# Caractéristiques Joueur

**Déplacement**

Rapide

Saut + Double Saut

Tir dans 8 directions

**Ne dispose que d’1 PV**

Peut récupérer un Shield, rajoutant 1 ou 2 hit point(s)

# Caractéristiques Arme Joueur

**Tir 1 : « affaiblissant »**

Vitesse = 4 balles/seconde

Bouton de tir maintenu = tir continu

Passe à travers les ennemis enragés

**Tir 2 : « meurtrier »**

Type laser = impulsion qui traverse l’écran très rapidement

Traverse les ennemis enragés, les détruit au passage

S’arrête sur le 1er ennemi non enragé (Shield encore actif)

Cooldown = 1 seconde

# Caractéristiques Ennemi

**Shield + 1 PV**

Shield : résistance variable (x coups nécessaires pour le détruire)

Une fois détruit, l’ennemi entre en rage

PV : lorsque le Shield est détruit, l’ennemi ne dispose que d’1 PV

**Shield intact**

Vitesse de déplacement < vitesse joueur

Cadence de tir faible / vitesse déplacement balle faible

**Rage**

Vitesse de déplacement de l’ennemi = V déplacement joueur

Cadence de tir toujours faible

Rafale : 2 ou 3 tirs rapprochés, pause, 2 ou 3 tirs rapprochés, pause, etc.

1 « tir affaiblissant » passe au travers des ennemis enragés