

PORTFOLIO

Les images contiennent des liens vers les pages itch.io des différents projets.

Liberty Trial

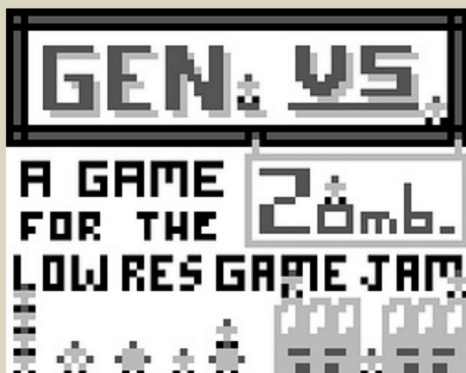
Contexte : Projet de 2^e année de Licence informatique

Description : Comme les contraintes le nécessitait, le projet à été développé sur Unreal, et est jouable sur PC et Mobile à 2 en réseaux.

Grâce à ce projet j'ai pu développer mes compétences sur Unreal, travailler la partie réseau et découvrir Perforce pour le versionning.



Gen VS Zomb



Contexte : Jeu fait lors de la GBJam 11

Description : Ce projet fait en collaboration avec un ami sur Godot, avec comme thème "Space".

En plus de la contrainte de temps, le jeu devait utiliser la résolution d'une GameBoy.

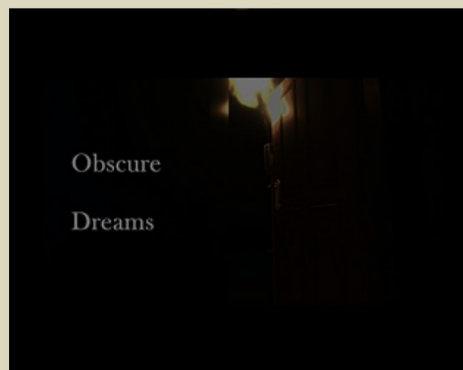
Ces contraintes, le travail en collaboration m'a permis de beaucoup apprendre que ça soit du moteur ou de programmation à plusieurs.

Obscure Dreams

Contexte : Projet de 1^{ère} année de Licence informatique

Description : Ce projet se devait d'être un "JabJob" sur Unity, un jeu à la première personne de lancer d'objets non violent.

Ce projet m'a permis de découvrir Unity plus en profondeur et d'affronter les difficultés d'une production d'un projet sur plusieurs mois (communication, motivation).





Contexte : Exercice de LD de 1^{ère} année de Licence Informatique

Description : Une de mes premières créations personnels sur Unity, elle m'a permis de découvrir de nombreux aspects tels que l'UI ou les Scriptables Objects.

Etant aussi un exercice de Level Design, j'ai pu m'exercer dans ce domaine via ce projet.