

# Geometry Dash, pourquoi beaucoup d'adolescents y jouent ?

Geometry Dash, créé en 2014, mais jusqu'à maintenant, il est toujours dans la 4<sup>ème</sup> place dans Google Play.



Geometry Dash, c'est un jeu de plateforme d'action rythmique payant créé en 13 juillet 2013 par Robtop Games, une entreprise individuelle fondée par un suédois qui s'appelle Robert Nicolas Topala.

Il existe une version gratuite qui s'appelle Geometry Dash Lite avec des publicités, et il y a une version complète payante mais sans les publicités. Pour la version complète, il faut payer €2.59.

## La règle de ce jeu :

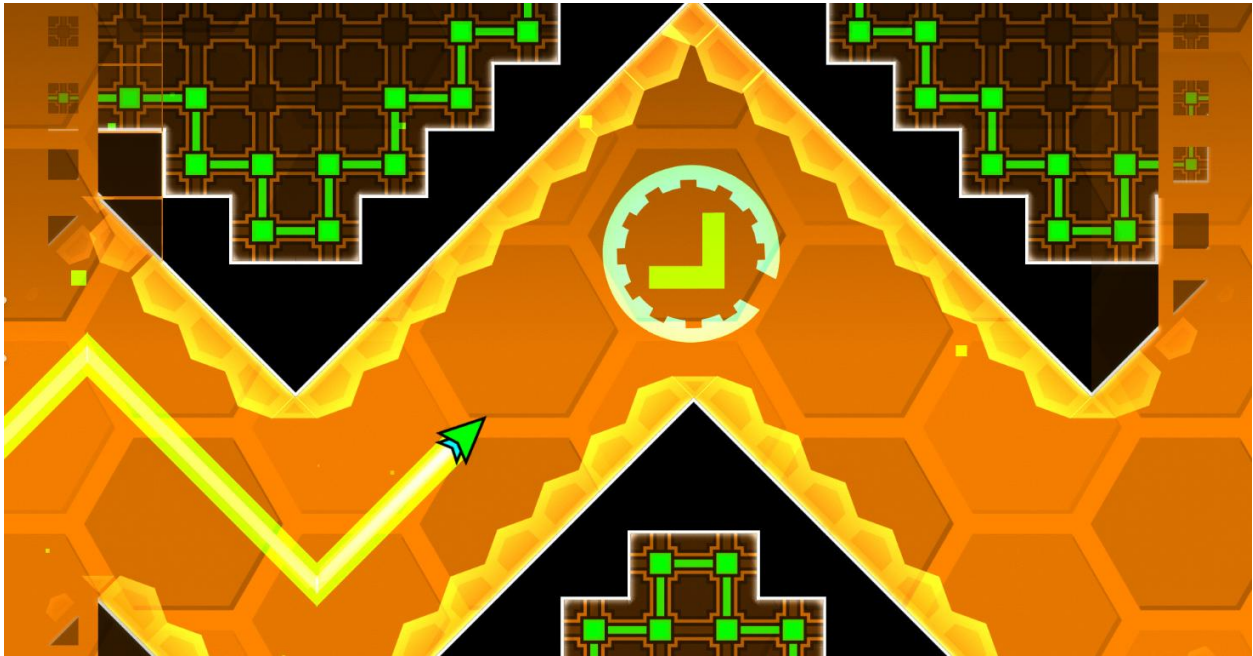
La règle de ce jeu est simple. En écoutant la musique électronique, vous devez cliquer pour sauter ou éviter des obstacles sans mourir et compléter le niveau. Quand on meurt, on doit recommencer même si on était à c'était 1% ou 99%.

Ce jeu n'a pas beaucoup de mise à jour, mais les joueurs peuvent créer des niveaux et les jouer. C'est une raison importante qui explique que ce jeu est très populaire jusqu'à maintenant.

Il n'y a pas de limites de jouer ou recommencer, et aussi on ne peut pas obtenir des choses en payant, juste avec l'effort. C'est une grande différence avec les autres jeux.

### Niveaux officiels :

Il y a 22 niveaux officiels quand on commence. En général, des niveaux récents sont plus compliqués. Tous les niveaux officiels ne sont pas décorés ou beaux comme des niveaux en ligne. Ils sont simples et courts, en général 1 minute 30.



