Mecânicas para jogo Unity

1 – Para ligar com a história. O fantasma, sendo uma criança, poderia ter medo de vacinas – já que a história se passa num hospital – e então, num episódio, poderia ser contada uma história que envolvesse um trauma da sua vida passada com agulhas e depois, na gameplay, começavam a passar agulhas da esquerda em linha reta para a direita. Ele podia apanhar as vacinas e reanimar um boneco que já tivesse usado (fosse necessário para passar de nível ou não) ou talvez pudesse utilizar para injetar num certo boneco de forma a poder possuí-lo.

2 – Talvez uma mecânica que desse para possuir diferentes bonecos ao mesmo tempo. Isto seria útil em casos como a ativação de um botão ou plataforma em que fossem exigidos, em simultâneo, 3 bonecos.

3 – Podia ser uma técnica de puzzle também a seguinte ideia: Numa certa parede (ou num sonho, como na 1ª mecânica), podia estar um papel ou uma foto em que contivesse um enigma e uma dica (poderia ser acerca da ordenação de bonecos num dado local). O fantasma só passava de nível (ou tinha direito a níveis escondidos) se completasse e ordena-se os bonecos conforme as memórias. Podemos também ter cenas assim do género para outros puzzles.

4 – Além de arrastar cubos e mover outros objetos como boneco também seria possível juntar bonecos – agregar bonecos para que conseguissem apanhar algo numa superfície alta; que fazendo sozinhos não conseguiriam. Juntar certos bonecos e fazer cavalitas