



Antoine SARRAZIN

Stuffmaker

✉ hello@antoinesarrazin.com
☎ +33 (0) 6 32 30 35 30
🌐 www.antoinesarrazin.com
📄 linkedin.com/in/antoinesarrazin

👤 ZeAntwan
📷 thekawh
🏠 Liverpool (Royaume-Uni)
📅 02/02/1995

Game Designer - 3C Designer

Formation

2016 - 2018	Master Jeux et Medias Interactif Numeriques option Game Design CNAM - ENJMIN (Angoulême)
2015 - 2016	Licence Pro TAIS-CIAN (Convergence Internet Audiovisuel Numérique) Université Rennes 2 (St-Brieuc)
2013 - 2015	BTS Audiovisuel option Metiers de l'Image Lycée Henri Martin (St-Quentin)
2010 - 2013	Baccalauréat série Scientifique option Sciences Physiques Lycée Vincent Van Gogh (Yvelines)

Expériences Professionnelles

10/2021	Action Designer - Ninja Theory (Cambridge, UNITED KINGDOM) <i>Projet non annoncé</i> Design des 3C, NPC et de fonctionnalités additionnelles pour un projet de jeu narratif.
10/2020 - 10/2021	Game Designer - Firesprite (Liverpool, UNITED KINGDOM) <i>Projet non annoncé</i> Design des 3C et de fonctionnalités additionnelles pour un projet de jeu narratif.
03/2018 - 10/2020	Game Designer - DONTNOD Entertainment <i>«Tell Me, Why?» - Xbox Game Studios</i> Design des 3C avec un focus sur les système de caméra et d'animation réaliste Design d'une Intelligence artificielle crédible et contrôlable Level Design avec puzzle narratif basés sur l'investigation Rôle de Scrum master pour le suivi des features par méthodes Agile <i>«Banishers: Ghost of New Eden» - Focus Interactive</i> Combat Design et concentration sur le système de caméra dans un Action/RPG Encounter Design avec définition et intégration d'antagonistes dans l'expérience
Depuis 2016 (1 Semaine / an)	Assistant réalisateur @ STUNFEST - 3 HIT COMBO (Rennes) Travail en tant que technicien polyvalent et assistant réalisateur pour le stream principal de événement. Création d'un système de Tally (Indicateur d'antenne pour caméra), et d'un jeu interagissant avec le chat Twitch.

Missions Ponctuelles

03/2020	Technicien Audiovisuel - «Le Quarantstream» Développement de layout, support technique et participation à l'organisation d'un stream Twitch d'initiative social et caritative pendant la période de confinement.
09/2018 (3 Jours)	1er Assistant Réalisateur sur «Marteau Picoeur» - un film fait en 48h Gestion d'un tournage et d'une équipe technique pour le «48 hour film project» de Paris

Réalisations

Getting Long A Game by its Cover 2019	Puzzle game mêlant Sokoban, Snake et un chien gourmand Game Designer / Programmeur Gamemaker zeantwan.itch.io/getting-long
Illtide Projet de deuxième année de Master	Jeu d'action aventure coopératif à 3 joueurs en vue troisième personne Game Designer mykonos.itch.io/illtide
The Day I Met LAIA Projet de première année de Master	Jeu d'aventure audio-only en VR dans un univers de science fiction Game/Level Designer thedayimetlaia.com
Flampage Jam étudiante d'un mois	Shooter culinaire où vous devez protéger un flan géant Game et Level Designer / Programmeur Gamemaker zeantwan.itch.io/flampage
Bartender Things Global Game Jam 2018	Créez des cocktails fou à deux sur une seule manette dans un bar 80's Game Designer zeantwan.itch.io/bartender-things
.log() Série Documentaire	Série documentaire en développement sur le processus de création Réalisateur/Auteur stuffmaker.co/dotlog
StudioTwan	Création d'une association de conception audiovisuelle youtube.com/StudioTwan

Compétences

Langues	Français : Langue Maternelle Anglais : Lu, écrit, parlé (Niveau professionnel)
Moteurs de Jeu	Unreal Engine 4 (Blueprint, Sequencer) Unity 5 (C#) Gamemaker Studio 2 (GML) Godot (GDScript)
Programmation	Web Design - HTML5, CSS3 Intégration Web - PHP, JavaScript (Notions) Electronics et «Internet of Things» - Arduino
Logiciels	Adobe - Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Premiere Pro Live et Broadcast - OBS Studio, vMix Suite Office - Word, PowerPoint, Excel

Loisirs

Piano (4 Années d'expériences), Cinema, Jeux Vidéo, Storytelling Interactif, BD/Comics