

# Developer UE4 (blueprint)

# Madhousefortoys

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

Привет!

Наша небольшая инди-команда работает над хоррор-игрой для Steam на ПК на Unreal Engine 5 (следующим этапом так же планируется запуск на консолях через издателей). Сейчас ищем UE5 разработчика, который поможет нам с реализацией игровых механик на Blueprint

О проекте:

Компьютерная TopDown игра Madhous for Toys (Дурдом для игрушек) - Это атмосферный психологический хоррор со скримерами и элементами квеста в стиле «Рогалик».

Что уже есть:

Команда 3D-художников (модели, окружение, текстуры делаем сами)  
Маркетолог-дизайнер для продвижения.  
Социальные сети Инстаграмм и Ютуб с 10 000 подписчиков и фанатов.  
Основной сценарий и структура игры.  
Альфа версия игры, с первыми 4 локациями где можно побегать и посмотреть принцип и структуру игры.

Что нужно:

UE5 разработчик от уровня Junior, со знанием Blueprints  
Опыт с логикой взаимодействий, UI, триггерами, знание простых принципов работы с AI будет плюсом.

О нас:

Проект делается небольшой инди-командой с целью дальнейшей продажи игры на платформе Steam и консолях. Цель: продажа игры на сумму от 10 млн долларов. Оплата - процент от чистой прибыли с продажи игры (обсуждается индивидуально с каждым кандидатом) Если интересно — напиши пришли в личку короткое резюме, примеры работ и кейсы(если есть), расскажем подробнее и договоримся о собеседовании с командой.

**Задачи**

UE5 разработчик от уровня Junior, со знанием Blueprints  
Опыт с логикой взаимодействий, UI, триггерами

**Будет плюсом**

знание AI

**Условия работы**

Нужен программист в команду. Оплата - процент от чистой прибыли с продажи игры (обсуждается индивидуально с каждым кандидатом)