

Campaign Run

Subway Runaway

Niveau 3/3

Auteur : Cédric Bekkar

Critères : Verticalité / Utilisation des infectés particuliers / Narration environnementale / Ensemble

I. Ennemis particuliers utilisés (6/8)

Les zombies spéciaux utilisés sont les suivants : Smoker, Spitter, Chargeur, Tank, Jokey et Boomer.

II. Partie 1 (Introduction & Application) :

A. Description rapide de la zone & objectif

Les 4 joueurs continuent leur fuite de l'apocalypse zombie grandissante. Dans cette partie du niveau, ils quittent les égouts pour rejoindre le réseau de métros de Moscou. Leur objectif : trouver un métro capable de les emmener loin de la ville et de la population.

Ils arrivent sur une ligne où ils affrontent une horde avant de trouver un métro qui a déraillé en roulant sur des zombies, percutant un autre métro et déclenchant une coupure partielle du courant.

En suivant l'éclairage et en évitant les sorties vers l'extérieur, les joueurs arrivent dans un hall de gare et sont à la recherche d'un train et des générateurs pour relancer le courant.

B. Dialogue d'introduction

Les joueurs traversent les égouts qu'ils ont rejoint et réfléchissent à un moyen de s'éloigner de la civilisation.

Le bruit d'un crash de métro se fait entendre et les joueurs décident de tenter leur chance avec les métros.

C. Eléments de narration environnementale

Sigle	Elément
S1	En arrivant sur le premier quai, des bruits de cris et de chaos qui proviennent des escaliers se font entendre. De plus, les lumières sont éteintes et les escaliers sont donc très sombres.
S2	En arrivant dans le premier hall, les joueurs peuvent entendre une annonce du gouvernement décrétant l'alerte générale et recommandant l'isolation ou la fuite.

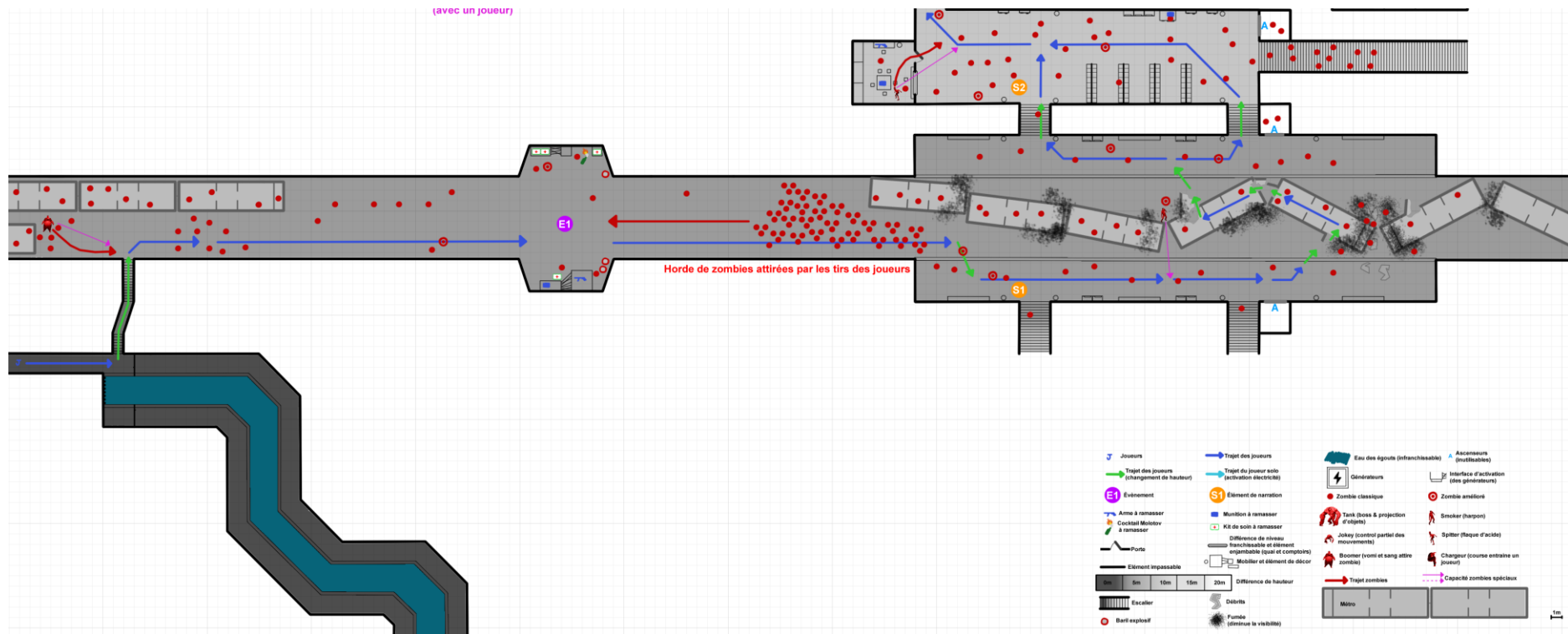
D. Liste des évènements

Condition	Evènement
E1	En arrivant dans les égouts, les joueurs font directement face à un groupe de zombies. En se défendant, ils font du bruit avec leurs armes à feu et déclenchent une horde de zombies. Un boomer est également responsable de l'arrivée de la horde. Celle-ci se rapproche d'eux par les rails et l'affrontement est inévitable.

E. Objectif(s) secondaire(s)

Il y a un Cocktail Molotov placé dans le niveau qui permet aux joueurs de finir le niveau plus vite.

F. Image de la zone



III. Partie 2 (Twist & Maîtrise) :

A. Description rapide de la zone & objectif

En partant dans le seul couloir, les joueurs tombent sur une porte de service avec une icône électricité dessus. Un petit dialogue a lieu et un des joueurs part remettre le courant.

Les joueurs rejoindront un autre hall puis un autre train rempli de zombies. Ce train ouvrira ses portes quand le joueur seul rétablira le courant. Une fois la dernière vague du niveau nettoyée, les joueurs pourront démarrer le train et fuir la capitale.

B. Dialogue d'introduction

Le dialogue d'introduction est l'élément de narration environnementale **S3**.

C. Eléments de narration environnementale

Sigle	Élément
S3	Dans le couloir qui relie les deux halls, les joueurs passent devant une porte de service comprenant le symbole « éclair » représentant l'électricité et indiquant l'accès à la salle des générateurs. Un petit dialogue intervient indiquant aux joueurs que l'un d'entre eux doit rétablir complètement le courant.

D. Liste des évènements

Condition	Evènement
E2	Les joueurs nettoient le deuxième halls puis ils atteignent le quai. Ils se rendent compte qu'un métro est bel et bien disponible pour fuir mais qu'il est rempli de zombies. /!\ Le nombre de zombies qui attaquent les joueurs dans le hall 2 est calibré avec le joueur qui est en train d'activer l'électricité pour que l'E3 s'active lorsque les joueurs sont sur le quai E2. /!\
E3	Le joueur parti seul allume le dernier générateur ce qui active l'ouverture automatique des portes du métro présent à E2. Commence donc la phase de défense finale dans laquelle les 3 joueurs sur le quai retournent dans le hall 2 en se débarrassant de la horde finale de zombies. Le joueur qui a activé l'électricité arrivera derrière par les rails pour aider ses alliés.

E. Objectif(s) secondaire(s)

Il y a un Cocktail Molotov placé dans le niveau qui permet aux joueurs de finir le niveau plus vite. Il y a aussi un kit de soin si nécessaire.

F. Image de la zone

