* Graphics View Framework

Moteur physique :

* Gestion des collisions
  + Blocs (Eau / Glace / Neige / Trou / …)
  + Personnages (Discussion / Game Over / …)
  + Surfaces (Glissant / Traces de pas)
* Déplacements des éléments
  + Personnages
  + Blocs
* Capacités du Pingouin
  + Capacités normales
    - Champ de vision
    - Marcher
    - Glisser (surface glissante)
  + Capacités spéciales (Grâce à des items ou gain fin du jeu)
    - Effacer les traces de pas
    - Bouger des blocs de glace
    - Invisibilité (Annule le champ de vision des ennemis)
    - Camouflage (Transformation en bonhomme de neige)
    - Sauter
    - Glisser (N’importe quelle surface)
    - Lancer une boule de neige (Pour distraire)
    - Courir (Marche très rapide)
    - Ramasser
* Capacités des méchants (Intelligence Artificielle)
  + Champ de vision
  + Déplacements
  + Actions (Lancer, etc.)
  + Détection des traces de pas
  + Pathfinder
  + Système de priorités
  + Comportement
* Scénario
  + Tutoriel
  + Histoire
* Editeur de maps
  + Placement des éléments graphiques
  + Placement des blocs
  + Placement des personnages
  + Différents étages de placement (Ponts)
* Menu joueur
  + Plusieurs profils de joueurs
  + Chargement d’une partie
  + Actions en cours de partie
    - Gestion des items
    - Mode pause
    - Sauvegarde d’une partie
  + Système de score
  + Système de code bonus
  + Succès
  + Journal des animations débloquées
* Crédits