

# Concept Artist

## Amaya Soft

Город: Удаленно  
Индивидуально/месяц  
Проектная работа  
Опыт: От 1 года до 3 лет  
Офис / Удаленно

Привет! Мы получили первый раунд финансирования!) Amaya Soft является одним из инвесторов проекта.

Мы инди-команда, разрабатываем 4X-стратегию в духе Civilization с акцентом на азиатские рынки и автоматизированной системой управления городами и юнитами. Считаем, что на поздних ходах играть становится сложно: управление юнитами и городами становится слишком времязатратным.

Нам нужен концепт-артист, который вместе с нами вдохновится культурой разных стран и создаст концепт-арты с опорой на исторические факты.

### Задачи

- Создавать концепт-арты персонажей, юнитов и лидеров (императоры, короли, полководцы, крестьяне, дипломаты) в духе исторического реализма;
- Создавать атмосферные батальные сцены и отображать масштабные события, соответствующие указанной тематике и стилю игры;
- Рисовать ключевые иллюстрации для социальных сетей: концепты по игровым событиям и персонажам.

### Требования к кандидату

- Умение работать в историческом реализме с аккуратной и качественной стилизацией.
- Умение рисовать персонажей и окружение (преимущественно: Китай, Россия, Индия).
- Знание анатомии и пластики персонажей, а также умение передавать их эмоции.
- Владение графическим редактором (Adobe Photoshop, Paint Tool SAI, Procreate или аналогичным).

### Будет плюсом

- Опыт отрисовки артов для соцсетей игр.
- Вы понимаете что нужно для вовлечения аудитории и умеете создавать не просто арт, а то, что притягивает внимание.
- Понимание художественных стилей: Civilization, Europa Universalis, Old World и подобных.

### Условия работы

- Сдельная оплата труда;
- Полностью удаленный формат работы.

Если ты фанат 4X-стратегий и создания миров с нуля — это твой шанс войти в проект на ранней стадии и повлиять на его душу. Присоединяйся к нашему амбициозному проекту мечты!

Для отклика на вакансию *просим приложить в сопроводительном письме ваше портфолио (Behance / Google Drive / ArtStation)*