



# Morgane SUPPA

## Level Designer Polyvalent

Passionnée de jeux vidéos depuis mon enfance, je fusionne créativité artistique et expertise en conception de jeux pour offrir une expérience captivante. Forte de premières expériences dans le domaine du jeu, je suis prête à collaborer avec talent et flair pour créer des expériences inoubliables.



SCANNEZ-MOI  
(PORTFOLIO)

### CONTACT

- 06.75.09.66.53
- morgane.suppa.pro@gmail.com
- France
- <https://linktr.ee/morganesuppa>

### 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
- Tiled
- VS Code

### LANGUAGES

Français : Bilingue (Langue natale)  
Anglais : Lu, écrit, parlé

### 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  
**Histoire :**  
Histoire de l'art | Mythes et légendes

### EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Jan 2024  
7 mois

#### Quest & 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
- Collaboration avec équipes narrative et gameplay pour assurer la cohérence et l'intégration des quêtes.
- Equilibrage du jeu selon retours et résultats des playtests.

Juil 2023  
7 mois

#### Game & 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 sauvegardes (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, Level 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.

### 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