Stellenangebot vom 23.07.2026

C++ / Systems Engineer – Realtime & Engine (m/w/d)

Fachrichtung:	Programmer: IT / Backend / Client / Web
Art der Beschäftigung:	Vollzeit
Eintrittsdatum:	ab sofort
PLZ / Ort:	
Land:	Deutschland

Firmendaten

Firma:	**4Players GmbH**
Straße & Hausnummer:	2
PLZ / Ort:	22297 Hamburg

Ansprechpartner

Name:	Felix Mohring
Position:	Senior Marketing Manager
Straße & Hausnummer:	2
PLZ / Ort:	22297 Hamburg

Job-Beschreibung

Worum es geht

Wir bauen ein neues Produkt im Bereich Realtime-Voice und Communication – auf der grünen Wiese, mit einem Stack, den wir bewusst selbst gewählt haben. Kein Legacy, kein Feature-Akkord. Stattdessen die technisch interessanten Probleme: niedrige Latenzen, sauberes Speicher- und Threading-Verhalten, plattformübergreifende native Komponenten, die unter Last stabil bleiben – auf Windows, macOS, Linux und mobil.

Wenn du gern tief in Runtime-, Engine- und Pipeline-Themen einsteigst und Lust hast, ein System von Grund auf mitzuformen, ist das hier deine Spielwiese.

Wer wir sind

4Players baut seit 25 Jahren Infrastruktur- und Kommunikationssoftware für Games und Realtime-Anwendungen. Zu unseren Produkten gehören ODIN Voice, Fleet, Rooms und 4Netplayers – im Einsatz bei Studios, Entwicklern und Enterprise-Kunden weltweit.

Wir sind ein kleines, erfahrenes Team in Hamburg. Senior, ohne Konzernstrukturen. Architekturentscheidungen werden technisch diskutiert, nicht von oben durchgereicht.

Dein Schwerpunkt

Den Kern bildet C++- und System-Erfahrung. Das ist der seltene, schwer ersetzbare Teil – und genau das, worauf es uns ankommt. Wie tief du in den anderen Themen drinsteckst, ist offen.

- Native Komponenten in C/C++ entwickeln und in größere Anwendungen einbetten
- An Performance, Multithreading und plattformübergreifendem Verhalten arbeiten
- Bestehende Engine-/Runtime-Quellen lesen, erweitern und gelegentlich patchen – über FFI-Brücken angebunden
- Beteiligung an nativen Media-, Audio- oder Grafik-Pipelines, je nach Interesse und Vorerfahrung
- Mitgestalten statt nur abarbeiten – im kleinen Team mit kurzen Wegen

Über den Tellerrand

Rund um den C++-Kern bewegen wir uns in Rust (FFI- und Plattformcode) und TypeScript/Deno im Backend, dazu PostgreSQL/MySQL, Redis und CI/CD auf Linux und Docker. Godot ist Teil des Stacks.

Du musst davon nicht alles können. Wir suchen jemanden, der aus C++ kommt und Lust hat, sich Stück für Stück in den Rest reinzuarbeiten. Das passiert bei uns ohnehin nebenbei – niemand hier hat den ganzen Stack mitgebracht, alle haben Teile davon gelernt.

Was du mitbringst

Muss

- Solide Erfahrung mit modernem C++ in echten Projekten
- Verständnis von Memory Management und Multithreading – nicht auf Lehrbuch-Niveau, sondern aus eigenem Code
- Lust, dich in fremde native Codebases einzulesen und gezielt einzugreifen
- Offenheit, dir Rust und etwas Backend (TypeScript/Deno) anzueignen

Schön, aber kein Muss

- Game-Engines wie Godot, Unreal oder native Unity-Plugins
- Engine-Source-Code, eigene Patches oder native Erweiterungen
-

Native Media-Themen: Video-Encoding/-Decoding, Capture, Audio-Pipelines
- Rust auf produktivem Level
- Realtime-, Multiplayer- oder Voice-Systeme
- Linux-Toolchains, Docker, CI/CD, verteilte Systeme

Was wir bieten

- Greenfield ohne Altlasten – Stack bewusst gewählt
- Hohe Ownership, viel technischer Gestaltungsraum
- Echte technische Probleme statt Feature-Druck
- Kleines Senior-Team, direkte Kommunikation, kein Micromanagement
- Freie Setup-Wahl: macOS, Linux oder Windows
- Remote-freundlich, Büro in Hamburg, zweimal im Jahr persönliches Treffen
- 25 Jahre stabile Basis – und trotzdem Lust, etwas Neues zu bauen

Interesse?

Schick uns deinen GitHub-Link, ein Portfolio oder eine kurze Übersicht deiner Projekte. Uns interessiert vor allem Erfahrung mit C++, nativen Systemen, Runtime-/Engine-Entwicklung oder High-Performance-Backend. Kein klassisches Anschreiben nötig.

Und falls du dir unsicher bist, ob du „genug" mitbringst: melde dich trotzdem. Wir suchen niemanden, der alle Punkte abhakt, sondern jemanden, bei dem der C++-Teil stimmt und der Rest sich erkennbar entwickeln will.