

---

# ZOMBIECITY

---

**Genre :** Survival/Action/MMO

**Cible :** Core / hardcore Gamers

**Cœur de cible :** amateurs de zombies, de coopération

**Support :** PC

**Représentation :** 3D temps réel

**Jeu multi-joueurs**

---

## CONCEPT

---

Zombiecité est un jeu massivement multi-joueurs en ligne se déroulant dans l'Europe de notre monde suite à une invasion de zombies. Les zombies sont des êtres humains ayant contracté un virus les rendant fous et hyper agressifs. Le joueur incarne donc un survivant devant lutter seul ou en groupe afin de survivre le plus longtemps possible dans ce monde pots-apocalyptique.

---

## GAMEPLAY

---

Le joueur doit lutter pour sa survie. Il doit donc se nourrir. Pour trouver de la nourriture, le joueur doit quitter les camps de sa faction afin de faire des raids en terrain sauvage, envahi de zombies. Ces terrains sont générés aléatoirement afin de rayer toute impression de déjà-vu.

Zombiecité n'est pas un jeu d'action pur. Face à un trop grand nombre de zombies, il ne faut pas jouer au héros, la fuite et le placement de pièges sont parfois les meilleures solutions.

---

## OBJECTIF

---

Dans Zombiecité, le joueur n'a pas de réel but. Il doit juste survivre et faire en sorte que sa faction gagne du terrain.

Il existe aussi toute une série d'achèvements.

---

## ZONES DE JEU

---

Dans Zombiecité, on remarque 4 types de zones :

---

### CAMPS PRINCIPAUX

---

Chacune des factions possède un seul et unique camp principal. C'est un endroit tout à fait sûr où apparaissent les nouveaux joueurs. Il ne peut être la cible d'attaques de zombie ou d'autres factions.

---

### ZONES DE RAIDS

---

Ce sont des niveaux générés aléatoirement. Ils se font en petits groupes de 4-5 joueurs (conseillé). Ces zones sont en instance, on y voit donc juste les joueurs de son groupe et on ne peut être dérangé par les autres.

---

## ZONES LIBRES

---

Les zones libres sont des niveaux où tout le monde peut se voir. Au début, ils sont envahis de zombies. Si les membres d'une faction arrivent à débarrasser la zone de tous les zombies, cette zone appartient à la faction susdite. A tout moment, il peut y avoir une attaque de zombies sur la zone, même une fois qu'elle a été capturée. Les joueurs des autres factions peuvent aussi venir l'attaquer et essayer de la prendre en tuant tous les joueurs des autres factions présents sur la zone.

Lors d'une attaque de zombies, les zombies viennent par les côtés. Tout d'abord il y en a qui apparaît, puis deux, trois, cinq, vingt,... Il n'y a aucune alarme ni message qui apparaît. Ce sont aux joueurs de se prévenir s'ils aperçoivent des zombies dans la zone.

Ces zones portent des noms uniques comme « Centrale parc », « Gare du midi », etc.

---

## ROUTES

---

Les routes sont des zones de raids faites pour être en véhicule. Elles permettent de passer d'une ville à l'autre.

Elles consistent donc en une route qu'il faut suivre, avec des lieux générés aléatoirement sur les côtés, du style : Apprentis contenant des outils, ferme abandonnée, pompe à essence, ...

---

## LES COMBATS

---

Les combats sont en temps réel. Le joueur peut frapper les zombies à l'aide d'arme de corps à corps ou leur tirer dessus via des armes à feu ou de lancer. Pendant un combat, le joueur peut ramasser des objets se trouvant dans la pièce, comme une chaise, une lampe, etc pour se battre.

Les combats reposent sur une gestion de la fatigue. Quand un zombie attaque un joueur par devant, le héros part automatiquement et repousse le zombie. Cela le fatigue. Frapper fatigue aussi le joueur. Si le héros est attaqué par derrière, le zombie s'accroche à lui. S'ensuit une lutte pour la survie ou le héros se débat et se fatigue énormément. Un autre joueur peut venir frapper le zombie afin qu'il lâche le joueur.

Si la fatigue tombe en dessous de 10%, le joueur ne sait plus courir ni frapper efficacement. Si la fatigue tombe à 0%, le joueur tombe à terre. Si un zombie l'attaque à ce moment là, un compteur apparaît, montrant le temps que le joueur a encore avant que le zombie ait raison de lui et lui mange le cerveau. C'est alors indispensable qu'un autre joueur vienne frapper le zombie pour libérer le joueur. Mais le joueur ne peut toujours pas marcher, il faut donc qu'il soit porté par un autre joueur. Porter un joueur vous ralentit et vous empêche de frapper, mais vous pouvez relâcher la personne que vous portez à tout moment. Si vous ramenez un coéquipier jusqu'à un camp de votre faction, il doit encore trouver une personne possédant des compétences en soin pour le régénérer. C'est aux joueurs de s'arranger entre eux.

Il est possible de prendre des médicaments, barres ou boissons énergisantes pour regagner un peu de fatigue et parfois éviter la mort. Si la fatigue tombe à 0, c'est trop tard. Seul une pique d'adrénaline ou un médecin dans un camp protégé peut soigner le joueur.

## LA MORT

---

Un héros étant tombé à court de fatigue, avec un zombie sur lui et le compteur à zéro meurt. Il ne peut donc plus être joué et le joueur doit se recréer un héros. La mort est donc définitive !

## LES CLASSES DE PERSONNAGE

---

A la création d'un nouveau personnage, le joueur doit choisir une faction et une classe de personnage. La classe de personnage va influencer sur les compétences du survivant joué.

Ainsi, on peut jouer policier, racaille, médecin, ingénieur, ...

La faction influence sur ce que vendent les marchands du camp et les améliorations de camp possible à créer.

## LES COMPÉTENCES

---

Dans Zombicity, il n'y a pas de niveaux, mais le joueur possède des compétences qui évoluent en les utilisant.

Quelques exemples de compétences : combat à main nues, combat aux armes blanches, combat aux armes à feu, athlétisme, ingénierie, chimie, médecine, crochetage, ...

## LES VÉHICULES

---

Les véhicules permettent d'aller d'une ville à l'autre. Ils peuvent être trouvés, achetés ou fabriqués. On peut aussi les trafiquer afin de les rendre plus efficaces.

## UNIQUE SELLING POINTS

---

- Monde vivant, où les camps changent de mains entre les factions et les zombies.
- MMO où la coopération est indispensable à la survie des joueurs.
- Système de combats dynamique et simple.