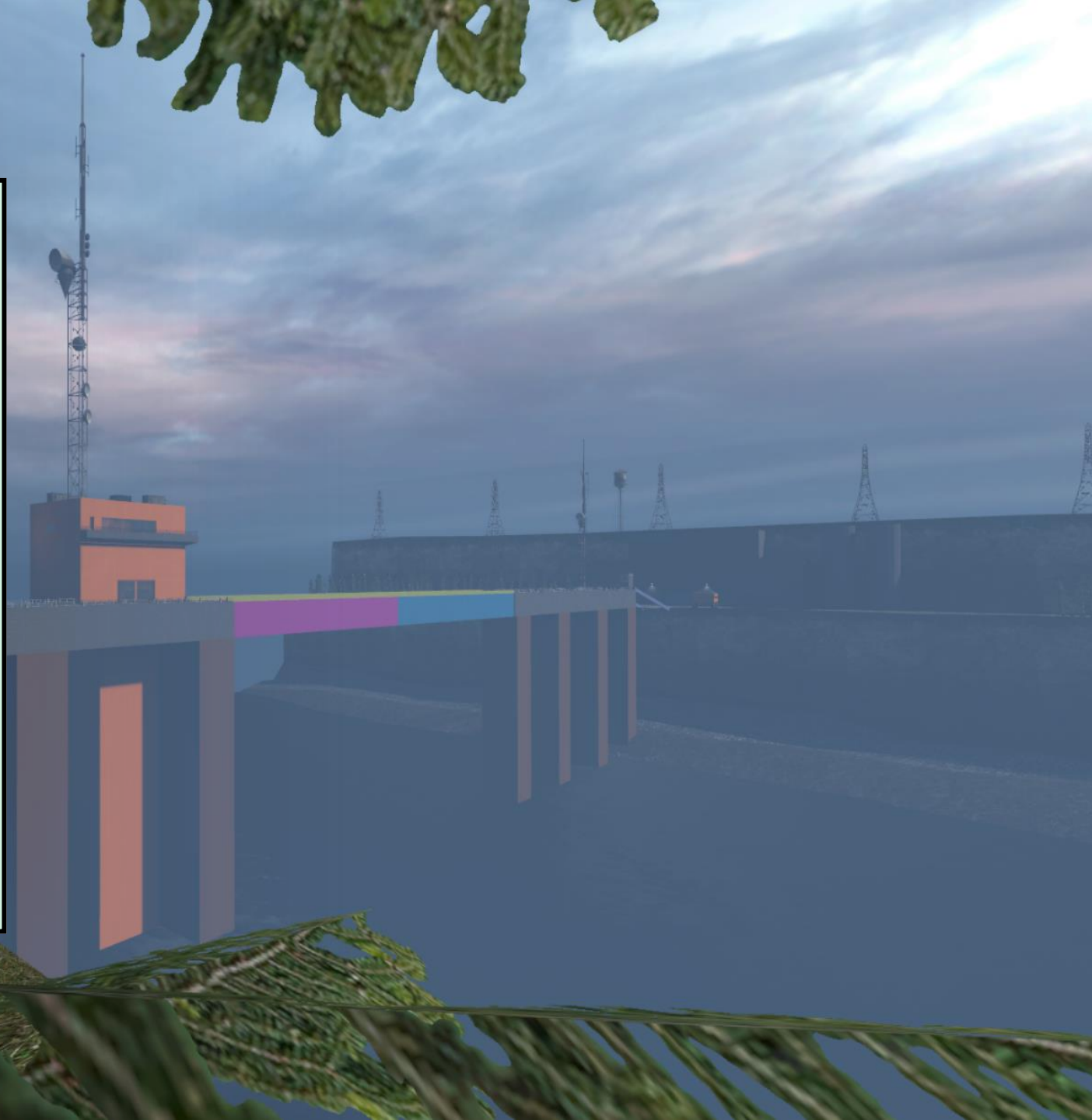


# TAKE ME TO THE RIVER

LEVEL DESIGN  
DOCUMENT





# Table des matières

- Présentation du projet
  - [Descriptif](#)
  - [Pitch](#)
- Level Design
  - [Beats](#)
    - [Hameau](#)
    - [Tour du pont](#)
    - [Barricade](#)
  - [Layout](#)
  - [Références](#)



