RushUp

**Type** : Puzzle Jump – Runner

**Vue** : FPS

**L’univers :**

Une tour (?) type futuriste, cubique, épurée avec un boss final tout en haut (ou au bout du level) et ses sbires qui nous barrent l’ascension.

**Roles**:

Lead GD: Lucas

Lead LD: Charles

Lead prod: Matthias

Lead tech: Mathieu

Lead QA: Thomas

**Eléments importants**

|  |  |
| --- | --- |
| **Validé** | **A voir** |
| Wall run | Boost |
| Slide | Velocité |
| Agripper | Air controle |
| Wall Jump | Type de plateforme |
| Homing attack et pas d’attaque à distance du perso | Pièges en fonction du type de plateforme |
| Type de saut (+ appuyé = + grand) | Vitesse |
| Sbires le long du parcours + Boss final à grimper | Procédurale |
| Kill ennemi = gain de vitesse |  |
| Scoring (timer, points ennemi) |  |

**Sons :**