

Stellenangebot vom 15.11.2024

Mobile Rendering Engineer (w/m/d)

Fachrichtung: Programmer: Game
 Developer
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 Problemlösefähigkeiten und dein analytisch-logisches Talent nutzen, um PC- und Konsolenspiele einer noch größeren Gruppe von Menschen auf der ganzen Welt zugänglich zu machen? Dann trage zum Erfolg von HandyGames™ bei und nutze die Chance, um für einen der erfolgreichsten deutschen Spieleentwickler und Publisher zu arbeiten! Wir suchen on-site für unseren Hauptsitz in Giebelstadt einen **Mobile Rendering Engineer (w/m/d)** mit technischem Knowhow und guten Kenntnissen im Bereich der Spieleentwicklung.

Games-Career.com ist ein Angebot von:

STELLENBESCHREIBUNG

Für unser wachsendes Portfolio an hochqualitativen Mobile Games suchen wir ab sofort einen Mobile Rendering Engineer (w/m/d) mit technischem Knowhow.

Arbeite eng zusammen mit unseren Teams aus den Bereichen Art, Design und Programmierung, um Mobile Gaming auf das nächste Level zu bringen.

Im Rahmen deiner Tätigkeit wirst du hauptsächlich mit den folgenden Programmen arbeiten:

- Unity
- Unreal Engine
- Custom engines

Sei dabei und helfe mit, Spiele in Konsolenqualität auf mobile Plattformen zu bringen.

DEINE AUFGABEN

- Analysiere und optimiere PC- und Konsolenspiele für mobile Plattformen
- Optimierte Shader, Texturen, Render Passes und Rendering Features, um die Qualität und Leistung von Game Assets zu verbessern
- Evaluieren mögliche Projekte auf ihre technische Machbarkeit
- Erstelle und erweitere Tools für Benchmarking, Analyse und Optimierung

DEIN PROFIL

- Du hast Erfahrung mit Unity und/oder Unreal Engine und/oder anderen Game Engines
- Sicherheit im Umgang mit Android/iOS sind von Vorteil
- Du kennst die Besonderheiten und Limitierungen von Mobile GPUs oder hast Interesse dich darin einzuarbeiten
- Du bist vertraut mit Grafik-APIs wie Vulkan, Metal oder OpenGL
- Du verfügst über technisches Knowhow in Shader Programmierung (HLSL/GLSL oder ähnliches)
- Du scheust dich nicht vor Low-Level Details einer (Hardware-)Plattform
- Du kennst bereits wichtige Debugging/Profiling Tools wie RenderDoc, Unity Profiler, Unreal Insights, Snapdragon Profiler oder Arm Mobile Studio
- Du kannst dich schnell und gut in neue Projekte und Situationen einarbeiten
- Du überzeugst mit Eigenmotivation, Verantwortungsbewusstsein, einer sauberen Arbeitsweise und dem Bedürfnis, dich mit uns weiterzuentwickeln
- Branchenerfahrung in der Spieleentwicklung ist ein Plus
- Du verfügst über sehr gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift

HANDYGAMES™ BIETET DIR

-

Games-Career.com ist ein Angebot von:

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: