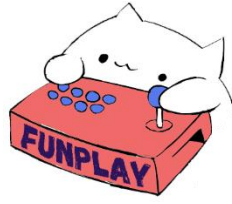


Realizzato dal Team



Catino Rosalba – 718326 – ITPS - r.catino1@studenti.uniba.it
Lotito Vito - 717828 – ITPS - v.lotito10@studenti.uniba.it

Presenta



Link Itch.io: <https://rosalbacatino.itch.io/soul-em-all>

Link Drive: <https://drive.google.com/file/d/1iX90fuPdE1cSOVW1Buf7ggJk0hSh-T2P/view?usp=sharing>

Versione	Autori	Data	Note
1.0	Catino Rosalba e Lotito Vito	21/07/2022	Inizio stesura storia e personaggi
1.1	Catino Rosalba e Lotito Vito	22/07/2022	Inizio stesura gameplay
1.2	Catino Rosalba e Lotito Vito	23/07/2022	Continua storia, trama e personaggi
1.3	Catino Rosalba e Lotito Vito	20/08/2022	Continua trama
1.4	Catino Rosalba e Lotito Vito	03/09/2022	Stesura oggetti e power up, Art Style
1.5	Catino Rosalba e Lotito Vito	04/09/2022	Stesura obiettivo, abilità, sconfitta, inizio meccaniche
1.6	Catino Rosalba e Lotito Vito	05/09/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione personaggi, storia, trama; • Stesura di progressione e sfida, musica e suoni.
1.7	Catino Rosalba e Lotito Vito	06/09/2022	Continua meccaniche
1.8	Catino Rosalba e Lotito Vito	07/09/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Stesura di elevator pitch, team, dettagli tecnici, piattaforma e monetizzazione, localizzazione, idee; • Fine meccaniche; • Revisione storia, tema, trama.
1.9	Catino Rosalba e Lotito Vito	09/09/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Target e revisione
2.0	Catino Rosalba e Lotito Vito	11/09/2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisione generale

Descrizione del progetto (elevator pitch)

Il gioco progettato è un Third Person Shooter ambientato in un mondo fantasy: il protagonista potrà utilizzare il proprio scettro per evocare incantesimi basati sugli elementi della natura. Il viaggio del protagonista è supportato da uno "slime" che userà la propria natura appiccicosa per aiutare il protagonista.

Il nome del gioco è "Soul 'em All" poiché ha l'obiettivo di sconfiggere nemici diversi nella loro natura (da qui la parola "Soul", "anima", nonché chiaro riferimento anche al protagonista della storia) e salvare i prigionieri catturati da questi ultimi. Il gioco si presenta con uno stile grafico e sonoro che ricorda i giochi retrò con un mondo dai colori vivaci.

Team

Il team di sviluppo è composto da videogiocatori con diversa esperienza in titoli e generi per avere una visione più ampia sulla creazione e gestione del gioco:

- **Lotito Vito** si è occupato delle meccaniche di gioco, del level design e del bilanciamento del gameplay e la scelta degli audio. La scelta dell'assegnazione di questo ruolo deriva dai suoi titoli videoludici preferiti: veloci, fluidi e che sfidano il giocatore ricompensandolo al completamento degli obiettivi (es. Doom, Sonic, Devil May Cry);
- **Catino Rosalba** si è occupata dell'HUD, della gestione dei menu, dei dialoghi, delle grafiche, gestione degli audio e del Level Art Design. La scelta dell'assegnazione di questo ruolo deriva dall'esperienza nell'utilizzo dei programmi di grafica e dal grande interesse nella progettazione di interfacce utente.

Indice

Personaggi	5
Protagonisti	5
Antagonisti	5
Personaggi secondari	5
Storia	6
Tema	6
Trama	6
Gameplay	9
Obiettivi	9
Abilità del giocatore	9
Meccaniche di gioco	9
Meccaniche fondamentali	9
Oggetti e power-ups	12
Progressione e sfida	12
Sconfitta	12
Art Style	13
Musica e suono	14
Dettagli Tecnici	14
Mercato	15
Target	15
Piattaforma e monetizzazione	15
Localizzazione	16
Idee	16

Personaggi

Protagonisti

1. **Amnery**: non avendo alcun ricordo di sé stesso e del suo passato, Jiggly, compagno di avventura, gli attribuisce il nome, che ricorda il concetto di amnesia. Il personaggio conosce una sola cosa di sé: l'abilità nella magia. Le sue sembianze ricordano quelle di un'anima: un'associazione riconducibile all'identità ignota del personaggio. Avvolto da un mantello viola, utilizza lo scettro magico con maestria negli incantesimi, che possono essere abilitati da un solo elemento principale: le gemme degli Elementis.
2. **Jiggly**: unico sopravvissuto all'assalto dell'armata degli Elementis contro il suo villaggio, è un essere senza forme (dal nome "slime") dal colore verde intenso. Fornisce supporto ad Amnery durante il viaggio e utilizza la sua natura di "slime" per allungarsi e aggrapparsi agli oggetti.

Antagonisti

3. **Elentok**: alto e robusto stregone degno di nota, dall'abito nobiliare, si differenzia dagli altri personaggi per l'abilità nel controllare gli elementi base della natura – acqua, fuoco, aria e terra – attraverso le sue quattro braccia. Può combinare gli elementi per evocare incantesimi di diversa natura, ottenendo così un vantaggio sui nemici. Ha dato caccia agli abitanti di Slimània per poter ottenere l'energia potenziale, racchiusa negli slime, utile a resuscitare il figlio perduto.
4. **Elementis**: comandati da Elentok, compongono la sua armata. Si distinguono in base agli elementi della natura (ghiaccio, fuoco, terra, aria, elettricità, ecc.). Attaccano i nemici utilizzando l'elemento a cui appartengono. Una volta sconfitti, rilasciano il loro "core", una gemma che corrisponde al loro elemento.

Personaggi secondari

5. **Slime del villaggio**: sono gli abitanti di Slimània, la cui quiete viene disturbata dall'attacco dell'armata degli Elementis. Sin dall'origine sono i custodi di un potere chiamato "Mitosi" a cui Elentok ambisce per i suoi scopi.

Storia

Tra gli alti pioppi, al di là del confine dell'orizzonte, nei pressi di un'antica foresta magica, rimangono solo le rovine di un villaggio distrutto dall'armata degli Elementis: Slimània. Nella foresta, Amnery, stregone dalla memoria persa, e Jiggly, unico sopravvissuto, uniscono le forze per scoprire la verità annebbiata sul passato di uno e sul popolo dell'altro. Durante il viaggio i due scoprono che l'armata, incaricata da Elentok, rapisce gli Elementis per sperimentazioni magiche. L'obiettivo di Elentok è attivare un rituale alchemico in grado di riportare in vita suo figlio, perso per una malattia dalla cura ignota. Dopo aver affrontato battaglie in sotterranei, fabbriche e laboratori segreti, i due protagonisti arrivano alla sala del trono per uno scontro diretto con Elentok. Durante la battaglia, quest'ultimo riconosce suo figlio in Amnery, tornato nel mondo dei vivi nelle sembianze di un'anima, come conseguenza inaspettata di uno dei tentativi magici di cura. La verità mette fine ai piani di Elentok, che cercherà di rimediare ai suoi errori collaborando con gli abitanti di Slimània al fine di trovare una soluzione per far tornare Amnery alle sue sembianze originarie.

Tema

Il tema del gioco verte sull'affrontare una perdita. Infatti, da una parte Elentok compie azioni che non avrebbe mai fatto spinto dal dolore della perdita del figlio, dall'altro Amnery ha accettato il suo fato, ritrovandosi a fermare il padre, facendogli capire che non serve far soffrire altri esseri viventi per curare il proprio dolore.

Trama

Il gioco inizia con il protagonista, Amnery, che si sveglia in una foresta a causa del rumore di uno slime che lo osserva da lontano, intimorito dallo stregone, una "creatura" che non aveva mai visto prima; nonostante sia impaurito decide di parlargli. Dopo una prima conversazione tra i due, il giocatore scopre che il protagonista, Amnery, non ricorda né la sua identità né cosa stesse facendo in quel momento, ma solo che si è risvegliato con quegli indumenti e uno scettro che sa di essere in grado di utilizzare. Lo slime, il cui nome è Jiggly, invece, è l'unico rimasto di Slimània, villaggio di slime attaccato dall'armata degli Elementis mentre lui era altrove; racconta che al suo ritorno il villaggio era distrutto e non c'era nessuna traccia degli slime che lo abitavano.

