

ROBERT BIAULET

Programmeur Gameplay & Outils

📍 Lille, France 📞 +33 6 81 51 52 57 ✉ biauletr@gmail.com [LinkedIn](#) [Portfolio](#)

PROFIL

➤ J'ai plus de 5 ans d'expérience sur des titres live ou en développement, principalement avec Unity et C# mais aussi au passage Haxe/Heaps et 2 implémentations d'ECS. Je suis à l'aise autant pour itérer sur des features gameplay que pour coder des outils qui accélèrent le travail de l'équipe.

EXPERIENCE

-  **Motion Twin:** Programmeur —  Windblown ----- février 2025 • septembre 2026
🇫🇷 Télétravail · 👤 10 people
- Rôle polyvalent visant à soulager l'équipe pour garder un rythme efficace
 - Résolution de bugs complexes sur le multijoueur et la couche visuelle issue de l'ECS
 - Renfort sur diverses features: méta-progression, gameplay, cinématiques...
-  **Leikir Studio:** Programmeur Gameplay —  ----- août 2024 • janvier 2025
🇫🇷 Sur site · 👤 10 people
- Refonte technique du projet pour une meilleure maniabilité et productivité
 - Simplification d'un modèle ECS pour bénéficier pleinement des avantages d'Unity
-  **Shiro Games:** Programmeur Gameplay —  Northgard ----- mars 2023 • juillet 2024
🇫🇷 Sur site · 👤 8-10 people
- Création de A à Z pour du contenu additionnel (*De l'itération rapide jusqu'au polish*)
 - 3 nouvelles factions jouables (*Hermine, Chouette, Meute*)
 - ~12 nouvelles batailles pour le mode Conquest du jeu
 - Création de nouveaux outils pour améliorer la lisibilité de l'équipe sur l'état du jeu
 - Design et implémentation d'Analytics en utilisant Amplitude
 - Interface de debug pour mieux équilibrer les affrontements dans le jeu
-  **BetaDwarf:** Programmeur —  Vaultbreakers ----- juin 2021 • mars 2023
🇬🇧 Télétravail · 👤 20-30 people
- Design, création et maintenance de fonctionnalités ou tools dans leur entièreté
 - Logique de points d'accroche à une couche de gameplay ECS pour instancier des visuels
 - Ensemble d'outils pour éditer, exporter et importer des fichiers de traduction
 - Prototypage et finalisation d'éléments de gameplay dans le contexte d'un MOBA A-RPG
 - Capacités actives ou passives pour des joueurs et des ennemis contrôlés par une IA

SKILLS

- **Très à l'aise avec Unity et C#**
Je connais bien le moteur: UI, VFX, localisation, profiling, outils d'édition... Et je suis très à l'aise en C#: unsafe, async, custom exceptions...
- **Connaissances en software development**
Pour rendre mon code plus robuste, j'ai appris des concepts souvent survolés en programmation gameplay: gestion mémoire, design patterns, threads, durée de vie des allocations...
- **Intégration art**
Je fais moi-même du game art avec Gimp, Blender, Figma... Je connais donc les contraintes et les pipelines impliqués, ce qui facilite le processus d'intégration dans un moteur.
- Adaptation rapide**
J'ai souvent dû apprendre de nouvelles technos sur le tas: Haxe/Heaps, ECS, PlasticSCM, pipelines CI/CD comme avec TeamCity...
- Game design**
J'ai étudié le game design et je le pratique encore. Cela m'aide à mieux comprendre ce sur quoi je travaille et à échanger efficacement avec des designers.

EDUCATION

- **Rubika SupinfoGame** — 2018 • 2021
- 3 ans: Bachelor en Game Design
 - 1 an: Master en Game Programming