* Une pièce vide (V-I)
* Un personnage (capsule) en vue FPS (T)
* Lancer de Shuriken (V-I)
* Ouverture de portails (S)
* Vue transparente des portails (S)
* Téléportation (S)
* Affichage d’un ennemi (immobile) (V)
* Ajout de l’intelligence artificielle (vise le perso et avance vers lui dès qu’il le voit) (T)
* Début et fin de niveau (T)
* Slow Motion (S)

Canvas 2D :

* Barre de vie (S)
* Barre d’énergie (S)

Graphismes :

* Modélisation du perso (V)
* Animations du shuriken (V)
* Texture de sol (V)
* Texture de mur (V)
* Texture de plafond (V)
* Shuriken (I)
* Modélisation d’un ennemi (V)

Site Web : (S-I)