



Scraft - Manuel d'utilisation

Vincent AUPEST, Mathis BERTRAND

Felix MUHLKE, Louis VIDELIER

Table des matières

Au commencement	3
1 Introduction	3
1.1 Présentation	3
1.2 A propos de Scraft	4
1.3 A propos de ce manuel	4
2 Installation & Désinstallation	4
2.1 Installation	4
2.2 Désinstallation	4
3 Menu principal	5
4 Commencer une partie	5
Les bases	6
5 Touches	6
6 Affichage Tête haute	7
7 Inventaire	8
8 Ressources & Outils	9
9 Fabrication	9
10 Construction	10
11 Constructions interactives	11
11.1 Machines	11
11.2 Torches & Portes	14
11.3 Étagère	14
12 Faune	15
13 Attaquer	15
14 Culture	15

15 Vie, Armure & Energie	16
16 Vague	16
17 Objectif / Fin de partie	17

1 Introduction

Bienvenue dans Scraft ! Dans ce jeu, vous évoluez seul ou en équipe jusqu'à 4 joueurs, sur une île dans où vous devez survivre tout en protégeant la mystérieuse météorite. Grâce à ses environnements variés, vous pouvez vous développer en récoltant des ressources afin de vous préparer face aux vagues de monstres nocturnes.

Scraft offre de multiples possibilités et fonctionnalités offrant aux joueurs une liberté totale dans sa survie.

Préparez-vous à vivre une aventure unique où votre ingéniosité et vos capacités d'adaptation seront mises à l'épreuve.

1.1 Présentation

Scraft s'inscrit dans la prestigieuse lignée des jeux de survie, un genre qui a donné naissance à certains des titres les plus emblématiques de l'histoire du jeu vidéo. Dans le cas de Scraft, ce mode de jeu est combiné avec un mode "Endless"¹, dans lequel les joueurs devront protéger une météorite et survivre le plus longtemps possible.

L'un des aspects distinctifs de Scraft est son gameplay à la troisième personne (TPS²), offrant aux joueurs une perspective immersive qui les plonge au cœur de l'action. De plus, le jeu encourage la coopération, permettant aux joueurs de s'associer et de travailler ensemble pour surmonter les obstacles et maximiser leurs chances de survie.

Que vous choisissiez de jouer en solo ou en équipe, Scraft offre une expérience de jeu intense et gratifiante. Vous devrez faire preuve de stratégie, d'habileté et de coordination pour affronter les multiples dangers qui vous entourent dans ce monde hostile.

1. Endless : Sans fin

2. Third Person Shooter : Jeu de tir à la troisième personne

1.2 A propos de Scraft

Scraft est le premier jeu développé par le groupe Megawave Software, et a été officiellement lancé le 30 mai 2023.

1.3 A propos de ce manuel

Ce manuel regroupe toutes les informations essentielles pour profiter pleinement de Scraft. Il se compose de deux sections principales : "Au commencement" et "Les bases", qui vous permettront de tout savoir avant de démarrer une partie de Scraft. Vous y trouverez également les crédits ainsi que le support technique.

Nous vous recommandons de vous plonger dans la lecture de ce manuel afin de découvrir Scraft de manière approfondie. Quelle que soit votre préférence, ce manuel est conçu pour répondre à toutes les questions que vous pourriez avoir. Néanmoins, il est bon de savoir que vous pouvez jouer sans forcément lire ce manuel.

2 Installation & Désinstallation

2.1 Installation

- Une fois téléchargé (via le site) dézipper le dossier "Scraft.zip".
- Ouvrez le dossier "Scraft/" généré par l'action précédente, et double-cliquez sur le fichier "Scraft.exe".

2.2 Désinstallation

- Ouvrez le dossier "Scraft/", où vous l'aviez précédemment installé, et double-cliquez sur "Uninstall.exe".

