Metroidvania

**But du jeu**: Le jeu se déroule dans une époque médiévale. L’histoire commence par une présentation du contexte (une introduction) dans lequel la partie se déroule: Le héros a été capturé dans un donjon duquel il doit s’échapper. Le personnage choisi par le joueur doit tuer le boss de chaque niveau pour finir le jeu. Il y a au total 3 niveaux dans le jeu. Le niveau 1 et 2 ont chacun un méchant de fin de niveau. Si le joueur tue le méchant du niveau 1, une clé apparaitrai et devra être ramassée pour ouvrir la porte menant au niveau 2. Même chose pour le niveau 2. Au fur et à mesure du jeu, le joueur peut récupérer 3 types de bonus: des bottes pour augmenter sa vitesse, une épée pour améliorer sa force, un bouclier pour augmenter sa résistance.

Il y a 2 types d’ennemis dans chaque niveau: des sbires qui lorsqu'ils sont tués permettent au joueur de récupérer les bonus ainsi qu’un boss de niveau qui lorsqu'il est tué, permet d’accéder au niveau suivant en récupérant une clé.

Le niveau de difficulté (résistance des ennemis et boss) augmente à chaque niveau. Le boss du niveau 3 étant le plus difficile à éliminer.

Le joueur aura un choix de 4 personnages différents (de type médiévaux):

Un chevalier : Dont sa force sera la bataille au corps à corps. Il a une armure de base lui permettant de résister un peu plus aux attaques des ennemies. Son point faible est que toutes ses attaques se font au corps à corps et non à distance.

Un sorcier: Fait beaucoup de dégâts à mi-distance grâce à des sorts qu’il envoie mais a une faible résistance aux attaques des ennemis.

Un archer: Attaque à longue distance, il n’a pas d’armure pour se protéger

La vie du personnage principal ainsi que celle des boss de niveau seront représentées par une progresse bar. Celle-ci sera de couleur verte lorsque le personnage aura 100% de vie, puis passera à l'orange puis au rouge en cas de mort.

Le niveau 1 aura pour lieu un Donjon, le niveau 2 une tour, le niveau 3 une forêt.

**Commentaire**: garder tous les commentaires dans une seule table. Quand un commentaire est modifié, on réécrit directement par-dessus, on ne le garde pas dans l’historique.

**Timer et classement:** il y a un chronomètre. Pas de temps limite pour finir un niveau. Le classement des joueurs se fait avec le temps + le nombre de points accumulés.