

Nom de la campagne

Nom du niveau : “Intérieur du théâtre”

Niveau 2/3

Auteur : Abel

I. Concept

A. Thème

Intérieur du théâtre vénitien

B. Direction forte

Contrairement au niveau précédent, l'intérieur du théâtre est plus sombre et plus claustrophobe. Bien que les zombies soient moins nombreux, leur présence est donc plus menaçante. De plus, les armes, vivres et défibrillateurs y sont plus rares, de plus, le niveau de lumière est beaucoup plus faible les sources de lumières étant assez rares.

C. Point d'orgue / Moment fort

Les joueurs sont contraints de se séparer en deux groupes. Un des groupes restera bloqué dans une zone et devra survivre à des vagues de zombies, tandis que l'autre devra atteindre un étage supérieur.

II. Trame narrative

D. Contexte :

E. Impact de la réussite du niveau sur l'histoire :

III. Partie 1 :

F. Dialogue d'introduction

A. Description rapide de la zone

Le deuxième niveau commence à l'entrée arrière du théâtre. Ils devront faire face à quelques zombies et ramasser une clé leur donnant accès à la suite de la zone. Cette zone est beaucoup plus sombre que la précédente, elle prend place dans les vestiaires des acteurs du théâtre.

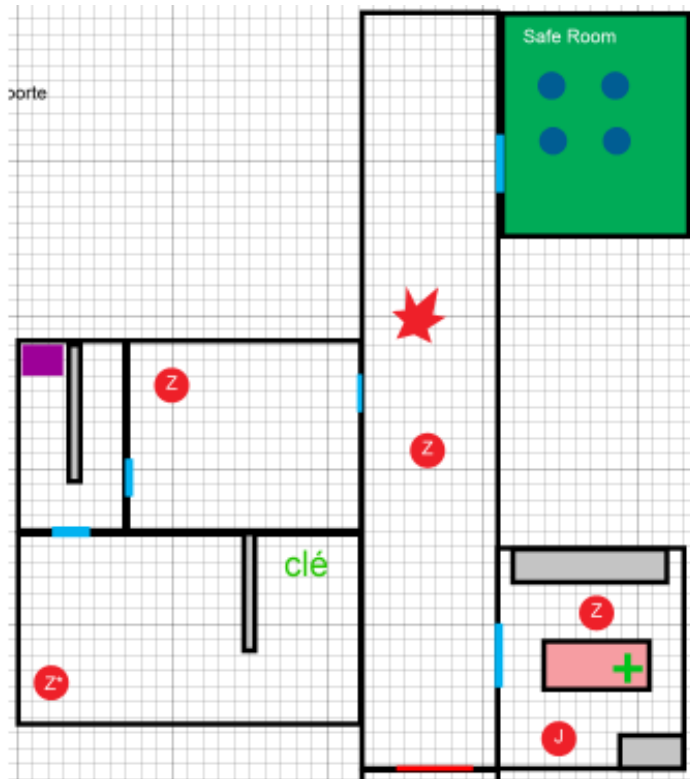
B. Objectif primaire

Ouvrir la porte au fond du couloir pour atteindre le couloir menant à la zone suivante.

C. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------------------------------|---|
| Tous les joueurs passent la porte | Des débris bloquent le passage |
| Récupérer la clé | Des zombies sortent groupe du trou dans le couloir. |

D. Image de la zone



E. Objectifs secondaires

Ramasser les munitions et les objets de soin.

