



# **PORTFOLIO**

**Maxime CAILLES**

**Bienvenue sur mon portfolio !**

**Passionné par la création de jeux, je suis un Game dev et Game Designer en herbe. Venez voir quelques une de mes créations.**

# TAC TEAM

01 : 20

Prototype – RPG Tactique – 2022



Trailer

Projet Unity 3D en équipe de 5.

Scrum Master de l'équipe

Design des features de gameplay

Design des personnage et de leurs capacités

Ecriture des documents de Design

Programmation :

- Camera RTS
- Génération du terrain
- Déplacement des personnages

Tests





# PROJECT RESORT

Prototype – Aventure – 2023



Trailer

Projet de découverte d'Unreal Engine 5

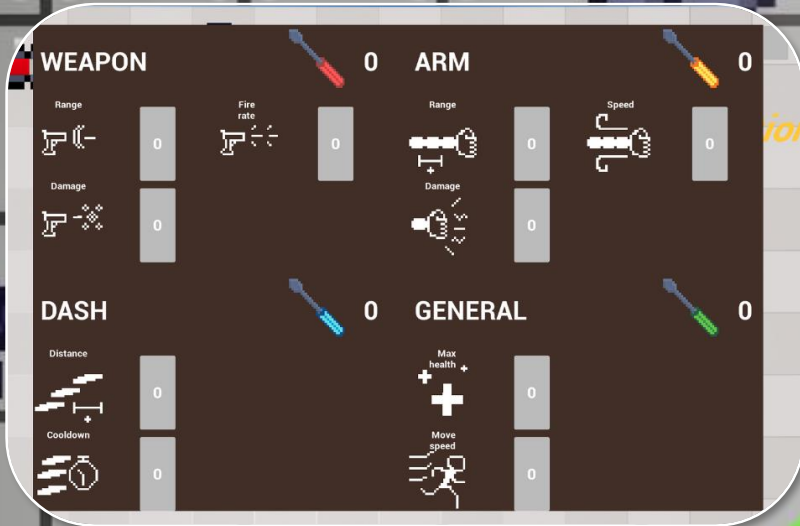
Scrum Master d'une équipe de 5 personnes

Game Design et rédaction des documents

Programmation :

- Capacités du personnage
- Système de stats et améliorations
- Système de dialogue
- Création des menus et UI

Tests



# Projet Persona Lite

En création – Roguelite / Tour par tour

Projet perso sur Unity 3D

Design des mécaniques principales  
(si Persona était un roguelite)

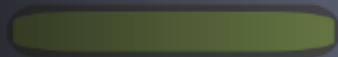
Implémentation d'un système de combat  
tour par tour fait

Design et code en cours :

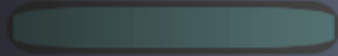
- Personnages et création équipe
- Exploration du "Donjon" permettant l'avancement dans le jeu



200



100



200



100



# LORD OF THE ANTS

Projet de Game Design – 2023

Création d'un jeu de société à partir d'un autre

Création et écriture des règles

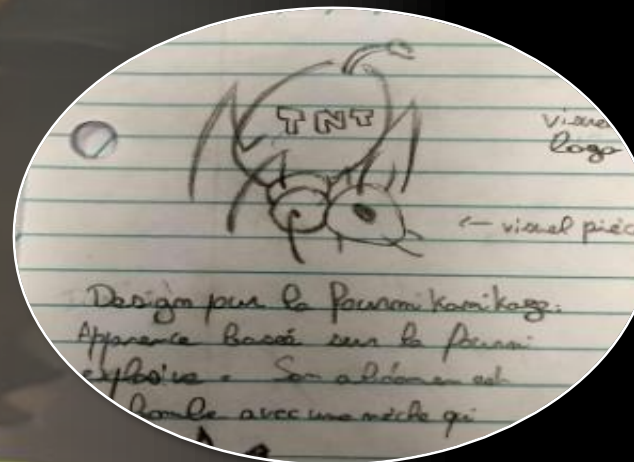
Design des éléments de jeu

World Building

Organisation des playtests



# LORD OF THE ANTS





# RGB Labyrinth

## En création – Puzzle

Projet perso sur Unity 3D

Puzzle game dans lequel le joueur doit faire sortir son cube du labyrinthe. Pour cela, il peut changer de dimension. Chaque dimension contient une version différente du labyrinthe.

Lien : <https://maxcailles.itch.io/rgblabyrinth>

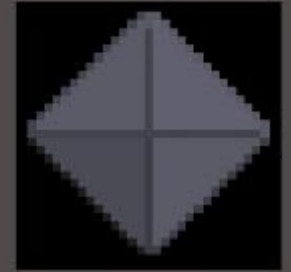
Travail de Game Design avec contraintes :

- Contrôles minimalistes
- Pas de tutoriel, le joueur doit comprendre avec les éléments visuels ce qu'il doit/peut faire.

Travail du level design => Puzzles

- Difficulté progressive
- Apporter de nouvelles mécaniques de façon fluide et compréhensible

**DIMENSIONS**



**A**



**Z**

**TIME :**  
**00:09**