

Martin Coudrin

Junior Game & Level Designer

Recherche **STAGE** de 4 à 6 mois à partir de **mars 2024**

-  Ouvert au télétravail et au **déménagement**
-  martin.coudrin@yahoo.fr
-  Portfolio <https://cryoleaf.github.io/Portfolio-Martin-Coudrin/>
-  Itch.io <https://itch.io/profile/cryoleaf>
-  06 95 36 61 29
-  LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/martin-coudrin-646a36158/>

« J'aime utiliser des **systèmes** pour raconter des histoires »

Expériences Professionnelles

- Animateur en ACM et Accompagnement de projets de Jeunes (2021 - 2022)**
FOL de Châteauroux (36) - Apprentissage (1 an)
 - Animations auprès de publics allant de 3 à 15 ans
 - Organisation de séjours et d'événements
 - Direction de Centre de Loisirs pour mineurs (ACM)
- Concepteur jeux de société ayant pour thème des enjeux de société (2020 - 2021)**
FOL de Châteauroux (36) - Service civique (8 mois)
 - Création de jeux de société sur des thèmes tels que l'inter- culturalité, l'environnement ou les inégalités homme-femme, utilisés comme outils d'éducation populaire.

Formations

- Master JMIN Game Design (2022 - 2024)**
CNAM - ENJMIN, Angoulême (16)
- BPJEPS Loisirs Tous Publics (2021 - 2022)**
Les CEMEA, Le Mans (72)
- Licence Pro. Game et Level Design (2019 - 2020)**
IUT de Bobigny, Bobigny (93)
- DUT Métiers Multimédia et Internet (2017 - 2019)**
IUT de Blois, Blois (41)

Compétences

Logiciels

Illustrator
InDesign
Unity
Unreal Engine
Perforce / Git

Transversales

Doc. de conception (GDD, etc) en anglais et français
Iconographie, Infographie
Travail en équipe
Prototypage papier et via rom-hacking

Derniers Jeux Développés

Knight Bar Fight



- Projet de fin de M1 (3 mois) - **5 personnes**
- **Couch game** compétitif en 2,5D
- Moteur : **Unity**
- Rôles occupés : **Game et Level Designer**

- **Combat Design**, **Character control** et **Game Feel**
- Élaboration du système de **quêtes** pour répondre à nos intentions de **rejouabilité** et d'**accessibilité**
- Design de **7 niveaux**, comprenant l'onboarding

A remporté le **prix Excellence e-sport** du **BIC 2023** (Busan Indie Connect Festival)



Pump it !



- Projet étudiant de M1 (7 jours) - **9 personnes**
- **Racing game** multijoueur, collaboratif, Spooky
- Moteur : **Unity**
- Rôles occupés : **Game et Level Designer**

- **Collaboration** et **Division** des tâches avec un **second GD / LD**
- **Character control** et **Game Feel**
- Design du **circuit**, placement des **pièges**



Soft Skills

Bienveillance
Adaptabilité
Persévérance



Langues

Français
Langue maternelle
Anglais
Lu, parlé, écrit



Travail de Recherche

Mémoire de Master 1 - Été 2023

Quelle est la place des Hack Rom et du Rom-Hacking dans le paysage vidéoludique actuel ?



Centres d'intérêt

Écriture : Fictions (fantasy), Fanfiction (Pokémon)

Lecture : Game of Thrones, Vinland Saga, Homme-Rune

Sport : Natation, Escalade, Randonnées

Jeux de société : Root, Clank, Res Arcana, Love Letter

↳ **Création** : Collaboratifs, enjeux actuels (climat, inégalités ♂/♀)

Jeux Vidéos : Fire Emblem, Pokemon, Dark Souls