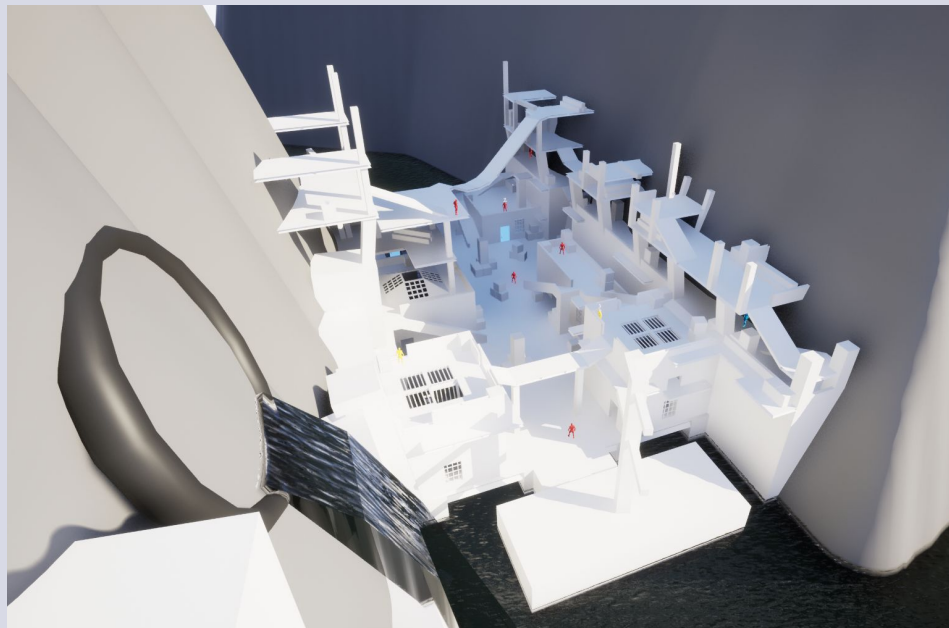


Fiche technique

- **Sujet:** “La verticalité au moyen-âge.”
- **Genre:** Infiltration à la première personne
- **Public:** Core/hardcore gamer de plus de 16 ans
- **Support:** Unreal Engine 5.1
- **Temps donné:** 10 jours
- **Vidéo:** [Walkthrough](#)



Contexte narratif

Dans un monde où les humains ont étendu leur emprise jusqu'à des îles isolées, une enclave stratégique a récemment été conquise. La ville-forteresse est pleine construction mais déjà entourée de murailles imposantes et de tours de guet vigilantes. Mais derrière cette façade de puissance, le spectre de la fragilité de l'ordre se dessine dans les murmures inquiets des gardes et les échanges de regards méfiants.

C'est dans ce contexte tendu que le joueur entre en scène, incarnant un espion Orc habile et déterminé, chargé d'infiltrer l'île et de s'emparer des plans de construction cruciaux, tout en semant le chaos dans les rangs ennemis. Le but est clair : saboter les opérations en cours et fragiliser les défenses de la forteresse, ouvrant ainsi la voie à une possible rébellion ou à une intervention extérieure.



