

Alexis Delettre

INFORMATIONS

> 24 ans
> Permis B et véhiculé
> Mobile dans toute la France

CONTACTS

France, Angoulême 16000

alexisdelettre.pro@gmail.com

07 70 46 70 62

https://www.linkedin.com/in/alexis-delettre/

COMPÉTENCES

HARD SKILLS:

- Level design
- System design
- Narrative design
- Prototypage
- Équilibrage
- Playtests

SOFT SKILLS:

- Travail en équipe
- Autonomie

OUTILS:

Unity

Unreal Engine (En cours d'apprentissage)

C#

Notion

LANGUES

Anglais : Avancé
Japonais : En apprentissage

CENTRES D'INTÉRÊTS

Jeux vidéo : Baldur's Gate 3, Slay the Spire 2, Cyberpunk 2077, Minecraft.
JDR : MJ sur Cyberpunk Red, Joueur sur D&D et Dungeon Crawl Classics.
Création musicale : FL Studio, Solfège
Autres : Musculation, Voyages.

RECHERCHE UN POSTE DE GAME DESIGNER EN ALTERNANCE AU CNAM-ENJMIN

le cnam enjmin

3 ANS À PARTIR DE JANVIER 2027

4 JOURS EN ENTREPRISE / 1 JOUR DE FORMATION À DISTANCE

PORTFOLIO : DELETTREGD.COM

PROJETS ET RÉALISATIONS

JUIN 2026

1 semaine, Game jam, Platformer 2d, Unity

OVERTAKE : CHRONO

- **Prototypage :** Conception du jeu autour du thème « Speedrun ».
- **Level design évolutif :** Création d'une map proposant trois parcours alternatifs, débloqués selon les compétences du personnage.
- **Collaboration :** Transmission des intentions de design et coopération avec un développeur sur les mécaniques et le game feel.

MAI 2026

Contribution narrative

SOLASTA II : THE STRANGE PRISM

- **Sélection officielle :** Création narrative sélectionnée parmi les 15 gagnants de l'événement « Happy Little World Events ».
- **Narrative design :** Création d'une rencontre positive destinée à un groupe d'aventuriers.

MARS 2026

3 semaines, Jeu de société, Roguelike

MY FRIEND THE DUNGEON

- **System design :** Conception de la boucle de jeu, du système de combat et de la rejouabilité.
- **Équilibrage sur Excel :** Modélisation des règles et des valeurs afin d'ajuster la difficulté.
- **Collaboration artistique :** Communication des intentions de design à un illustrateur pour la création des croquis.

DÉCEMBRE 2025 - JANVIER 2026

2 mois, Jeu vidéo, Platformer 2d, Unity

BULK & BOUNCE

- **Prototypage et programmation :** Développement autonome des mécaniques, interactions et interfaces sous Unity et C#.
- **Level design et game feel :** Conception de la progression, intégration des animations et configuration des machines à états.
- **Playtests et itérations :** Organisation de trois sessions de test et ajustement du gameplay à partir des retours des joueurs.

EXPÉRIENCES PRO

MARS - MAI 2026

Huttopia, camping

RÉCEPTIONNISTE DE CAMPING

- Usage quotidien de l'anglais
- Coordination inter-services

NOVEMBRE 2024 - MAI 2025

Cultura, Lieusaint

CONSEILLER DE VENTE, MUSIQUE/VIDÉO/JEUX VIDÉO

- Pratique de la vente dans le secteur du jeu vidéo
- Événementiel lié au secteur du jeu vidéo (playtest)

2017 À 2024

IDverde, Apical, Mairie de Fontenay

AMÉNAGEMENT PAYSAGER : CAP, BAC PRO ET BTS EN ALTERNANCE, PUIS CDI.

- Gestion d'équipe et du personnel
- Lecture de plans, réalisation sur chantier

FORMATIONS

ACTUELLEMENT - Licence Professionnelle, Game Designer en alternance - CNAM-ENJMIN

2025 - Unity Learn, Junior Programmer & Unity Essentials - Formation en ligne

2023 - BTS Professionnel, Aménagement paysager en alternance - Campus Bougainville