

Stellenangebot vom 01.10.2024

Level Artist (w/m/d)

Fachrichtung: Art / Layout / Illustration
Art der Beschäftigung: Vollzeit
Eintrittsdatum: ab sofort
PLZ / Ort: 97232 Giebelstadt
Land: Deutschland

Firmendaten

Firma: **www.handy-games.com GmbH**
Straße & Hausnummer: i_Park Klingholz 13
PLZ / Ort: 97232 Giebelstadt



Ansprechpartner

Name: Nicole Murrmann
Position: Senior Manager HR
Straße & Hausnummer: i_Park Klingholz 13
PLZ / Ort: 97232 Giebelstadt
E-Mail: nicole.murrmann@handy-games.com



Job-Beschreibung

HandyGames™ agiert als internationaler Indie Game und Premium Mobile Game Publisher und Entwickler.

Bist du auf der Suche nach einem anspruchsvollen Job in der Games-Branche in einem attraktiven Arbeitsumfeld? Möchtest du deine Kreativität und dein künstlerisches Talent nutzen, um Games zu erschaffen, die von Menschen auf der ganzen Welt gespielt werden? Dann trage zum Erfolg von HandyGames™ bei und nutze die Chance, um für einen der erfolgreichsten deutschen Spieleentwickler zu arbeiten! Wir suchen on-site für unseren Hauptsitz in Giebelstadt einen **Level Artist (w/m/d)** mit kreativen Ideen und guten Kenntnissen im Bereich der Spieleentwicklung.

Games-Career.com ist ein Angebot von:

STELLENBESCHREIBUNG

Für unser aktuelles In-House Game-Projekt, das in einer gotisch inspirierten Science-Fiction-Welt mit Story- und Combat-Fokus spielt, suchen wir ab sofort einen Level Artist (w/m/d) mit einem guten Gespür für Ästhetik, Licht und Komposition. Arbeite eng zusammen mit unseren Teams aus den Bereichen Art, Design und Programmierung, um unseren Spieleideen gemeinsam Leben einzuhauchen.

Im Rahmen des Spieleprojektes wirst du hauptsächlich mit der Game Engine Unity arbeiten.

Sei dabei und kreierte Next-Gen Content für PS5, Xbox Series X, PC und Co.!

DEINE AUFGABEN

- Erstelle atemberaubende und stimmungsvolle Umgebungen, Gameplay Levels und Cutscenes durch kreative und geschickte Platzierung und Inszenierung von Game Assets, Lichtern und Effekten
- Arbeite eng mit der Game Art und Game Design Abteilung zusammen und setze ganze Levelideen mit Hilfe von Concept Art, Greybox Szenen und Game Assets um, die gleichzeitig Gameplay und Storytelling unterstützen sollen
- Optimierte Lighting und Assets durch technisches Knowhow, um das Beste sowohl aus dem Look als auch aus der Game Performance herauszuholen

DEIN PROFIL

- Praktische Erfahrung in der Computerspiel- oder Unterhaltungsbranche ist wünschenswert
- Du hast eine Leidenschaft für Visual Storytelling und besitzt das nötige Wissen und das gewisse Gespür für Farben, Licht, Stimmung und Komposition, um eine spannende und glaubhafte Welt zu kreieren
- Du hast Erfahrung mit der Unity und/oder der Unreal Engine und gegebenenfalls schon erste Einblicke in die Unity High Definition Render Pipeline gewonnen
- Nice to have: Erfahrung in 3D Programmen wie Blender, 3ds Max oder ähnlichen Programmen sowie mit Adobe Photoshop
- Nice to have: Du kennst dich mit Light Maps, Baked-, Realtime Lighting und anderen Licht-spezifischen Tools und Techniken hervorragend aus
- Du überzeugst mit Eigenmotivation, Verantwortungsbewusstsein sowie einer sauberen und teamorientierten Arbeitsweise
- Du verfügst über sehr gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift

Games-Career.com ist ein Angebot von:

HANDYGAMES™ BIETET DIR

- 40-Stunden-Woche
- Flexible Arbeitszeiten und 30 Tage Urlaub
- Kurze, schnelle Entscheidungsprozesse dank flacher Hierarchien
- Möglichkeit, in einem Team mit erfahrenen Profis zu arbeiten
- Moderne Arbeitsplätze ausgestattet mit der neusten Technologie

Angebote vor Ort:

- Team-Restaurant
- Hauseigenes Fitnessstudio
- Ladesäulen für Elektroautos
- Firmenapartment (auf Anfrage)
- Paketannahme-Service

Wir verarbeiten deine
personenbezogenen
Daten gemäß unserer
Datenschutzbelehrung

für Bewerber:innen <https://www.handy-games.com/de/datenschutzbelehrung-bewerber/>

Bitte sende uns keine komprimierten Dateien (ZIP/RAR/etc.), Word/Excel Dokumente (doc, docx, xlsx) oder Links. Wir nehmen ausschließlich PDF Dateien an. Vielen Dank.

Games-Career.com ist ein Angebot von: