

Gameplay :

Pour se déplacer le joueur utilise les touches Z (avancer), S (reculer), Q(gauche) et D(droite)

Les QTE utilisent la partie gauche du clavier

Pour courir clic droit de la souris

Pour ramasser objet, lire, interagir, c'est la touche F

Pour se transformer en animal c'est la touche A

Caméra : PDV première personne, contrôle de la caméra possible en bougeant la souris.

—

Le joueur doit avancer prudemment, la faible luminosité des lieux l'empêche de voir où il se trouve et d'appréhender correctement les potentiels obstacles qui se dressent face à lui (il y a notamment des renforcements dans le sol qui peuvent le faire trébucher, forçant le joueur à avancer lentement s'il ne veut pas constamment perturber son avancée), là, le joueur commence à apprendre les premières commandes. Il finit par tomber sur une torche et sort une boîte d'allumettes de sa poche pour l'allumer, premier QTE, le premier du jeu, pour ouvrir la boîte sans faire tomber les allumettes et en prendre une, le second pour gratter l'allumette sur la boîte et le troisième pour allumer la torche.

Au sein du temple Maya, le joueur devra faire face à une série d'énigmes tout en évitant les humains et potentiels monstres qui y rodent.

- Première énigme : marcher uniquement sur les dalles qui se sont illuminées quelques secondes quand l'héroïne a abaissé un levier. Si elle marche sur une mauvaise dalle, celle-ci se dérobe sous ses pieds et elle tombe dans une fosse remplie de piques qui entraîne sa mort, donc la défaite du joueur.
- Seconde énigme : accorder des symboles sur des stèles afin d'ouvrir le chemin et continuer. Ces symboles sont visibles sur les murs du temple, au cours du chemin emprunté pour arriver jusqu'à la salle de l'énigme.
- Troisième énigme : Résoudre une série d'anagrammes afin de trouver un assemblage de lettres/glyphes afin d'ouvrir une nouvelle voie vers la sortie.

Quand le joueur arrive à sortir du temple, à l'extérieur la nuit est en train de tomber. Ainsi l'un des deux gameplay principaux se met en place ; le second gameplay principal se déroule de jour. Des éléments divergent et convergent entre les deux.

Au cours de la nuit, les ennemis du joueur sont nombreux, humains et monstres réunis, il devra éviter ces deux types d'antagonistes. Alors qu'au cours de la journée, le joueur doit se méfier uniquement des humains. En effet, les monstres craignent la lumière et se terrent dans les espaces les plus sombres de l'île, des grottes.

Au cours de l'aventure, le joueur rencontrera des humains perturbés.

Pendant la nuit la lumière éveille leur vigilance, de ce fait le joueur doit faire attention aux moments où il utilise la torche. En effet, la lumière est à multiples tranchants : si cela lui

permet d'éclairer son chemin, la lumière peut également éloigner les créatures mythologiques qui la craignent, et comme annoncé précédemment elle peut attirer l'attention des humains qui captureront l'héroïne dans ce cas-ci (si le joueur n'a pas réussi à se cacher avant qu'ils ne le trouvent.)

Le reste du temps, le joueur doit essentiellement éviter les humains aliénés. Il doit prêter attention à leurs déplacements pour passer dans leurs dos et s'assurer que la voie est libre pour continuer son avancée.

Si faire un peu de bruit à une certaine distance des humains tant que le joueur ne passe pas dans leur champ de vision, marcher sur une branche à une distance équivalente peut lui être fatal quand il doit éviter un monstre. En présence d'une partie des créatures mythologiques présentes dans le jeu, le joueur doit se cacher et rester le plus silencieux possible. Il ne peut avancer dans certaines zones sans craindre d'être entendu par l'une d'elles, il doit alors réguler la respiration de la protagoniste au travers d'un QTE le temps que la créature s'éloigne pour enfin sortir de sa cachette.

Chaque créatures mythologique possède son propre gameplay bien qu'il soit possible dans certaines zone de simplement se cacher de certaines pour les éviter :

- Les Xibalbabés sont les créatures les plus hostiles. Ils attaquent l'héroïne et les autres humains. Face à eux, l'héroïne ne peut rien faire hormis se cacher et être la plus silencieuse possible. Il est possible que la lumière de la torche les déstabilise assez pour pouvoir courir se cacher.
- Les Nahuals sont les créatures mystérieuses qui confèrent des pouvoirs à l'héroïne. Ils n'apparaissent pas directement dans le jeu, ils sont représentés par des voix désincarnées indicatrices de ses transformations. La protagoniste entend ces voix quand elle peut se transformer lorsqu'elle se trouve face à une impasse en tant qu'humaine. Cependant il est possible de le voir sur des parchemins ou des stèles disséminés un peu partout sur l'île.
- Le Cipactli est une créature aquatique qui dévore quiconque se retrouve trop longtemps dans les marais, il est important de ne pas s'aventurer trop loin de la berge et de faire le moins de remous possible pour ne pas réveiller la créature.
- Les Aluxs sont des créatures hostiles. Toutefois elles ne tuent pas forcément, il leur arrive de jouer des tours qui viennent perturber les sens de l'héroïne ou accentuer ses visions. Il est préférable, comme pour les Xibalbabés de les éviter en se cachant ou en brandissant sa torche. La lumière du feu est plus efficace contre les Aluxs, qui les font fuir, que contre les Xibalbabés.

Au cours de l'aventure, indépendamment du moment de la journée, le joueur a la possibilité de se transformer en animal : le chat sauvage, le coyote, la perruche et le milan, pour atteindre une zone inatteignable pour un humain, limitée sous forme de barre par l'Aura du personnage. La première fois qu'il aura l'occasion de se transformer, ce à chaque nouvel animal, la fonction se dévoile quand des voix désincarnées retentissent dans les oreilles du

joueur. Le joueur comprendra d'où viennent ces voies plus tard dans le jeu et à qui elles appartiennent.

Il est important tout au long de l'aventure de faire attention aux dialogues des pnj, en effet, ce qu'ils disent peuvent permettre au joueur de réussir la quête de fin et de comprendre tous les fondements de l'histoire.

Écouter ou ne pas prêter attention aux paroles des maya rencontrés en chemin, pourra influencer le joueur au cours de la partie. En effet, ses choix l'amènent ou non à la victoire comme à la défaite définitive.