

Stagiaire Programmeur.euse Gameplay- Ubisoft Studio Québec

Fort d'une équipe de plus de 500 talents créatifs, passionnés et novateurs, Ubisoft Québec continue de grandir et poursuit son ascension. Fondé en 2005, le studio de Québec s'est taillé une place parmi les leaders de l'industrie du jeu vidéo. Impliqué sur plusieurs franchises phares d'Ubisoft, il a acquis une solide expertise, le positionnant dans le développement de jeux d'envergure AAA. Impliqué sur la franchise Assassin's Creed depuis 2010, l'équipe de Québec a assumé le leadership d'Assassin's Creed Odyssey et vient également de terminer le développement d'un tout nouveau jeu, Immortals Fenyx Rising.

Ce que vous ferez :

Lorsque vous êtes un programmeur Gameplay chez Ubisoft Québec, vous avez de l'impact sur au moins un de ces 2 pôles :

1/ Le confort du joueur (jouabilité). C'est-à-dire du lien entre les actions prises par le joueur et les comportements de son personnage dans le jeu. Les sujets suivants seront abordés : contrôles, déplacement, physique, caméra, intégration d'animations.

2/ Les comportements des personnages ou systèmes non contrôlés par le joueur. C'est-à-dire le niveau décisionnel et logique de ces entités, le niveau action, le niveau perception. Le travail doit s'assurer de la vraisemblance des comportements ainsi que du capital fun engendré par ces comportements.

Le quotidien d'un programmeur Gameplay chez Ubisoft Québec?:

- Analyser et comprendre les besoins de game design dans le but de définir les fonctionnalités requises et les systèmes de jeux qui doivent être développés dans le moteur.
- Analyser les fonctionnalités existantes dans le moteur et déterminer si ça convient aux intentions du projet et si nécessaire définir comment les adapter pour bien répondre aux besoins du jeu.
- Utiliser les techniques de prototypage afin de démontrer la validité ou l'invalidité d'une idée gameplay.

- Travailler de manière itérative en synergie avec les programmeurs des autres disciplines, les Game designers/ Level designers/ Animateurs / etc.
- S'assurer que l'implémentation des contrôles et systèmes de jeu réussissent à fournir l'expérience au joueur prévu par le game design.
- Déterminer et corriger les bugs gameplay identifiés par l'équipe de production et l'équipe de contrôle qualité.

Ce qu'il faut pour réussir?:

- Avoir la passion du jeu vidéo.
- Bonne connaissance du C++.
- Être orienté vers le client/l'utilisateur.
- Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse.
- Capable de travailler en équipe.
- Capable de s'adapter aux changements.
- Avoir du fun :)

*Vous ne possédez pas certaines de ces compétences, mais êtes prêt à apprendre ? Postulez quand même ! Nous serons là pour vous former et vous appuyer tout au long de votre stage.

Ce que nous vous offrons :

- Accès à un gym gratuit.
- Table de billard, table de ping-pong, plusieurs consoles de jeux vidéo, etc.
- Barista dans le studio.
- Sac de goodies Ubisoft Québec.
- Bureaux neufs, espaces ouverts et près de plusieurs services dans le quartier Saint-Roch.
- Mode de travail hybride et horaire de 40h flexible.
- Jumelage avec un Buddy lors du stage.

- Prêt d'équipement informatique pour le travail à la maison (webcam, souris, écran, etc.)