



GAME DESIGNER

RUDY SIMON

Tél. +33 661 670 942

Mail. rudysimongd@gmail.com

Adresse. Montpellier, France

Game & Level Designer avec près de 4 ans d'expérience, spécialisé dans la conception de jeu et de niveaux immersifs, principalement sur Unreal Engine 5.

J'ai également un status freelance si c'est plus simple pour viser les étoiles.

COMPÉTENCES

Level Design. 3D/2D, Linéaire et Monde ouvert

Conception de système de gameplay. Core loop

Unreal Engine 5. Blueprints & prototypage

Narration et Storytelling environnemental.

Documentation de jeu.
Présentation de fonctionnalités, GDD, LDD

Collaboration en équipe pluridisciplinaire.

Moteur de jeu. Unity, UE5,
Outils propriétaires

Mentorat. Pédagogie en game et level design

ÉDUCATION

Epitech. 2017 -2022

Master 2. Expert en technologies de l'information - spécialisation Game Design

LOGICIELS

Gestion (VCS). Perforce, git, fork

Rédaction. Suite office, google, confluence

Montage. Photoshop, Premiere Pro, obs

Gestion de projet. Jira, Trello

LOISIRS

Jeux de plateaux. Ark Nova, Dune imperium, Spirit Island

Jeux vidéo. Blue Prince, Outer Wild, Hadès, TFT, Hollow Knight

Romans & Mangas. B.Sanderson, JP.Jaworski, E.Oda, G.Aoyama

GAME DESIGNER & LEVEL DESIGNER

Artline Institute. Novembre 2024 - Aujourd'hui

- **Mentorat d'étudiants** de 2^e et 3^e année en Game Design, Level Design et scripting sur Unreal Engine 5.
- **Encadrement des projets de fin d'études** en lien avec tous les pôles de compétences.
- **Animation d'ateliers, revues de design** et accompagnement pédagogique, avec un rôle transversal.

Eden Games. Juin 2024 - Février 2025

- **Équilibrage et redesign de niveaux existants** pour améliorer le flow de jeu, la lisibilité et la courbe de difficulté.
- **Conception de nouvelles mécaniques** et contenus pour enrichir la variété des mini-jeux compétitifs.
- Participation à la **création** et à l'**implémentation du contenu** des Saisons 1 et 2, de l'**idéation au prototypage**.

Bears Rumble. Mars 2024 - Septembre 2024

- **Direction créative** et conception des fondations du jeu : **core loop**, **systèmes de progression**, **abilités joueur** et **mécaniques de compagnons**.
- **Rédaction complète du GDD** et **pilotage de la production** du vertical slice, du pitch aux premiers prototypes jouables.
- **Collaboration internationale** avec équipes art et tech pour traduire la vision créative en systèmes concrets et prototypes fonctionnels.

Smart Tale Games. Mars 2022 - Aout 2023

- Participation à la **conception** et à la **documentation de systèmes de jeu** sur plusieurs projets (Inspecteur Gadget: Mad Time Party, Flashback 2, Réussir le Code de la Route).
- Level Design, équilibrage gameplay et QA, avec une forte implication dans l'itération et l'**amélioration de l'expérience joueur**.
- **Prototypage sur Unreal Engine 5** pour des projets internes (RPG tactique, metroidvania, deckbuilder narratif), de l'**idéation** à la structuration des systèmes et mécaniques.

MAITRE DU JEU - DONJONS & DRAGONS 5e

Maitre du jeu Freelance. Février 2024 - Aujourd'hui

- **Maitrise de partie d'initiation, de campagne** et de **team building d'entreprise** pour des tables de 3 à 8 joueurs.
- **Création de scénarios adaptés** à tous niveaux, de fiches personnages simplifiées pour débutant et de miniatures en impression 3D.

Hérauts d'un soir. Juin 2025 - Novembre 2025

- **Maitrise de parties OneShot** pour des tables de 3 à 6 joueurs.