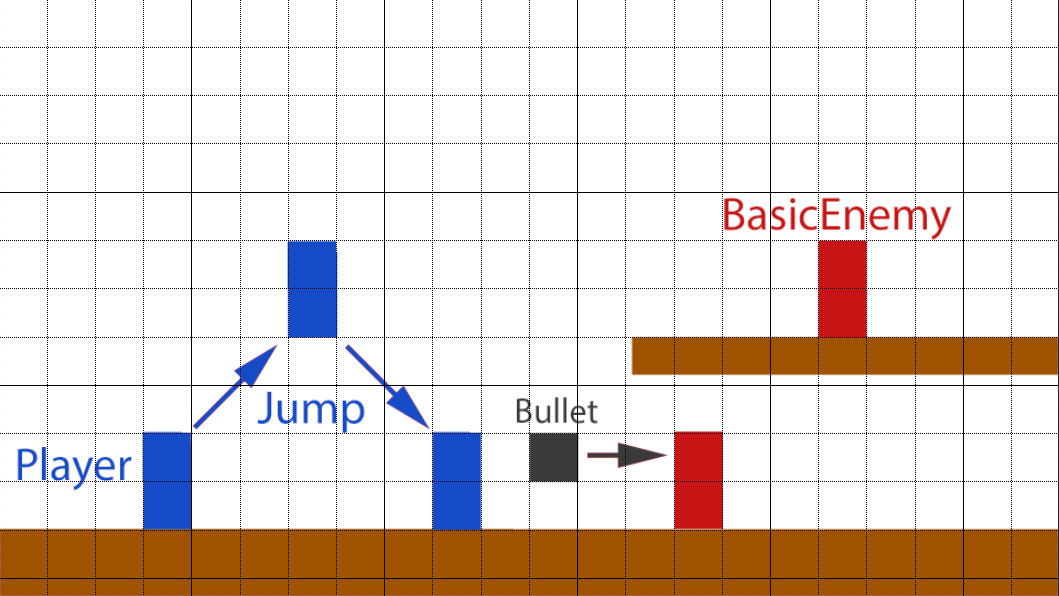
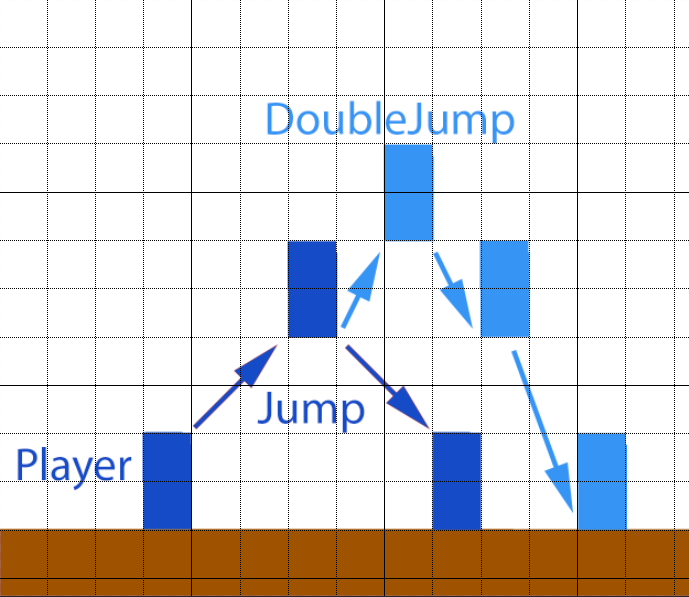
**METRICS**

**Vision globale :**



**Sauts :**

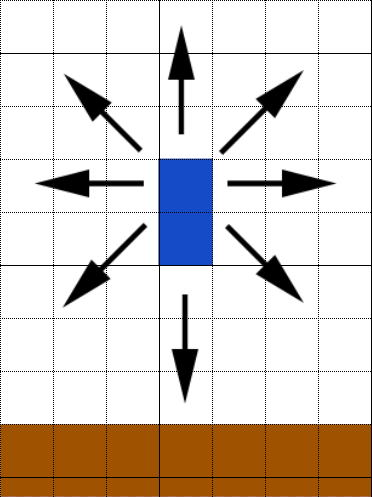
Le joueur peut effectuer un saut ainsi qu’un double saut :



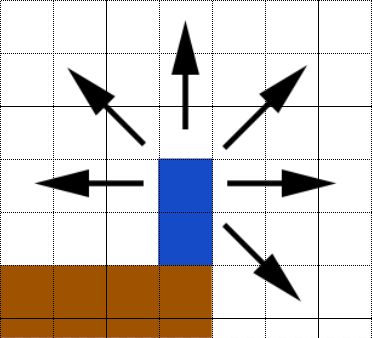
* **Saut basique** : 4 unités en hauteur, 6 unités en longueur.
* **Double saut** : 6 unités en hauteur, 9 en longueur.

**Tirs :**

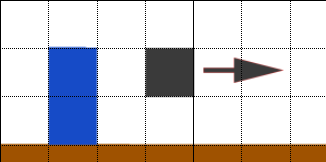
Le joueur peut tirer dans **8 directions** :



A tout moment, même en plein saut, le joueur peut **maintenir la gâchette appuyée** afin de **rester immobile**, et ainsi **viser dans toutes les directions** sans se déplacer en même temps.

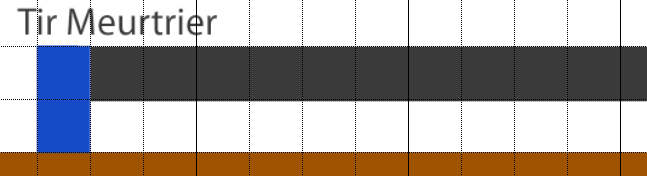


**Tir affaiblissant :**

****

La balle part du haut du joueur et se déplace dans la direction tirée. Un court delay de 0.x secondes entre chaque tir.

**Tir Meurtrier :**

****

Le jet part du haut du joueur, il s’active et se propage très rapidement.  
**Lorsque le tir meurtrier est actif**, le joueur ne peut plus sauter, ni tirer avec le tir affaiblissant.  
Une fois activé, la direction du tir meurtrier ne varie pas, celui-ci reste orienté dans sa direction initiale, même si le joueur recul.   
Un assez long delay de x.x secondes entre chaque tir.