**Elemental Fighter**

Finir animation (+ air combo)

* Garde (air)
* Dash (+ air)
* Air combo light
* Air combo medium
* Air combo Heavy

Gameplay

* Le joueur touché ne bouge plus
* Le coup medium éloigne le joueur touché
* Le coup Heavy éjecte le joueur plus loin
* Possibilité de combo que quand enemy touché
* Quand hitbox épée rencontre une autre hitbox peut importe -> choc et repousse les 2
* Possibilité joueur 2
* AI ?

VFX

* Explosion
* Dash (trainée feu)
* Poussière au moment du saut
* Poussière au moment d’atterrir
* Effet quand coup épée au cac

Graphics

* Sang au fur et à mesure enemy bléssé
* Camera qui cadre les 2 joueur
* decor

Son et musique

Menu

* Menu start
* Menu selection perso