Механики персонажа:

Персонаж имеет в своем арсенале молот и щит

При нажатии лкм (левая кнопка мыши), производится удар (10 ед. урона) (Анимация: удар сверху вниз), повторное нажатие лкм за определенный промежуток времени будет проигрывать другую анимацию удара (Анимация: удар вперед)

При нажатии пкм (правая кнопка мыши), будет ставится блок (Анимация: персонаж выносит щит перед собой), блок защищает лишь спереди, со спины персонажа наносится полноценный урон

При нажатии пробел персонаж будет прыгать (Анимация: прыжок)

Персонаж будет иметь показатель здоровья в единицах (Максимально 100)

При получении урона персонаж становится неуязвимым на 0.5 секунд

Во время анимации персонаж также неуязвим на 0.1 секунду

Механики мира:

Спавн противников производится из определенный мест (Анимация зависит от места, например спавн и жилища сопровождается открывание двери и появлением противника)

В мире будут расположены различные ловушки, наносящие урон здоровью игрока (Например: колючка наносит 10 единиц за удар)

Так же в мире будут расположены различные триггеры, срабатывающие после действий игрока (Например: рычаги или сюжетные проишествия)

Механики противников:

Гоблин:

Самое слабое существо (Здоровье: 10 ед., урон 5 ед.)

Гоблин имеет два вида атаки:

1. Рассечение топором (Анимация: удар топором сверху – вниз)
2. Бросок топора (Анимация: бросок топора, топор летит по небольшому радиусу)

Спавнится противник только в локации лес

Рыцарь:

Противник более высокого уровня (Здоровье 30 ед., урон 15 ед.)

Рыцари имеет три вида атаки:

1. Укол (5 ед.) (Атака на расстоянии, Анимация: рыцарь вытягивает руку с мечом вперед, делая удар)
2. Обычный удар мечем (Анимация: удар сверху вниз)
3. Рывок с ударом (Рыцарь делает рывок нанося урон, Анимация: рыцарь резко делает рывок с уколом в сторону персонажа)

Спавнится противник только в локации замок

Мастер (На схеме усиленный рыцарь):

Противник вида босс (Здоровье 100 ед., урон 10 ед.)

Мастер имеет три вида атаки:

1. Удар молотом (Анимация: удар молотом с размаха)
2. Нагрев пола в комнате (После некоторых манипуляций с вентилями, пол в комнате начинает наносить урон, Анимация: появление пара из труб, а также изменения текстуры пола на раскалённое железо)
3. Бросок шестерни (5 ед.) (Если игрок слишком далеко, мастер бросает в него шестерню, Анимация: бросок шестерни)

Мастер спавнится только единожды в определенной локации

После победы появляется возможность потянуть за рычаг на стене

Кароль:

Противник вида босс (1 фаза: здоровье 60 ед., урон 0 ед. 2 фаза: здоровье 300 ед., урон 15 ед.)

Король имеет четыре вида атаки:

1. Удар мечом (Анимация: удар мечом сверху вниз)
2. Усиленный удар (Анимация: удар мечом снизу вверх, персонажа откидывает)
3. Рывок в сторону персонажа (Анимация: рывок в сторону персонажа с уколом)
4. Удар рукой (Анимация: удар рукой в лицо нашего персонажа, персонажа откидывает)

Босс имеет две фазы боя, во время первой он не будет атаковать игрока, а только защищатся, а также призывать солдат, ударить его можно будет во время их призыва. Во время второй фазы он становится полноценным противником.

Король может лечится, при достижения определенного кол-ва здоровья, он начинает поглощать здоровье из картин в комнате, а также призывая своих рыцарей, у игрока есть возможность разрушить одну из картин остановив лечение.

После победы на ним игра заканчивается.