

“Close Encounters”

Spelkoncept: En stor utforskad värld som får vilken openworld-rpg att se liten ut, och en hemlighet som bara den som vågar slås på det mest primitiva sättet kan avslöja

Kort sammanfattning

Programvara

Vi skulle vilja använda oss av Cryengine 3 eller Frostbite 2 på grund av deras realistiska fysik.

Konsoler

“Close Encounters” kommer att släppas till Xbox 360, Ps3 och Pc, pc versionen kommer också att komma med ett program som gör att man kan designa egna världar och vapen som man sedan kommer att kunna dela med sig i en enorm databas. De handhållna konsol kommer inte att kunna tillverka egna världar och designa egna vapen, men kan komma åt databasen som är sammankopplad med Pc versionen och använda de föremål och banor som finns tillgängligt på databasen.

Spelet i sig

Vi har tänkt att spelet kommer att vara ett openworld-rpg där spelaren kommer att kunna röra sig fritt i världen, ungefär på samma sätt som Skyrim är designat. Det finns också möjligheter för att kunna skapa fortsättningar på spelet.

Svårighetsgrader

Easy: Ny med spel eller bara lat? Då passar denna svårighetsgrad dig!

Medium: Kommer sätta dina Spelkunskaper på prov

Hard: Kommer verkligen sätta dina spelkunskaper på prov.

Crazy: Mycket starkare Aliens och lite liv gör denna svårighetsgrad till ett rent ut sagt HELVETE!

Badass: Endast för de mest erfarna spelare, om det ens räcker...

Introduktion

“Close Encounters” är ett spel som både fokuserar på singleplayer och multiplayer Co-ops. Samtidigt som det har fokus på valmöjligheterna i spelet, vilket ger den ett rpg aspekt. Spelet tar plats i en relativ avlägsen framtid där människan har börjat åka till andra planeter för att hämta råvaror. När spelet startar så får man välja själv vad personen heter, kön och hur personen ser ut.

I början av spelet så är det väldigt simpelt, man får klara instruktioner på hur man ska göra för att komma vidare och tips på vad man kan göra för att underlätta sin tid på planeten. Men efter en stor vändning i spelet, så blir karaktären själv och det blir betydligt svårare att överleva.

I Singlepalyer så är man ensam under större delen av tiden. Man behöver leta både i skeppet och ute i naturen för att hitta föremål av användning för att öka sina chanser att överleva. Men desto längre ifrån skeppet man riskerar att gå för att hitta vapen och mat, desto större chans att man stöter på svåra fiender som gör allt de kan för att döda dig.

Spelet kommer att ha ett mål som man behöver uppnå för att "vinna", men den kommer att ha stora aspekt ifrån rpg-stilen, så man kommer att kunna ha stora valmöjligheter i spelet när det gäller story och de olika uppdragen som finns. Vilka val man tar i spelet kommer också att ha en påverkan på hur spelet slutar, och hur personer som man möter reagerar på dig. På grund av att man har detta rpg-aspekt så kommer det inte att finnas en klar kampanj som man alltid måste hålla sig till, vilket gör att det inte finns olika "kapitel" i spelet som kretsar kring väldigt specifika mål. Däremot finns det uppdrag av olika slag, vissa för karaktären närmare sitt slutgiltiga mål, medans andra kan förbereda karaktären så han klara av dessa huvuduppdrag lättare. Detta skulle man kunna jämföra med spel som "Mass Effect" och "The Elder scrolls".

Varför bör du köpa "Close Encounters"

Har du inte längtat efter ett skrämmande sandbox/co op spel på sistone? "Close Encounters" skulle då passa dig perfekt, Skrämmande Aliens, fantastisk grafik och öppna världar gör detta spel till det mästerverk det är. Direkt när du kommer in i spelet förs du in i en värld full av action. Singleplayern är ett Episkt äventyr som innehåller massor av olika uppdrag. Det finns även sido uppdrag som kan slutföras när storyn börjar bli uttråkig. Detta bidrar med ett spelsätt som man sällan ledsnar på. Trött på få vapen? i "Close Encounters" tillverkar du alla vapen själv med vad du kan hitta i naturen, inget vapen blir den andra lik!