Optionel

Si vous voulez supprimer les fichiers sauvegardes, allez dans :

"_ : _/_/_/AppData/LocalLow/Megawaves/Scraft"

Une connexion internet est requise pour jouer à Scraft.

3 Menu principal

Une fois le jeu lancé, vous atterrirez dans le menu principal. Vous pouvez naviguer dans les menus à l'aide du clic gauche de la souris en appuyant sur les différents boutons. Le menu principal est décomposé en quatre parties, "Jouer", "Options", "Crédits" et "Quitter".

Le bouton "Jouer" vous connecte au serveur et vous permet de commencer à jouer, voir la section "Commencer une partie" pour plus d'informations.

Le bouton "Options", vous envoie dans le menu de personnalisation du personnage, des paramètres audio-visuels et des assignations de touches.

Depuis l'onglet "Général" (a) vous avez la possibilité de modifier l'apparence de votre personnage en choisissant les couleurs de ses vêtements, sa peau et ses cheveux. Vous pouvez également ajouter un pseudonyme pour le multijoueur. Ces données sont sauvegardées afin que vous n'ayez pas à les redéfinir à chaque fois que vous lancez le jeu. Si vous ne renseignez ni un skin ni un pseudonyme, des valeurs par défaut vous seront attribuées. Depuis l'onglet "Son & Vidéo", vous pouvez choisir la résolution de la fenêtre de jeu, ajuster la qualité graphique du jeu et régler le volume sonore. Enfin dans l'onglet "Contrôles", vous pouvez personnaliser les assignations de touches afin de faciliter votre prise en main du jeu, voir la section "Touches" pour plus d'informations.

N'oubliez pas de confirmer l'application de vos personnalisations avant de quitter le menu des options.

Le bouton "Crédits" vous permet de consulter les "Crédits" référençant les développeurs de Scraft.

Le bouton "Quitter" permet de fermer le jeu.

4 Commencer une partie

Après avoir cliqué sur "Jouer" depuis le menu principal, vous avez la possibilité de jouer en solo ou en multijoueur.

Pour jouer en solo cliquez sur "Nouvelle partie" puis sur "Lancer".

Sinon cliquez sur "Multijoueur".

Le panel de droite liste les salons déjà existants, vous pouvez les rejoindre en cliquant dessus, sinon vous pouvez en créer un en rentrant un nom et en appuyant sur "Créer partie".

Pour jouer avec vos amis, il faut qu'une seule personne crée un salon et que les autres le rejoigne une fois apparu dans la partie droite.

Une fois dans le salon, l'hôte (celui qui a créé le salon) peut alors lancer la partie via le bouton "Lancer". Attention, une fois la partie lancée, personne ne peut la rejoindre.

5 Touches

Via le menu "Options" vous avez la possibilité de personnaliser vos touches, voici les assignations par défaut et leurs fonctions :

- haut : Z
- gauche : Q
- bas : S
- droite : D
- interagir : F
- inventaire : E
- jeter : A
- menu construction : Tabulation
- changer de mode de construction : C
- attaquer : clic gauche
- utiliser : clic droit
- courir : maj gauche
- barre d'inventaire : & / é / " / ' / (/ - / è / _ / ç / à
- changer d'item : molette

Les touches "Z/Q/S/D" permettent de déplacer le joueur. "F" permet d'interagir avec l'environnement, comme par exemple ramasser des items au sol. "E" permet d'ouvrir et fermer l'inventaire, pour plus d'informations sur l'inventaire, vous référer à la section "Inventaire". "Tabulation" permet d'ouvrir et fermer le menu de construction, pour plus d'informations sur la construc-

tion, vous référer à la section "Construction". "C" vous permet de passer du mode construction au mode destruction, encore une fois, plus d'information dans la partie "Construction". "Clic gauche" vous permet d'attaquer avec l'item en main. "Clic droit" vous permet quand à lui d'utiliser l'item en main. "Maj gauche" permet d'activer le sprint du personnage. Les raccourcis de la barre d'inventaire vous permettent d'accéder directement à l'item placé en position x. "Molette" permet de changer d'item en main et "Echap" permet de quitter le menu actuel, et d'ouvrir le menu pause en partie. La "Molette" et "Echap" sont immuables. La touche "A" seule permet de jeter un item au sol.

