**Cahier des charges :**

DRAGON GARGOULLE GROGNEUR GAROU

**Présentation général :**

Un jeune garçon se retrouve emprisonner dans un rêve. Pour en sortir, il devra combattre le **DRAGON GARGOULLE GROGNEUR GAROU.**

Il devra pour cela parcourir des niveaux et accomplir des actes de bravoures tel récupérer tous les bonbons présent dans le niveau, tué un certain nombre de monstre… Des instructions lui sont données par un inconnu. Dont il découvrira l’identité à la fin du jeu.

**Gameplay :**

C’est un jeu de plateforme 2D qui se joue au clavier et à la souris. Les niveaux sont très variés. Il y’ a des dialogue entre personnage et au début de chaque niveau on donne tous d’abord au joueur les instructions. Il y’ à des ennemies divers et variés dont certain peuvent attaquer à distance, d’autre voler et d’autres enfin cassé des murs. Certains objets maléfiques ne doivent surtout pas être touchés par le joueur sinon il meurt il y’ aura plusieurs niveau dont certain se ferons dans un écran fixe et d’autre niveau très long avec scrolling. Quand le joueur meurt dans un niveau il a le choix entre recommencer et revenir au menu principal. Il y’aura des niveaux ou le joueur devra résoudre des énigmes pour passer tel le sokoban. Après avoir tué le boss (**DRAGON GARGOULLE GROGNEUR GAROU**) le joueur pourra récupérer une balle et se réveiller de son cauchemar qui était bien réel. Le jeu devra être très coloré au début et s’assombrir au fur et à menu que on avance dans les niveaux.

**Histoire :**

**Boogly** s’endort mystérieusement et se retrouve dans un endroit étrange. Il entend une voix :

***Inconnu*:** Bonjour **Boogly**  tu as été choisi pour sauver le monde d’une invasion de terribles bêtes féroces et sanguinaires appelé les **DRAGON GARGOULLE GROGNEUR GAROU.** Tu devras suivre mes instructions pour ne pas te faire tuer.

***Boogly*:** Jamais je ne laisserai une horrible créature détruire mon monde et faire peur à mes amis. Je ferai de mon mieux pour nous débarrasser de cette menace. Je vous suivrais aveuglement. C’EST PARTI !

**Les niveaux :**

**NIVEAU I :**

**Instruction :** Tu dois récupérer 5 **Bonbon GARGOULLE.** Tu pourras les échanger contre un **GARGOULLE POUVOIR** indispensable pour franchir certains obstacles. Ne tombe surtout pas dans le vide et ne touchent surtout pas aux lanternes elles sont mortel. Quand tu auras récupérer tous les **Bonbon GARGOULLE,** un portail s’ouvrira et tu pourras continuer ton chemin. N’oublie pas de prendre les cœurs ils te permettront de ne pas mourir trop vite. Utilise la touche **ESPACE** pour sauter. Utilise la touche **E** pour interagir avec les éléments du décor.

**NIVEAU II :**

**Instruction :** Trouve une clé pour ouvrir le coffre et échanger tes **bonbons GARGOULLE** contre un GARGOU pouvoir de **BAFFER** tes futurs ennemies.

**NIVEAU III :**

**Instruction :** Fait disparaitre tes ennemies en les baffant avec la touche **F** du clavier. Grace au bonbon **GARGOULLE** que tu as récupéré au niveau 1 tu peux te faire toucher 2 fois uniquement.

**NIVEAU IV :**

**Instruction** **(*Tu es le monstre) :*** dès que tu tues un monstre, tu prends aussitôt son apparence. Cela te permettra d’avancer dans le niveau.

**NIVEAU V :**

**Instruction :** Nous approchons du but. Tu dois faire traverser le maximum magicien, ils te donneront le pouvoir de lancer des boules de feu. Pour cela passe aux commandes du **DRAGON** nuage et comble les espaces.

