

Game Developer

Maxence Retier



69 rue de la republique,
93100 Montreuil, France

✉ maxence.retier@gmail.com 🚗 B, B1

☎ 0781526878 🌐 Maxence Retier

🎮 xarmy7 🔗 Itch.io

Profil

Passionné par le développement de jeux vidéo, je suis diplômé en Game Programming et dispose de deux ans d'expérience en production sur des projets immersifs. Je recherche un poste de game developer pour contribuer à la création de titres innovants et fun à jouer.

Compétences

Informatique :

- C, C++, C# ainsi que le B.A BA d'HTML, CSS.
- GIT.
- Perforce.
- RenderDoc.
- bureautique.
- Base jeu en réseau
- Base D'IA

Langues

Anglais

- Niveau B2
- Nombreux séjours en Angleterre
- Films en VO

Espagnol

- Niveau A2
- Nombreux séjours en Espagne

Centres d'intérêt

- Pilotage de drones (Quadricopter)
- Sports
- Fan de jeux vidéo

Expérience

Développeur 3D, *Orbital Views*

10/2023 – 08/2025 | Paris, France

- Optimisation de rendu
- Développement d'éléments de gameplay
- Recherche et développement de nouvelle technologie

Développeur VR et AR, *Tkorp*

02/2023 – 08/2023 | Clichy, France

- Travail de recherche et de développement dans la réalité virtuelle et la réalité augmentée.
- Utilisation de Netcode pour le multijoueur.
- Gérer le Cross-Platform avec différents casques.

Bénévole en Communication jeu vidéo, *WWF*

01/2021 – 06/2021 | Paris, France

- Travail de recherche sur la communication, visibilité et de don dans le monde du jeu vidéo.

Formation

Mastere « Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D », *Isart Digital*

2020 – 2025 | Paris, France

- Développement en C, C++, C#, Python.
- Utilisation des moteurs de jeu Unity & Unreal Engine.

Baccalauréat Scientifique(Spécialité Informatique et Science du Numérique), *Lycée Mongazon*

2020 | Angers, France

Projets

Visualisation 3D du verre fondu à l'aide de la technique Raymarching, *Projet de recherche*

09/2024 – 06/2025

- **Raymarching** et **compute shaders (Vulkan)**
- **Rendu temps réel** et effets de transparence/réflexion
- Collaboration avec le LORIA

What the scout, *Jeu de fin d'étude* 📁

09/2023 – 05/2024

- Création d'une **IA** en **C++**
- **Création d'outils** pour aider la production
- Développement de **shaders**

Jeu à la troisième personne où vous incarnez un chef scout qui doit protéger des enfants scouts. Réalisé avec 19 personnes. (itch.io 📁)

SpacePadel, *Jeu en réalité virtuel sous Unity*

02/2023 – 04/2023

- Utilisation de **Mirror** pour le **multijoueur**
- Assimilation des différentes spécificités de la **VR**
- **Optimisation réseau**

Jeu de padel en VR, jouable à 4 sur un réseau local. Projet réalisé lors de mon stage en collaboration avec 1 autre Game Programmer et 2 Game Designer & Programmer.

HaineDjinn, *Moteur de jeu*

03/2022 – 06/2022

- **Architecture** de code
- **Optimisation**
- Utilisation d'**OpenGL** pour le rendu.

Créer un moteur de jeu de toute pièce afin de créer un jeu avec ce moteur. Projet réalisé avec 2 autres Game Programmers