



MON PROFIL

À propos de moi !

Je m'appelle Brice, j'ai 23 ans et je suis Level Designer avec 2 ans d'expérience chez Cyanide, où j'ai travaillé sur Styx: Blades of Greed.

Diplômé de l'ICAN, j'ai également effectué un stage chez Gameloft, spécialisé dans le jeu mobile.

Passionné par les jeux de course, qu'ils soient arcade ou simulation (Trackmania, Assetto Corsa), ainsi que par les FPS compétitifs comme Apex, Overwatch ou Valorant, je m'inspire de leurs mécaniques pour affiner ma vision du level design et du game feel.

J'ai aussi réalisé des niveaux dans différents éditeurs : Aragami, Trackmania, VVVVVV, Portal me permettant d'expérimenter des styles de gameplay plutôt variés.

COMPÉTENCES LOGICIELS

- Adobe **Illustrator / Substance Painter**
- **Blender** (LowPoly / semi-réaliste)
- **Unity** (compréhension de l'Interface ainsi que de petite base en C#)
- **Unreal 5** (2 ans d'expérience en level design pro , quelques connaissance de scripting)
- **Suite Office** (Excel, Word, Powerpoint)

LANGAGES :

Anglais : Niveau B1

Espagnol : Niveau A2

CONTACTEZ-MOI :

06.33.06.47.58

Briceretailleau91@gmail.com

16 bis rue de l'église

Estouches le Mérévillois

LinkedIn :

[https://www.linkedin.com/in/brice-retailleau-](https://www.linkedin.com/in/brice-retailleau-733940229/)

[733940229/](https://www.linkedin.com/in/brice-retailleau-733940229/)

Retailleau Brice

Level Designer

EXPÉRIENCES PRO

Junior Level Designer

(2 ans Juillet 2023 - Juillet 2025)

Styx Blades Of Greed Cyanide Studio

- **Conception de niveaux** : réalisation de blockings de maps de l'early blocking jusqu'à une version aboutit
- **Quest Design** : Conception et implémentation de missions complète incluant le scripting, la définition des objectifs et marqueurs ainsi que l'écriture de dialogues temporaires..
- **Modélisation** : Création de plusieurs assets 3D utilisés pour le blocking ainsi que pour l'intégration d'éléments de gameplay.
- **Scripting** : mise en place de situations 100 % scriptées à l'aide de Blueprint (Unreal Engine)..

Stage // Level Designer, Artiste 3d (2 mois)

Gameloft Paris

- **Level Designer / QA – Tactic Squad (Tactical Game Mobile)** :
 - Conception de niveaux jouables et équilibrés.
 - Détection, documentation et suivi de bugs durant les phases de test.
- **Level Designer – AutoMonster(AutoBattler Mobile)**
 - Création de la map prototype en lien avec la direction du gameplay.
 - Mise en place des premières mécaniques et intentions de level design.
- **Artiste 3D – Kitchen Clash(Casual Minigame Mobile)**
 - Modélisation et texturing d'assets cartoon stylisés sous Blender.
 - Intégration des éléments dans le moteur de jeu en respectant la direction artistique.

PARCOURS SCOLAIRES

Ecole de Game design (Ican) 2020 -2023

- **Game Design**
 - Rédaction de documents de game design complets : 3C, OCR, systèmes de jeu, etc.
- **Level Design**
 - Création de niveaux 2D (méthode Mario) et 3D : FPS type Portal, prototype FPS sous Unreal Engine 4, niveau d'infiltration inspiré de Styx sous UE5.
- **3D / Intégration**
 - Modélisation low poly et semi-réaliste, UV mapping, texturing (hors organique).
 - Création d'assets sous Blender pour une intégration dans différents moteurs de jeu.
- **Sound Design**
 - Création sonore dans Reaper / FMOD et intégration de sons dans Unity.