Mecânicas do personagem principal:

Movimentação: O personagem movimenta-se tendo como parâmetro os eixos X e Y, o jogador poderá fazer com que Alex ande, corra, pule ou deslize.

Andar - Aperte e segure a tecla de movimentação horizontal.

Correr - Aperte duas vezes e segure a tecla de movimentação horizontal.

Pular - Aperte a tecla de movimentação vertical positiva, caso seja feito durante a corrida, o pulo será um pouco maior.

Deslizar - Aperte a tecla de movimentação vertical negativa durante a corrida para deslizar.

Itens Importantes: O personagem irá contar com um conjunto de itens para auxiliá-lo, o jogador terá a sua disposição uma mochila, um gancho com corda, um machadinho de escalada e uma faca de sobrevivência bowie.

Mochila de bandoleira - Este item é pego no começo do jogo e serve para armazenar itens consumíveis, ela tem capacidade limitada de 02 tens e pode ser acessada com a tecla I do teclado.

Gancho com corda - Este item é pego no começo do jogo e tem a funcionalidade de auxiliar na movimentação e pode ser usado em conjunto com o machadinho de escalada, o gancho pode ser usado com a tecla H do teclado e vale ressaltar que se ele estiver no ar e usar o gancho, ele precisa tocar no chão de novo para habilitar a habilidade, como pode ser usado:

Jogada Rápida - Aperte uma vez o botão do gancho no ar ou no chão para que Alex arremesse o gancho rapidamente para acertar uma superfície próxima.

Gancho Carregado - Aperte e segure o botão do gancho, Alex não poderá se mover neste meio tempo, o gancho vai mais longe para itens ou superfícies mais longes, só pode ser feito no solo.

Gancho de Derrubada - Caso a "Jogada Rápida" acerte um NPC hostil Alex irá derrubá-lo, assim podendo passar sem levar ataques.

Passo Perigoso - Caso o "Gancho de Derrubada" acerte e o jogador segure o botão do gancho ele irá puxar o NPC hostil para perto e irá pular o usando para pegar impulso.

Faca de Sobrevivência Bowie - Este item é opcional e pode ou não ser pego, com ele o jogador terá acesso a lugares novos, no caso o jogador poderá cortar algumas vinhas nas fases para abrir caminhos novos.

Machadinho de Escalada - Este item é opcional e pode ou não ser pego, ele permite que o jogador suba em lugares mais altos e pode ser usado em conjunto com o gancho com corda, o pode ser feito com isto:

Escalada de Emergência - Está ação é executada enquanto o jogador está no ar, e para ativa-la, no meio do trajeto do pulo o jogador deve aperta o botão de pulo mais uma vez, assim quando o ele terminar o trajeto e tocar na parede, Alex usara o machado de escalada para fixar-se na mesma, assim fazendo com que o jogador possa pular de novo para subir.

HUD - O HUD é a interface gráfica que o jogador irá ver durante a gameplay, nela aparece o ícone do gancho, o ícone da mochila, barra de vida e contador de coletáveis.

Barra de Vida - Será uma barra retangular que irá mostrar ao jogador quanta vida ele tem, quando está barra esgota-se o jogador tem de voltar do começo da fase e ela ficará no canto superior esquerdo do HUD.

Ícone do Gancho - O ícone do gancho ficará à direita da barra de vida, quando demonstrando a tecla que deve ser apertada.

Ícone de Mochila - O ícone de mochila irá ficar à direita do ícone do gancho e serve para indicar a tecla para usar o item coletado.

Contador de Coletáveis - O contador de coletáveis irá ficar no canto superior esquerdo da tela, ele terá a imagem de 3 cartas, a cada carta coletada, uma imagem é preenchida.

Morte e Respawn - Caso os pontos de vida do jogador chegue a zero, o personagem irá dar trigger na animação de morte, quando à mesma terminar, o jogador será movido para o começo da fase.

Mecânicas do cenário:

Progressão - Toda vez que o jogador chegar com sucesso no final da fase, uma animação simples será tocada junto de uma transição de fase, no total são 05 fases, tendo como a última uma animação de encerramento da trama.

Armadilhas - Em pontos estratégicos, terá armadilhas que estão lá justamente para pegar o jogador de surpresa, a armadilha irá subtrair pontos de vida do jogador, a quantidade de pontos irá depender da armadilha.

Caminhos Alternativos - São caminhos em que o jogador poderá acessar, eles ficam escondidos e alguns precisam de um item especifico para acessar, estes caminhos podem ser atalhos ou esconder coletáveis.

Coletáveis - Os coletáveis são as cartas perdidas, no caso itens que estarão escondidos pelo mapa, quando coletadas elas irão acrescentar em um contador no canto direito superior da tela.

NPC's:

O que é um NPC?

- NPC significa literalmente Non Player Character, no caso são personagens no cenário que o jogador não controla, mas sim um IA os controla.

NPC Neutro - Os NPC's neutros são personagens que estão lá apenas para o plot, normalmente executam diálogos curtos para ambientar melhor o jogador.

NPC Hostil - Os NPC's hostis são personagens controlados por uma IA que tem como objetivo impedir que o player termine a fase, possuem uma movimentação limitada a um espaço pré-determinado e executam ações simples, no caso as mecânicas destes NPC's são:

Andar - Eles movimentam-se em um espaço limitado de um lado para o outro no eixo X até verem o jogador.

Seguir - Assim que o jogador entra no raio de percepção do NPC, ele irá perseguir o jogador por um período.

Pular - Eles poderão pular caso estejam atrás do jogador.

Ataque Curto - Alguns NPC's só podem atacar a curtas distâncias.

- O comportamento de um NPC com este tipo de ataque é persegui o jogador e quando entra no raio de ação ele irá atacar subtraindo parte dos pontos de vida do personagem.

Ataque a Distância - Alguns NPC's podem atacar de longe após ver o personagem.

- O comportamento de um NPC com este tipo de ataque é logo quando o jogador entrar no raio de detecção, o NPC irá disparar na direção do jogador, caso ele erre o disparo e o jogador comece a correr, o NPC irá entrar em perseguição.

Próximo passo é juntar a mecânica com o design para a construção do protótipo. Pensar nos elementos de áudio que acompanham a mecânica do jogo.  
Quais serão os NPCs? Quais são suas ações e participação no conceito do jogo? Pensar com a equipe sobre a função dos NPCs, seu design, a arte etc.