



Coordonnées

Portfolio

<http://www.vincentlaforest.com>

Téléphone

438-824-6151

Courriel

vincelaforest@gmail.com

Éducation

NAD-UQAC

Baccalauréat en animation 3D et design numérique en jeux vidéo

2009-2013

Cégep Édouard-Montpetit

Multimédia & Programmation

2000-2003

Langues

- Français
- Anglais

Vincent Laforest

Concepteur de jeux et de niveaux

Plus de **10 ans d'expérience** à concevoir des expériences de jeu de grande qualité dans différents types et genres de jeux. Mon souci du détail, ma facilité à communiquer, mes connaissances multidisciplinaires et mon habileté créative à résoudre les problèmes font de moi un atout important dans n'importe quel projet.

Depuis mon enfance, ma passion des jeux vidéo et mon désir d'apprendre et de m'améliorer constamment me permet aujourd'hui de créer des moments mémorables et amusants tout en minimisant la friction pour le joueur.

Expérience

Outerminds

2017-2024

Concepteur de jeu & niveaux

- **Turbo Kid**: 2020-2024 (PC premium)
- **PewDiePie's Pixelings**: 2019-2020 (gratuit sur téléphone)
- **H3H3 Ball Rider**: 2018-2019 (gratuit sur téléphone)

Conception de jeu: documentation de type wiki, test, ajustement et révision des fonctionnalités pour les mécaniques du personnage principal, ennemis et boss, objets de jeu, équilibrage des ressources et devises, systèmes de progression, tableaux de données.

Conception de niveaux: niveaux 2D à partir de tuiles ou vecteurs, utilisation et révision d'outils de conception de niveaux, croquis et maquettes, tableaux RLD, réaliser et analyser des tests de jeu, règles et mise en place de générateurs de niveaux procéduraux, révision de niveaux, mini-jeux, conception et intégration de missions et cinématiques avec Playmaker.

Tous les jeux ont obtenu des évaluations de **90% et plus** par les utilisateurs.

Compulsion Games

2015-2016

Concepteur de niveaux

We Happy Few (PC premium)

Conception de niveau du prologue, tutoriel et de plus de 15 niveaux et rencontres de PNJ scriptées, maquettes en boîtes grises et pièces modulaires, dénivellation de terrains, prototypage et scriptage d'objets de jeu avec Blueprints, intégration de cinématiques et de dialogues, ajustement des règles du générateur de niveaux procédural.

Keywords Studio

2014-2015

Assurance qualité linguistique

Test, correction et entrées de bugs reliés aux textes et aux dialogues traduits en français. Au début en tant que junior, ensuite sénior et finalement chef de la section artistique d'une petite équipe de localisation d'un jeu japonais.

Autres

- **Stagiaire concepteur de niveaux** sur *Shine* pour *Académia 2013* par Ubisoft
- **Chef d'équipe multimédia** d'une équipe entre 5 et 10 employés chez *Multiwebcast*, une compagnie de diffusion web de conférences médicales en 2010-2011
- **Stagiaire réalisateur de film** pour les segments d'animation 3D d'un documentaire sur les jeux vidéo «sérieux»: *La revanche des jeux vidéo* diffusé en 2015 sur *Canal D*.
- Différents postes d'**infographiste, conception graphique et développement web** entre 2004-2009