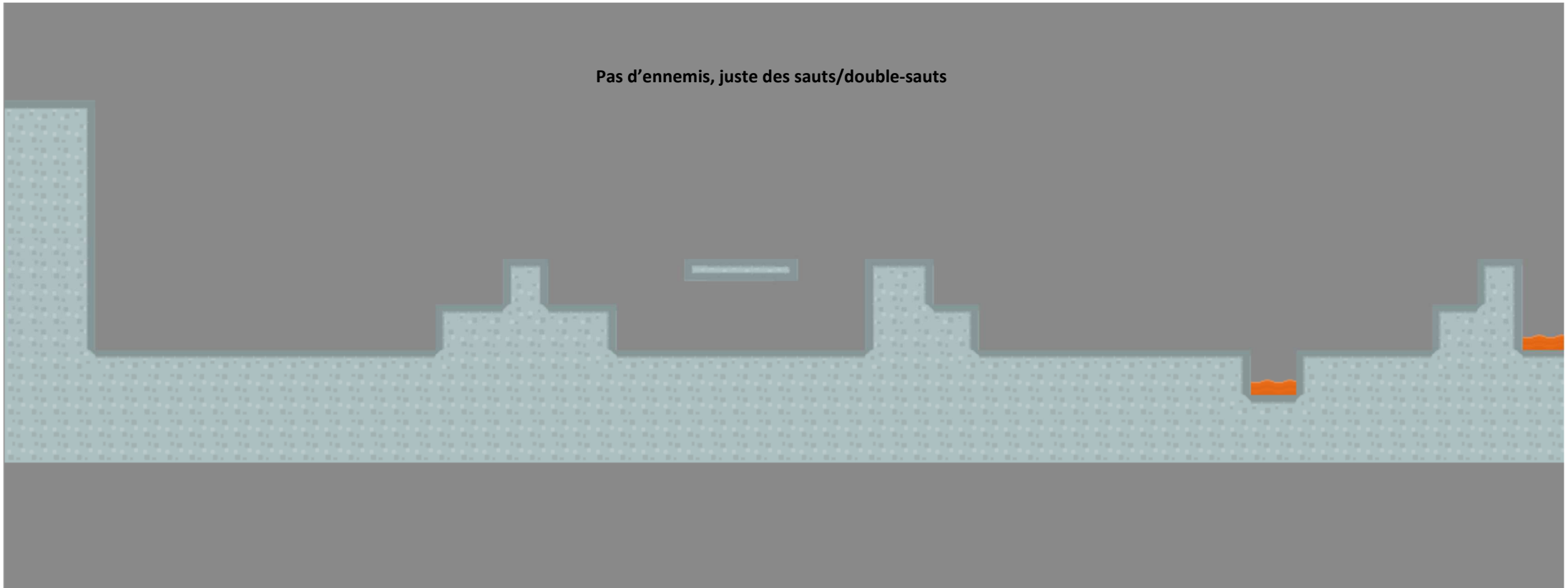


Pas d'ennemis, juste des sauts/double-sauts



Runner : -pas de shield

-spawn avant que le joueur le voit

-se met à courir dès que le joueur le voit



Runners : -pas de shield

-visibles juste avant que le joueur prenne le « Beam »

Obtention du « Beam »

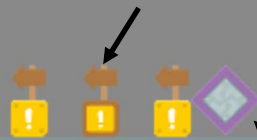


Obtention du « Shield Breaker »



Runners : -visibles juste avant que le joueur prenne le « Beam »

Runner shieldé



Runners pas shieldés

Shield Joueur



Shooter :

visible juste avant que le joueur prenne le Shield



Shooter



Shooter



Shield Joueur

