

# COMPÉTENCES

## Langues:

- Français (langue maternelle);
- Anglais (CEFR C2).

## Écriture:

- Créative (intermédiaire);
- Script (débutante);
- Informatique (intermédiaire).

## Engins:

- Unity (intermédiaire);
- Unreal Engine 4 (intermédiaire).

## Scripting

- Visual scripting (débutante);
- C# (débutante).

## Suite Adobe:

- Photoshop (intermédiaire);
- Illustrator (débutante).

## Autodesk:

- 3DS Max (débutante);
- Maya (débutante).

## Suite Office (avancée)

## Antidote Logiciel (avancée).

# ALIZÉ GABAUDE

## narrative design & écriture

# EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES



## JUNIOR NARRATIVE DESIGNER

2019/06 - Aujourd'hui | GAMELOFT DIVERTISSEMENT

Projet: TBA

- Écriture de scripts;
- Recherche & documentation (dialogues, requests, personnages, environnements);
- Intégration des textes en jeu.



## TECHNICAL GAME ANALYST (internship)

2016/10 - 2019/06 | GAMELOFT DIVERTISSEMENT

Projet: Dungeon Hunter Champions

- Test de performance & feature;
- Recherche & documentation des problèmes
- Rédaction de documentation de testing.

# INTÉRÊTS

Écriture, Littérature (SF, médiéval, fantastique, horreur, comics, non-fiction, science, art), Photographie, Voyages (Londres, Bonn & Köln, France, Spain), Jeux vidéo (rpg, action adventure, survival horror), Équitation.



## AUTRICE

2015 | RIVIÈRE BLANCHE

Grace dans Dimension New York anthologie dirigée par Philippe Ward.

# EDUCATION

ISART Digital Montréal  
2018-2019

## TITRE RNCP - GAME DESIGN 2

- Spécialisation level design ;
- Excel & Mathématiques ;
- Projet de fin d'étude:  
Designer & produire un jeu  
(Behind the Mask -  
Unreal Engine).

ISART Digital Montréal  
2016-2018

## A.E.C. NWE 0.5 - CONCEPTION DES MÉCANIQUES DE JEU VIDÉO

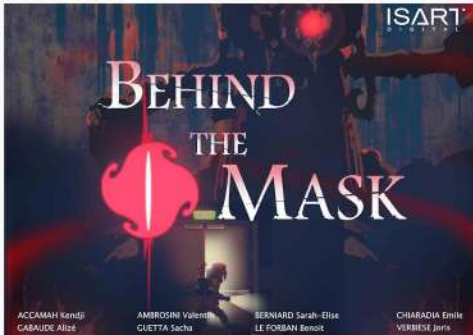
- Fondamentaux: Game Design,  
Level Design, Prototype ;
- Initiation: Modélisation 3D  
& animation ;
- Culture du jeu vidéo.

UNIVERSITÉ DE RENNES 1  
2012-2013

## PRÉHISTOIRE, PALEONTOLOGIE & PALÉOENVIRONNEMENT

Mémoire de recherche: Un inventaire des instruments de pêche dans l'Ouest de la France de la Protohistoire à la période gallo-romaine sous la direction de Marie-Yvane Daire.

# PORTFOLIO



## BEHIND THE MASK

UNREAL ENGINE 4 - 2019

- Narrative Designer & Level Designer;
- Projet de fin d'études ;
- Survival horror joueur contre joueur;
- 2 joueurs (Humain vs, Monstre) ;
- Un cache-cache mortel dans un musée où les statues peuvent aider gêner la progression du joueur;
- Disponible sur itch.io.

## THE DUNGEON

UNREAL ENGINE 4 - 2018

- Level Design;
- Projet scolaire;
- Challenge: Construire une pièce similaire à ce qu'on pourrait trouver dans un jeu médiéval fantastique (ou pendant une partie de D&D) en utilisant le Multistory Dungeons package et le Blueprint First Person - le pistolet et la possibilité de tirer ont été enlevés pour une expérience plus cohérente.



## STEAMWORLD

## STEAMWORLD

TABLE TOP - 2017

- Game Design & Narrative Design;
- Projet scolaire ;
- Jeu de Light strategy game pour 2 à 4 joueurs (public visé : 10+) avec un thème rétrofuturisme industriel.

## GRACE

IN Dimension New York 1 - 2015

- Nouvelle de fantasy urbaine située dans les années 30 d'un New York imaginaire;
- Publiée en 2015 dans Dimension New York 1 sous la direction de Philippe Ward;
- Édité par Rivière Blanche;
- En français seulement ;
- Retravaillée en 2020 pour enlever des éléments problématiques et disponible sur alizegabaude.com.