6 Affichage Tête haute

Dans le coin supérieur droit, vous avez une boussole qui pointe vers la météorite, ainsi si vous êtes éloigné vous pourrez la retrouver sans problème. (a)

Dans le coin supérieur gauche, vous avez la barre de vie (barre rouge) et la barre d'énergie (barre jaune) de votre personnage. Ainsi que l'heure de la journée (dans le jeu). Voir les sections associées pour plus d'informations. (b)

Dans le coin inférieur droit, vous avez une main qui est le symbole d'interaction, par défaut quand vous ne pouvez interagir qu'avec rien, la main est grisée. Au contraire, celle ci devient blanche quand vous pouvez interagir avec quelque chose autour de vous. (c)

Au centre bas, vous avez la barre d'inventaire qui permet au joueur d'accéder en jeu à 10 items. L'item sélectionné est surélevé d'une flèche. Pour changer d'item sélectionné vous pouvez faire rouler la molette de votre souris ou utiliser les raccourcis de barre d'inventaires. (d)

Au centre haut, vous avez la barre qui affiche la vie restante de votre météorite, voir "Défaite" pour plus d'informations. (e)

7 Inventaire

L'inventaire est un élément essentiel pour votre survie, celui ci est votre principal moyen stockage, il vous permet d'obtenir des informations sur les items que vous avez sur vous et de vous équiper une armure.

Celui ci possède 44 emplacements. L'inventaire est composé de 30 stacks ¹ de stockages simple, 4 stacks pour l'armure portée par le joueur, 10 stacks de barre d'inventaire et un panel d'information.

Sur la gauche de l'inventaire, vous avez l'armure portée par votre personnage, référez vous à la section "Armure" pour plus d'informations.

Sur la droite de l'inventaire, vous avez accès à la description de l'item sélectionné. Vous avez également accès aux statistiques des items tel que leur durabilité, leur dégâts, etc... Pour obtenir des informations sur un item, vous devez simplement cliquer dessus.

Pour déplacer vos items vous avez plusieurs façons de faire. La première est la plus basique mais la plus précise, vous pouvez déplacer un item d'un point A à un point B simplement en cliquant sur un item, puis en déplaçant avec sa souris tout en maintenant enfoncé son clique gauche et enfin en relachant son clic gauche au dessus d'un autre stack. La deuxième permet de déplacer rapidement vos items entre la partie stockage et la barre d'inventaire en maintenant "Maj gauche" et en cliquant sur l'item que l'on veut déplacer. Cette méthode permet également d'équiper rapidement une armure sur le joueur. Enfin vous pouvez déplacer vos items directement dans l'emplacement de la barre d'inventaire, en appuyant sur un de vos raccourcis de barre d'inventaire, avec votre souris au dessus de l'item à déplacer.

Pour retirer des items de votre inventaire, vous avez 3 façons de faire la première est de déplacer un item en dehors de l'inventaire, tout le stack sera alors jeté au sol. En appuyant sur la touche Jeter, au dessus d'un stack un seul item du stack sera jeté, si "control gauche" est pressé en même temps tout le stack est jeté.

Les items au sol disparaissent au bout d'un certain moment.

Dans le coin inférieur droit, de l'inventaire vous avez un bouton symbolisé par un marteau permettant l'accès au menu "Fabrication", référez vous à la

1. Les "Stacks" sont des groupes d'item de même type. Les stacks vont jusqu'à 100 items à l'exception des armes, outils et armures qui eux ne se regroupent pas.

section "Fabrication" pour plus d'informations.

