

ADRIEN PATTE

Gameplay Programmer Unreal Engine, Blueprint & C++

Alternance M2 · 3 sem. entreprise / 1 sem. école · Disponible septembre 2026

Paris 75017, France · 07 83 79 45 96 · adrienpatte75@gmail.com

Portfolio <https://kybrien.github.io/>

GitHub github.com/Kybrien

LinkedIn [linkedin.com/in/adrien-patte](https://www.linkedin.com/in/adrien-patte)

PROFIL

Gameplay Programmer Unreal Engine 5, spécialisé Blueprint et C++, en 2^e année de Master Développement de jeux vidéo. Deux plugins Unreal publiés sur Fab (Twitch StreamSync : 5/5 sur 9 avis, une cinquantaine de ventes) et six productions livrées du GDD au build : gameplay rythmique, caméra cinématique, multijoueur Steam, IA.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Moteurs : Unreal Engine 5.7 (Blueprint, C++, UMG, Enhanced Input, Niagara, Sequencer, Quartz) · Unity (C#)

Programmation : C++, C#, Blueprint Visual Scripting, POO, SOLID, Git / GitHub, Visual Studio, Rider

Systèmes gameplay : IA (Finite State Machine), combat, caméra sur splines, synchronisation musicale (Quartz Clock), génération procédurale, multijoueur et réplication (Steamworks API), WebSocket, OAuth 2.0, API REST

Rendu & optimisation : Lumen, ray tracing, VFX Niagara, data layers, compression de textures

Conception : Game Design Document, level design, UI / UX, sound design, Agile Scrum, gestion d'équipe

Soft skills : leadership, autonomie, communication, collaboration

PROJETS

Twitch StreamSync, plugin Unreal Engine publié sur Fab (Epic Games)

Développeur solo · C++ & Blueprint · 2025 – 2026 · Compatible UE 5.1 à 5.8

- Nœuds Blueprint pour toutes les API Twitch : OAuth 2.0, chat IRC (WebSocket / TCP+TLS), EventSub, API REST Helix.
- Une cinquantaine de ventes et 5/5 sur 9 avis ; refresh de tokens, reconnexion auto, backoff rate-limit, HMAC SHA-256.

One Last Rhapsody, jeu d'aventure cinématique rythmique (Unreal Engine 5.7)

Projet fil rouge de Master 1 · Blueprint & C++ · Équipe de 3 · 2025 – 2026

- Caméra cinématique sur splines et volumes de transition, spline active réassignée par ID à la volée.
- Gameplay synchronisé à la musique via la Quartz Clock (80 BPM) : fenêtre de timing de $\pm 0,2$ s au tir et au parry.
- Composants de ciblage modulaires (SOLID) ; optimisation par data layers, rendu Lumen et ray tracing.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Gameplay Programmer / Game Designer, Born To Web

Janvier 2026 – Avril 2026 · Unreal Engine 5 · Souls-Like HD-2D · Équipe de 5

- Fondations du système de combat et de l'IA ennemie en Blueprint (machine à états, patterns d'attaque).
- Level design des premières zones et Game Design Document soutenu devant jury.

Gameplay Programmer, CABB Conseil

Mai 2025 – Août 2025 · Unreal Engine 5 · Jeu multijoueur PC · Équipe de 4

- Multijoueur via les serveurs Steam (Steamworks API) : sessions, réplication, interactions.
- Génération procédurale des niveaux pour la rejouabilité ; GDD complet présenté à un jury.

Chef de projet / AI Programmer, G.STUDIO

Juin 2024 – Août 2024 · Unity C# · Jeu multijoueur · Équipe de 4 sur 3 mois

- Finite State Machine pour les IA de monstres (poursuite, corps à corps, distance), animations intégrées au gameplay, maps semi open world.

Game Designer, Brigade de Sapeurs-Pompiers de Paris (SIMOPS)

Juin 2023 – Juillet 2023 · Logiciel de simulation XVR · Agile · Équipe de 6

- Simulations d'intervention livrées et utilisées en stage de formation ; GDD dédié et gabarit d'interfaces in-game réutilisable.

FORMATION

Master Développement de jeux vidéo, Big Data & rendu 3D temps réel

Mastère Européen Expert IT · Quest Education Group – G.Tech, Paris · 2025 – 2027 · 2^e année en cours

Bachelor Développeur Informatique, option Jeu Vidéo

Quest Education Group – G.Tech, Paris · 2025 · Obtenu

Baccalauréat MPCI, mention Bien

Lycée Militaire d'Autun · 2015 – 2022

LANGUES

Français : langue maternelle · Anglais : C1 (TOEIC 980) · Espagnol : B1 · Japonais : A2 · Langue des signes française : 2 ans