Al racconto di Jiggly, il protagonista decide di aiutarlo nello scoprire cosa sia successo al villaggio, credendo che possa essere anche l'opportunità per recuperare la sua memoria. Dopo pochi passi dall'inizio della loro avventura, il protagonista non ricorda il suo nome: Jiggly lo soprannomina Amnery, nome che deriva dalle parole "amnesia" e "scary", per via del suo aspetto che gli incute timore.

Dopo l'introduzione, inizia il **tutorial**, diviso in sezioni: in ciascuna di queste i protagonisti spiegano le loro abilità attraverso i dialoghi.

Capitolo 1

Il **primo livello** è ambientato nella foresta: Amnery e Jiggly, camminando per raggiungere il villaggio, si imbattono negli "Elementis". Questi ultimi portano con loro delle gabbie che rinchiudono alcuni abitanti di Slimània: i due decidono di affrontarli per salvarli.

Dopo aver liberato i compagni di Slimània, questi comunicano a Jiggly che gli Elementis hanno catturato tutti gli abitanti del villaggio per fare degli esperimenti su di loro. Sebbene alcuni Elementis siano stati sconfitti dal duo, altri sono fuggiti: così decidono di seguirli in cerca degli altri abitanti di Slimània.

Il **secondo livello** inizia con i protagonisti che, dopo aver seguito gli Elementis fuggiti, arrivano a una grotta. Per entrarvi, è necessario sconfiggere gli Elementis di guardia e ottenere la chiave per l'accesso. Dentro la grotta, sono presenti altri nemici.

Una volta sconfitti tutti, i protagonisti riescono a salvare l'unico slime intrappolato che racconta gli obiettivi di Elentok: catturare gli slime per rubare il loro potere della "Mitosi". Lo slime conclude il discorso indicando che, nel sotterraneo, sono presenti altri abitanti di Slimània.

Nel **terzo livello** i protagonisti si trovano nel sotterraneo, dalla mappa labirintica. Qui riescono a salvare altri tre (3) abitanti del villaggio di Jiggly.

Nella **BossFight** del Capitolo 1, **quarto livello**, Amnery e Jiggly affrontano un comandante dell'armata degli Elementis che, venuto a sapere della liberazione degli Slime da parte dei due, decide di occuparsene personalmente. Una volta completata la BossFight, il comandante scappa verso un laboratorio simile a una fabbrica e Amnery e Jiggly decidono di seguirlo. Una volta arrivati al laboratorio, Amnery si ricorda del luogo senza sapere il motivo e questo porta i due a entrarci per scoprire di più su Amnery e fermare l'armata.

Capitolo 2

Nel **quinto livello** Amnery e Jiggly si trovano al di fuori della struttura e devono affrontare nuovi Elementis basati sull'elettricità e sul vento (oltre ai tipi già affrontati). L'obiettivo è entrare nel laboratorio usando le chiavi trovate nel livello; a fine livello i due scoprono che nella struttura ci sono altri slime da salvare su cui stanno iniziando a fare esperimenti, quindi proseguono per salvarli.

Nel **sesto livello** Amnery e Jiggly si trovano ormai dentro la fabbrica e devono salvare gli slime catturati su cui stanno per partire gli esperimenti; una volta salvati, questi ultimi riferiscono che l'obiettivo degli Elementis è quello di utilizzare la "Mitosi" per un rituale di resurrezione. Inoltre, hanno sentito che i genitori di Jiggly sono

intrappolati in un laboratorio che si trova nella stessa struttura. Scoprendo tutto questo, i due si affrettano a salvarli.

Nel **settimo livello** i due protagonisti si trovano nel laboratorio dove sono intrappolati i genitori di Jiggly e dovranno salvarli nonostante la resistenza; a fine livello riescono a salvarli.

Nella **BossFight** di fine Capitolo 2, **ottavo livello**, si presenta uno scienziato a capo della struttura che cercherà di fermare i due una volta per tutte; alla fine della BossFight lo scienziato nomina Elentok: Amnery ricorda di quel nome ma non sa perché. I due protagonisti scoprono che Elentok è a capo di tutto e decidono di affrontarlo nel suo castello.

Capitolo 3

Nel **nono livello** Amnery e Jiggly si trovano sul sentiero che conduce al castello di Elentok e si imbattono in Elementis di tipo nuovo, basati sulla terra e sul multi-tipo (hanno due poteri naturali che cambiano in modo casuale). I due dovranno affrontarli per arrivare alle porte del castello di Elentok.