Schéma des objectifs

Apparition
dans le
niveau

Récupérer les
plans de
construction

Atteindre et
interagir avec
le pilier

Atteindre et
interagir avec
la **valve des**
égouts

Transition
vers le
prochain
niveau

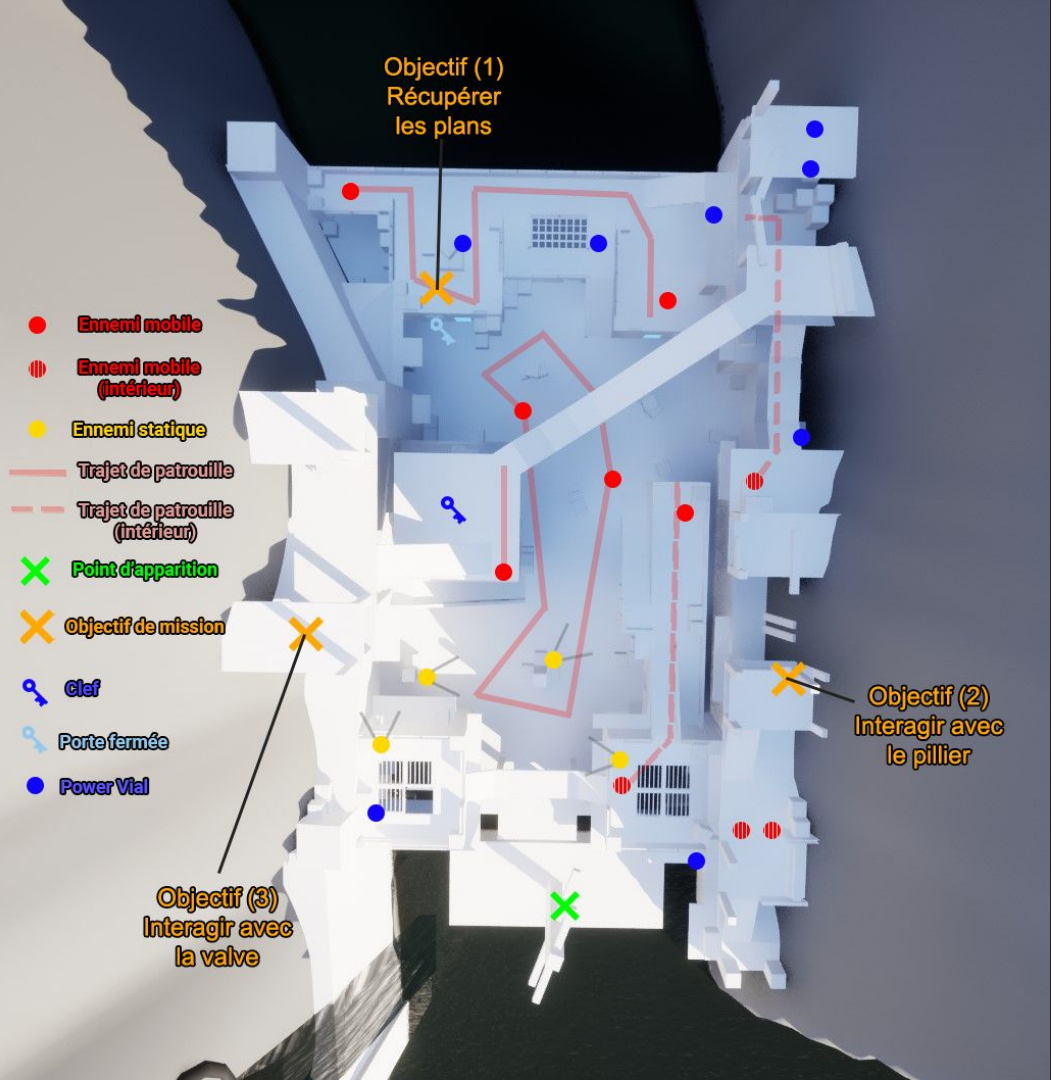


Notes de Level Design

- Mon intention principale dans ce niveau est de donner la possibilité au joueur d'avoir l'avantage sur ses ennemis en utilisant la hauteur.
- J'ai également créé ce niveau en prenant en compte de potentiels succès de complétions ; ne jamais se faire repérer, ne pas ouvrir de porte, tuer aucun ennemi...



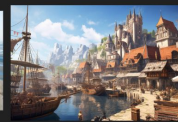
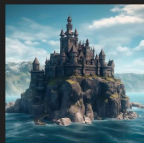
Plan



REFERENCES

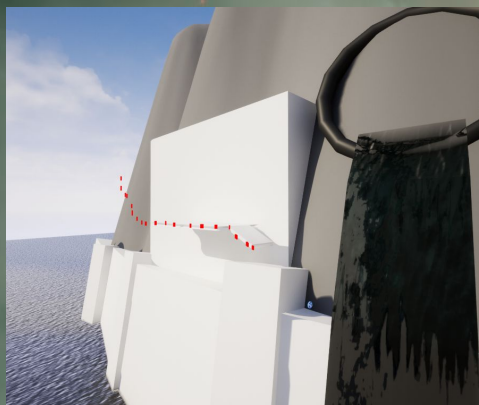


AUTRES



A dark, atmospheric scene of a ruined gothic castle. The architecture is highly detailed with intricate carvings and spires. The sky is filled with dark, swirling clouds and numerous birds flying. The overall mood is somber and mysterious. The text 'ELDEN RING' is overlaid in the center in a large, white, sans-serif font.

