

Ihr Weg in die Spiele-Branche!

Über 200 Jobs und Ausbildungsplätze bei:



Kennenlernen, Informieren, Bewerben, Durchstarten!

Willkommen bei **gamescom Jobs & Karriere**, dem offiziellen Messeforum für alle Jobsuchenden und Ausbildungsinteressenten – präsentiert von GameStar, GamePro und Making Games. Vom 19. bis zum 21. August warten am Stand B 046 in Halle 8 mehr als 200 offene Stellen bei Deutschlands erfolgreichsten Spiele-Unternehmen und Schulen auf Sie. Dazu gibt's ein spannendes Rahmenprogramm mit Gastvorträgen von Trinigy (Gothic-4-Engine), Blue Byte, Electronic Arts und Crytek. Sie geben Tipps für eine erfolgreiche Bewerbung, diskutieren über Ausbildungs- sowie Gehaltsperspektiven und beleuchten den ganz normalen Arbeitstag in einem Entwicklerstudio.

Kommen Sie vorbei und machen Sie Karriere!



Halle 8
Stand
B 046

Programm & Infos

www.makinggames.de/jk

powered by



in Kooperation mit



IDG Entertainment GmbH

Lyonel-Feininger-Str. 26
80807 München

Tel: 089 / 360 86 240
Mail: info@idgtalents.de
Web: www.idgtalents.de



Wer wir sind

IDG ist das weltweit führende IT-Medienhaus mit rund 460 Websites, 200 Print-Magazinen und über 13.000 Mitarbeitern in 80 Ländern. Was aber noch viel wichtiger ist: IDG ist verdammt abwechslungsreich. Wir schreiben Artikel für Spieler, aber auch für Spiele-Entwickler. Wir produzieren morgens eine Nachrichten-Show für das Internet, arbeiten mittags an einem TV-Spot, nehmen zur Teezeit den GameStar-Podcast auf und drehen abends eine neue Folge unserer Comedy-Serie »Die Redaktion«. Wir organisieren ebenso eine Party für unsere Heft-Abonnenten wie Recruiting-Events oder Fachkonferenzen.

Wir glauben an kritischen und unabhängigen Journalismus, flache Hierarchien, neue Ideen, Eigeninitiative und Selbstverwirklichung. Bei uns wurden Volontäre schon zu Verlagsleitern, Trainees zu Marktforschern und Redakteure zu Moderatoren. Wer bei IDG arbeitet, kann so ziemlich alles erwarten ... außer Langeweile.

Wen wir suchen

Sie wissen, dass mit Gothic ein PC-Spiel und keine Subkultur gemeint ist? Ihr PC hat mehr Angst vor Ihnen als umgekehrt? Sie bewundern bei einem Angelina-Jolie-Film auch mal die Schnitttechnik? Falls Sie mindestens eine dieser Fragen mit »Ja« beantworten können, haben Sie schon mal gute Grundvoraussetzungen für unsere Trainee-Stellen in den Bereichen

- Layout GameStar / GamePro
- Sales GameStar / GamePro
- Web Development

Ach, und Sie sollten teamfähig sein. Also fähig, in unserem Team zu überleben. Was das bedeutet, erklären wir Ihnen am besten persönlich – in einem Gespräch bei »Jobs & Karriere«.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Katja Staffetius
Human Resources
Manager

Expertin für: kreative Bewerbungen, Recruiting und türkische Lebenskultur.



Heiko Klinge
Projektleiter
Making Games

Experte für: GameStar, Branchengerüchte und den VfL Wolfsburg.

