



JULIEN SOUQUIÉ

LANGUES

FRANÇAIS : Natif

ANGLAIS : Niveau B2-C1

LOGICIELS

MOTEURS :  Unreal  Unity

DOCUMENTS :  Office  Google Workspace

ORGA :  Miro  Figma

METHODE :  HacknPlan

FORMATIONS

BACHELOR : E-artsup Toulouse, France
Septembre 2023 - Juin 2026

BAC GÉNÉRAL : Le Ferradou, France
Juin 2023

LOISIRS

MUSIQUE : Guitare

SPORT : Musculation - Judo

JEU : Compétitifs - Solo

WORLD

BUILDING : Lore - Biologie - Histoire

GAME DESIGNER

Game designer junior, actuellement en 3ème année à E-Artsup Toulouse. Je me concentre sur l'idéation, la création et le prototypage de systèmes, ainsi que leur équilibrage au cours de la vie du jeu.

 julienSouquie.contact@gmail.com

 souquie.com

 +33 7 85 65 35 90

 alpha-astr0.itch.io

 Merville (31) , France

 linkedin.com/in/julien-souquie

COMPETENCES

TRAVAIL D'ÉQUIPE : Développement et publication de 3 jeux réalisés en équipe de 4/5 personnes.

COMMUNICATION : Rédaction de plusieurs GDD afin de transposer à la perfection une idée en mécanique claire et exploitable.

ADAPTATION : Capacité à modifier rapidement son approche sur des mécaniques pour mieux satisfaire autant le joueur que les deadlines.

PLAYTESTING : Parler avec le joueur afin de comprendre ses émotions, et les traduire en mécanique ou équilibrage pour le reste de l'équipe.

PROJETS

COLORBOUND : Game designer & Game developer

Création d'un jeu de parkour pour la Global Game Jam de 2026 sur le thème "mask".
– Projet de 4 jours en équipe de 4 personnes.
– Implémentation de mécaniques de changement de couleur qui affectent tout l'environnement.

BOOMVILLE : Game designer

Création d'un survivor à vagues dans le cadre de mon projet de fin de scolarité
– Projets en cours de 9 mois en équipe de 5 personnes.
– Idéation de mécaniques dans un nouveau genre, leur équilibrage, leur présentation et leur apprentissage par le joueur, ainsi que l'organisation des playtests.

PROJET 04 : Game designer & Game developer

Création d'un jeu Action-Aventure pour mon projet de fin de deuxième année.
– Projet de 10 semaines en équipe de 4 personnes.
– Développement et idéation de toutes les mécaniques du jeu.

BLOODMOON : Game designer / Game developer / Level designer

Création d'un jeu de parkour sur le thème "Enemies as weapon".
– Projet sur 36 heures en solo.
– Conception d'un gameplay rapide et nerveux et d'une mécanique de démembrement dynamique.