ELDEN RING

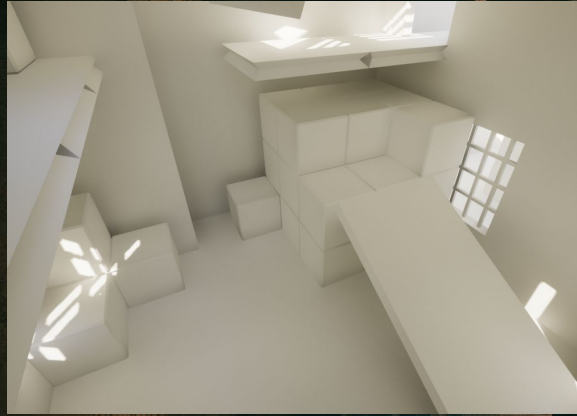


Chemin en bois
longeant les parois
de la citadelle

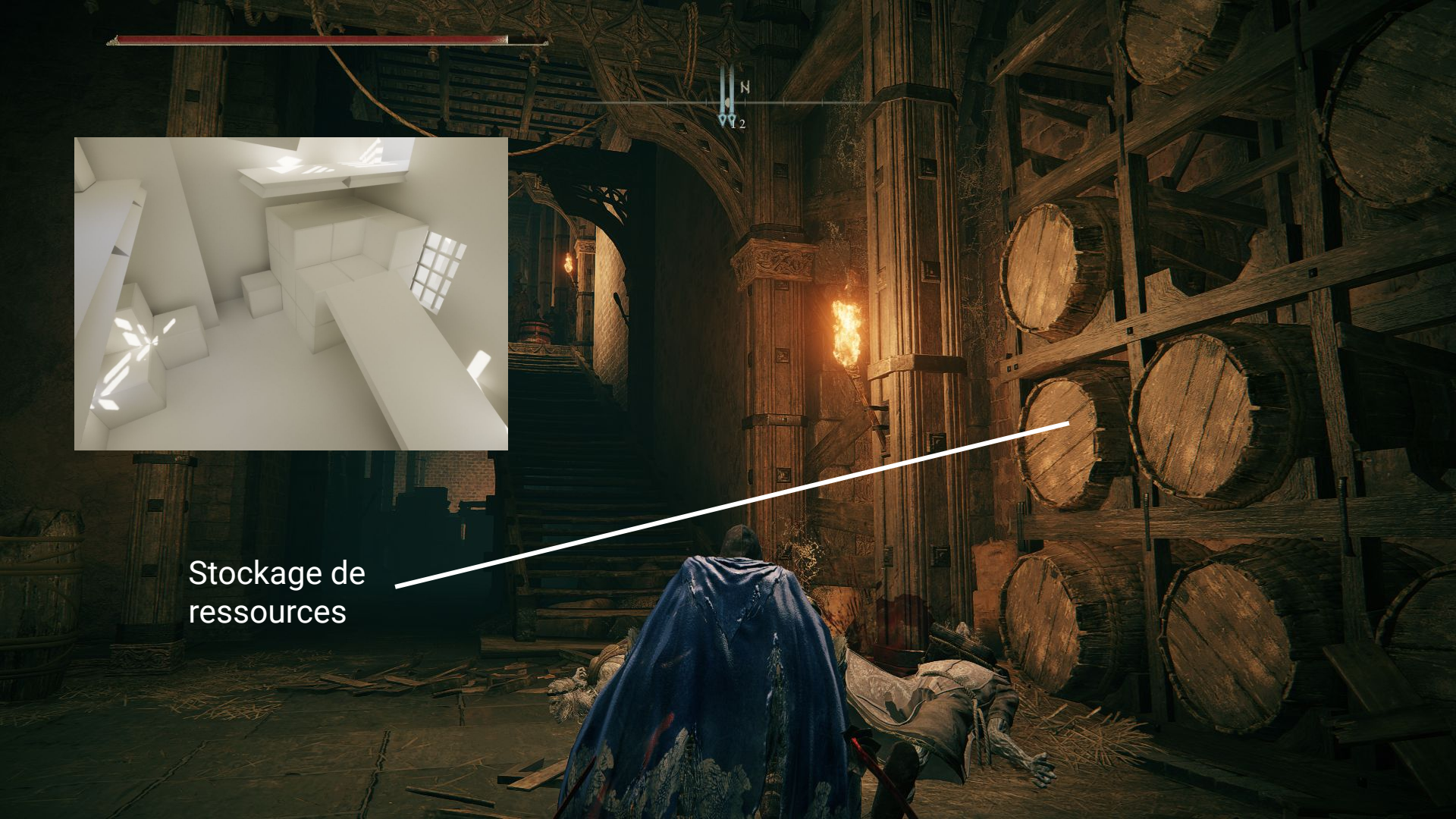


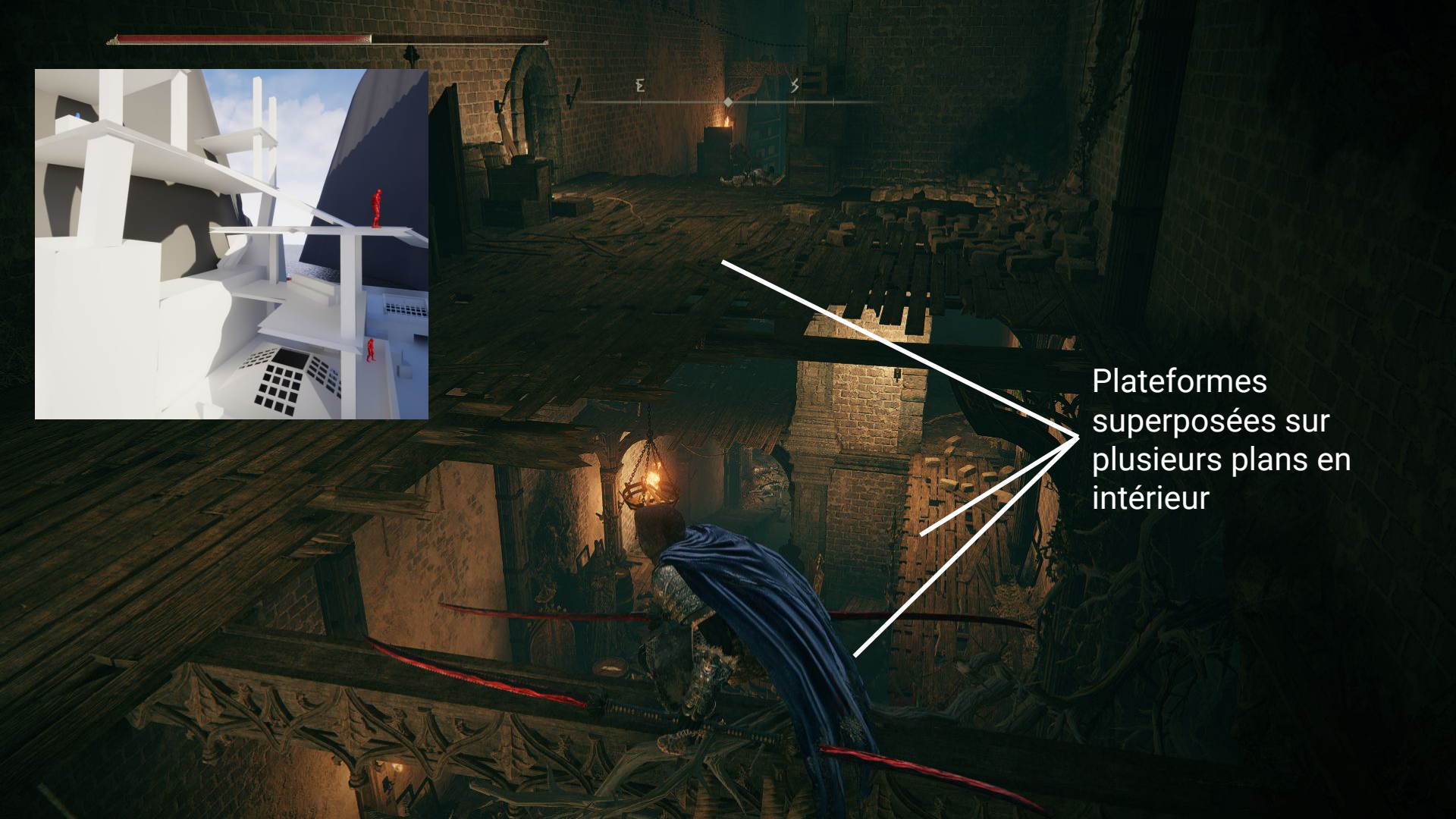
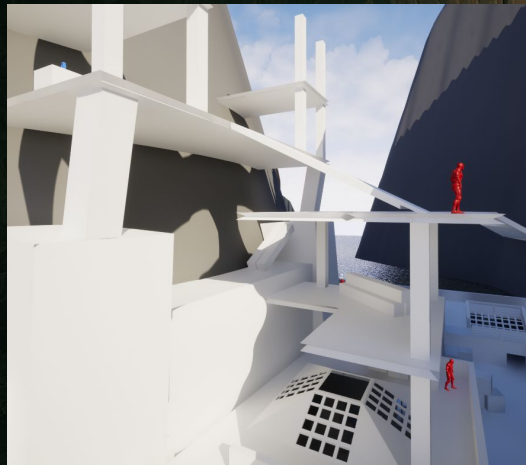
Immenses parois en
pierres





Stockage de
ressources





Plateformes
superposées sur
plusieurs plans en