Lorsque vous êtes dans l'inventaire, vous êtes plus vulnérable aux attaques car vous ne pourrez ni vous défendre, ni vous déplacer.

Pour quitter l'inventaire il suffit d'appuyer sur la touche dédiée à l'ouverture de l'inventaire ("E" par défaut), ou sur "Echap".

8 Ressources & Outils

Dans Scraft, vous évoluez sur une île composée de différents biomes qui ont chacun une flore propre à eux. Tout ce qui est autour de vous est récoltable et vous donne des ressources essentielles pour votre survie. Ces ressources peuvent être consommées, utilisées ou transformées.

Un aspect important est que tout ce que vous récoltez réapparaît après un certains délai, afin de ne pas vous limiter dans votre développement.

Certaines ressources sont récoltables qu'avec certains outils. Par exemple, vous aurez besoin d'une pioche pour extraire les minerais des rochers, d'une hache pour couper des arbres et d'un couteau pour récolter des herbes.

Vous devez donc fabriquer des outils de plus en plus performants pour récolter les ressources les plus rares. Par exemple une pioche en pierre ne vous permet pas de récolter de l'uranium.

9 Fabrication

L'onglet "Fabrication" est accessible depuis l'inventaire du joueur, et permet de fabriquer des armes, des armures, des outils, des consommables et des matières premières utiles à la fabrication de produit plus avancés.

La "Fabrication" se présente sous la forme d'un livre avec 4 marques pages pour les différentes sections. Vous avez une page dédiée aux outils, une autre pour les armes et armures, une pour les consommables et une dernière pour les matières premières. Lorsque vous cliquez sur un marque page, vous aurez sur la page gauche du livre, la liste des items craftables de cette catégorie. Pour faire défiler la liste vous pouvez utiliser la molette de votre souris. Lorsque vous sélectionnez un l'item en cliquant dessus, vous avez sur la page de droite la recette de celui-ci (les items nécessaires à sa fabrication), de

même pour faire défiler les items nécessaires, vous pouvez utiliser la molette de votre souris. Vous pouvez ensuite cliquer sur le marteau en haut à droite de la page droite pour fabriquer l'item sélectionné. Sans les items nécessaires au craft d'un item dans votre inventaire, vous ne pouvez pas le fabriquer.

Dans le coin inférieur droit, l'icône de sac vous permet de retourner à l'inventaire. Vous pouvez également retourner en jeu en appuyant sur la touche d'inventaire ("E" par défaut), ou sur "Echap".

10 Construction

La construction est une fonctionnalité essentielle de Scraft, il est important de construire sa base pour protéger la météorite, tout comme il est essentiel de faire pousser de la nourriture pour ne pas perdre de temps avec la chasse. La construction est accessible en jeu en appuyant sur la touche du "menu construction" ("Tab" par défaut). L'interface de construction est divisée en 4 parties : la sélection du schéma située sur la gauche de l'écran, le choix du type de construction en bas à gauche de l'écran, le mode de construction en bas à droite de l'écran et le panel d'information sur la droite.

Trois catégories d'objets posables sont proposées, l'agriculture, la construction et la machinerie. Pour sélectionner une catégorie, cliquez sur son bouton associé en bas à gauche de l'écran.

Une fois une catégorie sélectionnée, la liste des schémas de cette catégorie sera affichée sur le panel de sélection de schéma sur la gauche de votre écran. Vous pouvez faire défiler cette liste avec la molette de votre souris. Pour commencer à construire cliquez sur un schéma, vous aurez alors les informations de cet objet sur le panel de droite. Cela comprend son coût de fabrication et des informations. Si vous possédez les matériaux nécessaires vous n'avez plus qu'à cliquer en jeu où vous souhaitez le construire. Vous pouvez passer de la construction à la destruction en appuyant sur la touche assignée pour le changement de mode de construction ("C" par défaut), en bas à droite de votre écran vous avez une icône permettant de savoir le mode actuellement choisi. Le marteau représente le mode construction, et la bombe le mode destruction. En mode destruction il suffit de cliquer sur une construction déjà présente pour la détruire.

