



Louis Gaillard

GAME DESIGNER



13/05/1996



Anglais, Espagnol



Contact



LinkedIn :

/in/gaillardlouis

Site web :

louisgaillard.fr



E-mail :

louis.gaillard@live.fr

Téléphone :

06 41 68 70 31



18 rue Monte Cristo

75020 PARIS

2 rue Grandclement

69330 MEYZIEU



Intérêts



Littérature

Science-Fiction, Fantasy, ...



Musique

Electro, Pop, Rock, ...



Jeux vidéo

Jeux indépendants, stratégie, ...



Sports

Natation, escalade, cyclisme, ...



Compétences



Game Dev

Unity 3D, Unreal Engine, MonoGame



Programming

C#, C++, Java, LUA, AS3



UX Design

Articulate Storyline, Microsoft Visio



Web Dev

WordPress, HTML/CSS, JS



2D

Illustrator, InDesign, Photoshop



3D

Autodesk 3DS MAX & Maya



Expériences

Concepteur Junior @ITycom

08/2015-08/2016 – Lyon (69)

Réalisation d'e-learning sous Articulate Storyline, conception de Serious Games, scénarisation, design d'interface, test QA, etc.

Concepteur Junior @Daesign

10/2014-06/2015 – Annecy (74)

Conception de Serious Games, écriture de dialogues interactifs, design d'interface, prototypage, test QA, etc.



Formations

Game Design @IsartDigital

2014-2017 – Paris (75011)

Apprentissage les techniques d'écriture, de conception et de développement. Assimilation les méthodes de production et des technologies de l'industrie. Réalisation de jeux en collaboration.

Principaux projets : Builder social, FPS Unity, Puzzle-game smartphone, etc.

Baccalauréat Scientifique

2014 – Lycée Charlie Chaplin – Decines (69)

Spécialité Sciences de l'ingénieur et Informatique & Sciences du Numérique. Option Anglais Européen. Mention Bien.

Portfolio



L'Orde du Lys



05/2016 - 06/2016

Visual Novel réalisé par 4 Game Designers et 6 Digital Artists.

L'histoire se passe dans une **France du XIV^{ème} siècle aux mains des Templiers**. Le joueur rencontrera des personnages lui disant qu'il fait partie d'un groupe rebelle, mais il se peut que **la réalité soit tout autre...**



Hipstown



11/2016 - 05/2016

Builder social sur navigateur (Facebook) et smartphone :

Devenez la ville hipster la plus populaire en gagnant de nouveaux articles exclusifs et en réalisant les modes les plus originales.

Construisez des magasins, des maisons, des décorations et faites grandir votre ville hipster !

Jeu réalisé par **une équipe de 13 personnes** issues des formations Game Design, Game Art et Game Design & Programming.



Killing Sight



10/2015

FPS PC fait sur **Unity 3D** en un mois dans lequel **les objets dans le champ de vision du joueur disparaissent**. Pour gagner un kill, il faut faire disparaître entièrement son adversaire en le regardant.

Pour contrer cela, l'adversaire peut utiliser un **fumégène** qui le cachera de la vision du joueur.



INSPECTOR
BOURRICOT VS MR. NOBODY



01/2016

Jeu réalisé lors de la **Global Game Jam 2016** sur le thème « Rituels ».

Un joueur (manette) contrôle **un tueur devant s'infiltrer dans la foule** afin de **sacrifier le personnage correspondant aux critères indiqués au centre de l'écran**. Il lui faudra **5 sacrifices** pour gagner la partie.

Un **second joueur à la souris** incarne l'Inspecteur Bourricot qui doit trouver le premier. Il peut **fermer des portes** pour **créer un effet de surprise**, puis **tuer sa cible** s'il l'a démasqué.

Vincent Adam Joseph Reichenbach Gregoire Andre Adrien Jouannet Louis Gaillard



TRIBAL CONQUEST



10/2014 - 05/2015

Jeu de plateau « **ready for market** » créé par une équipe composée de **4 concepteurs** ainsi que **5 graphistes** dans lequel chaque joueur incarne **un chaman voulant répandre son culte sur les terres de ses rivaux**.

L'important pour nous - game designers - était de créer des **mécaniques de jeu intéressantes et fluides** ainsi que **des règles** pouvant être **comprises rapidement**.