

PORTFOLIO

GEOFFREY SÉNÉMAUD



Jeu de rôle multijoueur

Comportant la touche d'arcade d'un rogue-lite

Réalisé avec Unreal Engine 4 et du C++

Intégration Steam



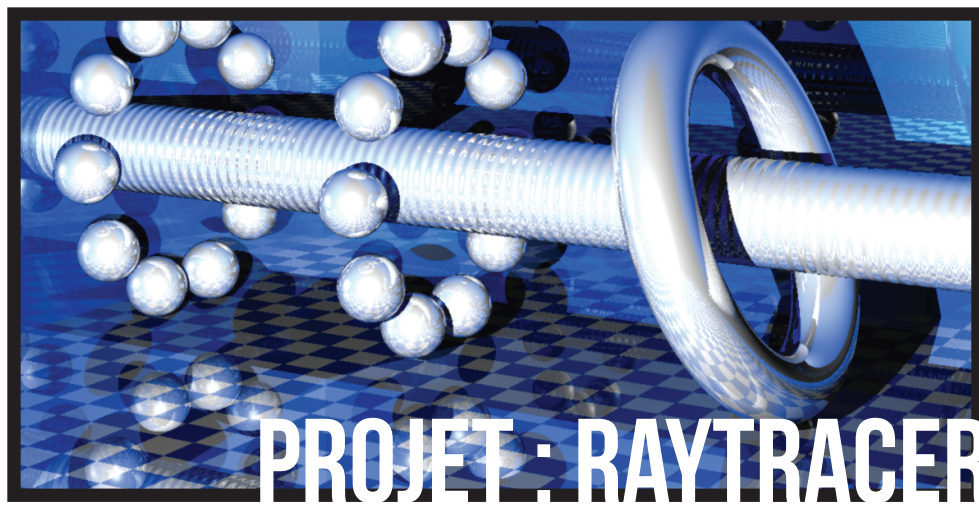
Réinterprétation d'un classique du jeu vidéo

