

Lead Level Designer

Black Caviar Games

Город: Краснодар /
руб./месяц
Полный рабочий день
Опыт: От 3 до 5 лет
Офис

Konstantin, HR Director
Телефон: 7 (918) 113-32-55
E-mail: hr@blackcaviar.games

Студия-разработчик и издатель игр для мобильных устройств и ПК Black Caviar Games ищет в команду Lead Level Designer, для разработки крутых проектов.

Задачи

- Планированием, координацией и контролем работы команды дизайнеров.
- Подготовкой и организацией внутренних плей тестов, подготовкой отчётов.
- Исследованием отзывов игроков о продукте, для выявления точек улучшения дизайна уровней.
- Созданием схем и сопутствующих документов.
- Разработкой PVE и PVP-локаций в многопользовательских играх и одиночных играх.
- Подготовкой игровых сценариев, взаимодействуя с гейм-дизайнерами, художниками и другими разработчиками.
- Созданием и развитием своих идей от геймплейных PVP и PVE-схем до финальной реализации и оптимизации.
- Настройкой игровой логики, работой с программистами.
- Работой с анимациями, и скриптовыми сценами внутри карт.
- Работой с игровым движком Unreal Engine.
- Умения выставлять свет на сценах, настраивать пост процессинг.
- Умения создания настройки материалов.

Требования к кандидату

- Опыт работы на позиции Senior / Lead Level Designer от 1 года.
- Участие в разработке дизайна и логики уровней игровых проектов.
- Широкий кругозор в игровой индустрии, понимание специфики жанров и богатый игровой опыт.
- Умение работать с системами контроля версий.
- Логический подход с высоким уровнем внимания к деталям.
- Умение работать в команде, коммуникабельность.
- Иметь глубокие технические знания о работе Unreal Engine 4
- Понимать принципы работы с фокусом внимания и пространственной ориентацией.
- Хорошее пространственное воображение.
- Умение анализировать локации с других игр.
- Хорошо разбираться в играх.
- Умение делать локации под ключ.

Будет плюсом

- Желание развиваться.
- Любовь к играм (PC и мобильным).
- Наличие собственных разработок, в том числе модов, карт, кампаний и т.д.
- Опыт работы на позиции гейм-дизайнера.
- Знание игровых механик, опыт балансировки игр.
- Опыт скриптования уровней, внутриигровых событий и механик.

- Белая заработная плата;
- Соц. пакет (оплата взносов, оплата больничных);
- Современное оборудованное рабочее место (мебель, техническое обеспечение);
- Комфортабельный офис с комнатой отдыха и кухней;
- Доступ к библиотеке артбуков и релевантной литературы;
- Релокационный пакет;
- Помощь в оформлении документов (для иностранцев);
- Приветственный набор подарков (BCG Welcome Pack);
- Бесплатный чай / кофе / соки / напитки / печенки;
- Премия на день рождение;
- Премии с юбилейными датами (30, 35 и далее лет);
- Корпоративные мероприятия и подарки сотрудникам на праздники: 23 февраля, 8 марта, 12 сентября (ДР компании), Новый год;
- Ежегодная индексация заработной платы;
- Мотивационные пакеты (5 уровней).

Зарплатная вилка обсуждается индивидуально с каждым кандидатом на собеседовании.