
PORTFOLIO DE JEUX

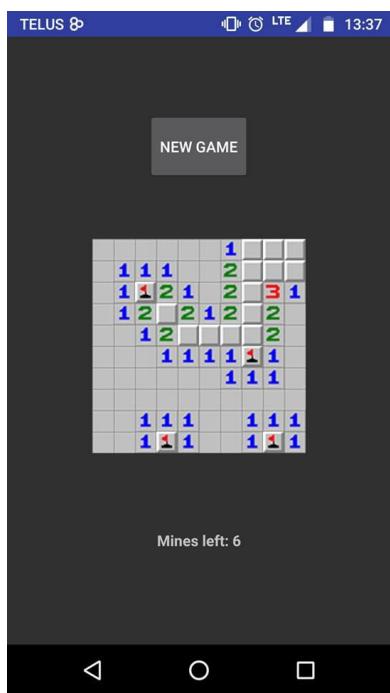
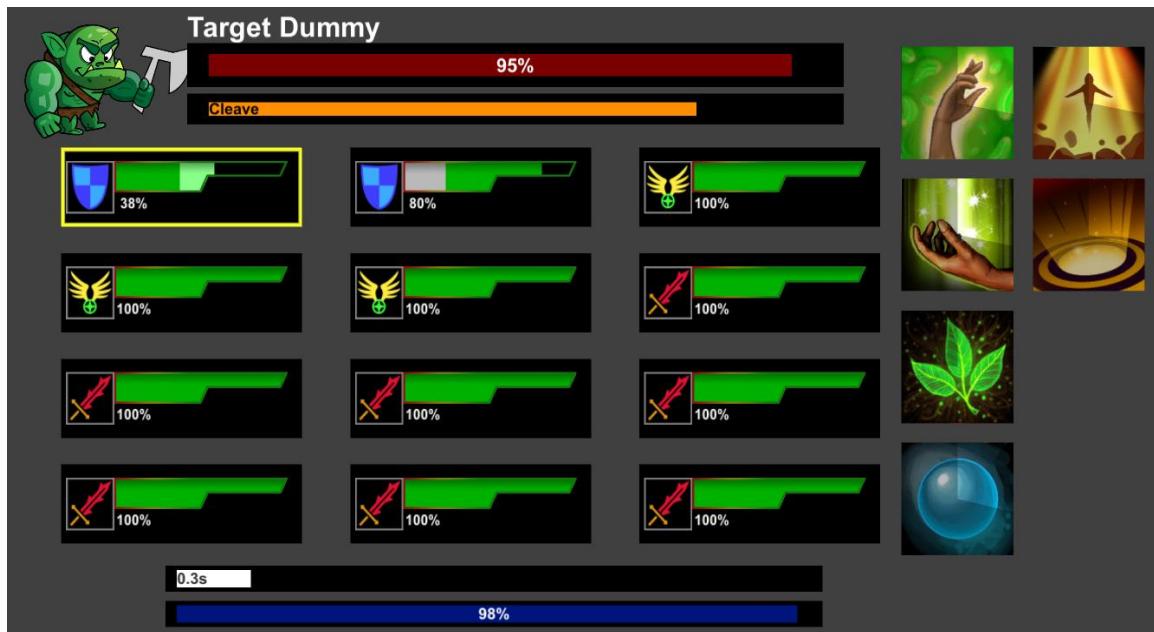
MICHAËL BOLDUC

michael.bolduc23@hotmail.com

RAID SIMULATOR

*En développement
Projet Unity, C#*

Jeu entièrement fait en UI, dont l'objectif est de guérir vos unités de combat pour aider la destruction des démons. Chaque démon à leur propre habilité. Les sorts peuvent être choisi et débloqué à l'aide de l'arbre de sort. Toujours en prototype, ce jeu continue toujours de s'améliorer jusqu'à la publication sur Google Play.



DÉMINEUR

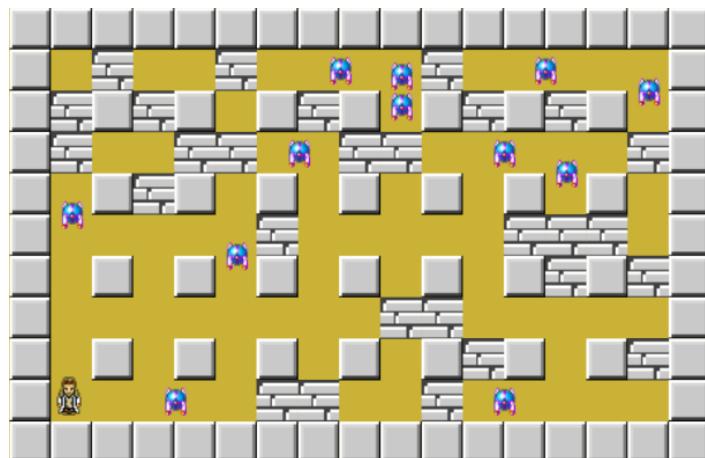
*Octobre 2016
Projet Android Studio, Java*

Je devais réaliser un jeu de démineur pour mobile comprenant une fonction récursive qui exécute celle-ci si la case n'a pas de mine à proximité. L'application devait être créer avec des boutons avec détection d'un touché prolonger, ce qui émettais un drapeau rouge.

UNDERGROUND FARMING

*Mai 2016 à décembre 2016
Projet Unreal Engine 4, Blueprint*

Underground Farming est un gros jeu réalisé dans le but d'apprendre Unreal Engine ainsi que de faire un jeu complet, du prototype jusqu'à gold. Développer sur deux sessions, le jeu compte un écran titre qui dirige le joueur vers le jeu avec une sauvegarde, s'il a lieu. Le joueur doit miner des ressources à l'aide d'une pioche avec une certaine quantité de coups. Après chaque partie, les ressources sont vendues contre de l'argent qui permet d'améliorer votre pioche. Les niveaux sont générés aléatoirement selon des patterns définis.



BOMBERMAN

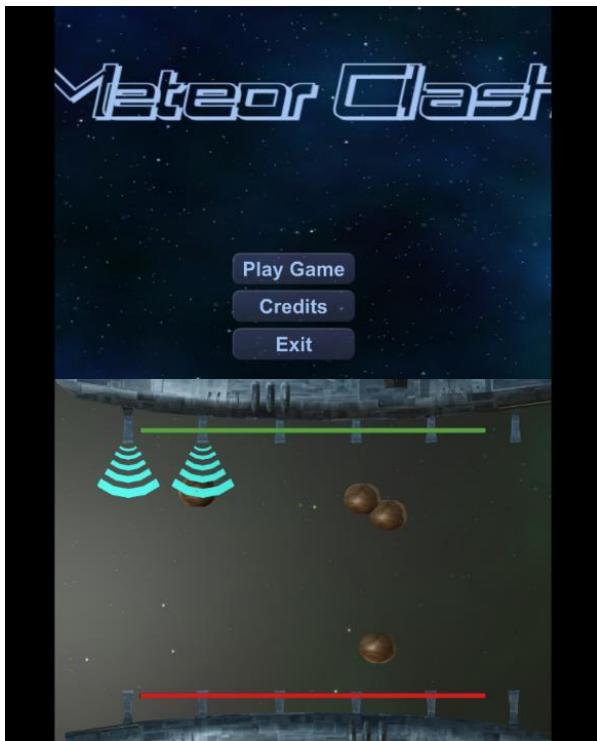
*Juin 2016
Projet Unity, C#*

Jeu de style rétro, Bomberman était un thème de classe. Je devais créer un jeu Bomberman qui générât les tuiles destructibles aléatoirement. La bombe devait détruire les tuiles craquées, mais pas les tuiles solides pour éliminer tous les ennemis.

PARRAGAME

*Juillet 2016
Projet Unity, C#*

ParraGame a été créé lors du cours de programmation 2D aillant pour but d'implémenté du parallaxe avec trois niveaux dans un platformer. Petit projet bien simple qui n'a pas pris beaucoup de temps à réaliser.



METEOR CLASH

*Avril 2016, réalisé en 48 heures
Projet Unity, C#*

Ce jeu a été fait au Pixel Challenge de 2016. Le thème de l'évènement était : Onde de chocs. Notre équipe de quatre programmeurs avons choisi un jeu dans l'espace où s'affrontait deux croiseurs armés de canons. L'objectif était d'envoyer une onde de choc à partir des canons du vaisseau qui repoussait les météorites à l'adversaire, copiant le jeu Pong.

CHRONO TRIGGER

*Juillet 2016
Engin maison, C++*

Projet de groupe, nous avions à faire la foire au début du jeu Chrono Trigger. Mon rôle était de faire un json avec tous les discutions des personnages dans la scène et de faire le UI des discussions.

