



**Alexandre  
LUCAS**  
GAME DESIGNER

alexandre@a-lucas.fr  
+33 6 46 58 06 65  
11 allée Henri Sellier  
Puteaux, 92800 France

 /alexandre-lucas-GD



alexandre-lucas.itch.io



a-lucas.fr

## FORMATIONS

### ● Bachelor Game Design

ICAN - Paris | 2016 - 2019  
Game Design, Programmation (Unity, Construct 2, Unreal Engine), Level Design, Modélisation 3D, Texturing 3D, Gestion de Projet, Ergonomie, Sound Design, Test QA, Narrative Design, VR.

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### ● Lightbulb Crew - Game Designer

Paris | Janvier 2019 - Novembre 2020  
Création d'outils d'équilibrage, re-factorisation de systèmes et équilibrage général.  
Prototypage de différents systèmes de combats et caméra (Unity).

### ● Lightbulb Crew - QA Tester

Paris | Septembre - Décembre 2019  
| Stage de fin d'études  
QA Testing sur le projet Othercide. Suivi de processus de QA test, reporting et suivi de bugs sur JIRA. Elaboration de plan de test unitaire.

## CERTIFICATIONS

### ● Microsoft Office Specialist

Microsoft Powerpoint

### Test On Software Application

Microsoft Excel - 619/1000

## PROJETS

### ● Othercide - 78 Metacritic score

Project professionnel - 2020 - Unity  
PC (Steam - GoG) - PS4 - X1 - Switch

Tactical - RPG. Tour par tour basé sur une timeline dynamique avec gestion des unités.

**Mission :** Création d'outils d'équilibrage, re-factorisation de systèmes et équilibrage globale du jeu.

### ● Controller Training - 179e Community Game Jam

Projet Jam - 2019 - Unity

Party Game multi-local jusqu'à quatre joueurs, basé sur la manipulation du controller, les inputs à réaliser sont affichés à l'écran mais ne sont pas les bons.

**Mission :** Développement du système de création de chaînes d'input indépendante pour chaque joueurs, basées sur un système de scriptable objects ainsi qu'un mapping séquentiel qui change durant la partie.

### ● Huff & Puff

Projet Étudiant - 2019 - Unity

Jeu de combat - Party Game multi-local jusqu'à quatre joueurs, basé sur une physique de propulsion pour éjecter ses adversaires de l'arène et être le dernier survivant.

**Mission :** Développement des mécaniques de propulsion / visée / attaque au sol / collision, gestion des niveaux, effets de caméra, menus/UI, intégrations des effets visuels et sons. Équilibrage du jeu via récolte et analyses de données.

### ● Bousiez-vous - 25e GMTK Jam 2018

Projet Jam - 2018 - Unity

Jeu de combat 2D multi-local sans interaction directe sur ses adversaires.

**Mission :** Développement des character controller, destruction de terrain, gestion des niveaux, interface utilisateurs, intégration des animations.

## LANGUES

Français  
Anglais

Langue Natale  
Courant - TOEIC 875

## CENTRES D'INTÉRÊT

Sports (Basketball, Football US, Baseball, Airsoft). Cat Lover. Cinéma, Séries, Animes, Voyages.

## OUTILS



Unity



Visual Studio



Photoshop



InDesign



Construct 2



Github



Illustrator



3DSMax