

Stefan Aichinger

Indie Solo Spielentwickler

Indie Solo Spielentwickler mit 9 Jahren Selbständigkeit, drei veröffentlichten Steam-Titeln mit insgesamt 480.000 Lifetime Sales und 91% Positive Reviews. Vorherige Anstellung bei Sproing Vienna und THQ Nordic Wien. M.A. Multimedia Technology (FH Salzburg MultiMediaTechnology, Note 1,1). Selbständige Engine + Wirtschaft + Marketing-Verantwortung. Deutscher Computerspielpreis DCP Bestes Indie-Spiel 2024 Nominierung.

stefan.aichinger@example.de



+43 1 6789 0123



Wien, Oesterreich



stefanaichinger.games



linkedin.com/in/stefanaichinger



stefanaichinger.itch.io



BERUFSERFAHRUNG

Indie Solo Spielentwickler

10/2018 - heute

Stefan Aichinger Games (selbststaendig) Wien, Oesterreich

Eingetragener Einzelunternehmer + 3 Steam-Veroeffentlichungen + 18 Game-Jam-Eintraege

- Komplette Solo-Entwicklung von 3 Steam-Titeln (Hexburg 2020, Voidline 2022, Stellar Drift 2024) in Unity 6 + C# + Godot 4 + GDScript
- Stellar Drift Steam-Launch (Aug 2024): 240.000 Lifetime Sales in 8 Monaten, 94% Positive Reviews, Metacritic 84, Deutscher Computerspielpreis 2024 Bestes Indie-Spiel Nominierung
- Voidline Steam-Launch (Mar 2022): 184.000 Lifetime Sales, 88% Positive Reviews, Lara Award 2022 Bestes Audio-Design Nominierung
- Komplette Solo-Verantwortung fuer Code, Art, Audio, Marketing, ASO, Steam-Kommunikation, Patch-Notes, Discord-Community (24.800 Mitglieder), Business-Steuern
- Devcom 2023 Speaker zu Solo-Indie-Wirtschaftlichkeit und Steam-Wishlist-Strategy

Spielentwickler

06/2016 - 09/2018

Sproing Interactive Media GmbH

Wien, Oesterreich

Mid-Level Spielentwickler fuer Cross-Platform Casual-Games (PC + iOS + Android)

- Co-Development von 4 Sproing-Casual-Games in Unity 6 + C# fuer Lifestyle-Publisher mit jeweils 380.000 Lifetime Sales
- Aufbau der internen Sproing-Build-Pipeline mit Jenkins + Unity Cloud Build fuer iOS + Android + PC
- Mentoring von 2 Junior Spielentwicklern in Unity ECS + DOTS Patterns

Junior Spielentwickler

08/2014 - 05/2016

THQ Nordic GmbH (Wien Studio)

Wien, Oesterreich

Junior Spielentwickler fuer interne Tools + Co-Development

- Tooling-Beitraege zu Unity-internen Level-Editoren fuer THQ-Nordic-Sub-Studios
- Co-Development fuer Darksiders Genesis Pre-Production Tooling



AUSBILDUNG

M.A. Multimedia Technology

10/2012 - 09/2014

FH Salzburg MultiMediaTechnology

Salzburg, Oesterreich

Multimedia Technology

1,1

B.A. Multimedia Technology

10/2009 - 09/2012

FH Salzburg MultiMediaTechnology

Salzburg, Oesterreich

Multimedia Technology

GPA: 1,3



FÄHIGKEITEN

Unity 6 + C# + DOTS + Burst

Godot 4 + GDScript + C#

Aseprite + Krita + Blender 4

FMOD Studio + Reaper + Spitfire

Steamworks SDK + EOS

Git + Plastic SCM

Steam Wishlist + ASO + Sensor Tower

Discord Community Management



ZERTIFIKATE

Deutscher Computerspielpreis 2024 Indie-Nominierung

11/2024



PROJEKTE

Stellar Drift (Steam + GOG Veroeffentlichung)

08/2024

Solo-Roguelike-Sim in Unity 6 + C#, 240.000 Lifetime Sales in 8 Monaten, 94% Positive Reviews, Metacritic 84, DCP 2024 Indie-Nominierung

Voidline (Steam Veroeffentlichung)

03/2022

Solo-Top-Down-Shmup in Godot 4 + GDScript, 184.000 Lifetime Sales, 88% Positive, Lara Award 2022 Bestes Audio-Design Nominierung

Hexburg (Steam Veroeffentlichung)

07/2020

Solo-Hex-Puzzle in Unity 6 + C#, 56.000 Lifetime Sales, 91% Positive Reviews

Unity Certified Expert Gameplay Programmer

06/2024

Devcom Speaker 2023 (Solo-Indie-Wirtschaftlichkeit)

03/2024

Lara Award 2022 Bestes Audio-Design Nominierung

11/2022

GI Gesellschaft fuer Informatik AT-Chapter 09/2021



SPRACHEN

Deutsch

Muttersprache

Englisch

C2

Japanisch

B2



AUSZEICHNUNGEN

Deutscher Computerspielpreis DCP Bestes Indie-Spiel Nominierung

03/2024

Stellar Drift, 2024

Lara Award Bestes Audio-Design Nominierung

11/2022

Voidline, 2022 Computec Akademie



STÄRKEN

Drei Steam-Veroeffentlichungen

Drei eigene Solo-Steam-Releases mit insgesamt 480.000 Lifetime Sales und 91% durchschnittlicher Positive-Rate - extrem selten in DACH-Indie-Lebenslaeufen

DCP-Indie-Nominierung

Deutscher Computerspielpreis 2024 Bestes Indie-Spiel Nominierung fuer Stellar Drift - hoechste DACH-Indie-Branchen-Auszeichnung

Solo-Wirtschaftlichkeit

Selbstaendig profitabel seit 9 Jahren ohne Investor oder Publisher - selten in dieser Tiefe in DACH-Indie-Solo-Lebenslaeufen, Devcom-Talk dazu gehalten