

① - gen covers, défilement

② - perso qui se déplace (1st API)

③ - se mettre à l'abri, cacher, tirer

④ - ennemi

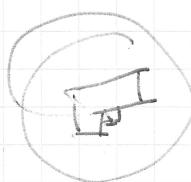
⑤ - score

"BOOM"

A

B

C

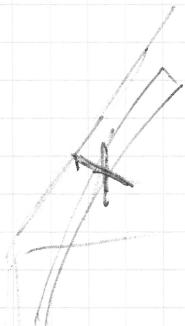


?

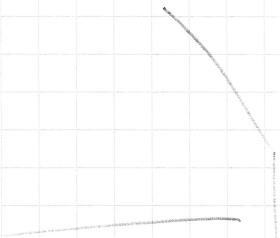
coverup
(left)

SCORE

75 13
X/Y



150



A

A

100



A

- écran sélection arme
 - ↳ new game
 - ↳ restart game
- progression & unlock des armes
- primitives simples & anim triviale
 - ↳ scaling up pour se lever
 - ↳ rotation en avant pour le sprint
 - ↳ backflip
 - ↳ all the shit
- on lâche au mouvement (quand on quitte la cover)
si ennemi sur la même cover
- proc gen des covers, mode infini
- swipe up/down pour toggler cover
tap pour le tir
swipe up pour avancer
- score peut être le nb de tués (last stand)
ou la distance parcourue

- les ennemis peuvent se retrouver derrière si tu les tue pas.
- Les basiques continuent de te courir après
- Les grunts continuent de t'incer. Evenuellement passent de l'autre côté de la cover. Si sorti de l'écran, l'est mort.
- Des assassins continuent de te chasser de cover en cover et t'arrivent dans le dos
- Les tanks, comme les basiques

Afficher distance sur le terrain.