

All gameplay elements:

Sapphir:

- tir lumineux (sur cristaux)
- tir échangeur

Ruby:

- se déplacer (courir sauter)
- pousser objets

Objets:

- Caisse à pousser
- plaque de pression
- portes / grilles
- Cabestan
- Gatcha
- Laser (refraction, target, melange couleur, porte)
- Cristaux à allumer (immobiles, qui bougent)
- Cristaux on off
- Objets interchangeable (gravités, flottants)
- Miroir (pour le tir)
- Catapulte (mur explosion)
- Cristal de boss
- Portail final

Éléments à avoir absolument:

- Tir échangeur
- Mélange couleurs laser
- Cabestan
- Ouverture de porte
- Illumination des cristaux
- Illumination gemme du portail
- Catapulte
- Plateforme on off
- Miroir + tir

Musique;

- suno ai alexis
- ori and the blind forest
- hollow knight (crystal peaks)