
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

UNIVERS

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.

CONCEPT

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

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.

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

Le joueur possède des compétences. L'évolution du joueur se fait UNIQUEMENT par ses compétences, qui s'améliorent au fur et à mesure qu'il les utilise.

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

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.

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 la fatigue tombe en dessous d'un seuil assez bas, 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 ou qu'il rampe. Porter un autre joueur ralentit le joueur et l'empêche de frapper, mais il est possible de relâcher à tout moment la personne portée. Si le joueur ramène un coéquipier jusqu'à un camp de sa faction, le joueur qui est tombé à terre se retrouve régénéré.

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 ce soit quand on est tombé à terre, si ce n'est ramper. C'est donc à un autre joueur de donner une barre énergisante à l'homme à terre.

Quitter la partie quand on est au sol est considéré comme un suicide et le personnage meurt.

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.

LA MORT

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

Tout l'argent et les objets entreposés dans la banque sont gardés d'une partie à l'autre.

ZONES DE JEU

CAMPS PRINCIPAUX

Chacune des factions possède un seul et unique camp principal. C'est un endroit tout à faire 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. Le joueur conduit donc un véhicule. Les routes sont elles aussi envahies par les zombies. Il suffit de rouler à une certaine vitesse sur un zombie pour l'écraser, mais cela ralentit le véhicule. Si le véhicule est à l'arrêt et que la masse de zombies est trop grande, le véhicule ne peut plus avancer, le joueur est bloqué.

Par ailleurs, rouler consomme de l'essence, il faut donc soit trouver des pompes à essences, soit avoir des jerricanes sur soi. On peut en trouver durant les raids.

Il est possible de prendre des passages dans un véhicule et ceux-ci peuvent tirer s'ils possèdent des armes.

Les routes 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, ...

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.
- Le premier jeu où le joueur doit pouvoir être lâche et laisser tomber ses amis pour survivre.

Mets-toi à la place du joueur : tu ne joues pas pour gagner, gagner, gagner et arriver à la "fin", tu joues en sachant que tu vas perdre.

Garder en mémoire les morts

Faire avancer ta faction

Argent et équipement à la banque gardé

Nombre de place limité par partie. Les morts restent comptés. Dernier survivant = winner.

Différents types de parties ? Serveur casual, serveur hardcore, etc.