Hugo MALFATTI

Game Designer
Directeur créatif

CONTACT

Tarbes
hugo.malfatti0@gmail.com
07 71 00 64 62
albertreporter.itch.io

RECHERCHE

Stage rémunéré
de mars à juin
en studio indépendant

COMPÉTENCES

Game design
Conception de zéro, boucles de gameplay, amélioration de mécaniques, équilibrage, level design

Direction
Gestion d'une petite équipe, pitch, prise de décision

UI / UX
Conception d'interfaces

OUTILS

Unity
Unreal Engine
Figma
C#

INSPIRATIONS

Deckbuilders pour leurs mécaniques
Roguelikes pour leurs boucles de gameplay
Jeux d'aventure pour le worldbuilding et le lore

PROFIL

Étudiant en 3e année de MMI, orienté game design. Je conçois des mécaniques et des boucles de gameplay de zéro, je les équilibre, et je prends les commandes d'une petite équipe quand il le faut.

PROJETS DE JEUX

God's Soul (titre provisoire)
PROJET PERSONNEL EN SOLO · UNITY · C#

- RPG roguelite de construction de deck de sorts, jouable en coopération.
- Conception complète : sorts, champions, patterns d'ennemis, synergies de coopération.
- En développement, objectif de publication sur Steam.

AstroOdyssée
PLATEFORMER 2D · UNITY · 2 PERSONNES · 2 MOIS

- Game design (mécaniques, histoire, level design), programmation et une partie des visuels.
- Publié sur itch.io et installé sur les machines du club d'astronomie, pour qui le jeu a été réalisé.

One Quest – Gambling
SIMULATION VR · UNITY · 3 PERSONNES · 4 JOURS (GAME JAM)

- Game designer et chef de projet : mécaniques de gameplay, direction, UI/UX et interfaces.
- Publié gratuitement sur itch.io.

ENIT – Showroom
EXPÉRIENCE VR · UNREAL ENGINE · 2 PERSONNES · 4 SEMAINES

- Game design, UI/UX et interfaces.
- Publié sur itch.io, utilisé par l'ENIT de Tarbes pour présenter ses projets de recherche.

EXPÉRIENCE

Stage de 2e année · Club d'astronomie · 2 mois

- Conception et développement du jeu AstroOdyssée, livré et installé sur place.

FORMATION

MMI – Métiers du Multimédia et de l'Internet
3e année, parcours Développement de systèmes interactifs · Tarbes