

Philippe Grenon

Développeur de jeux · Programmeur créatif · Cracheur de feu

À propos

7141 12e Avenue
Montréal QC H2A 2Y1

pgrenon.pg@gmail.com

438 491-3055

Développement de jeux

Unity C# Unreal Engine

C++ GAS Godot

GDScript 3Cs

Multijoueur en réseau

Programmation créative

P5.js Node.js Arduino

Python Blender

Aseprite

Langues

Anglais
Français

Intérêts

Jeux indépendants
Contrôleurs alternatifs
Game Jams
Jeux de rôle sur table
Fabrication
Travail du bois

Résumé

Développeur de jeux avec une solide expérience en Unity, Unreal Engine et programmation créative

Expérience

Metric Empire

2018 - Present

Programmeur de gameplay

- Sortie de Battle Shapers sous Unity
- Développement de mécaniques de personnage, systèmes de caméra et contrôles, mécaniques de gameplay roguelike modulaires
- Conception, implémentation et maintenance de plusieurs outils dans et hors moteur pour diverses chaînes de production (Art, Animation, Wwise, Dialogue, Localisation, Versionnement)
- Implémentation du multijoueur en ligne dans Unreal Engine ainsi que du Gameplay Ability System et des modes de mouvement personnalisés
- Gestion de flux de travail Git complexes, y compris les stratégies de branchement, le développement de fonctionnalités et la collaboration d'équipe

Flop Collective

2018 - 2020

Coordinateur et trésorier

- Organisation de rencontres, galeries d'art de jeux vidéo, mise en contact de créateurs pour promouvoir les jeux expérimentaux
- Gestion des finances et des commandites pour un organisme à but non lucratif
- Développement de plusieurs petits jeux et installations artistiques

Éducation

Université de Montréal

2018

Certificat, Programmation appliquée

McGill University

2015 - 2017

M.A., Études islamiques et Histoire des sciences

Université de Montréal

2012 - 2015

B.A., Histoire

Projets

Battle Shapers

2018 - 2023

FPS roguelite boomer shooter avec combat rapide et contrôles précis

Unity C# Cycle de développement complet
Caméra, Personnage, Contrôles Outils

Émile et Moi

2019 - 2025

Jeu de plateforme poétique utilisant des chaînes de Markov

P5.js Node.js Traitement et génération de langage
Bots Twitter/Bluesky

Des Fois J'suis Fâché

2020

FPS où tirer révèle des fragments de poésie québécoise

Unity C# Synthèse vocale utilisant l'API Google
Blender

Hover

2019

Jeu de vol avec contrôleur alternatif utilisant des potentiomètres et interrupteurs Arduino

Contrôleur alternatif Arduino Unity C# C Blender

Bullet Command

2019

Shoot 'em up inversé utilisant un panneau de contrôle Arduino personnalisé

Contrôleur alternatif Arduino Unity C# C Aseprite

Everything Die

2018

Roguelike puzzle sur les faces d'un cube

Unity C# Blender

L'art qui se laisse prendre au jeu ·

Le Devoir

À la découverte de la scène indépendante montréalaise ·

Lien Multimédia

L'art du jeu vidéo ·

Lien Multimédia

Créer des jeux expérimentaux ·

Lien Multimédia

This Game is Romantic, Dangerous and Deep ·

Anti-Materia

Provoquer les ravissements, encourager les résistances : se laisser déstabiliser par le

Vie des Arts

Une arcade dans un métro ·

Journal Métro