

CircleLider

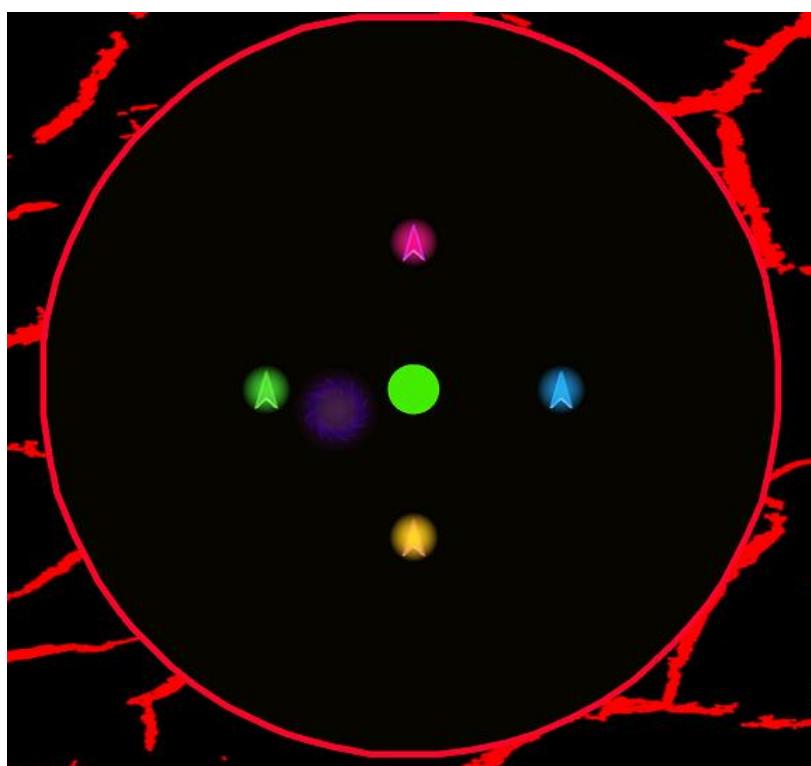
Projet Unity

Jeux réalisé en C# et portée sur arcade(multijoueur)

Environ 48h

Votre vaisseau est porté dans un arène inconnu. Trois autres vous on rejoint et un combat à mort se prépare. Combattez pour contrôler le centre de la zone en chargeant sur vos adversaires, mais attention à ne pas sortir de la zone et aux trous noirs qui apparaissent.

Ce projet fut créé en équipe de quatre dans le cadre du pixel challenge de Québec en 2017. Pour ce travail, j'ai principalement eu un rôle de gestion de l'équipe, de rassembler tous les morceaux de mon équipe et de les adapter pour qu'ils fonctionnent tous ensemble. J'ai aussi eu un rôle clé dans la création du niveau.



Fairy Path

Project unreal (blue print)

Jeu se passant dans un univers fantastique où vous devez sauver votre monde de monstres en or, puissants et de poulets. Vous devrez utiliser toutes vos connaissances en « Beat them up » pour combattre et gagner la partie.

Ce projet fut réalisé sur Unreal 4 comme projet de deuxième session et début de troisième session. Nous avions le choix entre Unreal 4 et Unity. J'ai choisi Unreal, car nous n'avions aucun autre projet avec et j'avais comme désir d'étendre mes connaissances sur cet engin.



Astéroïde

Projet Android Studio

Réaliser en java

Environ 16h

Vous êtes le seul vaisseau restant pour sauver la planète d'une attaque massive d'astéroïdes. Votre rôle est de les détruire à l'aide de lasers avant que ceux-ci ne touchent la terre.



Pong

Project Unity

Environ 4h

Dans le cadre du cours nous avons eu à réaliser un jeu de Pong. Celui-ci se devait d'être une copie des plus représentative du jeu original au niveaux du Game Play et des mécaniques de jeux.