Dans l'onglet construction, vous avez la possibilité de placer des murs et des portes pour protéger votre base. De plus, vous pouvez fabriquer des pièges et

des tourelles pour vous défendre. Vous pouvez voir les sections respectives pour plus d'informations.

Vous avez également la possibilité de planter des arbres et des plantes pour vous nourrir. Référez vous à la section "Culture" pour plus d'informations.

11 Constructions interactives

11.1 Machines

Vous pouvez, à partir d'un certain niveau de développement, équiper votre base de machines électriques. Il existe deux types de machines ; les générateurs et les tourelles.

Générateurs

Les générateurs sont capable de produire et stocker de l'énergie à partir d'Items de référence. Il existe 2 générateurs, un à charbon, l'autre à uranium (à base de lingots d'uranium).

Les générateurs convertissent instantanément des Items en énergie. Afin de convertir un Item en énergie avec un générateur, interagissez avec celui-ci avec l'Item correspondant, par exemple, pour un générateur à charbons, interagissez avec lui avec un Item charbon dans la main. Pour interagir, placez vous en face de la machine et appuyer sur la touche "Interagir" ¹. Vous pouvez voir la quantité d'énergie contenue dans un générateur en Mode Édition ²

Tourelles

Les tourelles sont des constructions défensives capables de prendre pour cible des entités dans un certain rayon. Afin de mettre une tourelle en fonctionnement, il vous faudra la lier à un générateur proche contenant de l'énergie. A chaque coup tiré par la tourelle, une partie de l'énergie du générateur sera consommée par la tourelle avant de tirer.

1. "F" par défaut

2. Voir "Configuration des machines".

Dans le cas où le générateur n'a pas assez d'énergie, la tourelle ne tirera pas ¹. Il existe quatre modèles de tourelles : La tourelle en bois, la tourelle en or, la tourelle en caoutchouc et la tourelle en uranium. Chaque tourelle a un cas d'utilisation et des propriétés propres. Une tourelle ne peut pas vous faire de dégâts.

- Tourelle en bois - Tourelle la plus simple. Tire des flèches.
- Tourelle en or - Tourelle à cadence rapide. Tire des balles en or.
- Tourelle en caoutchouc - Tourelle repoussant les monstres ennemis, mais aux faibles dégâts. Tire des balles en caoutchouc.
- Tourelle en uranium - Tourelle lourde. Tire de gros boulets meurtriers.

Configuration des machines

Pour configurer une machine, il vous faudra concevoir un Item spécial : une "Clé à molette" dans votre menu de fabrication. Lorsque vous tenez une Clé à molette en main, des zones de couleurs et des carrés en pointillés s'affichent au-dessus des machines environnantes ; vous êtes alors en "Mode Édition". Lorsque vous changez d'objet, vous quittez le Mode Édition. Les carrés de couleurs qui s'affichent vous permettent d'identifier les machines liées entre elles et de discriminer les groupes indépendants les uns des autres.

En mode édition, appuyer sur la touche "Utiliser" ² sur un générateur pour le sélectionner, puis appuyer de nouveau sur la touche "Utiliser" sur une ou plusieurs tourelles pour les lier au générateur précédemment sélectionné. La tourelle change alors de couleur pour abhorrer la même couleur que celle du générateur, vous permettant ainsi de visualiser les groupes de manière plus intuitive.

Vous ne pouvez pas délier une tourelle liée. Mais vous pouvez la désactiver momentanément. Voir "État des machines".

États des tourelles

Lorsque vous êtes en mode Édition, les tourelles afficheront des icônes représentant des "États". Il existe trois états : ACTIVE, INACTIVE et NO_POWER.

