

Stellenangebot vom 11.03.2026

## Coder:in / Unreal Porting Specialist (m/w/d)

|                        |                            |
|------------------------|----------------------------|
| Fachrichtung:          | Programmer: Game Developer |
| Art der Beschäftigung: | Vollzeit                   |
| Eintrittsdatum:        | 01.04.2026                 |
| PLZ / Ort:             | Bayern                     |
| Land:                  | Deutschland                |

---

### Firmendaten

|                      |                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------|
| Firma:               | <b>Active Fungus Studios GmbH</b>                |
| Straße & Hausnummer: | Westendstr. 19, Rueckgebaeude,<br>80339 Muenchen |
| PLZ / Ort:           | 80339 München                                    |



---

### Ansprechpartner

|                      |                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------|
| Name:                | Jakob Braun                                      |
| Position:            |                                                  |
| Straße & Hausnummer: | Westendstr. 19, Rueckgebaeude,<br>80339 Muenchen |
| PLZ / Ort:           | 80339 München                                    |
| E-Mail:              | info@activefungus-studios.de                     |

---

### Job-Beschreibung

Hey, wir sind Active Fungus Studios! Wir machen First- und Third-Person-Aufbauspiele mit realistischem Look. Aktuell planen wir den nächsten großen Schritt: Unsere Inspector Schmidt Serie sowie zukünftige Titel sollen die Konsolen erobern. Dafür suchen wir eine:n Coder:in / Unreal Developer:in, der:die unsere Spiele sicher auf PS5 und Xbox bringt.

### Was du bei uns machst

- Du verantwortest die Portierung und technische Anpassung unserer Titel für PS5 und Xbox.
- Plattform-Integration: Du implementierst die spezifischen Schnittstellen für PS5 und

Games-Career.com ist ein Angebot von:

Xbox (User-Anmeldung, Savegame-Handling, Controller-Vibration/Haptics).

- Compliance-Check: Du stellst sicher, dass die Spiele die technischen Richtlinien (TRCs bei Sony, XRGs bei Microsoft) erfüllen, damit wir den Zertifizierungsprozess im ersten Anlauf meistern.
- Performance-Tuning: Du analysierst Engpässe mit Tools wie Unreal Insights oder plattformspezifischen Profilern (z.B. PIX), um stabile 30/60 FPS auf den Zielplattformen zu garantieren.
- Input-System-Migration: Du passt die Steuerung unserer Aufbauspiele (die teilweise mausfokussiert sind) auf ein flüssiges, intuitives Gamepad-Erlebnis an.
- Store-Vorbereitung: Du unterstützt bei der technischen Vorbereitung der Builds für das PlayStation DevNet und das Microsoft GDK.
- Du arbeitest mit der Unreal Engine an Gameplay-, System- und vor allem Plattform-Features.
- Du arbeitest eng mit dem Team zusammen, damit neue Features von vornherein "Console-ready" gedacht werden.

## Was uns wichtig ist

- Fundierte Erfahrung mit der Unreal Engine und ein sehr gutes Verständnis von Blueprints.
- Erfahrung im Bereich Porting: Du hast idealerweise schon Spiele auf PS5 oder Xbox veröffentlicht und hast bereits Erfahrung mit dem Sony SDK und/oder dem Microsoft GDK gesammelt.
- Performance-Fokus: Du weißt, wie man CPU und GPU effizient nutzt und wo die Fallstricke bei Konsolen liegen.
- Struktur: Du hast ein Auge für "Console-friendly Design" (Lesbarkeit von Texten auf dem TV, UI-Safe-Zones etc.).
- Blueprint-Architekt: Da wir primär in Blueprints arbeiten, kannst du komplexe Logik so abstrahieren, dass plattformspezifische Unterschiede (z.B. Button-Prompts für PS vs. Xbox) sauber getrennt sind.
- Lösungsorientierung: Du lässt dich von kryptischen Fehlermeldungen in den Dev-Kits nicht abschrecken und findest Wege, unsere PC-Systeme konsolenfest zu machen.
- Teamplayer-Mentalität: Du kannst über deine Entscheidungen sprechen und arbeitest gern gewerkeübergreifend.
- Selbstorganisation: Du siehst das große Ganze und kannst technische Arbeitsschritte

Games-Career.com ist ein Angebot von:

eigenverantwortlich priorisieren.

- Sprache: ☐ Deutsch ist unsere Alltagssprache im Team (kein perfektes Deutsch nötig).

## **Nice to have (kein Muss)**

- Gute C++ Kenntnisse ☐ (hilfreich für plattformspezifische Anpassungen).
- Erfahrung mit Profiling-Tools (Unreal Insights, RenderDoc etc.).
- Erfahrung im Genre (Aufbau / Simulation) und mit realistischem Look.
- Wissen über Agile/Scrum im kreativen Umfeld.

## **Wie wir arbeiten**

- Full Remote, aber mit Wohnort in Bayern.
- Remote heißt bei uns nicht Funkstille, sondern Austausch, Transparenz und Miteinander.
- Wir organisieren uns selbst und vermeiden unnötige Hierarchien.

---

## **Was wir von dir brauchen**

Für die Bewerbung:

- Ein paar Worte zu dir, deinem Hintergrund und deiner Erfahrung mit Konsolen-Portierungen.
- Infos zu deiner Unreal- und Gamedev-Erfahrung an [aninfo@activefungus-studios.de](mailto:aninfo@activefungus-studios.de).

Im weiteren Prozess:

- Konkrete Code-Beispiele.
- Deine Gehaltsvorstellung.

---

## **Wie wir ticken**

Games-Career.com ist ein Angebot von:

Active Fungus Studios ist ein kooperatives Unternehmen. Unsere Basis sind Selbstverantwortung, Solidarität, Demokratie und Fairness.

- Wir stehen für Vielfalt, Gleichheit und Inklusion. Diskriminierende oder menschenfeindliche Ideologien haben bei uns keinen Platz.
- Entscheidungen treffen wir gemeinsam nach dem Konsentprinzip
- Wichtige Rollen (z. B. Vorstand, Gehaltsrat) werden gewählt
- Wir setzen auf Selbstorganisation und Vertrauen

Gewinn als gemeinschaftlicher Erfolg. Wir haben das Prinzip der universellen Gewinnbeteiligung fest verankert. Gewinne werden gerecht und nachvollziehbar nach transparenten Regeln an alle Mitarbeitenden ausgeschüttet. Der Erfolg des Unternehmens ist direkt und unmittelbar der Erfolg jeder einzelnen Person im Team.

Konflikte sind unvermeidlich, feindseliges Verhalten ist es nicht. Wir streiten leidenschaftlich für die besten Lösungen, aber niemals gegeneinander.

Bring dein ganzes Selbst mit. Wir sind Menschen, keine Maschinen. Emotionen, Bedürfnisse und ehrliche Kommunikation haben bei uns Platz.

Wir wissen, dass es ein Privileg ist, in der Spieleentwicklung arbeiten zu können – und gleichzeitig eine Arbeit, von der man fair und verlässlich leben können muss. Unsere Arbeit dient der finanziellen Absicherung und der kreativen Selbstverwirklichung gleichermaßen – in Projekten, die wir mit Leidenschaft verfolgen und verantwortungsvoll gestalten.

Klingt gut?

Dann schreib uns gerne an [info@activefungus-studios.de](mailto:info@activefungus-studios.de). Wir freuen uns auf dich!

Games-Career.com ist ein Angebot von: