Rudy Simon



Level Designer · Game Designer – Unreal Engine 5 / Unity

Montpellier, France · Remote · Ouvert à la relocalisation · CDI ou freelance
Tél. : +33 6 61 67 09 42 · E-mail : contact@rudysimon.fr · Portfolio : www.rudysimon.fr/portfolio · LinkedIn : linkedin.com/in/rudy-simon

PROFIL

Level Designer à l'aise avec la technique : près de 4 ans d'expérience en game et level design sur Unreal Engine 5 et Unity, avec des jeux sortis chez Eden Games (Cosmic Royale) et Microids (Flashback 2, Inspecteur Gadget). Je mène un niveau du paper design au blockout jouable scripté en Blueprints, et j'enseigne aujourd'hui UE5 et le level design en bachelor jeu vidéo.

COMPÉTENCES

Level design 3D (linéaire, semi-ouvert, multijoueur) · Blockout / greyboxing · Paper design et plans annotés (top-down) · Chemin critique, flow et rythme · Lisibilité et guidage du joueur · Scripting Blueprints et prototypage rapide · Équilibrage et itération par playtests · Conception de mécaniques et de systèmes · Documentation (GDD, LDD)

OUTILS

Unreal Engine 5 (Blueprints) · Unity (Visual Scripting) · Perforce (P4V) · Git · Jira · Confluence · Notion · Miro · Figma · Photoshop · Premiere Pro · Blender (bases)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Enseignant Unreal Engine 5 – e-artsup, Montpellier — Sept. 2026 – aujourd'hui

- Enseignement d'Unreal Engine 5 en présentiel aux bachelors 1 et 2 de la section jeu vidéo.

Mentor Game & Level Design (freelance) – Institut Artline — Nov. 2024 – aujourd'hui

- Mentorat des 2e et 3e années (game design, level design, scripting UE5) et encadrement des projets de fin d'études jusqu'aux jurys de juin 2025.
- Conception d'un cours vidéo complet (FPS shoot'em up 3D sur UE5) fin 2025, animé et mentoré en 2026 en bachelors 2 et 3.

Level Designer – Eden Games — Juin 2024 – févr. 2025

- Création et itération de plus de 10 circuits, arènes et lobbies pour les saisons 1 et 2 de *Cosmic Royale* (course multijoueur à élimination, Unity), sorti sur Steam en décembre 2024.
- Rééquilibrage et remapping de la quasi-totalité des circuits : rythme, courbe de difficulté, lisibilité à pleine vitesse.
- Nouvelles mécaniques pour les mini-jeux compétitifs ; travail quotidien avec la Level Art (Perforce).

Directeur créatif & Game/Level Designer – Bears Rumble Sàrl — Mars – sept. 2024

- Vision et fondations d'un roguelike platformer 2D sur UE5 : core loop, progression, compagnons.
- GDD complet et pilotage de la vertical slice jusqu'au premier niveau jouable, avec une équipe internationale.

Game & Level Designer – Smart Tale Games — Mars 2022 – août 2023

- Structure du monde semi-ouvert de Metroville (blocking dans Unity) et conception de mini-jeux pour *Inspecteur Gadget : MAD Time Party* (Microids, 2023).
- Combat de boss scénarisé et polish des niveaux en fin de production de *Flashback 2* (Microids, 2023).
- Prototypes UE5 en Blueprints : RPG tactique en monde ouvert, metroidvania 2.5D pour un appel d'offres, deckbuilder narratif.
- Mises à jour de *Réussir : Galops* et versions allemandes de *Code de la Route* et *Galops* : adaptation des contenus, des examens et de l'UX.

PROJETS

Le Temple gravitationnel – test de recrutement pour un studio indépendant · UE5 — Mars 2026

- En temps limité (3 h de conception, 7 h de blockout UE5) : instance d'exploration autour d'un noyau gravitationnel qui attire le joueur ; chemin critique, plans annotés par étage, puzzle et événement scripté.

Sacré Château – jeu de société physique pour public initié — En cours

- Règles, systèmes et 1re extension ; prototype web gratuit, de 1 à 4 joueurs (visuels IA provisoires) : **jeu.rudysimon.fr**.

We Were Friends – projet de fin d'études, Epitech · UE4 — 2021

- Party shooter multijoueur développé seul en 3 mois et publié sur Steam (réseau peer-to-peer, Steam SDK, 4 cartes).

AUTRES EXPÉRIENCES

Maître du jeu D&D 5e professionnel (indépendant) – Montpellier et en ligne — Févr. 2024 – aujourd'hui

- Plus de 60 initiations et 3 à 4 campagnes actives pour des tables de 3 à 8 joueurs, et des team buildings en entreprise. Scénarios écrits sur mesure, fiches simplifiées pour débutants. Jeu de rôle depuis 15 ans.

FORMATION

Master Expert en technologies de l'information, spécialisation Game Design – Epitech — 2017 – 2022

LANGUES

Français : langue maternelle · Anglais : courant (C2)