# **P R É S E N T A T I O N D U P R O J E T**



# Descriptif

---

Niveau pour Half-Life 2: Episode 2

---

Durée : 10 minutes

---

Puzzle et combat

---

Environnement : pont traversant un fleuve

---

Challenge : « Garde la Jeep » (si la Jeep tombe dans le fleuve, le niveau redémarre)

---

2 semaines pour faire un blackout fonctionnel





# Pitch

Gordon, chargé d'amener un véhicule essentiel pour la Résistance, roule à travers l'arrière-pays pour rejoindre l'un de leurs avant-postes en passant par le pont 34, enjambant le fleuve. De l'autre côté l'attend Alyx pour poursuivre le chemin. Problème : le pont a été partiellement détruit, et le Combine l'occupe. Reprenez le contrôle du pont et continuez votre périple.





# Beats

- 1<sup>er</sup> beat : entrée du pont (gatekeep), combat léger (~4 soldats)
- 2<sup>ème</sup> beat : rentrer dans la tour sur le côté du pont pour abaisser le pont-levis; combat léger dans la tour et combat lourd en ressortant, puis traversée du pont-levis
- 3<sup>ème</sup> beat : barricade. La fin du pont est détruite, une plateforme relie la terre au pont, dont les contrôles sont du côté de la terre. Aider la Résistance à faire face à l'assaut du Combine à votre arrivée.





# Hameau

Anciennes maisons saisies par le Combine pour y installer des soldats et contrôler les passages sur le pont.

En entrant dans le hameau, des soldats tentent de faire barrage à Gordon. Une fois abattu, Gordon rentre dans une maison, transformée en poste de contrôle, pour y ouvrir le portail amenant sur le pont.





# Tour du pont

(Certains murs ont été rendus transparents pour rendre l'intérieur visible)

La tour de contrôle du pont-levis est sous l'emprise du Combine, qui l'a visuellement et fonctionnellement modifié.

Le rez-de-chaussée abrite des [APC](#), tandis que le premier étage donne sur la salle de contrôle ainsi que la salle de repos des anciens employés.

Pour abaisser le pont-levis, il faut accéder à la salle de contrôle. Verrouillée, il faut faire le tour du bâtiment en passant par le balcon. En panne, il faut réalimenter la console en se rendant sur le toit. En réactivant l'alimentation, une alerte est donnée et un hélicoptère se rend sur les lieux. Gordon abat l'hélicoptère puis redescend abaisser le pont-levis dans la salle de contrôle et continue son périple.







