

Konzipierung und Entwicklung von Rätseln für die Generierung prozeduraler Level



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 prozedurale Level erzeugt, die mit Rätseln erweitert werden sollen. Die Rätsel sollen Jump-n-Run typische Rätsel (z.B. Schalterrätsel) sein. Optimalerweise werden die Rätsel ebenfalls prozedural generiert. Alternativ ist es möglich die Rätsel festzuschreiben und diese in den Prozess der prozeduralen Level-Generierung einzubinden.

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

Aufgaben

- Analyse, Kategorisierung und Auswahl geeigneter Rätsel
- 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

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