intérieur



Plateformes
superposées sur
plusieurs plans en
intérieur



Chemin en bois au bord du vide

Mécanisme =
Plateforme
dynamique pour
gagner en verticalité



Structures en bois =
Plateformes pour le
chemin du joueur





DARK SOULS 2

The Gutter

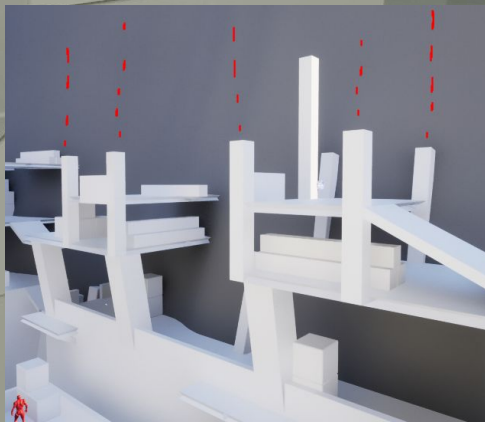
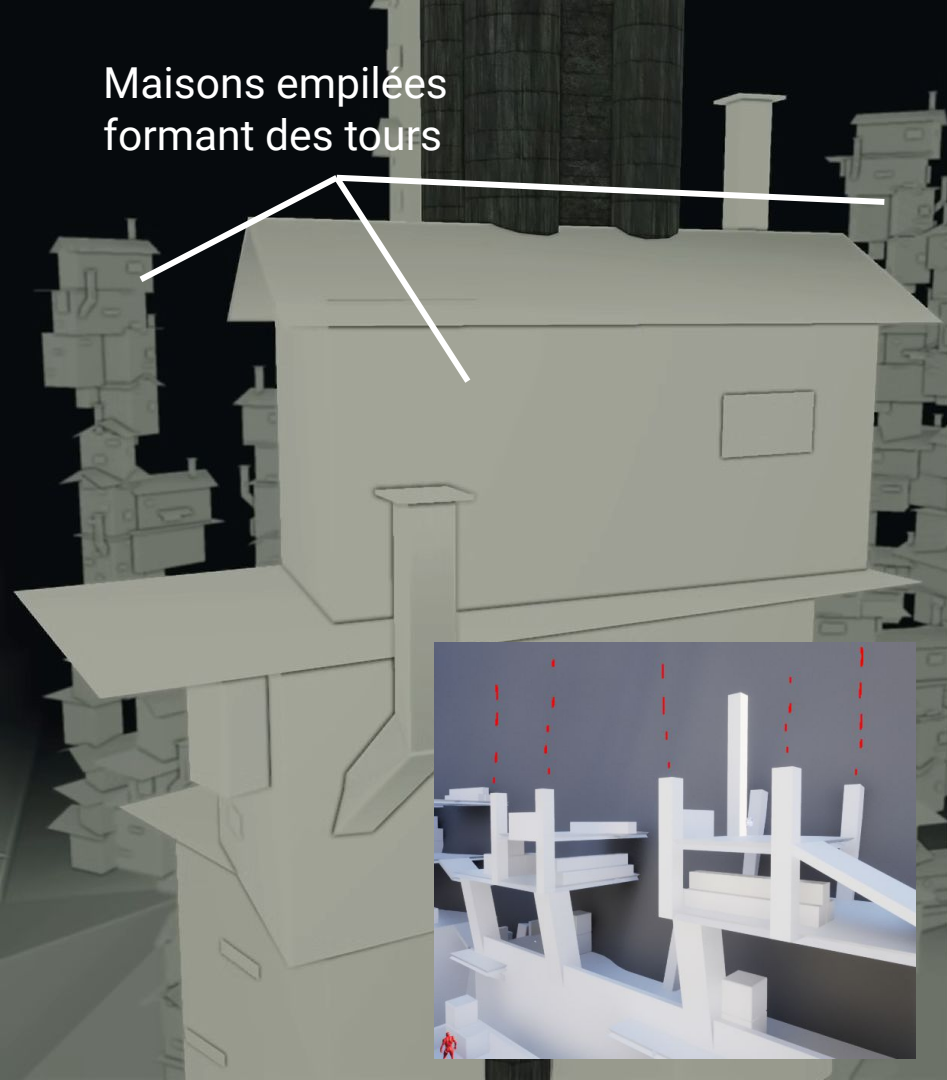


