

# Rémi Job-Dorge

Ingénieur systèmes et logiciels · C++ / Unreal Engine 5

Saint-Satur (18), France | [jobdorge.pro@gmail.com](mailto:jobdorge.pro@gmail.com) | 06 64 52 23 52 | [nexus-dev.vercel.app](https://nexus-dev.vercel.app) | [github.com/neXuz-dev](https://github.com/neXuz-dev) | [linkedin.com/in/rémi-j](https://linkedin.com/in/rémi-j)

## PROFIL

Développeur polyvalent, aussi à l'aise dans un moteur de jeu que dans un script d'automatisation. Depuis avril 2025, je mène quasi seul (~99 %) le développement de **Qanga**, un jeu multijoueur en monde ouvert sur fork UE5 custom : 2 400 commits, 300 000 lignes de C++ et 15 plugins moteur en moins d'un an, parti de zéro sur le moteur. Avant ça, 6 ans d'outils, d'automatisation et d'intégration en société de services, plus 68 projets perso en C++, C#, Rust et Python. **Disponible en freelance via Rz Software.**

## EXPÉRIENCE

### Développeur principal · iolaCorp

depuis avr. 2025

*Qanga / WorldScape, jeu multijoueur monde ouvert sous Unreal Engine 5. Freelance (Rz Software), télétravail.*

- Repris à moi seul ~99 % du développement d'un jeu UE5 déjà en cours, parti de zéro sur le moteur : **2 400 commits** en moins d'un an.
- Écrit **15 plugins C++** (300 000 lignes au total) : **QPolice** (PNJ et forces de l'ordre, 61K), **Dynamic Quest System** (52K, thread-safe, 100+ quêtes simultanées par joueur), **QAI** (IA data-oriented pour des milliers d'agents : SoA/SIMD/batch, et rendu de foule par impostors ISM animés en VAT, 41K).
- Développé **RzMCPInterface** (~150 000 lignes), un pont MCP de **604 outils** qui permet à une IA de piloter l'éditeur UE5.
- Modifié la source de **3 forks moteur** (UE 5.3, 5.7.1, 5.7.3) : vertex factories, instanciation GPU, shaders HLSL/SM6, migration des types double-float FDFVector3/FDFMatrix.
- Mis en prod sur serveurs Linux dédiés, pilotés par une GUI Rust/egui maison (SSH, multi-région, logs live) ; build Steam et sauvegardes Backblaze automatisés.

### Technicien / Développeur · SARL Soleo Tech

2017–2023

*Société de services informatiques (2 associés), encaissement et gestion pour commerces et hôtellerie. Alpes-Maritimes.*

- Outils internes en **C#/ .NET** (ex. **Soleo Tech Manager** : Google Calendar/Sheets, gestion d'assets, sauvegardes).
- Migration de données entre caisses automatisée en **UiPath** : extraction UI, nettoyage regex, chargement SQL Server.
- ERP/CRM **Dolibarr** personnalisé en PHP (widgets, thèmes, workflows, Composer).
- Formateur agréé sur les solutions d'encaissement et de gestion ; support, relation client et ventes.

### Développement logiciel indépendant

depuis 2008

*68 projets en C++, C#, Rust, Python.*

## PROJETS NOTABLES

- **FH6 GearAI** (C#/ .NET 9, ASM x64) : rétro-ingénierie temps réel d'un jeu (cartographie mémoire, solveur physique, injection de code machine, traçage noyau via bootloader UEFI maison).
- **RzAudioBuilds** (C#/Rust/Python/Lua) : plateforme polyglotte de rétro-ingénierie et d'automatisation (DLL d'instrumentation Rust, serveur MCP pour LLM, TTS neuronal hors ligne Piper/ONNX).
- **Rz Asset Control Center** (ASP.NET Core 9, PostgreSQL) : plateforme web de trading automatisé KuCoin (bots DCA, WebSockets temps réel, 2FA, services d'arrière-plan).

## COMPÉTENCES

|                 |                                                                                                                                                                             |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LANGAGES        | C++ (UE5, production, langage principal), C#/ .NET, Rust, Python, Autolt, C, TypeScript, SQL, PHP                                                                           |
| MOTEUR / JEU    | Unreal Engine 5 (forks moteur, plugins C++, Blueprint, Lumen/Nanite/TSR, World Partition, GAS, Niagara), shaders HLSL/SM6, GPU instancing, Steam SDK, serveurs Linux dédiés |
| SYSTÈMES / SÉCU | Programmation bas-niveau, manipulation mémoire, hooking, reverse engineering, protection de binaires, crash dumps, CTF                                                      |
| AUTOMATISATION  | UiPath, Power Automate, serveurs MCP (Node/TS), intégrations API, Git                                                                                                       |
| LANGUES         | Français (natif), Anglais (C2)                                                                                                                                              |

## FORMATION

### BTS Services Informatiques aux Organisations (SIO)

Lycée Honoré d'Estienne d'Orves, Nice

### Bac Scientifique, Sciences de l'Ingénieur

Lycée Guillaume Apollinaire, Nice

## DISTINCTIONS

**Joueur professionnel Counter-Strike** (2014-2016), capitaine d'équipe, structures Plan-B puis Play5. · **Records du monde en simulation automobile** depuis 2015.