

CONSTANT BRUNEL

- contact@cbrunel.com
- (514) 963-6656
- [Linkedin](#)

COMPÉTENCES :

- Langages
 - C++
 - C#
- Gameplay
 - 3Cs
 - Machine à états
 - GAS
 - Combat
- IA
 - Behavior Tree
 - Utility AI
 - NavMesh
- Multijoueur
 - RPC
 - Rollback logic
- Prototypage rapide

LOGICIELS :

- IDE
 - Visual Studio
 - Rider
- Moteur de jeu
 - Unreal Engine 5
 - Dawn (Eidos Engine)
 - Unity3D
- Gestion de version
 - Perforce
 - Git
- Gestion de tâches
 - JIRA
 - Trello
- Communication projet
 - Miro
 - Suite Office

Lead Gameplay/AI Programmer

Lead Gameplay/AI Programmer avec plus de 8 ans d'expérience en développement de jeux AAA, spécialisé en gameplay systémique et fonctionnalités centrées sur le joueur. Capacité à gérer des équipes avec une approche humaine, favorisant l'entraide, la progression et un environnement de travail positif et convivial.

Expérimenté dans la collaboration étroite avec les départements de design, d'art et d'animation pour livrer des systèmes de gameplay engageants et polis. Passionné par la création d'expériences de jeu marquantes grâce à l'itération, l'excellence technique et le travail d'équipe multidisciplinaire.

EXPÉRIENCES :

Lead Gameplay/AI Programmeur | Eidos Montréal

Unannounced Project (2024-2026 : 1 an et 8 mois)

- **Leadership d'équipe** : Gestion d'une équipe de 4 personnes (2GP, 2IA) à travers différentes phases, favorisant un environnement de travail convivial, collaboratif et productif. Mise en place de rencontres individuelles (1-on-1) régulières pour offrir un espace de discussion ouvert et des conseils axés sur le développement de carrière.
- **Mentorat** : Accompagnement de l'équipe dans son amélioration technique et son autonomie, tout en favorisant une meilleure visibilité sur le projet et le partage proactif de leurs progrès avec la production.
- **Planification Stratégique** : Établissement et suivi d'une roadmap technique en collaboration avec la production, assurant la livraison des fonctionnalités clés, tout en restant flexible en fonction des priorités du projet.
- **Coordination inter-départements** : Collaboration constante avec les autres leads afin d'anticiper les dépendances, lever les bloqueurs techniques et garantir des conditions de travail optimales.
- **Développement Actif** : Maintien d'une implication active dans la production de code, en priorisant la dette technique et les tâches critiques afin de maximiser le focus de l'équipe sur le gameplay, agissant comme bouclier et levier pour assurer la productivité.

Senior Gameplay/AI Programmeur | Eidos Montréal

Unannounced Project (2019-2024 : 4 ans et 11 mois)

- **Fondations AAA** : Conception et Implémentation des systèmes piliers sur Unreal Engine pour un nouveau projet, incluant gestion des dégâts, un inventaire, mécanisme d'interaction générique.
- **Architecture Modulaire** : Mise en place d'une architecture d'abilities via GAS, permettant aux autres départements (design, animation) de travailler efficacement grâce à une approche data-driven.
- **Combat** : Collaboration étroite avec l'équipe de game design sur les ennemis et les boss afin de mettre en place leurs comportements et attaques. Ajout d'événements clés pour permettre aux équipes d'animation et de FX d'intégrer leur travail.
- **Comportement IA** : Amélioration d'une Utility AI maison intégrée aux Behavior Trees d'Unreal, permettant une prise de décision dynamique et contextuelle des ennemis.
- **Itération & Fun** : Itérations rapide sur les systèmes gameplay, notamment le combat, afin d'améliorer la réactivité et le fun du joueur. Travail en équipes multidisciplinaires (strike teams) pour passer rapidement d'un prototype à une fonctionnalité jouable.
- **R&D Technique** : Utilisation d'Unity3D avec DOTS et ECS pour bâtir les fondations du projet avant la transition complète vers Unreal Engine.

CONSTANT BRUNEL

Lead Gameplay/AI Programmer

FORMATIONS :

Diplôme en Développement de Jeu Vidéo (DDJV)

Université de Sherbrooke

Longueuil, CANADA | 2016 - 2017

Maitrise en Informatique

SUPINFO

Paris, FRANCE | 2010 - 2015

SOFT SKILLS :

- Leadership
- Mentorat
- Team Building
- Gestion de Planning

LANGUES :

- **Français** : Langue maternelle
- **Anglais** : Professionnel

LOISIRS :

- Esport (Valorant, CS2, LoL, RL)
- Sport : Soccer, Course
- Magic the Gathering
- Game Jam (+ de 8 réalisées)

EXPÉRIENCES :

Junior Network Gameplay Programmeur | Eidos Montreal

Gardiens de la galaxie (2017-2019 : 2 ans et 2 mois)

- **Architecture Multijoueur** : Développement d'un "Action System" propriétaire sur le moteur Dawn, similaire au GAS. Cette technologie a permis de créer un jeu multijoueur et elle a été ré-utilisée pour créer les phases de jeu avec le Milano dans le jeu Gardiens de la galaxie.
- **Data-Driven** : Implémentation d'une matrice indiquant comment chaque action réagit par rapport aux autres pour que les Game Designers puissent gérer eux même le comportement.
- **R&D & Réplication** : Recherche via les post-mortems GDC et publications techniques en ligne pour implémenter une stratégie de Rollback. Gestion de la réplication des positions et actions avec vérification côté serveur pour assurer la meilleure expérience multijoueur possible.
- **Tests Réseau** : Simulation de conditions réseau dégradées (latence, packet loss) via des outils comme Clumsy pour valider la robustesse de la réplication.

Junior Gameplay Programmeur | Infinite Square

Geo Guesser (2015 : 8 mois)

- **Création d'un jeu mobile**: Développement intégral d'un jeu mobile sous Unity3D (C#) avec support de plusieurs plateformes comme Android, iOS et Windows Phone.
- **Éditeur de niveaux**: Conception et implémentation d'un éditeur de niveau sur-mesure, utilisé pour la création de plus de 200 niveaux.

ENSEIGNEMENT:

Mentor | Université de Sherbrooke

DDJV (2020-Présent)

- **Aide en gestion de projet** : Accompagnement stratégique des cohortes du Diplôme en Développement de Jeux Vidéo (DDJV) dans la gestion de leurs projets de session.
- **Expertise technique et méthodologique** : Partage d'expérience sur les pipelines de production AAA pour aider les étudiants à éviter les pièges techniques et organisationnels fréquents.
- **Coaching en communication** : Soutien critique et préparation aux présentations devant public, visant à améliorer la clarté de la vision de jeu et la qualité des démonstrations techniques.