Nom :

Monde : Labyrinthe

Principe : Déplacer les cubes formant les murs du labyrinthe, ou les exploser en ramassant dans le labyrinthe des items prévus à cet effet.

But : Récupérer le sceptre magique de l’autre côté du labyrinthe et revenir sans se faire attraper par l’ennemi.

Personnage principal : Un personnage avec un air médiéval.

Vues : Vue 1ère personne en vue de base. Vue 3ème personne et vue de dessus disponibles.

Game Play : Dans un 1er temps, le héro doit traverser le labyrinthe afin de retrouver son sceptre et de le dérober à celui qui lui a volé. Dans un second temps, le héro ayant retrouvé son sceptre, est poursuivi par le ravisseur de son sceptre, et doit traverser de nouveau le labyrinthe par le même chemin qu’à l’aller. Le périple se termine une fois le sceptre en sécurité au niveau de l’entrée du labyrinthe.

Gestion du temps : Chrono sur tout le labyrinthe. Les items permettant de faire exploser les caisses offrent un bonus de temps lorsqu’on les ramasse et en font perdre lorsqu’on les utilise.

Sons :

Personnage  
 Ennemi  
 Explosion  
 Glissement des cubes  
 Musique

Niveaux : Les niveaux sont chargés depuis un fichier .txt contenant la disposition des cubes formant le labyrinthe.

P -> Player

E -> Ennemi

S -> Sceptre

I -> Items

B -> Box

W -> Wall

x -> Rien