

# ADRIEN DEMEURE

## Game - Level - Narrative Designer

06 68 01 97 65  
[ademeure@hotmail.fr](mailto:ademeure@hotmail.fr)  
[LinkedIn](#)  
[Portfolio](#)

Nationalités:  
Français, Canadien, Belge

### Recherche un poste de Game, Level ou Narrative Design

Je travaille dans le jeu vidéo depuis désormais plus de six ans, d'abord comme programmer, puis level scripter et mission designer à Ubisoft Bordeaux, et level designer chez Game Atelier. Je suis formé en **game, level & mission design**. Je maîtrise également plusieurs moteurs tels qu'**Unity**, **l'Unreal Engine 5** ou **Anvil**.

### Expérience

#### Intervenant UE5 à YNOV - Bordeaux

*de septembre 2020 à mars 2023*

A hauteur de deux cours par semaine, destiné aux élèves de **Master 1 et Master 2 en formation Game Design**

Tâches : Présentation du moteur et de ses fonctionnalités

#### Level Designer à Game Atelier

*de juillet 2021 à février 2023*

sur un projet 3D non-annoncé

Tâches : Conception de zones de jeu  
Recherche de mécaniques et environnements

#### Mission Designer à Ubisoft - Bordeaux

*de octobre 2020 à avril 2021*

sur **Assassin's Creed - Walhalla**, **Wrath of the Druids**, premier DLC du RPG AAA basé sur la licence Assassin's Creed

Tâches : design & intégration de six missions

#### Level Scripter et Mission Designer à Ubisoft - Bordeaux

*de juillet 2018 à janvier 2020*

sur **Ghost Recon - Breakpoint**, un AAA TPS coopératif en monde ouvert basé sur la licence Tom Clancy.

Tâches : production & intégration d'évènements scriptés  
design & intégration de deux missions  
release & épisode 2

#### Programmeur Blueprint et C++ à Stream-On Studio

*de juillet 2016 à juillet 2018*

sur **Space Hulk - Deathwing**, un FPS coopératif tiré de la licence Games Workshop.

Tâches : scripting & bug-fixing  
release & enhanced edition

### Formation et diplômes

**Master Game Design & Management**  
2011-2016 - *Supinfogame Rubika*

### Compétences

#### Game Design

Conception de mécanique  
Analyse de boucle de gameplay

#### Level Design

Plan 2D/3D  
Intégration en grey-block

#### Narrative Design

Anatomie d'un scénario  
Ecriture

#### Mission Design

Gestion du rythme  
Intégration d'objectifs

### Logiciels

#### Unity

C# scripting  
level building

#### U.E. 5

C++ scripting  
blueprints  
level building

#### Adobe suite

Photoshop  
Illustrator

### Centres d'Intérêt

Jeux de rôle «Pen & Paper»

Littérature, écriture  
*SF, fantasy, detective story*

Jeux vidéo  
*RPG, Aventure, Point & Clic*