

Campagne Left for Dead 2: La montagne, ça vous gagne !

Niveau 2/4

Auteur : Robin Lefebvre

I. Trame

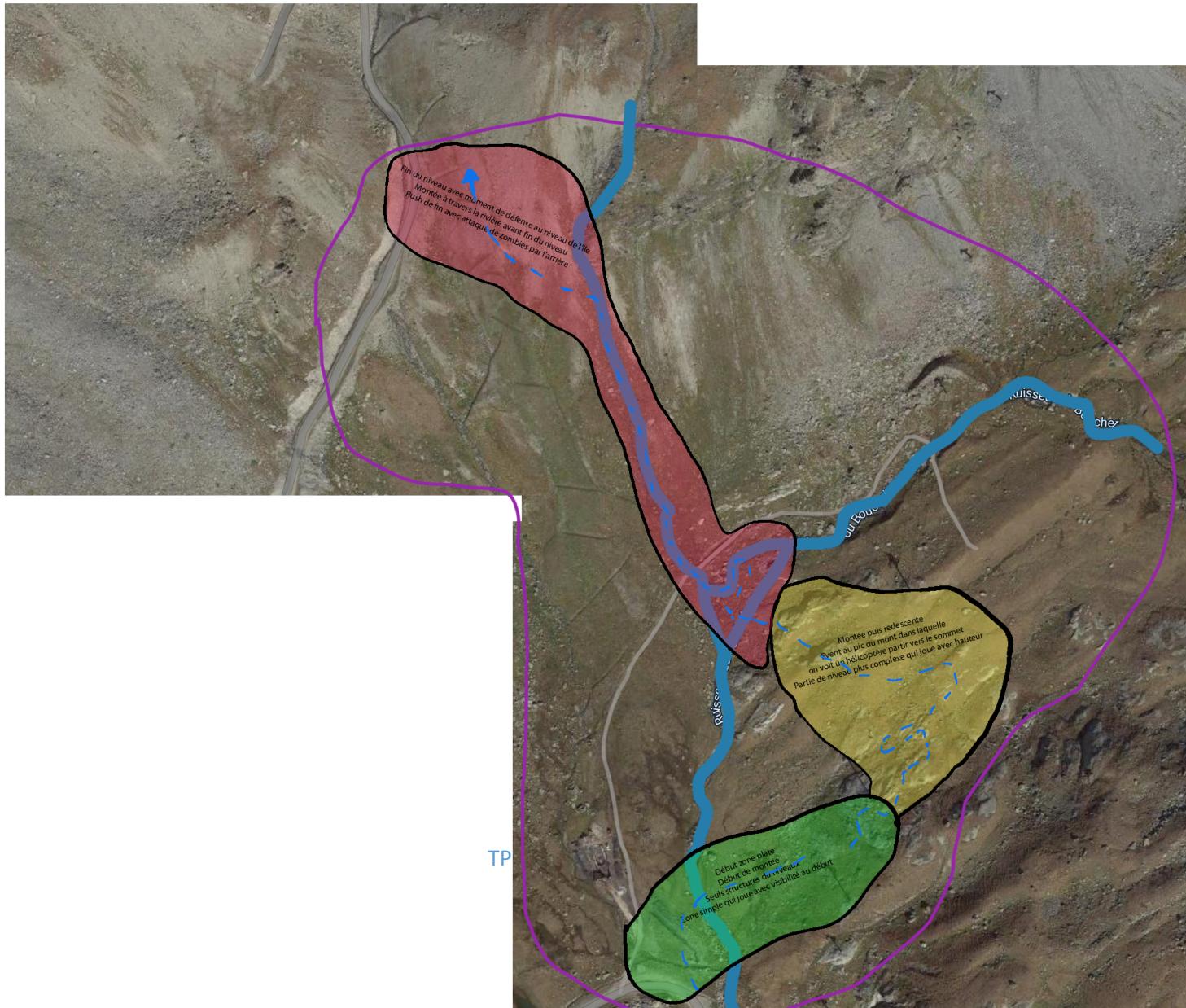
A. Pitch du niveau :

