



Théophile Catella

Level Designer

COMPÉTENCES

Production de map du concept à la livraison

Préproduction : level design, level concept
Prototypage : level blocking, tests gameplay
Production : level build, itération
Livraison : level QA, level delivery

Level Design

Level design réaliste et historique
Level design multijoueur compétitif
Level design asymétrique
Landmark design
Level scripting

Soft Skills

Gestion de focus groups internationaux
Livestreams promotionnels internationaux
Formation de collaborateurs au level design
Communication interservices orale et écrite
Rédaction de documentation

EXPÉRIENCE

Mai 2021
Aujourd'hui

Level Design/Level Build - Eugen Systems

Conception de 29 maps pour Warno
Conception de 132 escarmouches pour Warno
Construction de 2 maps pour Steel Division 2

Janvier 2021
Mai 2021

Game Director - Snowy Path

Vertical slice étudiante la plus téléchargée de l'histoire de la formation Gamagora
Direction d'une équipe de 15 étudiants

Depuis 2021

Game Jams - Evergrow & Cairn

Deux game jams
Plusieurs postes dont level designer

FORMATIONS

2021

DU Level Design

Université Lyon 2 - Gamagora

2020

Licence Audiovisuel Médias Numériques

Université Lyon 3 - Information Communication

2019

DUT Métiers du Multimédia et Internet

Université Clermont Auvergne

CONTACT

+33 (0)7 86 17 19 85
theophile.catella@gmail.com
57 rue Daubenton, 21000, Dijon
Permis B véhiculé

LIENS

theophilecatella.alwaysdata.net
thcatella-tatassticot.itch.io
linkedin.com/in/theophile-catella/

LOGICIELS

Unreal Engine 5
Unity Engine
Iris Zoom Engine
Jira
Confluence
Git
Suite Adobe

LANGUES

Français
Anglais
Espagnol (notions)

INTERÊTS

Ninjutsu bujinkan tenryû
Cuisine végétarienne
Retrogaming