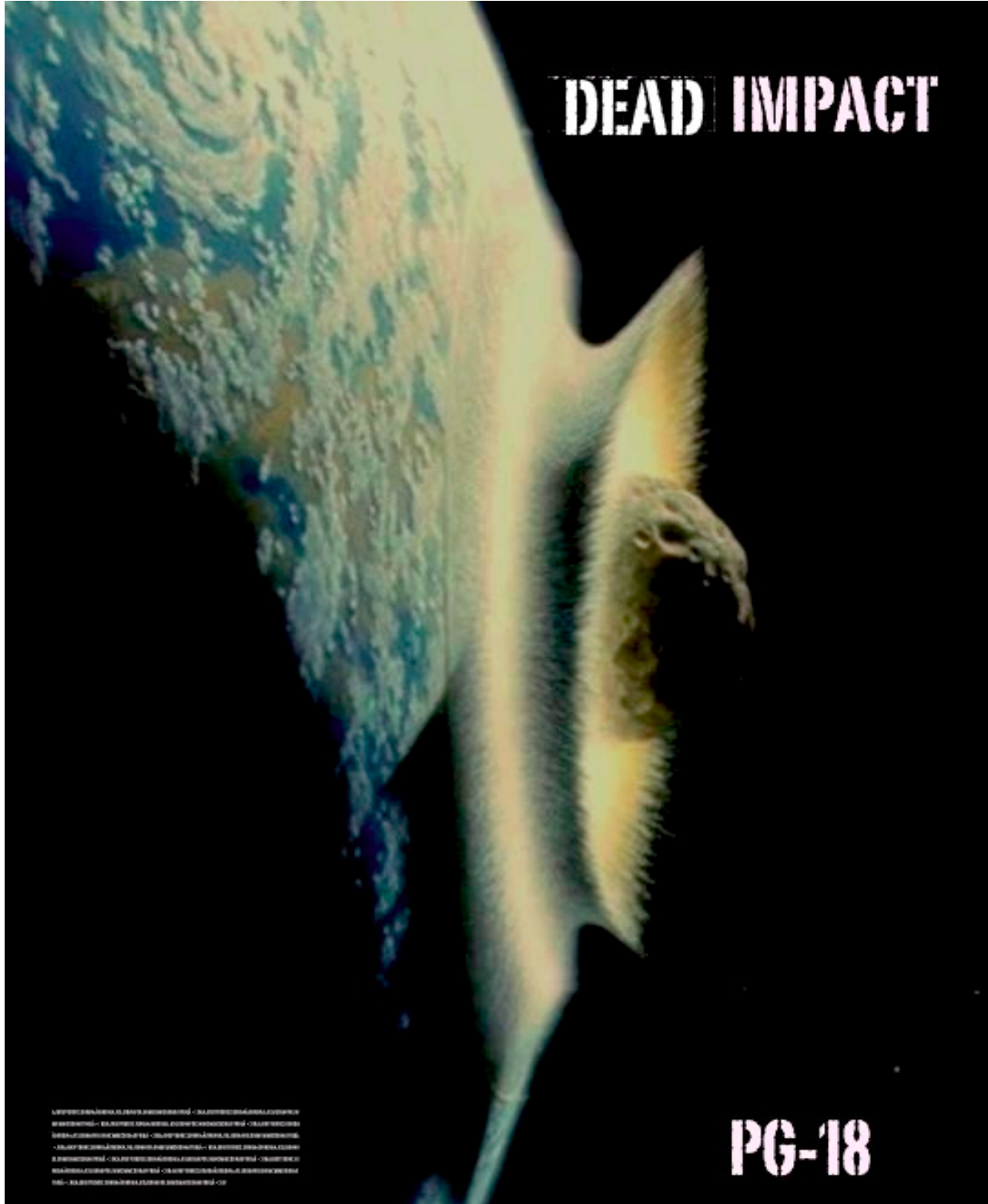


DEAD IMPACT



LETTRE CARRÉE ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE CARRÉE
MÉTAPHORE - ALPHABETIQUE CARRÉE ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE
MÉTAPHORE CARRÉE - ALPHABETIQUE CARRÉE ALPHABETIQUE
- ALPHABETIQUE CARRÉE ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE CARRÉE
ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE CARRÉE ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE
ALPHABETIQUE CARRÉE ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE CARRÉE
ALPHABETIQUE CARRÉE ALPHABETIQUE - ALPHABETIQUE CARRÉE

