

VFX Artist

Industria.Games.Comp

Город: Удаленно
Индивидуально/месяц
Гибкий график
Опыт: Не выбрано
Офис / Удаленно

E-mail:
industria.games.company@gmail.com

" Визуальный стиль постапокалипсиса с элементами реализма и мрачной эстетики Динамическая боевая система, где зрелищность эффек напрямую влияет на восприятие боя Работа с уникальными типами вооружения и спецэффектами для разных фракций " Мы — небольшая независимая команда разработчиков, работающая над Project "98" — многопользовательской изометрической RPG с реалтайм-боями, действие которой разворачивается в постапокалиптической альтернативной Британии. Наша цель — объединить атмосферу выживания и глубину ролевых механик. Игроков ждут заброшенные города, разрушенные пустоши и опасные территории, где каждый ресурс имеет цену, а каждая встреча может стать роковой. В мире «98» люди борются не только с врагами и мутировавшей природой, но и друг с другом, ведь предательство порой выгоднее союза. Проект сочетает выживание, исследование, социальное взаимодействие и тактические сражения. Мы создаём игру, где важно каждое решение: будь то выбор союзников, снаряжения или стратегии боя. Благодаря MMO-масштабам и персистентному миру, игроки смогут не просто существовать в мире, а реально влиять на его развитие. Project "98" — это наша попытка воплотить суровый, честный и напряжённый опыт выживания, где история пишется самими игроками.

Задачи

- Создание визуальных эффектов выстрелов для плазменного, огнестрельного и баллистического оружия
- Разработка эффектов одиночного взрыва и серии взрывов для гранатомёта
- Создание эффекта плазменного взрыва для энергетического оружия (НКФ)
- Реализация критической анимации смерти (сочетание крови, фрагментов тела, частиц)
- Настройка и интеграция VFX в Unreal Engine 5 с учётом изометрической перспективы
- Оптимизация эффектов под мультиплеер и производительность

<https://docs.google.com/document/d/1miEyZw8S4NeYkDuZxsjAGeLq2Rj1PsEanxAwhLwy5rQ/edit?usp=sharing>

Требования к кандидату

- Опыт работы с Niagara в Unreal Engine 5
- Знание принципов создания VFX для игр (частицы, шейдеры, материалы)
- Навыки работы с Houdini, Blender или аналогичными инструментами для подготовки симуляций
- Понимание баланса между качеством и производительностью в реальном времени
- Портфолио с примерами боевых эффектов

Будет плюсом

- Опыт работы в постапокалиптических или боевых проектах
- Участие в разработке VFX для мультиплеерных игр
- Умение работать с динамическим освещением и атмосферными эффектами
- Навыки анимации и создания пререндерных элементов для VFX

Условия работы

- Опыт работы в постапокалиптических или боевых проектах
- Участие в разработке VFX для мультиплеерных игр
- Умение работать с динамическим освещением и атмосферными эффектами
- Навыки анимации и создания пререндерных элементов для VFX