

ALAN HANAFI

59 rue de Saint-Amand, Lille, France 59800
+33 6 67 89 89 04 | alanhanafilev@gmail.com | [Portfolio](#) | [Linkedin](#) | [Github](#)

COMPÉTENCES

- **Compétences techniques** : C#, C++, Python, C, Java, Qt, **Unity**, JOBS, Unreal Engine 5, **Git**, **Jira**, SQL, AGILE, Fishnet
- **Connaissances sectorielles** : Gestion de projet, AI/ML, Architecture Client/serveur, Code asynchrone, Outils
- **Langues** : Français (natif), Anglais (bilingue)

EXPÉRIENCE

Développeur de jeux-vidéos

12/2024 – Aujourd'hui

Indépendant

Lille, France

- **Création** d'un 2D platformer auto battler sur Unity afin de développer mon propre jeu.
- **Exploration** de l'aspect **game design** du développement de jeux ainsi que du **level design procédural en 2D**.
- Mener des recherches sur la **commercialisation des jeux indépendants** et mettre en place ces stratégies.

Développeur Gameplay, multijoueur et outils

02/2022 - 12/2024

Gemelli Games

Paris, France

- **Conçu et implémenté** l'architecture de **gameplay** principale d'un **RPG au tour par tour 1v1**, incluant la **progression** des personnages, la gestion de l'ordre des tours et les **mécaniques de combat**, offrant ainsi une expérience équilibrée et amusante.
- **Développé des arbres de comportement pour l'IA** des 13 héros et contribué à une IA compétitive de type Stockfish en créant un **moteur de jeu indépendant**, permettant une itération rapide grâce au chargement des instances de jeu via des fichiers JSON.
- **Évalué** la meilleure **solution réseau** pour [Skygard Arena](#) et **conçu l'architecture multijoueur complète** avec **Fishnet sous Unity**.
- **Créé un outil visuel de machine à états** permettant aux designers de développer efficacement des tutoriels et des niveaux pour la campagne, facilitant ainsi la création de contenu.
- **Amélioré et débogué** régulièrement le jeu pour les **playtests**, aboutissant à plus de **90 % d'avis positifs** sur Steam.
- **Mis en place un système de classement** basé sur l'algorithme **Glicko2** et intégré **la gestion des données** relatives au classement et à la progression dans **Playfab**, garantissant un **matchmaking précis et équilibré**.
- **Animé des réunions d'équipe** sur l'orientation du jeu et répondu aux besoins en concevant de nouvelles fonctionnalités, comme le **mode Sandbox**, afin de faciliter une **communication rapide et efficace entre les artistes, designers, développeurs et QA**.

Joueur professionnel de League of Legends

12/2021 – 09/2022

Lille Esport

Lille, France

- **Obtenu la 2^e place** en division 2 française sur 10 équipes, démontrant une performance compétitive et stratégique solide.
- **Atteint le top 300** des joueurs en file classée sur le serveur EUW, me plaçant dans le **top 0,01 %** de la base de joueurs.
- **Désigné MVP à plusieurs reprises**, menant à des interviews post-match et à une visibilité accrue dans la communauté gaming.

Développeur Gameplay de jeu mobile hyper casual

08/2021 – 02/2022

Ethereal Games

Evry, France

- **Développé plusieurs prototypes sous Unity**, itérant rapidement les concepts pour évaluer leur viabilité sur le marché.
- Analysé les tendances des joueurs afin **d'affiner les mécaniques de jeu**, améliorant ainsi l'engagement et le taux de rétention.
- **Optimisé les performances du jeu**, garantissant un gameplay fluide et une meilleure efficacité sur mobile.

Développeur d'un serious game en réalité virtuelle

06/2020 – 09/2020

Luxant Innovation

Lille, France

- **Développé seul un serious game en VR sur Oculus Quest** pour former les agents de sécurité aux gestes de base et aux nouvelles règles sanitaires, les préparant à des situations réelles.
- **Approfondi en autodidacte** mon expertise en développement Unity et VR en explorant activement des ressources en ligne.
- **Conçu et implémenté des mécaniques de jeu sur mesure**, incluant un extincteur entièrement interactif, modélisé sous **Blender**.

ÉDUCATION

ENSIIE (École nationale supérieure d'informatique pour l'industrie et l'entreprise)
Spécialisation en jeux-vidéos et interactions numériques

Evry, France
2018 - 2022

Lycée Henri Wallon
Classe préparatoire aux grandes écoles

Valenciennes, France
2016-2018