



Bâtô & Ver2Ter

Compte rendu PP2I2

Le Lore



Sommaire

1. Explication du thème	2
1.1. Inspiration	2
1.2. Génèse	2
2. Le Lore	2
2.1. Les Personnage	2
2.1.1. Le Protagoniste	2
2.1.2. L'antagoniste et ses partisans	2
2.2. Laqué et Le Culte de la Douche	2
2.3. Lom bric	3
3. EasterEgg	3
4. Gameplay	3



1. Explication du thème

1.1. Inspiration

L'inspiration pour le type de jeu vient des jeux vidéos suivants :

- Binding of Isaac
- Hollow Night
- Dead Cells
- Castlevania
- Metroid
- Mega Man X

1.2. Génèse

Dans la douche de TN commence un culte : le **Ducky Cult**. Ce culte prend le contrôle du monde. Un groupe de rebelles se forme. Il se nomme : **Paquebots et Lombrics**. Son objectif : affronter le leader du culte afin de rétablir la paix dans le monde des Paquebots.

2. Le Lore

2.1. Les Personnage

2.1.1. Le Protagoniste

Le protagoniste est un humanoïde qui se nomme *Lom Bric*. Il obtiendra la capacité de se transformer en lombric au cours du jeu afin de braver différents obstacles et vaincre des ennemis.

2.1.2. L'antagoniste et ses partisans

L'antagoniste principal est un **canard**. Je (Ewan Decima) propose de l'appeler **Canard Laqué**.

Voici une liste probablement exhaustive des différents *mob* ou *boss* du jeu :

- **Canard Laqué**
- Canard Confit
- Magret de Canard
- Canard-à-l'orange

2.2. Laqué et Le Culte de la Douche

A l'instar du vilain petit canard des contes d'Andersen, Canard Laqué a été élevé dans une famille de canard dans laquelle il était le plus laid. C'est d'ailleurs le seul point commun qu'il possède avec le conte. Sa laideur est autant extérieure qu'intérieure, malheureusement pour lui. Son apparence physique ne lui a pas rendu la vie facile. Il s'est renfermé sur lui-même qu'il s'est lentement éloigné de sa famille. Il s'est créé un univers propre à son imagination. Il est loin du monde et pourtant une seule amie lui reste fidèle. Elle le suit sans relâche, elle le comprend et lui ne peut se passer de sa froideur. Elle le réchauffe quand il suffoque. Lorsque qu'il frissonne, elle ouvre les fenêtres de son esprit. L'*obsession* est sa plus fidèle amie.

En effet à l'époque où il fréquentait encore ses parents et son village, on lui racontait la légende de *la douche de jouvence*. L'histoire raconte que tous les 42 ans, quiconque se lavait dans cette douche avait la jouissance de pouvoir



façonner son visage comme bon lui semble. A l'âge de raison canardesque, Canard Laqué compris que cette douche, pourtant introuvable, était son seul espoir de réaliser son plus grand rêve : obtenir un sourire aimant de sa mère. Pour son plus grand malheur, la vie a décidé de s'acharner sur son sort. Sa mère est morte canardée par les cignes lors d'une rixe. Canard Laqué décide alors de trouver cette douche pour honorer la mémoire de sa mère.

2.3. Lom bric

Lom Bric est à l'initiative d'un groupe de rebelles formé peu après l'arrivée tyrannique de Canard Laqué au pouvoir du monde des Paquebots. C'est un humanoïde dont le cœur est plein de bravoure. Il ne cède pas face à l'adversité et ne supporte pas l'injustice. Lorsqu'il a vu ce que pouvait devenir le monde qu'il chérit tant, il a saisi son courage, son <arme principale> (arme avec laquelle on pourrait commencer le jeu et qui évolue au cours du temps) et ses amis pour renverser le dictateur Laqué. Il n'aura de cesse que lorsque Laqué sera hors d'état de nuire et que le monde des Paquebots sera de nouveau sur les flots (Tadammmmm).

3. EasterEgg

- Avec une capacité débloquable en milieu de jeu, si le joueur retourne dans la première salle alors il se fait attraper par Bouthier ou une tentacule.
- Au lieu de se transformer en lombric, le protagoniste peut se transformer en tentacule.
- Je (Ewan Decima) verrai bien une scène avec des serveurs et un mob pacifique qui freeze ...
- Une salle un peu plus austère avec une ligne de monologue du style "L'ambiance est un peu plus Oster ici". Ou alors c'est une huître qui dit ça au personnage principal, la vanne étant qu'en anglais huître se dit "oyster"
- "il fait un froid de canard !" peut être une phrase à entendre juste avant un *boss*.
- "canard boiteux" peut être une invective que le personnage envoie à un *mob* ou *boss* après l'avoir éliminé.

4. Gameplay

Le gameplay reste encore à fixer. Le jeu sera du type **MetroVania**. Le système de combat, d'armes (projectile...) reste à déterminer.

Plusieurs biomes (pour l'instant **deux** semble être un nombre raisonnable). De manière générale, le jeu se décomposera en quelques salles permettant de développer l'aspect aventure, découverte et exploration puis un *Boss* pour conclure le biome.

Une feature intéressante est la dualité temporelle des capacités du protagoniste. Lors de chaque "vie" le joueur débloquent des capacités et habiletés éphémères : disponibles uniquement dans la partie en cours — une partie étant définie de son début : le *spawn*, à sa fin : la mort du joueur. Ces capacités seront bien sûr débloquables de manière permanente en affrontant des *mob* ou en découvrant des nouvelles zones. Cela permet une progression assez rapide dans le gameplay.