

# FERGAL MECHIN

Programmeur Gameplay Unity, Unreal Engine, C#

Lyon, France | +33 7 63 06 80 23 | pro@fergalmechin.fr

[fergalmechin.fr](http://fergalmechin.fr) | [github.com/Gretsok](https://github.com/Gretsok) | [linkedin.com/in/fergal-mechin-024980174](https://linkedin.com/in/fergal-mechin-024980174)

Freelance disponible — temps partiel ou temps plein

---

## PROFIL

Programmeur gameplay avec plus de 5 ans d'expérience en développement Unity/C#, spécialisé en gameplay, systèmes de jeu, networking multijoueur, outils internes et portage multi-plateformes. Plus de 10 titres sortis sur PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch et mobile. Également formateur en game programming à Ynov Campus Lyon et Connect.

---

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

**Programmeur Gameplay et Portage (Freelance)** | Old Skull Games, Villeurbanne

Déc. 2025 – Jan. 2026

- Portage mobile de **Slime Rancher** sur Unity.
- Adaptation des contrôles et intégration des API plateformes mobiles.

**Développeur Indépendant et Formateur** | Cernunnos, Lyon (à distance)

Oct. 2025 – Présent

- Développement de jeux et de prototypes en freelance pour des studios.
- Interventions en game programming à Ynov Lyon et Ynov Connect.

**Développeur puis Lead Programmeur Unity** | Breakfirst, Vaulx-en-Velin

Avr. 2020 – Sept. 2025

- Évolution de Développeur Gameplay à Lead Programmeur sur 5 ans au sein du studio.
- Programmeur Gameplay sur **Sheep & Socks**, **Instant Sports All-Stars**, **Instant Sports Paradise**, **Instant Sports Winter Games** et **Instant Sports Summer Games**.
- Gameplay, IAs, systèmes de jeu, QA.
- **Portage multi-plateformes** : PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile. Adaptation des contrôles et intégration des API plateformes.
- Lead Programmeur sur **King of Tokyo**, **Arcade Game Zone**, **Fort Boyard — Les défis du Père Fouras**, **Instant Sports 2**, **40 Sports Games in 1**, **34 Sports Games — World Edition** et **30 Sport Games in 1** (Fort Boyard édité par Microids) : encadrement d'une équipe de 4 développeurs, architecture logicielle, revues de code, conception d'une boîte à outils maison intégrée à Unity, décisions stratégiques.
- Développement de prototypes et d'outils internes sur Unity/C#.

---

## COMPÉTENCES

**Moteurs** : Unity (expert), Unreal Engine

**Langages** : C# (expert), C++

**Gameplay** : IAs (Behaviour Trees), caméras, physique, systèmes de jeu génériques et scalables, ECS, optimization

**Networking** : Netcode for GameObjects, Photon Fusion, implémentation from scratch

**Portage** : PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobile (intégration API plateformes, adaptation des contrôles, certification console TRC/TCR)

**Outils** : Editor Tools, Custom Inspectors, Addressables, Git, Jira, gestion de mémoire et streaming d'assets

**Producing** : Agile/Scrum, pré-production, planification, budgétisation, suivi de production

**Soft skills** : Communication, autonomie, esprit d'équipe, mentorat/pédagogie, rigueur, adaptabilité

**Langues** : Français (langue maternelle), Anglais (B2)

---

## FORMATION

### **Mastère Game Programming** | Ynov Campus Lyon

Sept. 2021 – Sept. 2023

- Formation en alternance. Spécialisation gameplay, networking, architecture logicielle.

### **Licence RPI – Responsable de Projets Informatiques** | ISITECH, Lyon

Sept. 2020 – Sept. 2021

- Formation en alternance. Projet personnel : RPG complet avec donjons procéduraux, système d'armes et Addressables.

### **DUT Informatique (Bac+2)** | IUT Lyon 1, Villeurbanne

Sept. 2018 – Juill. 2020

- Formation initiale en informatique générale. Début du développement de jeux vidéo.
- 

## PORTFOLIO DÉTAILLÉ

### **Old Skull Games (2025 – 2026)**

- **Slime Rancher (portage mobile)** — Portage mobile sur Unity. Adaptation des contrôles tactiles et intégration des API plateformes mobiles.

### **Breakfirst Games (2020 – 2025) — Lead Programmeur**

- **King of Tokyo** — Adaptation jeu vidéo du jeu de plateau de l'ello. Direction technique.
- **Arcade Game Zone** — Jeu d'arcade multi-plateformes. Direction technique.
- **Fort Boyard — Les défis du Père Fouras** — Adaptation officielle de l'émission, éditée par Microïds. Direction technique.
- **Instant Sports 2** — Jeu de sport multijoueur sur consoles.
- **40 Sports Games in 1** — Compilation de mini-jeux de sport sur consoles.
- **34 Sports Games — World Edition** — Compilation de mini-jeux de sport multi-plateformes.
- **30 Sport Games in 1** — Compilation de mini-jeux de sport.

### **Breakfirst Games (2020 – 2025) — Programmeur Gameplay**

- **Sheep & Socks** — Jeu d'action coopératif.
- **Instant Sports All-Stars** — Party game de sport sur consoles.
- **Instant Sports Paradise** — Jeu de sport tropical sur Nintendo Switch.
- **Instant Sports Winter Games** — Jeu de sport d'hiver sur consoles.
- **Instant Sports Summer Games** — Jeu de sport estival sur consoles.