

# 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 débog**
- 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 débog**
- 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 débog** (*Création avec d'autres designers sur un niveau*)
- 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

- Documentation détaillée de layouts avec le walkthrough, pacing, flow, challenges et rencontres
- Greyblock de niveaux avec l'emphase sur l'orientation et l'exposition au gameplay/narration du joueur
- Facilité de communication avec tous les rôles de l'équipe
- Peut comprendre et contrôler l'évolution émotionnelle du joueur
- Sensibilité artistique importante. Peut utiliser le framing, les indices sonores et visuels pour guider le joueur
- Intégration d'assets pour le walkthrough, l'IA, les rencontres, la mocap, le narratif et l'environnement
- Scripting de comportement IA et du fonctionnement de niveaux utilisant le visual scripting et les outils in-house



Conscientieux



Créatif



Enthousiaste

Apps auxquelles je suis habitué :



### INTÉRÊTS

- Concevoir des niveaux qui font **ressentir de choses fortes aux joueurs**
- 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 🐱