* Miasto
* Post-apo +1000 lat od daty dzisiejszej.
* Poziomy
  + Poziom 0(ulice) Dżungla.
  + Drapacze Chmur
  + Podziemia.
* Przeszłość jest tajemnicą.
* Serce (maszyna, mac, byt) nie określone coś, najprawdopodobniej wzniesione przez ludzi z przeszłości, by zapewnić teraźniejszości racje bytu.
  + Serce się psuje, co powoduje skażenie, zamieranie życia.
  + Idealny byt stworzony ludzką ręka, stanowiący część świata, odpowiadający za cykl życia i śmierci.
  + Serce doprowadziło do wyginięcia ludzi(Przeludnienie, zachwianie ekosystemu przez ludzkość)
  + Serce zostało stworzone by uratować świat, jednak sposób w jaki to uczyniło nie pokrywał się z wizją jego twórców.
* Bohater(mężczyzna), najemnik.
  + Przyjmuje zlecenie. Rezygnuje
  + Powody osobiste(zakażona siostra), wraca do sprawy na własną rękę.
* Drugi najemnik(kobieta).
* Bohater jest kluczem do zagadki.
* Wydaje im się, że mają sprzeczne pobudki.
* Stożone byty(DNA ułożone przez naukowców), strażnicy serca
* Skromne RPG
* Proste elementy składankowe
* Główny zły chce przejąć moc serca pod przykrywka ocalenia ludzkości od Skarzyna(zabicie serca).
* Serce chce zniszczyć prawdziwe źródło skażenia, ale zły chce dopiąć swego zabić serce jednocześnie przeszkadzając bohaterowi ukończyć misję.
* Platformer
* Elementy rpg(„exp” jest walutą, za którą kupujemy skile)
* Skile są wymagane do rozwiązanie zagadek przestrzennych.
* Zagadki przestrzenne(liany, przesuwanie skrzynek, dzwonie)
* Skile(postać{podwójny skok, więcej HP, dłuższy sprint}, walki{ lepsze celność, szybsze strzelanie, szyby atak wręcz, większa szansa na zadany ciosu krytycznego})
* Proste elementy skardankowe
* Docelowa magia, chowanie się za osłonami