**Dead But Not So Dead – Base do Projeto**

* História com vários finais
* Apocalipse Zumbi

- Recrutamento de sobreviventes

- Joguinho 2d para lutar contra zumbis

- Munição e Comida tem que ser encontrada

* Point and Click
* Tempo para responder à pergunta
* Opções para escolher (que alternam a história)

**moral negativa com sua filha: contador fora de jogo que dependendo do numero a filha deixa o player e ele se mata**

O jogo começa em uma fazenda com o personagem principal e sua filha e tem 3 rodadas de conversa pro jogador se acostumar com o tipo de jogo. Aparencem dois zumbis e o player aprende a meanica da faca e do tiro. Escutam transmissao militar que é melhor ir pro norte e la se vao.

Primeira parada pode ser num posto e o player tem q entrar e explorar, pra aprender esta mecanica tbm, e obviamente tem zombies. Pode ter algum dialogo com a filha dele pra criar afeto entre o player.

Encontram pessoas na rua com o carro quebrado e podem parar pra ajudar, decisao do player, se parar tem q ajudaar elees e gastar recursos e sepa enfrentar zumbis, caso deseje roubar os caras pode e fica com a **moral negativa com sua filha**. Se ajudar os sobreviventes ganha ajuda e eles pdem trazer comida ou municao.

Proxima parada um acampamento(sepa), e ele fala com um lider q faz uma merda grande no acampamento e depois pega a filha dele como refem e ai tem tempo as escolhas.