

PAINDEVs

Stellenausschreibung: Software Engineer (w/d/m)

Standort
Home-Office

Über uns

Wir PainDevs sind Softwareentwickler und seit mittlerweile sieben Jahren in der Videospielebranche aktiv. Als Outsourcing-Partner erstreckt sich unser Tätigkeitsfeld dabei über verschiedenste Genres, Plattformen und Technologien. Je nach Situation steuern wir dabei gezielt einzelne Komponenten oder Tools zur Entwicklung bei, entwickeln und gegebenenfalls betreiben das Backend für Online-Funktionalität, portieren bestehende Titel auf neue Plattformen oder übernehmen direkt die gesamte Programmierung des Titels.

Titel, zu denen wir beigetragen haben, sind unter anderem **Ad Infinitum**, **Emergency 5 / 2016 / 2017** und **Pressure Overdrive (Switch)**. Diverse weitere Projekte sind gerade in Entwicklung.

Hierfür suchen wir ab sofort Verstärkung für unser Team!

Wir bieten

- Vielseitiges Aufgabengebiet sowie spannende und herausfordernde Projekte
- Einblicke in die Entwicklung für die aktuelle und kommende Konsolengeneration
- Ein freundliches und professionelles Team
- Flexible Arbeitszeiten und Arbeit im Home-Office
- Unterstützung bei der Einarbeitung in spannende neue Themen

Deine Aufgaben

- Implementation von Frontends für größere Web-/Mobile-Projekte
- Implementation und Konzeption von Spielfeatures und Entwicklungstools
- Profiling und Bugfixing
- Portierung von Titeln auf die aktuelle Konsolengeneration

Das solltest du mitbringen

- Fundierte **OO-Programmierkenntnisse**
- Erfahrung mit **C#** und/oder **C++**
- Selbstverständliches Arbeiten mit Versionskontrollsystemen wie **git** und **SVN**
- Selbstständiges Arbeiten und Lernen
- Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit
- Begeisterung für Videospiele
- Ein gutes Verständnis von Softwarearchitektur
- Ein Gefühl für ordentlichen Quellcode

Von Vorteil wären außerdem

- Erfahrung mit **Web-Entwicklung** mittels moderner Frameworks wie zB **Angular**, **Vue**, o.Ä.
- Erfahrung mit **Mobile-Entwicklung** mittels **flutter/dart**
- Erfahrung mit **Vulkan** und **Shader-Programmierung**
- Erfahrung mit Game-Engines, wie der **Unity Engine**, **Unreal Engine**, **Godot**, o.Ä.
- Erfahrung mit der Entwicklung für die **Nintendo Switch**, **Xbox One** oder **PlayStation 4**
- Erfahrung mit Java-Backendentwicklung (z.B. mittels des Spring Frameworks)
- Erfahrung mit GitLab/GitHub und Issue-/MR-/PR-basierten Workflows
- Eine abgeschlossene Ausbildung zum/zur Fachinformatiker/in
- Eine abgeschlossene Ausbildung mit Fokus auf Spieleentwicklung (GA, S4G, etc.)
- Ein abgeschlossenes Studium im Bereich der Informatik

Studierende, Quereinsteiger/innen und Menschen mit viel Hobbyerfahrung sind herzlich eingeladen, sich ebenfalls zu bewerben. Fundierte Programmierkenntnisse sind aber in jedem Fall ein Muss.

Konnten wir dein Interesse wecken?

Dann sende uns bitte folgende Unterlagen an jobs@paindevs.com

- Kurzes Motivationsschreiben
- Aktueller Lebenslauf
- Mögliches Einstelldatum und Gehaltsvorstellungen
- Optional: Arbeitsproben

Wir freuen uns darauf, dich kennen zu lernen!