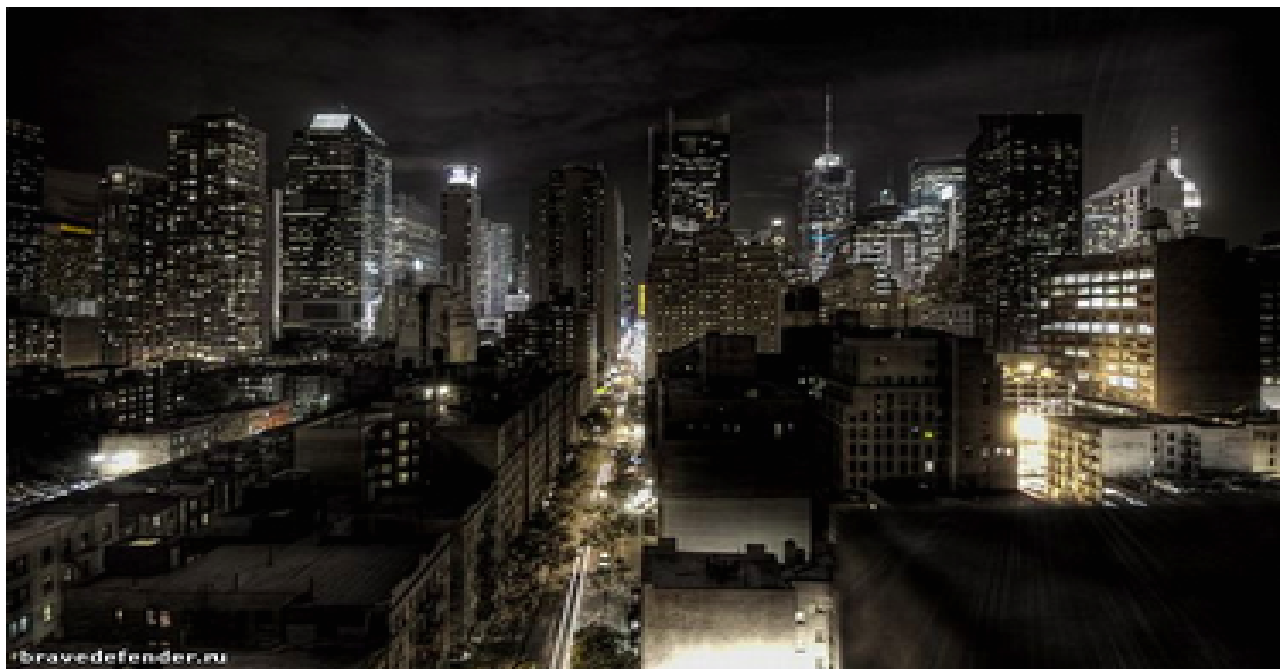
PG-18

KONCEPT

Pitch/Hook: Ett spel som blåser bort alla andra skräckspel du någonsin sett, och kommer skicka kalla kårar ner din rygg.

PLATTFORMER

“DEAD IMPACT” är en full AAA titel som kommer säljas för standard priset för respektive region. Spelet kommer lanseras till PC, PlayStation 3, Xbox 360.



INTRODUKTION

[Spel namn] är ett FPS horror spel, med både ett single-player och multi-player spel samt stor fokus på story och atmosfär. Singleplayer kampanjen spelas ur perspektivet av Steven Dao, en vapenutvecklare för [företags namn], som måste använda sin erfarenhet och kunskaper för att ta sig levande ut ur New York.

Den överliggande tonen i spelet kommer vara väldigt mörk och dystert. Under spelets gång kommer spelet dyka djupare i människans psyke och visa hur mänskligheten agerar när hon utsätts för situationer utöver det normala.

Under spelets gång är spelaren oftast ensam, men kommer kunna träffa ett antal andra personer, både vänliga och fientliga, som sitter i samma båt som spelaren. Tack vare sin karriär som vapenutvecklare, har Steven Dao bra kunskap för att kunna hantera vapen, från hand pistol till gevär, men eftersom ammunition är svårt att komma över får varje skott betydelse. Pussel sektionerna i spelet är enkla, t.ex. att dra i en spak för att öppna en dörr eller hitta en nyckel, och kan både avancera storyn eller avslöja hemligheter.