Les personnages arrivent au crépuscule, un début de tempête de neige approchant. Ils avancent tout d'abord sur un chemin bordé de hautes herbes qui empêchent de bien voir dans la zone, puis arrivent dans un espace plus dégagé. Une tour de guet au loin attire leur attention. Cela les amène à la montagne à gravir. Un Spitter et un Smoker les attaquent sur le trajet. Une fois au sommet, un hélicoptère passe, indiquant qu'ils doivent aller au sommet. Ils redescendent et se retrouvent dans une nouvelle zone dégagée avec une horde et un Tank à vaincre. Les survivants arrivent sur une petite île au centre de la rivière. Il leur faut allumer un bateau, mais cela produit un bruit assourdissant qui attire une horde. Une fois celle-ci vaincue, le bateau démarre et amène les survivants plus haut, là où une vague finale poursuit les survivants jusqu'à l'abri.

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

Avancée vers le sommet et sécurisation du groupe dans les grottes face à la tempête de neige à l'extérieur.

II. Bubble Diagram



III. Partie 1 (Introduction & Application) :

A. Description rapide de la zone

Zone au début avec végétation haute depuis laquelle des zombies peuvent attaquer et des zombies spéciaux surprendre les joueurs. Puis zone plus dégagée avec deux structures et un grand nombre de zombies. La tour de la deuxième partie est visible, ce qui attire le joueur vers la montagne.

B. Dialogue d'introduction

Perso 3 : Foutue neige !

Perso 2 : Dépêchons-nous avant que ça s'intensifie !

Perso 4 : Je suis bien d'accord, je me les pèle !

Perso 1 : Restez vigilants ! Entre la neige et les hautes herbes, la visibilité nous empêche de voir les zombies.

Dans la partie plus dégagée :

Perso 3 : Regardez ! Une tour de guet, allons par ici !

C. Objectif primaire

Commencer l'ascension de la montagne

D. Éléments de narrative Design

Dans un bâtiment facultatif, des messages sont écrits sur les murs recommandant de s'enfuir. Une witch se situe dans le même bâtiment.

Dans la maison du berger, un message de celui-ci affirmant qu'il s'est enfui afin de ne pas mourir est trouvable.

E. Liste des évènements

Condition	Événement

--	--

F. Objectif(s) secondaire(s)

Trouver les éléments narratifs, les différentes armes cachées qui facilitent la progression

G. Image de la zone



IV. Partie 2 (Maitrise) :

H. Description rapide de la zone

Une montagne à gravir et à redescendre par la suite.

I. Dialogue d'introduction

Perso 2 : On va devoir se farcir toute la montée ?

Perso 3 : Et la neige, c'est de pire en pire...

Une fois arrivé au sommet :

Perso 1 : L'hélico ! Il part dans cette direction !

Perso 2 : On se re-farcit toute la descente donc ?

Perso 4 : Un peu de courage ! On y est presque !

J. Objectif primaire

- Tout d'abord gravir la montagne. Une fois arrivé au sommet, un événement indique qu'il faut redescendre pour aller dans une direction particulière.

K. Éléments de narrative Design

- Affaires et corps du berger retrouvés

L. Liste des évènements

Condition	Événement
Arrivée des joueurs au sommet de la montagne	Hélicoptère qui passe au-dessus des joueurs, indiquant le chemin à prendre, vers le sommet

