

Antonin Deudon

Indie game developer

✉ antonin.deudon@gmail.com 📞 +33768077533 📍 Rennes, France

Expérience professionnelle

- Blocksmog** 2024
Friday Afternoons
Application de réalité augmentée basée une fresque de l'artiste Guillaumit, proposant des mini-jeux pour sensibiliser à la qualité de l'air.
- Exogate Initiative** 2024
Xeno Bits
Jeu de gestion de porte des étoiles. Intervention sur le développement en fin de production.
- Dys** de 2023 à 2024
Friday Afternoons
Lead dev sur la vertical slice du premier projet du studio.
- Rendez-Vous** 2023
Splashteam
Premiers mois de développement du nouveau projet du studio.
- Blue Bird's Song** 2023
Purple Meadows
Contribution au développement de la vertical slice pour ce jeu de fiction interactive.
- FlatEye** 2022
Monkey Moon
Renfort de l'équipe de développement pour la fin de la production. Jeu de gestion narratif, FlatEye met en lumière les impacts de la technologie sur nos vies.
- The Merlies** 2021
Darjeeling
Contribution au développement de la vertical slice sous Unity. Jeu d'aventure et d'exploration qui prend place dans un univers minusculement bucolique.
- Iris and the Giant** 2020
Goblinz Studio
Portage d'une première version du jeu de Adobe Air vers Unity. Développement de la version finale du jeu pour PC. Jeu de cartes / roguelike.
- Seeds of Resilience** de 2013 à 2019
Subtle Games
Création complète du jeu Seeds of Resilience avec mon propre studio. Jeu de gestion à fort message écologique. Développement Unity, game design, direction du projet.

Formation

Master Génie Logiciel
IFSIC, Rennes
août 2010

Licence d'informatique
IFSIC, Rennes
juin 2008

DUT informatique
UBS, Vannes
juin 2007

Langues

Français : natif

Anglais : courant

Références

Laurent Victorino
Monkey Moon, Lyon
lvictorino@monkeymoon.net

Damien Mayance
Pixelnest / TyGAMES, Rennes
dam@pixelnest.io

Johann Verbroucht
Goblinz Studio, Yutz
johann@goblinzstudio.com

Yannick Elahee
Metagether, Toulouse
elahee.yannick@gmail.com