Spelet börjar med en vanlig dag på kontoret för Steven, och det är en stor uppståndelse om meteoriten som slog ned på jorden tidigare i veckan. Mitt under ett telefon samtal med sin flickvän Madison byter dagen snabbt riktning. Ett jordskvalv slår ut strömen i New York, och medan Steven försöker få grepp om situationen så har världen förändrats för alltid. Han ser hjälplöst på hur hans kollegor dödas en efter en av hemska, vanställda monster. Steven lyckas komma undan och nu måste han ta sig levande ut ur New York för att hitta en säker plats för han och Madison.

VARFÖR KÖPA DETTA SPEL?

- Detta spel ger en ny synvinkel på horror-genre.
- Intensivt och atmosfäriskt, fördjupa dig i en värld med en massa karaktär.
- Får spel som Amnesia, eller Fear att verka mesiga.
- Gun or Run? En fråga som du kommer ställa dig ofta, och är en unik aspekt i vårt spel.

BAKGRUND

Steven Dao är en vapenutvecklare med rötterna från asien. När Steven var i sexårsåldern bestämde sig hans familj sig för att flytta till New York. Det var där han bestämde sig för att utbilda sig till vapenutvecklare, mycket på grund av ett intresse han fick upp ögonen för under ett projekt i skolan där han byggde ett vapen som oturligt sköt sönder ett antal fönster.

VÄRLDEN/ MILJÖN

Miljön i spelet varierar från storstad tillvaro till vildmark eller skogs klimat till småstads liknande områden. Detta kommer delas upp så att ungefär hälften till en tredje del kommer utspela sig i storstaden, och skog och småstads nivåerna kommer delas lika på resten av kampanjen. Varje miljö kommer ut forskas i flera kapitel och i helhet kommer kampanjen ta runt 18 timmar att spela igenom.

Början av den första nivån kommer utspela sig på Stevens arbetsplats, här kommer spelaren lära sig principerna och kontrollerna för spelet. Efter spelaren har tagit sig ut ur kontoret kommer han/hon få navigera sig igenom ett kaos artat New York uppslukat av

panik. Här kommer spelaren få lite mer frihet och kunna utforska sin omgivning för att ta sig igenom första nivån banan.

Efter man har tagit sig ut ur New York, via tunnelbanetunnlarna, kommer spelaren få utforska en småstadsliknande miljö. I detta område kommer man kunna gå in och vandra runt flera hus som kan innehålla saker med högt värde, inte pengar eller juveler men till exempel ammunition eller varor med högt bytes värde.

Det tredje området som spelaren kommer få ta sig igenom består till stor del av tätskog men också till vissa delar ängar/åkersmark. Detta område kommer vara tommare än de innan för att förstärka känslan av ensamhet. Men detta betyder absolut inte att inget intressant kommer hända.

SPELMEKANIK

Eftersom vapen kan ofta bli obalanserade i skräckspel har vi kommit fram med ett koncept vi kallar 'Gun or Run'. Genom att göra ammunition sällsynt, är det viktigt att tänka innan man agerar. Det är här 'Gun or Run' kommer in. När du kommer i kontakt med en fiende har du två val, kämpa tillbaka eller fly och hitta ett gömställe tills faran har passerat. Om du väljer att slåss kan det vara så att du slösar ammunition som kan komma till användning sen. Dock om du väljer att fly kan missa något som kan underlätta kommande möten. Vi känner att båda valen skall rimliga för spelaren och att båda valen ska kunna ha negativa eller positiva utkomster, med mindre belöningar eller obehagliga händelser. Allt beror på hur man agerar i olika situationer, och du kommer vid varje konfrontation fråga dig själv; Gun, or Run?

FIENDER

Fiende nummer 1:

Den primära fienden i spelet är de infekterade människorna men övermänsklig styrka. Alla infekterade som från början var vanliga människor är väldigt beskyddande av deras revir och är extremt aggressiva. Viruset som har befäst sig på det olika människorna har omvandlat människorna till nya men mycket liknande varelser som är mycket stryk tåliga och har djurisk styrka. Viruset som orsakar dessa symptom härstammar från den kommet som slagits ner mot jorden i spelets skildring.

Fiende nummer 2:

En annan fiende, som är **mer** ovanlig, är hysteriskt våldsamma människor som tillskillnad från de infekterade går att kompromissa med. Det flesta är på gränsen till galenskap och kan bära med sig vapen eller också har det andra saker ut av värde som man kan ta ifrån dem eller byta sig till.

Exempel fiende:

- McFly Pickless.

- 35 år
- Vapen: En speciell Hagelbössa.

- Backrund: Saknar jobb och familj, han är en mycket paranoid person som gillar att jaga på sin fritiden.



