

je C# en de Unity Engine om levels te ontwikkelen en features in het spel te implementeren.

Belangrijkste verantwoordelijkheden:

- Ontwerpen en meewerken aan het ontwerp van levels, features, mechanics en metagame
- Ontwikkelen en implementeren van features en mechanics met behulp van C# en de Unity Engine
- Samenwerken met anderen bij het ontwerpen, ontwikkelen, testen en verfijnen van game-elementen
- Werken binnen de richtlijnen van Scrum-methodieken samen met het team
- Effectief communiceren met andere teamleden in een productieomgeving

Wie zoeken wij?

- Beschikbaar om in Nederland te werken en bereid om één keer per week naar onze kantoren in Haarlem en Utrecht te reizen
- Voldoende beheersing van de Engelse taal in woord en geschrift
- Basiskennis van de Unity Engine
- Bekendheid met het versiebeheersysteem Git
- Opleiding/training of gelijkwaardige kennis van de basisprincipes van game design
- Basiskennis van C# en game programming-principes
- Enige ervaring met gameprojecten, met de mogelijkheid een portfolio te tonen waarin je specifieke bijdragen duidelijk worden
- Sterke communicatieve vaardigheden en het vermogen om effectief samen te werken in een team
- Een proactieve instelling
- Goed ontwikkelde analytische vaardigheden
- Openstaan voor feedback en leergierig om te leren van je omgeving

Interesse?

Ben jij enthousiast? Stuur je motivatie en cv naar working@herocenter.com.

We maken graag kennis met je!

