## **VFX** Artist

# Industria.Games.Compa

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 эффенапрямую влияет на восприятие боя Работа с уникальными типами вооружения и спецэффектами для разных фракций "Мы — небольш 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 це а каждая встреча может стать роковой. В мире «98» люди борются не только с врагами и мутировавшей природой, но и друг с другом, ве, предательство порой выгоднее союза. Проект сочетает выживание, исследование, социальное взаимодействие и тактические сражения. М создаём игру, где важно каждое решение: будь то выбор союзников, снаряжения или стратегии боя. Благодаря ММО-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 оружтя

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