Fiende nummer 3:

Den tredje fienden i spelet är soldater, vars uppdrag är att döda alla som misstänks att vara smittade av det egendomliga viruset som omvandlar människor till monster. Eftersom soldaterna har så lite kunskap om viruset och det själva är rädda för det, det är därför de är väldigt fientliga mot alla civila som visar något tecken på att de är sjuka eller annorlunda på något sätt. Deras omdöme är mycket dåligt och deras principer lyder skjut först och döda sen.

NYCKELOMRÅDEN I FOKUS

För att spelaren inte ska tröttna på spelets "offline mode" läge så har vi lagt mycket fokus på att få våra huvudmoment (Campaign mode och Gun or Run) att bli så anpassat som möjligt för att spelaren i "offline mode" kan spela dessa lägen flera gånger om och om igen utan att tycka att det blir för tråkigt och därför har vi lagt mycket kraft på att få spelet så slumpmässigt som möjligt så att spelaren aldrig kan förutse vad

som kommer härnäst.

MULTIPLAYER

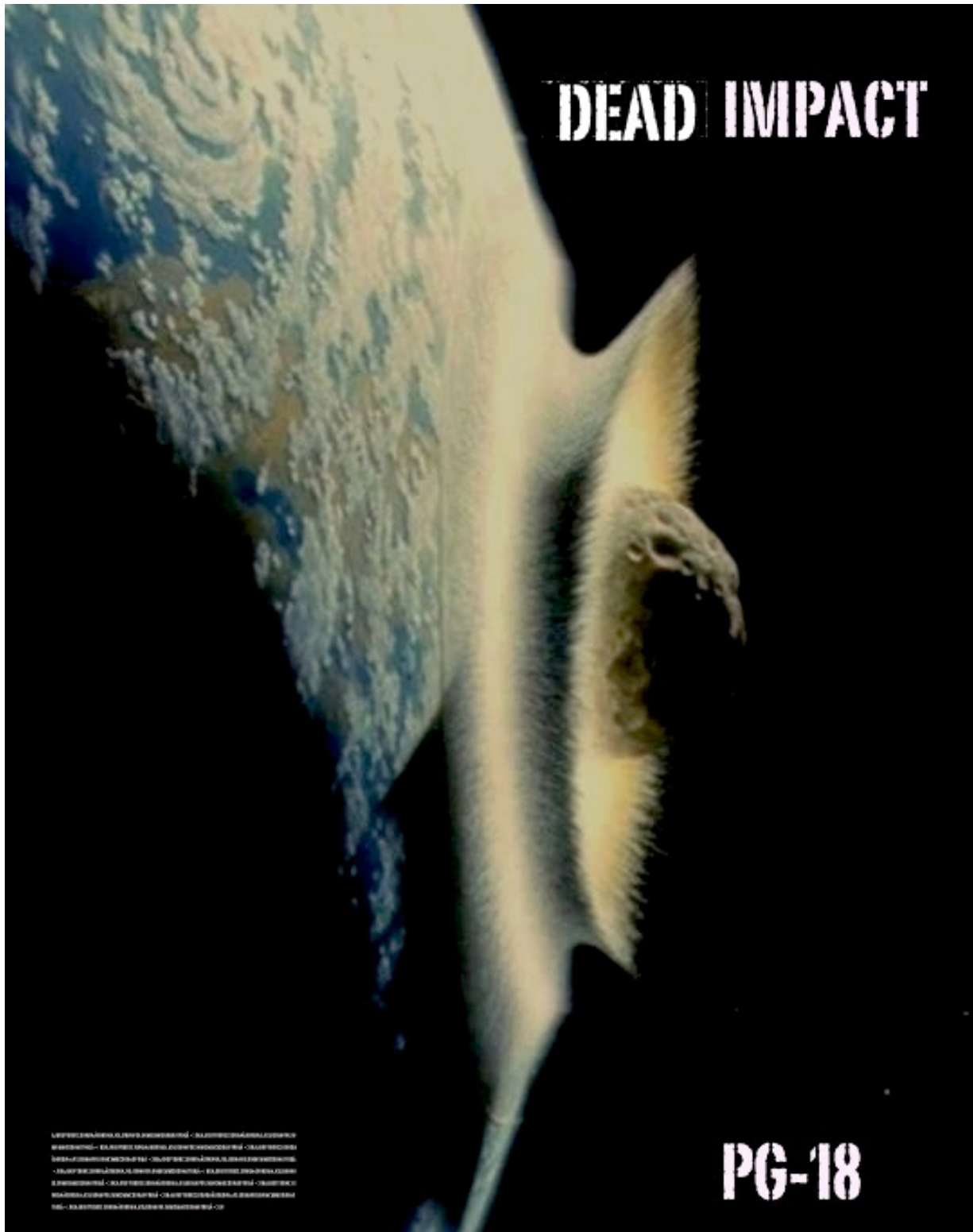
Fler spelars läget i "DEAD IMPACT" kommer ha ett flertal spellägen redan vid release med chans att fler läggs till vid senare tillfälle. Medans vissa delar av multiplayern kan jämföras med de vanligare större spelen, kommer det i helhet vara mer som Alien Vs Predator. Där man har tre lag, med unika styrkor och svagheter, som slåss mot varandra. Dessa lag kommer vara:

- Militären, som kommer ha mer avancerade vapen att använda men väldigt enkla att lägga märke till.
- Civila, vars vapen inte är lika modernt som militärens men kommer kunna utnyttja miljön till sin fördel.
- Infekterade/Zombies, dessa har högre uthållighet och styrka än de andra men är långsammare och baserar sig runt närstrid.

De spellägen som kommer vara tillgängliga är:

- "Infection" - detta är ett last man standing typ av spel där en eller flera personer (men väldigt få) börjar som zombies, när en zombie dödar någon blir han också en zombie. Detta fortsätter tills alla är zombies. I detta spelläge kan man endast spela som civila eller zombies. Den som har fått flest frags vinner rundan.
- "Virus" - här spelar alla som militären och en person har blivit infekterat med ett virus som ger den spelaren unika egenskaper, bland annat ökat liv samt går snabbare. Man vinner genom att få flest frags medans man har viruset. Om en person dödar han med viruset får han viruset själv.
- "Purge" - detta är standard deathmatch men möts alla tre lagen samtidigt, det vill säga civila vs zombies vs militären.
- "Pathogen" - det här är capture the flag fast med endast en flagga i mitten av banan. Här kan endast militären och zombies spelas.
- "Containment" - här ska varje lag kontrollera ett antal platser på kartan för att få nog med poäng för att vinna. Om ett lag har kontroll över hela kartan får det laget

minskade resurser, till exempel 5% mindre ammunition eller 5-10% långsammare hastighet.



CONCEPT

Pitch/ hook: A game that will blow away every other horror game you have ever seen and will give you the creeps down over your whole back.

PLATTFORMS

“DEAD IMPACT” is a full AAA title that will be sold for the standard price in the respective regions. The game will be launched to PC, playstation 3, Xbox 360.



INTRODUCTION

“DEAD IMPACT” is a FPS horror game, with both single-player and multi-player aspects, and great focus on story and atmosphere. The single-player campaign is played from the perspective of Steven Dao, a weapons developer for Volvo, who must use his skills and knowledge to make it out of New York alive.

The overlying tone of the game will be very dark and gloomy. During the game, the game will dive deeper into the human psyche and show how humanity might act when she is exposed to situations beyond the normal.

During the game, the player is usually alone, but will be able to meet a number of other people, both friendly and hostile, who are in the same boat as the player. Thanks to his career as a weapons developer, Steven Dao has good knowledge of how to handle firearms, from handguns to rifles, but as ammunition is hard to come by, each bullet

matters. Puzzle sections of the game are rather simple, such as to pull a lever to open a door or finding a key, and can both advance the story or reveal secrets.

The game begins with a normal day at the office for Steven, and there is a big fuss about the meteorite that struck the earth earlier this week. In the midst of a conversation with his girlfriend Madison, the day swiftly took a turn for the worse. An earthquake knocks out all electricity in New York, and while Steven trying to get a grip on the situation the world has changed forever. He looks helplessly at how his colleagues are killed one by one by terrifying, disfigured monsters. Steven manages to get away, and now he must get out of New York alive to find a safe place for him and Madison.

WHY BUY THIS GAME?

- This game gives a whole new sight of horror-genre.
- Intense and atmospheric, immerse yourself in a world with a lot of character.
- Gets games like Amnesia and Fear look wimpy.
- Gun or Run, an unique aspect that only exists in this game.

BACKGROUND

Steven Dao is an weapons developer with roots from Asia. When Steven was six years old his parents decided moving to New York where he lives today. It was there he became an weapon developer right after college, much because he was an extraordinary weapon developer already in age of 21, which was a mystery because it

takes a lot of experience to be good at developing weapons.