Unsere Projekte





BIGPOINT GMBH

Christoph-Probst-Weg 3
20251 Hamburg

Tel: 040 / 88 14 13 100
Mail: hr@bigpoint.net
Web: www.bigpoint.net



Wer wir sind

Bigpoint.com ist das weltweit größte Browsergame-Portal, zählt zu den Top-3-Gaming-Portalen der Welt und den am schnellsten wachsenden Unternehmen der Branche. Neben dem Hauptsitz in Hamburg gibt es weitere Büros in Berlin, Malta und San Francisco. Bigpoint beschäftigt derzeit über 450 Mitarbeiter aus mehr als 35 Nationen. Bei uns werden Spiele entwickelt, die in über 25 Sprachen verfügbar sind und von Russland bis Amerika kostenlos und direkt im Browser von mehr als 130 Millionen Menschen gespielt werden. Wir setzen auf die neuesten Technologien (wie z.B. Unity) und arbeiten an spannenden Projekten wie dem bald erscheinenden »Poisonville« oder dem Blockbuster »Battlestar Galactica Online«.

Wir bieten eine frische, aufgeschlossene und internationale Atmosphäre, offene Türen und geben unseren Mitarbeitern größtmögliche Freiräume für eigene Ideen und Initiativen. Teamarbeit, kurze Entscheidungswege und individuelle Entwicklungsmöglichkeiten werden bei uns großgeschrieben.

Wen wir suchen

Die Besten der Besten. Unser Slogan »be Bigpoint, be number one« zeigt, dass Spielen für uns mehr als ein Spiel ist. Und viel mehr als ein Job. Wir liefern Spannung und Action, Fantasie und Spaß. Das geht nur mit viel Leidenschaft in Konzeption, Design und Coding. Wir brauchen Menschen die für ihre Aufgaben brennen, ehrgeizige Querdenker die gerne über den Horizont des Möglichen hinausschauen und uns mit ihren Ideen fordern. Wir brauchen Champions, gute Kommunikatoren und Problemlöser, wir arbeiten eng vernetzt und akzeptieren selten Grenzen. Wir suchen Kollegen, die aus ihrer Erfahrung zielsicher an neue Aufgaben gehen und Führungskräfte, die Spaß an Verantwortung haben. Wir erfinden, probieren, testen und adjustieren im Dialog miteinander und vor allem mit dem Gamer. So entsteht unser hohes Tempo in Expansion und die gestalterische Freiheit jedes einzelnen, seine Fußabdrücke für Erfolg und eigene Entwicklung zu hinterlassen.

Neugierig? Triff uns bei »Jobs & Karriere« auf der gamescom 2010.

Was uns besonders macht

Wir bei Bigpoint haben uns für die nächsten Monate und Jahre einiges vorgenommen: Dutzende neue Spiele sind in der Entwicklung, darunter solch ambitionierte Projekte wie ein 3D-MMO zur Science-Fiction-Serie »Battlestar Galactica«. Gemeinsam mit Unity arbeiten wir an einer Engine-Lösung, die plattformübergreifendes Spielen zwischen PCs und iPhones ermöglichen wird. Wir expandieren auf den US-Markt und wollen einer der weltweit wichtigsten Publisher für Online-Spiele werden.

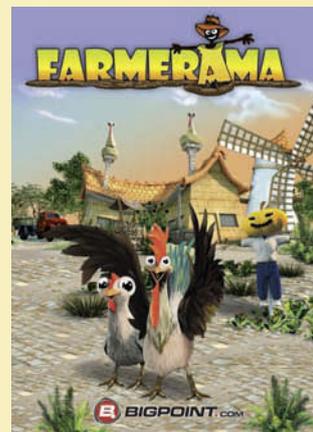
Wir suchen derzeit neue Mitarbeiter für unsere Standorte in Hamburg, Berlin, San Francisco und auf Malta. Obwohl Bigpoint inzwischen zu den weltweit größten Gaming-Portalen zählt, tun wir alles dafür, das unkomplizierte Miteinander, die Flexibilität und den kreativen Geist aus den Anfangstagen zu erhalten. Jeder kann und soll Verantwortung übernehmen, wir feiern gemeinsam die Erfolge, und in unserer »Dream Week« lassen alle Mitarbeiter ihre normale Arbeit ruhen, um gemeinsam innerhalb von sieben Tagen neue Spielideen umzusetzen.