IV. Partie 2 :

G. Dialogue d'introduction

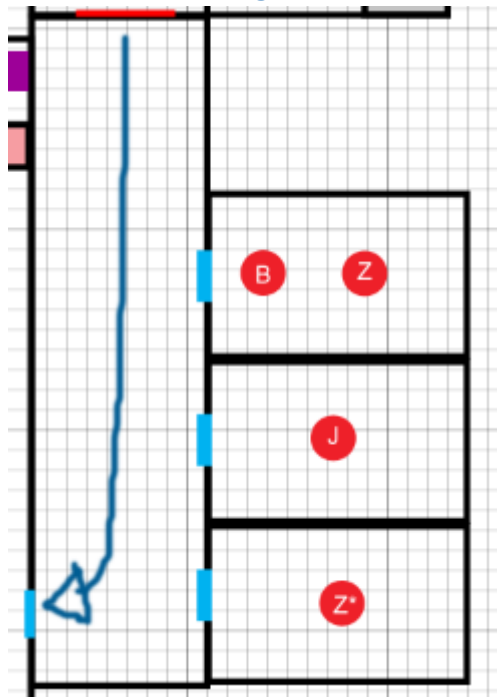
F. Description rapide de la zone

Suite du couloir précédent. En le traversant, le joueur tombera sur de nombreux ennemis postés dans les pièces perpendiculaires au couloir.

G. Objectif primaire

Vaincre les infectés sur le chemin et arriver dans l'entrée principale.

H. Image de la zone



V. Partie 3 :

H. Dialogue d'introduction

I. Description rapide de la zone

Entrée principale du théâtre, les joueurs devront de nouveau récupérer une clé pour lui ouvrir le passage à la zone suivante. L'entrée est composée d'une pièce principale. La pièce est un peu plus lumineuse et spacieuse dans la grande entrée, que précédemment. Les joueurs doivent passer par une galerie d'anciens costumes remplie de zombies pour récupérer la clé.

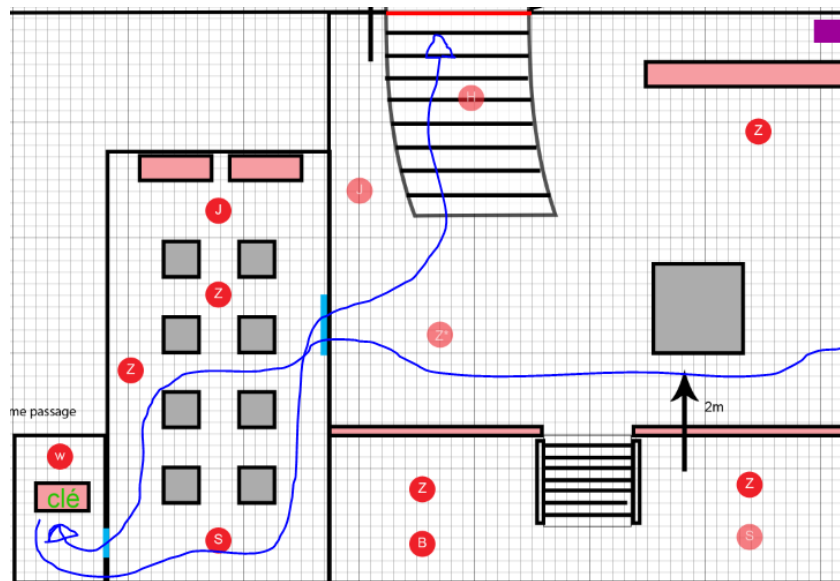
J. Objectif primaire

Vaincre les infectés sur le chemin et arriver dans l'entrée principale.

K. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|-----------------|--|
| Ramasser la clé | Apparition de la 2 ^{ème} vague de zombies |
| | |

L. Image de la zone



VI. Partie 4 :

I. Dialogue d'introduction

M. Description rapide de la zone

Les joueurs arrivent dans les couloirs menant à la salle de spectacle. Cependant, la porte menant aux gradins est fermée, pour l'ouvrir, deux leviers doivent être actionnés en même temps (le premier étant à côté de la porte). Les joueurs continuent leur chemin mais se retrouvent séparés en deux groupes de deux joueurs dans la cage d'escalier arrivés au bout du couloir.

Ces couloirs sont très longs et sombres, des gravats bloquent certain passages, rendant la progression un peu plus laborieuse.

