

Biographie des porte-paroles

Jasmin Dahncke (Senior UX Designer)

Jasmin Dahncke est Senior UX Designer chez Mainframe. Animée par une profonde passion pour l'expérience utilisateur et l'accessibilité, Jasmin poursuit une double mission : révolutionner la façon de travailler en assistant les studios et la communauté de développeurs de jeux, tout en cultivant une approche conceptuelle centrée sur l'utilisateur, créant ainsi des expériences accessibles à tous. Jasmin a passé plus de 10 ans en tant que UX Designer, chez Next Games et Remedy Entertainment et a travaillé sur des jeux tels que The Walking Dead: No Man's Land et Compass Point: West.

Thor Gunnarsson (CEO)

Fort d'une expérience de plus de deux décennies dans l'industrie des jeux, Thor a travaillé en tant que développeur commercial avec des studios et des startups à San Francisco, Londres, Reykjavik, et maintenant Helsinki. Thor a travaillé pour Ideaworks3D, un studio primé aux BAFTA. Ainsi, il a participé aux premières adaptations mobiles de franchises telles que Final Fantasy, Les Sims, et Metal Gear Solid, et a dirigé le développement commercial chez le développeur de MMO CCP Games. Thor s'efforce également de créer des entreprises au carrefour de la technologie, de la disruption et du développement de jeux créatifs.

En 2019, il cofonde Mainframe Industries en tissant une passerelle entre deux des pôles de développement de jeux les plus dynamiques des pays nordiques. Pour cela, il s'entoure d'une équipe éclectique de développeurs de jeux finlandais et islandais spécialisés en MMO, en jeux mobiles et en jeux sur console. Mainframe a depuis grandi et compte aujourd'hui plus de 70 développeurs qui s'efforcent de façonner une nouvelle approche version « Cloud natif » du genre MMO, en collaboration avec une troisième équipe à Paris dirigée par des vétérans de Blizzard Entertainment.

Reynir Hardarson (Game Director)

Après un peu plus de 25 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo, notamment en tant que co-fondateur de CCP et Creative Director général d'EVE Online, Reynir Hardarson a posé ses valises à Mainframe Industries. Reynir est l'un des fondateurs de Mainframe ainsi que le Game Director de Pax Dei.

Sulka Haro (Chief Product Officer)

Sulka Haro est un Game designer et un entrepreneur acharné dont la carrière dans l'industrie vidéoludique s'étend sur plus de trois décennies. Sulka est non seulement Chief Product Officer, mais aussi l'un des fondateurs de Mainframe. Il travaille en collaboration avec l'équipe à la réalisation de Pax Dei, un jeu en ligne massivement multijoueur de dernière génération disponible nativement sur PC et conçu pour le Cloud. Ses expériences passées comprennent 10 ans chez Sulake à travailler sur des titres comme Habbo Hotel et Virtual Magic Kingdom, la fondation de MakieLab, une startup d'impression 3D et de jeux basée à Londres, et la direction conceptuelle des titres Walking Dead réalisés par Next Games en partenariat avec AMC.

Pétur Örn Þórarinnsson (Lead Game Designer)

Lead Game Designer chez Mainframe, Pétur Örn Þórarinnsson a pour mission de piloter le projet et de superviser sa mise en œuvre en matière d'expérience de jeu immédiate, de mécanique de combat ainsi que de mécanique et de systèmes de jeu massivement multijoueur en ligne. Pétur possède plus de vingt ans d'expérience dans l'industrie du jeu. Il a précédemment occupé le poste de Game Design Director d'EVE Online chez CCP, puis celui de Creative Director chez Sólfar Studios et de Game Design Director chez Pocket Gems.

Matti Håkli (Lead Gameplay Designer)

En tant que Lead Gameplay Designer, Matti Håkli se concentre sur la conception et l'implémentation du gameplay de combat et des 3C (« Camera, Character, Controls », autrement dit « caméra, personnage et commandes » en français), avec un accent particulier sur l'accessibilité. Matti a plus de 15 ans d'expérience dans le développement de jeux vidéo et a notamment été Lead Game Designer chez Ubisoft RedLynx.