**NIVEAU VI :**

**Instruction (*LE BOSS*) :** Evite les flammes du **DRAGON,** récupère tous les bonbons et lance des boules de feu avec la touche **G** sur son point faible situé sur sa poitrine.

**CINEMATIQUE DE FIN :**

**Boite à idées:**

Scrolling à tous les niveaux sauf au niveau 5.

Ajouter des échelles comme objet de niveau.

Meilleur nom pour les boules de feu, le Mana. Le Héro a une jauge de fiole qui se vide à chaque fois qu’il utilise son mana. Cette jauge se recharge grâce à des bonbons (Leur seul rôle maintenant).

**Modification dans l’histoire :** C’est l’histoire d’un enfant qui n’arrête pas de faire des cauchemars. Une nuit il entend une voix qui lui dit que pour recommencer à faire de beaux rêves, il devra vaincre DRAGON GARGOULLE GROGNEUR GAROU.

Cette voie le guide alors dans différents niveau. Il peut baffer depuis le début. Mais pour acquérir la jauge de Mana, il devra récupérer des bonbons et ouvrir le coffre.

**Inventaire des différents éléments du jeu :**

**Personnage :**

**BOOGLY :** ***personnage principale***, il peut se déplacer de gauche à droite, sauter, est soumis à la gravité, il peut posséder des bonbons GARGOULLE, des clés, des télécommandes de nuages. Il peut attaquer ses ennemies au corps à corps ou à distance en lançant des boules de feu. Interagir avec des mages.

**ENNEMIE :** peuvent se déplacer de gauche à droite, son soumis à la gravité, ne peuvent pas sauter mais certains savent voler, peuvent attaquer le héros si ils sont trop proche l’un de l’autre. Certain attaques au corps à corps, d’autre à distance.

**BOSS :** ne peut pas se déplacer, mortel au corps à corps et à distance, possède un point faible est soumis à la gravité.

**MAGE :** Ne peuvent que se déplacer de gauche à droite.

**Eléments constitutif des niveaux(ne sont pas soumis à la gravité) :**

**Bonbon GARGOU :** position fixe, disparaissent au contact de Boogly, ne sont pas animés.

**Lanterne Mortel :** fixes ne disparaissent pas au contact du héros, tue Boogly. Ne sont pas animées.

**Portail :** Fixe, permet d’accéder au niveau suivant, ne disparait pas, est animé.

**Coffre :** Fixe, animé, possède un atout pour le héros, possède une clé, ne donne des atouts au héros que si ce dernier possède assez de bonbon.

**Clé :** Fixe, pas animé, est associé à un coffre disparait au contact de Boogly.

**Télécommande de nuage :** Fixe lié à un nuage, disparait après interaction avec Boogly.

**Nuage :** Est lié à une télécommande, peut être déplacé par Boogly si ce dernier possède sa télécommande.

**Conception :**

*Il y’a eu beaucoup de changement dans l’histoire de départ.*

**Taille de la fenêtre de jeu** : 960 \* 640 soit 30 tuiles en largeur et 20 en hauteur

**Niveau 1 :**

**Instruction:** Tu dois récupérer un maximum de bonbon (boule jaune), puis trouver une clé grâce à laquelle tu pourras ouvrir le coffre qui te donnera le pouvoir de te défendre à distance. Ne tombe surtout pas dans le vide, ne touche pas au lanterne, elles sont mortel. Tu les reconnaîtras par leur regard perçant et leurs épines. Après avoir récupéré la clé, un portail apparaitra. Il te mènera sur la route du château du **DRAGON GARGOUILLE GROGNEUR GAROU**. Bonne chance !!!

**Niveau 2 :**

**Instruction :** Arrive à la porte d’entrer du château en vie. Le chemin est rempli d’ennemi et il n’y a pas de bonbon. Il faudra donc toujours tuer tes ennemis pour augmenter ton sang et ta jauge de mana. Bonne chance !