

Bastien Okonski

Game Designer & Developer, prototypage gameplay et gamefeel

bastienokonski@gmail.com
bastienokonski.fr
github.com/Laconiq
linkedin.com/in/bastien-okonski
Mobile
28 ans

Je transforme une intention de gameplay en prototype jouable en quelques jours : un verbe clair, des 3C réglés, un feedback lisible, et on sent tout de suite si ça tient debout. 13 jeux livrés, seul comme en équipe, dont un 1er sur 69 conçu en quatre jours et un casse-brique arcade vendu sur Steam. Design et code dans les mêmes mains, sous Unity 6 et Godot 4.

CRÉATION DE JEU

Novembre 2023 - Aujourd'hui

Game Designer & Game Developer

[Reflectron, projet indépendant vendu sur Steam](#)

Casse-brique arcade conçu, codé et commercialisé seul, son confié à un sound designer. Prototype Unity validé puis entièrement réécrit sous Godot 4 : un proto prouve un gameplay, il ne se défend pas. Classement en ligne (Fastify, PostgreSQL), Cloud Save et dépôt Steam automatisé en production.

2022 - 2026

Game Designer & Game Developer

[Game jams, dix jeux livrés en solo et en équipe](#)

The Eleventh King of Hell (Unity, équipe de 5, 1 semaine) : direction du projet, déduction bilingue au contenu piloté par tableur. Unbound (Godot, solo, 4 jours) : 1er sur 69 à la Mini Jam 216, au global comme en Enjoyment, Use of the Limitation et Presentation. Vampire Slumber (Unity, équipe de 4, 48 h) : 2e sur 87 à la Spooky 2D Jam.

Mars 2024

Freelance Game Designer

[YAAARGames](#)

Dossier de Game Design complet : personnages, mécaniques, règles et progression.

Mars 2023 - Septembre 2023

Game / Level Designer, stage

[Smart Tale](#)

Stage de fin de deuxième année de Master MAJIC, game design et level design.

Septembre 2022 - Février 2023

Lead Game Designer & Sound Designer

[Towards the Unknown, projet étudiant Master MAJIC](#)

Direction du design d'un jeu d'exploration tactique sorti sur Steam. Équipe de 10 sur 6 mois, jalon de validation mensuel devant le CoDir.

Juillet 2022

Fondateur

[Ludhic, association étudiante du Master HIC](#)

Site qui répertorie et met en avant les travaux des étudiants du Master.

AUTRES EXPÉRIENCES

Août 2024 - Aujourd'hui

Chargé de Trade Marketing

[Micromania](#)

Vendeur préparateur, puis Assistant Trade Marketing en 2025, puis Chargé de Trade Marketing en 2026 : opérations, lancements produits et budget PLV. De ma propre initiative, développement seul de MicroTools, quatorze outils internes (Next.js, PostgreSQL, serveur MCP) utilisés au quotidien par l'équipe.

FORMATIONS

Septembre 2021 - Septembre 2023

Master 2 Management de Jeu Vidéo, Image et Créativité

[Université Côte d'Azur, Cannes](#)

LANGUES

Français langue maternelle · Anglais B2

PROJETS JOUABLES

13 jeux livrés, dont :

Reflectron

Casse-brique synchronisé au BPM, réécrit de zéro sous Godot · équipe de 2

Godot · GDScript · Shaders · Steamworks

[Steam](#)

Unbound

Mini Jam 216 · solo · 4 jours

1er sur 69 au classement

Godot · GDScript · GitHub Actions

[itch.io](#)

The Eleventh King of Hell

Brackeys Game Jam 2026.2 · équipe de 5 · 1 semaine

Unity · C# · URP · FMOD

[itch.io](#)

Towards the Unknown

Projet étudiant Master MAJIC · équipe de 10 · 6 mois

Unity · C# · Wwise · FL Studio

[Steam](#)

COMPÉTENCES

Gamefeel

Timing, rythme, signaux et feedback, lisibilité, réactivité, physicalité. Repérer ce qui ne se sent pas encore juste, puis le régler.

3C & prototypage rapide

Character, Camera, Controls : prototyper, régler et itérer sur les actions du joueur et la caméra. Du brief au build jouable en quelques jours.

Programmation gameplay

Unity 6 (URP) & Godot 4, C# / GDScript. Vecteurs, rotations et espaces, tween, screenshake, courbes de feedback. Wwise, export WebGL, manette et clavier.

Tech-art

Blockout, détournement d'assets par les matériaux, rigging via Mixamo, assets placeholders 2D et 3D, shaders assistés par IA.

Pipeline & CI

GitHub Actions, build headless, export web et publication automatique à chaque push.

Web & outillage

Next.js, Astro, React, TypeScript, PostgreSQL & Prisma, Docker. Claude Code, serveurs MCP, agents et pipelines multi-agents.

Multimédia

FL Studio (composition, mixage), Suite Adobe, DaVinci Resolve.

SOFT SKILLS

Curiosité technique · Autonomie

· Itération rapide sur playtests · Orienté solution

· Travail en équipe pluridisciplinaire

· Documentation claire