Thibault LOUET

Game Designer junior

Game design • Level design • Unreal Engine 5

CONTACT

thibaultlouet92@gmail.com
06 89 46 79 07
Bagneux (92)
Portfolio
LinkedIn
itch.io

GAME DESIGN

- 3C et gameplay
- Level design, block-out
- Puzzle design
- Ennemis et détection
- Capacités et progression
- UI/HUD
- Documentation (GDD)

OUTILS

Unreal Engine 5, Unity, Visual Studio, 3ds Max, Photoshop, Illustrator, Canva

PROGRAMMATION

Blueprints, C#, PHP, HTML

LANGUES

Français – maternelle
Anglais – B2
Espagnol – scolaire

CENTRES D'INTÉRÊT

Retro gaming : analyser l'évolution du game design et redécouvrir les classiques

PROFIL

Game designer diplômé d'un Bachelor Jeu vidéo (LISAA), j'ai travaillé sur de nombreux projets de jeux sous Unreal Engine 5 et Unity, en équipes de 2 à 14 personnes : conception de gameplay, level design, puzzles et documentation. Mon parcours informatique (BTS SIO, C#) me permet de prototyper mes idées et de dialoguer avec les développeurs. Je recherche mon premier poste de game designer ou level designer junior.

PROJETS DE JEUX

La poussière du Bund — Fin de Bachelor, LISAA – 9 mois
Parkour & infiltration, UE5 – Équipe de 11 – Game designer, level designer, programmeur
Vertical slice solo (1 niveau, 20 min) : dans le Shanghai des années 1920, une ouvrière maîtrise la poussière pour gagner en agilité et brouiller la vision des ennemis. Voir le trailer

- Conception et prototypage en Blueprints : 3C, capacités principales, ennemis, système de détection
- Level design : block-out des 2/3 du niveau (layout, ennemis, collectibles), aide à l'intégration des assets
- UI (détection, jauge de poussière, capacités) et système de sauvegarde
- Conception d'améliorations de capacités (implémentées par un coéquipier) ; documentation

Time Sensitive Investigation — 2e année, LISAA – 2 mois
Escape game top-down, UE5 – Équipe de 14 – Game designer, puzzle designer
Vertical slice (1 niveau, 30 min) : une enquête sur deux époques mêlant meurtre et méga-corporation. Voir la vidéo

- Conception de 3 puzzles, dont un (type Simon) implémenté en Blueprints
- Gestion du Game Design Document : 3C, game loop, guide des puzzles

SWING! — 1re année, LISAA – 2 mois
One-button game 2D, navigateur, Unity – Équipe de 2 – Game designer, level designer, UI/HUD
Jeu « die and retry » : balancer un cube à travers 3 niveaux sans toucher d'obstacle. Jouer sur itch.io

- Conception de la mécanique principale de balancier (implémentée par mon coéquipier)
- Création des 3 niveaux à courbe de difficulté progressive ; menus et HUD (chronomètre, barre de progression)

FORMATION

Bachelor Jeu vidéo, spécialité Game Design (diplômé) — 2023 – 2026
LISAA Paris Animation & Jeu vidéo, Paris

BTS Services Informatiques aux Organisations, option SLAM — 2020 – 2022
Lycée Saint-Gabriel, Bagneux

AUTRES EXPÉRIENCES

Stagiaire technicien informatique — 2021 et 2022
Apo'G, Montrouge (à distance)