Nel **decimo livello** Amnery e Jiggly si trovano ormai alle porte del castello di Elentok e devono trovare un modo per entrare. Provano ad affrontare gli Elementis a guardia del castello, ma è tutto inutile: sono troppi. Guardandosi intorno notano un passaggio posto in alto nel castello: grazie all'abilità di Jiggly riescono ad arrampicarsi e ad entrare.

Nell'**undicesimo livello** i due compagni di avventura affrontano stanza dopo stanza l'intero castello fino ad arrivare nella sala del trono, da Elentok.

Nella **BossFight** di fine Capitolo 3, **dodicesimo livello**, Amnery e Jiggly si scontrano direttamente con Elentok. Questo spiega che non possono fermarlo e deve continuare assolutamente con il suo piano: resuscitare suo figlio, morto per una malattia che non è riuscito a curare nonostante tutti i tentativi. Amnery, invece, cerca di dirgli che lo conosce, anche se non sa precisamente perché, senza ottenere risultati. Durante la battaglia Elentok racconta che le abilità magiche di Amnery sono identiche a quelle del figlio perduto; quindi, Amnery capisce finalmente chi è e riacquista tutti i suoi ricordi: il laboratorio che aveva riconosciuto è proprio il laboratorio dove hanno provato a curarlo senza risultati.

Infine, Amnery parla al padre di accettare ormai la situazione e di trovare una soluzione alternativa per riportarlo alle sue sembianze originarie. Elentok decide di rimediare ai suoi errori aiutando a ricostruire il villaggio di Jiggly, continuando però a cercare un rimedio alternativo per l'aspetto di Amnery.

Gameplay

Obiettivi

L'**obiettivo** è affrontare in maniera efficace i nemici in ciascuna area per sbloccare o guadagnare oggetti propedeutici all'accesso della sezione successiva. Il gioco è suddiviso in capitoli che raccontano ciascuno una parte della storia aumentando la curiosità del giocatore. Ogni capitolo è composto da più livelli. L'ultimo livello di ogni capitolo si compone di una battaglia finale contro il boss.

Abilità del giocatore

Le abilità del giocatore si differenziano in base ai due protagonisti:

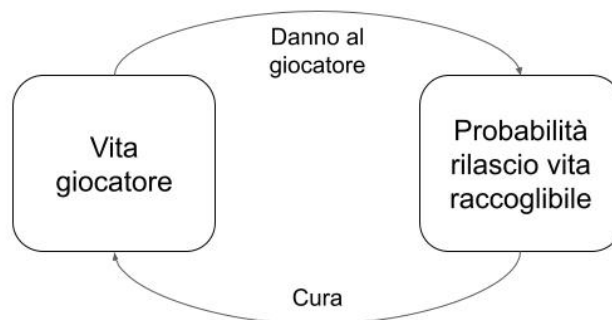
Amnery: può raccogliere le gemme per ricaricare gli incantesimi, utilizzare gli incantesimi con il suo scettro in base alle gemme che possiede, raccogliere la vita rilasciata dai nemici, utilizzare le chiavi o salvare il numero totale dei compagni di Jiggly per aprire i cancelli e sbloccare la nuova area o concludere il livello.

Jiggly: la sua natura multiforme gli permette di attaccarsi a superfici come alberi o rocce, permettendo ad Amnery di utilizzarlo come se fosse un rampino. Può rubare le gemme ai nemici prima che questi vengano sconfitti. Queste due abilità non possono essere utilizzate contemporaneamente e hanno un tempo di ricarica.

Meccaniche di gioco

Meccaniche fondamentali

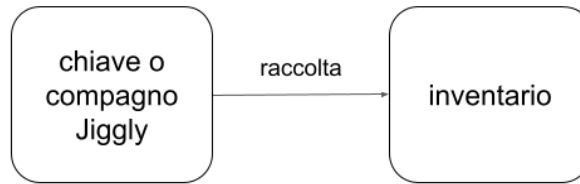
Meccanica di probabilità di rilascio di una vita (raccoglibile)



Quando il giocatore subisce danno, la vita diminuisce di un (1) punto e aumenta la probabilità che un nemico rilasci una vita (raccoglibile) una volta sconfitto (la probabilità che il nemico rilasci una vita varia in base alla difficoltà scelta). Viceversa

