Hero Center zoekt…

Narrative Game Designer

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.

Om ons team te versterken zijn we op zoek naar een enthousiaste Narrative Game Designer die staat te popelen om samen met ons de 10.000.001 helden te activeren met CyberHeroes.

CyberHeroes is een interactief leer- en activatieprogramma dat medewerkers helpt om veiliger digitaal gedrag te ontwikkelen. Een verhalende game-ervaring waarin spelers onderdeel worden van het Cyber Heroes-team en stap voor stap leren omgaan met herkenbare cyberveiligheidssituaties.

Binnen quests, missies, keuzes, puzzels en scenario's ontdekken spelers wat hun gedrag betekent in de praktijk: van social engineering en omgaan met informatie tot incidenten melden en veilig samenwerken. De kracht van CyberHeroes zit in de combinatie van storytelling, gedragsverandering, gamification en inhoudelijke cybersecuritykennis. Zo maken we complexe onderwerpen toegankelijk, relevant en actief toepasbaar voor mensen in organisaties.

Wat ga je doen?

Als Narrative Game Designer breng je verhaal en gameplay samen tot betekenisvolle interactieve ervaringen. Je bouwt voort op bestaande projecten en verhaalwerelden door personages en verhaallijnen te verdiepen en nieuwe interactieve lagen toe te voegen.

Binnen de mogelijkheden van ons eigen Hero Center-platform creëer je verrassende ervaringen. Daarbij bewaak je de balans tussen beleving, projectdoelen en technische haalbaarheid. Hierin komen onder andere de volgende werkzaamheden terug:

- Verhaalwerelden, personages en narratieve structuren verder ontwikkelen en de toon, logica en continuïteit bewaken.
- Scenario's, scripts, missies, keuzes en interactieve momenten ontwerpen.
- Educatieve en activerende doelen vertalen naar aansprekende gameplay en meeslepende verhalen.
- Narratieve content schrijven en opbouwen binnen ons platform.
- Samenwerken met artists, developers, projectmanagers en kennispartners.
- Ervaringen testen en verbeteren op basis van feedback.