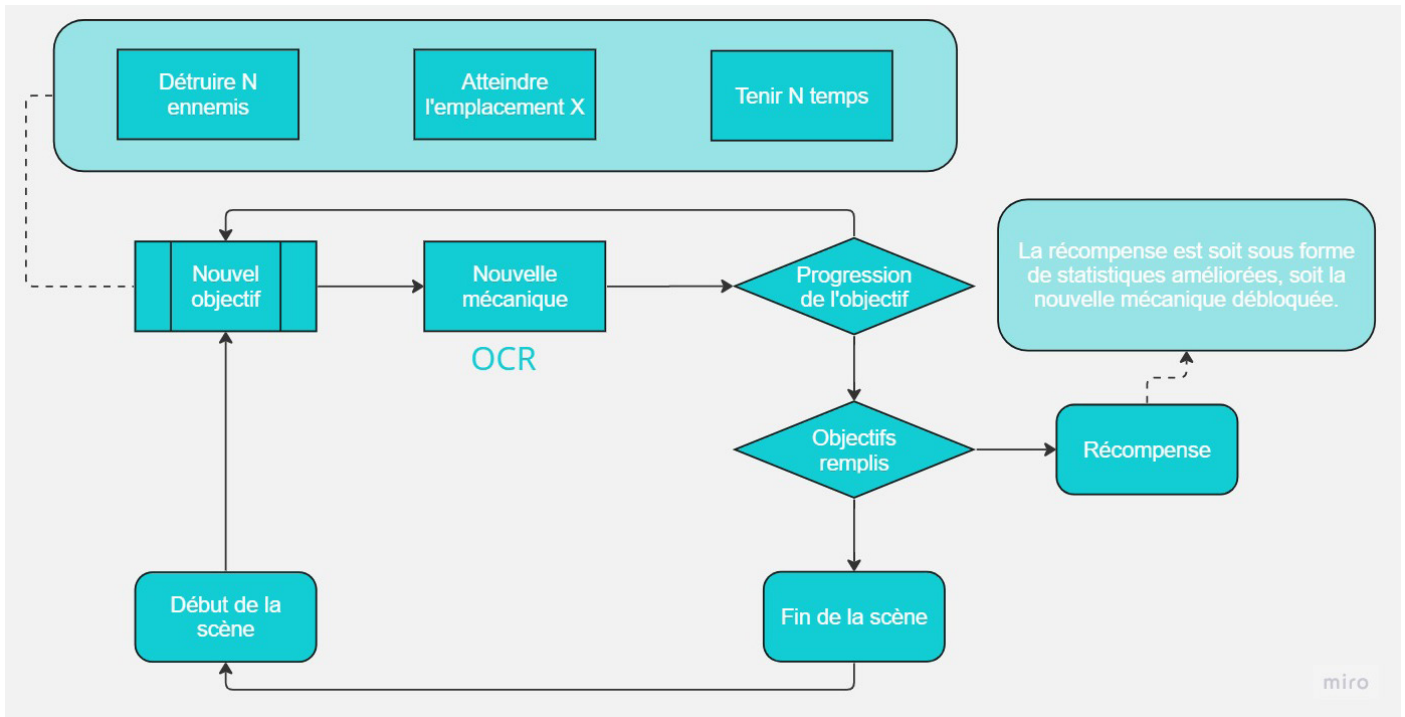
GAME DESIGN

Boucle OCR

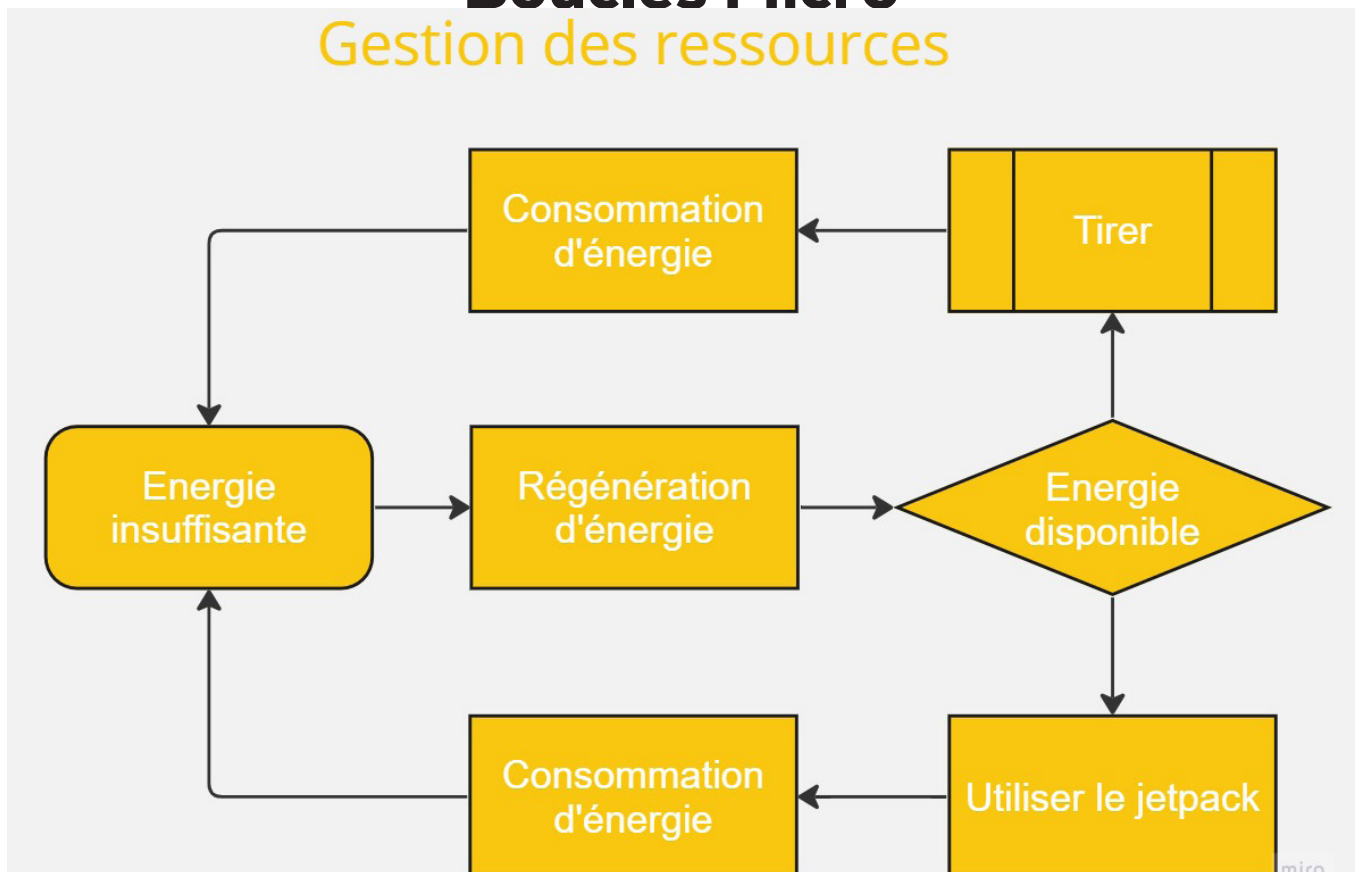


STEEL MARINES

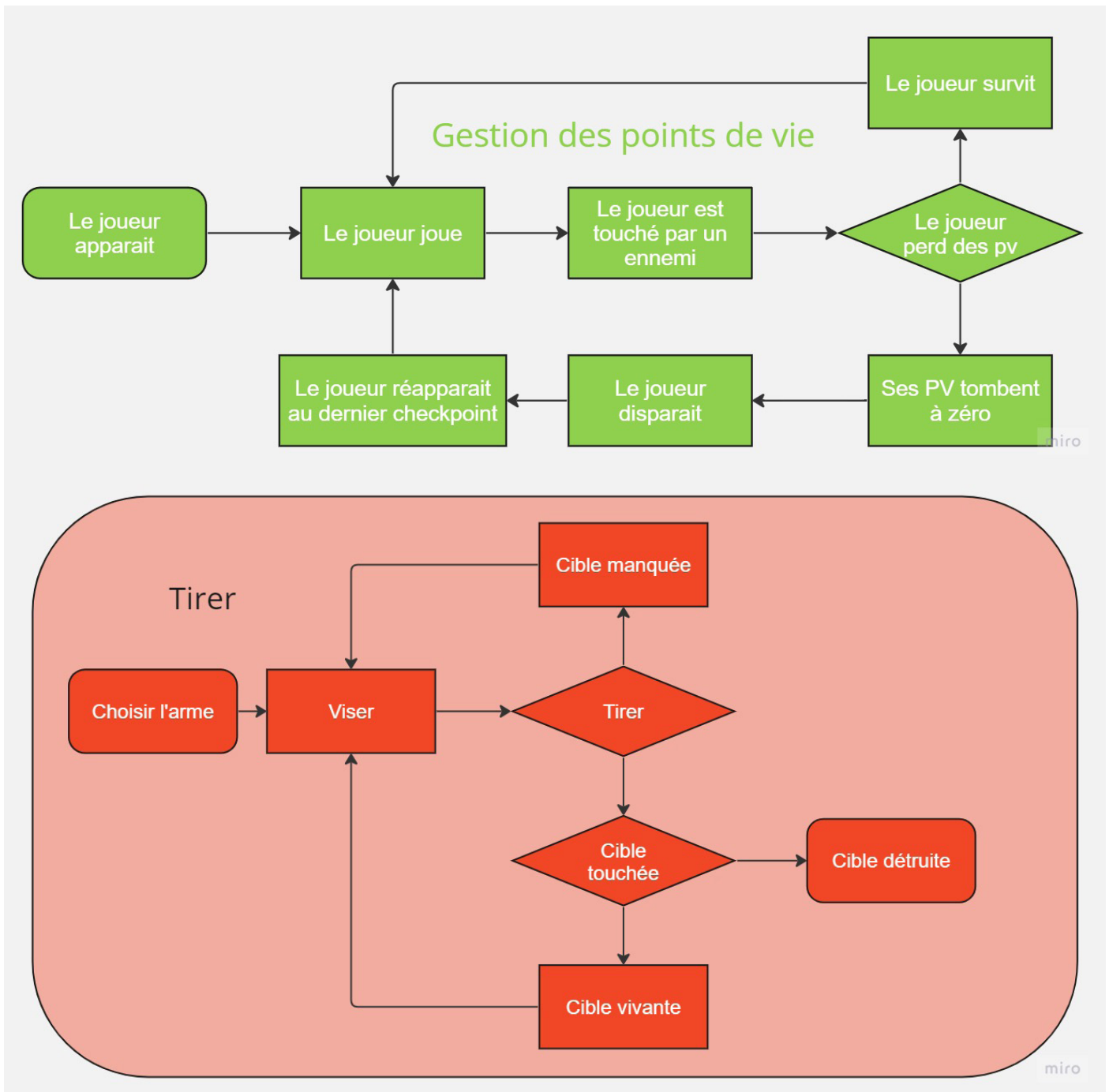
Boucle Macro/OCR



Boucles Micro Gestion des ressources



STEEL MARINES



STEEL MARINES

Retours des testeurs et analyse

Lien du questionnaire: https://docs.google.com/forms/d/1IVIG9BdbzqRKxQ9bskHF_ffnL8Z0VRwAFIcpu-XGo1M/edit#responses

Un total de 6 testeurs ont rempli le questionnaire (sur une dizaine qui y a joué).
L'expérience a été moyennement appréciée et plusieurs points majeurs ont surgi:

Positivement:

- La variété d'armes
- La prise en main rapide et facile
- Le jetpack en tant qu'outil

Négativement:

- Le contrôle du personnage a été autant adoré que detesté
- Les tirs étaient très désagréables, et les armes incompréhensibles

Partant de ces retours, il paraît évident que le contrôle du personnage et du jetpack, la spécialisation des armes et leur clarté nécessitaient une refonte urgente:

- Les problèmes de déplacement ont été réglés (un souci de logique de code)
- Les armes ont obtenu plus de clarté, notamment avec des sons uniques et reconnaissables, l'ajout de particules permettant un traçage des projectiles pour un meilleur retour
- Le cooldown des armes a été corrigé (il était fixé à 1 seconde au lieu du cooldown inhérent à l'arme)

Suite à ces changements, l'expérience générale a été grandement améliorée.

