

## Konzipierung und Entwicklung eines Systems zur Erstellung von Story-Events mittels einer grafischen Nutzeroberfläche



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 einen 2D Platformer, der mittels Unity entwickelt wird. Für die generierten Stories werden spezifische Events benötigt. Diese Enthalten Gegner, Charaktere, Dialoge und diverse Vor- und Folgebedingungen (z.B. das Event „jemand wird gesucht“ hat: suchenden NPC, gesuchten NPC und muss später die Position des gesuchten NPC klären und diesen treffen).

Weitere Infos zum Team und dem Projekt sind unter [www.EnterTalement.de](http://www.EnterTalement.de) zu finden.

### Aufgaben

- Analyse von Story-Events und Vor- und Folge-Events / Bedingungen
- Definition von Anforderungen
- Konzipierung weiterer Basis-Events
- Prototypische Implementierung des Konzepts
- Auswertung mittels Usability-Tests

### 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](mailto:Sascha.Kath@entertalement.de) | 0170 - 4867744

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages



Existenzgründungen  
aus der Wissenschaft

