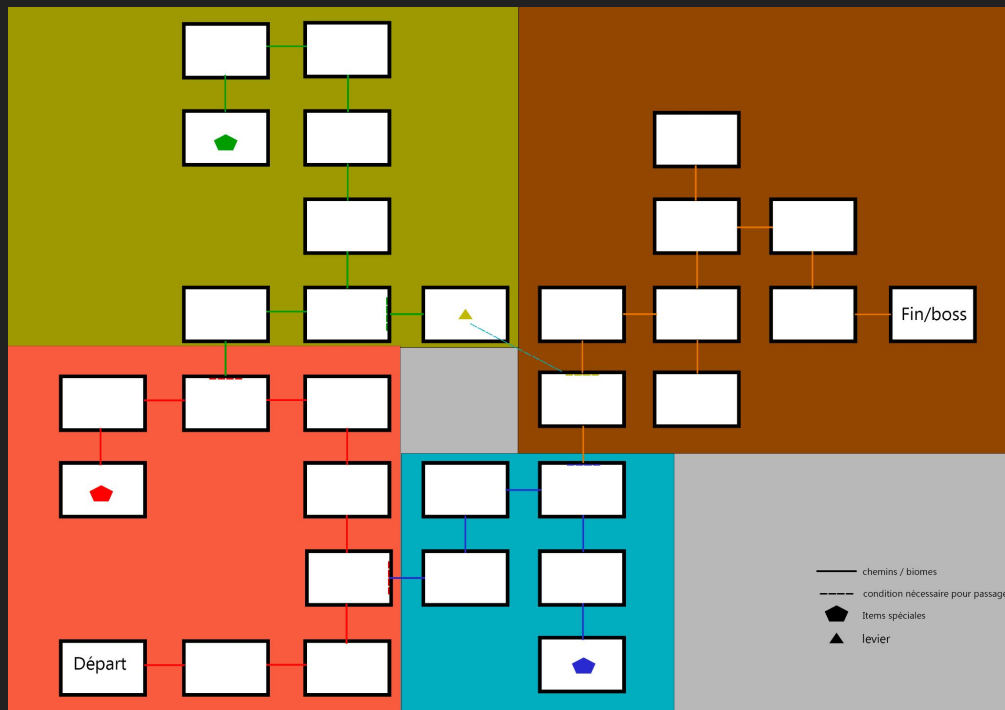


# Schéma initiale

4 biomes  
4 difficultés  
4 bonus

Des changements ont dû s'imposer  
dû au manque de temps .

Au fur et à mesure de  
l'avancement du joueur le nombre  
d'ennemie ne fera qu'augmenter  
ainsi que leur vitesse



# Jeux de tuiles

Actuellement on ne peut  
que faire un biome forêt et  
ruine, il me manque les  
tuiles pour le village et la  
ville

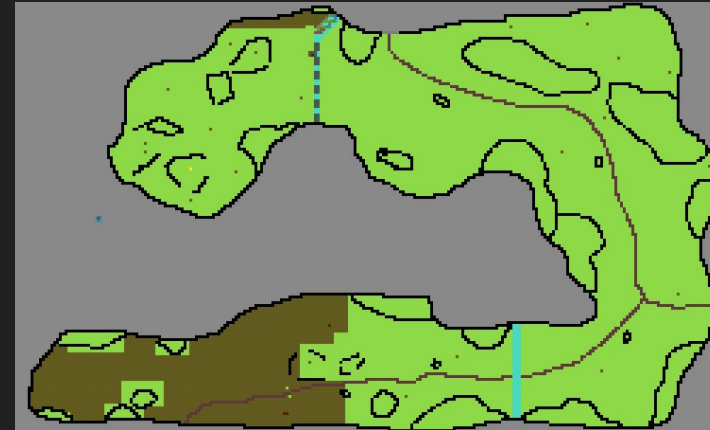


1ère zone



Finale

Originale



# Initialement prévue

- Pièce
- Pouvoir



Obtention de l'arbalète pour passer au niveau suivant.

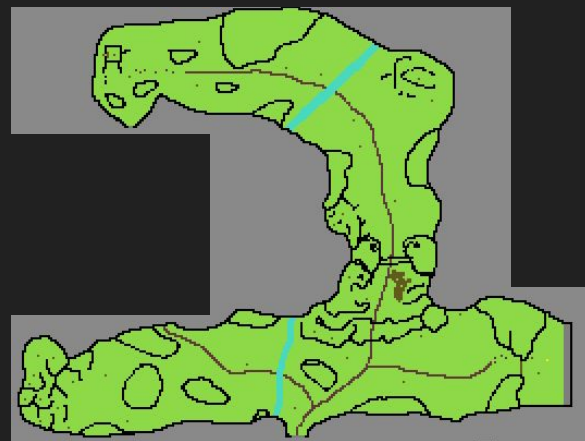
Elle permet de détruire un certain bloc , ce qui débloque des zones

2ème zone



Finale

Originale





# Initialement prévue

- Pièce
- Pouvoir



Obtention de la charge ce qui permet d'enclencher des mécanismes pour passer au niveau suivant. bonus du niveau suivant requis pour récupérer la hallebard.

