



# PORT FOLIO



Waël ELJ  
GAME DEVELOPER





## Big Badger Street

Jeu sérieux qui aborde les thématiques de harcèlement sexiste et sexuel dans l'espace public, notamment la rue. On y incarne une femme qui doit se rendre à son travail tout en évitant le plus possible les "badgers" qu'elle va rencontrer sur le chemin.

J'ai réalisé, pour ce jeu, la plupart des UI et j'ai également intégré les sons dans le jeu. J'ai pu aussi participer en partie à l'implémentation des IA.

Technologies utilisées : Unreal Engine 5 - C++/Blueprint - GitLab  
Équipe de 15

Lien du jeu :

<https://gamagora.itch.io/big-badger-street>





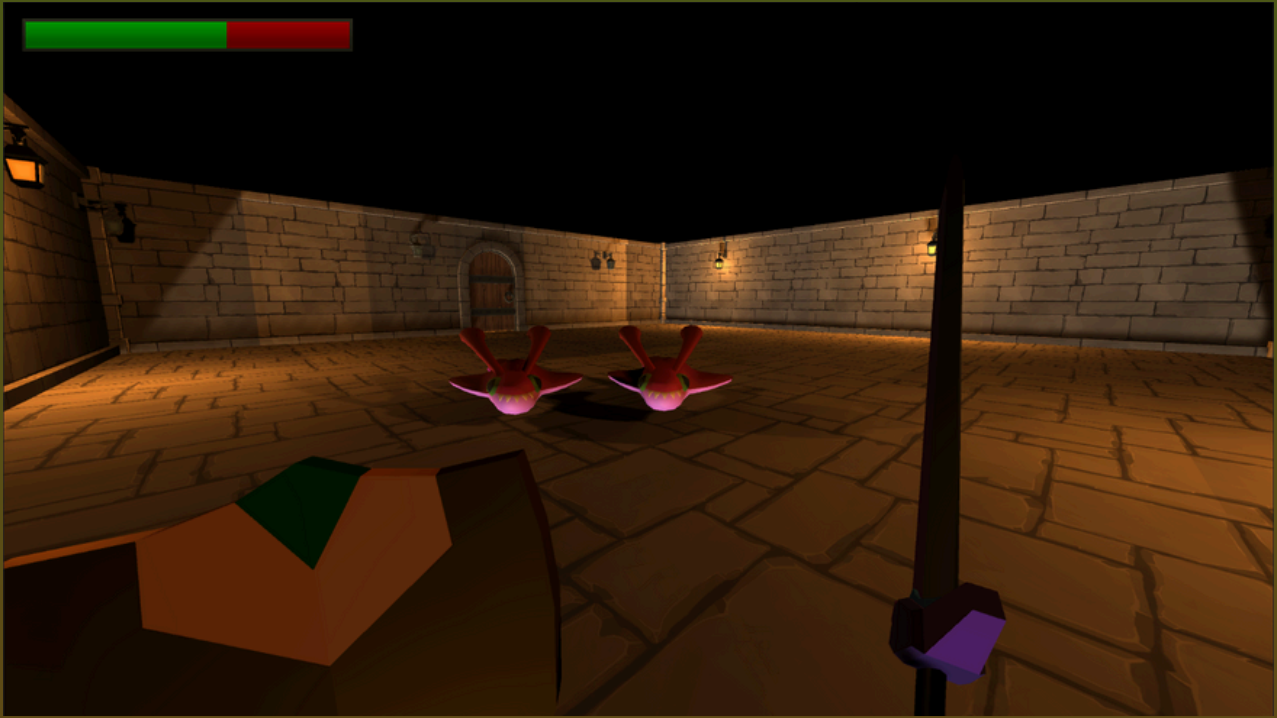
# Idily

Idily est un jeu inspiré de Pac-Man dans lequel le joueur doit sortir d'un labyrinthe généré procéduralement tout en mangeant des bonus pour avaler les ennemis. L'objectif de ce jeu est d'implémenter les algorithmes de recherche de chemin Dijkstra et A-star pour l'IA des ennemis. Tentez de vous échapper le plus vite possible !

Technologies utilisées : Unity - C#  
Solo

Vidéo démo du jeu :  
<https://youtu.be/1eEAbeqS4Fo>





# Room Rampage

Dans Room Rampage, vous incarnez un personnage qui se bat à l'épée et qui doit s'échapper d'un donjon obscur. Le jeu est un RPG à la première personne de type dungeon crawler. Il faudra attaquer les ennemis et améliorer vos caractéristiques à la fin de chaque salle du donjon. Enfin, le boss final apparaîtra. Réussirez-vous à le vaincre et à vous échapper ?