STEEL MARINES

LEVEL DESIGN

Intentions

Les niveaux de Steel Marines doivent donner la sensation de vitesse et de réflexe au joueur. Aussi une longue distance parcourue en jetpack, ou le placement tactique du joueur sur la carte par rapport à ses ennemis doivent être des éléments essentiels lors de la réalisation des niveaux.

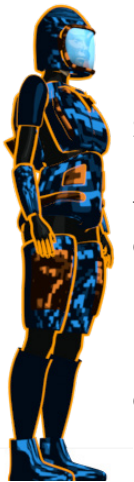
Onboarding

L'introduction du jeu correspond au début de son histoire. Si les objectifs donnés correspondent à son apprentissage sans briser le quatrième mur, un petit paragraphe sur le côté lui donne les détails techniques sur la façon dont il peut réaliser cet objectif.

STEEL MARINES

GAME ART

Direction artistique

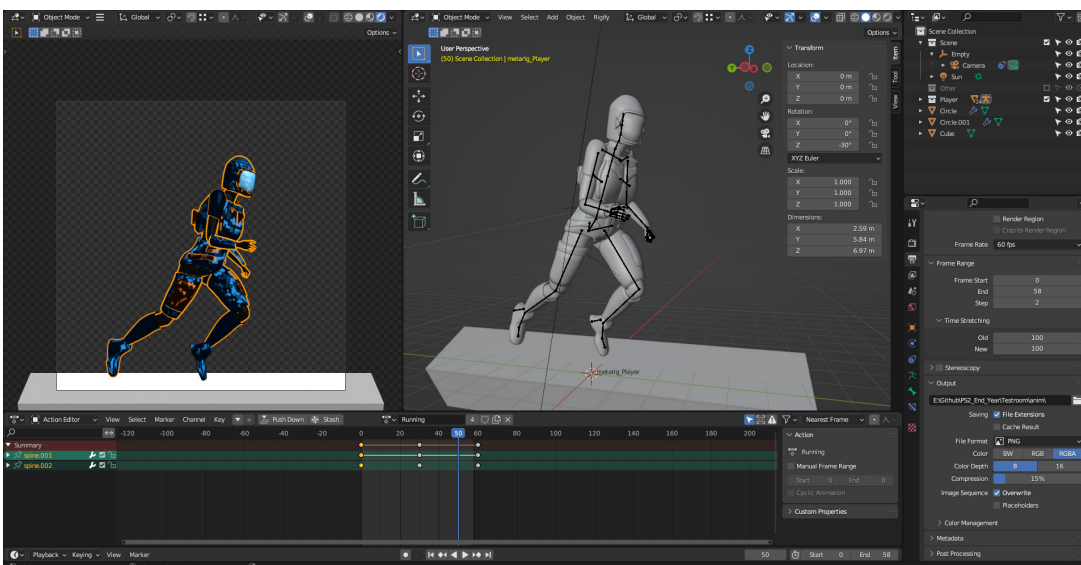


Steel Marines prend un visuel rétro-futuriste autour de la conquête spatiale provenant de différentes époques. Ainsi on y retrouve des éléments de science-fiction des années 70 aux années 2000, mélangeant super-soldats, robots, chars et avion tels qu'ils étaient imaginés sur cette période. Certaines inspirations peuvent provenir de sources plus modernes
Les sons et musiques doivent par ailleurs rappeler une ambiance que l'on retrouve par exemple dans Terminator, Star Wars, Star Trek Blade Runner, 2001 l'Odyssée de l'Espace etc...

