

# SERIAL MURDER

Fiche du jeu	
Nombre de joueurs:	Un joueur
Plate-forme	PC
Vue	Side
Scrolling type	horizontal et manuel

## Pitch :

Dans Serial Murder vous incarnez un personnage qui peut prendre possession des civils présents sur la carte dans le but de les tuer le plus rapidement possible. Pour réaliser ces meurtres dans le temps imparti, vous devrez vous servir du décor et de réactions en chaîne.

## Histoire :

Notre protagoniste s'endort et rêve de la représentation qu'il a de la grande entreprise dans laquelle il travaille et comment il pourrait arriver à ses fins si tout était permis.

## Message :

Le message de ce jeu est de se moquer de l'arrivisme extrême de certains salariés de grands groupes. Pour ces ambitieux, tous les coups sont permis pour arriver à leur fin, c'est-à-dire une montée en grade inéluctable jusqu'au bureau du grand patron. Bien entendu, il n'y a pas de meurtres tous les jours dans les grands groupes mais ce projet est une représentation à l'extrême de ce qui pourrait se passer si l'homme n'avait pas de morale.

### Commande :

Ce jeu sera jouable à la manette et au clavier.

	Xbox	Clavier
Avancer	Joystick gauche	Flèche droite
Reculer	Joystick gauche	Flèche gauche
Saut	A	Flèche haut
Validez le placement	Y	Enter
Changement de personnage	B	CTRL droit
Pousser	X	Space

### Vue :

Dans Serial Murder, j'ai choisi de proposer une vue side élargie dans le but de pouvoir offrir au joueur une lisibilité rapide et complète de tout ou partie d'un niveau. Pour mon jeu la lisibilité d'un niveau est une chose primordiale car il faut que le joueur arrive aisément à détecter les combinaisons possibles entre les pièges.

### Fonctionnalités principales :

Le jeu est découpé en deux parties ayant chacune une expérience de jeu différente. La phase une est orientée analyse de l'environnement et déduction des éléments qui se combinent entre eux. La phase deux sera orientée action, demandant une dextérité et un bon timing dans la vitesse d'exécution des actions planifiées en phase 1.

### Phases :

**Phase 1 :** Dans cette phase, je veux amener le joueur à analyser son environnement afin qu'il puisse planifier toutes les actions qu'il effectuera lors de la phase 2 du jeu. De plus, dans cette phase le placement des civils est effectué par le joueur.

**Phase 2 :** On passe en plate-forme où l'on doit pousser les civils et déclencher la plupart des pièges ou boutons.

### Pièges :

Pièges basiques intégrés dans la première partie du jeu :

- **Bouton :** Élément lié avec un élément de décor afin de déclencher d'autres actions (réaction en chaîne) ou de donner accès à tout ou partie du décor.
- **Trappe :** Bloque l'accès à tout ou partie du niveau, cet élément est toujours piloté via un bouton.

- **Cutter** : Coupe un civil en plusieurs éléments.
- **Rail** : Sorte de chariot de mineur se déplaçant sur un rail. Le chariot est lancé à grande vitesse sur ce rail pour finir son chemin sur une butte.
- **Mur piston** : Mur poussé par un gros piston. Le civil peut retenir un certain nombre de fois le mur avant de finir écrasé.
- **Pic** : Zone de danger pour les civils ou le joueur. Si un civil ou le joueur rentre dans cette zone il est automatiquement détruit.

#### Piège avancé intégré dans une version ultérieure du jeu :

- **Canon** : celui-ci permettra de lancer un civil à travers le niveau sur une certaine distance dépendante du poids du civil et à une vitesse dépendante du type de canon. Le projectile pourra interagir avec tous les éléments cités précédemment.

#### Fonctionnalité très avancée :

- **Jouer avec le fantôme** : Afin de donner une seconde dimension à la mort des civils, je propose que dans une seconde partie du jeu il soit possible de jouer avec le fantôme des civils tués. Les fantômes auront diverses fonctionnalités comme :
  - o Faire peur à d'autres civils
  - o Etre poussés par un ventilateur
  - o Traverser des éléments de niveau

#### Condition de victoire et de défaite :

Le joueur gagne une partie s'il a réussi à tuer tous les civils dans un temps imparti.

