#### But du jeu :

Courir en évitant les ennemis, lorsqu’un ennemi (vivant) nous touche, il nous pose une question (QCM), si on répond juste alors le jeu reprend. Si on rencontre un ennemi non vivant (trou, piège) alors le jeu s’arrête. À voir si on utilise des trucs non vivants, peut être un ou deux, tout au plus.

Les ennemis rencontrés seront :

* Ambroise
* Adel
* Léo
* Julien
* Savant
* Manu
* Alex
* Marie-Laure

#### Description

* Jeu à trois niveaux graphiques, utilisation de l’effet de parallax :
  + Premier plan, là où le joueur est représenté et se déplace, qui bouge à sa propre vitesse (rapide)
  + Plan moyen, qui bouge à sa propre vitesse (moyen)
  + Arrière-plan, qui bouge à sa propre vitesse (lent)
* Le joueur ne contrôle pas son mouvement, il ne peut pas avancer ou reculer manuellement, le déplacement est contrôlé par le jeu.
* Le joueur peut sauter. (sprite)
* L’avatar du joueur principal serait celui du développeur du jeu (Ambroise, Adel, Léo, Julien, Savant)
* Il faut avoir ces personnages en deux versions, une version en tant que joueur principal qui va de gauche à droite et en tant qu’ennemi qui va de droite à gauche (sprites)
* Uniquement en français

#### Perspectives d’évolutions

* Background évolutif avec des environnements différents et des personnages qui se rajoutent.
* Questions ultra hardcore
* Halo de couleur autour d’un personnage allié qui fournirait un bonus en fonction du personnage

#### Noms

* Exar trouble
* Exar in trouble