Backstory

Innan allt detta hände arbetade du på ett fraktskepp som transporterade rå-varor av olika slag mellan Jorden och andra planeter som människan bor på. Under din uppväxt så hade du det väldigt tufft, du har aldrig riktigt känt dig accepterad av dina föräldrar. Så när du kom av ålder så började du arbeta på ett fraktskepp som åkte runt om i rymden. Med åren så började du verkligen att gilla ditt jobb. Men en dag när du är på väg hem efter en lång resa får du höra att dina föräldrar har dött i en olycka. Du hamnar i en enorm depression för att du aldrig fick bevisa för dina föräldrar att du faktiskt har lyckat med något i livet. Men du fortsätter att ha hoppet uppe, för du hoppas att någonstans där ute så finns det kraften att få tillbaka dina föräldrar och bevisa för dem att du faktiskt lyckades med något i ditt liv.

Spelmiljön

Du vaknar upp i ett Fraktskepp. Det ska vara långa gånger fyllda med slangar och typiska filmljus (brandsläckare mm). Dörrarna ska vara automatiska typiska "luftslussar". Miljön ska vara uppenbar och leda folk in till kontrollrummet där döda förare och sömnrummen finns. Kapslarna består av Silver/vit metall och ett glasfönster vid ansiktet. Det ska finnas typiska sladdar som

ska vara kopplad till en stor lufttank. Utgången ska vara lätt att hitta tack vare att det skall finnas skyltar som mer eller mindre är lätta att finna. Utgången skall vara en typisk luftsluss som består av 2 stycken luftslussar som sedan kommer fyllas med luft.

Kartan använder sig av samma rendering teknik som Skyrim och Far Cry 3. Dvs att kartan har en bakgrund som inte behöver renderas, och sedan har man en "view distance" som man ställer in i antal "yards". Det som finns inom "view distance" är det man egentligen ser och allt bakom den är en bild. Detta gör så att man tror att man ser mycket mer, och att allt ser mycket vackrare ut. (man får en bättre kartöverblick).

Världen i sig kommer att vara väldigt lik ett open world spel. Det kommer att vara många olika miljöer runt om i världen. Snötäckt bergstoppar, tjocka djungler och vidöppna öknar är bara av några av de miljöer som du kommer att stöta på i denna sjuka värld. Alla dessa miljöer kommer att likna de vi hittar här på jorden. Men det som lever i djungeln kommer inte att likna något du någonsin har sett tidigare, fiender så extremt anpassade efter miljöerna som de lever i att man kan tro att det är naturen som man faktiskt slås emot

Huvud-mekaniker

Tillverkning

På grund av bristen på människor på planeten kommer du att behöva tillverka vapen och kläder av de material du kan hitta i världen. Nästan allt av det man kan hitta i världen kommer du att kunna interagera med, till exempel så kommer du att kunna använda stenar och pinnar som temporära vapen om du inte har något bättre tillhands, men de vapen som du tillverkar själv kommer alltid att vara bättre. Men att besegra starka fiender och utforska världen kommer också att belöna dig med föremål som kommer att hjälpa dig att överleva.

Mat och sömn

Du kommer att konstata vara tvungen att jaga för mat och hitta temporära boplatser att sova på, om du inte äter kommer du att börja svälta vilket kommer att påverka hur din karaktär reagerar i strid, samma gäller om du inte sover. Detta gör så att spelaren måste ta sin tid att utforska världen.

Motstånd

Under din tid i världen kommer du att möta många fiender. Vissa kommer att vara det mest skrämmande du någonsin sett, medans andra verkar vilja hjälpa dig, till en början.

Det finns en mängd olika fiender, varje med sitt eget unika sätt att döda dig på.

I djungeln kommer du att stöta på fiender som kan röra sig oerhört snabbt, bland träden och buskarna. Men de har väldigt lågt försvar.

Öknen är stor och tom, så det finns inte någonstans där du kan gömma dig ifrån de enorma, skorpion-liknande monster, som rör sig bland dynerna. Med deras tjocka hud kommer de tåla rätt mycket stryk, och tro inte att de kan slå tillbaka utan problem.

