

MAXENCE QUENEDEY

GAME DESIGNER

+33 6 09 21 89 53
mquenedey@gmail.com
mquenedey.com

Formation

2018 - 2022 Game Designer - ISART Digital Paris
2017 - 2018 Expert en Informatique - EPITECH Paris

 Français - natif
 Anglais - courant

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

 <p>Game Designer YSO Corp 2025</p>	<ul style="list-style-type: none">• Game Design sur des projets d'hybrid casual dans des équipes à échelle humaine• Benchmarking et analyse du marché et des jeux concurrents• Prototypage et itérations rapides dans Unity
 <p>Lead Game Designer Littlefield Studio 2022 - 2024</p>	<ul style="list-style-type: none">• Game Design de la préproduction jusqu'à la commercialisation du jeu• Puzzle Design & Level Design de la documentation à l'intégration• UX Design et design itératif en coopération avec le pôle QA• Visual Scripting des puzzles avec un outil interne dans Unity• Producing sur la priorisation des tâches des différents pôles
 <p>Game Designer Labsterium 2021 - 2022</p>	<ul style="list-style-type: none">• Game Design seul ou en équipe sur de nombreux projets• Puzzle Design pour des escape game et puzzle box• Documentation précise pour des métiers variés• Consulting et problem solving sur des projets existants
 <p>Game Designer Powerz 2021</p>	<ul style="list-style-type: none">• Concept Design pour un jeu éducatif de programmation destiné à un jeune public• Documentation et organisation des features du jeu
 <p>Level Designer Blazing Stick 2019</p>	<ul style="list-style-type: none">• Level Design pour un jeu de Parkour FPS• Intégration des niveaux dans Unity

PROJETS PERSONNELS disponibles sur Steam

 <p>Game & Level Designer Twin Cores 2021 - 2022</p>	<ul style="list-style-type: none">• Level Design pour un rail shooter coopératif nerveux• Intégration du niveau et des briques de gameplay dans Unreal Engine• Combat Design des features coopératives et des ennemis• Gameflow et pacing de l'expérience des joueurs(euses)
 <p>Game Designer Steel Salvo 2021</p>	<ul style="list-style-type: none">• Design 3C pour un jeu de Mechas FPS dans Unreal Engine• Producing et organisation des tâches

OUTILS

Unity : intégration, level building, visual scripting, animation.
Trois ans d'expérience sur projets professionnels.

Unreal Engine 5 : level building, visual scripting.
Projet de fin d'études et projets personnels.

Figma & Illustrator : documentation, design

Autres outils :

Git / Pack Office / Wiki / Confluence / Machinations /
Soundtrap / Miro / Game Utils

LOISIRS

Jeux de rôle sur table : organisation de sessions de jeu,
étude de manuels de règles, world building.

Lecture : fantaisie et science fiction dans des livres et mangas.

Musique : piano et basse, composition musicale dans mon
temps libre.

Autres loisirs :

Jeux de plateau / Peinture de figurines / Cinéma / Théâtre