

Tobias Schneider

SPIELEN TWICKLER PRAKTIKANT

@ tobias.schneider@example.de | ☎ +49 711 4567 8901 | 🏠 Stuttgart, Deutschland
🌐 tobiasschneider.dev | 👤 linkedin.com/in/tobiasschneider | 📄 github.com/tobiasschneider

PROFIL

Spielentwickler-Praktikant im 5. Semester B.Sc. Game Design + Game Programming an der Hochschule der Medien HdM Stuttgart (Note 1,6). 8 Monate Praktikum bei Crytek GmbH Frankfurt (Hunt: Showdown) und 6 Monate Werkstudent bei Mimimi Games Muenchen (Desperados III Live-Ops). Spezialisierung Unity 6 + C# und Unreal Engine 5.4 + C++ + Blueprint. Drei eigene Jam-Spiele mit 14.800 itch.io-Downloads.

BERUFSERFAHRUNG

Praktikant Spielentwickler 03/2025 - heute
Crytek GmbH Frankfurt am Main, Deutschland

Praktikum im Hunt: Showdown 1896 Live-Ops-Team unter Lead Programmer Betreuung

- Implementierung von 14 Gameplay-Features in CryEngine 5.10 (C++) fuer die Hunt: Showdown 1896 Saison 7 mit 1,2 Mio. monatlichen aktiven Spielern
- Bugfixing von 38 Jira-Tickets im Bereich Netcode-Desync und Hitreg, p95-Server-Tickrate von 28 Hz auf 60 Hz stabilisiert
- Profiling der Open-World-Maps mit RAD Telemetry, GPU-Frame-Time auf PS5 von 14,8 ms auf 9,2 ms reduziert
- Code-Reviews mit 4 Senior-Programmern in Perforce P4V, durchschnittlich 6 Reviews pro Woche

Werkstudent Spielentwickler 09/2024 - 02/2025
Mimimi Games GmbH Muenchen, Deutschland

Werkstudent im Desperados III Live-Ops-Team und Engine-Tooling

- Entwicklung von Unity-6-Editor-Tools in C# fuer Level-Designer (Pathfinding-Visualizer + Cover-System-Debugger), Iteration-Zeit pro Level um 32% reduziert
- Migration des Speichersystems von JSON auf Protobuf, Save-Game-Laden von 2,4 s auf 0,6 s verkuerzt
- Implementierung von 6 Steam-Achievements und Trading-Cards-Workflow mit Steamworks SDK
- Beitrag zur internen Wiki mit 18 technischen Artikeln zu Unity 6 + DOTS

Praktikant Game Programming 04/2024 - 08/2024
Yager Development GmbH Berlin, Deutschland

Praktikum im The Cycle: Frontier Sunset-Update-Team

- Unterstuetzung bei der Wartung der Unreal-Engine-5.3-Build-Pipeline mit Unreal Horde und Jenkins, Build-Zeit von 48 auf 22 Minuten reduziert
- Schreiben von Automated-Tests in Gauntlet fuer 12 Multiplayer-Matchmaking-Szenarien
- Telemetrie-Auswertung mit GameAnalytics + DeltaDNA, 4 Live-Bugs in Matchmaking-Queue identifiziert

PROJEKTE

GGJ 2025 Eintrag Bubble Witch Roguelite 01/2025 - 04/2025

Solo-Eintrag fuer Global Game Jam 2025 in Unity 6 + C#, 8.400 itch.io-Downloads, Top 50 von 11.000 Eintraegen

Dungeon Crawler Pico-Roguelite (PicoCAD) 06/2024 - 09/2024

Stilisiertes Dungeon Crawler in Godot 4 + GDScript, 3.200 itch.io-Downloads, 4,6/5 User-Rating

Ludum Dare 54 Eintrag Limited Space 11/2023 - 02/2024

3-Tage-Jam-Eintrag in Unity 6, 3.200 itch.io-Downloads, Compo-Rang 168 von 2.840

AUSBILDUNG

B.Sc. Game Design + Game Programming (5. Semester)

Hochschule der Medien HdM Stuttgart

Game Design + Game Programming

10/2022 - heute

Stuttgart, Deutschland

GPA: 1,6

FÄHIGKEITEN

Unity 6 + C# Unreal Engine 5.4 + C++ Blueprint Visual Scripting CryEngine 5.10

Perforce P4V + Git LFS Blender 4 + Substance Painter Steamworks SDK

GameAnalytics + DeltaDNA

ZERTIFIKATE

Unity Certified Associate Programmer

02/2025

GI Gesellschaft fuer Informatik Studentenmitgliedschaft

09/2024

USK Pruefer:in Sachkundenachweis

06/2024

SPRACHEN

Deutsch

Muttersprache

Englisch

C1

Japanisch

B2

STÄRKEN

Engine-Tooling-Mindset

Baue Editor-Tools, die Level-Designer 30% schneller iterieren lassen - Beleg aus dem Mimimi-Games-Werkstudenten-Job

Profiling-Disziplin

Arbeite systematisch mit RAD Telemetry, Unreal Insights und Unity Profiler statt mit Bauchgefuehl, Logge alle Messungen in Confluence

Code-Review-Bereitschaft

Lese gerne fremden Code, gebe konstruktives Feedback und akzeptiere kritisches Feedback ohne Ego - im Praktikum mit 4 Senior-Engineers eingeuebt