Egal ob Programmierer, Grafiker, Game Designer, Marketing-Experte, Producer oder Support-Mitarbeiter – egal ob Berufseinsteiger oder Führungskraft:

Du hast Talent und teilst vor allem unsere Leidenschaft für Online Games? Dann freuen wir uns auf dich!



Unsere Projekte



Ihre Ansprechpartner vor Ort



Phillip Reisberger
Head of Games

Experte für: die Konzeptionierung, Umsetzung und den dauerhaften Erfolg der Bigpoint Spiele.



Gitta Blatt
Head of Human Resources

Expertein für: die Rekrutierung, die Organisations- und Personalentwicklung, neben Gehaltsabrechnung und HR Vertragswesen.



Christian Godorr
Head of Game Design

Experte für: die strategischen Weichen im Design, unter anderem im Hinblick auf Spielspaß und die Benutzerfreundlichkeit.



Sven Liebich
Head of Art / Art Director

Experte für: Kunst aus Millionen von Pixeln, kleine Meisterwerke entstehen zu lassen.



Wer wir sind

Gameforge ist der weltweit größte Anbieter von Onlinespielen. Games sind unsere Leidenschaft – mit über 20 Spielen in mehr als 50 Sprachen vernetzen wir bereits seit 2003 über 100 Millionen Spieler weltweit. Mit Sitz in Karlsruhe produzieren und veröffentlichen wir spannende Eigenentwicklungen und verhelfen bereits erfolgreichen Spielen zu internationaler Distribution und globalem Erfolg.

Gameforge-Spiele erhielten bereits zahlreiche Auszeichnungen: Ikariam gewann 2009 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie »Bestes Browsergame«. Der Deutsche Entwicklerpreis wählte Gilde 1400 zum besten deutschen Browser-Spiel 2009. Doch nicht nur unsere Spiele sind prämiert – Gameforge gewann unter anderem den »Technology Pioneer 2009« des Weltwirtschaftsforums sowie den »Entrepreneur des Jahres 2008«. Wir wurden 2010 zum »TOP JOB Arbeitgeber des Jahres« gekürt. Zudem zeichnete uns das Great Place to Work Institute Deutschland als einen der besten Arbeitgeber 2010 aus.

Wen wir suchen

Wir suchen die hellsten Sterne am Jobhimmel der Spieleindustrie. Menschen, die mit Leidenschaft und Begeisterung großartige Computerspiele erschaffen wollen. Mitarbeiter, die mit ihrer Inspiration und Fantasie ein innovatives Unternehmen voranbringen wollen.

Herausragende Talente aus allen Bereichen der Spieleentwicklung, die brillante Ideen entwickeln und gestalten. Kluge Köpfe, die mit Teamgeist und Überblick für einen reibungslosen Betrieb unserer Spiele sorgen. Kommunikative Menschen, um die Kooperation mit externen Studios zu organisieren und dafür zu sorgen, dass wir gemeinsam Spiele veröffentlichen können, die nur den besten Ansprüchen genügen.

Kurz gesagt: Kolleginnen und Kollegen, die Teil der aufregenden Erfolgsgeschichte unserer Firma sein wollen.

Was uns besonders macht

Wir bieten eine offene Arbeitsatmosphäre in einem jungen Unternehmen. Bei uns stehen Kreativität, Inspiration und Spaß an der Arbeit im Vordergrund. Gemeinsame Erholungsreisen mit der ganzen Firma, legendäre Partys und eine Vielzahl von Aktivitäten und Veranstaltungen gehören genauso dazu wie ein freundlicher Umgang miteinander. Nur so entstehen Freiräume, die mit verantwortungsvollen Aufgaben und interessanten Herausforderungen

gefüllt werden können. Wir sind ein selbstständiges Unternehmen, in dem freie Entscheidungen getroffen werden können. In eingeschworenen Teams mit flachen Hierarchien setzen sich die besten Ideen durch und nicht der Titel am Türschild. Auch deshalb ist das Miteinander besonders wichtig, und das gemeinsame Kickern und Flippeln gehören genauso zum Alltag wie das zufällige Gespräch mit dem Vorstand auf dem Flur.