Une photo de 17<sup>ème</sup> niveau officiel qui s'appelle Blast Processing

### Niveaux de difficulté et ses symboles :

Pour les symboles de difficulté, qui semblent comme un visage, il y a 12. Quand les niveaux sont plus durs, le visage devient plus fâché.

Symboles :



Nom :

NA

Explications :

Le symbole pour des niveaux que la difficulté n'est pas encore choisie. Le visage gris sans aucune expression. C'est le symbole qu'on reçoit premièrement quand on met des niveaux sur la ligne.

0★



Auto

Le symbole pour des niveaux qu'on peut compléter sans cliquer. Le visage de robot orange. C'est pour les niveaux qu'on peut compléter sans cliquer ou les animations.

1★



Easy

2★

Le symbole pour des niveaux même les débutants peuvent compléter très facilement. Le visage bleu qui rit. C'est pour les niveaux qui sont très faciles, même des débutants qui vient de commencer Geometry Dash peuvent finir très facilement.



Normal

3★

Le symbole pour des niveaux qui ne sont pas très facile, mais modérément facile. Le visage vert qui sourit. C'est pour les niveaux faciles mais plus facile que la difficulté Easy.



Hard

4~5★

Le symbole pour des niveaux qui exige des contrôles difficiles, mais pas extrêmement difficiles, des niveaux qui ont une difficulté modérée. Le visage jaune qui inquiète. C'est pour les niveaux qui semblent un peu difficiles pour les débutants. Si vous n'êtes pas assez habitués à contrôler, ils pourraient être difficiles, mais contrairement à ce qu'on pourrait penser d'après l'indication, si on s'entraîne beaucoup, on peut compléter facilement.



Harder

6~7★

Le symbole pour des niveaux assez difficiles de compléter facilement. Le visage rouge qui est fâché. C'est pour les niveaux qui sont assez durs. Il y a des niveaux difficiles et on a besoin assez de compétence pour compléter.



Insane

8~9★

Le symbole pour des niveaux qu'on ne peut jamais dire que c'est facile sauf si on est un expert. Le visage violet qui crie. C'est pour les niveaux qui sont très difficiles au sens propre.

Après, il y a 5 demons, qui sont pour des niveaux très difficiles.



Easy

demon

10★

Le symbole pour des niveaux même des experts pensent que c'est un peu difficile. Le visage d'un diable violet avec deux dents. C'est pour les niveaux qui sont les plus faciles entre les niveaux qui ont le symbole Demon. Mais ça ne veut pas dire que c'est un niveau facile. Depuis ce niveau, on ne peut pas compléter avec un cœur léger. Au moins des gens qui ont un niveau intermédiaire doit entraîner longtemps pour compléter.



Medium

demon

10★

Le symbole pour des niveaux même des experts doivent prendre assez longtemps pour compléter. Le visage d'un diable violet avec quatre dents. Depuis ce niveau, si on est un amateur, ce niveau est la limite. C'est pour les niveaux un peu plus difficiles qu'Easy Demon



**Hard  
demon  
10★**

**Le symbole pour des niveaux même des experts pensent considérablement difficiles.** Le visage d'un diable rouge fâché. Depuis ce niveau, même les experts trouvent assez difficiles. **Medium Demon** et **Hard Demon** ont un grand écart de difficulté



**Insane  
demon  
10★**

**Le symbole pour des niveaux même des experts trouvent très difficiles.** Le visage d'un diable rouge énervé. Si **Medium Demon** est la limite pour les amateurs, et si **Extreme Demon** est proche de la limite des humains, **Insane Demon** est l'entrée de la limite des humains. Depuis ce niveau, même des experts qui peut compléter **Hard Demon** doivent prendre longtemps pour compléter.



