
PORTFOLIO DE JEUX

MICHAËL BOLDUC

michael.bolduc23@hotmail.com

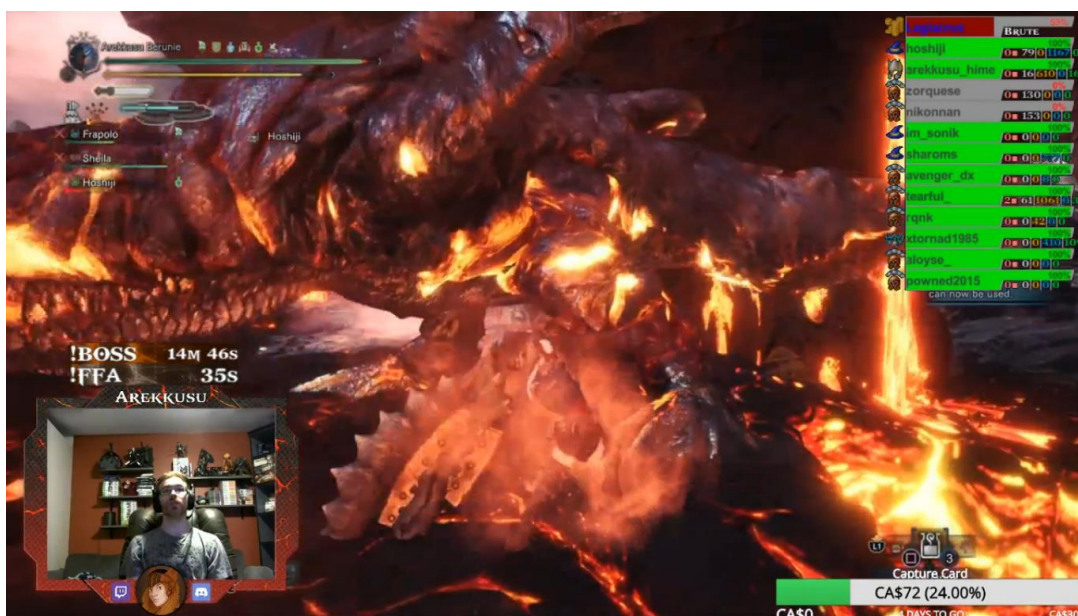
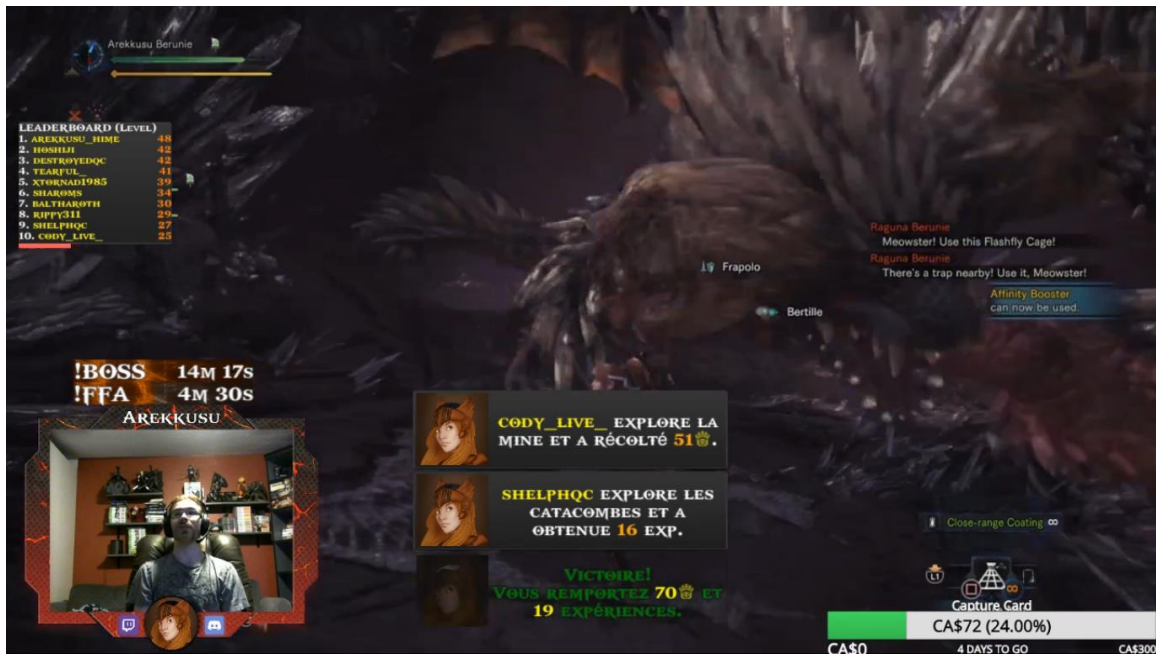
1(581)998-7643

