

Cahier des charges

Principe du jeu :

Des joueurs rassemblés dans une ville qui essayent de survivre à des attaques de zombies qui surviennent ponctuellement à minuit.

Gameplay du jeu :

Vous contrôlez un citoyen, il a :

- une barre de statut, qui indique des bonus et des malus
- un compteur de point d'action, le joueur à 6 points au début du jour et certaines actions nécessitent ces points. Le compteur se régénère chaque jour.
- une barre d'inventaire, où le joueur peut entreposer 4 objets + sa tenue sur lui.
- une maison, qu'il peut améliorer et où il peut entreposer jusqu'à 4 objets.

Les citoyens sont dans une ville qui a :

- un puit, où les citoyens peuvent prendre une ration d'eau, les rations d'eau sont limitées, la partie commence avec 150 rations d'eau.
- une banque où les citoyens rangent les objets qu'ils veulent