

# DRUGEON Timothée

Portfolio



Angoulême (mobile)



06 20 35 24 12



timothee.drugeon@orange.fr

## COMPÉTENCES PRINCIPALES

### Gameplay/system

Boucles, prototypage, progression et expérience joueur, 3C

### Documentation

GDD, wiki, one-pagers, pitch-deck, flow & beat charts, feature documents

### Communication

Présentation, prendre et donner des retours, s'adapter à l'interlocuteur

### Level design

Bubblemap, blockout, level flow, scripting

## OUTILS UTILISÉS

### Documentation:

Suite Google  
 Figma  
 Notion  
 Miro  
 Confluence

### Développement:

Unity  
 Unreal  
 Gdevelop  
 Rpg maker  
 Git  
 Perforce

## LANGUES

Français (natif) Anglais (C1)  
 Espagnol (A2)

## CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux de rôle  
 Modding

Architecture  
 Calisthénie

## GAME & LEVEL DESIGNER

à la recherche d'un stage de 4 à 6 mois débutant en mars 2026

## PROJETS DE JEUX

### Projets principaux



**Yūrei** [2025] ⌚ 5 mois 👥 équipe de 10

*"Vertical slice d'un jeu d'horreur psychologique dans les pages d'un manga hanté"*

- Concept initial, 3C & core features : navigation entre les pages et puzzles liés. Storyboard & level design (blockout, création des cases, intégration).



**2 kids in a trenchcoat** [2025] ⌚ 3 mois 👥 équipe de 6

*"Un party game couch coop goofy où seul un joueur voit l'écran tandis que l'autre a la manette"*

- Design des mini-jeux/interactions (pickpocket, dialogue etc...), comportement des PNJ, gestion de la difficulté & onboarding, level design des 9 niveaux.



**Uncanny Girl** [2024] ⌚ 5 jours 👥 équipe de 10

*"Un Shoot 'em up coop où l'on incarne deux anges capables de fusionner"*

- Core feature (fusion), design des ennemies, onboarding, narrative design, level design linéaire.

### Projets personnel

**Derelict** [2024] ⌚ 3 mois 👤 projet solo

*"Démo d'un rogue-like nerveux top-down, gérer la surchauffe de vos armes pour optimiser vos dégâts, le moindre coup est fatal."*

- Combat design, gamefeel, méta-progression, level design (salles avec un ordre aléatoire), pixel art et programmation visuelle.

**Errance** [2024] ⌚ 7 jours 👤 projet solo

*"Un Dungeon crawler rétro à la première personne, dans un univers dark fantasy, avec une progression non linéaire."*

- RPG features design (combat, compétences, objets, progression), level design ouvert avec 3 zones interconnectées, écriture.

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

**Stage lab Unreal CheatNet** [2025] ⌚ 2 mois

- Adapter des cheats en mécaniques pour un TPS pvp.  
- Level design d'une map versus pour deux équipes sur Unreal.

**Game Master Escape Time Châteaudun** [2024] ⌚ 4 mois

- Explication des règles et du scénario en roleplay.  
- Guider les joueurs pendant la partie.

**Agent du patrimoine Château de Châteaudun** [2023] ⌚ 3 mois

- Accueil du public, explication en français et anglais, caissier boutique.

## FORMATION

**CNAM Enjmin** 2024-2026

Master Jeux et médias interactifs numériques Spécialité : Game Design

**Université de Tours** 2019-2022

Licence de philosophie