

**Criação do mapa** – O player tem uma base inicial onde pode guardar os materiais apanhados pelo mapa. O mapa também inclui edifícios onde o jogador pode entrar para apanhar resources, estradas, arvores, etc...

**Sistema de tempo / passagem dos dias\*** - inclui mostrar as horas do dia e escurecer o mapa de acordo.

\*Com cada dia passado a dificuldade também aumenta, aparecem mais zombies, há menos resources pelo mapa, objetivos diários mais difíceis.

**Objetivos diários** – Necessários para passar o dia com sucesso

**Necessidades do jogador** – inclui a fome, sede e saúde(vida) e a programação dos controles de tais necessidades.

**Sistema de combate por turnos** – Quando um zombie chega perto do jogador e o apanha começa o combate por turnos, a chance de sucesso de cada ataque do jogador depende do quão altas estão as necessidades do jogador e se tá armado ou não.

**Exploração pelo mapa** – Espalhar resources(comida, armas, kits de primeiros socorros, agua) pelo mapa e também inclui a programação da colheita dessas resources pelo jogador

**NPCS que oferecem missões** – Npcs espalhados pelo mapa que oferecem missões ao player e que quando completadas com sucesso podem oferecer resources.

**Game saves** – Salvar o jogo automaticamente de x em x tempo ou salvar o jogo no início de cada dia