El videojuego constará inicialmente de dos momentos con la posibilidad de un tercer momento ubicado en el medio de los dos principales por el orden cronológico del capítulo, este se realizará en caso de disponer el tiempo suficiente para su desarrollo.

Ambos momentos principales contarán con una vista superior.

En el caso de los niveles de cada momento, las mecánicas adoptadas conforme se supera una fase se conservará e implementarán las correspondientes al nivel en el que se ubique.

Primer momento:

Zona de laberintos: esta zona será similar a lo que consiste el videojuego Pac-Man donde nuestro personaje deberá llegar a cierto extremo del mapa en el que se encuentre y cruzar el portal que lo dirige a la fase siguiente.

Contará con tres fases o niveles de dificultad: En el primer nivel se ubicará una cantidad de enemigos en diferentes puntos del laberinto los cuales generarán movimientos continuos y repetitivos por trayectorias predeterminadas, esto con la posibilidad de ampliarlo al caso donde cada determinado tiempo la trayectoria se pueda modificar.

En el segundo nivel se establecerá un rango de visión o área determinada para cada enemigo donde en caso de ubicarnos en esta zona, deberá generar una persecución a nuestro personaje principal dificultando nuestra libertad de movimiento y obligándonos a movernos de forma ágil entre los espacios.

En el tercer y de momento último nivel, algunas paredes de nuestro laberinto sea abrirán y cerrarán bloqueando el camino y obligándonos a modificar nuestra trayectoria, al igual que se pueden generar trampas las cuales en caso de activarse modifiquen los caminos o generen la aparición de nuevos enemigos.

En caso de ser alcanzado por un enemigo, el nivel se reiniciará y se contará entre dos a tres vidas o cantidad posible de reinicios, si esta cantidad es alcanzada se reiniciará el juego.

El movimiento tanto de enemigos será en las cuatro direcciones de arriba, abajo, derecha e izquierda, ninguno tendrá la posibilidad de generar movimientos diagonales ya que esto será un laberinto donde todos los caminos serán rectos.

Segundo Momento:

Destrucción de naves al estilo galaga.

Constará inicialmente con tres dificultades las cuales irán por etapas y estas serán de supervivencia por tiempo, el cual será de un minuto o más, esto se determinará específicamente más adelante.

En la primera dificultad nos enfrentaremos a naves las cuales irán apareciendo por pantalla de forma continua y no tendrán movimiento, estas dispararán cada periodo determinado y su velocidad de disparo podrá variar conforme pasa el tiempo, las naves podrán ser destruidas a causa de nuestros impactos y en este caso desaparecerá para darle paso a que nuevas naves aparezcan.

En la segunda dificultad aumentará la cantidad de naves básicas y se le sumarán laves las cuales tengan trayectoria pendular o diagonal a través de la pantalla, las cuales, en caso de colisionar con nuestra nave, la cortarán haciéndonos perder una vida.

En la tercera y última dificultad se generará una nave de mayor tamaño y poder la cual deberemos derrotar generándole el daño suficiente en un tiempo indicado ya que en el caso contrario esta arrojará un láser que atraviese toda la zona y automáticamente haga que se pierda la partida, la nave contará de momento con ataques tales como un láser dual de alto grosor y dispondrá la posibilidad de lanzar una gran esfera laser desde su centro, se verá acompañada de unas cuantas naves básicas y las naves con trayectoria especial.

Se contará aproximadamente con dos o tres vidas las cuales se reducirán en caso de generar un impacto propiciado por alguno de los enemigos y automáticamente se disminuye una vida del contador, generando la reaparición con una nave nueva en el momento justo donde fue impactado y contando con un tiempo de invulnerabilidad corto.

Nuestra nave principal tendrá la posibilidad de generar movimientos a lo largo de la pantalla de izquierda a derecha y en el caso de las direcciones arriba y abajo serán limitadas hasta cierto rango impidiendo que nos acerquemos demasiado a las naves enemigas ubicadas en la zona superior.

Todas las naves enemigas se encontrarán estáticas a excepción de las naves especiales que tendrán un movimiento unidireccional de forma diagonal o pendular según se determine más adelante.

Tercer Momento ubicado entre los dos primeros momentos:

Buscar elementos a lo largo de un mapa establecido, esto tendrá una vista frontal al personaje y desarrollo.

Se tiene como objetivo la búsqueda de elementos ubicados en diversos puntos de la pantalla los cuales serán importantes para la reparación de la nave, se puede contar con interacciones tales como subir escaleras, cruzar puertas y colisionar con paredes; Una vez se cuenta con todos los elementos solicitados, se abrirá un portal el cual nos dirige a la siguiente zona.

Se podrán incluir escenas las cuales sean cinemáticas, pero esto será meramente complementario, no habrá interacciones con el usuario y tendrán como objetivo complementar la trama.

Esto sale de la temporada 2, capitulo 2, el laberinto sería inspirado en la trama del momento donde ryck y morty escapan con la nube cósmica del lugar donde se encontraba atrapada y el combate de las naves se inspira en el momento que se encuentran en el mundo de tuercas y son perseguidos por las autoridades del mundo en sus naves.