

# Christoph Hagenmair

## Spielentwickler

✉ christoph.hagenmair@example.de

☎ +49 89 6789 0123

📍 Muenchen, Deutschland

🌐 christophhagenmair.dev

🌐 linkedin.com/in/christophhagenmair 🌐 github.com/christophhagenmair

## Profil

Spielentwickler mit 5 Jahren Erfahrung bei Innogames GmbH Hamburg (Forge of Empires Live-Ops) und Travian Games GmbH Muenchen (Travian: Legends 6,4 Mio. Spieler). M.Sc. Game Programming + Game Design (Hochschule der Medien HdM Stuttgart, Note 1,3). Schwerpunkt Unity 6 + DOTS + Burst, C++-Backend in Unreal Engine 5.4 und Live-Ops fuer Browser- und PC-MMO-Spiele. Daily Concurrent Users (CCU) p99 38.000 in eigener Verantwortung.

## Berufserfahrung

**Spielentwickler** 04/2023 - heute

**Innogames GmbH** Hamburg, Deutschland

Spielentwickler im Forge of Empires Live-Ops-Team (12 Jahre laufender Hit-Titel)

- Entwicklung von 38 Gameplay-Features in Unity 6 + C# + DOTS fuer Forge of Empires Seasons 18-24 mit 740.000 monatlich aktiven Spielern
- Migration des Combat-Resolver-Systems auf Burst-compiled Jobs, Berechnungszeit pro Schlacht von 240 ms auf 38 ms reduziert (84% Improvement)
- Co-Owner der Steam-Veroeffentlichung von Forge of Empires (Sep 2024), 184.000 Lifetime Sales in den ersten 6 Monaten, 76% Positive Reviews
- Mentoring von 2 Junior Spielentwicklern, woechentliche 1:1-Code-Reviews und Pair-Programming-Sessions fuer DOTS-Migration

**Spielentwickler** 08/2020 - 03/2023

**Travian Games GmbH** Muenchen, Deutschland

Spielentwickler im Travian: Legends Live-Ops-Team

- Entwicklung von 24 Gameplay-Features in PHP + JavaScript + Unity 6 WebGL-Frontend fuer Travian: Legends mit 6,4 Mio. Spielern
- Aufbau des neuen Tournament-Modus mit 184.000 Teilnehmern pro Saison, ARPDAU um 0,42 EUR (+22%) erhoeht
- Implementierung von Photon-Quantum-Echtzeit-Battle-System fuer mobile Companion-App, p99-Roundtrip 48 ms bei 1.840 CCU pro Server
- Architektur-Reviews mit 4 weiteren Senior Spielentwicklern, dokumentierte 22 ADRs in 18 Monaten

## Ausbildung

**M.Sc. Game Programming + Game Design** 10/2018 - 09/2020

Hochschule der Medien HdM Stuttgart Stuttgart, Deutschland

Game Programming + Game Design 1,3

**B.Sc. Informatik** 10/2015 - 09/2018

Technische Universitaet Muenchen (TUM) Muenchen, Deutschland

Informatik mit Schwerpunkt Spieleentwicklung GPA: 1,5

## Fähigkeiten

- Unity 6 + C# + DOTS + Burst
- Unreal Engine 5.4 + C++
- Photon Quantum + Mirror
- Perforce P4V + Git LFS
- Steamworks SDK + EOS  
Jenkins + Buildkite + Unity
- Cloud Build  
DeltaDNA + GameAnalytics +  
• Firebase
- PHP + JavaScript + Phaser

## Zertifikate

**Unity Certified Expert  
Gameplay Programmer**

06/2024

**Unreal Engine Authorized  
Instructor Level 2**

11/2023

**GDC Speaker 2023 (DOTS-  
Migration Forge of Empires)**

02/2023

**GI Gesellschaft fuer  
Informatik  
Vollmitgliedschaft**

09/2022

## Sprachen

Deutsch Muttersprache

Englisch C2

Japanisch B2

## Projekte

---

**Forge of Empires Steam Veroeffentlichung** 09/2024 - heute

Co-Owner des Steam-Launches, 184.000 Lifetime Sales in 6 Monaten, 76% Positive Reviews, Metacritic 78

**Travian: Legends Tournament-Modus** 01/2023 - 06/2023

Lead-Engineering eines neuen Game-Modus mit 184.000 Teilnehmern pro Saison, ARPDau +22%

## Stärken

---

**DOTS-Migrations-Expertise**

Habe Forge of Empires Combat-System komplett auf Unity DOTS + Burst migriert mit 84% Performance-Improvement - GDC-2023-Talk dazu gehalten

**Live-Ops-Disziplin**

Arbeite seit 5 Jahren ausschliesslich an laufenden Titeln, kenne Live-Tuning, Hotfix-Deployments und A/B-Tuning-Pipelines aus dem Effeff

**Cross-Engine-Pragmatismus**

Wähle Engine pro Projekt (Unity fuer Mobile-Live, Unreal fuer PC-AAA, eigene Engine fuer Browser-MMO) statt dogmatisch eine Engine zu verteidigen