Ihre Ansprechpartner vor Ort



Ralf Mohr
Head of Human Resources

Experte für: Organisationsentwicklung und dachlose Fahrkultur.



Ralf Adam
Vice President Publishing

Experte für: 3rd-Party Development, Lokalisierung, Grafik, QA und popkulturelle Referenzen.



Isabella Aberle
Recruitment & Development

Expertein für: Recruiting & Development, Personalmarketing und »Karlsruhe for Beginners«.

Unsere Projekte

AIR RIVALS



Bitefight

CABAL



FUNFARI



GLADIATUS
HERO OF ROME



NOSTALE

4STORY

Metin 2





Frogster Online Gaming GmbH

Hardenbergstraße 9A
10623 Berlin

Tel: 030 / 28 47 01 50
Mail: fsauer@frogster.de
Web: www.frogster-online.com



Wer wir sind

Frogster hat sich frühzeitig auf den Wachstumsmarkt der Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) konzentriert. Das börsennotierte Unternehmen mit Hauptsitz in Berlin lizenziert, vermarktet und betreibt seine virtuellen Welten für Millionen von Mitspielern in Europa, Asien und Nordamerika. Mit Runes of Magic hat Frogster zahlreiche Preise wie den Deutschen Entwicklerpreis und die Auszeichnung als »Online-Rollenspiel des Jahres 2009« bei den GameStars gewonnen. Über 5 Millionen Spieler hat Frogster mit seinem hohen Qualitätsanspruch bereits begeistert und maßgeblich dazu beigetragen, Free-to-Play-Games in der westlichen Welt salonfähig zu machen. An den Standorten Berlin, Seoul und San Francisco beschäftigt die Frogster-Gruppe schon jetzt mehr als 200 Mitarbeiter. Am Firmensitz haben wir gerade eine gesamte neue Etage bezogen und arbeiten mit unserem international besetzten Team auf rund 1.800 Quadratmetern an der Verwirklichung neuer hochkarätiger Games-Projekte wie TERA und Mythos.

Wen wir suchen

Für unser rasch wachsendes, internationales Team suchen wir kreative Young Professionals mit jeder Menge Leidenschaft und Begeisterung für Online-Games. Trotz unseres rasanten Unternehmenswachstums wirst du bei uns eine Arbeitsatmosphäre mit freundschaftlicher Kollegialität vorfinden. Wenn du über besondere Skills und praktische Vorerfahrungen in den Bereichen Marketing, PR, Community Management, IT, Grafik, Web Development, Game-Design, Producing oder Produktmanagement verfügst, kannst du bei uns mit flachen Hierarchien und raschen Aufstiegschancen rechnen. Dabei sind neben Deutsch muttersprachliche Sprachkenntnisse in Englisch, Spanisch, Türkisch oder Polnisch sehr von Vorteil. Wir freuen uns auch über Initiativbewerbungen in Bereichen, die auf unserer Website nicht explizit ausgeschrieben sind: www.frogster-online.com/de/jobs.html

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Friederike Sauer
Executive Assistant

Expertin für: Recruiting
und Human Resources.



Saskia Laskowski
HR Manager

Expertin für: Personalwesen
und Human Resources.

Unsere Projekte



RUNES OF MAGIC



TERA



BOUNTY BAY ONLINE



Games Academy

Rungestraße 20
10179 Berlin

Tel: 030 / 29 77 91 20
Mail: info@games-academy.de
Web: www.games-academy.de



Wer wir sind

Die Games Academy wurde 2000 als erste Spezialschule für den Bereich der Computer- und Videospielproduktion im deutschsprachigen Raum gegründet. Als anerkannte Spezialschule in privater Trägerschaft ist es unsere Mission, unseren Studierenden die modernste, praxisorientierteste Ausbildung zu geben, um einen reibungslosen und erfolgreichen Brancheneinstieg in diese aufregende Industrie zu gewährleisten. Das Feedback gibt dem Konzept Recht: schon Projekte, die während der Studienzzeit entstehen, sind von hervorragender Qualität. Beim Deutschen Entwicklerpreis 2009 gewann ein Entwicklerteam der Games Academy den ersten Platz des Gamesload Newcomer Award, dem wichtigsten Nachwuchspreis in der Branche.