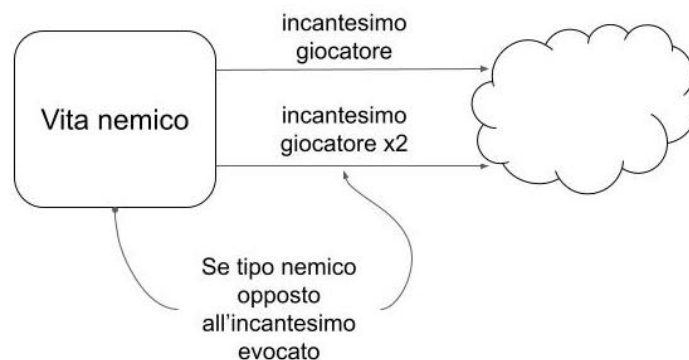
se il giocatore si cura raccogliendo la vita rilasciata dal nemico, recupera un (1) punto vita e diminuisce la probabilità che un nemico rilasci una vita (raccoglibile).

Meccanica raccolta oggetti collezionabili



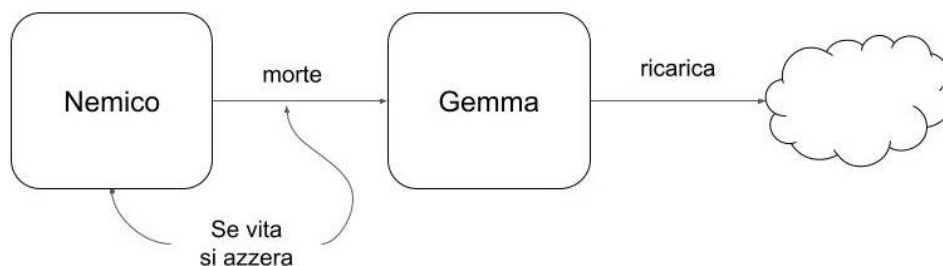
Il giocatore può raccogliere oggetti importanti: chiavi o compagni di Jiggly. Una volta raccolti vengono inseriti nell'inventario del giocatore. Una volta nell'inventario, possono essere usati per aprire cancelli o finire il livello attuale; solitamente gli oggetti sono protetti da gabbie che possono essere sbloccate sconfiggendo tutti i nemici della zona.

Meccanica debolezza dei nemici



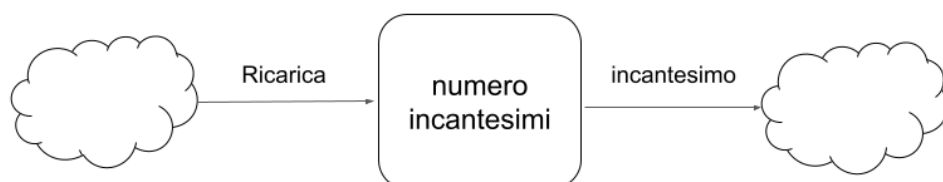
Quando il nemico viene colpito da un incantesimo del giocatore, la sua vita diminuisce in base al danno dell'incantesimo. Se l'incantesimo che ha colpito il nemico è opposto alla natura del nemico (ad esempio, il nemico di fuoco viene colpito dall'incantesimo di ghiaccio), la vita del nemico diminuisce del doppio in base al danno dell'incantesimo. Quando la vita del nemico è pari a zero, il nemico è sconfitto.

Meccanica rilascio gemma dai nemici



Quando un nemico viene sconfitto dal giocatore, ovvero i suoi punti vita sono pari a zero, il nemico sconfitto rilascia una gemma equivalente al suo tipo (ad esempio, il nemico di fuoco rilascia la gemma dell'incantesimo di fuoco) che permetterà di ricaricare gli incantesimi o equipaggiarli nello scettro.

