



JEAN AUQUIER

GAME DESIGNER

FRANCE - Ouvert à la relocalisation

www.jeanauquier.fr

jean.auquier@live.fr

[/in/jean-auquier](https://in.linkedin.com/in/jean-auquier)

+33 6 13 94 57 68

• PROFIL

Je me spécialise dans le design de **Jeux multijoueurs**. Ma philosophie de design repose autour de l'**accessibilité** des jeux afin de les centrer sur l'affrontement de l'adversaire plutôt que la lutte contre les systèmes de jeux.

• EXPÉRIENCE

OH!BIBI, PARIS - FRANCE / STAGE

FRAG Pro Shooter, un jeu de tir de type «Hero Shooter» sur mobile.

JUIL. - DEC. 2019 (6 mois)

- **Exploiter les metrics** afin d'analyser la metagame et de l'équilibrer en fonction.
- Programmation de nouveaux personnages et conception de nouvelles features pour le jeu.

BETADWARF ENTERTAINMENT, COPENHAGUE - DANEMARK / STAGE

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

JUIN - SEPT. 2018 (4 mois)

- **Analyse de la metagame**, prévisions de son évolution et modifications visant à améliorer l'équilibrage du jeu.
- Conception de nouveaux contenus pour le jeu (cartes et unités, mais aussi nouveaux modes de jeu...).

MYTHIC GAMES, PARIS - FRANCE / STAGE

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

JUIN - SEPT. 2016 (3 mois)

- Playtest afin de s'assurer de l'**équilibrage du jeu** en affrontement multijoueur.
- Playtest des scénarios puis 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 (2,5 mois)

• ÉDUCATION

Master en Management & Game Design

/ SUPINFOGAME - Valenciennes **2014 - 2019**

BAC Scientifique, mention Très Bien

/ ST. MICHEL DE PICPUS - Paris **2011 - 2014**

• PROJETS

Velocity / PROJET PERSONNEL **2018 - 2019**

Projet solo de Quake-like où les joueurs ont un grappin.

Jeux Compétitifs / THÈSE **2017 - 2018**

Thèse sur le sujet de l'accessibilité de la compétition.

• COMPÉTENCES

ÉQUILIBRAGE
SYSTEM DESIGN
DATA ANALYSIS
PROTOTYPAGE

C#
UNITY
UNREAL 4
SQL

• LANGUES

ANGLAIS / COURANT

JAPONAIS / INTERMÉDIAIRE

• INTÉRÊTS

Joueur compétitif, expérience compétitive sur :

- *Super Smash Bros. Melee (actuel)*
- *League of Legends, Team Fortress 2*

Grand lecteur de **bande dessinée japonaise** :

- Takehiko Inoue (*Vagabond, Real*)
- Hiroaki Samura (*l'Habitant de l'Infini, Snegurochka*)
- Yu Ito (*Koukoku no Shugosha, Shut Hell*)

Musique : John Mellencamp, Midnight Oil, 20syl

Cinéma : Nouvelle vague Coréenne, *Le Bureau des Légendes*