Tre macrocategorie:

* Player
  + Animazioni:
    - Reload
    - Sparo
    - Salto
    - Effetto particellare proiettile
  + Info:
    - Posizione
    - Vita
    - Scudo
    - Ammo
    - Visibilità
  + Sistema di movimento:
    - w,a,s,d + salto
    - Movimento telecamera con mouse
    - Sistema di sparo (click sx) e reload (lettera r)
* Environment
  + Oggetti: Porta automatica, colonne, scatole, bombole di gas esplosive, ammo box, shield box, invisibility box, work station
  + Skybox, texture per pareti, esplosioni/effetti particellari
  + Algoritmi:
    - porta automatica
    - bombole di gas esplosive
    - ammo box
    - shield box
    - invisibility box
    - un algoritmo procedurale per le stanze (pseudo-randomico, le stanze sono già create e prelevate da un set specifico)
* Enemies:
  + Info:
    - Posizione
    - Vita
  + Animazioni:
    - Camminata
    - Idle
    - Sparo
    - Morte
  + Algoritmi:
    - Rilevazione player
    - Path finder
* GUI
  + Menu iniziale con top score
  + Opzioni
  + How to play
* Musica:
  + Sparo, porta, esplosione, movimento robot, suono reload, movimento player
  + Musica di sottofondo