Karakter hareket mekanikleri:

1. Harita Z kordinatona doğru kuruluyor, buna göre karaktere Global Z axise doğru belirli bir hızla hareket verilecek.
2. Başlangıç olarak A tuşu sola, D tuşu sağa hareketi sağlayacak. Bu hareket sürekli eklenen Z axisteki hareket vectorüne eklenecek.

Topuk prefabları bir empty object içine koyuldu, bu sayede başlangıç ve bitiş noktaları ayarlanabiliyor, bu obje fixedjoint içerecek, instantiate edildiği anda ayaklara fixed joint ile bağlanacak.

Topuklar başlangıçta colliderlarında isTrigger açık ve rigidbodylerinde gravity kapalı olacak gelecek, kutulara değdiklerinde bunlar aktif olacak ve doğal bir görüntü oluşacak.

Harita Border :

1. Haritanın köşelerinde bulunan sınırların collidarları uzatılacak, bu sayede modelin haritadan dışarı çıkması engellenecek.

Ayakkabı toplama sistemi :

1. Ayakkabının topladıkça yükselen topukları modelin ayak kısımına eklenecek
2. Modelin içindeki script her yeni topukta yeni eklenecek topuğun yerini hesaplayacak
   1. Ayakkabı sayısını 0 yap
   2. Yeni ayakkabı yerini 0 yap
   3. Ayakkabıyı trigger ile aldığını tespit et
   4. Ayakkabı sayısı değişkenini 1 arttır
   5. Yeni ayakkabının ekleneceği bölgeyi güncelle
      1. Her bir ayakkabının boyutu 1 birim, yeni eklenecek ayakkabının yerinin Y kordinatı 1 arttırılacak.
3. Ayakkabı toplandığında modeli bir birim yukarı kaldır.

Engel sistemi :

1. Kutular 1-2-3-4 lü birimler olarak prefab olacak, her prefab kaç birim kutu içerdiğini içerisindeki bir değişkende tutacak.
2. Ayakkabının collideri ile çarpıştığında modelin içerisindeki script kutuların içinden kutu sayısını alacak, bu sayıya göre FIFO sistemi ile ayakkabıları modele Detach edecek.

Oyun bitimi :

Karakter çıktığı son merdivende dans animasyonunu yapacak.