

M A X I M E C A I L L E S

P O R T F O L I O

2 0 2 3

M A X I M E C A I L L E S

P R O J E T S

J E U X

P U L S A R

2021

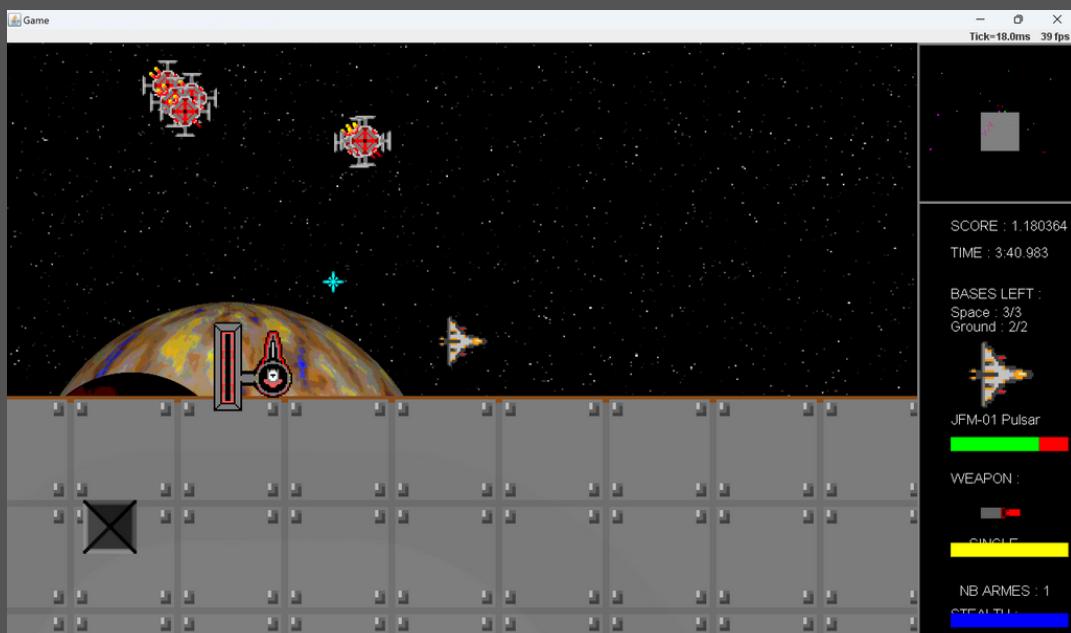
Projet de fin de première année d'ingénieur en équipe de 6.

Jeu réalisé en Java avec contraintes (modèles MCV, Moteur d'automates, 2 environnements de jeu)

Travail personnel : Moteur d'automates complet et contrôle du joueur

But du jeu : Détruire les bases ennemis volantes et sur la plateforme. Deux mondes de jeu, l'espace et la plateforme ayant une physique et un gameplay différent.

Télécharger le jeu : 



P A C M A N

2022

Projet d'introduction à Unity réalisé seul.

Réalisation d'un jeu Pacman dans le but d'apprendre à utiliser le moteur Unity et découvrir le

2850



language C#.

2850



D E J A - V U

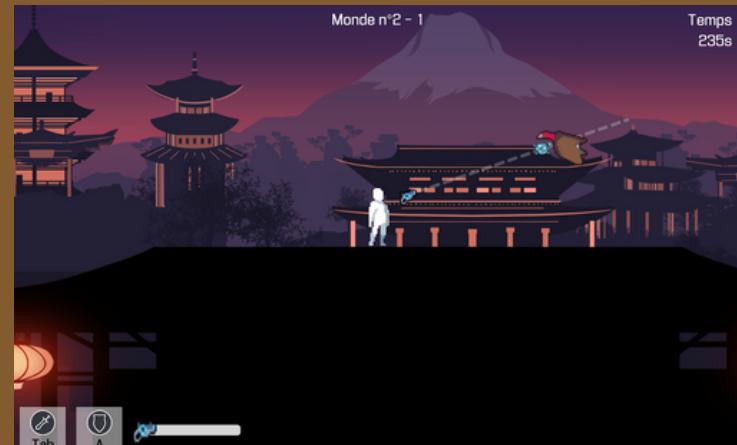
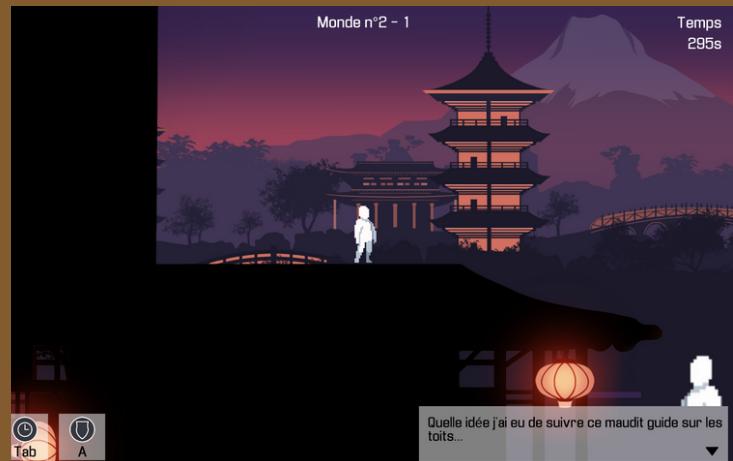
2022

Prototype de jeu réalisé sous Unity en équipe de 5

Thème imposé : "You are your own enemy"

Le but du jeu est de finir chaque niveau avec le plus de temps restant possible. Attention, chaque capacité consomme du temps.

