



Programmeuse / Programmeur Gameplay confirmé(e) - [Assassin's Creed: Codename INVICTUS]

Montreal - Full-time - 744000094658210

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094658210-programmeuse-programmeur-gameplay-confirme-e-assassin-s-creed-codename-invictus-?oga=true>

En tant que *programmeur sénior* tu joindras l'une de nos équipes gameplay sur un jeu multijoueur. Tu seras chargé de développer des systèmes de gameplay, en collaboration avec des programmeurs, des concepteurs ainsi que de nombreux autres corps de métier. En plus d'être un excellent contributeur individuel, nous cherchons un candidat qui jouera le rôle de mentor pour les programmeurs moins expérimentés de l'équipe.

Ce que vous ferez

- Analyser et comprendre les documents de *game design* dans le but de définir les fonctionnalités requises et les systèmes de jeux qui doivent être développés dans le moteur.
- Analyser les fonctionnalités existantes dans le moteur et déterminer si ça convient aux intentions du projet et si nécessaire définir comment les adapter pour bien répondre aux besoins du jeu.
- Anticiper les éventuels changements au *game design*, et s'assurer que l'implémentation des systèmes de jeu supportera facilement ces changements.
- #Proposer des améliorations au besoin en concevant et implantant de nouveaux systèmes ou des modifications aux systèmes existants.
- Collaborer avec les Programmeurs des autres disciplines, les Game designers/ Level designers/ Animateurs afin de discuter des contraintes et établir les possibilités techniques des différentes fonctionnalités *gameplay*.
- S'assurer que l'implémentation des contrôles et systèmes de jeu réussissent à fournir l'expérience au joueur prévu par l'équipe de *game design*.
- Travailler avec les autres métiers pour développer les outils nécessaires pour leur permettre de faire des ajustements au *gameplay* de façon efficace.
- Supporter les fonctionnalités et les systèmes de *gameplays* conçus pour la production.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Baccalauréat en informatique ou génie informatique ou toutes autres formations équivalentes.
- **Minimum de 7 d'expérience** dans le développement professionnel de jeux vidéo et avec le langage de **programmation C++**
- Expérience sur un moins un jeu AAA et multijoueur

Nous adoptons un modèle de travail hybride qui vous aide à rester connecté avec votre équipe et aligné sur les priorités de l'entreprise, tout en vous donnant la possibilité de maintenir votre équilibre entre vie professionnelle et vie privée. Notez que certains rôles sont entièrement basés au bureau et ne sont pas éligibles au travail hybride.