**Extreme  
demon  
10★**

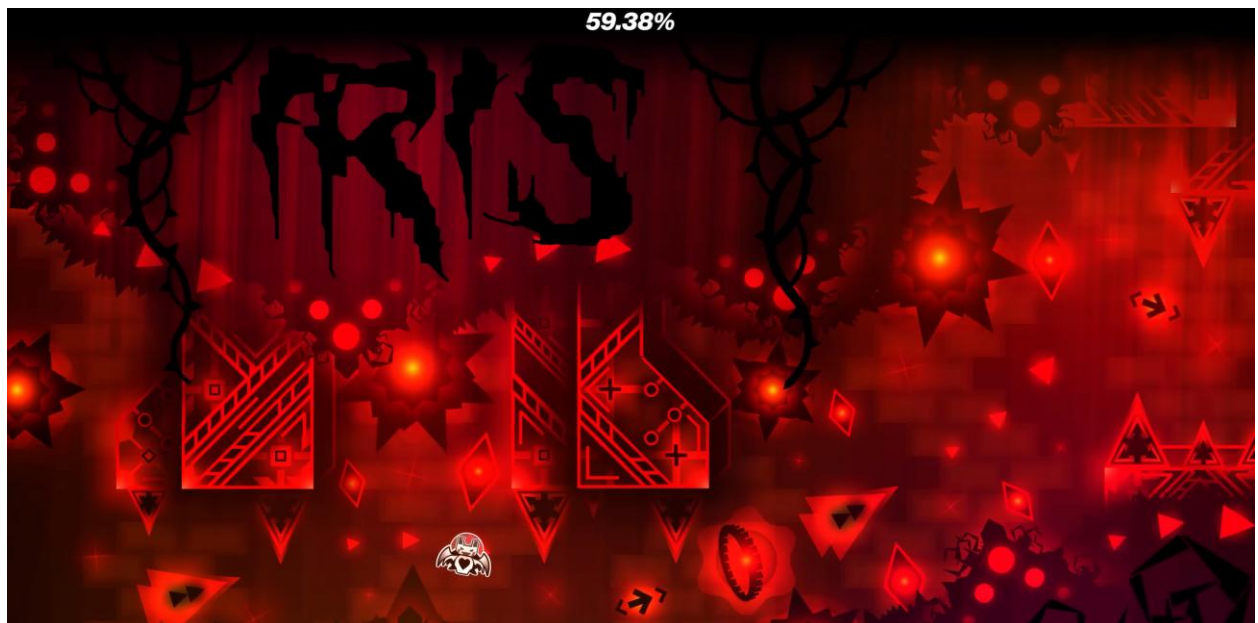
**Le symbole pour des niveaux même des experts doit prendre très longtemps et faire beaucoup d'efforts.** Le visage d'un diable rouge très énervé. Le symbole pour les niveaux les plus difficiles. **Au moins mille fois plus difficiles qu'Easy Demon.** Avec des volontés normales, la motivation sera disparue éternellement.

#### **Les niveaux sur la ligne et création des niveaux :**

Dans Geometry Dash, on peut cliquer le bouton qui semble à une loupe et on peut chercher des niveaux qui sont sur la ligne (créé par des autres joueurs). Aussi, il y a une fonction de création que les joueurs peuvent créer ses niveaux soi-même et mettre sur la ligne. En fait, c'est le contenu principal de Geometry Dash et c'est une raison principale de sa survie même s'il est créé il y a dix ans. Cette fonction est juste pour la version complète, et **on ne peut ni jouer aux niveaux sur la ligne et ni créer des niveaux si on utilise la version gratuite.** Pour mettre les niveaux sur la ligne on doit compléter au moins une fois soi-même. (On appelle ça **Verify.**) Car d'après le principe, il ne faut pas qu'il y ait des niveaux impossibles à compléter.



Une image de l'éditeur pour créer des niveaux



Un de niveau sur la ligne qui s'appelle Slaughterhouse

**Source :**

**Les informations :**

<https://namu.wiki/>

<https://www.wikipedia.org/>

<https://discord.com/>

<https://geometry-dash.fandom.com/wiki/>

<https://www.youtube.com/>

**Les images :**

**1<sup>ere</sup> image:** <https://geometry-dash.fandom.com/wiki/>

**2<sup>eme</sup> image :** <https://store.steampowered.com/>

**3<sup>eme</sup> ~15<sup>eme</sup> image :** <https://namu.wiki/> (Prise de l'écran)

**16<sup>eme</sup> image :** <https://www.youtube.com/> (Prise de l'écran)