10 Estus Flask+5

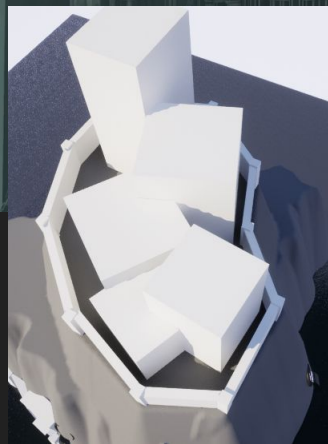
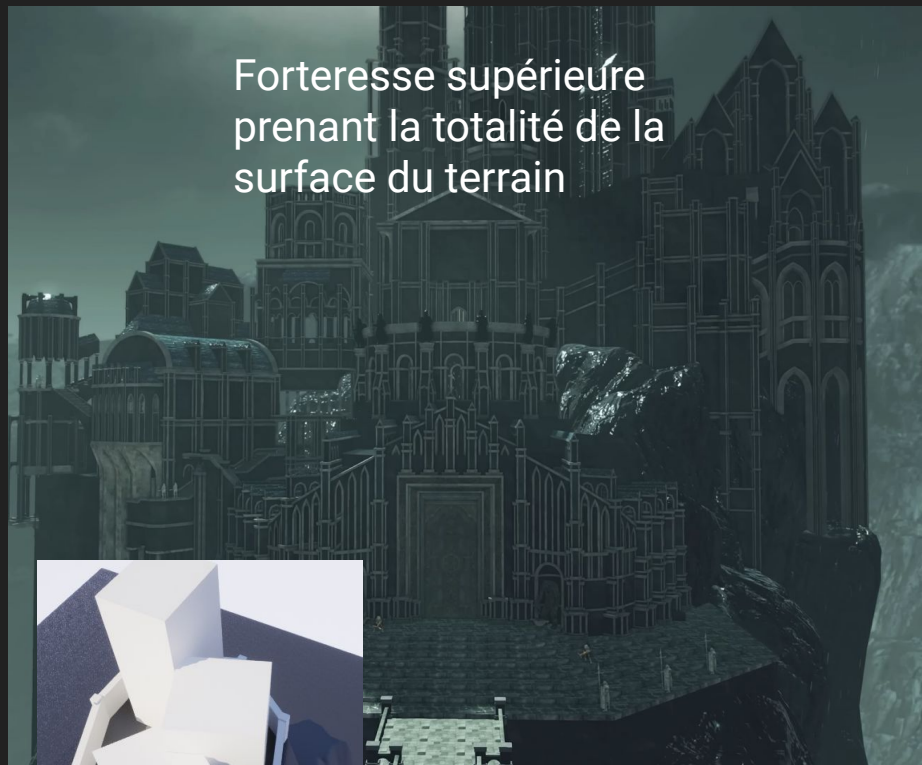
Grandes structures
verticales en bois
tenant sur des piliers
fins

