Éléments de terrain pour le level design:

* Mur cassable
* Sol effritables
* plateformes
* pics
* bulles qui reset double saut
* tremplin
* tremplin en acier (s’active seulement si vmax)
* points de grappin
* boutons actionneurs
* checkpoints

Super speed nous permet de casser des trucs

Niveau tuto on a juste le saut

Niveau 1 on a le grappin

Niveau 2 Le saut mural

Niveau 3 Le double saut

Niveau 4 on a l’épee qui peut lancer un proj