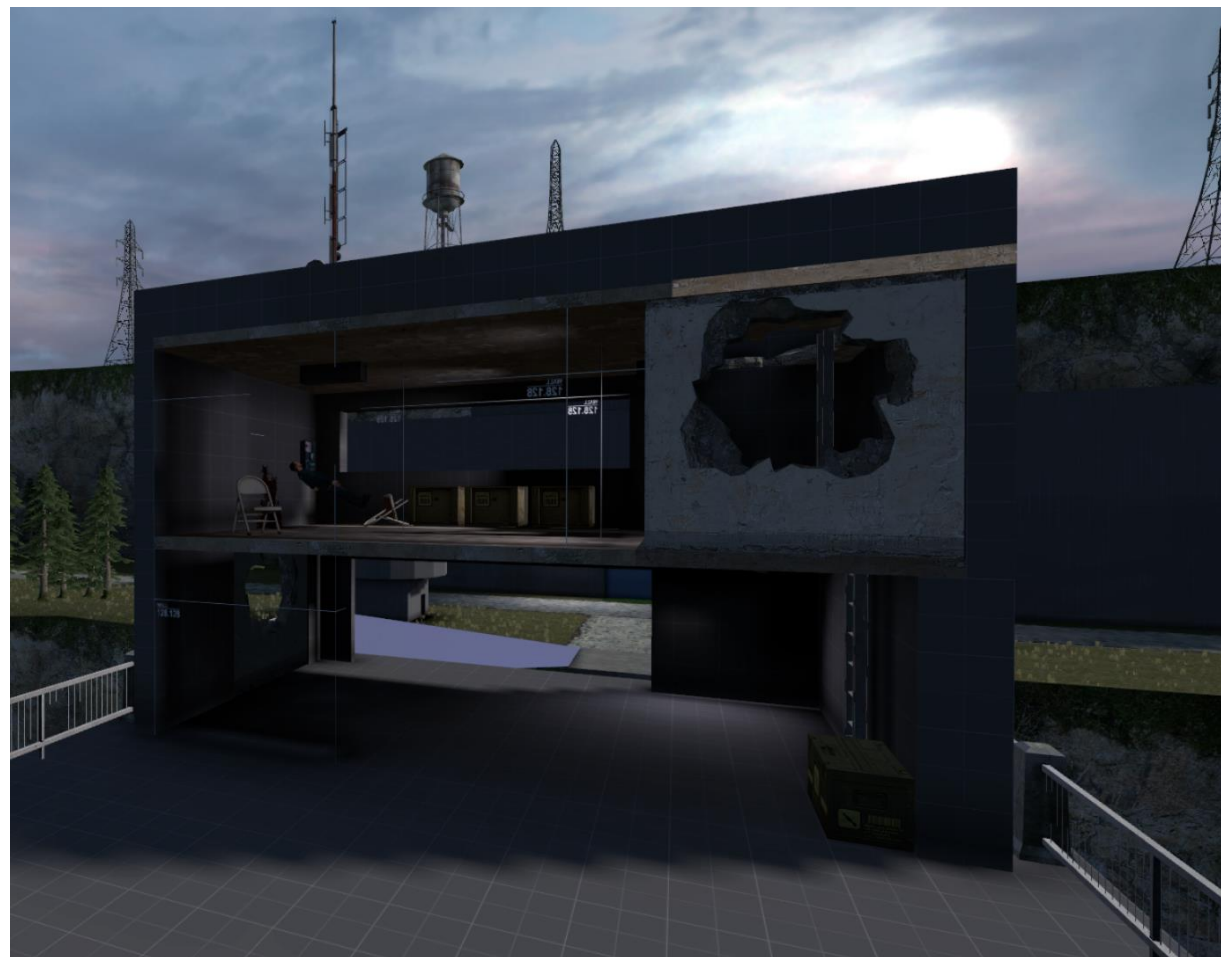
# Barricade

(Certains murs ont été rendus transparents pour rendre l'intérieur visible)

Barricade construite par la Résistance pour parer à d'éventuelles attaques. Une plateforme de fortune relie le pont à la rive droite.

3 étages : un pour garer la voiture et se restocker en roquettes, l'autre pour tirer et se soigner, le toit pour tirer sans protection (high risk).

Lors de l'attaque, Gordon vise les hélicoptères du Combine tandis que la Résistance s'occupe également de soldats en renfort terrestre.



⚠ Le Source Engine a un bug empêchant les NPC d'attaquer avec un RPG, et par manque de temps, la séquence n'a pas pu être complétée.



