

Bewerbung - Alpin 3D Design

Alpin 3D Design arbeitet an Modifikationen für den Skiregion Simulator. Dieser Simulator des Herstellers GIANTS ist die Basis unserer Mods.

Detailgetreue, Funktionalität und Gestaltung ist uns ein wichtiges Anliegen für unsere hochwertigen Mods. Seit 2016 führen wir ein komplett neues Konzept durch und starten mit diesen in die „Moddingwelt“.

Unsere führenden Projekte wie das Planai AddOn und TechnoAlpin Pack haben Meilensteine im SRS12 gesetzt und dies möchten wir auch in Zukunft so halten.

Wir freuen uns sehr über Dein Interesse, unserem Team beizutreten und in diesem Tatkräftig an unseren Mods mitzuwirken.

In welchen Bereichen Du bei uns tätig sein kannst, haben wir auf den Seiten 2, 3 & 4 aufgelistet.

Bitte bedenke, dass wir gewisse Grundsätze bereits Voraussetzen. Genaueres zu den jeweiligen Angeboten bezüglich der Grundvoraussetzungen findest Du ebenfalls auf den Seiten 2, 3 & 4. Sollten diese möglichst Problemlos erfüllt werden können, sowie ein großer Wille bestehen, den SRS zu erweitern, so kannst Du dich sofort im Formular auf Seite 3 bewerben. Weiterbildungen in allen Bereichen mit einem gewissen Ehrgeiz sind selbstverständlich möglich.

Ist das Formular wahrheitsgemäß und sorgfältig ausgefüllt worden, so schicke dieses wiederum ausgefüllt an office@alpin3d-design.com. Nachdem wir uns dieses Durchgeschaut haben, werden wir Dich dazu Kontaktieren.

*Achtung: Dieses Dokument kann in der Regel im Browser ausgefüllt werden. Sollte dies nicht möglich sein, laden sie sich dieses Bitte runter und öffnen sie es mit einem anderen Browser / Programm (z.B. Microsoft Edge, Adobe Acrobat Reader).

Stellen

3D Artist:

Aufgaben

- *erstellen & texturieren von 3D Modellen in Blender, Autodesk Maya, 3DS Max oder SketchUp*
- *z.T erstellen von Texturen*
- *erstellen von 3D Modellen optional in den Bereichen Fahrzeuge, Seilbahnen, Ausgestaltung oder Beschneigung / Geräte*

Vorkenntnisse / Voraussetzungen

- *Blender, Autodesk Maya, 3DS Max oder SketchUp*
- *Detailverliebtheit*
- *Referenzprojekt*
- *arbeiten mit wenig Poligone*
- *sehr großen Bezug zu realen Gegebenheiten*

Map - Designer:

Aufgaben

- *erstellen von Terrain*
- *Ausgestaltung von Karten*
- *Aufsuchen von Modellen und Anpassung dessen Texturpfaden*
- *Ordnerstrukturen erstellen*

Vorkenntnisse / Voraussetzungen

- *Giants Editor 4.1.9 & Notepad++ (oder Ähnliches)*
- *Detailverliebtheit*
- *Ausdauer*
- *sehr großen Bezug zu realen Gegebenheiten*

Stellen

World - Redakteur:

Aufgaben

- *Foto, Audio sowie generelle Informationsbeschaffung für 3D Artist´s, Mapper und Ingamer*

Vorkenntnisse / Voraussetzungen

- *optimal: Wohnort in einem Skigebiet mit sehr gutem Kontakt zu den Bergbahnen*

Grafiker:

Aufgaben

- *erstellen / bearbeiten von Texturen & Werbegrafiken*
- *erstellen & bearbeiten von Ingame HUD´s und Overlays*

Vorkenntnisse / Voraussetzungen

- *Professionelles Grafikprogramm (Adobe Photoshop,...)*
- *einbringen in unser Stylingkonzept*
- *Kreativität*
- *sehr Flexibel*
- *Referenzprojekt*

Stellen

Scripter:

Aufgaben

- *erstellen von neuen Scripten in Lua oder C, C++ & C#*
- *teilweise selbstständiges Ingame*

Vorkenntnisse / Voraussetzungen

- *Erfahrungen in XML (Ingaming)*
- *Erfahrungen mit min. einer der oben genannten Programmiersprachen*
- *Grundverständnis der GIANTS Engine*
- *Ausdauer*

Ingamer:

Aufgaben

- *spielbarmachen von Mods & Maps*
- *einbau bestehender & neuer Funktionen*
- *Oft Modelleinzelteile den Pivots entsprechend zusammensetzen*
- *teilweise Texturfehler beheben*
- *Ingametexte schreiben / einbauen*
- *HUD´s / Overlays richtig skalieren und deren Positionen bestimmen*

Vorkenntnisse / Voraussetzungen

- *Erfahrungen in XML & im Giants Editor*
- *Grundverständnis der GIANTS Engine*
- *Ausdauer*
- *sehr großen Bezug zu realen Begebenheiten*