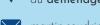
Martin Coudrin

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/



https://itch.io/profile/cryoleaf



06 95 36 61 29



Linkedin https://www.linkedin.com/in/

« 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



Langues

Bienveillance

Adaptabilité

Persévérance

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