

Stellenangebot vom 01.10.2024

## Technical 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 **Technical 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 talentierten Technical Artist (w/m/d). Arbeite eng zusammen mit unseren Teams aus den Bereichen Art, Game Design und Programmierung, um unseren Spieleideen gemeinsam Leben einzuhauchen.

Im Rahmen des Spieleprojektes wirst du hauptsächlich mit den folgenden Programmen arbeiten:

- Unity
- Adobe Photoshop
- Blender
- Houdini

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

## DEIN PROFIL

- Praktische Erfahrung in der Computerspiel- oder Unterhaltungsbranche ist wünschenswert
- Du hast technische Erfahrung mit der Unity und/oder Unreal Engine
- Du besitzt Kenntnisse im Erstellen von Shadern und Materials
- Du hast Erfahrung in der praktischen Anwendung von Lighting (Lightmaps, Light Probes, Reflection Probes, etc.)
- Du besitzt grundlegende Scripting Skills (generell Python, Unity C#)
- Du hast ein gutes Verständnis für Hardware (Rendering, GPU-Pipelines, Memory, etc.)
- Du besitzt Erfahrung im Profilen von Performance-Problemen und dem Erstellen von Benchmarks
- Du hast Erfahrung mit Production-, Artist- und Asset-Pipelines und -Workflows und kannst Team-Mitgliedern dabei helfen, diese effizienter zu gestalten
- Du besitzt Erfahrung in der Erstellung von realistischen, aber auch stilisierten visuellen Effekten, Partikel-Effekten und Animationen
- Nice to have: Theoretisches Verständnis für Farbräume und physikalische Lichteinheiten
- Nice to have: Erfahrung mit Houdini für VFX und prozedural generierte Assets
- Du kannst einfache Editor UIs und Tools erstellen
- Du kannst dich schnell und gut in neue Projekte und Situationen einarbeiten
- Du überzeugst mit Eigenmotivation, Verantwortungsbewusstsein sowie einer sauberen und teamorientierten Arbeitsweise
- 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: