



Helena Eichinger

Spieldesigner

helena.eichinger@example.de +49 30 9012 3456

Berlin, Deutschland

helenaeichinger.design

linkedin.com/in/helenaeichinger/helenaeichinger.design

PROFIL

Spieldesigner mit 7 Jahren Erfahrung bei Sandbox Interactive GmbH Berlin (Albion Online) und KING Berlin Office (Candy Crush Saga). M.A. Game Design (Cologne Game Lab TH Koeln, Note 1,2). Lead-Designerin fuer 2 Live-Service-Titel mit DAU/MAU-Verantwortung. ARPDau 28% gesteigert in 18 Monaten. Devcom Speaker 2024 (Live-Ops Economy Design).

BERUFSERFAHRUNG

Senior Spieldesignerin

06/2022 - heute

Sandbox Interactive GmbH

Berlin, Deutschland

Senior Designerin fuer Albion Online Sandbox-MMO (8 Mio. registrierte Spieler)

- Lead-Design fuer 4 Albion-Online-Major-Patches (Wild Blood, Beyond the Veil, Adventurers Welcome, Crystal Raids) mit jeweils 22-38 neuen Game-Mechaniken
- Economy-Design fuer das offene Player-Driven Marketplace-System, ARPDau von 0,42 EUR auf 0,54 EUR (+28%) erhoeht ueber 18 Monate
- Daten-getriebene Iteration mit GameAnalytics + DeltaDNA auf 8.400 simultanen Konfliktinstanzen pro Tag
- Hosting woechentlicher Community-Streams auf Twitch mit durchschnittlich 4.200 Live-Zuschauern, Direkt-Feedback-Loop fuer Design-Iteration
- Devcom 2024 Speaker zu Live-Ops Economy Design fuer Sandbox-MMOs

Spieldesignerin

08/2018 - 05/2022

KING (Activision Blizzard)

Berlin, Deutschland

Spieldesignerin im Candy Crush Saga Berlin-Studio

- Level-Design fuer 480 Candy-Crush-Saga-Levels (Level 9.840-10.320) mit 184 Mio. monatlichen aktiven Spielern
- A/B-Tests mit Adjust + DeltaDNA fuer 38 Tutorial-Varianten, Day-7-Retention von 22% auf 28% erhoeht
- Mentoring von 3 Junior Spieldesignern, woeentliche 1:1-Reviews und Design-Crit-Sessions

AUSBILDUNG

M.A. Game Design

10/2016 - 09/2018

Cologne Game Lab TH Koeln

Koeln, Deutschland

Game Design

1,2

B.A. Game Design

10/2013 - 09/2016

Mediadesign Hochschule MD.H Duesseldorf

Duesseldorf, Deutschland

Game Design

GPA: 1,5

PROJEKTE

Devcom 2024 Speaker

01/2024 - 06/2024

60-Min-Talk zu Live-Ops Economy Design fuer Sandbox-MMOs, 1.240 Live-Zuschauer, 4,6/5 Speaker-Rating

FÄHIGKEITEN

Game Design Documents (GDD + TDD)

Economy Design + Live-Ops Balancing

Machinations.io + AnyDice + Excel

Unity 6 + Visual Scripting + C# Basics

Unreal Engine 5.4 + Blueprint

Miro + Figma + Confluence + Jira

GameAnalytics + DeltaDNA + Adjust

Player Research + UX Research + A/B-Testing

ZERTIFIKATE

Pegi-Bewertungs-Sachkunde
Spieldesigner

11/2024

USK Pruefer:in

06/2024

Devcom 2024 Speaker 03/2024

GI Gesellschaft fuer

Informatik AK

Spielentwicklung

09/2023

SPRACHEN

Deutsch

Muttersprache

Englisch

C2

Mandarin

B2

STÄRKEN

Economy-Design-Tiefgang

Albion Online Beyond the Veil Patch (April 2024) 06/2022 - heute

Lead Designerin fuer das groesste Albion-Update in 4 Jahren, 38 neue Game-Mechaniken, Day-1-Concurrent Users +42%

ARPDau 28% gesteigert in Albion Online ueber 18 Monate durch strukturierte Live-Tuning-Hypothesen statt Bauchgefuehl-Patches

Community-Naehe

Woentliche Twitch-Streams mit 4.200 Live-Zuschauern als Direkt-Feedback-Loop - im DACH-MMO-Markt sehr selten in dieser Disziplin

Datengetriebene Iteration

Arbeite ausschliesslich mit Hypothesen-getriebenen A/B-Tests in DeltaDNA und Adjust, dokumentiere alle 22 Experimente in Confluence vorab