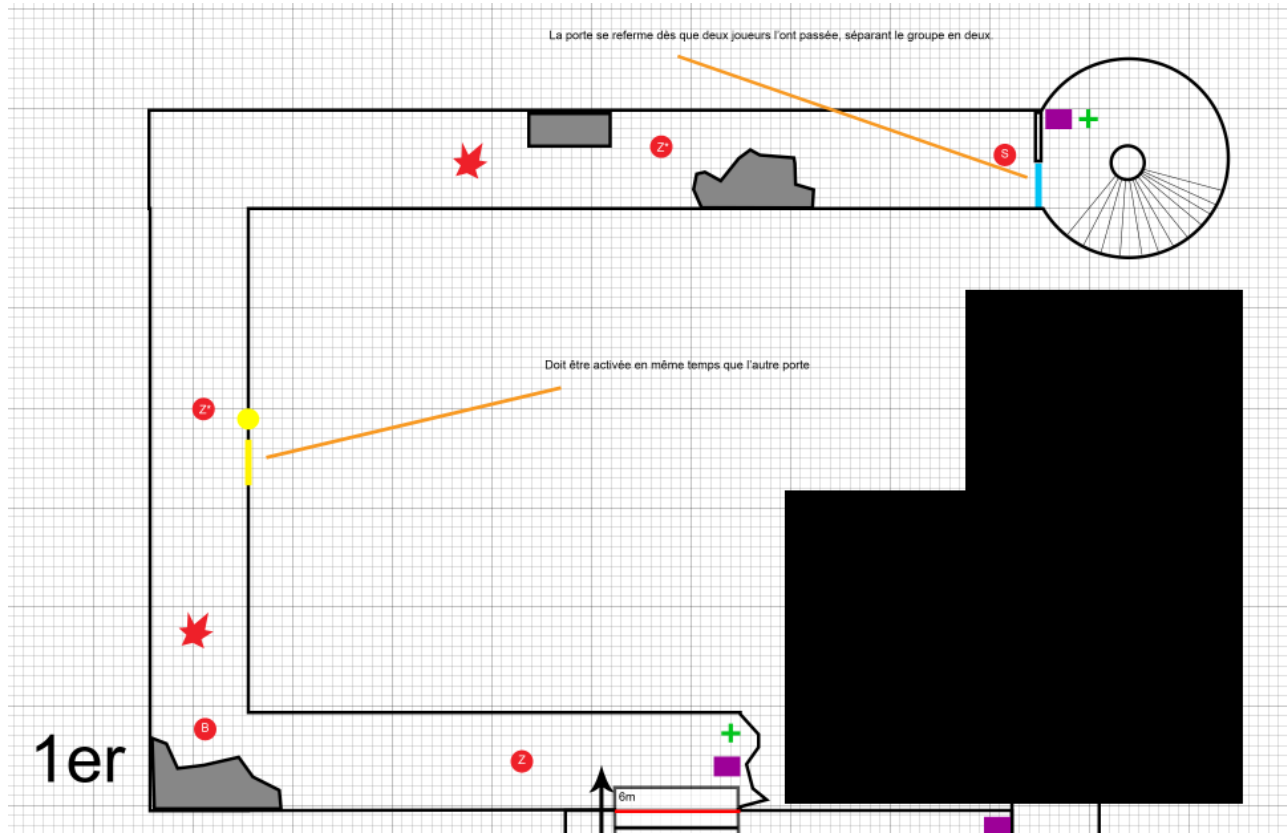
N. **Objectif primaire**

Atteindre le bout du couloir.

O. **Liste des évènements**

| Condition | Evènement |
|---|----------------------|
| Deux joueurs passent la porte des escaliers | La porte se referme. |
| | |

P. Image de la zone



VII. Partie 4 :

J. Dialogue d'introduction

Q. Description rapide de la zone

L'équipe qui est restée à l'étage précédent est bloquée et doit survivre à des vagues de zombies jusqu'à que le deuxième groupe active le deuxième levier. Ils ont accès à des munitions au début de la zone Les autres montent au dernier étage qui est le seul qui n'est pas condamné. Arrivé, ils doivent faire face à de nombreux zombies jusqu'à arriver au bout où ils doivent sauter vers l'étage précédent afin d'atteindre leur objectif. Ce couloir est divisé en deux parties, les joueurs doivent donc choisir leur chemin précautionneusement afin de ne pas se faire attaquer par les nombreux zombies spéciaux. Arrivé au bout, ils doivent activer le deuxième levier pour que tout le monde puisse entrer dans la suite du niveau.

