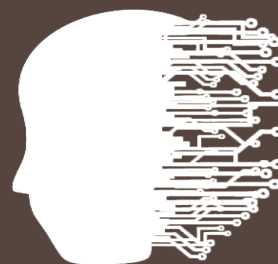


# Maxence Voleau

<http://meedoc.net>

+336 80 51 08 01

[maxence.voleau@orange.fr](mailto:maxence.voleau@orange.fr)



## Game & Level Designer

### FORMATION

**2007 – 2011** **Master 2 Réalisateur Vidéoludique** à Supinfogame, Valenciennes (59)  
**2006-2007** **IUT Informatique** de Nantes (44)  
**2006** **BAC S SVT** spécialité Mathématique à Bouaye (44)

### COMPETENCES

#### GAME DESIGN

High level concept  
Game Design Document  
Behavior Document  
Game patterns  
Boss Design

#### LEVEL DESIGN

Level Design 2D / 3D  
Level Building  
Scénarisation  
Courbe de progression

#### SCRIPTING

AS 2 / AS 3  
C#  
Javascript  
LUA

#### COMPLEMENTAIRES

Mockup d'interfaces  
Bug Traking  
Planification  
Suivi de projet

### OUTILS

#### LEVEL DESIGN

Microsoft Visio ● ● ● ○ ○  
Google Layout ● ● ● ○ ○  
Google Sketchup ● ● ● ○ ○  
3DS Max ● ● ○ ○ ○

#### MOTEURS

Flash / Flex ● ● ● ● ○  
Unity 3 ● ● ● ● ○  
Game Maker ● ● ● ● ○  
UDK ● ● ● ○ ○  
Source Engine ● ● ○ ○ ○

#### BUREAUTIQUE

Microsoft Word ● ● ● ● ○  
Microsoft Excel ● ● ● ● ○  
Microsoft Powerpoint ● ● ● ○ ○

#### GRAPHISME ET VIDEO

Illustrator ● ● ○ ○ ○  
Photoshop ● ● ● ● ○  
Premiere ● ● ○ ○ ○

### EXPERIENCES

**CCCP – 2011 – Stage de 6 mois – <http://www.le-cccp.com>**

**Game Designer et Assistant de production sur des Social et Serious Game** { rédaction de documents de game design (systèmes de jeux, équilibrage), level design, puis building avec un outil interne, planification et suivie de plusieurs projets }

**ASYNCRON GAMES – 2010 – Stage de 3 mois – <http://asyncon.fr>**

**Game Designer sur des Social et Serious Game** { mise en place de méthodes et d'outils (améliorer la communication avec les programmeurs, et faciliter l'équilibrage des jeux), Lead Game Designer sur un jeu social (organisation du pôle design, réunion avec les clients) }

**CCCP – 2009 – Stage de 2 mois – <http://www.le-cccp.com>**

**Game Designer et Développeur AS 3** { game design et développement d'un jeu de destruction utilisant Box 2D, level design de quarante niveaux }

**Bug-Tracker – 2008 – CDD de 2 mois – <http://www.bug-tracker.com>**

**Testeur Q.A.** sur **l'm Alive** { Vérification de la stabilité de l'éditeur interne, une version personnalisé de l'UDK, et des versions consoles xbox 360 et PS3, organisation de playtest } et sur **Mushroom Men DS** { Recherche de bogues sur la versions GOLD }

### PRINCIPAUX PROJETS

**Ludomédic – 2011 – <http://www.ludomedic.com>**

Game Designer – Plateforme développée par le CCCP, dédiée aux Serious Game de la santé

**Chameleon Sight – 2011 – <http://chameleonsight.blog.lemonde.fr>**

Game Designer et Programmeur – Concours Hits Playtime organisé par Le Monde

**Alife – 2010 / 2011 – <http://www.alife-experience.com>**

Lead Game Designer – Projet de fin d'étude dans le cadre de Supinfogame

### INFORMATIONS PERSONNELLES

**LANGUES** Français (langue maternelle), Anglais (niveau professionnel)

**DIVERS** Président du BDE de Supinfogame durant un an (gestion de la bibliothèque, communication sur les évènements, organisation de la journée d'intégration...), amateur de randonnée en forêts et réserves naturelles

**SPORTS** Football, Karaté, Tennis de table, Bâton chinois