Högt uppe i bergen blir du tvungen att slås mot mer än den bitande kylan, du blir tvungen att slås mot berget i sig när stenarna runt om får liv och hoppar på dig med hungrande klor och tänder.

Viktiga fokusområden

Tillverkning

Hela ditt liv är beroende av tillverkning av vapen, rustningar och matlagning.

Extrema miljöer

Den värld du är fångad på kommer att ha några av de mest våldsamma miljöer du någonsin stött på. Dina kunskaper om vildlivet kommer att bli påfrestande

Skrämmande gameplay

Du kommer aldrig att vara säker ifrån de sjuka varelser som finns. De kommer att göra allt de kan för att äta dig, och de kommer inte tveka en enda sekund om de skulle få chansen.

Enorm Co-Op

Du kommer inte bara att kunna gå igenom detta helvete ensam, men du kan också dra ner dina vänner på denna fiendliga planet och försöka överleva tillsammans. Kommer eran vänskap vara tillräckligt för att ge dig viljan att överleva?

Multiplayer

I vårt spel kommer det bara finnas ett slags fler spelarläge "Co-Op". I Co-Op kommer man med som max 5 spelare arbeta i ett team för att klara olika modifierade Singelplayer banor och samt några banor som bara är för Co-Op. Co-Op ska vara svårare än singelplayer banorna eftersom att det är flera personer som hjälper till. Men Easy ska fortfarande vara relativt enkelt. Man kan tänka sig att det ända man ändrar på i Co-Op är hur stora vågor av fiender det kommer och hur mycket liv och skada de har/gör. I Co-Op skall det finnas olika Achievements man ska kunna slutföra, men som bara går att slutföra i Co-Op. Det skall finnas 3 olika lägen i Co-Op.

Spelläge 1: (Co-Op) (max 5 spelare)

Man spelar som på Singelplayer banorna förutom att man kan vara flera upp till 5 spelare. Här ökar bara livet och skadan på Aliens och Bossar. De vanliga svårighetsgraderna fungerar på samma sätt här som på singelplayer banorna (+ extra hp och skada för Co-Op)

Spelläge 2: (Waves) (max 5 Spelare)

Man spelar mot olika vågor av fiender. Man spawnar i ett hus där man kan finna enkla vapen att börja med. När alla är redo eller 45 sekunder har gått kommer första vågen av Aliens. När den är klar får man bonus pengar för rundan. Dessa bonusar ökar beroende på hur man dödat Aliens. Man får också pengar för att döda en Alien (självklart får man olika mycket pengar beroende på vad det är för Alien). För pengar kan man köpa vapen / uppdateringar av vapen. Desto längre man kommer låses fler vapen upp. Det finns 4 olika svårighetsgrader på spelläget (Waves).

Easy, Medium, Hard, Crazy, Man klarar Easy när man klarar 15 vågor, medium när du klarar 25 vågor, Hard 40 och Crazy 60. När man klarat någon av dem får man välja om man vill fortsätta på nästa nivå eller avsluta.

Spelläge 3: (Survival) (max 5 spelare)

Man spelar som i "Waves" mot vågor av Aliens. Skillnaden här är att vågorna aldrig slutar att komma. Och det blir bara svårare och svårare. I detta läge blir det dock svårare och svårare fortare än på "Waves" tills det tillslut nästan blir omöjligt. Man får också mindre tid på sig mellan varje runda (20 sekunder istället för 45) När runda 40 börjar startas en timer på 2 minuter. När den når 0 kommer nästa runda att komma. Så då blir det stressigt värre.

I Affären

Här ska det gå att köpa alla vapen som går att få på singelplayer banorna + olika uppdateringar. Det ska också gå att köpa läkemedel så man kan få tillbaka sitt liv mellan rundorna.

Om huset

Huset ingångar består av 1 dörr, 2 fönster på nedanvåningen och 1 balkong. Från en början kommer alla Aliens kommer genom dörren och fönsterna men efter att våg 15 (Easy) är klar kan de även komma genom balkongen. För att Aliens ska kunna komma igenom fönsterna måste de ta sönder plankor som är igenspikade för dem. Dessa kan lagas av spelarna men man kan bara laga ett halvt fönster per våg. (att laga ett fönster ger extra pengar).

