



Ronan
Legendre



ronanlegendre.fr



ronanlegendre.pro@gmail.com



06 71 66 25 18



Paris

Game designer

Études

Master - e-artsup
2013 - 2018

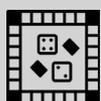
Outils



Loisirs



A-RPG / Exploration /
Narration / FPS / RTS



Jouer
Créer



Mythes et Légendes

Expériences

2025

Jeux de société - **Auteur**

2024

Taille des équipes par projets : 1 à 2

- Game design
- Présentation en festivals et concours (Cannes, Toulouse, Montpellier, Chateauroux)
- Jeux de plateaux, jeux de cartes

2024

2022

Novelab - **Game Designer Général / Lead**

Taille des équipes par projets : 3 à 15 - Equipe design par projets : 1 à 3

- Design d'expériences et jeux VR, AR et MR basé sur les demandes clients
- Game design, Narrative design, Level design, Équilibrage, Playtests, QA, en fonction des projets
- Design des éléments graphiques et technique en dialogue constant avec les équipes Art et Dev et avec transmission d'instructions
- Lead Designer sur certains projets pour une équipe de 1-2 designers

2021

Ankama - **Quest/Level Designer Waven** - (6 mois)

Taille de l'équipe : 40 - Equipe design : 11

- Quest design : écriture, dialogues, design visuel des PNJs et objets de quêtes avec l'équipe artistique
- Level design quêtes : blocking, équilibrages des combats, prototypes, organisation de test internes
- Équilibrage : Design de famille de monstres, équilibrage stats des monstres

2020

Vol de Nuit, jeu de plateau - **Auteur** - (1 an)

- Game Design
- Équilibrage statistique du jeu (mécanique de victoire, défaite, progression)
- Présentations publiques / Playtests / Concours
- Édité chez 404 On Board
- Direction artistique en collaboration avec l'illustratrice et iconographie

2019

Ethereal Games - **Game Designer Général** - (1 an)

Taille du studio : 7 - Equipe Design : 2

- Level Design : blocking, intégration, prototypes
- Rédaction et maintenance du GDD
- Design Métadata : équilibrage ressources, équilibrage gameplay, économie

2017

VR Connection - **Game Designer** - (6 mois) - Stage

Taille du studio : 10 - Equipe Design : 2

- Level Design, Prototypes sous Unity, Programmation C#
- Design d'applications et de jeux VR : rédaction GDD, instructions aux équipes de dev et Art