Travail réalisé : Déplacement et capacités du joueur,
level design



T A C T E A M

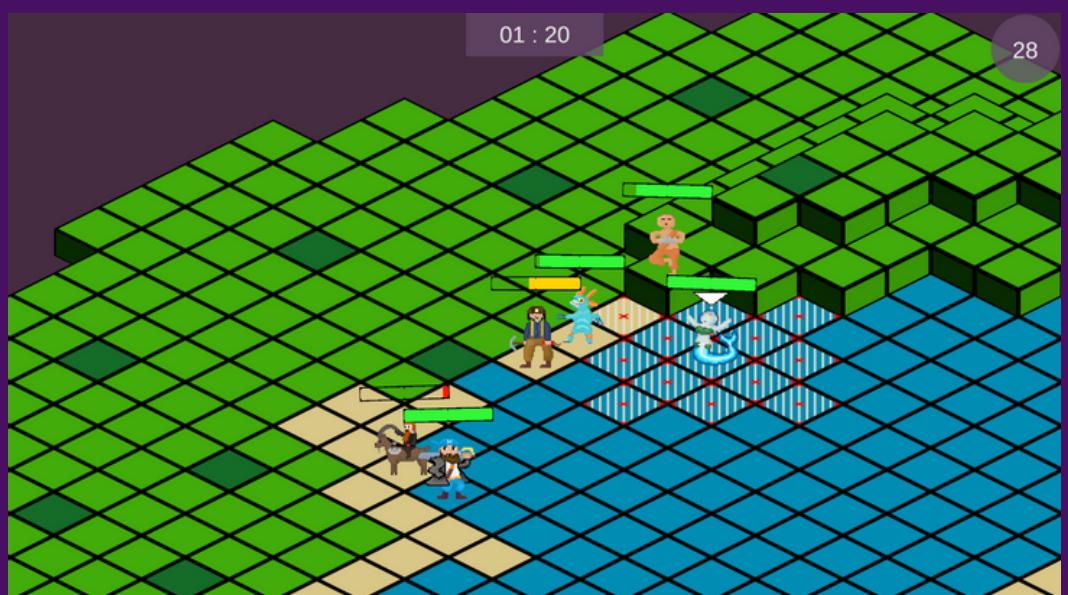
2023

Projet en équipe de 5 développé sur Unity via méthode Agile.

En cours de développement.

Jeu de type Tactical au tour par tour. Chaque joueur possède 3 personnages, chacun peut se déplacer et utiliser des capacités qui lui sont propres.

Travail réalisé : Création du terrain automatique, Caméra style RTS, Pathfinding, design et implémentation des personnages + capacités



LEZZPION

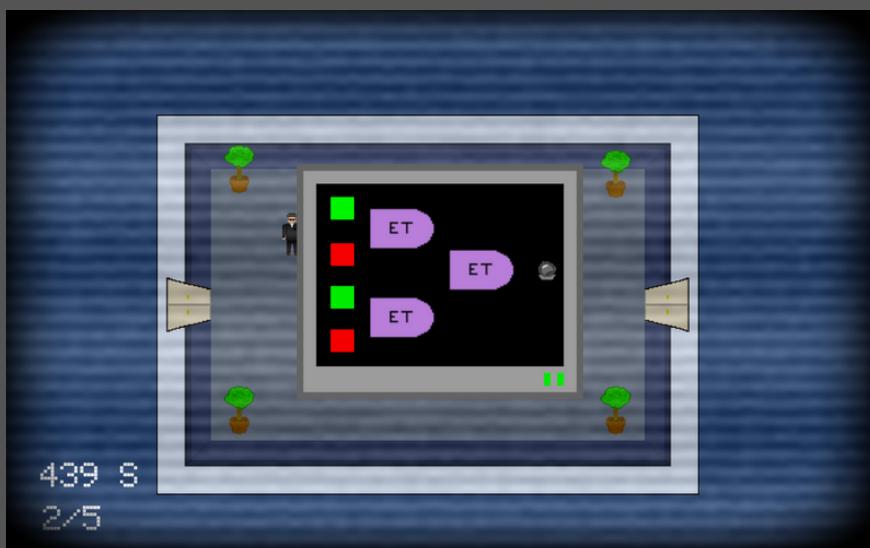
2023

Jeu réalisé en 48h en équipe de 6 lors de la WonderJam d'Hiver organisé à L'UQAC

Le joueur incarne l'assistant d'un espion dont le but est d'infiltrer les locaux d'une corporation pour rechercher des indices afin de résoudre un crime.