"Close Encounters"

Pitch/Hook: A big unexplored world that will make any open world-rpg look tiny, and a secret that only the one who dares to fight in the most primitive of ways can reveal.

Quick info about the game

Software

The game engine we would prefer to use is the Cryengine 3 or the Frostbite 2 engines due to their realistic physics.

Consoles

The game will be released for PC, Xbox 360 and Playstation 3. The pc version will come with a program where you can create your own worlds and weapons. These worlds and weapons will be saved on a big database that everyone in the community will have access to. The hand-held consoles won't have the world-creating program but will have access to the database, so they may still explore the worlds that the community have created

The game in general

The game is an open world rpg where the player will be able to move around in the world freely, kinda how "The Elders scrolls" work. There is also possibilities in creating sequels for the game.

Difficulties

Easy: New to rpg-games or just lazy? then this difficulty is for you!

Medium: This will challenge your gaming experience

Hard: This will really challenge your game experience

Crazy: Everything wants to eat you, try to keep your head on the body as long as you can.

Badass: Only for the most hardcore of players

Introduction

"Close Encounters" is a game that focus on both singleplayer and multiplayer Co-op. As well it focus on the decisions you make in the game, which will give it a rpg feeling. The Game takes place in the future where mankind have started to travel to other planets to find resources. When the game starts, you have the opportunity to customize your characters name, gender and how it will look.

In the beginning of the game it's very simple, you will get a tutorial and hints of how you continue in difficult places and how you will ease your time on this weird planet. After a big turn in the game your character will be solo and it will be much harder to survive.

In the single player are you alone much of the time. You will need to look in the ship and outside in the nature to find objects of use to higher your chances of survival. It is a risk though that you will decide to if you want to take it or not, the longer time you are from the ship you will attract more enemies that will do nothing then kill you.

The game will have a goal that you will need to achieve to “win”, however it will have big aspects from the RPG type, so that you will have big choices to make that will affect the story and the missions you will do. And the choices you make will also affect the ending of the game, characters will also act different depending how you make your choices.

Why should you buy “Close Encounters”?

Haven't you waited for a scary rpg/ co op game lately? “Close Encounters” would fit you perfectly, scary aliens, fantastic graphics and a open world makes this game into a masterpiece. Immediately when you get into the game is set in a world full of action. The singleplayer is an Epic adventure that includes lots of different missions. There is also side missions that can be completed when the story is getting boring. Tired of using the same getting weapons over and over again? In “Close Encounters” you make all weapons yourself with what you can find in nature, no weapon is ever the same!

Backstory synopsis

Before all this happened you worked on a transport ship that export resources of different kinds between inhabited planets and Earth. You had a very tragic childhood and you’ve always tried to convince your parents that you ain’t worthless. When you came of age, you started to work on a spaceship to transport minerals from distant planets back to earth. Years passed and you were happy that you’ve gotten such a good job. But one day on your way home, you get the message that your parents have been killed in a horrible accident. You fell into a enormous depression because you were never able to prove to your parents that you’ve actually succeed in life so they can be proud of you, but you kept on working. Hoping that there is something out there in space that will bring your parents back.

The environments

In the beginning of the game, you start in a big spaceship that is used by humans to transport minerals around the galaxy.

The world is using the same kind of rendering technique like “Skyrim” and “Far Cry 3”, wich makes it able to create a fake background that can’t rend. You can decide how far away this background will on the Pc just so that you can adapt the game for the computer. This technique will give the player a perspective of the world so that it looks much bigger from where players are.

The world itself will be kinda similar to an Open world game. There will be many kinds of different environments. Snowy mountains, thick jungles and wide open deserts are just some of

the landscapes that you will encounter on this wicked planet. All of these environment will have a very similar appearance like the ones on our planets. But, the inhabitants of these extreme environments will be anything but similar to what you have ever seen. Enemies so highly adapted to their environments that you may think that it's the world itself that is trying to kill you.

