

Konzipierung und Entwicklung eines Systems zur Generierung prozeduraler Jump-n-Run Levelabschnitte



EnterTalement

Das Team von EnterTalement entwickelt Spiele mit Innovation. Im aktuellen Projekt entwickeln wir ein Spiel, das auf der prozeduralen Generierung von Story und Leveln basiert. Es handelt sich um ein 2D Platformer, der mit Hilfe der Spieleengine Unity entwickelt wird. Es werden Movement-Skill-Pfade erzeugt anhand derer Level generiert werden, die den gegebenen Movement-Pfad spielbar machen. Inhalt der Arbeit ist die Erweiterung des bestehenden Systems, sodass spezielle Level-Abschnitte mit anspruchsvollen und abwechslungsreichen Jump-n-Run Passagen erzeugt werden. Dabei sollen auch unterschiedliche, durch den Spieler wählbare Schwierigkeitsgrade berücksichtigt werden. Die Jump-n-Run-Passagen sind mit interessanten Sprungpassagen, festen Pflanzengegnern und Fallen zu füllen.

Weitere Infos zum Team und dem Projekt sind unter www.EnterTalement.de zu finden.

Aufgaben

- Einarbeitung in das Bestehende System
- Analyse des Ist-Zustands
- Definition von Anforderungen
- Konzipierung eines Lösungsansatzes und Implementierung

Was Du mitbringst

- Student/In eines Informatik-Studiengangs
- C# Kenntnisse
- Erfahrung mit Unity
- Interesse und Begeisterung für Computerspiele
- Hohes Maß an Motivation, Teamgeist, Initiative und Zuverlässigkeit

Was wir bieten

- Ein freundliches und kreatives Arbeitsumfeld
- Flexible Arbeitszeiten im Home Office (Projektstandort Nürnberg)
- Die Möglichkeit ein Teil des Teams zu werden und maßgeblich das Projekt zu beeinflussen
- Zugang zur Gaming-Branche und Start-Up-Welt

Ansprechpartner: **Sascha Kath** | Sascha.Kath@entertalement.de | 0170 – 4867744