

Lead Game Designer

Boxblaster VR

Город: Москва / Удаленно
Индивидуально/месяц
Гибкий график
Опыт: От 1 года до 3 лет
Офис / Удаленно

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 Unreal 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;
- Заработная плата по результатам собеседования;
- Бонусы и премии по результатам работы.