



Steel Thumbs
Studio

in

X-Rays

Game Design Document
Version 1.0



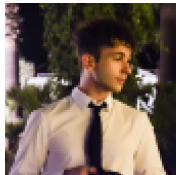
Elevator pitch (English Version)

X-rays is an action-adventure Dystopian RPG intended to blend the feel of survival urge with the curiosity to explore and interact with various characters along the journey.

Set in a world recovering from its first nuclear global conflict, the players take on the roles of *ten* survivors, formerly prisoners, sent on the Earth as probes, uncovering the growing conspiracy threatening them and the world they now live in.

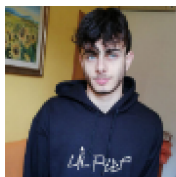
For years and years, humans had to deal with surviving on a spaceship, unaware of what they would find on their homeland: genetically modified plants, animals and humans themselves, now monsters, swarm on the Earth and are ready to get “the 10s” in trouble and change their life forever.

Team



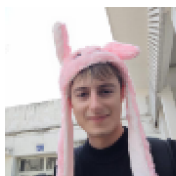
Mario Franco

Game Director and Gameplay/Narrative Designer



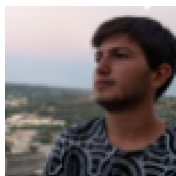
Alberto Ricchiuti

Gameplay Designer and Narrative Designer



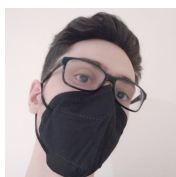
Gianluca Colella

Gameplay Programmer and AI Programmer



Antonio Ciriolo

UI/Sound Designer and Graphics Programmer



Francesco Massafra

Graphics Designer and Graphics Programmer

Indice

I.	Storia	6
-	Tema	6
-	Trama principale	6
-	Struttura Capitoli	7
-	Personaggi	9
II.	Gameplay.....	11
-	Meccaniche di gioco	11
-	Meccaniche personaggi e Party.....	12
-	Progressione, Sfida, Salvataggi.....	15
-	Controlli di gioco	16
III.	Elementi di gioco.....	17
-	Inventario e Oggetti.....	17
-	Negozi	17
-	Risorse e Generatori*	18
-	Modalità Focus	19
-	Tutorials	19
IV.	Grafica	20
-	Art Style	20
-	Personaggi ed Elementi di gioco	20
V.	Musica e Suoni	20
-	Soundtracks	20
-	Suoni	20
VI.	Mercato	21
-	Target	21
-	Piattaforma	21

Storia

- **Tema**

X-rays è ambientato in un futuro distopico afflitto, per più di cinquant'anni, da un'apocalisse nucleare che ha sterminato quasi tutta l'umanità, obbligando ai superstiti di trasferirsi nello spazio, in delle stazioni in orbita.

Il gioco si incentra sulla sopravvivenza in un *mondo avverso*, sulla cooperazione fra i vari personaggi della storia e sui valori dell'essere umano, portando il giocatore a riflettere sui rischi di un eventuale conflitto nucleare e le sue irreversibili conseguenze.

- **Trama principale**

È il 2077 e ci vorranno altri 100 anni prima che l'umanità possa sperare di ritornare ad abitare il pianeta Terra, la gente all'interno dell'unica stazione spaziale rimasta è ormai allo stremo, le risorse iniziano a scarseggiare.

Attualmente è impossibile sapere in quali condizioni versi la Terra, quindi bisogna mandare delle *cavie umane* che possano poi comunicare al resto dei superstiti.

Il consigliere, ovvero il capo della stazione, elabora segretamente un piano di emergenza spericolato per sopravvivere a questa *incombente carestia*:

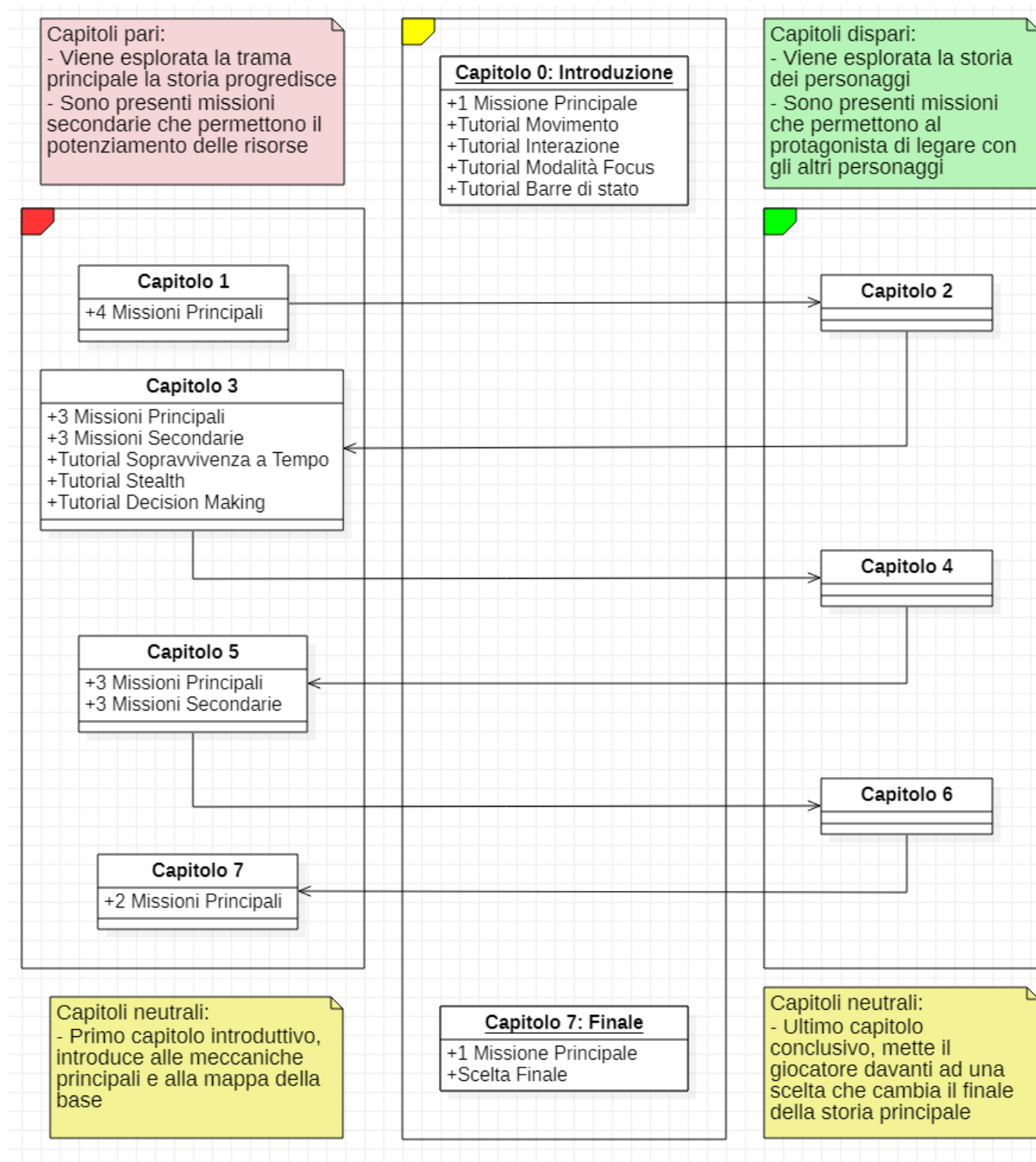
sono stati scelti *dieci prigionieri*, data la loro sacrificabilità essendo tutti reietti della società, ed anche perché tra questi c'è suo figlio **Thorne** (protagonista), in cui ha estrema fiducia e confida in lui per guidare il gruppo.

"I 10" verranno scagliati improvvisamente sul pianeta contaminato, dovranno sopravvivere a quello che una Terra apocalittica può presentare e cercare un modo di mettersi in comunicazione con la madrepatria per informarli delle condizioni in cui il pianeta si trova.

Thorne si ritroverà costretto a ricoprire la figura di leader all'interno del gruppo degli sventurati, affrontando numerose sfide, imparando a sopravvivere nell'ambiente circostante e apprendere decisioni ardue...

