

OSMOTIC STUDIOS SUCHT EINEN/EINE

PROGRAMMIERER*IN

(m|w|d)

WAS, WO & WANN

- Vollzeit-Festanstellung mit sechsmonatiger Probezeit
- vor Ort in Hamburg, kein Remote
- frühester Start im August 2019
- diese Stelle ist ohne Enddatum gültig und bleibt offen, bis wir eine perfekte Besetzung gefunden haben

ÜBER UNS

Osmotic Studios ist ein preisgekrönter unabhängiger Spieleentwickler mit Sitz in Hamburg. Wir sind darauf aus, ständig neue Wege zu finden, um eine überzeugende Geschichte zu erzählen, und konzentrieren uns daher auf narrative Spiele mit gesellschaftlich relevanten Themen.

Am bekanntesten sind wir für unser Debüt Orwell, das 2016 veröffentlicht wurde und Spieler*innen in die Rolle eines Regierungsagenten im gleichnamigen Überwachungsprogramm versetzt. Dabei sollen sie verdächtige Personen ausspionieren, indem sie ihre Online-Dokumente und Dateien durchsuchen und ihre Chats und Telefonate überwachen. Orwell hat von vielen Kritikern Lob und Auszeichnungen erhalten, unter anderem konnte es den Deutschen Computerspielpreis 2017 als „Bestes Serious Game“ gewinnen, sowie zwei Auszeichnungen beim Deutschen Entwicklerpreis. Außerdem war es bei The Game Awards und den IGF Awards nominiert.

Wir arbeiten derzeit an einem mobilen Port mit Lokalisierung unserer Orwell-Spiele sowie an einem völlig neuen und unangekündigten Titel.

HIER KOMMST DU INS SPIEL

Du arbeitest mit uns daran, unsere bestehenden Spiele in technischer Hinsicht auf weitere Plattformen zu bringen. Außerdem wirst du unser neuestes Spiel von Grund auf mitgestalten: Du hilfst bei der Entwicklung von Prototypen sowie der technischen Architektur und dem Fundament unseres nächsten Spiels, dem Erstellen von Werkzeugen zum Designen, Skripten und Importieren und implementierst die Spielmechanik und Features. Da wir ein kleines Team sind, legen wir großen Wert darauf, dass du zu allen Aspekten unserer Spiele beitragen kannst.

OSMOTIC STUDIOS SUCHT EINEN/EINE

PROGRAMMIERER*IN

(m|w|d)

UM INFRAGE ZU KOMMEN, SOLLTEST DU

- mindestens ein kommerziell freigegebenes Spiel in programmierender Funktion begleitet und zum Release gebracht haben oder mindestens drei Jahre Erfahrung in der professionellen Spieleentwicklung haben,
- einen Hochschulabschluss in Informatik oder Medieninformatik oder eine vergleichbare Ausbildung haben,
- starke Kommunikationsfähigkeiten besitzen, um eng mit Artists und Designern zusammenzuarbeiten,
- über umfangreiche Kenntnisse in der Unity-Engine sowie in C# verfügen,
- dich mit Versionierungs-/Repository-Software auskennen,
- selbstorganisiert, teamorientiert und sehr zuverlässig sein und
- über gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift verfügen.

DU PASST NOCH BESSER, WENN DU AUSSERDEM

- Erfahrung in der Entwicklung von Spielen für Mobile oder Konsolen bzw. in der Portierung auf diese Plattformen hast.

Bitte sende deine Bewerbung mit Anschreiben, Lebenslauf, Referenzen oder einem Portfolio und deiner Gehaltsvorstellung an info@osmoticstudios.com.

Wir freuen uns darauf, von dir zu hören!