



# Platformer

*Les aventures de Lardon*

[Rip-o-matic](#)

[MoodBoard](#)

Prémisse	<b>3</b>
Protagoniste	3
Lardon	3
Objectif	3
Antagoniste	3
Bugosaur	3
Objectif	3
Cliffhanger	3
Principe directeur	3
Fiches personnage	<b>4</b>
Protagoniste	4
Lardon	4
Antagoniste	4
Bugosaur	4
Climax	5
Originalité du gameplay	<b>5</b>
Gameplay loop / Mécanique	5
Analyse du jeu Super Mario Bros	6
Apprentissage	6
Confirmation	7
Ajout des différents éléments	7
Finalité	8

# Prémissse

Lardon, un jeune programmeur va essayer de contrer un ancien programmeur qui a décidé de créer des bugs pour tous les jeux de la planète. Pour ce faire, il devra déboguer les jeux et affronter des bugs majeurs dans les jeux pour enfin arriver à son opposant : Bugosaur. A la fin, Lardon arrive à convaincre Bugosaur d'arrêter de créer des bugs mais de collaborer. Avec de l'expérience, est-il possible de dépasser les maîtres dans notre domaine ?

## Protagoniste

### Lardon

Lardon est un jeune programmeur caméléon qui travaille dans une société de création de jeux vidéos. Il est très bon pour trouver des bugs dans les lignes de codes et pour les déboguer.

### Objectif

Son objectif est de créer ses propres jeux mais pour cela il doit s'améliorer dans son métier car il n'a pas encore les compétences pour devenir indépendant.

## Antagoniste

### Bugosaur

Bugosaur est un développeur informatique qui sévit dans le monde de la création vidéoludique depuis quelques années maintenant. Il est rusé et il connaît tous les rouages dans les jeux vidéos pour créer des bugs compliqués à résoudre et rendre l'expérience joueur totalement intéressante. Il était à l'époque l'un des premiers créateurs de jeux mais il a été évincé de l'histoire à cause d'une idée trop osée(un plateformer ou le joueur devrait coder pour rendre le personnages plus fort). Mais il est devenu un renégat pour nuire à l'industrie du jeu vidéo.

### Objectif

Son objectif en tant que renégat est de totalement anéantir l'économie du jeux vidéo en détruisant tous les jeux du monde et ainsi nuire aux différentes sociétés. .

## Cliffhanger

Le joueur découvre que Bugosaur n'est que revanchard envers l'univers des jeux vidéos mais c'est un passionné et il arrêtera sa tyrannie que lorsqu'il aura lui-même terminé son projet. Projet qui est actuellement le jeu sur lequel le joueur joue.

## Principe directeur

Le joueur découvre au fur et à mesure l'importance de se laisser porter par ses passions et qu'il faut savoir se donner du temps pour concevoir ses propres projets.

## Fiches personnages

### Protagoniste

#### Lardon

Lardon est un jeune ourson qui travaille dans une société de création de jeux vidéo en tant que développeur. Tous les jours il prend le métro pour aller au travail et c'est là que commence sa journée. Il est bon en programmation mais il est surtout très bon en débogage. Tout au long de ses journées il ne pense qu'aux lignes de codes et de quelle manière il pourrait réparer les jeux. Il en fait aussi durant ses temps libres chez lui pour ses multiples amis qui viennent le voir car leur jeux sont buggé.

Il rêve de créer son propre studio mais il n'est pas assez bon que ce soit d'un point de vue graphique ou de gestion de société pour faire cela tout seul. Son travail est compliqué car il vient tout juste de sortir de ses études donc il ne connaît pas encore les difficultés rencontrées avec ses collègues.

C'est un ourson qui aime la musique notamment lorsqu'il travaille. Ses langages préférés sont le C# et l'OCaml. A contrario, il déteste l'HTML et le PHP. Il s'habille tous les jours en costume et il ne se déplace jamais sans son attaché-case même si la fermeture est un peu cassée et qu'il perd sans cesse des bouts de feuilles..

### Antagoniste

#### Bugosaur

Pionnier dans la création de jeux. C'était un grand nom dans ce milieu jusqu'au jour où il a eu l'idée folle de créer un jeu où le joueur devra déplacer un personnage pour esquiver des obstacles et tuer des monstres avec la possibilité

de coder ses power up. La presse n'avait pas du tout compris le message caché derrière le jeu et les articles incriminant Bugosaur ne cessait d'apparaître.

Depuis toujours il créait des jeux profonds avec des gameplays innovants. Il avait tout appris de lui même et c'était un très grand développeur. Un véritable artiste lorsqu'il était devant son clavier et qu'il écrivait ses lignes de codes. Au fur et à mesure des années suivant sa chute il développa une certaine haine envers l'industrie et surtout la presse qui avait un pouvoir trop puissant pour leurs compétences véritables. Il décida de nuire l'industrie pour enfin sortir son jeu et qu'il soit récompensé de la manière dont il aurait dû l'être à l'époque.

Pour ce faire, il décida de créer un virus, qu'il répandait à travers tous les jeux de la planète, qui avait pour effet de faire bugger le jeu. Il avait trouvé le moyen de contaminer les précédents jeux ainsi que les jeux en cours de création, qu'il soit de petits projets entre amis ou bien la sortie de gros jeux.

## Climax

Lorsque Lardon va découvrir en debuguant les jeux que tout les problèmes de bug viennent de la création de Bugosaur alors celui ci va décider de montrer à quel point il est bon pour débogger des jeux a Bugosaur et il va le convaincre de s'allier tous les deux pour créer un jeu unique.

## Gameplay

### Gameplay loop / Mécanique

Le joueur déplace le personnage à travers le niveau de la même manière que Mario. Si le niveau est trop compliqué ou bien que Lardon ne possède pas les compétences nécessaires, il peut arrêter le niveau et programmer ses propres compétences : création d'un dash, d'une attaque au corps à corps ou alors la possibilité de créer une arme lançant des projectiles. Attention le joueur ne pourra pas programmer toutes les compétences quand il le souhaite mais récupère des points de programmation dans les niveaux. Il pourra aussi utiliser ses compétences pour améliorer les compétences déjà obtenues (dash + loin/+ rapide, armes lançant plus loin). Le joueur pourra choisir l'ordre dans lequel il décide de programmer ses compétences.

#### POUR LA CRÉATION DES COMPÉTENCES :

Le joueur aura à disposition de faire pause sur le niveau, apparaîtra alors diverses lignes de codes. Le joueur devra faire glisser différents blocs de codes pour essayer de coder sans erreur une compétence.

- Arrivé dans un niveau
- Essai de traverser le niveau
- Réussite -> niveau suivant

- Echec -> Programmation d'une compétence avec la possibilité de se tromper de rendre le jeu complètement bugé
- Nouvel essai avec la compétence qu'il garde

## Analyse du jeu Super Mario Bros

Le titre du niveau de 1 de SMB est : World 1-1. Cela signifie que le jeu se divise en plusieurs mondes ayant chacun une dynamique et un thème particulier. Ses différents mondes sont eux-même divisés en plusieurs niveaux de quelques minutes maximum, permettant au joueur des pauses et permettant de donner une dynamique particulière au jeu lorsque les joueurs peuvent choisir le niveau exact sur lequel ils veulent jouer à condition d'avoir réussi les précédents. De plus, la difficulté sera croissante tout au long des niveaux pour terminer sur un niveau accueillant une phase de boss.



## Apprentissage

La première partie du niveau 1 est une zone d'apprentissage, en effet le joueur va être confronté à des éléments importants qu'il rencontrera tout au long du jeu. Il apprendra d'abord à se déplacer le long de l'écran. Puis il fera la connaissance des premiers ennemis qui sont très simples. En fonction de ses connaissances, il pourra essayer plusieurs choses : sauter par-dessus le monstre ou bien lui sauter dessus pour tenter de le tuer. Il va aussi faire la découverte de blocs qui sont placés dans le niveau et qui peuvent être détruits en sautant par le dessous. Si il a eu la curiosité de tous les détruire il en aura détruit un qui permet de faire apparaître un champignon qui le fera grandir.



## Confirmation

La seconde partie est une partie de confirmation. Le joueur aura affaire aux monstres et il devra gérer ses sauts pour parcourir le niveau. Il y aura à certains moment des blocs destructibles qui lui permettront de récupérer des points ou des champignons.



## Ajout des différents éléments

Le joueur ayant compris qu'il faut casser les blocs qu'il rencontre tombera sur deux types de bonus différents qu'il ne connaît pas avant : les fleurs de feu ainsi que l'étoile. En fonction de ses bonus il pourra tenter différentes actions pour comprendre leur mécanisme.



## Finalité

La fin du niveau se termine sur un escalier qui monte quasi tout en haut de l'écran et l'apparition d'un drapeau sur lequel le joueur peut essayer de sauter, la présence de l'escalier laisse penser qu'il faut sauter le plus haut et le plus loin possible. Le joueur aura donc appris quasi toutes les mécaniques les plus importantes du jeu pour la suite.

