



Charlotte Couder

Level & Narrative Designer

charlottecouder.com

charlotte-couder

+33 (0) 7 78 42 12 72

contact.charlottecouder@gmail.com

Expériences

Quest Designer, Big Bad Wolf Studio, **Bordeaux**, Janvier 2020 - Actuellement

Conception et documentation technique des quêtes sur *Vampire: The Masquerade - Swansong*, le narrative RPG issu de la licence du même nom. Level design, blocking et intégration des quêtes. Scripting via blueprints dans le moteur et playtests de l'expérience.

Level Designer, Moonycat Entertainment, **Montpellier**, Août - Décembre 2019

Documentation de design et blocking des niveaux assignés sur *Metaphora: The Moonycat Quest* un jeu d'aventure solo. Suivi et structuration de l'expérience narrative. Adaptation et intégration de dialogues basé sur le script du jeu.

Game Designer, Tea for two, **Paris**, Avril 2019 - Septembre 2019

Design des mécaniques principales du jeu de gestion de station de ski *Snowtopia*. Mise à jour des documents de design, préparation des prochaines updates de l'alpha en ligne avec le principal programmeur et le graphiste.

Game & Narrative Designer, Smart Tale, **Arles**, Juin - Août 2018

Principale Game Designer du studio. Concepts, documents de design et narration pour deux projets (PC & Consoles) du studio. Mise en place d'outil spécifique au développement du prototype. Design d'un système d'événements aléatoires et de dialogues.

Game Designer, Eden Games, **Lyon**, Avril - Juin 2016

Travail conjoint avec les équipes d'Eden Games sur le développement d'une nouvelle IP et sur *Gear.Club Unlimited 2* (Nintendo Switch). Concepts, documents de design, mise à jour de documentations, navigation et menu flow.

Communication et Développement, Eastern Bloc, **Montréal**, Octobre 2015 - Janvier 2016

Développement d'outils de communication, promotion d'événements sur les réseaux sociaux et médias du réseau d'Eastern Bloc. Préparation de la newsletter, aide à la mise en place du nouveau site internet.

Projets

Création de niveaux (Unreal Engine 4 & Dunia)

Aventure, Exploration, Tir - **Level & Narrative Designer**
Créations de différents niveaux de jeu à l'aide de l'Unreal Engine 4 et du level editor de Far Cry 5 (Dunia Engine).

Kaiju Snap (2017-2018, 4 mois, Unreal Engine 4)

Exploration, Drone, VR - **Level & Narrative Designer**
Aux commandes de votre drone reporter, filmez et photographiez une créature gigantesque à travers une île tropicale !

Deadly Riff (2017, +2 mois, Unity)

Rythme & Combat - **Game & Level Designer**
Incarnez un guitariste sur son radeau tenu par la foule. En gardant le rythme et en jouant les notes au bon moment, il peut attaquer son adversaire et tenter de le faire tomber de son radeau.

The Day I met LAIA (2017, 4 mois, Unity)

Aventure audio, puzzle - **Game, Level & Narrative Designer**
Jouez UGO, un petit robot de maintenance réveillé dans un vaisseau en détresse par sa Commandante enfermée dans la cabine de pilotage.

Diplômes

2016 - 2018 **Master Jeux et Médias Interactifs Numériques, Spécialité Game Design, CNAM ENJMIN, Angoulême**

2015 - 2016 **Certificat d'Études Supérieures en Arts Plastiques (CESAP), École Européenne Supérieure de l'Image, Montréal/Poitiers**

2011 - 2015 **Diplôme National d'Arts Plastiques (DNAP), École Européenne Supérieure de l'Image, Poitiers**

2010 - 2011 **Baccalauréat Général Littéraire, Option Anglais et Arts Plastiques, Lycée Français de Barcelone**

2008 - 2010 **Lycée Le Verger, Littéraire, Japonais LV3, Île de la Réunion**

Intérêts

Action/Aventure, Narratif, Open world, Pilotage de vaisseaux (*The Last of Us, Skyrim, Bioshock, Age of Empires II, Firewatch*)

Game Jams (Global Game Jam, Gamerella, Ceci n'est pas un jeu,...)

Littérature SF, Bande dessinée et Comic book

E-Sport (*Overwatch, League Of Legends*)

Plantes tropicales

Figurines & Papertoys

Compétences



Langues

Français: Langue maternelle

Anglais: Professionnel