● Struttura Capitoli

- Schema Capitoli



- **Capitolo 0: Introduzione**

Il primo pensiero va ai primi beni di necessità, ma visti i trascorsi della Terra con le radiazioni, tutto ciò che può sembrare utilizzabile, potrebbe essere contaminato o meglio, serve una lavorazione aggiuntiva, nessuno può permettersi di rischiare. Thorne, grazie alle informazioni reperite dagli altri ragazzi e a quelle reperite esplorando i dintorni, capisce che c'è bisogno di un generatore di elettricità per poter alimentare qualsiasi strumento per poter sopravvivere. Thorne riesce a mettere in moto il generatore, in modo tale da poterlo collegare in futuro ad altri strumenti.

- **Capitolo 1**

Thorne, esplorando i territori circostanti alla zona di atterraggio, trova tre potenziali generatori di risorse, essenziali per la sopravvivenza. Grazie alla guida e all'aiuto dei propri compagni, Thorne affronta mutanti, raccoglie oggetti e ripara strumenti, riabilitando dei luoghi di interesse che verranno utilizzati per generare gli alimenti, le bevande e le cure. Mentre fa tutto ciò, Thorne scopre tante zone nuove della mappa, che danno ulteriori indizi su come fosse la Terra prima delle radiazioni, fonte dei principali pericoli che Thorne affronta in questo capitolo

- **Capitolo 3**

Thorne, essendo sempre all'erta e pronto ad ogni peripezia, non riesce a stare fermo a braccia conserte ma bensì cerca di capire quale fosse il significato velato della loro "spedizione" e soprattutto, l'area di atterraggio pianificata dalla patria spaziale ma mai raggiunta. Grazie ad una scoperta inaspettata, Thorne si avventurerà per le grotte, passo di una montagna, dove incombono pericoli di ogni tipo. La montagna diventerà un luogo di interesse per "i 10", in quanto presenta dei sentieri che portano ogni in un luoghi inesplorati, tra cui Mount Lincoln che si scoprirà essere un covo di altri umani; rinchiusa in bunker, sorvegliata da uomini militarizzati, esiste un'ulteriore comunità di umani. Thorne e il suo gruppo si infila al suo interno, assistendo ad una scena a dir poco raccapricciante, ma fallendo nel non farsi scoprire dalle guardie. Essi dovranno poi fuggire da quel territorio.

- **Capitolo 5**

"i 10" iniziano a realizzare che più comunità di umani sono sopravvissute, fuori dalle previsioni, alle ondate di radiazioni. Thorne e il suo gruppo, mentre esplorano un sentiero, cadono in una trappola e vengono catturati da degli indigeni, che li portano nella Terra del Fuoco. Qui i ragazzi dovranno convincere il capo degli indigeni a risparmiarli da morte certa, combattendo in un'arena, dimostrando il loro valore.

Il capo degli indigeni permette a Thorne di stare e stringere legami con la gente della Terra del Fuoco.

Thorne, quindi, esplorerà e compirà missioni per aiutare il popolo, in cambio di informazioni.

- Capitolo 7

Grazie alle informazioni raccolte fino ad ora, Thorne percorre una scorciatoia che porta il suo gruppo in poco tempo e senza pericoli, alla costa, in particolare nel luogo delle "torce".

Mentre il gruppo si gode la recente scoperta del mare, Thorne cerca di capire come arrivare agli Uomini del Mare; trova delle piante e delle pietre particolari, che dopo delle ricerche, riesce ad utilizzare per illuminare dei pilastri che attireranno l'attenzione degli Uomini del Mare.

Attraversato il mare con uno di questi ultimi, Thorne arriva in una stazione petrolifera che scopre essere un rifugio di umani ma anche luogo di deposito di tantissima tecnologia: tra questa, trasmettitori per satelliti e impianti missilistici.

- Capitolo 7: Finale

Thorne dovrà scegliere, in fine, se contattare la loro madrepatria o se bombardarla per evitare che un'altra guerra nucleare possa accadere.

- Capitolo 2, 4, 6

Le missioni a scelta di approfondimento sui personaggi sono:

- **John: Salta su!**

John e Thorne ritrovano un vecchio avamposto di collaudo per i veicoli militari e decidono di rimettere in sesto un paio di moto.

- **Thomas: Chi dorme non piglia pesci**

Durante un giro in barca sul lago, Thomas e Thorne scoprono che questo è abitato da un mostro marino e sarà loro compito sconfiggerlo.