1. Une icône sera affichée lorsqu'une tourelle est sous-alimentée en mode Édition. Voir "État des machines".

2. "clic droit" par défaut

Chaque icône est affichée uniquement lorsque la tourelle est dans concerné par l'état correspondant.

Vous pouvez désactiver une tourelle en vous approchant d'elle, clé à molette à la main et en interagissant avec la tourelle, pour se faire appuyer sur la touche "Interagir" ¹. Celle-ci ne consommera plus d'énergie mais n'agira plus. L'icône ACTIVE devient INACTIVE.

Vous pouvez réactiver une machine désactivée en interagissant avec elle de nouveau, clé à molette dans la main. L'icône INACTIVE devient ACTIVE.

Une machine sous-alimentée (son générateur associé n'a pas assez d'énergie pour lui permettre de faire au moins un tir) affiche un logo d'éclair accompagnés de points d'exclamations clignotants. Cet état est appelée NO_POWER. Lorsque cela arrive, rechargez le générateur source de la machine, ou changer la générateur de la machine pour un générateur contenant de l'énergie afin de lui permettre de tirer de nouveau.

États des tourelles

Lorsque vous êtes en mode Édition, les tourelles afficheront des icônes représentant des "États". Il existe trois états : ACTIVE, INACTIVE et NO_POWER. Chaque icône est affichée uniquement lorsque la tourelle est dans concerné par l'état correspondant.

Vous pouvez désactiver une tourelle en vous approchant d'elle, clé à molette à la main et en interagissant avec la tourelle, pour se faire appuyer sur la touche "Interagir" ². Celle-ci ne consommera plus d'énergie mais n'agira plus. L'icône ACTIVE devient INACTIVE.

Vous pouvez réactiver une machine désactivée en interagissant avec elle de nouveau, clé à molette dans la main. L'icône INACTIVE devient ACTIVE.

1. "F" par défaut

2. "F" par défaut

Extracteur d'astralium

La ressource ultime de Scraft est l'astralium, celui ci ne se trouve uniquement sur la météorite et s'obtient avec l'extracteur d'astralium. Pour être extraite, vous devez construire un extracteur d'astralium et le poser dans un rayon relativement proche de la météorite. Attention si le l'extracteur est trop éloigné, une image de pioche avec deux points d'exclamations scintillera. Une fois relié à un générateur, l'extracteur consommera de l'énergie et produira de l'astralium. Pour récupérer le minerai, appuyer sur la touche interagir¹

11.2 Torches & Portes

Vous pouvez interagir avec les portes pour les ouvrir et les fermer avec votre touche d'interaction².

Les torches sont par défaut éteintes, pour les allumer vous devez tenir un briquet en main et interagir avec la torche en appuyant touche d'utilisation sur lui avec votre touche d'interaction. La torche émettra alors de la lumière avant de s'éteindre après quelques minutes.

11.3 Étagère

Vous avez la possibilité de stocker des matières premières et de la nourriture dans des étagères. Les coffres se posent depuis le menu de construction (pour plus d'information, référez vous à la section associée). Les étagères stockent une quantité illimitée d'un seul item. Pour placer un item sur une étagère, appuyez sur la touche "Interagir" devant l'étagère avec l'item que vous voulez placer. L'item doit être regroupable (les armures, outils et armes ne sont pas posables sur des étagères). Pour remplir d'avantage l'étagère interagissez en tenant dans vos mains l'item à ajouter, celui ci doit être identique à celui sur l'étagère. Pour récupérer vos items, interagissez en ne tenant aucun item dans vos mains. Pour remplacer l'item pos" sur l'étagère, videz la puis interagissez avec un nouvel item.

1. "F" par défaut

2. F par défaut

12 Faune

La faune de Scraft est divisée en deux groupes, les entités neutres, qui vous attaqueront lorsque vous vous approchez trop près d'eux, et entités passives, qui eux fuiront. Nous avons 4 entités passives : les poules, les canards, les renards et les moutons. Et 3 entités neutres : les chèvres, les élans, et les rats. Ces entités sont les meilleurs sources de viandes et les chasser profitera au joueur.

13 Attaquer

Dans Scraft, vous avez la possibilité de vous équiper de différentes armes qui offrent des styles de combats différents. Il existe deux types d'armes : les armes de mêlées et les armes à distance.

Pour attaquer avec une arme de mêlée, il faut appuyer ou maintenir la touche Attaque¹. Les armes de mêlée ont une portée, des dégâts et une vitesse de coups différents, ainsi certaines armes seront plus adaptés à une situation. Par exemple une lance tape plus loin qu'un couteau. Les armes à mêlées ont une durabilité finis qui se consomme quand on frappe des ennemis.

Pour attaquer avec une amre à distance, il faut appuyer sur la touche Utilisation², chaque arme consomme son type de munitions. Par exemple un arc tire des flèches et non pas des balles de 9mm. Chaque arme à distance possède des dégâts, une vitesse de tir, et une cadence de tir différents.

14 Culture

Dans Scraft, l'agriculture joue un rôle important dans votre survie car c'est une très bonne source de nourriture.

Pour commencer vos plantations il vous faut dans premier temps cueillir des légumes. Vous pouvez retrouver sur la map des plants de tomates, des navet, des carottes, des épis de maïs et de blés. Ensuite depuis le menu de construction, cliquez la catégorie agriculture symbolisé par la pousse de maïs. Sélectionner ensuite la pousse que vous désirez et poser la au sol(pour plus d'informations techniques voir la section Construction). Les pousses gran-

1. "clique gauche par défaut

2. "clic droit" par défaut

dissent chaque jour avant de pouvoir être récolter. Si une plantation reçoit des dégâts elle est détruite. Pour accélérer la croissance des cultures vous pouvez interagir avec une plantation lorsque votre joueur tient en main de la Poudre d'os (engrais), en appuyant sur la touche Intéragir ¹. Une fois mature vous pouvez récolter vos cultures en interagissant avec une houe en main. La houe est le seul outil pour récolter des cultures, mais vous pouvez tout de même casser une plantation pour récolter ses ressources.

15 Vie, Armure & Energie

Votre personnage possède des points de vie symbolisant sa santé, lorsque ses points de vie atteignent 0, le joueur est mis au sol pendant 30 secondes. Au sol le joueur peut se faire réanimer si il est entouré. Sinon Au bout des 30 secondes le joueur perd son équipement et réapparaît à son point de réapparition. Son équipement peut être récupéré si en retournant sur le lieu où vous êtes mort. Pour régénérer ses points de vie vous devez consommer de la nourriture.

Afin de protéger votre personnages, vous pouvez vous équiper des armures, pour réduire les dégâts encaissés. Il y existe 6 armures différentes qui ont des durabilités et des réductions de dégâts plus ou moins élevés selon le matériaux.

Votre personnage possède également de l'énergie, celle ci permet au joueur de frapper et courir, pour courir, appuyer sur la touche Courir ² tout en vous déplaçant. L'énergie se régénère quand automatiquement quand vous n'en utilisez pas.

16 Vague

A chaque tombée de la nuit, une vague de zombies apparaît et menace la météorite. La difficulté de ses vagues évoluent au cours des jours passés. Plus il y a de joueur dans la partie, plus il y aura de zombies. Il existe quatre zombies différents avec chacun des points de vie, des dégâts et une vitesse différents.

1. "F" par défaut

2. "maj gauche" par défaut

17 Objectif / Fin de partie

L'objectif est de protéger la météorite le plus de jours possibles. La partie se termine quand elle est détruite. A vous de rester en vie le plus longtemps possible, en gardant l'espoir que cette météorite cache la solution à cette épidémie de zombie.