## 3ème zone



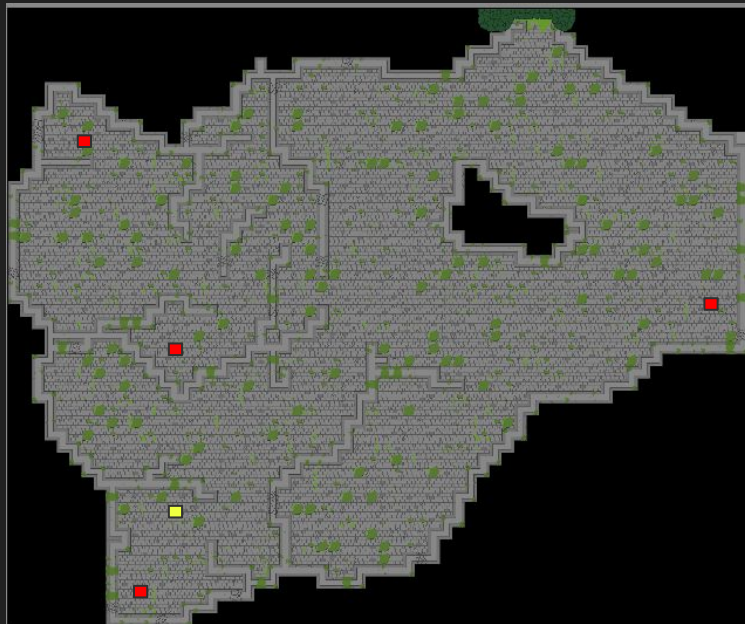
Finale

Originale



# Initialement prévue

- Pièce
- Pouvoir



Mini boss avec  
obtention de  
charge  
explosive



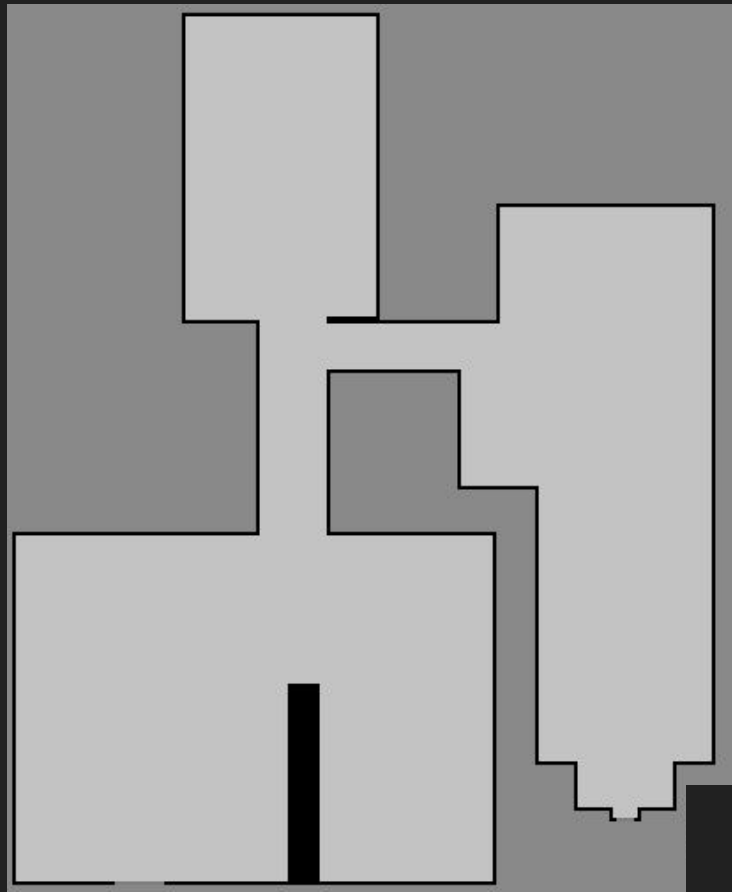
4ème zone



Originale

Finale non réaliser

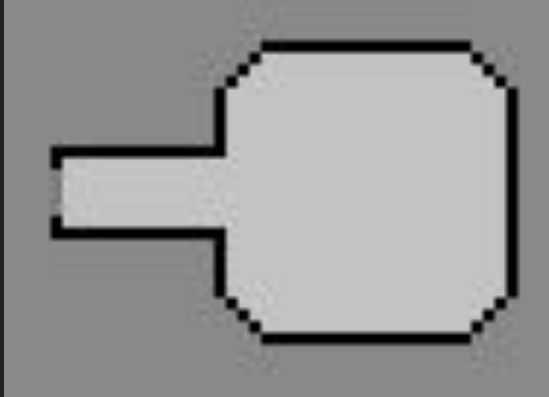
5ème zone



Originale

Finale non réaliser

6ème zone



Originale

Finale non réaliser