

Mecânicas:

1. Protagonista:

- a. Deslocamento vertical: Pulo.
- b. Deslocamento horizontal: Andar e Correr.
- c. Slide: O protagonista desliza ao reclinar seu corpo contra o “chão” e fornece um *boost* de intensidade ao deslocamento vertical. Permite ao protagonista atravessar obstáculos específicos onde preciso que ele se abaixe ou alcance locais mais altos. O slide só pode ser executado durante a corrida.
- d. Dash: O protagonista se desloca horizontalmente ao longo de uma determinada distância de forma instantânea permitindo que ele desvie de projéteis (gotas de chuva). Essa skill pode ser utilizada tanto no “chão” quanto no ar, é acompanhada de um pequeno cooldown e só é desbloqueada ao final da primeira zona (Tronco).
- e. Parry: O protagonista é capaz de utilizar pulos adicionais de intensidade muito menor enquanto no ar ao acertar objetos específicos. (Para referência de implementação veja o parry em Cuphead). Essa skill só é desbloqueada no final da segunda zona (Folhagem Densa).

2. Zonas

a. Tronco:

- i. Seiva: Algumas plataformas dessa zona possuem seiva em sua superfície o que dificulta a movimentação do jogador, áreas cobertas de seiva devem diminuir drasticamente a velocidade de deslocamento horizontal e vertical do protagonista, não sendo possível que ele corra enquanto estiver sobre essa região. Caso o ele toque na seiva enquanto realiza um slide o boost no deslocamento vertical é anulado.

b. Folhagem densa:

i. Chuva

1. Superfície escorregadia: Todos os galhos (plataformas) dessa zona estão cobertos pela humidade causada pelas chuvas constantes, tornando-as escorregadias e fazendo que o jogador deslize horizontalmente de forma constante. A intensidade desse deslocamento indesejado varia de acordo com a velocidade do próprio jogador, caso ele esteja andando e pare ele irá se deslocar um pouco na direção na qual ele estava andando, caso ele esteja correndo o deslocamento adicional será muito maior.
2. Obstrução: Gotas de chuva maiores irão cair em locais específicos dessa zona de modo a obstruir a passagem do jogador, por exemplo, caso o jogador pule de uma plataforma para outra e seja atingido por uma gota ele deverá sofrer um pequeno knockback.

c. Copa:

- i. Vento: Durante toda essa zona um vento constante irá dificultar o deslocamento do jogador, variando de forma sua direção e intensidade de forma pré-programada ao longo do percurso.

- ii. Flores luminescentes: Nessa zona para que o jogador consiga atravessar trechos específicos será preciso que ele sintonize seus pulos e a utilização do parry. O parry pode ser ativado quando o jogador estiver posicionado em cima de uma flor luminescente, ao ativá-lo o protagonista deverá acertar a flor com a sua cauda o que fará com que ele execute um pulo adicional porém com intensidade muito menor do que de um pulo normal, após o jogador ter pulado em um flor a mesma perderá sua luminescência por um pequeno período durante o qual ela não poderá mais ser utilizada para a ação de parry.