Key Gameplay Mechanics

Crafting

Because the lack of humans on the planet, you have to create your weapons and armor by material you find out in the world. Most of the items you find in the world will the character be able to interact with, for example you'll be able to pick up rocks and stones to use as temporary weapons. But the crafted weapons will always be more reliable than the more primitive ones. Fighting strong enemies and exploring the world will reward you with items that you'll find necessary to survive

Eat and Sleep

You'll have to hunt for food and find safe-spots where you can spend the night. If you don't eat the character will starve which will effect on how well your character react in combat. same thing will happen if you don't sleep. So you will always have to take a pause in your exploring to eat and sleep. This will force the player to take his or her time to move throughout the world.

Enemies

You'll face many dangers out in the world. Some will be more fearsome than others. Some may be kind until you lay down your guard, then the results may become disgustingly messy. There is different enemies with numerous of countless abilities in each of the areas in the world. Those in the jungle will be harder to see and will also move through the jungle without a problem due to their low armored and agile body. But they will have lower defences than the other enemies.

In the desert, there isn't many places where the aliens can hide, but these monstrosities you'll meet face-to-face have no need in hiding. With their extremely thick hide they will be able to take a beating without a problem, and they will sure be able to give quite a punch too. But they will move extremely slow because of all this defence.

Way up in the mountains, you'll have to fight more than the harsh cold t, you'll face upon the mountain itself as the rocks all around you starts to attack with fierce arms and a uncontrollable hunger.

Key Areas Of Focus

Crafting

Your whole life is depending on crafting weapons, armor and cook food.

Extreme environments

The world you're trapped in will have some of the most fierce environments you've ever encountered that will put your wildlife experience to the test.

Terrifying gameplay

You will be very scared with all these aliens running around. They will eat you in every terrifying way there is and they will attack when you'd least expect it.

Massive Co-Op

You'll not only be able to go through this hell alone, but you can also drag down your friends onto this hostile planet and try to survive together. Will your friendship be enough to give you the will to survive?

Multiplayer

In our game, the only kind of multiplayer mode will be "Co-Op". The Co-Op will be teams with a total of up to 5 players that will work in a team to manage different modified single-player courses as well as some that are just for the Co-Op. Co-Op will be more difficult than single-player because there are several people that will help. But Easy should still be relatively easy. One can imagine that the only thing to change in the Co-Op is how great waves of enemies that come and how much life and damage they have / are doing. The Co-Op will have different Achievements.

Game Mode 1: (Co-Op) (max 5 players)

It's the same the singleplayer except that you can be more up to 5 players. It only increases the life and the damage to the aliens and bosses. The usual difficulty settings work the same way here as in the single-player races (+ extra hp and damage for Co-Op)

Game Mode 2: (Waves) (max 5 Players)

You play against different waves of enemies. You spawn in a house where one can find simple weapons to begin with. When everyone is ready, or after 45 seconds have passed, the first wave of Aliens will come. When it is finished you get bonus money for the round. These bonuses will increase depending on how you killed the Aliens. You also get money to kill an Alien (More difficult aliens yield a different amount of money). For the money you can buy weapons / upgrades of weapons. You unlock more weapons as you clear each wave. There are four levels of difficulty on the game mode (Waves).

Easy, Medium, Hard, Crazy, It can handle Easy when you pass 15 waves, medium, when you pass the 25 waves, 40 Hard and Crazy 60th When you passed any of them get to choose if you want to continue on the next level or quit.

Game Mode 3: (Survival) (max 5 players)

You play as in "Waves" against waves of Aliens. The difference here is that the waves never stop coming. And it just gets harder and harder. At this point, it becomes harder and harder faster than the "Waves" until it finally becomes almost impossible. You also get less time between each round (20 seconds instead of 45) when round 40 starts a timer is started in 2 minutes. When it reaches 0, the next round to come. So then it becomes much worse.

The Store

Here you should be able to buy all the weapons that are available in singleplayer and various upgrades. You'll also be able to buy medicine that'll make you regain health.

About the house

The House consist of one door, two windows on the ground floor and one balcony. From the beginning, all the aliens coming through the door and windows but after wave 15 (Easy) is complete, they can also come through the balcony. If you want to delay the Aliens entrance to the house you can build barricades by using the money you gain from killing the aliens.