

HeroCenter zoekt...

Game Designer (Stage)

Wie zijn wij?

Wij zijn Hero Center, een snelgroeiend bedrijf met zo'n 35 collega's. Onze missie: in 2030 minimaal 10.000.001 mensen activeren als helden die samen bijdragen aan een betere toekomst!

Om dat te bereiken werken we aan het Hero Center Platform, een commercieel whitelabel product met maatschappelijk relevante toepassingen. Daarnaast maken we HackShield, onze game voor basisschoolleerlingen om cyberveiligheid te onderwijzen. Kinderen tussen de 8 en 12 jaar oud worden opgeleid tot Cyber Agents die zichzelf en hun omgeving kunnen beschermen tegen online gevaar.

Om ons team te versterken zijn we op zoek naar een enthousiaste game designer die staat te popelen om samen met ons de 10.000.001 helden te activeren!

Bij het HackShield-ontwikkelingsteam zetten we ons in voor het creëren, ontwikkelen en verfijnen van het HackShield-spel, een serieuze videogame die kinderen leert over cyberveiligheid en digitale bewustwording. Ons team bestaat uit gamedesigners, artiesten, ontwikkelaars, componisten en Scrum-specialisten. Samen zorgen we ervoor dat elk detail van het HackShield-spel en de bijbehorende elementen zorgvuldig wordt ontworpen en ontwikkeld om een impactvolle ervaring te bieden aan onze spelers.

Je vindt ons op elk moment bezig met het bedenken van innovatieve spelmechanieken, het verfijnen van karakteranimaties, het componeren van meeslepende soundtracks, het optimaliseren van de spelprestaties of het uitvoeren van playtestsessies. Daarnaast steken we onze zusterteams een helpende hand toe en werken we voortdurend met hen samen om complexe problemen op te lossen.

Het cultiveren van een gezonde, communicatieve, professionele en samenwerkende werkomgeving is van het grootste belang voor ons team, omdat dit ervoor zorgt dat wij het beste in onszelf naar boven kunnen halen.

Wat ga je doen?

Als Game Design Stagiair werk je nauw samen met andere designers en ontwikkelaars en draag je bij aan het creëren, ontwerpen en ontwikkelen van levels, documenten, features en mechanics. Je neemt deel aan vergaderingen waarin je samenwerkt aan het game design van HackShield. Daarnaast gebruik 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

