



GRÉGOIRE LAROUMANIE

Actuellement en Master 2 en **Game Design** à Rubika.

Je suis à la recherche d'un **stage de 6 mois** en **Game Design** ou **Level Design** à partir de **Juillet 2024**

COORDONNÉES



+33 7 81 97 06 93



gregoire.laroumanie@orange.fr



[gregoire-laroumanie](https://www.linkedin.com/in/gregoire-laroumanie)



<https://www.gregoirelaroumanie.com>



5 rue de l'Amiral Roussin,
75015 PARIS

COMPÉTENCES

Design

- Documentation, *Notion*, *PPT*
Google Doc
- Conception
- Système Design
- Level Design
- Benchmark & analyse
- Équilibrage, *Sheet*, *Tableau SW*
- Schématisation, *Excalidraw*

Technique

- Blockout, *Unity*, *UE5* en *BSP*
- Intégration graphique *Unity*, *UE5*
- Prototypage basique, *Unreal BP*
- Versioning, *perforce*, *git kraken*

Artistique

- 3D modeling, *Blender*
- Layout 2D, *Photoshop*

LANGUES

Anglais: Avancé **Français:** Natif

FORMATION

RUBIKA - Supinfo GAME

SEPTEMBRE 2019 - JUILLET 2024

Master en Game design

Marcq Institution

SEPTEMBRE 2016 - JUIN 2019

BAC S spécialité mathématiques

PROJETS UNIVERSITAIRES

A Dual Ascent - Game & Level Designer

JEU D'AVENTURE EN AUTO-COOPERATION - UE 5 - 2024

- Création de **mécaniques** en lien avec le contrôle de deux personnages en **simultané**
- **Blockout** des niveaux sur **UE5** en collaboration avec d'autre Level designers et Artists
- Mise en place de la **narration** et de la **découpe macro**
- Itération sur un système de **caméra dynamique**

Hell-O-Live - Game/ Level Designer & Artist

PARTY GAME - UNITY - 2022-2023

- Création de **contenu**, modes de jeux et powers-ups
- Conception de **niveaux**, inspiration **Bullet-Hell**
- **Modélisation** d'un personnage en 3D dans Blender
- Playtest et **équilibrage** des niveaux et autres éléments de jeu

Hop around - Game & Level Designer

JEU DE PLATEFORME MOBILE - UNITY - 2022

- Conception des **3C** avec une spécificité axée sur l'utilisation du **gyroscope**, pour un jeu mobile
- Conception des éléments de jeux
- **Création** complète de **3 niveaux**, du blockout à l'intégration gameplay & graphique
- Mise en place d'une **monétisation** dans le jeu

Derive Game - Game Designer & Artist

BORNE D'ARCADE - UNITY - 2021-2022

- **Conception** d'armes et **d'objets interactifs** pour un jeu 1v1 top-view
- **Construction** physique de la borne d'arcade
- Présentation à la **GDC San Francisco 2022** dans la section CTRL + ALT
- Création des 1er **assets visuel** sur Blender

CENTRES D'INTERET

Jeux vidéo

- Online PVP : *Tournoi national sur League Of Legends*
- Rogue-like : *Risk of Rain 2*, *Slay the Spire*

Voyages

- Inde - *Echange universitaire de 2 mois*
- San Francisco - *GDC 2022*
- Canada - *Animateur pour des jeunes de 8 à 15 ans*