WORLD/ ENVIRONMENT

The environment in the game varies from metropolitan or small town like areas to wilderness or forest climate. this will be divided so about the half of the game will be in the metropolitan New York and the rest of the game will play out in the rest of the areas. Every area will be explored in a few of chapters and the campaign will take around 18 hours to finish.

The beginning of the first level will play out at Steven's workplace, where the player will learn all principles and controls over the game. After the player has left the workplace he will get navigated through the New York-chaos. Here the player will get some more freedom to be able to explore his ambient to get knowledge of the game.

When the player has emerged from New York through the underground tunnels the player will enter a small town area there the player will be able to find some very valuable thing like ammunition that will be very useful through the whole game.

The third area the player is going to explore consist of forest the most part, but also meadows and cropland. These places will be emptier than before to strengthen the feeling of loneliness, but that does not mean there will not be any surprises.

GAME MECHANICS

Since weapons can often be unbalanced in horror games we have come up with a concept we call 'Gun or Run'. By making ammunition scarce, it is important to think before you act. It is this 'Gun or Run' comes into play. When you come into contact with an enemy, you have two choices, fight back or escape and find a place to hide until the

danger has passed. If you choose to fight, it may be that you are wasting ammunition that can be needed later. However, if you choose to fly can miss something that may come to use in future encounters. We feel that both options should be viable for the player and that both choices are to have negative or positive outcomes, with smaller rewards or unnerving events. It all depends on how to act in different situations, and at every confrontation you will ask yourself; Gun, or Run?

ENEMIES

Enemy number 1:

The primary enemy in the game will be the infected people with super human strength. All the infected that from the beginning where humans are very protective of their territory and Extremely aggressive. The virus that has consolidated to the different humans transformed them to new but similar creatures that are very tough and possesses brute force. The virus that causes these symptoms derived from the comet that struck against earth in the games story.

Enemy number 2:

Another enemy, That is more unusual, are hysteric violent people that unlike the infected you are able to compromise with, if you are good at compromising. Most of them are on the brink of insanity and can carry deadly weapons or also they carry other

things of value that you can rob or trade from them.

Example enemy:

- Mcfly Pickles.
- 35 years of age
- Weapon: A special shotgun
- Background: Pickles don't have a job or family, he is a very paranoid person that likes to hunt on his freetime.



Enemy number 3:

The third enemy in the game is soldiers, whose mission is to kill every one that are suspected of being infected by the strange virus that turns humans into monsters. The soldiers have little knowledge about the virus and they fear for it that's why they are very hostile against all civil that show any sign of sickness or are different in any kind of way. Their judgement is very clouded and their principles follows: shoot and kill every one that is suspected of carrying the virus or suspected of carrying the virus in

KEY AREAS OF FOCUS

In many games the offline mode is made in a way that makes it really easy to be tired on. In our game our key focus is to make our main modes ("campaign mode" and "Gun or Run") adapted so the player can play these modes over and over without getting tired of it. And therefore we have put a lot of work to make these modes as unpredictable as possible so the player never can predict what comes next.

MULTIPLAYER

Multiplayer in "DEAD IMPACT" will have a variety of game modes ready at release with the chance of more being added later. While some parts of multiplayer may even be the more common larger games, will the whole be more like Alien Vs Predator. There have been three teams, with unique strengths and weaknesses, fighting against each other.

These teams will be:

- Military, which will have more advanced weapons to use but very enka to notice.
- Civilians, whose weapons are not as modern as the military, but will be able to use the environment to their advantage.
- Infected / Zombies, these have higher endurance and strength than the other, but is slower and is based around melee.

The game modes that will be available are:

- "Infection" - this is a last man standing type of game in which one or more persons (but very few) begin as zombies, when a zombie kills someone, he is also a zombie. This continues until all are zombies. In this mode you can only play as Civilians or Zombies. The person with the most frags wins the round.
- "Virus" - to play all the military and a person has been infected with a virus that gives the player unique features, including increased life and faster. You win by getting a certain amount of frags with the virus. If a preson kills the one with the virus he gets the virus.
- "Purge" - this is the standard deathmatch but with all three teams at the same time, ie Civilians vs. Zombies vs. Military.

- "Pathogen" - this is capture the flag but with only one flag in the middle of the track. Here, only the military and the zombies are played.
- "Containment" - here, each team controls a number of places on the map to get enough points to win. If a team has control of the entire map gives the team reduced resources, for example, 5% less ammunition or 5-10% slower movement.