Le joueur perd s'il n'a pas réussi à tuer tous les civils dans le temps imparti.

#### Positionnement MDA :

##### Sensation

La déduction et la réalisation des actions en chaîne sont les deux piliers principaux de ce jeu. Je souhaite donc faire ressentir au joueur une sensation d'accomplissement lors de la réalisation d'une ou plusieurs chaînes d'actions qu'il aura planifiées.

## Submission

Ce jeu sert d'exutoire à un quotidien triste, dur, et/ou plein de contraintes. Je cible en particulier les gens travaillant dans des bureaux ayant une hiérarchie forte et des conditions de travail pas toujours évidentes.

## Challenge

Grâce à l'utilisation de plus de civils qu'il n'y a de pièges, le joueur va être forcé d'optimiser ses meurtres dans le but de réaliser le niveau en un minimum de temps possible.

## Intention Feel

### Joueur

Le joueur est représenté par un personnage très agile dans ces déplacements. Il est de type humanoïde, de petite taille, ressemblant à un bossu. Il représente ainsi la part obscure de chaque être humain.



### Civil

Les civils sont des personnes en costume, très hautaines et fières. J'ai choisi que la représentation des personnes à tuer soit proche des cols blanc afin de symboliser une partie de la population plus proche des chiffres que des relations humaines.

## Métriques en fonction

### Joueur

- Vitesse de déplacement rapide avec de l'aisance
- Courbe de saut : Hyperbole parfaite
- Camera : avec une légère interpolation
- Animation : très réactive à l'input du joueur

### Civil

- Vitesse de déplacement lente
- Courbe de saut : Bézier à environ 45 degrés
- Camera : fixe sans interpolation
- Animation : rigide au civil

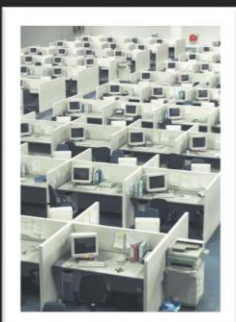
## Skill / Input

Joueur

Input / Skill	Déduction	Dextérité	Timing
Saut		Taille plateforme	Longueur Hauteur Temps d'anticipation
Déplacement	Nombre de pièges disponibles dans un niveau		Vitesse de déplacement  Délais entre deux liens
Validation du placement	Nombre de liens entre les pièges que va déclencher un civil  Nombre de civils dans le niveau		Fenêtre d'opportunité Temps d'anticipation  Fenêtre d'opportunité Combinaison des pièges
Changement de personnage	Nombre de liens entre les pièges que va déclencher un civil		
Poussée		Fenêtre d'opportunité Temps d'anticipation	Fenêtre d'opportunité Temps d'anticipation

## Intention feel LD :

**Basique :** Dans les premiers niveaux, le joueur apprendra à tuer en utilisant les ateliers disponibles, avec le but de donner un aspect « drôle » à chaque mort. Pour symboliser le début du jeu et donner la sensation au joueur qu'il commence en bas de l'échelle d'une entreprise, les décors des niveaux basiques ressembleront à un placard à balais.



**Intermédiaire :** Le joueur se trouve maintenant plus haut dans l'échelle sociale. Afin de représenter cette évolution, le joueur ne se trouvera plus dans un placard à balais mais sur l'un des nombreux bureaux d'un gigantesque open space. Les effusions de

sang augmentent au fur et à mesure car de plus en plus de civils font concurrence au joueur.

**Maitrise** : Proche de son but - à savoir être le patron d'un grand groupe de la finance - le joueur traversera des niveaux ressemblant à des bureaux cosy, avec de la moquette, des bois précieux, des couleurs chaleureuses et rassurantes.



