Le gameplay :

5 personnes en ligne/réseau local

=> 5 victimes doivent survivre dans un monde post-apo?

danger : un monstre contrôle une horde de zombies? et cherche

à vous tuer

Personnages : persos avec des statistiques différentes :

-vitesse -stamina? -adresse (rechargement, vitesse de visée...)

-résistance -force (plus de stockage, càc plus puissant)

et avec une compétence spéciale (un usage par jour)

La santé : Pas de PV, mais chance d'être infecté.

plus vous êtes touché par les zombies, plus avez de chances d'être infecté :

1 coup = 5% de chances;

2 coups = 30% de chances;

3 coups = 70% de chances;

4 coups 95% de chances;

se soigner (bandages) remet les chances à 0%

si infecté : mort dans les 2mins, seul soin possible :

pilule d'antibio = rare et précieux

doit gérer sa bouffe pour survivre MAIS pas le problème principal (c’est les monstres)

gérer son sommeil ?

Objets : armes/nourriture/soins/vêtements(armure?)/sac à dos?/map? disséminé sur la map mais

munitions à économiser.

début de game: spawn avec une arme basique (pistolet ? machette ?)

Pour meilleur stuff, différentes énigmes/puzzle(change à chaque fois)

=> antibio/arme plus puissante/armure plus résistante

Système de craft = recyclage de certains objets (ex: vêtements en bandages)

Méchant principal :

ia, de plus en plus forte/intelligente, entend de mieux en mieux,

nouveaux pouvoirs? Contrôle des monstres/zombies => de + en + forts/nombreux

Proposition : 4 portes aux quatres coins de la map d’où sortents les zombies

=> refermables? fermeture temporaires?

Map : très grande (64km² => trop? )

disposition : - une ville centrale => forêts, villages, lac aux alentours

vill(ag)e + campagne + what'else ?+ énigmes disséminées

faire durer le jeu : ajouter des skins, des skins de monstres, de nouveaux personnages, de nouvelles maps…