

Compétences



Unity



Photoshop



Unreal Engine 4



InDesign



C#



Mantis



Anglais



benjaminpeltier.com

nylash.itch.io

Benjamin Peltier

Game/level designer

24 ans Permis B - Véhicule personnel

contact@benjaminpeltier.com 06 13 55 68 86

Jeune game et level designer passionné, ayant acquis de multiples compétences grâce à un parcours varié mené au travers de différents domaines.

À la recherche de nouveaux challenges auxquels apporter expérience et richesse d'univers.

Loisirs



Sea of Thieves, Apex Legends, Witcher, Divinity Original Sin, Dark Souls, World of Warcraft ...



Ramin Djawadi, Mc Solaar, Red Hot Chili Peppers, Rataat, Metallica ...



Terry Goodkind
Joseph Delaney

Expériences & Formations

Licence Pro Jeux Vidéo

Université PARIS 13

- Game concept
- Level design
- Rational design

2017

QA Testeur

Spiders-Games (PARIS)

- GreedFall* : rpg dans un univers baroque et fantastique
- Gestion de la base Mantis du projet
 - Débuggage sur l'éditeur de l'entreprise

Avril à Septembre 2018

Game designer & développeur

Indépendant

- Développement de différents prototypes, sous Unity et UE4.
- Conception du game design
 - Développement des mécaniques
 - Expérimentations des outils sur les moteurs Unity et UE4

Août 2019 à Octobre 2019

2015

DUT Informatique

Année Spéciale Université de Lorraine (METZ)

- Programmation
- Gestion de projet
- Mathématiques

Janvier à Mars 2018

Game designer & développeur

Projet de fin d'études

- Création du jeu *Dathak* : metroidvania avec une mécanique de jeu originale
- Conception du game design
 - Développement en C# sous Unity

Novembre 2018 à Juillet 2019

Game/level designer & développeur gameplay

Indépendant

- Création de *Spacehook* : couch game 2D
- Conception du game design
 - Développement des mécaniques de jeu en C# sous Unity
 - Création de niveaux de jeu

Depuis Novembre 2019

Game designer & développeur

Indépendant

- Création de *Stapla* : couch game 3D
- Conception du game design
 - Développement des mécaniques de jeu en C# sous Unity