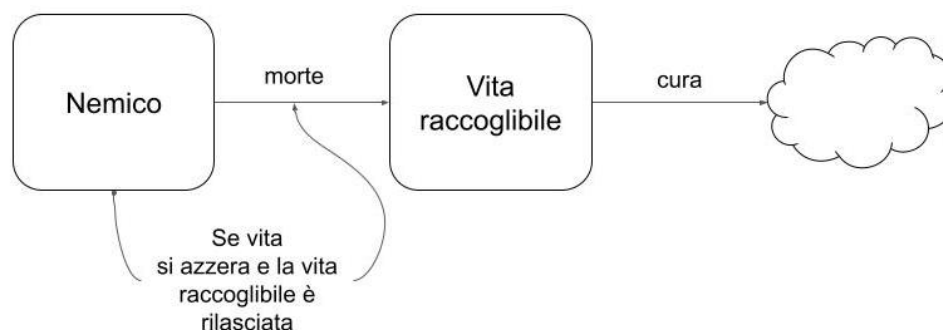
Meccanica ricarica – evocazione incantesimo



Il giocatore può aumentare il numero degli incantesimi raccogliendo le relative gemme; usando un incantesimo i suoi utilizzi diminuiscono di uno (1).

La presenza del giocatore, da alcuni nemici, non è rilevata subito, ma solo dopo che vengono attaccati.

Meccanica vita raccoglibile rilasciata dai nemici



Quando un nemico viene sconfitto dal giocatore, ovvero i suoi punti vita sono pari a zero, il nemico sconfitto ha una probabilità di rilasciare una (1) vita (raccoglibile) che permette al giocatore di curarsi e aumentare la sua vita di uno (1).

Oggetti e power-ups

Proseguendo nei livelli il giocatore potrà raccogliere gemme e vita. Le gemme si differenziano in base agli Elementis sconfitti e permettono al giocatore di poter ricaricare lo scettro. Potranno essere accumulate non solo raccogliendo quelle lasciate dai nemici, ma anche utilizzando la skill del personaggio secondario (Jiggly), ovvero rubandole dai nemici senza la necessità di sconfiggerli. Per avanzare nel livello, il giocatore, dovrà raccogliere le chiavi custodite in delle gabbie, sbloccabili riducendo a zero il numero dei nemici nell'area attuale. Con la stessa meccanica il giocatore dovrà salvare (raccogliere) i compagni del villaggio di Jiggly.

Progressione e sfida

Il giocatore segue in primis il tutorial in cui vengono spiegate le meccaniche di gioco singolarmente con alla fine un combattimento finale.

I livelli sono creati in modo tale da sfruttare al meglio tutte le meccaniche e con l'avanzare del gioco vengono introdotti sempre più nemici di diverso tipo e comportamento che rilasciano gemme per nuovi incantesimi.

Per completare i livelli è necessario sconfiggere tutti i nemici della zona delimitata da cancelli e/o deve raccogliere gli oggetti richiesti.

Il gioco ha una difficoltà progressiva grazie alla varietà del level design e di come e quali nemici saranno posizionati all'interno di essi.

Ogni capitolo è formato da 3 livelli. Il livello finale di ogni capitolo prevede un boss di fine livello e una svolta importante nella storia.

Sconfitta

Il game over avviene quando il giocatore azzera la sua vita facendosi colpire dai nemici. Al game over il giocatore può decidere se, eventualmente, ripetere il livello.

Art Style

Il gioco è un TPS (Third Person Shooter) sviluppato in un ambiente 3D. I livelli sono caratterizzati da una grafica pixel-art che ricorda i giochi retrò. Avendo utilizzato elementi grafici 2D su un ambiente 3D, abbiamo optato per la tecnica del billboard: gli oggetti guardano sempre il giocatore illudendo il 2D del componente.

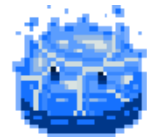
Personaggi



Amnery & Jiggly



Elementis di tipo fuoco



Elementis di tipo ghiaccio

Oggetti collezionabili



Chiave



Gemma del fuoco



Gemma del ghiaccio



Compagno di Jiggly

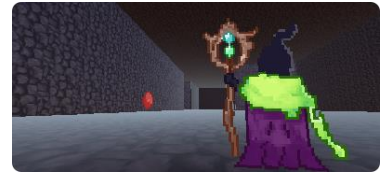
Livelli



Capitolo 1 – Livello 1



Capitolo 1 – Livello 2



Capitolo 1 – Livello 3

HUD



Avatar



Icone skill di Jiggly



Vita

Musica e suono

La musica e i suoni sono quelli tipici dei giochi retrò per accompagnare lo stile grafico del gioco.

La **musica** in background è diversa nel menu iniziale e per ogni livello.

I **suoni** vengono riprodotti nei seguenti eventi:

- Trigger al passaggio del mouse sui pulsanti del menu;
- Click sui pulsanti del menu;
- Alla raccolta di un oggetto (gemme, compagni di Jiggly, chiavi);
- Quando si evocano incantesimi senza gemme a disposizione;
- Quando si evoca un incantesimo (suono diverso a seconda del tipo di incantesimo);
- Quando si usa l'abilità "ricarica" di Jiggly;
- Quando si usa l'abilità "rampino" di Jiggly;
- Quando il giocatore prende danno;
- Quando il nemico prende danno;
- Alla morte del giocatore;
- Alla morte del nemico;
- All'attacco di un nemico (suono diverso in base al tipo di nemico);
- Quando si apre e si chiude un cancello;
- Durante la cura;
- Quando si usa il portale per passare al livello successivo;
- Al Game Over;
- Durante la scrittura del dialogo.

Musica e suoni sono regolabili tramite il menu impostazioni, disponibile nel menu iniziale e in tutti i livelli tramite la pausa.

Dettagli Tecnici

Il gioco è stato sviluppato per PC utilizzando **Unity** come motore grafico.


Per i componenti **grafici** i programmi utilizzati sono:

- Photoshop;
- Aseprite;
- Blender.

Mercato

Target

Di seguito una personas che descrive il target pensato per questo gioco.



Background in ambito videoludico

Appassionato sin da piccolo di retrò gaming, è continuamente in cerca di nuove storie, nuovi stili e nuove sfide da affrontare. Data la sua esperienza cerca un gioco che possa offrire meccaniche originali in modo tale da risultare esperienze nuove che possono divertire anche se giocate più volte.
Ama mettersi alla prova e migliorare le sue abilità per essere sempre il migliore.

Demografica

Goals

- Gioco con uno stile retrò;
- Gioco che premia l'abilità del giocatore;
- Gioco che diverta;
- Gioco che non sia solo gameplay, ma che abbia una storia da seguire e scoprire.

Skills acquisite coi videogiochi

Abilità giochi FPS/TPS

0 25 50 75 100

Riflessi nei videogiochi

0 25 50 75 100

Velocità nel prendere decisioni

0 25 50 75 100

Piattaforma e monetizzazione

Il gioco verrà pubblicato in Early Access su PC e sarà pubblicizzato regalando Key a influencer e streamer che dovranno giocarlo per il loro pubblico.

La piattaforma su cui verrà distribuita la versione finale sarà **Steam**. Prima della distribuzione su Steam, la demo sarà disponibile su **Itch.io**. Sono previsti aggiornamenti gratuiti per piccole feature aggiuntive e bilanciamenti, successivi DLC a pagamento per nuovi livelli e storie.

Per **finanziare** eventuali spese di sviluppo si è pensato di aprire un canale YouTube e/o Twitch su cui saranno pubblicati video riguardanti i progressi di sviluppo, creando così fin da subito una community affezionata alla storia e ai personaggi. Per chi vuole sarà possibile donare e il suo contributo sarà riconosciuto inserendo il proprio nome nei crediti all'interno del gioco e a fine sviluppo sarà regalata un Key.

Localizzazione

Inizialmente il gioco supporta solo la lingua italiana. Successivamente saranno supportate altre lingue come inglese, tedesco, cinese, ecc.

Idee

Tra gli **aggiornamenti** previsti per il gioco rilasciato in **Early Access** ci sono:

- Sistema di potenziamento per i vari tipi di incantesimi e abilità del giocatore. I potenziamenti potranno essere ottenuti in zone speciali e/o ottenendo punti a fine livello;
- Sistema di ranking su come si è svolto il livello che prenderà in considerazione diversi parametri (colpi usati, danni ricevuti, tempo impiegato, ecc.) e missioni secondarie per ogni livello (esempio: sconfiggi due nemici mentre usi il rampino). In base al ranking raggiunto a fine livello, saranno assegnati dei punti al giocatore con cui potrà potenziare abilità e incantesimi;
- Difficoltà successive più ardue che metteranno a dura prova i giocatori più abili.

Tra i **DLC a pagamento** ci sono:

- Arene con combattimenti a ondate infinite con sistema di ranking tra i giocatori;
- Nuove storie basate su diversi punti di vista e nuovi livelli;
- Editor di mappe creabili dai giocatori stessi.