Pour ce projet, j'ai géré tout ce qui est en lien avec le joueur principal (déplacement, attaques, animations) ainsi que la génération du niveau. J'ai également géré les interactions entre le joueur et l'ennemi et une partie de l'IA.

Technologies utilisées : Unity - C# - GitHub  
Équipe de 2

Vidéo démo du jeu :  
<https://youtu.be/Q4qWcQezFQw>





# Ocean Of Thieves

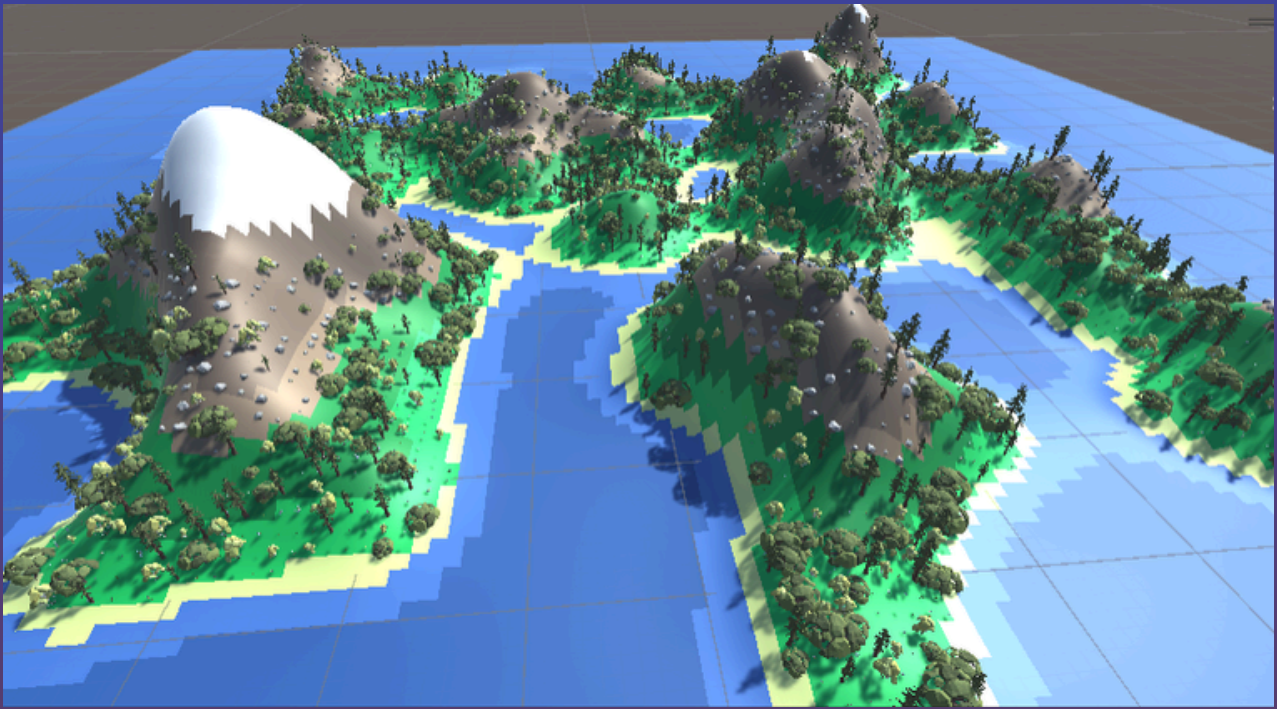
Ocean of Thieves est un jeu en réalité virtuelle dans lequel il faut faire face à un navire pirate ennemi en lui lançant des boulets de canon. Armez les canons, puis visez le bateau d'en face pour le détruire. Vous pouvez aussi tirer directement sur les pirates avec votre pistolet.

Technologies utilisées : Unreal Engine 5 - Blueprint - GitHub  
Équipe de 4

Vidéo démo du jeu :  
<https://youtu.be/2QisMrkA7Kg>







# Génération procédurale de terrain

Projet pour lequel j'ai réalisé la génération procédurale d'un terrain afin de modéliser une île sur le moteur de jeu Unity.

Technologies utilisées : Unity - C#  
Équipe de 2

Lien du projet :  
<https://github.com/Wael145/IslandGenerator>

