

FERGAL MECHIN

Programmeur Gameplay Unity, Unreal Engine, C#

Lyon, France • +33 7 63 06 80 23 • pro@fergalmechin.fr • fergalmechin.fr • github.com/Gretsok • linkedin.com/in/fergal-mechin-024980174

Ouvert au CDI et aux missions freelance — temps plein ou temps partiel

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 (Bac+5) | Ynov Campus Lyon

Sept. 2021 – Sept. 2023

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

Licence RPI – Responsable de Projets Informatiques (Bac+3) | 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 Iello. 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.