



FABRICE BACQUART

GAME DESIGNER

À MON SUJET

Passionné de jeux vidéos et de jeux en général, le game design est ma vocation. J'aime particulièrement la création d'univers et de mécanismes de jeu.

Les autres domaines qui m'intéressent dans le jeu vidéo sont l'intelligence artificielle, la gestion d'animation et la logique de jeu.

COMPÉTENCES

Game Design	●●●●●●
Programmation	●●●●●●
Level Design	●●●●●●
Interface Utilisateur	●●●●●●
Mécaniques de jeu	●●●●●●
Créativité	●●●●●●

COORDONNÉES & INFOS

Anglais bilingue (TOEIC 930)

06 15 22 15 52

fabrice.bacquart@gmail.com

<http://www.fabricebacquart.info>

FORMATION

Epitech Lille

2009-2012 | Bachelor's degree (Computer Science)

IUT A - Villeneuve D'ascq

2007-2009 | DUT Informatique

EXPÉRIENCE

Avr-Juin 2021

**Portage Switch (Unity3D)
2054**

- Adaptation des contrôles aux spécificités de la console.
- Modifications de plugin (AdventureCreator).
- Système de sauvegarde/chargement et nouveaux paramètres de jeu.

2020-2021

**Consultant Game Design
2054**

- Identification des problématiques de game design et flow dans un jeu d'aventure point'n'click en pixel art.
- Aide à la constitution et au déroulement des puzzles et intrigues du jeu, storyboard de cutscenes...

2013-2021

**Game Developer / Game Designer
AUGMENTED IRREALITY**

- Développement d'un jeu Adobe Air desktop / ActionScript 3 de type Shoot'em'up avec éléments de jeu de rôle pour PC (Windows) et Mac (macOs).
- Développement de mises à jour, marketing et maintenance.
- Sorti le 20 Octobre 2020 sur Steam et prévu pour d'autres plateformes.

Juil-Déc 2010

**Développeur / Game Designer (stage)
3D Duo**

- Design et développement d'un jeu Flash/AS3 de type Running Game (similaire à Canabalt).

2002-2005

**Gérant (Cyber Café)
LA TAVERNE DES GOBELINS**