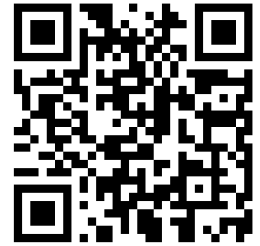




# Morgane SUPPA

## Level Designer

+33 6 75 09 66 53  
morgane.suppa.pro@gmail.com  
FRANCE (Relocation possible)  
<https://linktr.ee/morganesuppa>



SCANNEZ-MOI  
(PORTFOLIO)

Passionnée de jeux vidéo depuis mon enfance, j'allie grande imagination et créativité durant mes projets de jeux pour créer des expériences impactantes pour les joueurs. Forte de premières expériences, je souhaite collaborer avec équipe qui pourra m'aider à grandir afin de me dépasser de jour en jour pour vivre de cette passion.

### SOFT SKILLS

- Créativité
- Esprit d'initiative et leadership
- Esprit d'équipe
- Persévérance
- Rigueur

### EXPERTISE

- Unreal Engine / Unity / Godot
- Photoshop / InDesign / Procreate
- Words / Google Docs
- Git Hub
- Miro
- Trello / Confluence
- Tiled
- VS Code

### LANGUES

**Français** : Bilingue (Langue natale)  
**Anglais** : Intermédiaire (B1) – Capable de gérer des situations quotidiennes et de participer à des conversations.

### HOBBIES

**Art** : Réalisme & Semi-réalisme traditionnel et digital  
**Rôle-play** : Maître du jeu | Création d'univers & personnages  
**Jeux** : Action-aventure | Jeu narratif | Metroidvania | Escape Game | BR  
**Musique** : Piano | Guitare | Ukulele | Chant en groupe  
**Histoire** : Mythes et légendes

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Juil 2023 - 2025  
(1an 1/2)

### Level Designer Polyvalent

Dreamirl - Studio indépendant Toulousain

- Conception de la map intégrale d'un metroidvania et déroulement walkthrough.
- Conception de puzzles / challenges dans les différents biomes.
- Conceptualisation et améliorations des boss et monstres du jeu.
- Configurations des événements, monstres, cartes et saves (Typescript & Json)
- Intégration des sprites 2D dans les niveaux blockouts (Level Art)
- Equilibrage du jeu selon retours et résultats des playtests.
- Mise en place de systèmes de récompenses et de progression.

Fevr 2023 - 2025  
(2 ans)

### Level Designer

HammerHead - Studio indépendant Bordelais

- Conception et itérations du LD de la map principale d'un FPS platformer.
- Assurer le rythme et une navigation claire dans le monde ouvert 3D.
- Equilibrage du jeu selon retours et résultats des playtests.
- Conception de mini-quêtes engageantes.
- Set dressing des zones validées.
- Intégration des assets 3D test dans le moteur de jeu.

Juin 2022  
(5 mois)

### Game Designer et Game Master

Secret Door - Entreprise d'Escape Game

- Co-écriture des quatre salles d'Escape Game compétitif unique en France.
- Conception de puzzles et d'énigmes adaptés aux thèmes des salles.
- Placement stratégique des énigmes pour assurer une progression cohérente.
- Assumer le rôle de Game Master pour les salles existantes, accueillir les joueurs et expliquer les règles.

## PROJET PERSONNEL

Mai 2025

### Indie Project Lead / Game & Level Designer

UNOFFICIAL - Projet jeu indépendant

- Participation aux discussions concernant l'évolution du projet et son futur lancement.
- Supervision de la partie développement du jeu.
- Conception et réalisation du game design et des niveaux d'un jeu coop en s'assurant de la cohérence et de la synergie avec les systèmes de gameplay.
- Documentation pour le CNC et autres financeurs.

## EDUCATION

2020 - 2023  
3 ans

### Bachelor Game Design

Brassart - Aix en Provence France

2017 - 2019  
2 ans

### Baccalauréat STMG

Lycée Raynouard - Brignoles France  
Spé : Marketing