

Fonctionnalités :

- Le jeu est composé d'un menu titre comprenant plusieurs boutons permettant de :
 - o S'enregistrer (Créer un compte et s'identifier avec pour sauvegarder sa progression)
 - o Continuer (Reprendre la dernière partie chargée)
 - o Nouvelle Partie (Recommencer sa progression à zéro)
- Un panneau de réglages permettant de :
 - o Choisir l'affichage pour le basculer en plein écran
 - o Effets sonores ON/OFF
 - o Musique ON/OFF
- Un écran permettant de choisir son héros parmi ceux disponibles. La première fois que le joueur choisira son héros une courte phase de tutoriel lui expliquera le déroulement d'un combat et simulera une rencontre avec un ennemi. Lui sera expliqué le cas de figure où sa réponse est erronée (rien ne se passe) et le cas où la réponse est correcte (l'ennemi est vaincu) puis il combattra contre un boss très facile afin d'appréhender la mécanique de dès.
- Une fois le héros choisi, l'utilisateur sélectionne le donjon qu'il veut affronter (Cinq possibilités HTML/CSS/JS/PHP/SQL).
- Une fois le donjon sélectionné, l'utilisateur peut cliquer sur l'étage (Facile/Intermédiaire/Difficile) qu'il souhaite conquérir (Premier étage disponible par défaut, les autres doivent être débloqués en triomphant des étages précédents)
- Une fois le niveau sélectionné le joueur commence le jeu, sur son écran s'affiche l'ennemi qu'il affronte et une question lui est posée. L'utilisateur doit choisir la réponse correcte parmi quatre propositions. S'il répond correctement l'ennemi perd 25% de ses points de vie, symbolisés par une barre dans la partie supérieure de l'écran et un compteur de bonne réponse est incrémenté. Si l'utilisateur donne une fausse réponse l'ennemi ne perd pas de vie et une nouvelle question est posée.
- Une fois l'ennemi battu, le héros traverse la porte et commence le nouveau combat contre son ennemi.
- Lorsque tous les gardes sont vaincus, le héros pénètre dans la salle du « boss ». Pour gagner le joueur doit cliquer sur un bouton lui permettant par un lancé de dès d'infliger des dégâts à l'ennemi. A chaque fois que le joueur a lancé ses dès et infliger ses dégâts, le boss contre-attaque et inflige un montant fixe de dégât sur les points de vie du joueur. Le montant de point de vie du joueur est inversement proportionnel au nombre de mauvaises réponses qu'il a précédemment donné, si bien qu'au-delà d'un certain nombre d'erreurs le joueur ne pourra mathématiquement pas vaincre le boss et il devra recommencer l'étage depuis le début.
- Si le boss est vaincu, le joueur récupère une clé lui permettant d'ouvrir l'étage suivant.
- Lorsque le joueur bat le boss du troisième étage d'un donjon, le château est définitivement reconquis et libéré des ennemis.
- Pour terminer le jeu, le joueur doit triompher des trois étages des cinq donjons