

Level Designer

LLC GFAGAMES

Город: Удаленно
Индивидуально/месяц
Полный рабочий день
Опыт: От 1 года до 3 лет
Офис / Удаленно

Компания LLC GFAGAMES занимается разработкой MMO-шутера PIONER. Руководство и коллектив имеют большой опыт в индустрии, принимали участие в проектах: STALKER 2, Atomic Heart, Kings Bounty, Metro Exodus и Orange Cast. Компания начала активную фазу расширения в связи с инвестициями её миноритарного инвестора Tencent и ищет как опытных и талантливых профессионалов, так и специалистов готовых развиваться в быстрорастущей компании для работы над крупным проектом.

Немного видео для знакомства с проектом:

Геймплейный ролик: <https://www.youtube.com/watch?v=BR62QoAcxx0>

Показ боевой системы: https://www.youtube.com/watch?v=MK1kR_rRXMc

Ролик на ЕЗ: <https://www.youtube.com/watch?v=FiZugiu5zXM>

Задачи

Проектировать игровые уровни по заданным условиям игрового сценария, концепт-артам или техническим заданиям.

Осуществлять ревью и последующую редакцию имеющихся игровых локаций на предмет соответствия игровому процессу.

Совместно с GD и техническим отделом устанавливать стандарты применения искусственного интеллекта и размещения различных уникальных интерактивных объектов на карте.

Плотно взаимодействовать с Художником Уровней и Техническим художником. Учет их точек зрения при работе с уровнями.

Вести плановую ежедневную или еженедельную отчетность в таск-трекере, в том числе предоставлять исчерпывающую информацию для тестирования.

Требования к кандидату

Опыт работы в Unreal Engine 4/5, прежде всего - успешный опыт блокаута/прототипирования игровых локаций или сцен, который можно было бы подтвердить или продемонстрировать, в том числе выполнив тестовое задание.

Готовность разбираться и анализировать игровые условия, организацию и документацию данной игры.

Устойчивостью к обсуждениям - в нашей студии принято голосовое общение - люди постоянно общаются и совместно работают в отдельных discord конференциях. Мы подразумеваем, что вы также будете активно участвовать в этих процессах.

Базовое знание любого пакета 3д моделирования для создания плейсхолдеров объектов локаций.

Открытость к критике и способность вами ее учитывать.

Будет плюсом

Опыт работы над шутерами / экшенами от первого лица, в том числе игровыми модификациями.

Опыт работы тестировщиком или техническим художником.

Понимание оптимизационных процессов в UE и способность закладывать их в уме во время выполнения заданий.

Опыт работы с динамическим внутриигровым освещением в UE.

Условия работы

Оформление по ТК РФ.

Удалённая работа.

Оплачиваемый отпуск.

Больничные по всем нормам ТК.

Корпоративные бонусы.

ИТ аккредитация.

Возможность профессионального роста с ростом оплаты труда.

Почта для резюме: cgo@gfagames.com