



TOBIAS ORANGE

Recherche stage level design
Février 2023

Contacts

tobias.orange@gmail.com

+33(0)649697895



LinkedIn



Portfolio

Compétences

Game design :

Design doc, balancing, economic design, FTUE, emotion, gamefeel

Level design :

Level design appliqué, level building unreal et unity

Langage :

C#, javascript, html, css

Logiciels

Moteurs

Unreal (4/5) / Unity

Productions

Suite Adobe / Suite Office

Gestion

Jira / Notion / Trello

Langues

Français : **Native**

Anglais : **Courant**

Hobbies

Jeux vidéo : RPG, ARPG, FPS, Compétitif
Communautaire

Voyage : Road Trip,
Culture du monde

Projets



Temanava / Game designer - level designer

2022/2023 - PC - Puzzle Aventure (Unreal 5)

Une expérience centrée sur le langage et de la compréhension de l'autre, avec une touche d'exploration et de magie.

- Un système de **langage inédit**. Une réflexion sur la communication avec un peuple au langage inconnu
- Level design et building** d'une île avec une culture exotique



Gambling Paradise / Game designer

2022 - Alt Control - Vocal Puzzle (Unity)

-Projet de contrôleur alternatif, présenté à la **GDC 2022**

- Utilisation de la voix pour contrôler un complice
- Projet continu en VR



A Spring Tale / Game designer - Développeur

2019 - PC - Plateforme aventure (Unity)

Platformer 2D dans un environnement post-apocalypse naturelle

- Une réflexion sur la **coopération asymétrique** entre une humaine et un cerf
- Un joueur utilise clavier/souris et l'autre joueur utilise une manette.
- Entièrement développer en C# sur unity

Expériences

Lead Testeur QA / Manzalab - Paris / CDI

Octobre 2019 - Mars 2021

Mise en place du pôle qualité assurance, création de protocole de test à destination des testeurs QA, Suivi de projet et rapport de bug sur Jira.

Manzalab studio de serious game, plusieurs projets allant de jeux mobiles, à des expériences VR

Développeur / Institut Francilien d'ingénierie des services / marne la vallée / Stage

2017

Stage en développement d'un serious game en collaboration avec un professeur-chercheur, pour sensibiliser les ouvriers aux règles de sécurité

Formations

Mastère game design / IIM : Institut de l'internet et du Multimédia

2021 - 2023

-Approfondissement des connaissances en Game et Level design, création de documents, Balancing, Gamefeel, Behavior tree, Economic GDD, Emotions, histoire et expériences

-Level design appliqué et level building sur différents moteurs de jeu

-Beaucoup de projets pour mettre en pratique les connaissances théoriques

Licence Level design et game design / Université Paris 13

2018 - 2019

-Apprentissage des métiers liés aux jeux vidéo, game design, level design, sound design, game art et développement.