

Compétences



benjaminpeltier.com

nylash.itch.io

Benjamin Peltier

Game designer

28 ans Permis B - Véhicule personnel

ben.peltier7@gmail.com

06 13 55 68 86

Game designer passionné et polyvalent, 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 maîtrise technique.



Unity



Photoshop



Unreal Engine



Jira



C#



Anglais

Loisirs



Total War, Baldur's Gate 3, Hades, Into the Breach, Red Dead Redemption, Dark Souls, Thronebreaker...



Ramin Djawadi, Rilès, Red Hot Chili Peppers, Ratatat, Metallica, Wardrunna...



Terry Goodkind, Kentaro Miura, Joseph Delaney, Eiichiro Oda, Hiromu Arakawa ...

Expériences & Formations

DUT Informatique

Université de Lorraine (METZ)

- Programmation
- Gestion de projet
- Mathématiques

2015 - 2016

Licence Pro Jeux Vidéo

Université PARIS 13

- Game concept
- Level design
- Rational design

2017 - 2018

Game designer & Développeur

Indépendant

Développement de jeux et prototypes, sous Unity et Unreal Engine.

- Conception du game design
- Développement des mécaniques de jeu en C# sous Unity
- Création de niveaux

2019 - 2020

2013 - 2015

Prépa école d'ingénieur

ESSTIN (NANCY)

- Mathématiques
- Conception assistée par ordinateur
- Électronique

2016 - 2017

Licence Informatique

Université de Lorraine (METZ)

- Algorithmique
- Logique
- Programmation

2018

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
 - Suivi de l'implémentation des fonctionnalités et des quêtes

2021 - 2023

Game designer & Chargé de projets

Acroes (METZ)

- Développement de logiciels de simulation
- Design des engins et des scénarios pédagogiques
 - Design des environnements
 - Gestion des sprints et de l'équipe
 - Plannification des projets
 - Playtests et démonstrations publiques



x3