- **Chris: Una storia elettrizzante**

Chris ha scoperto una centrale elettrica abbandonata e vuole mettere le mani sui dati del suo sistema ma per farlo non ha intenzione di lasciare la sua postazione da gaming, spetterà a Thorne aiutarlo.

- **Eliza: Stagione di caccia**

Tra i mille dubbi di Thorne, lui ed Eliza si ritrovano ad affrontare una battuta di caccia ma la preda che si troveranno contro sarà più grande di quello che si aspettavano.

- **Eliah: Nella m***a fino al collo**
Degli strani sbalzi di radiazioni in un remoto territorio preoccupano Eliah, così lui e Thorne cercheranno di venire a capo di questo mistero e concluderanno il loro viaggio con il farsi numerose docce.
- **Ian: C'era una volta...**
Il vecchio Ian è sempre più tormentato dai fantasmi del passato ma per aprirsi e liberarsi di ciò che porta dentro, ha bisogno di verificare se il suo ascoltatore è meritevole.
- **Marie: Trip-sitter**
Marie scopre in laboratorio una nuova sostanza dal potenziale stupefacente e non vede l'ora di provarlo insieme al suo amico Thorne, i due però impareranno che il gioco è bello quando dura poco.
- **Devon: Un sommelier fra le nuvole**
Devon convince Thorne ad aiutarlo nel recupero del suo tesoro più prezioso e Thorne si scoprirà astemio.
- **Morgan: Piccoli brividi**
Morgan spezza il cuore ad uno strano tipo di mutante, a metà tra un morto e un vivo, e sarà il suo compito rimettere insieme i cocci ma questa esperienza la cambierà per sempre.

● Personaggi



Thorne

Leader e collante del gruppo dei 10, con un forte senso dell'avventura e ottimismo spropositato.

Lui condurrà i sopravvissuti a scrivere la storia dell'umanità.

Caratteristiche: nessun segno particolare, neutro, abilità sociali, intraprendenza, spirito avventuriero, tenacia.



John

Classico belloccio americano con abilità da meccanico e buono spirito di squadra



Thomas

Un ragazzo dall'aspetto peculiare e dal carattere irriverente e sbruffone nei confronti dei problemi, nonostante sia un ingegnere.



Chris

Tipico nerd, tranquillo, silenzioso e freddo dal carattere sarcastico e un po' egocentrico, proprio come tutti gli informatici. (Abilità di Hacker)



Eliza

Piu' forte di un uragano, ragazza testarda e indipendente, forse un po' troppo sicura di sé... (Abilità di combattimento, Esperta d'armi)



Marie

Amante del pericolo, una bomba ad orologeria, ricerca esperienze extra sensoriali, carattere esplosivo. (Abilità da medico e biologa)



Morgan

Ragazza lugubre e spenta, dalla calma imperturbabile e dal carattere cupo. (Abilità da mutante dell'ombra)



Devon

Egoista e povero di valori, persona semplice e con una particolare passione per gli alcolici. (Abilità di resistenza all'avvelenamento)



Eliah

Mano ferma ma animo tremolante, persona socievole e aperta. (Abilità da artificiere)



Ian

Anziano del gruppo, porta con sé le memorie della guerra le quali lo guidano e lo tormentano. (Abilità da guida)

Gameplay

X-Rays posa le sua fondamenta nel Survival, presentando delle meccaniche basate sulla sopravvivenza.

- **Meccaniche di gioco**

Ogni personaggio avrà tre barre di stato principali, ovvero:

- **Fame**

La barra della fame indica il valore di sazietà del personaggio, se questa arriva al minimo, il personaggio accuserà di un malus che andrà ad intaccare la salute, riducendola drasticamente in pochi secondi.

La barra della fame si riduce in base ai passi compiuti dal personaggio e potrà essere, invece, ripristinata parzialmente o totalmente utilizzando alimenti.

- **Sete**

La barra della sete indica il valore di idratazione del personaggio, se questa arriva al minimo, il personaggio accuserà di un malus che andrà ad intaccare la salute, riducendola drasticamente in pochi secondi.

La barra della sete si riduce in base allo scorrere del tempo in cui il personaggio viene usato e potrà essere, invece, ripristinata parzialmente o totalmente utilizzando bevande.

- **Salute**

La barra della salute indica il livello di sanità del personaggio, se questa arriva al minimo, il personaggio morirà e non potrà essere più utilizzato.



La barra della salute si mantiene stabile nel tempo, a meno che il personaggio non subisca danni da fonti esterne o malus, potrà essere ripristinata parzialmente o totalmente utilizzando delle medicazioni.

Ad ogni personaggio possono essere applicate, a seconda delle circostanze, dei *buff* o dei *malus* che potranno intaccare sia le tre barre di stato che altri tipi di statistiche standard dei personaggi. (Esempio: velocità di movimento)



In particolare, il malus che più caratterizza il gioco è quello dell'*avvelenamento da radiazioni*, che è possibile contrarre in determinate zone in cui sono presente un elevato tasso di radiazione.

In caso di esposizione alle radiazioni, comparirà l'indicatore in figura; l'indicatore si riempirà in base al tempo passato a contatto con le radiazioni e una volta raggiunto il massimo, causerà il malus precedentemente descritto.

A fine di far decrescere il valore segnato dall'indicatore, è necessario trascorrere del tempo in delle zone prive di radiazioni.

Le necessità dei personaggi, rappresentate dalle barre di stato, sono state impostate in maniera tale da rendere i loro bisogni il più realistici possibile.

● Meccaniche personaggi e Party

In **X-Rays** è possibile controllare *dieci* personaggi, ognuno dei quali avrà le medesime meccaniche di base (movimento, barre di stato, interazione, inventario, ecc...), e un'abilità principale che lo caratterizza con eventuali abilità secondarie aggiuntive.

- **Thorne**
Abilità intrinseca di *potersi legare ad altri membri* del gruppo e poterli così *invitare al proprio party*.
- **John**
Abilità di poter interagire con *componenti meccaniche* e di poter *trasportare oggetti di tipo pesante* senza contrarre il malus di lentezza.
- **Thomas**
Abilità di poter *interagire con macchinari* e di *fabbricazione di strumenti e oggetti* utili ai personaggi.
- **Chris**
Abilità di poter *hackerare sistemi da remoto*.
Il suo utilizzo avviene mediante un *collegamento virtuale*, il personaggio non parteciperà fisicamente agli eventi, di conseguenza non subirà gli stessi effetti che subiscono gli altri personaggi sul posto.

- **Eliza**

Abilità di aggiungere *due slot aggiuntivi al suo inventario*, dedicati alle sue *armi speciali*.

Mitragliatrice pesante: Arma in grado di causare ingenti danni e di perforare scudi ed armature, il suo utilizzo non richiede dinamiche particolari, equipaggiarla causerà un malus di lentezza e le ricariche dell'arma richiederanno un tempo significativo.

Fucile da precisione: Arma in grado di effettuare uccisioni furtive da grandi distanze, utilizzata mediante la Modalità Focus*.

(* La Modalità Focus è un elemento di gioco spiegato alla pagina)

- **Marie**

Abilità di aggiungere *due slot aggiuntivi* al suo inventario, dedicati a due singole *cariche* di una *sostanza* in grado di potenziare i personaggi sui quali viene applicata.

Ogni carica, quando utilizzata, causa per un certo lasso di tempo una serie di effetti benefici al personaggio applicati da una serie di "buff".

Al termine del loro effetto, dopo una brevissima pausa, seguirà un altro lasso di tempo più piccolo nel quale i personaggi accuseranno dei malus causati dal termine degli effetti della sostanza.

- **Morgan**

Abilità di *passare alla sua forma spettrale* (staccandosi dal resto del gruppo) e diventando così immune ai danni, guadagnando della velocità di movimento e riuscendo a passare attraverso alcuni oggetti, in particolare attraverso le pareti.

Questa abilità ha una durata limite dopo la quale è necessario attendere la sua ricarica prima di poterla riutilizzare.

- **Devon**

Abilità di poter utilizzare la sua *maschera antigas* (staccandosi dal resto del gruppo) per poter attraversare le zone in cui sono presenti le nubi radioattive. Ha anche una *piccola resistenza aggiuntiva* agli effetti di avvelenamento generale.

Questa abilità ha una durata limite dopo la quale è necessario attendere la sua ricarica prima di poterla riutilizzare.

- **Eliah**

Abilità di *interagire con ordigni esplosivi e riuscire a manometterli*, e di portare con sé, in uno slot aggiuntivo, fino a cinque cariche esplosive.

Le cariche esplosive possono essere detonate in remoto e usate per svariati scopi come lo sgombrò di passaggi.

- **Ian**

Abilità di *poter riportare*, grazie ai suoi “saggi consigli”, *istantaneamente tutto il gruppo dei personaggi alla base*.

Il personaggio non parteciperà fisicamente agli eventi, di conseguenza non subirà gli stessi effetti che subiscono gli altri personaggi sul posto.

Party

Durante tutto il gioco, il giocatore sarà in grado di controllare **Thorne**, e tramite le sue abilità da leader, i personaggi si uniranno al suo gruppo.

Thorne, una volta legato con un personaggio, può invitarlo al suo “party” in maniera tale che questo lo segua e che vada in missione con lui.

Il party consiste in un *numero limitato di personaggi* che il giocatore può scegliere fra quelli con cui ha legato; la dimensione del party varia nel corso del gioco, includendo sempre Thorne al suo interno, partendo da uno fino ad un massimo di quattro partecipanti.

(Incremento della dimensione del party sarà sbloccato dal completamento dei capitoli pari)

Il giocatore sarà in grado di controllare tutti i personaggi che sono attualmente nel party, selezionando il personaggio interessato.

Inoltre il giocatore potrà scegliere i partecipanti del party solamente nella zona del faló, ove si radunano i personaggi con i quali **Thorne** ha legato.

I personaggi che partecipano al party, nonostante non siano controllati al momento, avranno le loro barre di stato le quali si altereranno come descritto precedentemente nelle meccaniche di gioco.



● Progressione, Sfida e Salvataggi

X-Rays é un gioco che comprende *diverse missioni principali* che permettono di avanzare nello stato della partita e nella storia, *varie missioni secondarie* per permettere al giocatore di *potenziare le risorse utili alla sopravvivenza* e delle missioni di approfondimento della storia dei singoli personaggi, importanti per legare con loro e renderli disponibili ad unirsi al party.

Oltre alla componente delle missioni e della trama principale, al giocatore sarà lasciata un *ampio grado di libertà* nello scegliere l'attività da svolgere ed il momento in cui farlo permettendogli così di compiere, a suo piacimento, tra una missione e l'altra, attività di esplorazione, "farming", avventura fra i vari "dungeon" presenti nella mappa di gioco.

Il gioco offrirà al giocatore una *mappa vasta e ricca di territori* che susciteranno la sua curiosità chiamandolo all'avventura.

Fra i tanti elementi al centro del gameplay "libero" del giocatore, possiamo trovare: mutanti, materiali rari, oppositori umani, boss fights, eccetera...

La progressione nelle varie missioni, principali e secondarie, come anche la libera esplorazione, sono tutte modalità di gioco che si basano sulla sopravvivenza e che comprendono l'uso delle barre di stato.


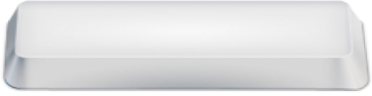









Le meccaniche di sopravvivenza, come anche le circostanze dettate dalle missioni, possono portare in qualsiasi momento ad un pericolo per il party e alla morte di un personaggio.

La morte di un singolo personaggio del party, o il fallimento di una missione, comporterà alla perdita del gioco; ciò riporterà il giocatore all'ultimo salvataggio che è stato effettuato.

I salvataggi possono essere effettuati esclusivamente nella zona del faló, quando questo é acceso, ovvero nei capitoli pari.



● Controlli di gioco

	Movimento del personaggio controllato
	Attacco melee / Spara
	Raccogli
	Deposita / Getta
	Interagisci
	Cambia personaggio
	Seleziona slot dell'inventario
	Apri statistiche
	Metti in pausa / Apri menu'
	Abilità / Speciale
	Sgancia/Aggancia al party

Elementi di gioco

● Inventario e oggetti

In **X-Rays** saranno presenti degli oggetti con cui è possibile *interagire, utilizzare o consumare*.

Questi oggetti sono di *diverse tipologie* (con diverse caratteristiche) e serviranno a vari scopi, di seguito riportiamo alcuni esempi:

alimenti e bevande consumabili, armi e munizioni, cure e medicazioni, oggetti utili alle missioni e collezionabili, eccetera...

Un personaggio sarà capace di *raccogliere, conservare, depositare e utilizzare gli oggetti*.

Ogni personaggio ha a sua disposizione un inventario composto da quattro slot, escluso casi particolari in cui, tramite la sua abilità, guadagna altri slot bonus che a seconda dei casi possono essere limitati nel loro utilizzo.



Ogni oggetto, escluso casi particolari, occupa uno slot di inventario, esistono oggetti che possono essere accumulati in quantità su un unico slot (sempre con un limite definito) ed altri che su cui non è possibile questa operazione.

● Negozio

Durante **X-Rays**, sarà possibile sbloccare un negozio alla base principale (dal capitolo 2), il quale permetterà al giocatore di fare acquisti usando le sue risorse. Gli oggetti che saranno in vendita al negozio saranno di varia tipologia, ma per la maggior parte saranno oggetti costosi e tipo “speciale”, che permetteranno al giocatore di andare avanti in maniera agevole nelle proprie missioni.

Di seguito riportiamo alcuni esempi di oggetti presenti in negozio:
(Alcuni oggetti non saranno reperibili in nessuna altra maniera, al di fuori del negozio)

risorse basilari, risorse di tipologia speciale, inventario/zaino potenziato, armi base, armi speciali, munizioni base e speciali, armature, oggetti puramente estetici, “gettone” salvataggio e “gettone” abilità.

Il *gettone salvataggio* è un particolare tipo di oggetto che permette al giocatore, una volta acquistato, di effettuare un solo salvataggio, al di fuori della zona del faló quando questo è acceso, dunque in qualsiasi momento.

Il *gettone abilità* è, anch'esso, un particolare tipo di oggetto che garantisce al giocatore di utilizzare, una sola volta, l'abilità passiva di uno dei dieci personaggi che ha sbloccato durante un qualsiasi momento di gioco, anche quando questo non è un partecipante del party.

● Risorse e Generatori

In **X-Rays**, il giocatore ha bisogno di risorse per poter sopravvivere; oggetti come acqua, alimenti e cure sono considerate come risorse di base, grazie a questo tipo di oggetto è in grado di risanare i valori delle barre di stato.

Questi oggetti possono essere sia trovati per la mappa, che acquistati al negozio, che prodotti da "generatori" di risorse che il giocatore sblocca durante il gioco.

I generatori in questione sono il depuratore, la serra e il laboratorio.

- Depuratore

Generatore che produce come risorsa, l'acqua.

Il suo funzionamento prevede tre slot di energia che complessivamente permettono la depurazione di tre cariche d'acqua.

Questi slot di energia, dopo la depurazione, si svuotano e il loro potenziale si rigenera col tempo.

Inoltre è possibile ripristinare uno slot di energia, senza aspettare la sua rigenerazione, completando una Modalità Focus riguardante il depuratore.



- Serra

Generatore che produce come risorsa, il cibo.

Il suo funzionamento prevede che ogni 24 ore (nel mondo reale) venga caricato una piccola porzione di cibo, che il giocatore può prelevare.

In alternativa, si può acquistare del cibo dal gestore della serra, in cambio di alcuni semi, reperibili fra i boschi e utili per la produzione di nuovo cibo nella serra.



- Laboratorio

Generatore che produce come risorsa, cure e medicazioni.

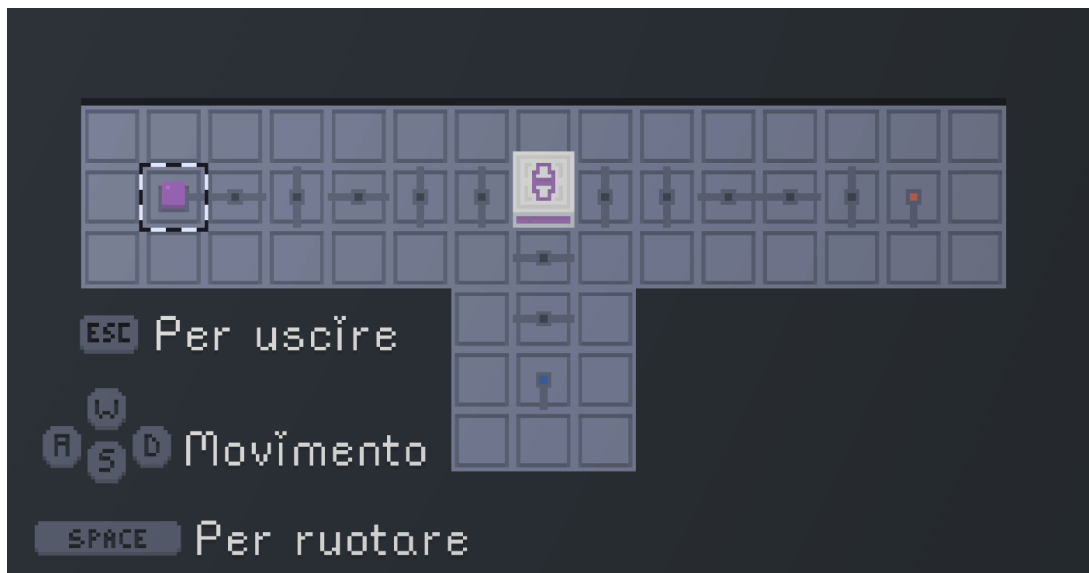
Il suo funzionamento prevede che tali risorse siano acquistabili dal gestore del laboratorio in cambio di radici e funghi con proprietà curative che è possibile ritrovare nella foresta.

● Modalità Focus

Giocando **X-Rays**, a seconda delle attività che si svolgono, sarà necessario distogliere l'attenzione dall'ambiente circostante per *concentrarsi* su uno specifico compito, questa tipologia di azioni è rappresentata nel gioco dalla Modalità Focus.

La *Modalità Focus* consiste in una schermata in sovrapposizione, durante la quale il tempo del gioco si arresterà, nella quale sarà presente un puzzle da risolvere con l'utilizzo del Mouse;

questo puzzle varia a seconda dell'attività che si sta compiendo in maniera tale che, per ogni Modalità Focus, sarà presente un puzzle diverso.



● Tutorials

I tutorials, in **X-Rays**, sono organizzati con la presenza di un tutorial principale, all'inizio del gioco (capitolo 0) che spiega i fondamentali, insieme ad un'altra vasta serie di tutorial più brevi ma esplicativi, che con l'utilizzo di alcune slide guideranno il giocatore.

Essi verranno eseguiti in tutti i momenti in cui il giocatore si troverà alle prese con una nuova qualsiasi *caratteristica del gioco*, come ad esempio un nuovo nemico, un nuovo tipo di paesaggio, un nuovo tipo di oggetto, una nuova abilità del personaggio, eccetera.

Grafica

- **Art Style**

La grafica del gioco verrà sviluppata interamente in stile "Pixel Art", prendendo molto spunto da giochi come *Pokemon*, *Terraria* e giochi di questo genere grafico.

- **Personaggi ed Elementi di gioco**

Aseprite viene utilizzato per creare tutti gli "Sprites" riguardanti gli oggetti, le animazioni dei personaggi, le strutture principali e le barre di stato, (e tutto ciò che ne concerne)

Photoshop viene utilizzato per creare, invece, l'interfaccia del menu' principale, del menu' in-game, dei dialoghi, e alcune parti specifiche delle mappe.

RPGMaker viene utilizzato per creare tutte le mappe presenti nel gioco, i modelli dei personaggi, inclusa la loro icona per i dialoghi.

Musica

- **Soundtracks**

Verranno utilizzate delle soundtrack realizzate da un *artista esterno* e realizzate a mano per alcune zone di gioco (*FL Studio*, *Garage Band*, *Audacity*).

Quest'ultime saranno realizzate con effetti sonori tipici di giochi in "Pixel Art", in modo tale da mantenere un'integrità di genere.

- **Suoni**

Verranno utilizzati dei suoni *no-copyright*, realizzati per giochi in "Pixel Art", in modo tale da mantenere un'integrità di genere.

Mercato

- **Target**

Il gioco è stato pensato e sviluppato per un ampio target di giocatori, che comprende in generale il giocatore medio includendo sia i giocatori meno esperti di giochi di ruolo/sopravvivenza sia quelli più appassionati del genere.

- **Piattaforma**

Il gioco é stato sviluppato interamente in Unity e così sarà per le prossime versioni.

Le piattaforme per cui sarà sviluppato sono PC(Windows) e Mobile(IOS/Android).