

BackLog Sprint 3

Visuels : Cases magiques après activation affichage pour indiquer sur quoi on a marché.

Attaque du joueur : le joueur choisit dans une direction où lancer le projectile. (Flèches directionnelles ou IJKL) (Multi commande)

Si le projectile touche un mur il est stoppé, si le projectile touche un monstre le monstre est tué.

Un monstre tué donne du score au joueur.

Monstres « intelligent » avec A* entre le monstre et le joueur.

Nouveau type de monstres :

- Ghost (Peut traverser les murs)
- Runner (Fonce qu'en ligne droite et change de direction quand il touche un mur)

Nouvelle case :

- Dynamite : les 9 cases autour de l'actionneur explosent (1 de dégâts aux entités pour toute les cases qui explosent)

Palmarès de score qui apparait dans le menu pause et en fin de partie (Les 3 meilleurs scores sans noms).

Petit détail : prise en charge des claviers QWERTY (Z <=> W, Q <=> A).