

Nom du Niveau : Insert Coins

I. Concept

a. Thème

Thème fort du niveau : Fun/arcade.

b. Idée forte

Les quatre joueurs sont ensemble et ont l'impression d'être très fort, de tuer facilement les vagues de monstres comme dans un jeu d'arcade simple.

c. Point d'orgue / Moment fort

La 2ème phase du niveau qui consiste à survivre à une très grande vague de zombie.

II. Trame narrative

d. Contexte :

Les quatre survivants se retrouvent dans un centre de salle d'arcade géante/salle de jeux. Là bas, le vigile du centre, qui s'est réfugié dans son local, demande leur aide.

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

La fin du niveau est ponctuée par le boss impossible à tuer qui amène la psyché des joueurs à l'intérieur d'une borne d'arcade et donc au prochain niveau.

III. Partie 1 :

f. Dialogue d'introduction

Ellis : "Ouah génial, une aire de jeu !!"

Coach : "On est pas là pour s'amuser gamin"

Ellis : "La ferme le vieux, on t'a pas sonné"

A. Description rapide de la zone

Les joueurs se retrouvent dans une salle de jeux composé de plusieurs parties : une partie pour enfant avec une immense piscine à boule, une salle de laser game et une salle remplie de bornes d'arcade.

B. Objectif primaire

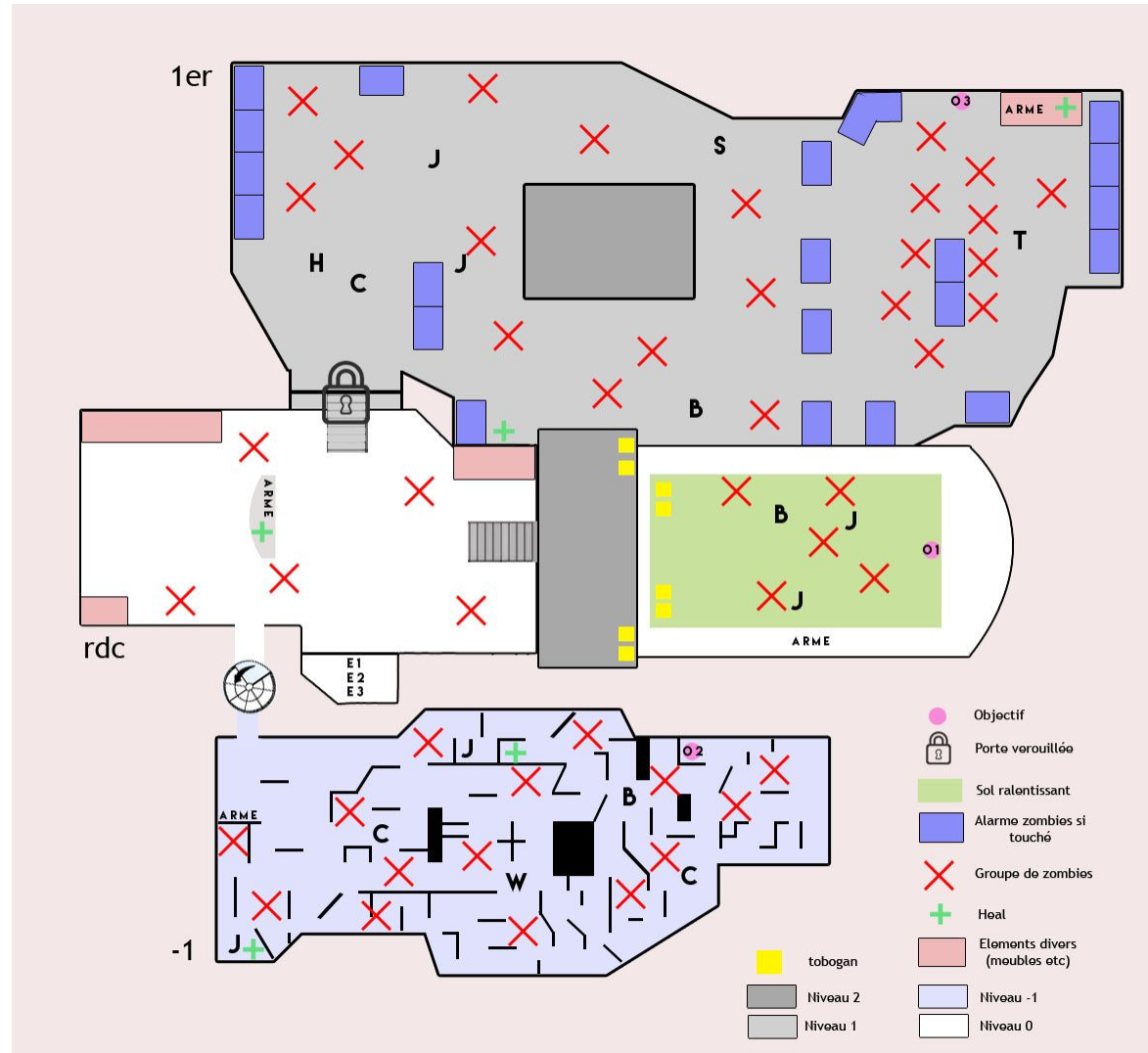
Aider le vigile en allant chercher différents objets pour lui