Multijoueur local, codé en C++

Ajout d'un composante de gravité

Éditeur de niveau

Bloc de niveau effectuant des actions

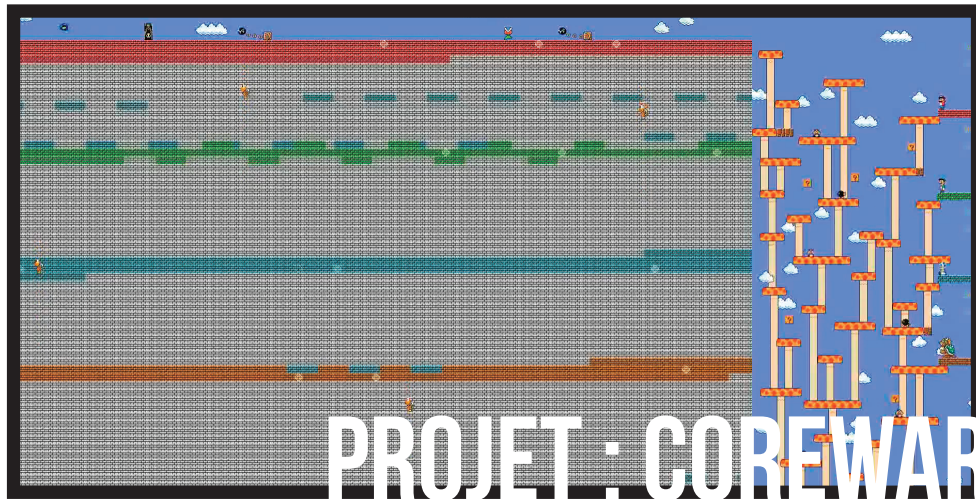


Projet graphique permettant le rendu de scènes en 3D

En C et utilisant les techniques de raytracing

Ajout de nombreux effets visuels

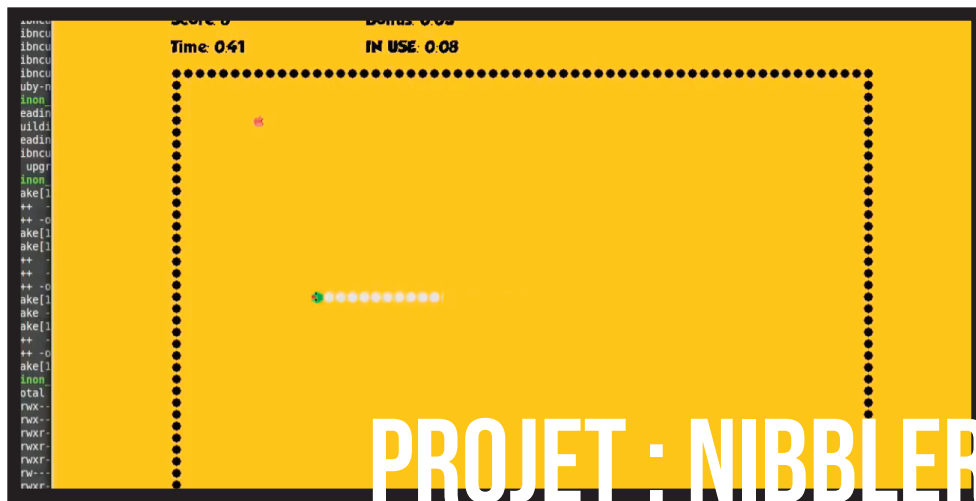
(Déformations, filtres...)



Combat de problème en machine virtuelle

Projet en trois parties, codé en C :

- Codage de l'assembleur de champion
- Codage de la machine virtuelle
- Codage des champions

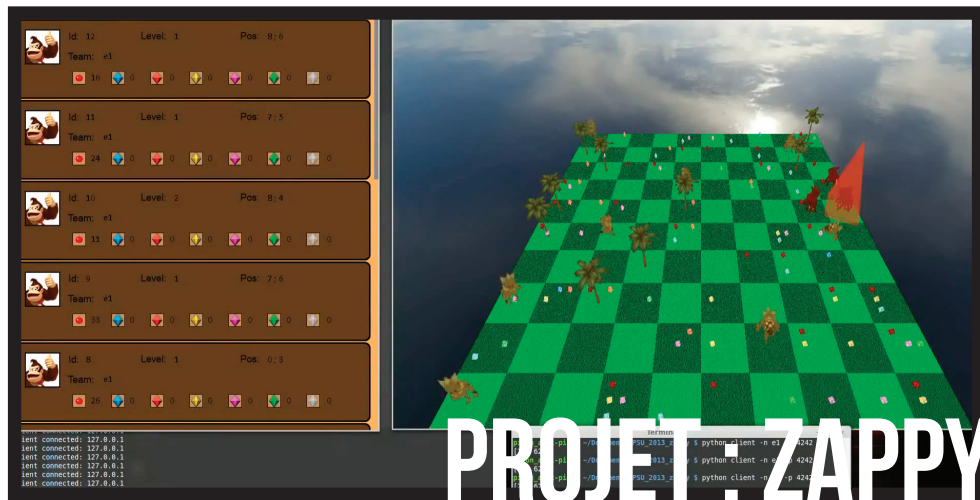


Reprise du classique jeu mobile « snake »

Codé en C++

Devant fonctionner avec 3 modes graphiques :

- Un réalisé en SFML
- Un réalisé en OpenGL
- Un réalisé en libe-ncurses pour le côté retro



Jeu mettant en scène de IAs devant évoluer avec l'environnement

Projet et deux parties :

- Le serveur du jeu codé en C
- Le client graphique en OpenGL

Astria: The Last Alliance

<https://www.youtube.com/watch?v=z3BY8xBiNAo&t=1s>

Games projects

<https://www.youtube.com/watch?v=1FleEQ6evHM&t=1s>

LIENS

GEOFFREY SÉNÉMAUD