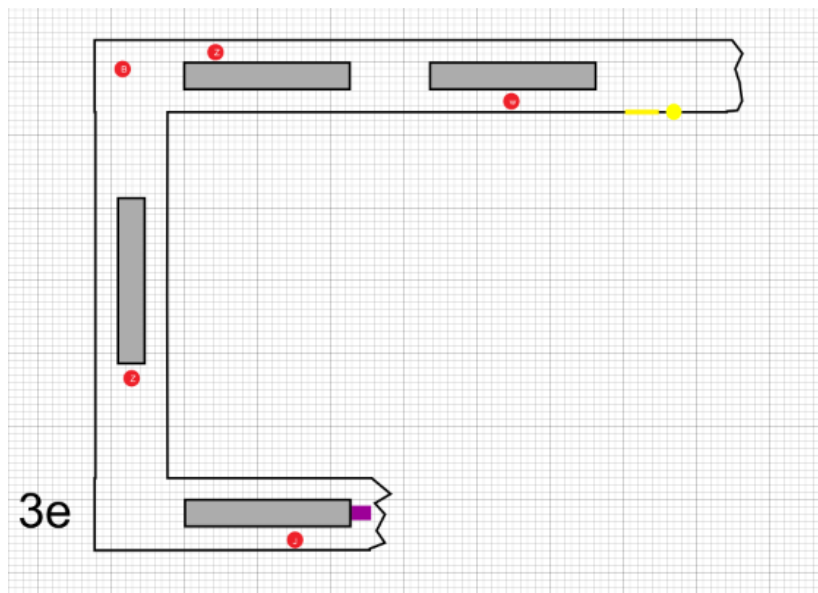
R. Objectif primaire

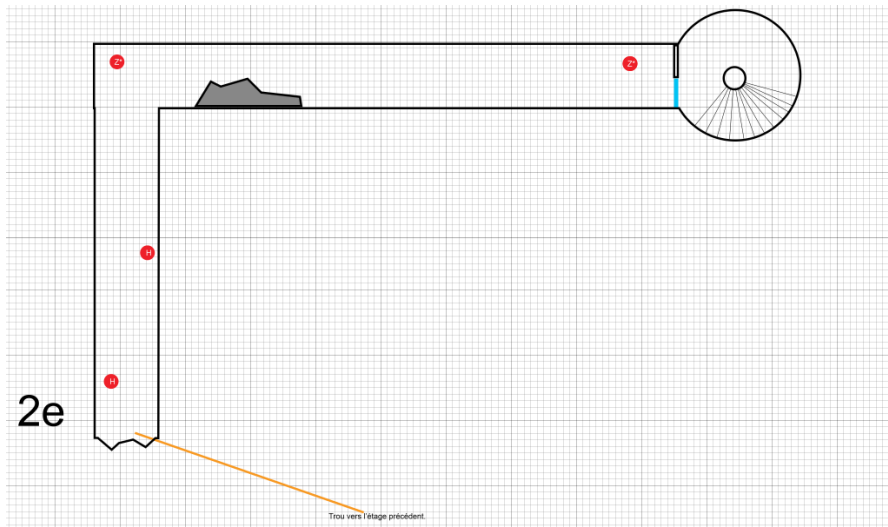
Atteindre le bout du couloir.

S. Liste des évènements

| Condition | Evènement |
|--|--|
| Les deux joueurs qui ont monté les escaliers activent le 2 ^{ème} levier | Les portes de la salle de spectacle s'ouvrent. |
| | |

T. Image de la zone





V. Courbe de difficulté de la mission

