



TOBIAS ORANGE

Recherche emploi Game Designer Junior

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 / Fork / Git

Hobbies

Jeux vidéo : RPG, ARPG, FPS Compétitif et jeux communautaire

Voyage : Road Trip, Culture culinaire du monde

Projets



Temanava / Game Designer - Level Designer

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

Une expérience centrée sur le langage et 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 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 développé par la suite en **VR**



ASpring Tale / Game Designer - Développeur

2019 - PC- Platformer aventure (Unity)

Platformer 2D dans un environnement Post-apocalypse naturelle

- Un réflexion sur la **coopération asymétrique** entre une humaine et un cerf
- Un joueur utilise le clavier/souris et l'autre utilise une manette.
- Entièrement développé par moi-même en **C# sur Unity**

Expériences

QA Testeur / Eugen Systems / Stage

Avril 2023 - Aout 2023

Eugen Systems studio de développement de jeux vidéo spécialisée dans le jeu de stratégie en temps réel. Suivi de projet, suivi des retours des joueurs, QA de map et QA d'unité. Une expérience signification dans une entreprise de jeux vidéo.

Lead QA Testeur / Manzalab / CDI

Octobre 2019 - Mars 2021

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

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.

Développeur / Institut Francilien d'ingénierie des services / 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.