Narrativa:

O jogo é um running de coleta de itens que se passa em uma cidade pós apocalíptica no norte da Noruega, em que os sobreviventes lutam pela vida contra zumbis e contra o frio, que é muito presente na região. Além de terem que procurar suprimentos para sobreviver.

O personagem principal possui roupas quentes e impermeáveis para se proteger do frio, além de uma espada, uma faca, uma pistola e uma submetralhadora. Possui uma velocidade considerável, grande agilidade e inteligência, porém não possui tanta força.

Durante o jogo, há colecionáveis, como roupas, armas, munições e itens como comida e remédios disponíveis no mapa. Para adquirir esses colecionáveis, há três métodos: vencer desafios disponibilizados aleatoriamente ao redor da cidade, achar ocasionalmente em lugares muito bem escondidos e de difícil acesso ou comprar de mercadores clandestinos, porém com preços não muito justos e acessíveis.

Perfil de Jogadores:

O público são, principalmente, jovens, a partir de 16 anos. Além de serem pessoas que tenham condições de custear a compra do jogo, que apesar de não ser caro, é um custo a mais. Jovens que gostem de jogos em que é necessário tempo, pois há a necessidade de passar por vários desafios e coletar itens ao longo do jogo, ademais, que também gostem de pensar em soluções, pois alguns desafios são difíceis.

Level Design e Balanceamento:

Pelo mapa do jogo, será possível ver as regiões da cidade separadas e cada uma tem uma dificuldade e, ao longo da jornada do herói (cada vez ele terá que ir em uma região), que é guiada pelas missões, as dificuldades vão aumentando gradativamente.

O herói terá missões, começando com uma convocação para percorrer a cidade, até o grande final do jogo e através dessas missões ele visitará as regiões da cidade e poderá realizar desafios, recolher itens ou comprar itens enquanto estiver lá. Além de poder achar outros sobreviventes e conversar para adquirir informações que poderão ser úteis no futuro. Ele também passará por provações e dificuldades e uma revelação que transformará sua visão sobre o que está acontecendo. Ele terá um objetivo final e irá fazer de tudo para realizá-lo, tendo que enfrentar as dificuldades e ao final retornar para a vida antes de tudo acontecer.

Os caminhos feitos pelo herói serão guiados pela própria interface do jogo, que colocará um pin no mapa para que o jogador consiga chegar até o destino. E, também, itens escondidos, mercadores e desafios terão desenhos no mapa, com sua localização aproximada, para que o jogador seja apto a consegui achá-los.

Os game juices seria a utilização de cores análogas, na faixa de cores mais frias, para representar um ambiente gelado e pós apocalíptico. Além da utilização de SpriteFX para locais com névoa, tiros, água, entre outros efeitos.