



Junior Game Developer, Jeux Mobiles

À Propos

Northern Lights Entertainment SAS (NLE) a été créé en 2018 par deux entrepreneurs passionnés de gaming (plus de 34 000 heures de jeu au compteur!) et issus de [Sciences Po Paris](#). NLE se donne pour mission de développer une nouvelle génération de jeux vidéo et de produits associés, centrés sur des expériences collectives. Basée à [Station F](#), l'équipe de 9 personnes est également accompagnée par [Paris & Co](#) et [l'incubateur](#) de Sciences Po Paris.

Notre premier jeu, [Nebulae](#), est un jeu de stratégie massivement multijoueur en temps réel. Il réunit la gestion économique, politique et militaire d'une galaxie menacée par l'expansion d'une nébuleuse meurtrière, avec des instances de combat spatial en arènes (MOBA) dans un environnement 3D. Nebulae, développé sur Unity / C#, priorise des interactions PvP et sera lancé d'abord sur mobile (alpha prévue pour Q4 2021, premiers playtests de mécaniques clés déjà entamés). D'ici 2023, l'objectif est d'assurer une expérience cross-plateforme complémentaire entre mobile et PC pour Nebulae. L'équipe a réussi sa campagne [Kickstarter](#) en 2019 et vient de clôturer sa première levée de fonds institutionnelle.

Briefing : La Mission

Continuer le développement de la première version de Nebulae pour mobile, dans le cadre d'un CDD, d'un stage rémunéré ou d'un projet étudiant (4 à 6 mois, négociable). Montant du salaire en fonction du type de contrat, abordé pendant le premier entretien.

Le / la Junior Game Developer travaillera en lien étroit avec le reste de l'équipe sur l'ensemble de la chaîne de développement des premières itérations de Nebulae pour mobile, y compris le design des fonctionnalités et des features du jeu. Le / la Junior Game Developer sera responsable, dans un premier temps, du développement de la gestion politique du jeu, des mécaniques du combat automatisé, et de l'inventaire des vaisseaux et modules disponibles en jeu. Dans un deuxième temps, s'y ajoutera le développement des mécaniques associées à la personnalisation cosmétique de l'expérience du jeu (skin de planètes, et de personnages). Enfin, en fonction du calendrier de développement, d'autres tâches seront possibles, liées au développement des mécaniques de combat en 3D (navigation, customisation, dégâts), et à la communication entre les joueurs.

Le / la Junior Game Developer rendra compte au Lead Développeur Gameplay. Il / elle pourra également être ponctuellement amené à travailler avec le Lead Développeur Back-end. Nous estimons la distribution de la charge de travail à 60% de production individuelle, 30% de bug-fixing, 5% de game design (si pertinent) et 5% d'organisation diverse liée à la vie de l'entreprise.

Nebulae est un projet colossal et stimulant, dont le développement est encore à ses débuts. Tu auras donc l'opportunité de contribuer significativement à l'image de la marque Nebulae. Nous sommes une petite équipe enthousiaste et très bienveillante, avec des game designers, artistes et développeurs pleins de talent, et accueillons à bras ouverts une nouvelle expertise et des propositions éventuelles à propos de notre processus d'organisation et de développement.



Compétences requises

Compétences essentielles	Compétences bonus
<ul style="list-style-type: none">- Tu as une vraie préférence pour des projets ambitieux d'une envergure colossale- Tu es en accord avec les 6 Core Virtues de notre studio- Tu es un/une Sage de Unity (5/5)- Tu es un/une Paladin de C# (5/5)- Tu es un/une Adept de Git (4/5)- Tu as une bonne compréhension des architectures et des UI complexes (4/5)- Tu anticipes les difficultés et les exceptions et tu en fais part à l'équipe- Une carrière dans les jeux-vidéo, c'est ton rêve d'enfant	<ul style="list-style-type: none">- Expérience en intégration des assets divers sur Unity +200 points- Expérience en développement de jeux mobiles +150 points- Expérience en développement d'UI complexes +150 points- Un intérêt pour les systèmes de gouvernance et la politique +100 points- Une expérience en game design +100 points- Maîtrise de C++ ou de Rust +75 points- Si le projet te convainc, tu envisages un futur long avec NLE