RPG STREAM

2018

Projet Unity, C#

Un jeu de progression fait pour les streameurs de twitch. À l'aide de commandes, les gens qui regarde le stream peuvent voir les statistiques de leur personnage, choisir une classe parmi une très vaste liste basée selon un système de Tank, DPS et Healer. Un boss est disponible à chaque 20 minute ou les gens peuvent se mettre en équipe pour les vaincre. Leaderboard, achats d'objets pour augmenter vos statistique, quêtes disponible une fois par jour, professions pour générer plus d'or lors de votre visite sur le stream, tout-y est.

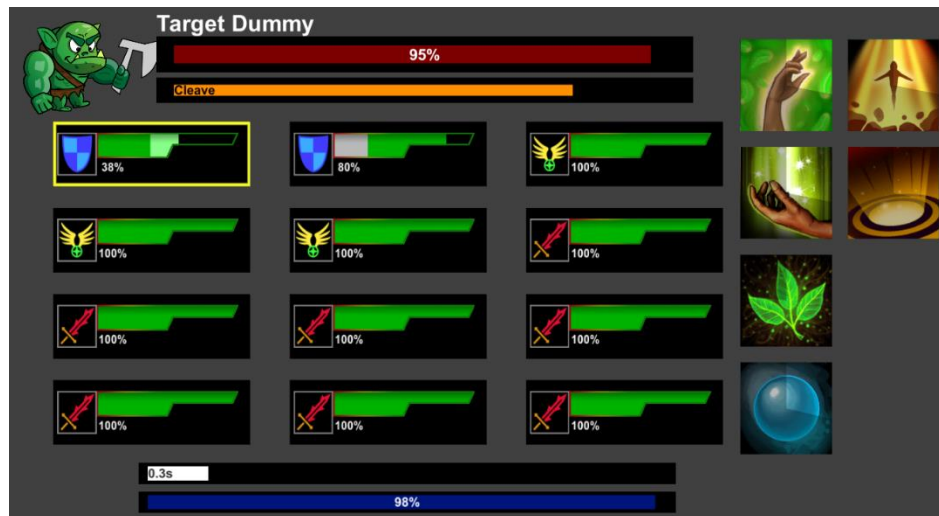


RAID SIMULATOR

2017
Projet Unity, C#

<https://www.youtube.com/watch?v=IPxA-6GhFIU>

Jeu entièrement fait en UI, dont l'objectif est de guérir vos unités de combat pour contrer la destruction des démons. Chaque démon a leurs propres habilités. Les sorts peuvent être choisis et débloquent 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.



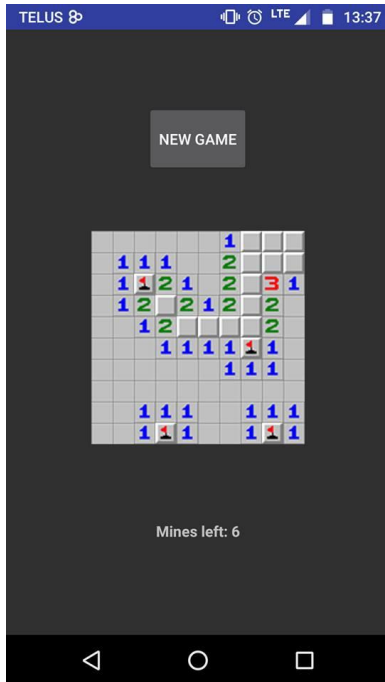
ANIMALS VERSUS WILD

2016
Projet Unity, C#

<https://www.youtube.com/watch?v=UPaszbKtU7k>



Jeu très simple pour les jeunes de bas âge sur mobile. Le joueur doit placer une poutre diagonale pour faire ricocher les différents types d'animaux pour qu'ils puissent manger leur nourriture. Le nombre de poutre et le temps est le facteur de l'échec.



