1-3 Antoine (1min30)

4-5 Raphaël (1min)

6-20 Luca (1min30)

21 Juliette (1min)

22-24 Raphaël (1min30)

25-26 Antoine (1min)

27 Luca (45s)

28 -29 Juliette (1min 30)

30-32 Luca (1min)

Les salles sont composées de deux types d’éléments :

* les tiles, qui sont les éléments de base, qui définissent les espaces sur lesquels on peut marcher ou non, via notamment les murs ou le sol, pas grand-chose d’autre à dire.
* Les entités, vivantes ou non. La différence entre les entités non-vivantes des tiles (comme par exemple les piques ou les trous), c’est que les entités sont liées à une action ou une interaction là où les tiles ne font rien d’autre que dire si oui ou non une zone est accessible. Par exemple on peut marcher sur les piques comme on pourrait marcher sur le sol, sauf que les piques vont faire perdre quelques points de vie au joueur. Un autre élément, les entités peuvent redéfinir l’accessibilité d’une zone. Si un monstre se trouve sur une case normalement accessible, elle deviendra non-accessible.