



# 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 taches 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 cinématographiques 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 soustraitif avec forte composante narrative ou investigation (Outer Wilds, Wanderstop, The Rootrees 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, ...)

### Électronique et Internet of Things

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

### Arts

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

### Cuisine et Patisserie

- Vous devez goûter à mes cannelés!