**Programmeur(euse) Gameplay - Gameplay Programmer - Beenox**

[**Apply**](https://activision.wd1.myworkdayjobs.com/External/job/Montreal---Activision--Beenox/Programmeur-euse--Gameplay---Gameplay-Programmer---Beenox_R012727/apply?shared_id=YjA5NDQwNjMtM2Q1YS00ODFjLTg2ZDAtZWNkMjBhYmFmODk0)

locations

Montreal - Activision – Beenox

time type

Full time

posted on

Posted 19 Days Ago

job requisition id

R012727

Job Title:

Programmeur(euse) Gameplay - Gameplay Programmer - Beenox

Requisition ID:

R012727

Job Description:

(English version below)

Rapport de la campagne

Beenox est un studio de développement de jeux vidéo créé en 2000. Situé dans la belle ville de Québec, le studio est une filiale à part entière d'Activision Publishing Inc., chef de file mondial dans le développement interactif.

Beenox est fier de contribuer au développement de la célèbre franchise Call of Duty. Beenox a également pris part au succès des franchises Crash Bandicoot, Tony Hawk's Pro Skater, Skylanders, Spider-Man et Guitar Hero. Avec l’implication croissante du studio sur la franchise à succès Call of Duty, tu auras l’opportunité de faire briller ton talent et ton expertise qui seront reconnus par des millions de personnes à travers le monde!

En plus de continuer à être responsable du développement de Call of Duty: Vanguard sur PC, Beenox continue de fournir un soutien essentiel à COD : Warzone, notamment dans la création de nouveau contenu pour les prochaines saisons. C'est une chance en or pour toi de travailler sur des projets excitants, ambitieux et créatifs avec la meilleure équipe qui soit !

Armes secrètes

* Rémunération compétitive
* Généreux régime de vacances et congés
* Possibilités d’avancement réelles en termes d’expertise ou de leadership
* Couverture d’assurances payée en grande partie par le studio
* Programme d’épargne-retraite avec contribution de l’employeur
* Cours d’anglais et de français gratuits
* Gym et activités physiques sur les lieux du travail

… et une tonne d’activités sociales et d’événements inoubliables!

Ta mission

Tu seras appelé(e) à participer à l’élaboration de nouvelles mécaniques de jeux ou l’amélioration de fonctionnalités existantes.

Ce travail se fera en étroite collaboration avec divers départements internes (design, script, animation, vfx, etc) ainsi que divers intervenants externes dans nos studios partenaires chez Activision.

Finalement, tu effectueras une veille technologique des technologies du jeu vidéo (langage de programmation, gameplay émergents, nouvelles méthodes de travail, etc).

Tes objectifs

* Élaborer des mécaniques de jeu de qualité de concert avec les équipes créatives;
* Analyser techniquement les demandes provenant des différents départements ;
* Implémenter des fonctionnalités de jeu en C++;
* Assurer le support des fonctionnalités développées auprès des utilisateurs ;
* Corriger les bugs qui surviennent pendant la production;
* Collaborer et communiquer avec d’autres départements pour que les pipelines de production soient optimaux.

Profil du (de la) joueur (se)

* Expérience confirmée en programmation;
* Compétence avec le C++;
* Bonne connaissance des mathématiques (algèbre linéaire et vectorielle) ;
* Intérêt à découvrir différentes technologies et systèmes du jeu vidéo;
* Attitude positive et bonne capacité d’adaptation;
* Bon niveau de français ou anglais, à l’oral et à l’écrit;
* Passion pour le jeu vidéo;

Points bonus:

* A travaillé(e) avec Unreal Engine 4, Unity ou autre moteur;
* Connaissance en physique mécanique.

//

Campaign briefing

Beenox is a video game development studio created in 2000. Located in beautiful Quebec City, Canada, Beenox is a wholly owned subsidiary of Activision Publishing Inc., one of the world’s top game developers.

The studio is proud to contribute to the development of the Call of Duty video game franchise. Beenox has also contributed to the resounding success of the Crash Bandicoot, Tony Hawk’s Pro Skater, Skylanders, Spider-Man, and Guitar Hero franchises.

With the arrival of new creative mandates and a continuing involvement in the blockbuster franchise Call of Duty, you will have the opportunity to showcase your talent and expertise to millions of players around the world.

In addition to continuing to be responsible for the development of Call of Duty: Vanguard on PC, Beenox continues to provide key development support to Warzone, including the creation of new content for the upcoming seasons. This is your chance to work on exciting, bold and creative projects with the best team ever!

Secret weapons

* Competitive compensation and bonus plan
* Generous vacation and time-off policies
* Studio closed two weeks during Holiday break
* Comprehensive insurance coverage paid by the studio
* Employer contributions to pension plan
* Ample opportunities for growth, both in leadership and expertise
* Free French or English lessons
* Gym and physical activities on site

… Plus a ton of social activities and unforgettable events!

Your Mission

You will be asked to develop new game mechanics or improve existing features.

You will work closely with various internal departments (design, script, animation, VFX, etc.) as well as external contributors at our Activision partner studios.

Lastly, you will monitor video game technologies (programming language, emerging gameplay, new working methods, etc.).

Your objectives

* Develop quality game mechanics together with the creative teams;
* Analyze the technical aspects of requests from other departments;
* Implement game features in C++;
* Provide user support for the developed features;
* Tackle bugs that occur during production;
* Collaborate and connect with other departments so that the production pipelines are optimal.

Player Profile

* Confirmed experience in programming;
* Skilled with C++;
* Good knowledge of mathematics (linear and vector algebra);
* Curiosity to discover different game technologies and systems;
* Positive demeanor and good adaptability;
* Strong level of French or English, spoken and written;
* Passionate about video games;

Extra Points

* Worked with Unreal Engine, Unity or other engine;
* Knowledge of mechanical physics.