Cahier des Charges : du projet

Personnage :

Deplacement droite-gauche

Maintien d’une touche pour utiliser le mirroir : réduction vitesse + inversement direction (vitesse négative)

Maintien d’une touche pour courir : augmentation vitesse

Saut : possible si au sol ou coller sur un mur (cad si le joueur fait la touche pour aller vers ce mur)

* wall jump

si regarde vers là où est Meduse : perd

Level Design -> Chaque salle rentre dans le cadre de la cam (fixe) :

* Bloc immobile, plateforme de base (sol/mur/plafond)
* Zones safes : « à l’ombre » des objets, permet de regarder dans toutes les directions
* Pics/vide
* Porte/drapeau (éventuellement une clé)

Mort du perso = retour à la salle précédente