



JEAN AUQUIER

GAME DESIGNER

POLOGNE - Ouvert à la relocalisation

www.jeanauquier.fr

jean.auquier@live.fr

/in/jean-auquier

[+33] 6 13 94 57 68

• PROFIL

Je me spécialise dans le design de **jeux multijoueurs**. Ma philosophie de design réside en des systèmes intuitifs mais profonds, mettant l'accent sur la confrontation. Mes connaissances techniques me permettent d'efficacement prototyper.

• EXPERIENCE

CD PROJEKT RED, VARSOVIE - POLOGNE / GAMEPLAY DESIGNER

GWENT, un jeu de carte digital live dans l'univers de *The Witcher*.

OCT. 2020 - Maintenant

- Design et équilibrage des cartes, analyse de la metagame à travers la communauté et les données récoltées.
- Responsabilités techniques pour l'équipe design (implémentation & communication avec les programmeurs).
- Communication avec la communauté à travers des vidéos d'update, des articles et le serveur de test privé.

UBISOFT, PARIS - FRANCE / JUNIOR GAMEPLAY PROGRAMMEUR

R&D portant sur le game feel, les contrôleurs 1ère & 3e personne, le networking, etc...

JAN. - SEPT. 2020 (9 mois)

OH!BIBI, PARIS - FRANCE / GAME DEVELOPPEUR (STAGE)

FRAG Pro Shooter, un jeu de tir Hero Shooter live sur mobile.

JUIL. - DEC. 2019 (6 mois)

- Exploitation des données afin d'analyser la metagame et de l'équilibrer en fonction.
- Programmation de nouveaux personnages et conception de nouvelles features pour le jeu.

BETADWARF, COPENHAGUE - DANEMARK / GAME DESIGNER (STAGE)

Minion Masters, un jeu live dans le genre de Clash Royale, disponible sur Steam.

JUIN - SEPT. 2018 (4 mois)

- Design et prototypage de nouveau contenu (cartes, unités, modes de jeu...) et analyse de la metagame.

MYTHIC GAMES, PARIS - FRANCE / GAME DESIGNER (STAGE)

Mythic Battles Pantheon, un jeu de figurines kickstarté pour 2,5 millions de dollars.

JUIN - SEPT. 2016 (3 mois)

- Playtest de l'équilibrage et des scénarios, conception de scénarios en freelance après le stage.

TRIDENT I.T. COLLEGE, NAGOYA - JAPON / PROGRAMME D'ÉCHANGE

Projets de jeux réalisés avec une équipe d'étudiants japonais et singapouriens.

JUIN - AOÛT 2015 (3 mois)

• PROJETS

Rollback / PROJET PERSONNEL 2021 - Now

Implémentation maison d'un netcode rollback.

Velocity / PROJET PERSONNEL 2018 - 2019

Quake-like UE4 où les joueurs disposent d'un grappin.

Jeux Compétitifs / THÈSE 2017 - 2018

Thèse sur le game design des jeux compétitifs.

• ÉDUCATION

Master en Management & Game Design

/ SUPINFOGAME RUBIKA - France 2014 - 2019

• COMPÉTENCES

FRANÇAIS (MATERN.)

ANGLAIS (COURANT)

JAPONAIS (INTERM.)

UNITY SYSTEM DESIGN

UE 4 ÉQUILIBRAGE

C# DATA ANALYSIS

SQL PROTOTYPAGE

• INTÉRÊTS

- **Expérience compétitive:**
SSB.Melee, League of Legends, Team Fortress 2
- **Grand lecteur de bande dessinée japonaise:**
Hiroaki Samura (Snegurochka), Yu Itou (Shut Hell)...
- Escalade en bloc