

Le projet

Conception, développement et commercialisation d'un FPS français sur PC, jouable en solo et en coopération jusqu'à 4 joueurs. Le joueur incarne un personnage robotique qui prend conscience de lui-même dans un vaisseau spatial abandonné. Son seul objectif est de survivre aux vagues de robots hostiles qui viendront l'attaquer sans relâche, tous contrôlés par une étrange IA. Sa progression à travers le vaisseau lui permettra d'améliorer son équipement et ses armes, de découvrir de nouveaux mécanismes de jeu et d'en apprendre plus sur sa raison d'être.

Plus d'informations sur notre site web : iumtec.com

L'équipe

Thiébaud	Chef de projet, Game Designer, directeur artistique	depuis juin 2016
Florent	Game Designer, directeur technique	depuis juin 2016
Guillaume	Développeur informatique	depuis mai 2018
Clément	Concept Designer	depuis juin 2017
Hassen	Sound Designer	depuis juin 2017
Yoan	3D Artist	depuis janvier 2018
Valentin	3D Artist	depuis juillet 2018
Shaun	Shader Artist	depuis juin 2018
Sylvain	VFX Artist	depuis octobre 2017
Tiffany	Directrice marketing et communication	depuis septembre 2017
Martin	Assistant marketing et communication	depuis avril 2018
Brieuc	Graphiste, motion-designer	depuis mai 2018
Alexandre	Traducteur, rédacteur	depuis mai 2018

Le poste :

- **Rigging et animations** de personnages modélisés en hard surface sous Blender
- Intégration et création des logiques d'animations sous Unreal Engine 4
- Animations de la caméra et amélioration du ressenti joueur sur les mouvements de son personnage
- Capacité à être autonome, créatif et à prendre des **initiatives artistiques**
- Capacité à apprendre rapidement des nouvelles compétences et trouver des solutions par soi-même
- Réelle motivation à faire carrière dans notre studio, **affinité avec les FPS** fortement appréciée