
ZOMBIECITY

Genre : Survival/Action

Cible : Core / hardcore Gamers

Cœur de cible : amateurs de zombies, de coopération

Support : PC

Représentation : 3D temps réel

Jeu multi-joueurs

UNIVERS

Zombiecité est un jeu 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.

CONCEPT

Le joueur doit d'une part lutter pour sa survie et d'autre part remplir ses objectifs.

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.

Si un joueur se fait tuer, il devient un zombie et son but est d'arrêter ses ex-coéquipiers. S'il meurt en tant que zombie, la partie est finie pour lui.

C'est un jeu de coopération, mais aussi de trahison. Il faut pouvoir se débarrasser de ses coéquipiers/adversaires quand c'est nécessaire afin de gagner la partie.

OBJECTIF

Le joueur a différents buts suivant le type de la partie jouée. Il existe donc différents modes de jeu.

Il existe aussi toute une série d'Achèvements.

LES TYPES DE JEU

- **Survie :** Tous les joueurs apparaissent à différents lieux de la map. Leur objectif est d'être le dernier survivant. Ils peuvent s'allier, se trahir ou s'ignorer.
- **Avarice :** Les joueurs doivent amasser le plus d'argent possible. Pour cela, ils doivent piller les maisons, voir même se tuer entre eux pour prendre le magot des autres...
- **Défense :** les joueurs doivent défendre un lieu. Ici, ils sont forcément alliés.
- **Zombie killer :** dans le même genre que le mode avarice ou survie, les joueurs doivent tuer le plus de zombies possibles.
- **Mission :** Un objectif est donné au joueur en début de partie. Ils doivent le réussir.

Il est possible d'activer le mode Equipe : les joueurs sont regroupés en équipes et ne peuvent se trahir mutuellement.

LES COMPÉTENCES

Le joueur possède des compétences qu'il peut choisir en début de partie. Il peut en prendre jusqu'à 3 parmi celles qu'il a débloqué.

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

EQUIPEMENT

En début de partie, le joueur doit choisir des objets parmi ceux qu'il a débloqués avec lesquels il commence. Il a certain un certain quota d'objets et chaque objet prend plus ou moins de quota. Ainsi commencer avec une tronçonneuse coutera autant qu'avec 15 barres chocolatées.

Ces objets peuvent être des barres chocolatées, une casserole voir même un revolver pour les vétérans.

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. Pendant un combat, le joueur peut ramasser des objets. Par exemple dans une pièce, il peut ramasser une chaise, une lampe, etc pour se battre.

Tuer un zombie rapporte 1 point.

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

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 le contamine. C'est alors indispensable qu'un autre joueur vienne frapper le zombie pour libérer le joueur qui n'a plus qu'à prendre un énergisant pour se relever.

Il est possible de prendre des médicaments, barres ou boissons énergisantes pour regagner un peu de fatigue et parfois éviter la mort.

Il est impossible de faire quelque action que se soit quand on est tombé à terre, si ce n'est ramper.

LA MORT

Un héro étant tombé à court de fatigue, avec un zombie sur lui et le compteur à zéro est contaminé. Il devient donc un zombie et son but est d'affaiblir et contaminer ses ex-coéquipiers.

Toucher un joueur en tant que zombie rapporte 1 point, le contaminer rapporte 20 points.

ZONES DE JEU

Les zones de jeu sont soit mappée soit générée aléatoirement. Le choix se fait durant la création de la partie.

Les maps consistent en quelques rues d'une ville. Il est possible d'entrer dans les bâtiments.

LES POINTS

Chaque fois que le joueur qu'il tue un zombie, qu'il fait un achèvement, remporte une partie ; il gagne plus ou moins de points.

Dans une partie Défense ou Mission, les points de victoire sont partagés entre les survivants.

Ces points permettent d'acheter du contenu. Ainsi, ils permettent de débloquent de nouveaux lieux avec nouveaux objets, de nouveaux personnages, de nouvelles compétences. Par ailleurs, il est possible d'acheter de ces points via allopas ou paypal.

UNIQUE SELLING POINTS

- Le joueur doit pouvoir être lâche et laisser tomber ses amis pour survivre, voir même ne pas hésiter à les trahir pour leur prendre leur butin.
- Un subtil mélange entre action et stratégie.

ANNEXE A : POINT DE VUE TECHNIQUE

Le jeu sera développé à l'aide du moteur Ogre.

On voit son personnage depuis une caméra verticale. On le déplace via les touches directionnelles du clavier (Paramétrable). On interagit avec l'environnement avec la souris.