

Lead Game Designer

Город: Москва / Удаленно

Индивидуально/месяц

Гибкий график

Опыт: От 1 года до 3 лет

Офис / Удаленно

Boxblaster VR

Алексей

E-mail: alexey@boxblaster.com

Компания BoxBlaster VR (<https://boxblaster.com/>) работающая на рынке развлечений США, для решения задачи по выходу в лидеры рынка ближайшие 2 года в поисках гейм-дизайнера, с опытом работы в геймдеве, для разработки собственных VR Arcade продуктов, на базе Unity Engine 4/Unity. На данный момент в библиотеке компании 6 игр, 2 формата аттракционов - 4 player arcade и Single player arcade, запланирована разработка и релиз 2-3 игр в год.

Задачи

Генерирование идей для новых продуктов компании;

Постоянный поиск новых механик с использованием технологии VR;

Разработка и описание игровых механик проекта;

Подбор референсов, моделирование геймплея, описание локаций;

Взаимодействие с разработчиками и дизайнерами, формулирование задач, проверка исполнения;

Анализ игровой статистики, формулирование и проверка гипотез;

Актуализация проектной документации.

Требования к кандидату

Наличие в портфолио выпущенных проектов;

Желание развиваться в Entertainment/Amusement индустрии;

Знание и понимание игровых механик, умение их комбинировать и адаптировать под нужды проекта;

Умение грамотно и понятно излагать свои мысли и работать с документацией;

Умение анализировать статистику игры и разработки и строить отчеты.

Будет плюсом

Опыт работы с продуктами Atlassian (Jira, Confluence)

Навыки работы с Git/SVN/Perforce или другими системами контроля версий;

Уровень владения английским языком на уровне Upper Intermediate или выше;

Опыт работы как с внутренней разработкой, так и с внешними подрядчиками

Условия работы

График обсуждается индивидуально;

Современные инструменты разработки;

Современное и качественное оборудование;

Профессиональное обучение и развитие;

Заработка плата по результатам собеседования;

Бонусы и премии по результатам работы.