Besuche von Messen, In-House-Präsentationen vor Publikum, Career-Days – wir lassen keine Möglichkeit aus, Studierende mit ihren zukünftigen Arbeitgebern zusammen zu bringen. In regelmäßigen Veranstaltungen gibt sich das »Who is Who« der Branche die Klinke in die Hand.

Wen wir suchen

Das Netzwerk unserer Studierenden ist schon jetzt das umfangreichste in der Games Branche in Europa.

Werde ein Teil davon – wir bilden in folgenden Bereichen aus:

- Game Design
- Game Programming
- Game Art & Animation
- Game Production
- NEU: Film Art & Animation
- NEU: Interactive Audio Design

Durch vielfältige Kombinationen der einzelnen Studienangebote und weitere Qualifizierungsmöglichkeiten kann der persönliche Studienablauf lang- und auch kurzfristig an die eigenen Wünsche und Möglichkeiten angepasst werden.

Unsere Ausbildungsberater stehen gern zur Verfügung.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Annika Knipp
Ausbildungsberaterin Berlin/
Frankfurt am Main

Expertin für: Studieninhalte,
Bewerbungsfristen und
Beratungsgespräche



Heiko Purwin
Standortleiter Frankfurt
am Main

Experte für: Studien-
erfolg und Jobchancen in
der Rhein-Main Region

Unsere Projekte





Hochschule für Technik



gameslab Berlin – HTW Berlin

Ostendstraße 1
12459 BerlinTel: 030 / 250 413 43
Mail: info@gameslab.de
Web: www.gameslab.de

Wer wir sind

Das gameslab ist ein interdisziplinäres Forschungszentrum für Computerspielforschung und -entwicklung der Hochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin (HTW) mit den Schwerpunkten Forschung & Entwicklung sowie Lehre und Weiterbildung. Hier werden die kulturellen und theoretischen Hintergründe von Spielen betrachtet sowie technische, gestalterische und konzeptionelle Methoden und Verfahren von digitalen Spielen untersucht und entwickelt. Durch Kooperation mit Unternehmen werden gemeinsam neue Wege der Qualifizierung für die Gamesbranche sowie Konzepte und Prototypen für Game-Based-Learning entwickelt. Zur Infrastruktur des gameslab gehören u. a. ein Motion-Capture-Labor, ein Interactive Media Lab und ein Eye-Tracking-System. Damit wird u. a. die Wirkung von Computerspielen auf ihre Benutzer untersucht.

Das gameslab unterstützt mit seiner hochmodernen Technologie die Studiengänge Internationale Medieninformatik und Interaction Design/ Game Design der HTW.

Wen wir suchen

Die folgenden Studiengänge der HTW sind eng mit dem gameslab verbunden. Der Bachelor- und Masterstudiengang Internationale Medieninformatik konzentriert sich auf die technische, konzeptionelle und gestalterische Entwicklung von Computerspielen. Der Bachelorstudiengang Interaction Design / Game Design widmet sich der rein kreativen Gestaltung von Computerspielen.

Für alle drei Studiengänge suchen wir Studierende, die Interesse, Engagement und Spaß an der Programmierung zum Beispiel für mobile Endgeräte und hybride Netze oder für die Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen haben. Dafür werden Menschen gesucht, die selbstständig arbeiten und ihre Fachkompetenzen in interdisziplinären Teams einbringen können.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Prof. Thomas Bremer
Projektleiter gameslab, Interaction Design / Game Design

Experte für: Digitale Spiele, Interaction Design, Game Design.



