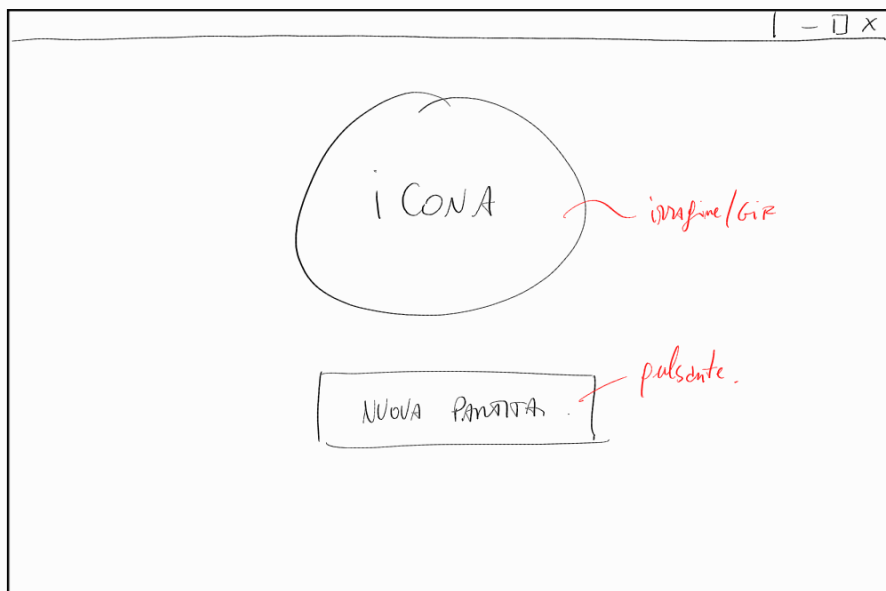
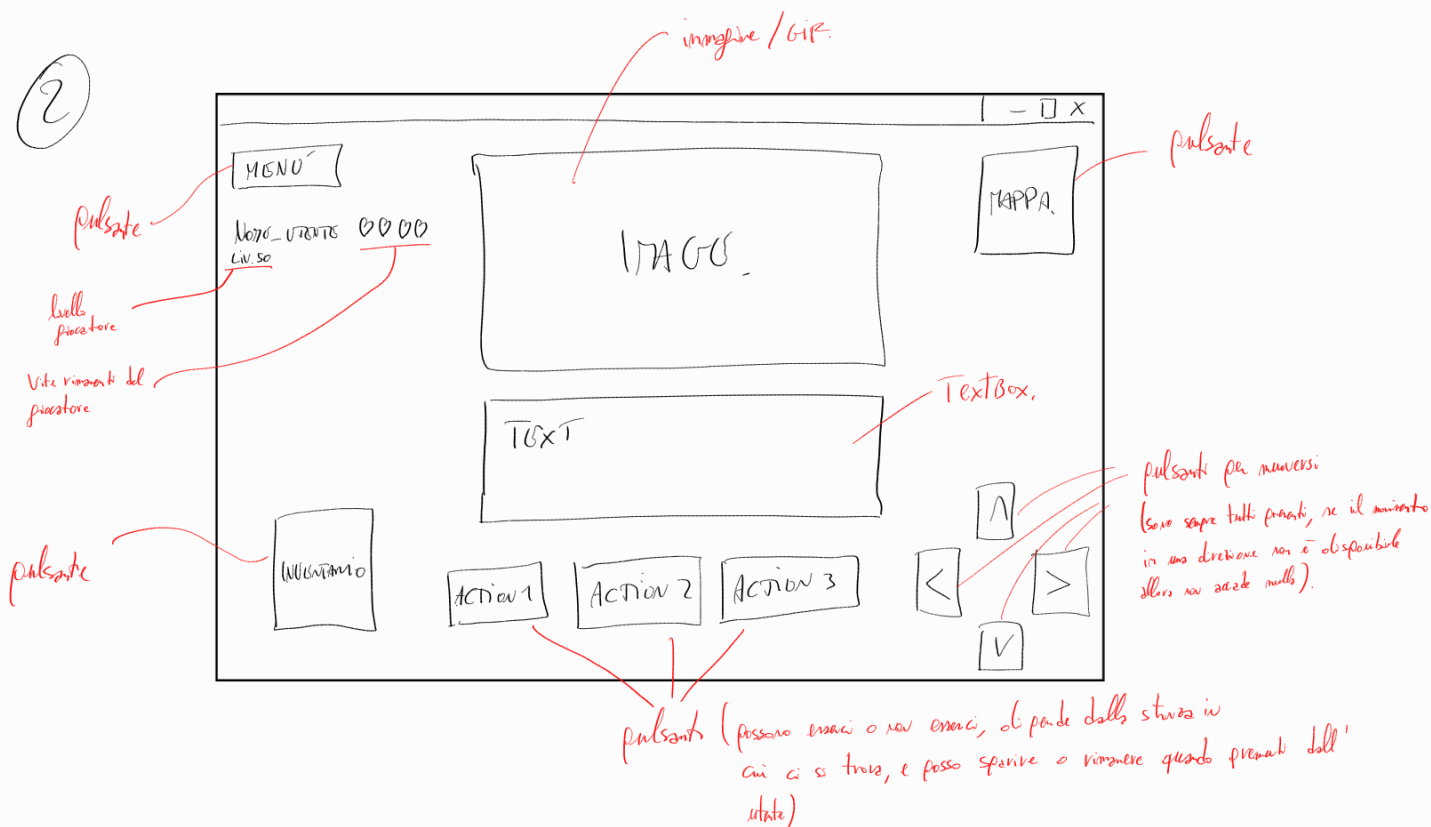


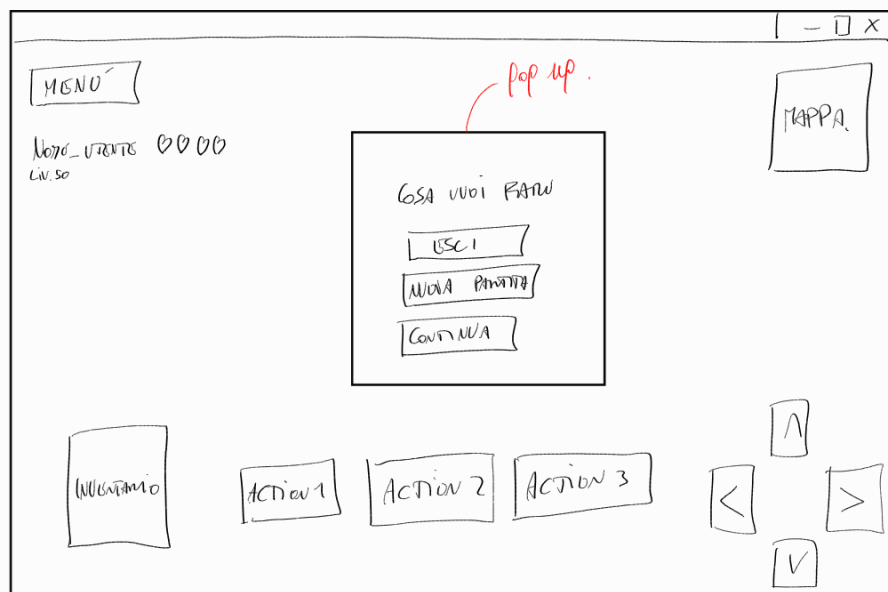
1



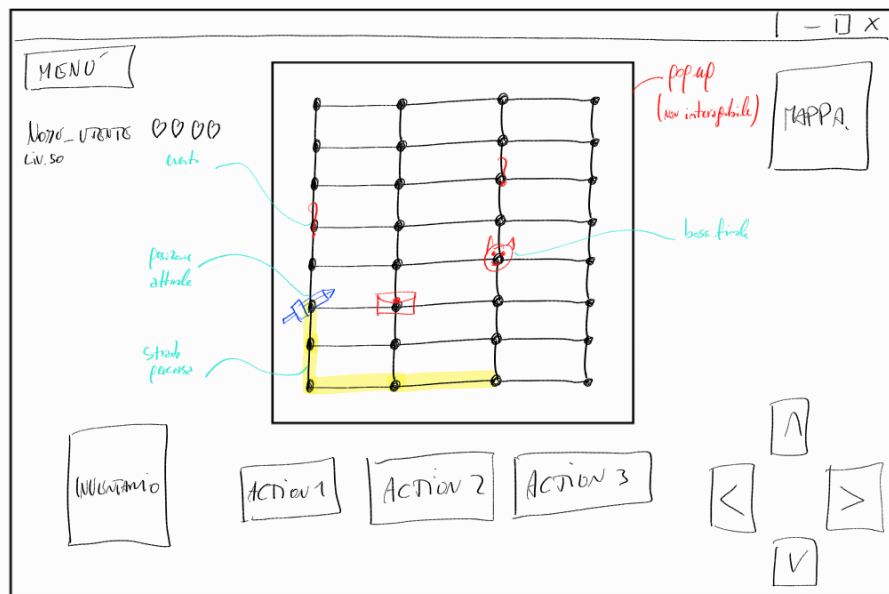
2



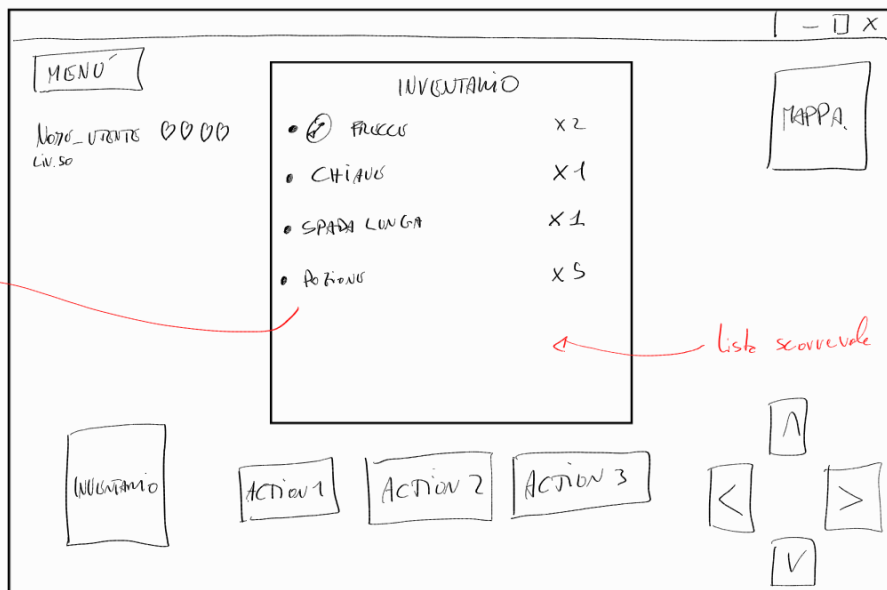
primo pulsante: MENU →



primo
pulsante: MAPPA →

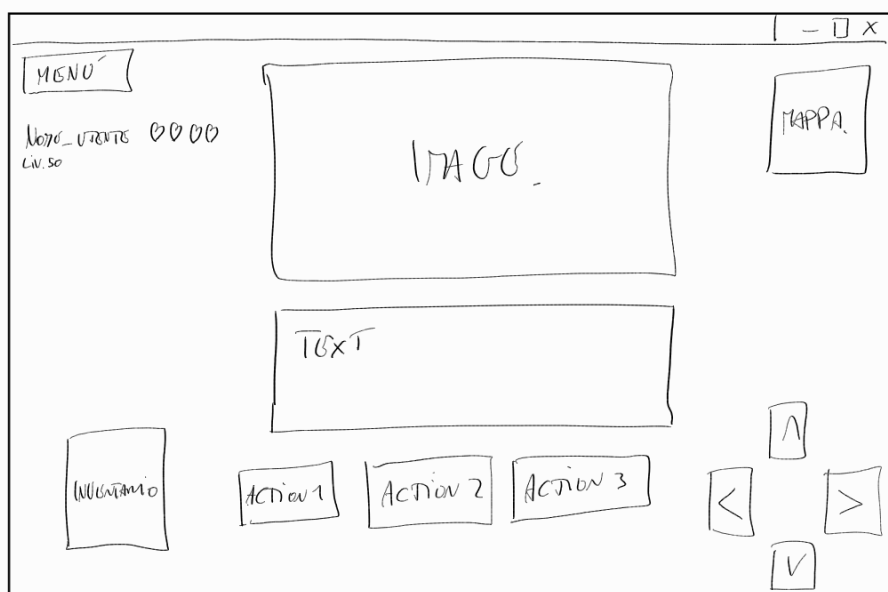


primo
pulsante: INVENTARIO →



NO. Possibile idea → ogni item ha un peso, inventario ha una capacità max.
Se viene raggiunto capacità max non posso prendere altro.

primo
pulsante: ACTION X →



quando premo un'azione tra quelle
sopra, avviene una reazione a
quello che ho scelto. Il pulsante
relativo a quell'azione scompare.
(non sempre).