C. Liste des évènements

Condition	Evènement
Les joueurs arrive dans le centre	E1 : Le vigile leur parle et leur demande d'aller chercher un objet pour lui dans la piscine à boules (O1)
Les joueurs ramène l'objet au vigile	E2 : Le vigile leur demande d'aller chercher un deuxième objet au sous-sol dans la salle du laser game (O2)

Les joueurs ramène l'objet au vigile	E3 : Le vigile leur ouvre la porte de la salle d'arcade et leur demande de redémarrer les bornes (03)
--------------------------------------	---

D. Image de la zone



E. Objectifs secondaires

Explorer la carte afin de trouver des ressources (heal, armes)

2. Partie 2 :

g. Dialogue d'introduction

??

b. Description rapide de la zone

Immense salle sombre remplie de bornes d'arcade.

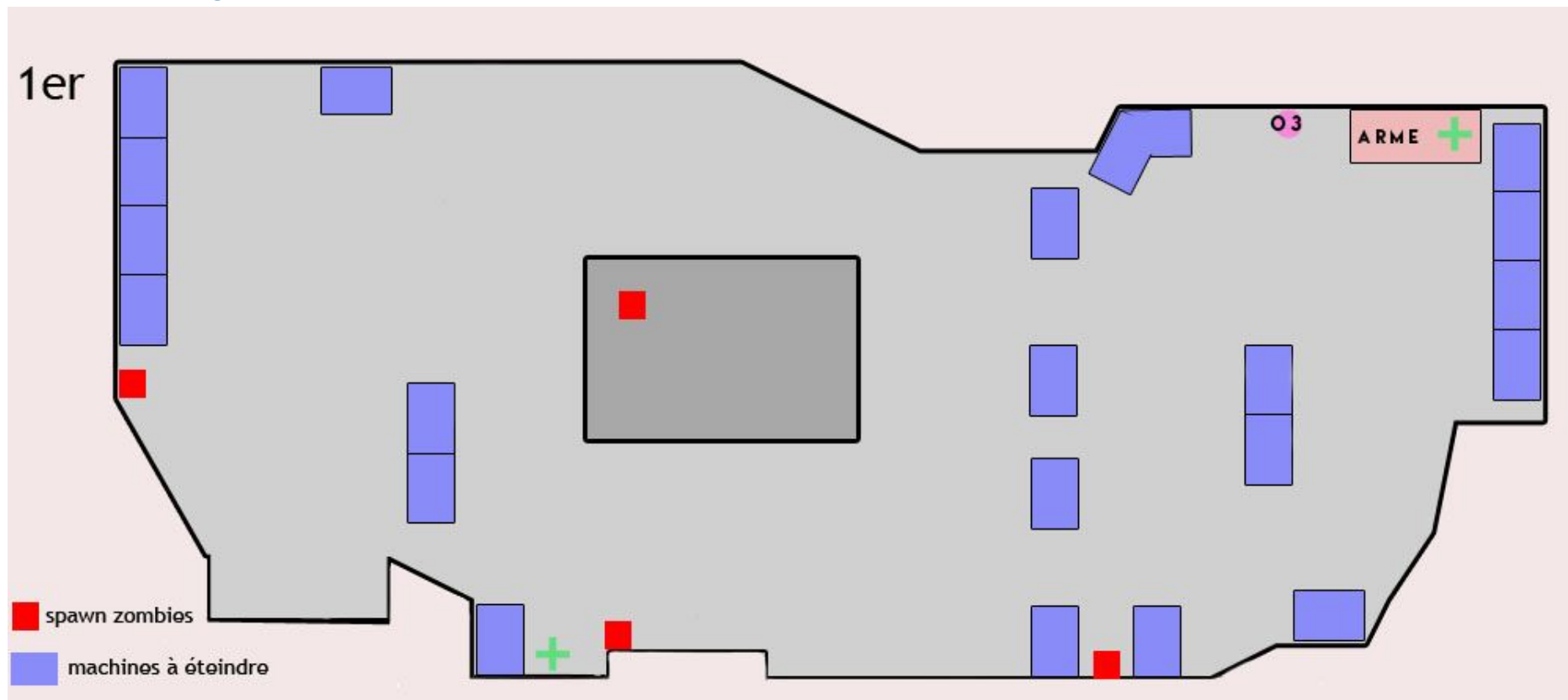
c. Objectif primaire

Rebooter chacunes des machines qui attirent les zombies (les vagues de zombies sont infinies)

d. Liste des évènements

Condition	Evènement
Après avoir appuyé sur le bouton du générateur	Toutes les machines se mettent à sonner et attirent les zombies
Après avoir rebooté toutes les machines	Cinématique : un tank modifié transporte les joueurs à l'intérieur d'une borne d'arcade

e. Image de la zone



f. Objectifs secondaires

Survivre