



# 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 vidéos depuis mon enfance, je fusionne créativité artistique et conception de jeux pour offrir une expérience captivante. Forte de premières expériences dans le domaine du jeu, je suis prête à collaborer en équipe et me dépasser de jour en jour pour créer des expériences inoubliables et vivre de ma 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** :

Maitre 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

Fevr 2024  
8 mois

### Level Designer

HammerHead - Studio indépendant Bordelais

- Conception et itérations du LD de la map principale d'un FPS platformer.
- Assurer la bonne navigation du joueur dans le monde 3D.
- Conception et développement de quêtes immersives
- Equilibrage du jeu selon retours et résultats des playtests.
- Set dressing

Juil 2023  
10 mois

### 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  
2 mois

### Assistant Level Designer

HammerHead - Studio indépendant Bordelais

- Conceptualisation de la map test d'un FPS platformer.
- Assistance du Level Designer.
- Intégration des assets 3D test dans le moteur de jeu.

Juin 2022  
4 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

Juin 2024  
3 mois

### Directrice Artistique / Level Designer Polyvalent

UNOFFICIAL - Projet jeu indépendant

- Participation aux discussions stratégiques concernant l'évolution du projet et son futur lancement.
- Supervision de la direction artistique, en cohérence avec la vision du jeu.
- Conception et réalisation de l'environnement visuel (Level Art) pendant la pré-prod en assurant une intégration fluide dans le moteur et les contraintes GD.
- Conception des niveaux d'un rogue-lite tactique, en s'assurant de la cohérence et de la synergie avec les systèmes de gameplay.

## 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