24511

Maisons empilées
formant des tours



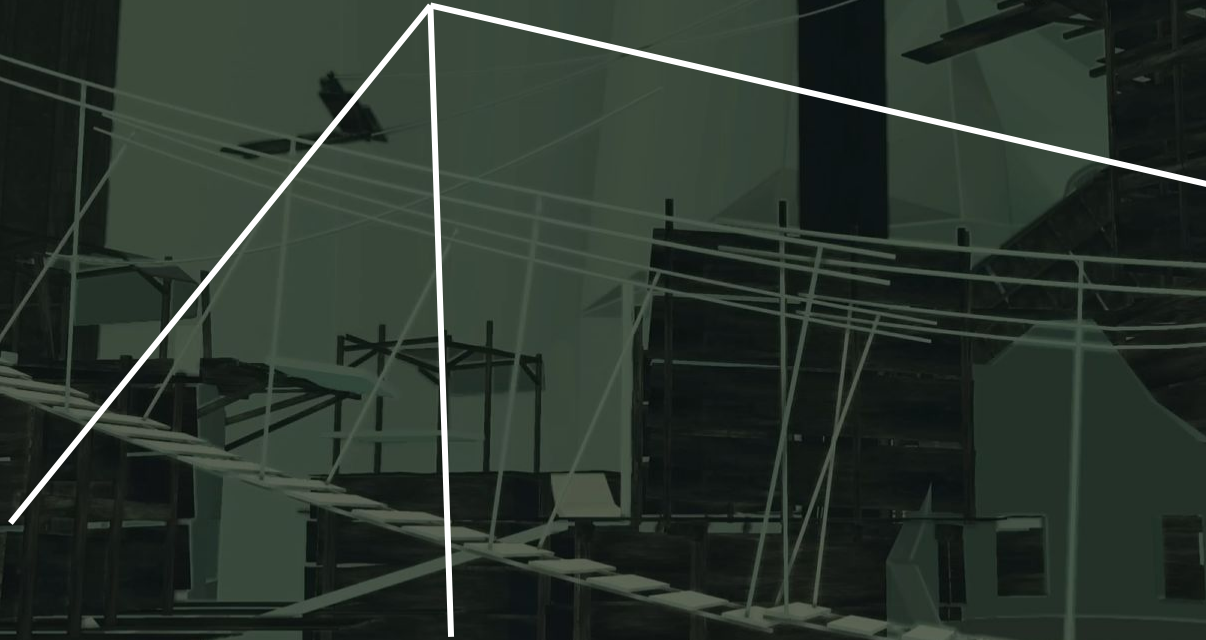
Forteresse supérieure
prenant la totalité de la
surface du terrain



Credit:

[https://youtu.be/t_YcEvpAafE?
si=lvOHxwYQ8_Q-HUar](https://youtu.be/t_YcEvpAafE?si=lvOHxwYQ8_Q-HUar)

Hauts bâtiments au bord
du vide



Credit:

https://youtu.be/t_YcEvpAafE?si=lvOHxwYQ8Q-HUar

Appuyez sur **Échap** pour quitter le mode plein écran.

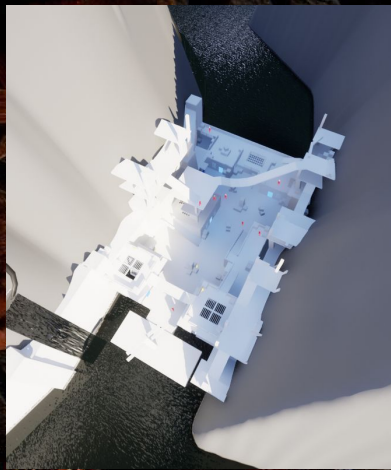
Bouches d'égouts géantes

Credit:

https://youtu.be/t_YcEvpAafE?si=lvOHxwYQ8Q-HUar



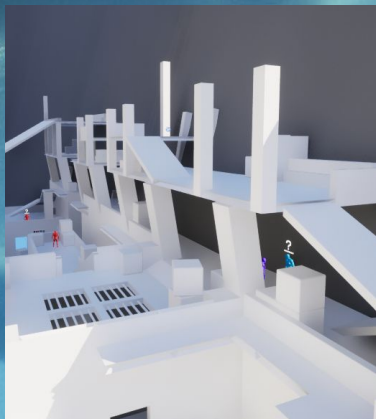
STYX SHARDS OF DARKNESS



STYX
SHARDS OF DARKNESS

Credit:

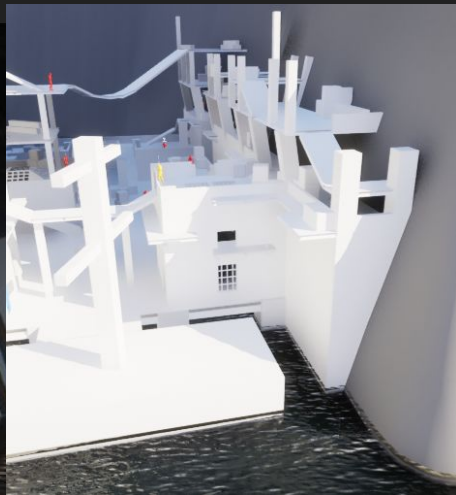
<https://mcbagueffe.artstation.com/projects/OBnWg>



Maisons sur grands
piliers en flanc de
falaise

Credit:

<https://mcbaguette.artstation.com/projects/OBnWg>



Ville construite en
bord de falaise

Credit:

<https://mcbaguette.artstation.com/projects/OBnWg>

LEVEL ARTIST / ENVIRONMENT ARTIST
CHRISTMANN Alexandre



CYANIDE
studio



102

- (Hold) Move on the rope
- Jump
- Drop

Saved successfully
VIAL OF LIFE picked up
Saved successfully

i

Hold to swing yourself in one direction.
Hold + to move on the rope.

