**Script du scénario**

**Chapitre 1 : VJ**

Quêtes 1.1 : Le réveil

-Le joueur se réveille dans une salle de cours en VB. Il est seul, pas un seul bruit autour de lui…

-Le joueur sort de la salle

-Cinématique déclenchée dans la cours VB : Le joueur arrive dans la cour et découvre qu’il n’y a plus personne. Le ciel est sombre (mouvement de camera dans tous l’environnement extérieur). Caméra sur la porte d’entrée du bâtiment principal-Fin de cinématique.

-Le joueur va vers l’entrée du bâtiment, mais c’est fermé. Indice laissé sur la porte : « Tu vas en chier pour trouver la clé, mais si tu l’as trouve pas, tu n’es pas dans la merde. »

-Rechercher la clé : Toilettes VB.

-Entrer dans le bâtiment.

Quêtes 1.2 : Aller en SM

-Cinématique dans le hall : Porte coupe-feu activé.

-Bureau de Cavato accessible -> Y aller.

-Bureau : Désactiver les portes du RDC et 1ère étage.

-Recherche d’une arme : Chercher dans les tiroirs -> Cinématique : tiroir avec un flingue et tiroir avec des stylos. Prendre les stylos.

-Premier élèves-zombie : Utiliser les stylos (lancer, longue portée, dégâts faible)

-Etage 1 et 2 : Désactiver les portes de l’étage suivant, combattre les zombies

-Etages 3 : Aller en SM, allumer un PC pour chercher des infos.

-Cinématique : Communication avec le monde extérieur, explication du problème. Explication de la suite (Aller au KB, chercher le seul antidote, fuir). Explication du tunnel. Coupure de courant/internet ?

**(Bonus Stage : My Little Pony)**

Quêtes 1.3 : Le sous-sol (Bocal)

-Nouvelle arme : Clavier (Frapper, courte portée, dégâts fort (Headshot -> tête qui part).

-Arrivé massive de zombie : Certains escaliers bouchés -> Obligé de parcourir chaque étage avec son lot de surprises et problèmes.

-Descendre jusqu’au sous-sol : Affronter les bocaliens.

-Bureau des bocaliens : Ouvrir la porte d’entrée du tunnel. -Sortir par la porte du couloir vers l’extérieur.

Boss : Gollum

-Cinématique : Cour de VB -> Apparition de Gollum.

Principe du Boss : ??

-Boss vaincu -> Cinématique : Arriver d’une vague de zombie. Fuir vers l’entrée du tunnel (où ?).

**(Chapitre 2 : Le Tunnel)**

**Chapitre 3 : KB**

Boss : It’s Peanut Butter Jelly Time !

-Cinématique d’entrée dans la cour -> Apparition de la Banane.

-Principe du Boss : ??

- Boss vaincu -> Nouvelle arme : Bananes explosive (Lancer, moyenne portée, dégâts fort, dégâts de zone).

Quêtes 3.1 : LSE

-Visiter le laboratoire LSE (Sécurité/Cyber-Défense) : Déjouer les systèmes de sécurité. Récupérer la clé du coffre de l’antidote.

Quête 3.2 : LRDE

-Visiter le laboratoire LRDE -> Etudiants zombie. Mini-Boss : Didier Verna possédé par l’esprit du LaTeX. Accès au coffre. Private Joke : Portal Gun et Pistolet Anti-Gravité (Half-Life) présent dans le bureau.

Boss Final : Krisboul

-Cinématique : Le joueur sort de la cour, croise Krisboul

-> Course poursuite (éviter les obstacles).

-Combat (où ?)

-Principe du Boss : ??

-Cinématique de fin : Krisboul vaincu à l’aide des poneys. S’échapper à dos de Poneys avec l’antidote. Fin.