

GIANTSBANE GAMES

Sammes Stipendium 2026

2025 var ett väldigt spännande år för oss på Giantsbane Games, då vi kom väldigt långt på vårt spelprojekt "Battles of Prophecy". Vi hade ett väldigt lyckat första offentliga speltest på "Indie Game Dev Night" i December, där vi var det lyckliga teamet som fick ta med sig pokalen hem.

Battles of Prophecy är ett Auto Battler, Mobile/PC spel, där vi jobbar mot att ta stark inspiration från strategiska Auto Chess spel som "Team Fight Tactics" och "Dota Auto Chess", och kombinera deras bästa bitar med en mobilvänligare asynkron multiplayer där man möter andra spelare, som inte nödvändigtvis möter just dig, just då. (Inspirerat av The Bazaar & Backpack Brawl)

I år så söker vi främst efter 1-2 programmerare som antingen är intresserade av att jobba med vår backend, eller med gameplay features.

Backend koden skrivs mest i språket "Go", och inkluderar arbete med en fascinerande kombination av self-hostade databaser och servrar som alla pratar med vår klient, som vi bygger med GDScripts, i spelmotorn Godot.

Vi ser tidigare erfarenhet av de ovannämnda språken eller motorn Godot som högst meriterande. Det finns mycket att göra på olika fronter, så har du viss erfarenhet men saknar någon annan så tveka inte att ansöka ändå!

Vi har kontor på Campus, och frågor om projektet eller arbetet besvaras med nöje på Discord av Tor (VD / Lead Designer): torhenriksson.

Vi ser fram emot din ansökan!

Vänliga hälsningar,

Tor & Giantsbane teamet