

Marley Louis

Développeur Gameplay Unity

Jeune développeur Unity de 22 ans, qui a 4 ans d'expérience sur le moteur unity et étudiant en 2e année a Isart Dlgital je souhaite devenir Gameplay Programmer Junior.

Langue
Anglais B2

E-mail
Marleylouis24@gmail.com



■ Compétences

- Programmation & Développement
- Gameplay & IA
- Gestion de Projet
- Optimisation & Debugging
- Communication & Collaboration
- Créativité & Juiciness
- Autonomie & Prise d'initiative

■ Recommandation

Julien Grima
Tuteur
Programmeur Gameplay
Pillow Interactive

■ Apprentissage Autodidacte

- Cours en ligne sur udemy
- GameDev.TV
- Cour Unity sur youtube

■ Lien

<https://marleyknx.itch.io>

<https://github.com/marleyknx>

<https://www.linkedin.com/in/marley-louis/>

■ Expériences professionnelles

Stage - Pillow Interactive

mai 2024 → juin 2024

Gameplay Programmer & UI/UX Designer

C#; Unity; Github

- Conception et implémentation du système de points de vie des ennemis.
- Intégration des indicateurs de vie dans l'UI pour assurer une meilleure lisibilité en jeu.
- Conception de l'interface utilisateur (UI/UX) en optimisant l'affichage des informations essentielles pour le joueur.
- Programmation et ajustement des mécaniques de gameplay pour une expérience fluide et intuitive.
- Collaboration avec l'équipe pour assurer une cohérence entre gameplay et interface.

Stage avec un Freelance

fevrier 2024 → mars 2024

Gameplay Programmeur

C#; Unity; Unity Remote Control

- Développement de plusieurs prototypes de gameplay (Endless Runner, Quiz de multiplication pour enfants).
- Travail avec un cahier des charges, comme dans un projet client réel, en respectant les spécifications demandées.
- Relecture et correction de code pour assurer qualité et performance.
- Respect des principes POO (Programmation Orientée Objet) et des principes SOLID pour un code modulaire et maintenable.

Ultra SuperMarket Sweep

2022 → 2023 (3 mois)

Lead Gameplay Programmer & Game Designer

C#; Unity; Github

- Lead Gameplay Programmer : Responsable du développement des mécaniques de jeu.
- Game Designer : Conception des mouvements du joueur pour assurer un gameplay fluide et réactif.
- Implémentation de l'inventaire du caddie, en assurant une bonne gestion des objets et de l'interaction.
- Gestion d'un autre programmeur : assignation des tâches et suivi du développement.
- Collaboration avec l'équipe pour assurer une cohérence entre gameplay, design et vision du jeu.

Shmup

2022 → 2023 (3 mois)

Game designer, Gameplay programmeur, UI designer

C#; Unity; Github

- Seul programmeur du projet, responsable de toute la programmation du gameplay.
- Conception et implémentation de différents mouvements d'ennemis pour une IA dynamique.
- Ajout de juiciness (effets visuels, feedbacks sonores, animations) pour améliorer l'expérience de jeu.
- Développement d'un boss fight unique, avec des phases et patterns d'attaque variés.

■ Formations

Formation Game Design & programming

Isart Digital

2025 → maintenant

Formation Game Programmer

3W ACADEMY

2023 → 2024

Bachelor Game Design & Creative Coding

E-Artsup

2021 → 2023