Dr. Karin Wehn
Kommunikation

Expertin für: Animationsfilm & Neue Medien, Machinima.

Unsere Projekte



InnoGames GmbH

Harburger Schlossstraße 28
21079 HamburgTel: 040 / 788 93 350
Mail: career@innogames.de
Web: www.innogames.de

Wer wir sind

Mit rund 50 Millionen Spielern aus über 200 verschiedenen Ländern ist InnoGames einer der führenden Entwickler und Betreiber von Online Games. Unsere Spiele (u.a. Die Stämme, The West und Grepolis) sind in über 30 Sprachen spielbar. Alle unsere Teams, wie Entwicklung, Systemadministration, aber auch Marketing und Gamedesign, stehen in engem Kontakt zueinander. Gemeinsam mit der direkten Kommunikation mit unseren Spielern versetzt uns dies in die Lage, auf Verbesserungsvorschläge und Kritik einzugehen und unsere Spiele kontinuierlich zu verbessern.

Leidenschaft und Spielfreude wollen wir auch in unserem über 70-köpfigen Team erhalten. Ob Kickerturnier im Pausenraum, gemeinsames Drachenbootrennen, Brainstorming oder Team Meeting: Ein starkes Wir-Gefühl, eine positive Arbeitsatmosphäre und ein ausgeprägter Zusammenhalt sind bei uns keine Worthülsen, sondern gelebter Arbeitsalltag in unserem Hamburger Büro.

Wen wir suchen

Bei der Arbeit an unseren Spielen ist uns hohe Qualität, Leidenschaft und Spielspaß besonders wichtig. Zur Verstärkung unseres Teams sind wir ständig auf der Suche nach motivierter Unterstützung, unter anderem:

- PHP-Entwickler (m/w)
- Frontend-Entwickler (m/w)
- Senior Software Entwickler (m/w)
- LINUX-Administrator (m/w)
- QA- Manager (m/w)
- Game- Analyst (m/w)
- Projektmanager in Games (m/w)
- Produktmanager in Games (m/w)

Alle Stellenangebote finden Sie auf unserer Homepage. Oder besuchen Sie uns einfach bei »Jobs & Karriere« auf der gamescom.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Jan Wilfarth
Human Resources Manager

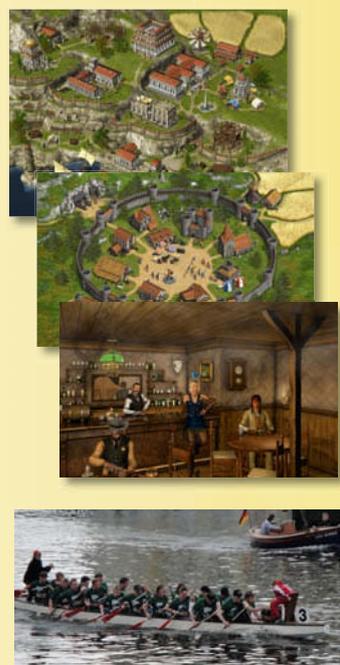
Experte für: Bewerbungen in jeglicher Form, Nachwuchsförderung und Badminton.



Anna Sparke
Human Resources Assistant

Expertin für: Recruiting, Messeplanung und Windsurfing.

Unsere Projekte





Playgenic GmbH

Rosenheimer Straße 145 E
81671 München

Mail: jobs@playgenic.com
Web: www.playgenic.com



Wer wir sind

Playgenic ist ein Gaming-Startup aus München, gegründet von Leuten, die schon ziemlich lange in der Spielebranche unterwegs sind. Wir haben früher Spiele rezensiert, große Gaming Websites verantwortet und Titel für Konsolen, PC und Browser produziert. Jetzt arbeiten wir an einer neuen Generation von Spielen für das Web. Unsere Games sind für das Internet von morgen gedacht, egal, auf welchem Gerät es gerade genutzt wird. Sie sind »social«, »mobile«, im Browser spielbar – und Spaß machen sollen sie auch noch. Wer bei Playgenic anfängt, kann seine persönliche Arbeitswelt mitgestalten. Wir sind eine junge Firma ohne verkrustete Strukturen. Unsere Hierarchien sind flach, unsere Ziele hoch gesteckt. Wir glauben an SCRUM und an offene Kommunikation, an eigenständiges Arbeiten und Verantwortung für jeden Einzelnen. Wir haben viel vor und stehen gerade erst am Anfang. Es ist also genau der richtige Zeitpunkt, um bei uns einzusteigen.