Bible graphique

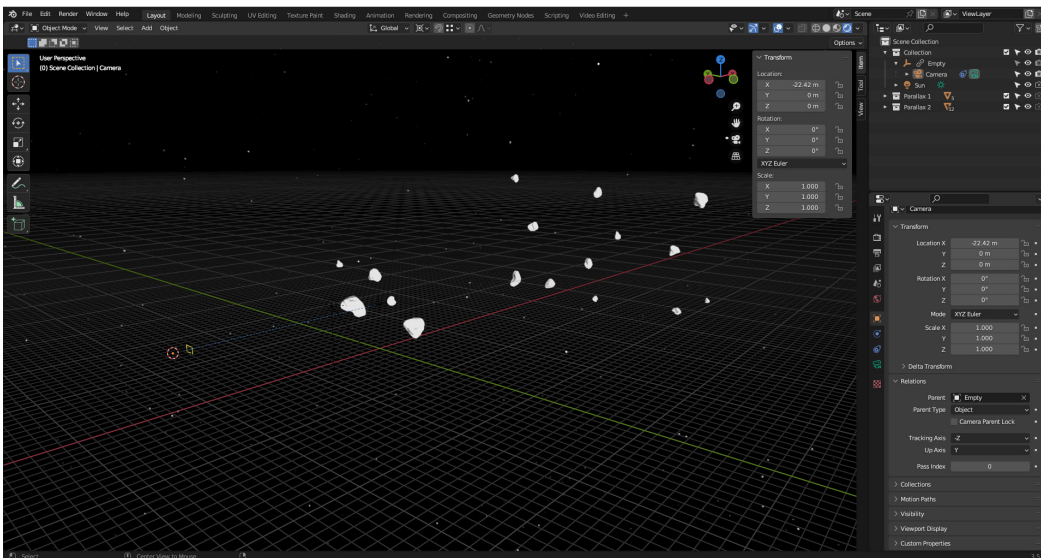
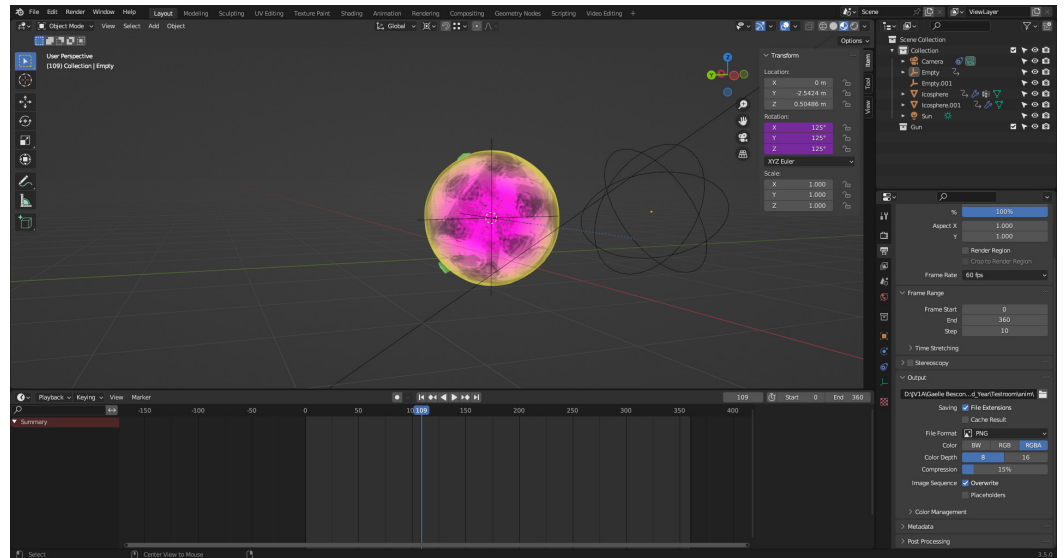
Les personnages et véhicules de Steel Marines prennent le parti de la création d'assets 3D, qui seront utilisés sous forme de sprites 2D. La palette de couleur se veut simple, utilisant un camaïeu pour définir une faction, ainsi qu'une de ses couleurs complémentaire pour l'outline.

Les textures d'environnement sont créées procéduralement, puis appliquées de manière organique sur un décor qui sera affiché en premier plan, arrière-plan, et fonds.



STEEL MARINES

GAME ART



Personnage, ennemis, animations, effets spéciaux, environnement tous ont été réalisés en 3D sur Blender.