Jeu de zombies (nom à trouver)

Jeu pour mobiles, à l'origine single player, mais peut être adapté au multiplayer ensuite.

Jeu simplifié façon old school, beaucoup de texte, peu de graphismes

But du jeu : situation zombie apocalyptique, il faut survivre. Le joueur commence le jeu par choisir un personnage parmi plusieurs. Pour commencer, les différents personnages évolueront dans la même zone géographique. On pourra ensuite développer des mods genre par pays, avec différentes conditions climatiques, sociales ... qui influent sur le jeu et les décisions à prendre.

Chaque personnage aura un background personnel, des aptitudes et un lieu de démarrage. On pourra avoir le mec casu, le gros costaud, la nana maligne, mais aussi la petite vieille ou le jeune garçon. Essayer de créer différents démarrages sociaux. Chacun commencera avec du bagage, genre hopital (walking dead, paie ton originalité), la maison, l'école, la maison de retraite, le supermarché, l'église ...

La première mission du joueur sera de répondre à la situation de début de crise. Il devra faire face à un certain nombre de situations, faire des compromis, prendre des situations. Chaque personnage de base aura un certain nombre de points de profil de base, et ces choix modifieront légèrement ces points en fonction des décisions prises. Genre de base il a +8 en charisme, et il décide d'abandonner une petite vieille aux zombies, BIM il perd un point. Il fait un choix intelligent, il gagne un point d'intelligence. Il choisit une arme lourde il gagne en force, il choisit un truc plus léger et maniable, ce sera pour la dextérité. Ainsi le joueur personnalise son profil sans vraiment le savoir. A la fin de la gestion de la situation de crise, il a un récapitulatif de ses points de compétences.

Ensuite le joueur devra ramasser des objets (comment ?), choisir un abri : lieu où il s'est fait agresser, son domicile, un autre endroit dans le coin ... Genre on lui propose "rentre chez toi, ou reste ici, ou sort dans la rue". Sa réponse à la situation initiale, les armes qu'il aura ramassées etc, mettront en place les chances de survivre pour aller ailleurs. S'il décide d'explorer les environs, plusieurs choix lui seront proposés, avec éventuellement un risque de se faire attaquer en chemin, basé sur ses compétences. Eventuellement le temps de réponse à certaines questions pourrait être calculé et si le joueur n'est pas assez rapide à répondre BIM, il se passe un truc.

Une fois sa destination de planque atteinte, le joueur va s'installer. La planque a différents attributs, genre la résistance des ouvertures, la hauteur, les provisions qui s'y trouvent, la taille du machin ... Le joueur va pouvoir renforcer certains trucs, genre se baricader, mais pour ça il lui faudra crafter. Une fois les possibilités de craft et de loot interne épuisés, il lui faudra faire des missions à l'extérieur. Avec le risque que ça implique. Il lui faudra aussi crafter et looter pour lui-même, pour son équipement, et pour la bouffe.

Dans un premier temps, le joueur sera seul au monde face aux zombies. Ensuite éventuellement on pourra évoquer la possibilité d'autres humains dans le jeu.

Dans un premier temps : créer un profil, créer une situation, permettre d'y répondre, puis créer une planque avec des attributs, permettre lootage et craftage.

Le jeu est à usage unique : si par malheur le personnage meurt, il faudra tout recommencer à zéro !

Lorsque le joueur est dans sa planque, il a plusieurs options :

* se reposer : gagne en repos, nourriture etc : nécessaire aux actions
* looter : aller explorer les environs pour ramasser des trucs. Il choisit un rayon d'action. Chaque endroit à un potentiel de loot, qui ne s'épuise pas d'un coup parce que le joueur ne voit pas tout/ne peut pas tout ramasser. Cependant au bout d'un moment il faudra qu'il augmente son rayon de loot pour trouver des matières
* craftage : fabriquer des armes/outils/ustensils ... avec ce qui a été looté. Un craftage occupe le joueur pendant un temps donné. Il peut arrêter et reprendre son travail cependant
* nettoyer les environs : sortir juste pour tuer les zombies aux environs. c'est dangereux mais évite qu'ils ne s'amassent, qu'ils en attirent d'autres, et donc réduit les risques d'attaques dans un futur proche. Plus ça donne des possibilités de looter un objet spécial (genre flingue de flic, ...)
* fortifier la planque.