### LvL -> Skills :

#### Basique :

Dans les premiers niveaux, il y aura des ateliers disposés de manière unique, sans liens ni combinaison, et avec de grandes fenêtres d'anticipation. Le but de ces niveaux est de bien comprendre comment fonctionne chaque atelier car la compréhension de leur résolution est cruciale pour pourvoir correctement les enchaîner dans les niveaux suivants.

#### Intermédiaire :

Dans les niveaux intermédiaires, on commence à inclure la combinaison entre les ateliers de manière simple et sans grande phase d'analyse. On inclue également doucement la notion de timing et de réalisation des meurtres dans le temps imparti.

#### Maitrise :

Dans les niveaux maitrise, on suppose que le joueur connaît tous les ateliers et qu'il a compris le principe du timing et de la résolution du niveau dans un minimum de temps. Afin de rendre le jeu plus dur, il y a deux types une combinaison à la fois des pièges et de la dépendance de ceux-ci à la réalisation de pièges en amont. De plus, il y a plus de civil que de pièges afin de bien penser à chaque éventualité.

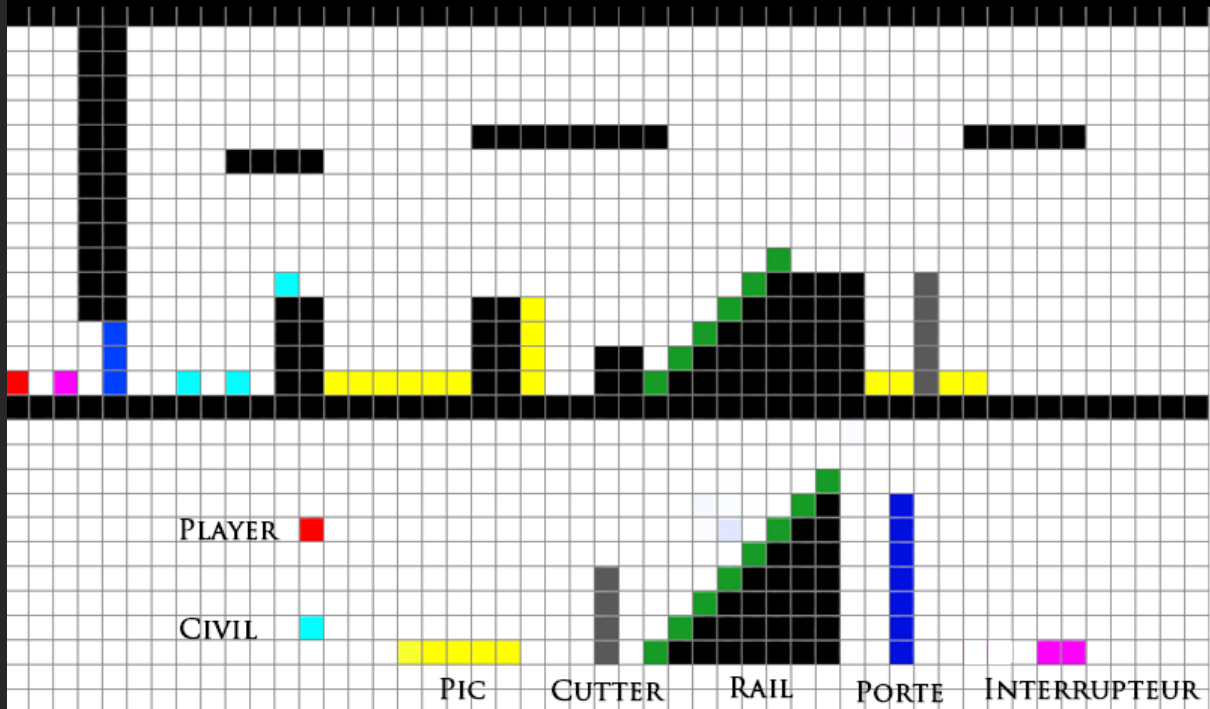
#### Métrie des paramètres atomiques associés :

- Nombre d'interconnexions entre les différents pièges
- Nombre de civils
- Nombre de réactions en chaîne possibles
- Timing
- Temps (Tableau des meilleurs temps par niveau incitant à la compétition entre les joueurs)

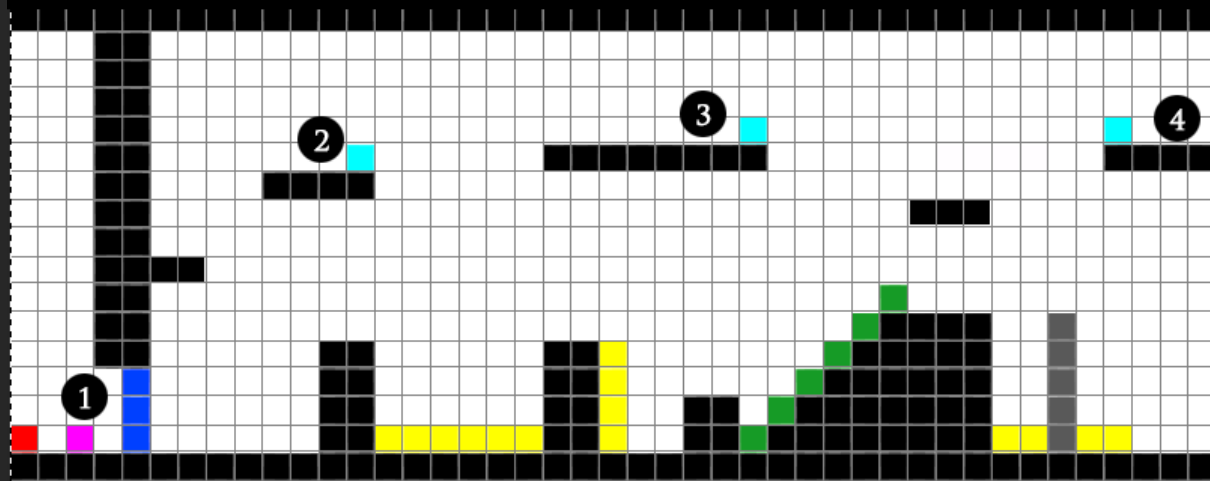
### LD grille

Basique :

## PHASE D'ANALYSE



## PHASE D'ÉXECUTION



1 ACTIVE LE BOUTON ET PASSE LA PORTE

3 POUSSE LE CIVIL DANS LE CHARIOT

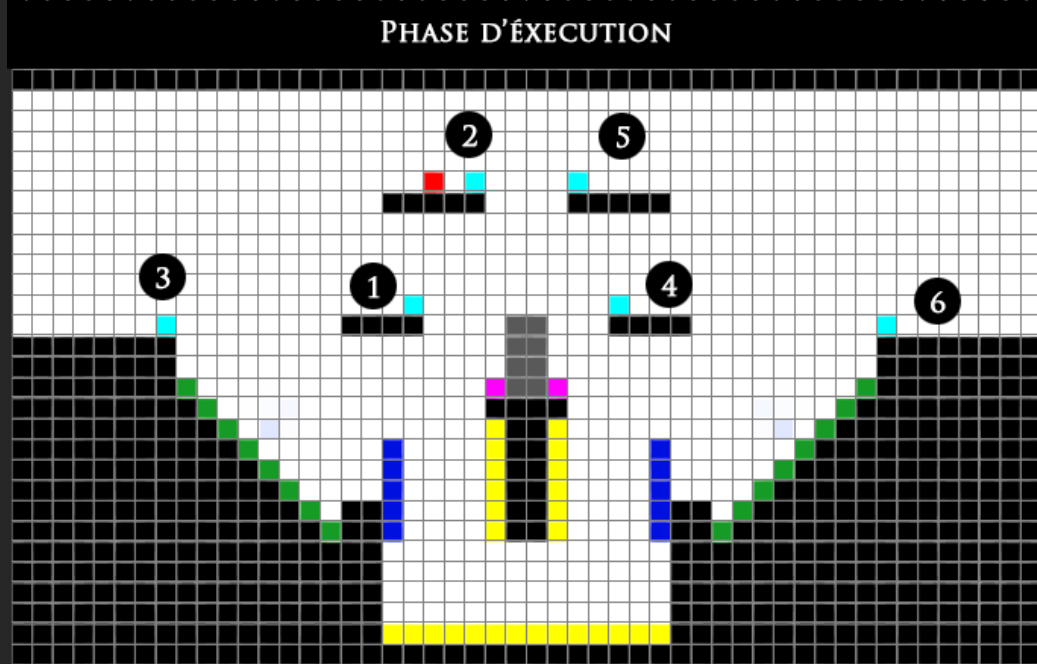
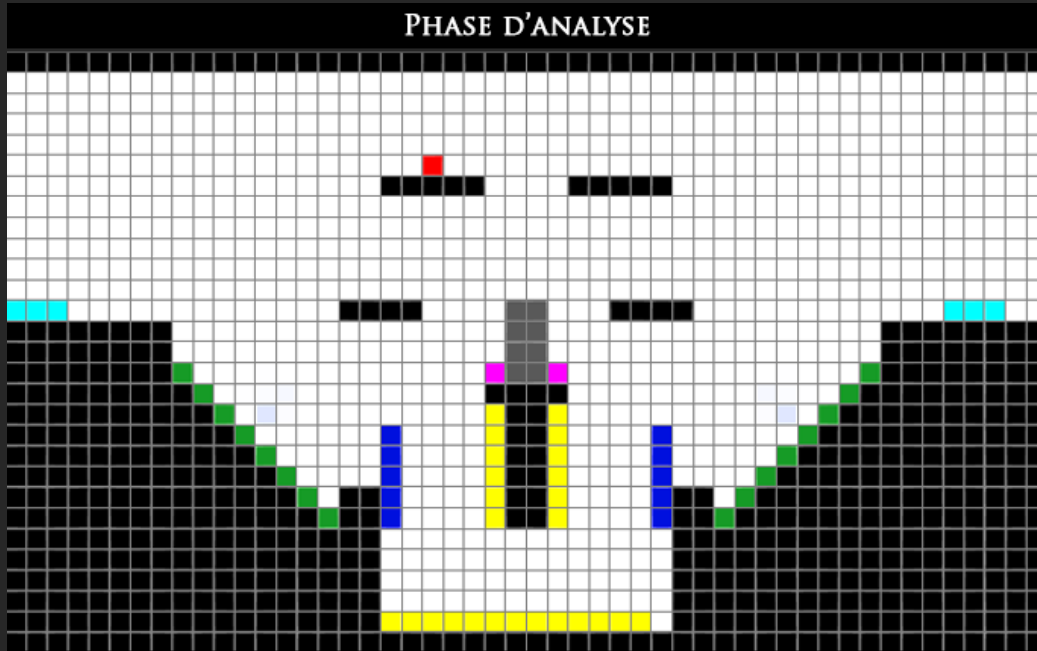
2 POUSSE LE CIVIL DANS LES PICS

4 POUSSE LE CIVIL SUR LE CUTTER





Maitrise :



- ① LE PREMIER TOMBE DANS LES PICS AVANT QUE LA TRAPPE SOIT FERMÉE
- ② LE SECOND TOMBE SUR LE CUTTER ET ACTIVE LE BOUTON POUR FERMER LA TRAPPE DE GAUCHE
- ③ GRÂCE À LA TRAPPE FERMÉE LES PICS SONT ACCESSIBLES.
- ④ LE QUATRIÈME TOMBE DANS LES PICS AVANT QUE LA TRAPPE SOIT FERMÉE
- ⑤ LE CINQUIÈME TOMBE SUR LE CUTTER ET ACTIVE LE BOUTON POUR FERMER LA TRAPPE DE DROITE.
- ⑥ GRÂCE À LA TRAPPE FERMÉE LES PICS SONT ACCESSIBLES.