# Caractéristiques Joueur

**Déplacement**

Rapide

Saut + Double Saut

Tir dans 8 directions

**Ne dispose que d’1 PV**

Peut récupérer un Shield, rajoutant 1 ou plusieurs PVs au joueur

# Caractéristiques Arme Joueur

**2 modes de tir**

**Shield Breaker**

* Munitions illimitées
* Bouton de tir maintenu = tir continu
* Cadence de tir = 4 balles/seconde
* Endommage le Shield des ennemis Stables
* Passe à travers les ennemis Berserk (qui n’ont pas de Shield)

**Beam**

* Munitions illimitées
* Type laser = impulsion qui traverse l’écran très rapidement
* Traverse les ennemis Berserk, les détruit au passage
* ~~S’arrête sur le 1~~~~er~~ ~~ennemi Stable (Shield encore actif)~~
* Cooldown = 1 seconde Munitions illimitées

# Caractéristiques Ennemi

**2 états possibles**

**Stable :** Lorsqu’un ennemi apparaît, il est en état Stable

* Il possède un Shield qui peut encaisser *x* tirs du joueur avant d’être détruit
* *x* est déterminé par la classe de l’ennemi
* Seule l’arme « Shield Breaker » peut endommager et détruire un Shield ennemi
* Vitesse de déplacement < vitesse joueur
* Cadence de tir faible
* Vitesse de déplacement balle faible

**Berserk :** Lorsque le joueur détruit le Shield d’un ennemi, celui-ci s’enrage et passe en état Berserk

* Seul l’arme « Beam » peut affecter un ennemi en état Berserk
* Un seul tir du « Beam » suffit à détruire un ennemi en état Berserk
* Un projectile du « Shield Breaker » passe au travers des ennemis en Berserk et ne les affecte pas
* Vitesse déplacement Berserk = Vitesse déplacement joueur
* Cadence de tir reste la même
* Rafale : 3 tirs à la suite, entrecoupés par une pause