

Florian Lichtenwald

Leitender Spielentwickler



- ✉ florian.lichtenwald@example.de
- ☎ +49 89 8901 2345
- 📍 Muenchen, Deutschland
- 🌐 florianlichtenwald.dev
- 👤 linkedin.com/in/florianlichtenwald
- 📄 github.com/florianlichtenwald

Profil

Leitender Spielentwickler mit 13 Jahren Erfahrung bei Mimimi Games GmbH Muenchen (Desperados III, Shadow Gambit), Kalypso Media GmbH Stuttgart (Tropico 6, Disciples Liberation) und Crytek GmbH Frankfurt (Crysis 3 Remastered). M.Sc. Game Programming HdM Stuttgart (Note 1,1). Technische Leitung von 14 Engineers ueber 2 Squads. Gamescom Game Award Winner 2022 (Shadow Gambit: The Cursed Crew), Deutscher Computerspielpreis DCP Hauptpreis 2024.

Berufserfahrung



Leitender Spielentwickler

Mimimi Games GmbH • Muenchen, Deutschland

04/2021 - heute

Leitender Spielentwickler fuer Shadow Gambit: The Cursed Crew und unangekuendigtes neues Stealth-Tactics-Projekt

- Technische Leitung von 14 Engineers ueber 2 Squads (Gameplay + Engine) in Unity 6 + C# + DOTS + Burst
- Architektur von Shadow Gambit Pathfinding und Cover-System fuer 3D-Stealth-Tactics, p99-AI-Tick-Time 22 ms bei 64 simultanen Wachen
- Owner der Mimimi-Internal-Engine-Tools (Level-Editor + AI-Behavior-Tree-Editor), 4 Game-Designer arbeiten parallel im selben Level ohne Konflikte
- Hiring-Verantwortung: 8 Einstellungen in 18 Monaten (4 Senior, 3 Mid, 1 Junior) mit strukturiertem Tech-Interview-Loop
- Gamescom Game Award 2022 Winner + Deutscher Computerspielpreis DCP 2024 Hauptpreis fuer Shadow Gambit



Senior Spielentwickler

Kalypso Media GmbH • Stuttgart, Deutschland

08/2017 - 03/2021

Senior Spielentwickler fuer Tropico 6 und Disciples: Liberation Live-Ops und Expansions

- Engineering-Lead fuer Tropico 6 New Frontiers + Spitter Expansions in Unity 6, je 22 neue Buildings + Game-Mechanics
- Architektur des Multiplayer-Modus mit Mirror-Netcode fuer 4-Spieler-Co-Op, p99-Roundtrip 48 ms bei 240 CCU pro Server
- Mentoring von 6 Mid-Level-Engineers, 3 zu Senior befoerdert in 36 Monaten



Spielentwickler

Crytek GmbH • Frankfurt am Main, Deutschland

06/2012 - 07/2017

Spielentwickler in CryEngine-Team fuer Crysis 3 Remastered und Ryse: Son of Rome Live-Service

- CryEngine-5-Native-Entwicklung in C++ fuer Crysis 3 Remastered und Ryse: Son of Rome
- Co-Owner der Console-Build-Pipeline fuer PS4 + Xbox One, Build-Zeit pro Plattform von 4,8 h auf 1,2 h reduziert

Ausbildung

M.Sc. Game Programming	10/2010 - 09/2012
Hochschule der Medien HdM Stuttgart	Stuttgart, Deutschland
Game Programming	1,1
B.Sc. Informatik	10/2007 - 09/2010
Karlsruher Institut fuer Technologie (KIT)	Karlsruhe, Deutschland
Informatik mit Schwerpunkt Echtzeit-Grafik	GPA: 1,3

Fähigkeiten

Unity 6 + C# + DOTs + Burst + ECS

Unreal Engine 5.4 + C++

CryEngine 5.10 + C++

Photon Quantum + Mirror + Unity Netcode

Perforce P4V + Helix Core + Plastic SCM

Houdini + Niagara + Substance Painter

Steamworks + EOS + PSN + Xbox Live + Nintendo SDK

Jenkins + Buildkite + Unreal Horde + TeamCity

Projekte

Mimimi Games unangekündigtes Stealth-Tactics-Projekt 08/2023 - heute

Lead-Engineering fuer Unity-6-Projekt, Publisher signed mit Embracer Group, geplante Veröffentlichung 2027

Shadow Gambit: The Cursed Crew Launch 08/2023

Lead-Engineer-Rolle bei Steam-Launch (Aug 2023), 482.000 Lifetime Sales in den ersten 12 Monaten, 92% Positive Steam Reviews, Metacritic 84

Zertifikate

Unity Certified Expert Gameplay Programmer + Expert Technical Artist 11/2024

Unreal Engine Authorized Instructor Level 4 (Master) 06/2024

GDC Speaker 2024 (Pathfinding fuer Stealth-Tactics) 03/2024

Devcom Speaker 2023 (Engine-Tooling fuer Designer) 11/2023

Sprachen

Deutsch	Muttersprache
Englisch	C2
Japanisch	B2

Auszeichnungen

Deutscher Computerspielpreis DCP Hauptpreis 03/2024

Bestes Deutsches Spiel 2024 fuer Shadow Gambit: The Cursed Crew

Gamescom Game Award Best PC Game 08/2022

Shadow Gambit: The Cursed Crew

Stärken

DCP-Hauptpreis-Gewinner

Deutscher Computerspielpreis 2024 Hauptpreis fuer Shadow Gambit: The Cursed Crew als Leitender Spielentwickler - hoechste Branchen-Auszeichnung in Deutschland

Multi-Engine-Architektur-Tiefe

Unity, Unreal und CryEngine in Produktion eingesetzt - kann Engine-Auswahl pro Projekt mit harten Daten begruenden statt mit Praeferenz

Hiring + Promotion-Disziplin

8 Einstellungen mit strukturierten Tech-Interviews und 3 dokumentierte Mid-zu-Senior-Befoerderungen mit nachvollziehbaren Promo-Packages