Wen wir suchen

Wir suchen Verstärkung in allen Bereichen der Spiele-Entwicklung. Wichtig sind uns dabei die Fähigkeit und der Wille, sich in einer agilen Team-Umgebung einzubringen, dabei das Ego auch mal zu Hause zu lassen und mit Kollegen und Partnern konstruktiv und lösungsorientiert zu kommunizieren. Wer etwas bewegen und sein Baby von Konzept bis Release und darüber hinaus begleiten will, der ist bei uns genau richtig. Wir freuen uns über Bewerbungen für die folgenden Stellen:

- Concept Artist
- Modeler/Animator
- Game Developer
- Network/Online Developer
- Praktikanten für Game Design/Testing & Art

Detaillierte Stellenausschreibungen gibt's auf www.playgenic.com

Unsere Projekte



Ihre Ansprechpartner vor Ort



Mathias Vikene
Technical Director

Experte für: Social Games, SCRUM und Rocket Jumps.



David Mohr
Product Director

Experte für: Game-Konzepte, Spielmechanik und Cuba Libre.



TRAVIANGAMES

Travian Games GmbH

Wilhelm-Wagenfeld-Straße 22
80807 München

Tel: 089 / 324 915 0
Mail: jobs@traviangames.com
Web: www.traviangames.com



Wer wir sind

Travian Games ist ein unabhängiges Unternehmen mit Sitz in München, das seit seiner Gründung 2005 im Bereich Entwicklung, Betrieb und Vermarktung von browserbasierten Online-Spielen aktiv ist und derzeit über 150 Mitarbeiter beschäftigt. Spielbegeisterte Teams und branchenerfahrene Experten sorgen mit ihren kreativen Ideen und der Anwendung neuester Technologien dafür, dass unsere Produkte pures Spielvergnügen bieten. Denn wir entwickeln mehr als einfach nur Spiele. Wir erschaffen komplexe, vielschichtige Erlebniswelten, die durch ihre einmalige Spieltiefe überzeugen. Die langsam ansteigende Komplexität und die intuitive Benutzeroberfläche nehmen unsere Spieler – egal welchen Alters und welcher Spielerfahrung – mit in ein zweites, virtuelles Zuhause. Mit Hingabe pflegen wir unser Produktportfolio, denn Qualität steht für uns an erster Stelle. Einmal live, werden unsere Kreationen kontinuierlich weiterentwickelt.

Wen wir suchen

Wir realisieren unsere Vision gemeinsam als Team mit Offenheit im Denken und Leidenschaft für unsere Produkte. Wir sind stets mit Herz bei der Sache, um gemeinsam zu wachsen und erfolgreich zu sein. Daher passt zu uns, wer sich als Teamplayer versteht, gerne Verantwortung übernimmt und nach innovativen Lösungen sucht. Interessante und anspruchsvolle Aufgabenstellungen gibt es bei uns beispielsweise in den Bereichen:

- System- und Datenbankadministration
- PHP- und Flex/Flash-Entwicklung
- Quality Assurance
- Marketing und Produktmanagement
- Game Design und Grafik

Wir freuen uns darauf, euch bei »Jobs & Karriere« auf der gamescom kennenzulernen!

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Christiane Nißl
Human Resources Manager

Expertin für: Talentsuche, Bewerbungsbekanntmachung und Himalaya-Trekking.



Florian Bohn
CEO

Experte für: Geschäftsentwicklung, Marktpotenziale und den FC Bayern München.

Unsere Projekte

