



FÉLIX-ANTOINE DÉSY

GAME DESIGNER

Montréal, QC 

514 961-2034 

felixantoinedesy@gmail.com 

[LinkedIn](#) 

LOGICIELS



COMPÉTENCES TECHNIQUES

- Blueprints
- Animation Blueprints
- Environment Query System
- Behavior Trees
- Sound Design
- VFX

COMPÉTENCES PERSONNELLES

- Leadership
- Esprit critique
- Autonome
- Bonne communication
- Bilingue (français/anglais)

INTÉRÊTS

- Jeux vidéo
- Composition musicale
- Sound Design
- Escalade
- Sports d'hiver

PROFIL

Game Designer polyvalent et passionné, je suis motivé par les projets collaboratifs demandant créativité et dévouement, et suis toujours en quête de repousser les limites de l'expérience joueur.

EXPÉRIENCES EN DÉVELOPPEMENT DE JEUX

Solar Pact - First Person Adventure - UE5 (Septembre 2025)

- Design des 3C
- Design d'habiletés de déplacements et d'interactions
- Système de combat complexe
- Design de puzzle
- Système de progression à différentes échelles
- Design de nombreux ennemis et boss
- Sortie prévue pour Steam en juin 2026

Ashes of Oaths - Third Person Soulslike - UE5 (Juillet 2025)

- Niveau à monde ouvert avec points d'intérêts
- Systèmes de combat et de progression à la Dark Souls
- IA avec système de token

Shards of Solace - Third Person Roguelike - UE5 (Juin 2025)

- Design des 3C axé sur le combat et des mouvements rapides
- Système d'items modulaire
- Création d'ennemis variés incluant un boss

Mental Load - Isometric Tower Defense - UE5 (Avril 2025)

- Gagnant du premier prix (*EJVM Spring Jam 2025*)
- Design et implémentation des tours
- Système de progression aléatoire et incrémentaire

AUTRES EXPÉRIENCES PERTINENTES

- Diplôme en Level et Game Design → *EJVM* (2024-2025)
- Directeur des Opérations → *Studio Solution* (2021-2024)
- Baccalauréat en composition et en interprétation de la musique jazz → *UdeM* (2018-2021)