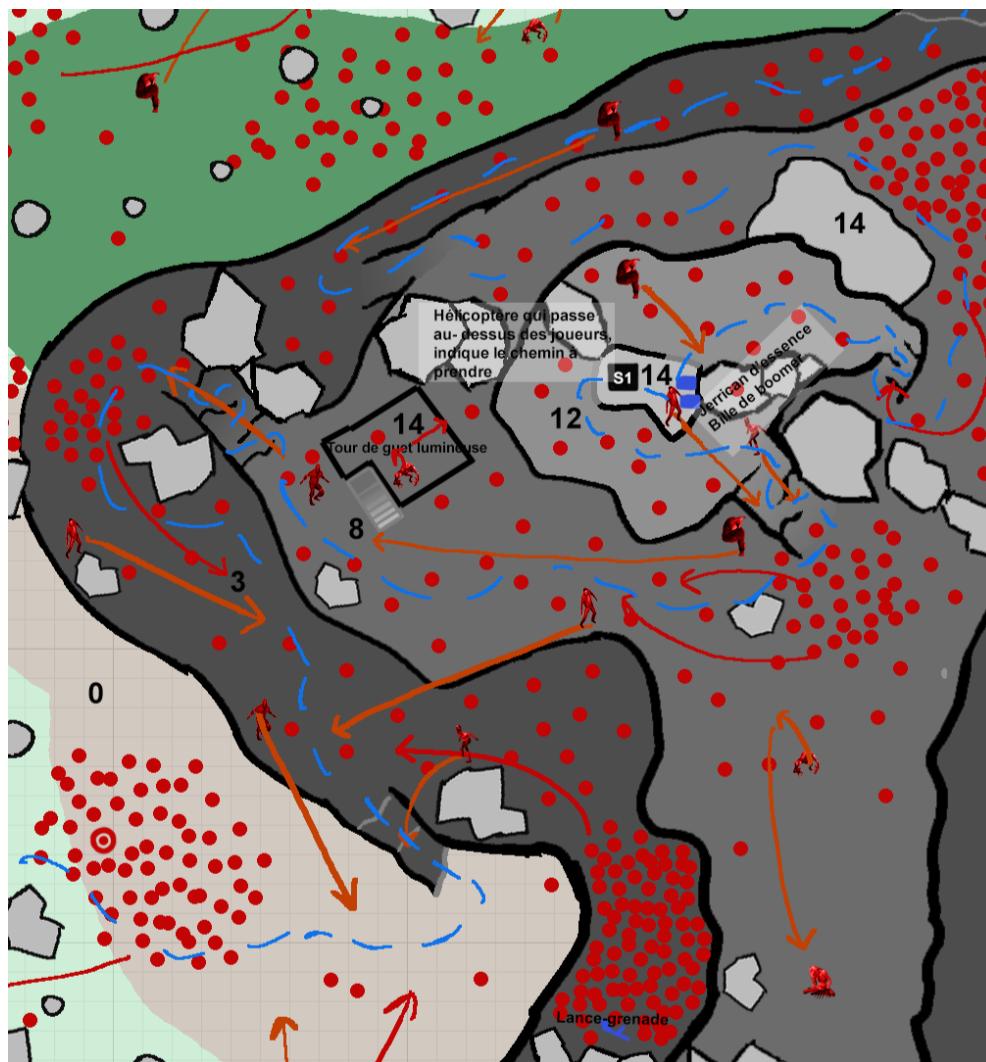
--	--

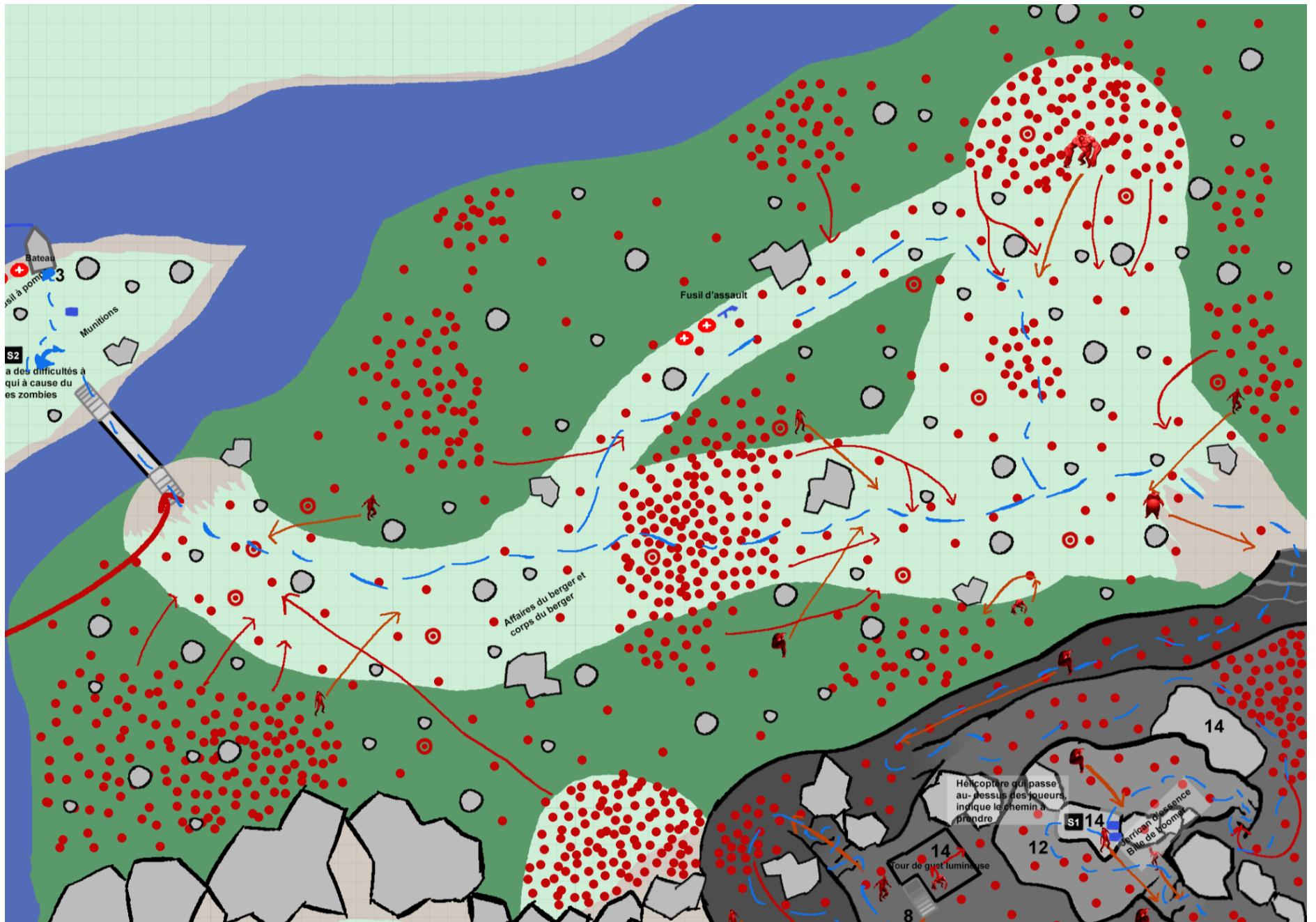
M. Objectif(s) secondaire(s)

- Lance-grenade situé derrière une horde qui nous attaque.
- Retrouver le berger

N. Image de la zone

C.





V. Partie 3 (Climax) :

O. Description rapide de la zone

Zone à protéger d'une attaque afin de réussir à allumer un bateau puis zone finale, une horde de zombie qui nous poursuit jusqu'à l'abri.

P. Dialogue d'introduction

Perso 3 : Regardez ! Un bateau !

Perso 4 : On va peut-être pouvoir l'utiliser pour monter.

Perso 1 : Je vais essayer de l'allumer.

Essaye d'allumer le bateau, le bateau fait un grand bruit

Perso 2 : Merde ! Tu vas ramener toute la horde !

Q. Objectif primaire

- Survivre à la horde qui attaque les joueurs le temps que le bateau fonctionne puis aller jusqu'à l'abri.

R. Eléments de narrative Design

Ø

S. Liste des événements

Condition	Événement
Arrivée des joueurs au niveau du bateau	Dialogue entre les personnages, tentative de démarrage du bateau puis horde de zombie

T. Objectif(s) secondaire(s)

∅

U. Image de la zone