Travail Réalisé : Création des pièces et logiques de gameplay, gestion d'instanciation aléatoire des salles, création de mini-jeux.

Lien: [!\[\]\(950a62bbddad88d64435fd35607dfc42_img.jpg\)](#)



PANIC IN THE SHELTER

2023

Jeu réalisé sur Unreal Engine 5 en groupe de 3 pour le cours de Réseau en jeu vidéo.

Jusqu'à 4 joueur peuvent coopérer pour survivre à l'invasion de zombie.

Travail Réalisé : Création du niveau de jeu, création des zombies et armes + réPLICATIONS, système

d'achievements



LORD OF THE ANTS

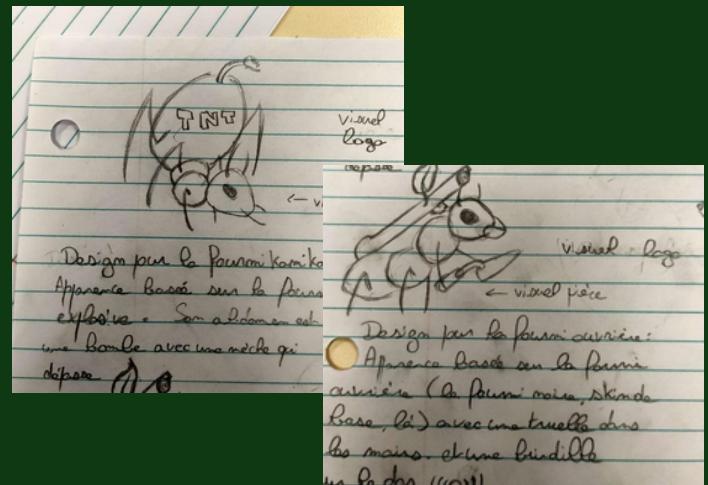
2023 - En cours de développement

Jeu de société réalisé en groupe de 3 pour le cours de game design.

Création d'un nouveau jeu à partir du stratego avec de nouvelles contraintes.

Travail Réalisé : Création de la narration, du design des éléments de jeu (plateau, pièces, cartes)

ainsi que des règles et organisation des playtests.



PROJECT RESORT

2023 - En cours de développement

Prototype de jeu réalisé sur Unreal Engine 5 en méthode Agile. En cours de développement

Jeu 2D Aventure Metroidvania

Le joueur incarne June une chasseuse de prime qui doit parcourir une station de vacances spatiale pour découvrir pourquoi cette dernière est tombée à l'abandon. Remplis de monstres génétiques et de pièges, June ne pourra compter que sur son pistolet et son bras mécanique améliorable pour survivre sur la station.

Travail Réalisé : Gestion Inputs, Gestion Sprites joueur, Capacités du personnage, Création de niveau, Création des menus et UI, Système de dialogue



M A X I M E C A I L L E S

P R O J E T S
I N F O R M A T I Q U E S

OVERSTATS

2022 - Projet de fin de deuxième année d'ingénieur

Site Web permettant aux coachs d'équipes sur le jeu Overwatch de centraliser les données de parties et de ressortir des statistiques sur les joueurs, personnages, cartes, modes de jeu,...

Lien du site : <https://overstats.fr>

Travail personnel : Requêtes à la BDD en MySQL et traitement des données via Javascript.

The screenshot shows the Overstats interface. At the top, there are two cards: "QuickPlay" (Tous les matchs de QuickPlay) and "Ranked" (Tous les matchs de Ranked). Below these are sections for "Analyse globale" (Global Analysis) and "Composition globale du jeu" (Global Game Composition), which lists recent compositions with player icons and timestamps. A "Victoire par héro" (Victory by Hero) section is also visible.

The screenshot shows the "Ajouter un match" (Add Match) form. It includes fields for associating an event (QuickPlay or Ranked), selecting a map type (KOTH, Escort, Hybrid, 2CP), and adding game details. Two game entries are listed: "Anubis - Attaque" and "Anubis - Defense", each with player compositions and scores (2-0 and 0-0 respectively). A "Victoire" (Victory) status is indicated at the bottom right.

M A X I M E C A I L L E S

P R O J E T S

E X T E R N E S

S T U D I O

R V & C O

Association de cinéma amateur, production de cours métrage et de web-séries.

Scénariste pour l'association depuis 2021.

Lien du site web de l'association :



L E S C H R O N I Q U E S

R V & C O

Podcast retransmis via la plateforme Twitch.

Réalisation de chroniques sur la littérature et le monde du doublage.

LES
Lien de la chaîne twitch : CHRONIQUES

A U T R E S E N G A G E M E N T S

C O M M U N A U T A I R E S



Trésorier du club de jeux de société et de jeux de rôle à l'université de Chicoutimi.

Organisateur de tournoi pour la communauté "La cavalerie Overwatch"