# Layout

Hameau: poste  
du Combine  
gardant l'entrée  
du pont

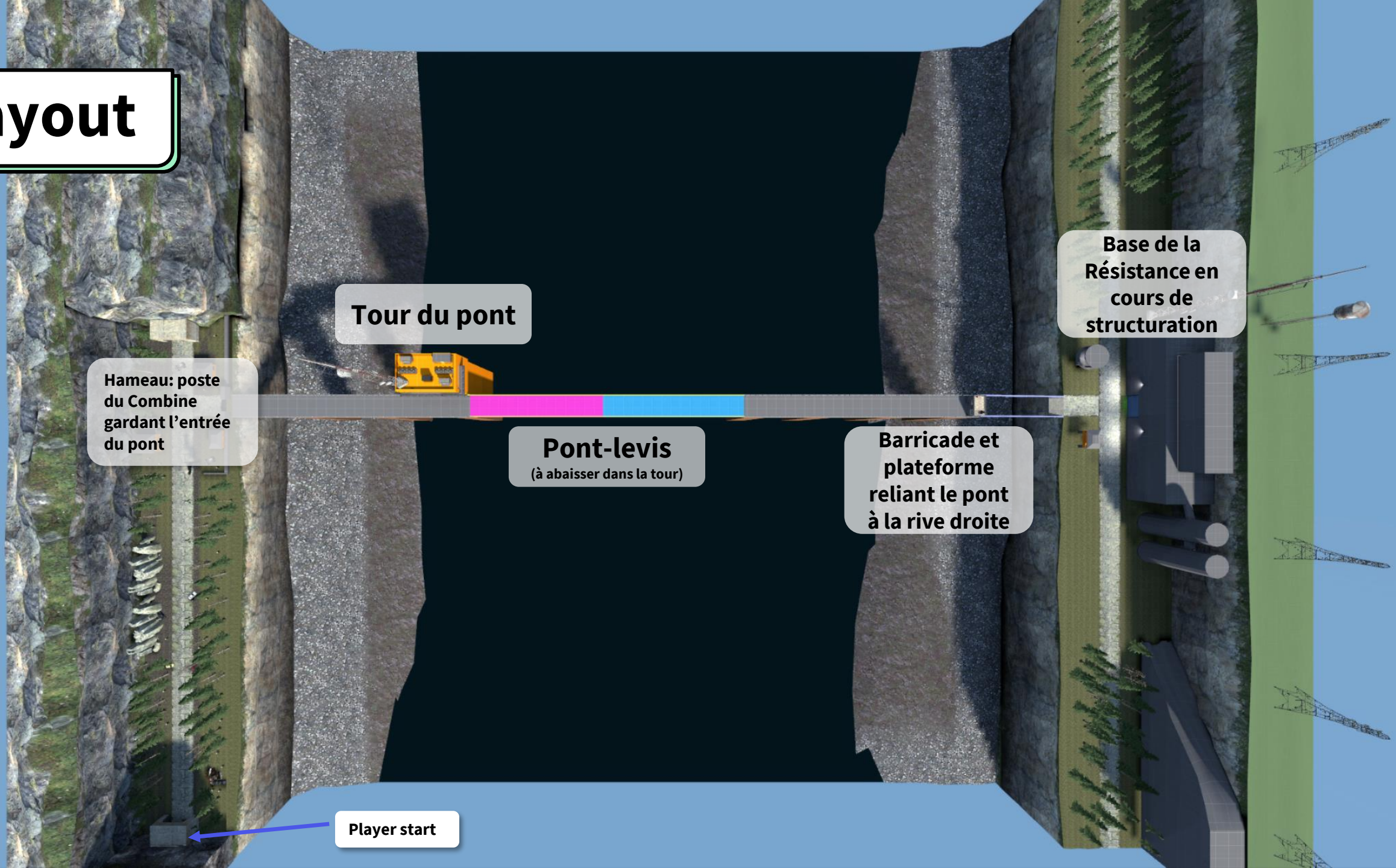
Tour du pont

Pont-levis  
(à abaisser dans la tour)

Barricade et  
plateforme  
reliant le pont  
à la rive droite

Base de la  
Résistance en  
cours de  
structuration

Player start







## Références

- Longueur du pont de *d2\_coast\_07* (*Half-Life 2*) : ~16000 unités Hammer
- Type de pont-levis : Pont de Londres

