



# Morgane SUPPA

## Level Designer Polyvalent

✉ [morgane.suppa.pro@gmail.com](mailto:morgane.suppa.pro@gmail.com)

📍 FRANCE (Relocation possible)

🌐 <https://linktr.ee/morganesuppa>



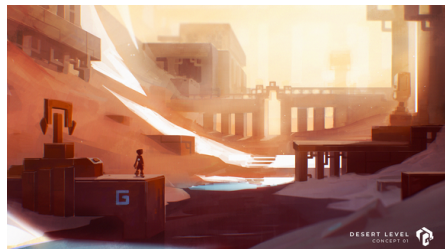
SCANNEZ-MOI  
(PORTFOLIO)



**Tails Tales** - 3D Coop-game



**Noreya : The Gold Project** - Metroidvania



**Repairer** - Plateforme aventure

## SKILLS

- Esprit d'initiative et leadership
- Esprit d'équipe
- Vision créative
- Persévérance
- Intelligence émotionnelle

## EXPERTISE

- Unity
- Documentation (Google docs etc...)
- Miro
- Trello / Confluence
- Git
- VS Code
- Figma

## LANGUES

**Français** : native

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

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

### Project Lead / Game & Level Designer (Mai 2025 - Aujourd'hui)

**Devil In Disguise Studio** - Studio indépendant varois et toulousain

- Planification et pilotage de la production : organisation des roadmaps, gestion des priorités et coordination des équipes développement, design et art.
- Conception et équilibrage des systèmes de gameplay d'un jeu de coopération, création de niveaux et optimisation de l'expérience joueur.
- Développement de partenariats et financements : montage de dossiers de subvention (ex. CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée)), relations éditeurs et recherche de financements.
- Processus d'itération et amélioration continue : prototypage, playtests, analyse des retours utilisateurs.

### Game Designer (Oct 2024 - Nov 2025)

**Dreamirl** - Studio indépendant toulousain

- PROJET CANCELED

### Level Designer polyvalent (Juil 2023 - Fevr 2024)

**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 prites 2D dans les niveaux blockouts (Level Art)
- Équilibrage du jeu selon retours et résultats des playtests.
- Mise en place de systèmes de récompenses et progression.

### Assistant Level Designer (Fevr 2023 - Mai 2023)

**Hammer Head Studio** - Studio indépendant bordelais

- Conception et itérations du LD de la map principale d'un FPS plateforme.
- Assurer le rythme et une navigation claire dans le monde ouvert 3D.
- Équilibrage 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.

### Game Designer et Game Master (Juil 2022 - Sept 2022)

**Secret Door** - Entreprise d'Escape Game varoise

- 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

### BACHELOR GAME DESIGN (SEPT 2020 - JUILLET 2023)

**Ecole Brassart** - Aix en Provence, France