

Tsang-Chun-Szé Cédric

65 Bd Moussa Ibnou Noussair
Apt 25 Résidence Val D'Anfa
Casablanca
MAROC

Tel : 0529 008664

cedric.tsangchunsze@ubisoft.com

cedric.tsangchunsze@campusubisoft.ma

[Http : //crazyrooster.net](http://crazyrooster.net)



**Souhaiterait intégrer un projet Next-Generation
Qui me permettrait d'exprimer ma créativité et d'exploiter
mes compétences techniques.**

Level Designer

Formations

2007

Attestation d'études collégiales (AEC)

Création de niveau de jeux vidéo
Campus Ubisoft (Matane - Québec)

2004-2007

Diplôme d'études collégiales (DEC)

Techniques d'intégration multimédia (DEC)
Cégep de Matane(Québec)

2001-2004

Brevet de technicien supérieur (BTS)

Communication visuelle (Infographie)
Studio M (Montpellier-France)

Expériences professionnelles

Avril 2008 à ce jour : Level Designer – Ubisoft Casablanca

Membre de la Core team de Rabbids Go Home (DS)

- **KOM** : Conception du jeu Rabbids Go Home sur DS
Recherche de concept et création de gameplay rough
Recherche et création de gameplay Loop
Conception du mode Multi-joueurs
- **FPP** : Validation du concept
Création d'un niveau prototype dans Mozaic (ONYX)
- **ALPHA** : Création de 50 niveaux « mode histoire »
Création de 60 niveaux + paramétrage du mode Challenge
- **BÊTA** : En cours

Février 2009 à ce jour : Enseignant – Campus Ubisoft

Enseigne le cours architecture de base orientée jeu vidéo

- L'étudiant apprend à maîtriser les outils de sketch 2D/3D.
- Il apprend les notions d'influences conscientes et inconscientes dans la construction de ses niveaux.
- Il apprend à adapter les différentes normes et mesures réelles dans divers éditeurs de jeux. (Hammer, Unreal, Obsidian...)
- L'étudiant conçoit et réalise ses plans, coupes architecturales (Top, front, latérale,) ainsi que ses élévations 3D en respectant les échelles et autres gabarits donnés.

Level Designer

Compétences techniques

- 3D Studio Max
- Éditeur Mosaic (Onyx)
- Perforce P4 (outil d'archivage)
- Éditeur d'Half-Life 2 "HAMMER"
- Éditeur Unreal
- Éditeur Obsidian de Neverwinter Nights
- Adobe After Effects
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Flash
- Langage de programmation XHTML, CSS, XML, JavaScript, PHP, Action Script
- Adobe Dreamweaver
- Adobe Director

Référentiel

Cédric est un très bon LD, qui dans son travail est très méthodique. Ces niveaux comportent un fort potentiel de gp et de fun. Il maîtrise parfaitement les outils de travail et s'adapte au changement. Il a appris lors de la conception à ne pas mettre d'égo sur ce qu'il conçoit, chose qui est difficile mais qu'il réussit à avoir. Il a participé énormément dans la conception du jeu, et il a travaillé plus particulièrement sur le mode multi. Il est important qu'il continue dans sa lancée, affine encore plus ses méthodes et connaissances techniques, et renforcer son côté créatif.

- (+) Maps rationnelles est bien structurées
- (+) Organisé dans ses tâches
- (+) Gameplay à fort potentiel avec assistance
- (+) Plus un technicien qu'un créatif
- (-) Néglige certaine fois de faire du reporting

El Mehdi Daou El Makane

LeadDesigner

Ubisoft Maroc

Tel : +21222424167

E-mail : mehdi.daou-el-makane@ubisoft.com

Centre d'intérêts

- Arts (peinture et dessin)
- Musique (guitare et rock alternatif)
- Romans (science fiction, policier)
- Sport (volleyball, paintball et billard)