



# LUCAS GUIBERT

Programmeur Gameplay

<https://lucas-guibert.com>

## PROFIL

Programmeur polyvalent spécialisé dans le développement de jeux vidéo, de la mise au point des mécaniques de gameplay à la création d'outils, en C# et C++.

## EXPÉRIENCE

### PROGRAMMEUR GAMEPLAY, C#

PROJET "CŒUR DE VILLE EN LUMIÈRE" - MONTPELLIER MÉTROPOLE  
PAFZTEC - UNITY | OCTOBRE - NOVEMBRE 2019

- Développement de la physique des fruits avec vélocité et rebonds, à la main (sans physique du moteur).
- Système d'aide à la visée, en modifiant la trajectoire des fruits selon une courbe de bézier en fonction de l'angle de tir.
- Mise en place du système de score et de sauvegarde.
- Amélioration des déplacements des joueurs.
- Animation et gestion des crédits du générique.

### PROGRAMMEUR GAMEPLAY & OUTILS, C#

THE DREADFUL SHOW - UNITY | JUIN 2018 - OCTOBRE 2019

- Développement des déplacements et des capacités des joueurs, ainsi que création du système de combat et de combos lié.
- Programmation des objets lançables, avec calculs de balistique selon le point visé.
- Mise en réseau des joueurs, objets, combats & événements.
- Création de divers outils, dont un système de multi-tags, gestion des couleurs de sprites et éditeurs personnalisés de classes.
- Mise en place du Level-Design, des cinématiques et du rythme du jeu.

## GAME JAMS

- **GMTK 2020**  
Pyramid Siege
- **Ludum Dare #46 - 2020**  
Sheltered
- **Global Game Jam 2020**  
Bogu'Arena
- **0h Jam 2019**
- **Ubisoft Game Challenge 2019**  
Don't Forget - Jeu Gagnant
- **Global Game Jam 2019**  
The Lady of the House

- **Xmas Jam 2018**
- **Ludum Dare #41 & 43 - 2018**  
Gimgumho & Bandimancho

## CONFÉRENCIER

- **MUUG #802 - 2019**  
Conférence post mortem sur mon projet *The Dreadful Show* : "Guide de Survie pour un Jeu Étudiant".

## CONTACT

lucas.guibert147@gmail.com  
linkedin.com/in/lucas-guibert-245570182

## COMPÉTENCES

### LANGAGES

C# / C++

### MOTEURS

Unity / Unreal Engine

### LANGUES

Français - Langue Natale  
Anglais - Compétence Professionnelle

## FORMATION

### GAMEPLAY PROGRAMMING - ANNÉE DE SPÉCIALISATION

Brassart, Montpellier  
2019 - 2020

### GAMEPLAY PROGRAMMING

EPIIC, Montpellier - RNCP II  
2016 - 2019

### BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE

Option Programmation (Python)  
Lycée George Clémenceau,  
Montpellier - Obtenu avec mention  
2013 - 2016

## INTÉRÊTS

### CINÉMA

Film d'Auteur / Indépendant

### JEUX VIDÉO

Immersive Sim / RPG / FPS

### MUSIQUE

Rock 60' / 70'