

ADRIEN DEMEURE

Tech Designer

06 68 01 97 65

ademeure@hotmail.fr

[LinkedIn](#)

[Portfolio](#)

Nationalités:
Français, Canadien, Belge

Recherche un poste de Tech Design

Je travaille dans le jeu vidéo depuis désormais bientôt dix ans, d'abord comme programmer, puis level scripter et mission designer à Ubisoft Bordeaux, level designer chez Game Atelier, et désormais tech designer chez Big Bad World studio. Je suis formé en game, level & mission design. Je maîtrise également plusieurs moteurs tels qu'Unity, l'Unreal Engine 5 ou Anvil.

Expérience

Tech designer à Big Bad Wolf Studio - Bordeaux

de février 2023 à aujourd'hui

Sur Cthulhu - the Cosmic Abyss, un jeu d'enquête à ambiance horrifique qui transpose le mythe lovecraftien dans un futur proche

Tâches : Scripting & prototyping

Soutient au pôles design & programmation

Intervenant UE5 à YNOV - Bordeaux

de septembre 2020 à mars 2023

A hauteur de deux cours par semaine, destiné aux élèves de Master 1 et Master 2 en formation Game Design

Tâches : Présentation du moteur et de ses fonctionnalités

Level Designer à Game Atelier

de juillet 2021 à février 2023

sur OtherSkin, un TPS d'action-aventure de science fiction basé sur la collecte et la combinaison de pouvoirs

Tâches : Conception de zones de jeu

Recherche de mécaniques et environnements

Mission Designer à Ubisoft - Bordeaux

de octobre 2020 à avril 2021

sur Assassin's Creed - Walhalla , Wrath of the Druids, premier DLC du RPG AAA basé sur la licence Assassin's Creed

Tâches : design & intégration de six missions

Level Scripter et Mission Designer à Ubisoft - Bordeaux

de juillet 2018 à janvier 2020

sur Ghost Recon - Breakpoint, un AAA TPS coopératif en monde ouvert basé sur la licence Tom Clancy.

Tâches : production & intégration d'évènements scriptés

design & intégration de deux missions

release & épisode 2

Programmeur Blueprint et C++ à Stream-On Studio

de juillet 2016 à juillet 2018

sur Space Hulk - Deathwing, un FPS coopératif tiré de la license Games Workshop.

Tâches : scripting & bug-fixing on release & enhanced edition

Formation et diplômes

Master Game Design & Management

2011-2016 - Supinfogame Rubika

Compétences

Game Design

Conception de mécanique
Analyse de boucle de gameplay

Level Design

Plan 2D/3D
Intégration en grey-block

Narrative Design

Anatomie d'un scénario
Ecriture

Mission Design

Gestion du rythme
Intégration d'objectifs

Tech design

Scripting & visual scripting
Outils tiers

Logiciels

Unity

C# scripting
level building

U.E. 5

C++ scripting
blueprints
level building

Adobe suite

Photoshop
Illustrator

Centres d'Intérêt

Jeux de rôle «Pen & Paper»

Littérature, écriture
SF, fantasy, detective story

Jeux vidéo
RPG, Aventure, Point & Clic