Bâtiments
semi-ouverts et
plateformes
flottantes

Credit:

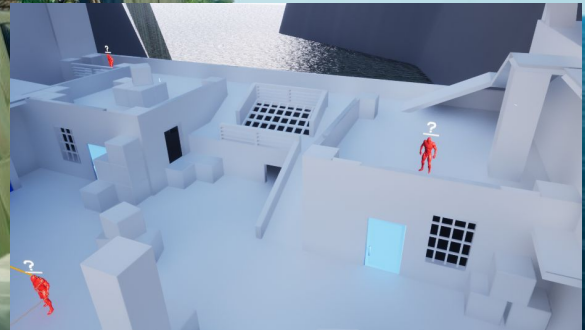
<https://youtu.be/RKFB3qN812k?si=WaKSIJtrZnLuWy5Q>

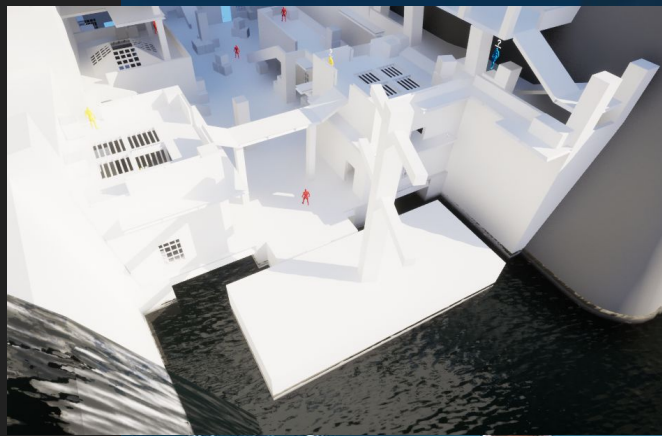




SEA OF THIEVES

Environnement
portuaire, en pierre





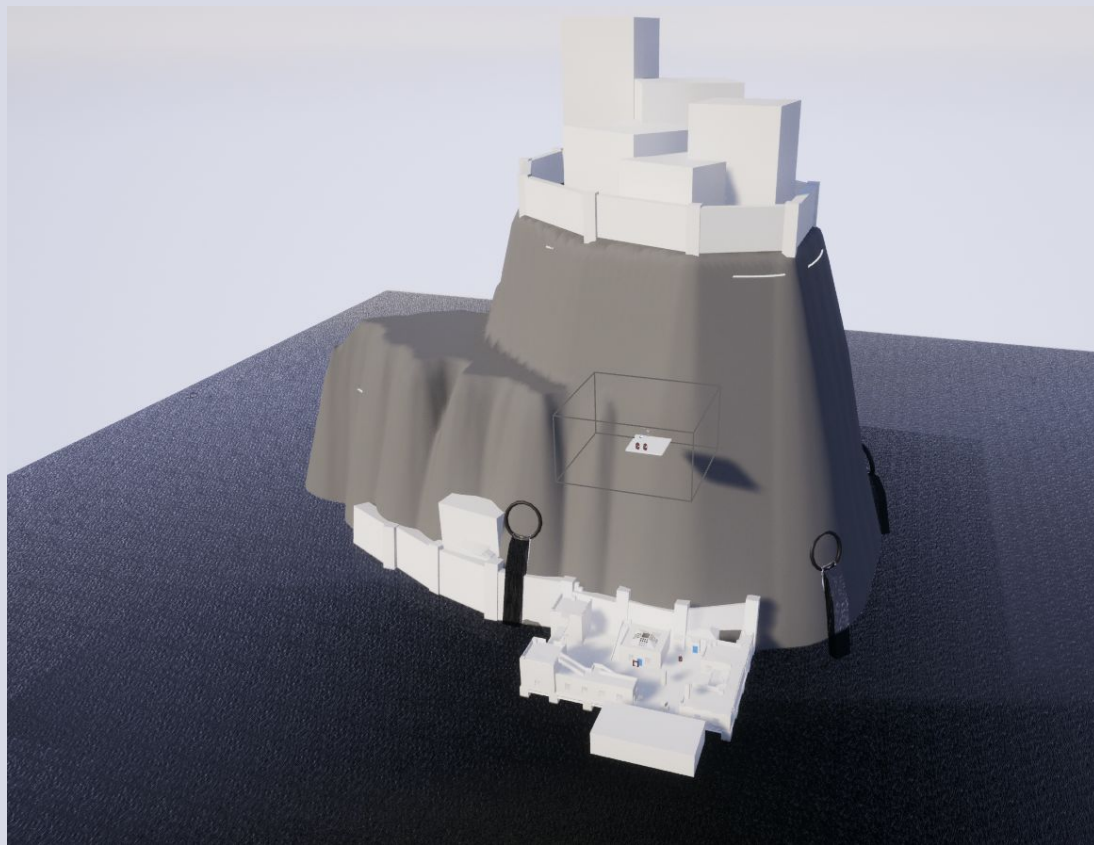
Environnement
portuaire, en pierre

AUTRES

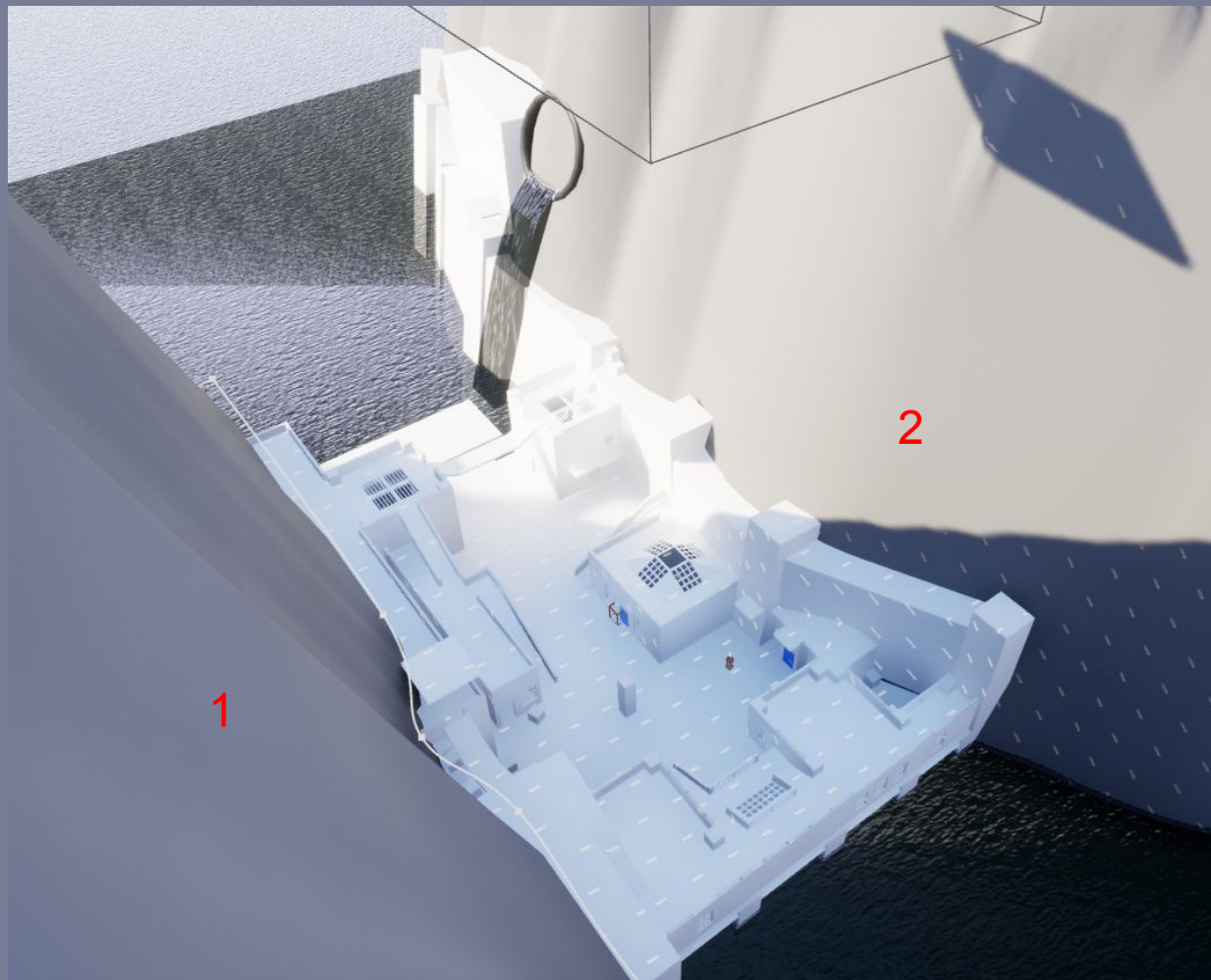
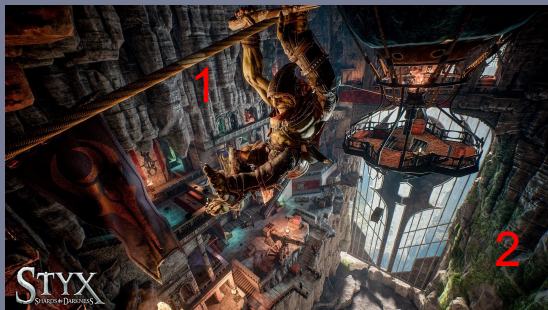


Changelog

- Premier rendu après quelques jours de travail
- L'idée était d'avoir un partie portuaire servant d'introduction puis verticalité tout autour de l'île jusqu'à la forteresse supérieure
- Ajout d'un test sprint au PlayerController



- Suppression du sprint car hors-sujet
- Ajout d'un second landscape montagne suivant la référence



- Rendu final
- Ajout de la partie en construction pour plus de verticalité
- Placement d'obstacles
- Ajout des ennemis
- Ajout de plateformes flottantes
- Ajout du loot
- Ajout des objectifs
- Scripting cinématique + pilier interactif

