

Leonard Allain-Launay

Gameplay Programmer

leonard@allain-launay.fr

+33 6 85 21 11 47

<https://LeonardA-L.github.io>

Technologies



Unity



C#



C++ Game Development

JavaScript, git
SVN, Perforce

Français Natif • Anglais Bilingue • Allemand Bon

Expériences professionnelles



Gameplay Programmer à Science X Games

Septembre 2021 - Décembre 2022

Programmation généraliste sur le jeu en cours de production, utilisant le moteur Unity (multi-plateformes, date de sortie non annoncée).



Gameplay Programmer à Leikir Studio

Mars 2019 - Juillet 2021

Programmation généraliste et gameplay sur Rogue Lords, jeu de combat tour par tour multi-plateformes, utilisant le moteur Unity et C#.



Gameplay Programmer à Wild Sheep Studio

Septembre 2017 - Janvier 2019

Programmation gameplay et 3C sur le jeu Wild.



Growth Engineer à CodinGame

Octobre 2016 - Juillet 2017

Implémentation de solution techniques pour améliorer la croissance de l'entreprise à San Francisco. Travail sur la stratégie de la startup. CodinGame est une plateforme de gaming en ligne pour développeurs proposant des jeux et concours de programmation.



Full Stack intern à CodinGame

Avril 2016 - Septembre 2016

Développement de jeu et feature sur la plateforme CodinGame, avec Pixi.js, Angular/HTML5/SASS pour le frontend, Java et Lua pour le backend.

Education



Mastère Spécialisé Jeux Vidéo et Transmédia, Gobelins -- Enjmin

Promotion 2018

Game Design, Level Design, Shaders, Monétisation, Game UI/UX



Diplôme d'ingénieur (Master) en Informatique à l'INSA Lyon, France

Promotion 2016

Programmation, UI/UX, Programmation graphique (OpenGL), Architecture Matérielle, Réseaux, Base de Données,