DÉMINEUR

*Octobre 2016
Projet Android Studio, Java*

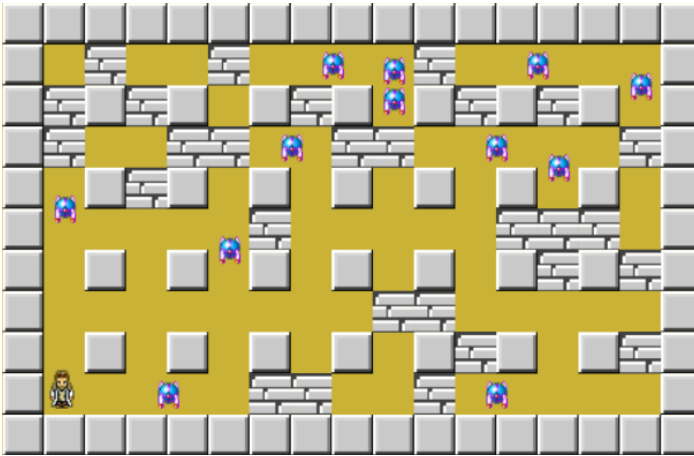
Je devais réaliser un jeu de démineur pour mobile comprenant une fonction récursive qui exécute celle-ci si la case n'a pas de mine à proximité. L'application devait être créée avec des boutons avec détection d'un touché prolonger, ce qui émettait un drapeau rouge.

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#*

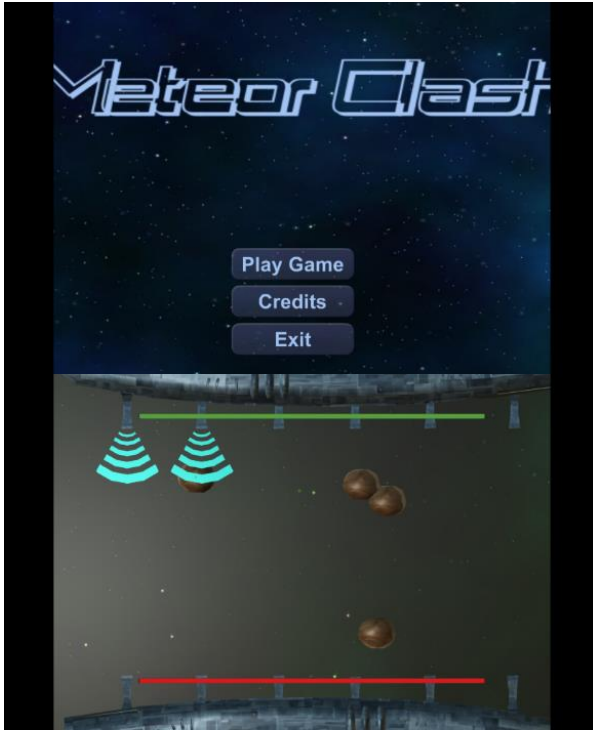
Jeu de style rétro, Bomberman était un thème de classe. Je devais créer un jeu Bomberman qui générerait les tuiles destructibles aléatoirement. La bombe devait détruire les tuiles craquées, mais pas les tuiles solides pour éliminer tous les ennemis.

PARRAGAME

*Juillet 2016
Projet Unity, C#*

ParraGame a été créé lors du cours de programmation 2D visant pour but d'implémenter du parallaxe avec trois niveaux dans un plateforme. 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 (game jam) 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 croisières armées 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 discussions des personnages dans la scène et de faire le UI des discussions.

