

# Paris à tout prix

## Terminus : Italie 2

Niveau 1/3

Auteur : Aboubacar Diallo

### I. Trame

#### A. Pitch du niveau :

Après s'être réfugié dans la station de métro Glacière et d'avoir fini toutes leurs provisions, les survivants entendent parler d'une évacuation depuis le Stade Charléty. Pour s'y rendre, ils devront suivre les rails du métro à partir de la station Glacière. Qu'ils pensaient être le chemin le plus rapide et sans danger, mais ils se rendent rapidement compte que les rails ne sont plus praticables et sécurisés. Ils devront donc trouver un autre chemin vers le centre commercial.

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

Les survivants doivent atteindre le centre commercial Italie 2 espérant trouver des provisions et un moyen d'accès au stade plus simple.

## II. Bubble Diagram



## III. Partie 1 (Introduction & Application) :

### A. Description rapide de la zone

Une zone de départ avec des rames de métro vides. Les survivants avaient établi leur camp dans un wagon vide. Les voies du métro abandonnées sont remplies d'infectés, des étincelles peuvent surgir des câbles sectionnés. Les rues sont remplies d'infectés et de véhicules abandonnés. Certaines parties des rails, des stations et des immeubles sont effondrés.

### B. Dialogue d'introduction

Rachelle : Une évacuation depuis le stade Charléty ?

Ellis : On peut passer par Italie 2 prendre des provisions, ce n'est pas très loin d'ici.

Nick : Toujours les idées en place celui-là. J'approuve !

Coach : Ouais ! On prendra de quoi picoler !

N : C'est la fin du monde et tu penses encore à te bourrer !?

c : Y'a pas d'heure pour boire une bonne bouteille.

### C. Objectif primaire

Se rendre au centre commercial Italie 2.

### D. Éléments de narrative Design

Dialogues entre personnages et mise en scène du niveau.

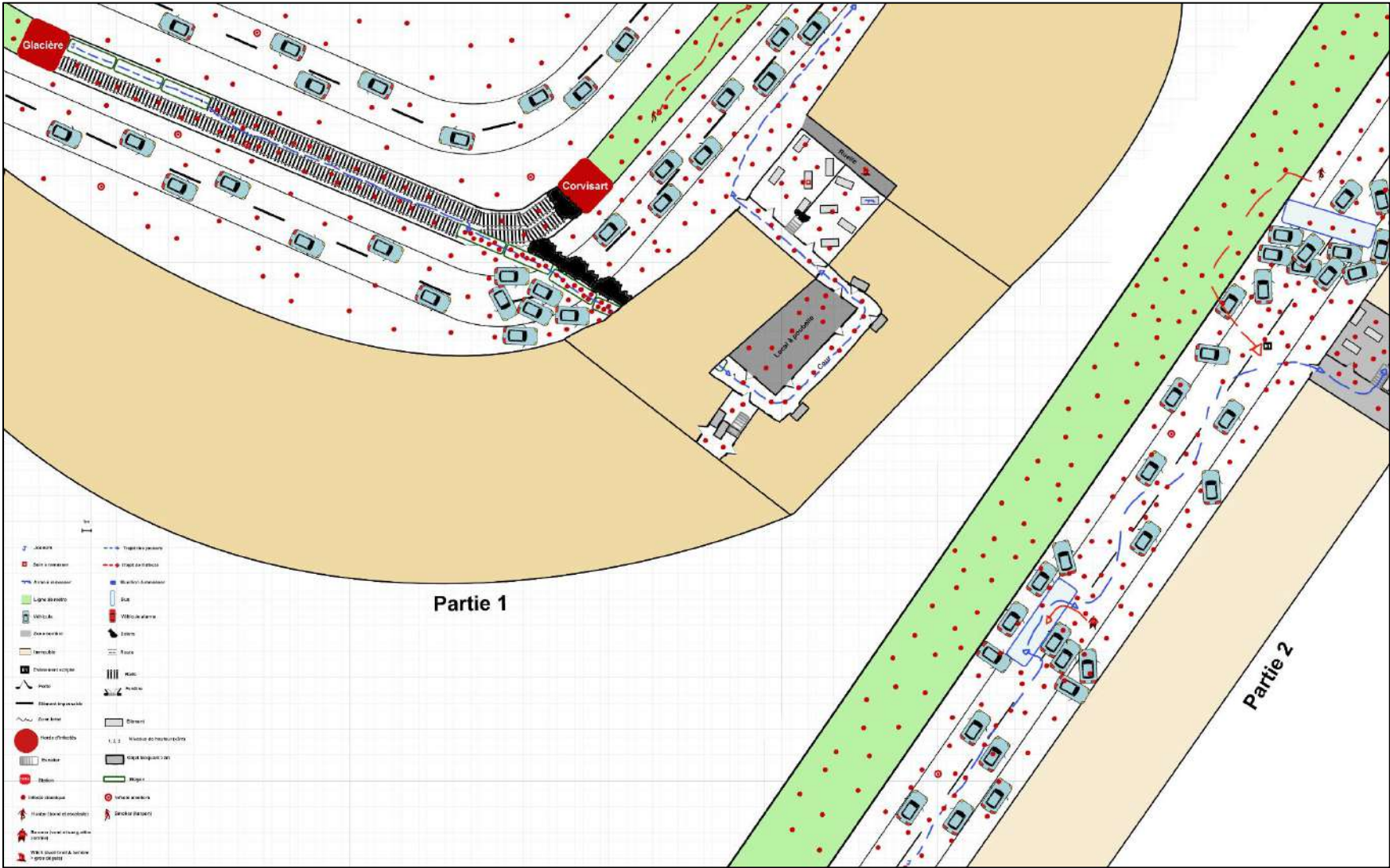
### E. Liste des évènements

Condition	Evènement
Arriver au barrage	Dialogue entre les personnages sur le chemin à trouver pour atteindre Italie 2.

### F. Objectif(s) secondaire(s)

Aucun

## G. Image de la zone





## IV. Partie 2 (Twist & Maitrise) :

### A. Description rapide de la zone

Barrage de véhicules encombré les uns sur/dans les autres, impossibilité d'escalader. Les rues sont remplies d'infectés, les portes des immeubles sont fermées ou bloquées par un véhicule. Rue délimitée par les rails du métro en hauteur d'un côté et par les immeubles de l'autre. Porte d'un immeuble ouverte mise en avant avec la lumière des phares d'une voiture. Certains appartements du premier étage de l'immeuble sont accessibles. Mur d'un appartement menant à l'appartement voisin, peu d'infectés. Zone de répit avec équipement, objets et soin. Ancien camp de survivants attaqué par un charger. Rue pleine de véhicules, de voitures à alarme, de camion ouvert, voiture à portière ouverte, bus, etc.

### B. Dialogue d'introduction

R : Bordel ! La rue est bloquée !

E : Il doit bien y avoir un autre chemin.

N : Essayons de passer par les immeubles.

C : Décidément, les Parisiens ne savent vraiment pas conduire.

### C. Objectif primaire

Trouver un autre accès au centre commercial.

### D. Éléments de narrative Design

Dialogues entre personnages et mise en scène du niveau.

E. Liste des évènements

Condition	Evènement
Position atteinte	Court dialogue entre les personnages sur la situation dans l'immeuble.

F. Objectif(s) secondaire(s)

Aucun

### G. Image de la zone

