



# Antoine SARRAZIN

hello@antoinesarrazin.com / +33 (0) 6 32 30 35 30

[www.antoinesarrazin.com](http://www.antoinesarrazin.com)

## Senior Game Designer - Gameplay et 3C

### Expériences Professionnelles

- 10/2021 - 05/2025**    **Senior Action Designer - Ninja Theory (Cambridge, UNITED KINGDOM)**  
Projet non annoncé #1 (AA/Narratif)
  - Collaboration à l'élaboration de la direction gameplay
  - Design 3C FPV avec direction cinématographique type plan séquence
  - Buddy AI avec comportement réaliste narratif et réactif aux actions joueur
  - Design narratif et systèmes narratif de choix de dialogue basé innovant
  - Direction d'acteur et planification de tournage en Performance Capture orienté Gameplay et Narratif  
Projet non annoncé #2 (AAA/Action Aventure)
  - Design 3C TPV et Traversals animation driven utilisant le Motion Matching
  - Définition des Metrics et création de «Kits» et guides prêt à implementation pour Level Designers
  - Suivi des fonctionnalités avec gestion et management des tâches interdisciplinaire
  - Direction d'acteur et planification de tournage Motion Capture orienté Gameplay
- 10/2020 - 10/2021**    **Game Designer - Firesprite (Liverpool, UNITED KINGDOM)**  
Projet non annoncé (AAA/Narratif)
  - Design 3C, Interaction et systèmes narratif et de cinématiques interactives
- 03/2018 - 10/2020**    **Game Designer - DONTNOD Entertainment**  
«Tell Me Why» - Xbox Game Studios
  - Design des 3C avec un focus sur les systèmes de caméra et d'animation réaliste
  - Design d'une Intelligence artificielle crédible et contrôlable
  - Level Design avec puzzles narratifs basés sur l'investigation
  - Rôle de Scrum master pour le suivi des features par méthodes Agile  
«Banishers: Ghost of New Eden» - Focus Interactive
  - Combat Design et focus sur le système de caméra dans un Action/RPG
  - Encounter Design avec définition et intégration d'antagonistes dans l'expérience

### Compétences

#### Unreal Engine 5

- Utilisation professionnelle quotidienne avec Perforce
- Fonctionnalités gameplay et cinématiques avec Blueprint, Sequencer et Animation Blueprint
- Outils d'implémentation pour Level Designers avec Editor Utility Widgets

#### Godot (GDScript / C#)

- Projets indépendants et game jams 2D et 3D
- Outil d'ambiance sonore avec gestion d'intensité narrative pour jeu de rôle papier avec Fmod
- Gestion code et asset avec Git

#### Unity (C#)

- Game jams et expérimentations

#### Suite Adobe

- Animation en motion design pour documentation claire et prévisualisation avant prototypage

#### Livestream

- Gestion de stream sur OBS ou vMix dans un cadre professionnel et associatif

### Loisirs

#### Jeux vidéo

- Action/Aventure solo au design soustractif avec forte composante narrative ou investigation (Outer Wilds, Wanderstop, The Roottrees are Dead, Undertale, Paradise Marsh, Caravan SandWitch)

#### Jeu de Rôle papier (TTRPG)

- Écriture de scénario simples pour one-shots et Dungeon Master sur système de jeu hors Donjons et Dragons (CY-BORG, Tales from the Loop, ...)

#### Electronique et Internet of Things

- Sonette «silencieuse» pour studio de tournage afin de gérer les entrées et sorties bruyante
- Buzzers connectés pour Blind Test avec gestion des scores et lecture/pause des musiques automatique

#### Arts

- Avid de romans graphiques indépendants et source d'inspiration forte pour ma créativité
- Broderie basée sur modèle ou création originales

#### Cuisine et Pâtisserie

- Vous devez goûter à mes cannelés!