

Paul Barbier

Level Designer

✉ paulbarbier.contact@gmail.com

🌐 paulbarbier.com

in linkedin.com/in/paul-barbier

☎ +33 6 52 16 34 28

FORMATION

- 2017 - 2019** Master 2 JMIN en Game Design
ENJMIN - Ecole Nationale des jeux et médias interactifs numériques - Angoulême
- 2016 - 2017** Licence professionnelle en Game & Level design
Université Paris XIII - Bobigny
- 2014 - 2016** DUT MMI
Métiers du Multimédia et de l'internet - Saint-Lô

Langages

- 🇫🇷 Natif
- 🇪🇸 Niveau B2
- 🇬🇧 Courant (TOEIC)
- 🇯🇵 En train de l'apprendre

EXPÉRIENCES

2023 **Crown Wars** - Artefacts

2021 *Level Designer • +2 ans*

- Conception et création de niveaux de l'histoire principale & secondaire, de la conception au debug
- Prise en charge de la documentation LD et des moments clés d'expérience de la story
- Scripting de mission, patrouilles IA et cutscenes
- Placement/équilibre des covers & groupes ennemis

2020 **Tell Me Why** - Dontnod

2019 *Level Designer • 1 an*

- Conception et création de 2 niveaux, de la conception au debug
- Scripting walkthrough, IA, dialogues et cutscenes
- Intégration d'éléments gameplay, narratifs et d'animation
- Créer et maintenir la doc. d'animation mocap, pour les recordings et besoins d'autres pôles
- Design de fonctionnalités manquantes aux tools techniques

2021 **Les Schtroumpfs : Mission Malfeuille** - Osome

2020 *Level Designer • 9 mois*

- Conception et création de 2 niveaux, de la conception au debug
- Construction de scènes gym pour tester plus efficacement la recherche de modules LD intéressants
- Scripting de mission, IA, puzzle, combat et cutscenes
- Intégration d'éléments gameplay, narratifs & graphiques

2017 **Fear Effect Sedna** - Sushee

QA testeur • 4 mois

- Mise en place de plans de tests pour évaluer et report les bugs efficacement à l'équipe
- Assurer la qualité des walkthroughs et éléments gameplay
- Participation à la résolution de problèmes de design (Combat, puzzles etc.)

COMPÉTENCES

- Level design 3D & 2D, de la conception au debug
- Blockout d'espaces guidant les joueurs sans efforts tout en itérant efficacement
- Communiquer les informations de niveaux et missions avec une documentation maintenue à jour
- Facilité de communication avec les différents rôles de l'équipe
- Capacité de comprendre et modéliser la progression émotionnelle du joueur au sein d'un niveau
- Scripting de missions, IA, cutscene et puzzle
- Design de mécanique et module gameplay



Appliqué



Patient



A l'écoute

Apps auxquelles je suis habitué :



INTÉRÊTS

- Concevoir des niveaux qui connectent les gens avec l'univers du jeu et sa narration
- La théorie en level design et l'expérience utilisateur
- Travailler avec les autres ❤️
- Très curieux du contenu culturel japonais/coréen. Incluant la musique, le cinéma, les jeux vidéos, l'art...
- Cosplay avec la création d'accessoires et vêtements (Couture, impression 3D, modélisation, DIY...)
- Dessin traditionnel & digital
- Intéressé par l'architecture et la sociologie
- Chats, chats & chats 🐱