

Business Development Manager

Zur Verstärkung unseres Teams vor Ort in München suchen wir ab sofort eine/n Business Development Manager/in.

Aufgaben:

- Akquise von Projekten
- Key Client Management / Kundenbetreuung
- Firmenrepräsentation bei Veranstaltungen und Messen
- Erstellung von Verkaufsdokumenten (Pitching und Sales-Broschüren)
- Pflege von Firmenprofil und Referenzen auf Webseite und Präsentationen
- Messe-Nachbereitung
- Vertragsvorbereitung und -verhandlung
- Erstellung von Marktanalysen
- Bearbeitung von RFPs/Ausschreibungen

Erforderliche Kenntnisse:

- großes Wissen über Computerspiele und Genres
- große Marktkenntnisse
- starkes Netzwerk
- exzellentes Englisch in Wort und Schrift
- sehr gute MS Office Kenntnisse
- gute Kenntnisse über den Produktionsablauf von Spielen

Von Vorteil sind außerdem:

- gute Photoshop Kenntnisse
- Kenntnisse von Word-Press



Phone:
+49 (0) 89 - 380 129 500

Berg-Am-Laim-Str. 64
81673 Munich
Germany

www.reality-twist.com
info@reality-twist.com

Bitte richte deine aussagekräftige
Bewerbung an:

jobs@reality-twist.com

Reality Twist wurde 2008 von dem Produzenten und Visual-Effects Spezialisten Clemens Hochreiter und dem Diplom Informatiker Thomas Wagner mit der Zielsetzung gegründet, ein Unternehmen für besonders hochwertige und innovative Spiele zu schaffen. Jeder Geschäftsführer verfügte zu diesem Zeitpunkt bereits über mehr als 10 Jahre Berufserfahrung und beide hatten mit ihrer vorherigen Firma snag multimedia einen starken Multimedia-Dienstleister geschaffen. Zu ihren Kunden gehörten namhafte Film- und Fernsehproduktion, wissenschaftliche Institute sowie Großkonzerne wie E.On oder Siemens.

Bereits kurz nach der Firmengründung gewann Reality Twist das Level-Up Programm der wichtigsten europäischen B2B-Messe GameConnection und erhielt so die Möglichkeit, als einziges bayerisches Unternehmen seine innovativen Konzepte internationalen Branchenvertretern vorzustellen. Kurz darauf gelang es Reality Twist, mit dem Prototypen "kiteboarding" Publisher und Studios zu beeindruckern. Schnell meldeten sich wichtige Publisher wie Microsoft, Sony und Namco Bandai und bezeugten ihr Interesse an dem Spiel.

Während die Publisher-Verhandlungen noch andauern, ist der Prototyp zu "kiteboarding" bereits heute zu einer technischen Referenz geworden.

Die optische und technische Qualität erreicht bereits heute das Niveau von AAA-Produktion mit mehrstelligen Millionenbudgets. Deshalb wurde "kiteboarding" vom Game-Engine-Hersteller Trínigy auf der GDC 2010 verwendet, um ihre Engine zu bewerben. Dank einer Vorabversion der neuen WebVision lief auf der GDC "kiteboarding" im Webbrowser und demonstrierte damit, dass künftige Browser-Spiele nicht mehr an die beschränkten technischen und grafischen Möglichkeiten der Vergangenheit gebunden sind.

Inzwischen ist Reality Twist auf ein 15 Mann starkes Team gewachsen, das aus erfahrenen Programmierern, Gamedesignern und Grafikern besteht. Hinzu kommen freie Mitarbeiter wie Story-Autoren, Konzept-Artists, Kameramänner und externe Gamedesigner.

Commerzbank München · Kto.-Nr. 22 63 200 · BLZ 700 400 41 · USt.-ID: DE 261 075 025
Geschäftsführer: Clemens Hochreiter, Thomas Wagner · Gerichtsstand: München HRB 174609