Ruelle de depart (Zone 0) :

* Possède une pancarte dans l’image pour montrer où se trouve la Marina / Aéroport.
* Zone de départ courante lorsque la classe Jeu est instanciée.
* Seulement 2 sorties possible (OUEST vers la MARINA / EST vers l’aéroport)
* Événement :
  + Aucun.

Metro (Zone 1) :

* Possède une sortie spéciale de type METRO, qui permet de se <déplacer> directement à l’entrée de l’aéroport.
* La sortie OUEST (Vers la **maison**) est bloquée tant que l’utilisateur ne parle pas a la fille du capitaine du navire…
* L’utilisation de la sortie spéciale METRO n’est possible qu’une seule fois pour toute la partie courante. Une fois la sortie METRO utilisée, l’utilisateur peut toujours aller dans cette zone.
* Événement :
  + Déblocage de la zone Maison.
  + <Déplacement> avec la sortie METRO.

Ruelle EST (SUD) (Zone 2) :

* Partie de la zone Ruelle EST.
* Donne accès à l’armurerie.

Ruelle EST (NORD) (Zone 14) :

* Partie de la zone Ruelle EST.
* Donne accès à la station ESSENCE.
* Station Essence bloquée tant que l’utilisateur ne trouve pas le moyen de faire fuir les zombies….
* La ruelle nord étant loin de l’entrée de l’aéroport, cela rajoute un compteur de +2 au lieu d’un tour seulement.
* Événement :
  + Déblocage de la zone Station Essence.

Armurerie (Zone 4) :

* Items :
  + Le pistolet (GUN).
* Sert de premier point d’entrée pour la station essence afin de débloquer la zone…
* Événement :
  + Ramasser pistolet.
  + Débloquer la zone station essence.

Station Essence (Zone 3) :

* Bloquée par défaut.
* Débloquée par la zone armurerie et donne accès ensuite à la ruelle EST (NORD)
* Événement :
  + On remplit le bidon d’essence dans cette zone.
  + Si on ne possède pas l’item de bidon d’essence, rien ne se passe.

Entrée aéroport (Zone 5) :

* Peut être accédé pour la première directement avec le METRO, sinon c’est par la sortie NORD de la zone RUELLE EST (NORD)
* Un ancien parachutiste se trouve dans cette zone.
* Événement :
  + Renseigne l’utilisateur que l’aéroport est fermé et qu’il faut une pince pour ouvrir.
  + Quête du parachutiste pour gagner l’item du parachute et débloquée la bonne fin.

Piste aéroport (Zone 6) :

* Zone finale pour la quête de l’aéroport.
* Un pilote renseigne le joueur sur la situation et lui donne la quête du bidon d’essence.
* Événement :
  + Si le joueur se présente au PNJ pilote avec le bidon d’essence SANS le parachute, mauvaise fin.
  + Sinon, si le joueur se présente avec le bidon d’essence ET le parachute, bonne fin.

Supermarché (Zone 7) :

* La zone où le nombre d’item à ramasser est la plus grande.
* Zone centrale dans le jeu car elle permet de connecter la map EST à la map OUEST.  
  Et donc elle possède des items pour la quête Marina & Aéroport.\
* Événement :
  + Aucune

Ruelle OUEST SUD (Zone 9) :

* Zone où se situe la fille du capitaine du navire.
* Permet d’accéder au bar.
* Événement :
  + Si le joueur possède les bon items, la fille du capitaine fait avancer la quête de la Marina.
  + Si le joueur accepte la quête de la fille du capitaine, la zone BAR se débloque.

Bar (Zone 12) :

* Zone où se trouve le capitaine du navire, nécessaire de remplir sa quête pour avoir la bonne fin du jeu.
* Événement :
  + Tout événement liée à la quête avec le capitaine.

Ruelle OUEST NORD (Zone 8) :

* Accès à la zone HOTEL sortie OUEST et Marina sortie NORD.
* Donne accès à la zone Supermarché.

Hotel (Zone 11) :

* Zone inutile avant d’avoir complété la quête de la fille du capitaine pour savoir dans quelle chambre loge le capitaine (afin de trouver ses clé du bateau)..
* Événement :
  + Une fois la quête de la fille du capitaine validée, la zone se transforme en zone Chambre Hotel où le joueur peut récupérer les clés du navire.

Marina (Zone 10) :

* Zone finale pour la quête de la marina.
* Événement :
  + Une fois que toutes les quetes et items sont rassemblé :
    - Affiche soit la bonne fin
    - Soit la mauvaise fin
    - Cela dépend des objets détenue par le joueur lorsqu’il décide de prendre le navire.