



# Leon Fischer

---

## Junior Spieleentwickler

---

Berlin, Deutschland · leon.fischer@gmail.com · +49 151 7729 3841 · linkedin.com/in/leonfischer · leonfischer.itch.io

Game-Design-Absolvent der HTW Berlin mit Schwerpunkt Gameplay-Programmierung in Unity und Unreal Engine. **5 veröffentlichte Indie-Spiele** auf itch.io mit insgesamt **12.000 Downloads**. Während eines Praktikums bei Wooga **3 Prototypen** für Mobile Games entwickelt, von denen einer in die Produktion übernommen wurde.

---

### BERUFSERFAHRUNG

---

#### Praktikant Spieleentwicklung, Wooga GmbH, Berlin

März 2025 – Aug. 2025

Mitarbeit im Gameplay-Programming-Team bei der Entwicklung von Mobile Games.

- Entwicklung von **3 Spielprototypen** in Unity (C#), einer wurde in die Vollproduktion übernommen
- Implementierung eines Puzzle-Mechanik-Systems, das in **4 verschiedenen Leveln** eingesetzt wird
  - Optimierung der Ladezeiten um **35 %** durch Asset-Bundling und Lazy Loading
- Bugfixing von **28 gemeldeten Issues** im Jira-Backlog innerhalb von 6 Monaten

#### Game-Design-Tutor, HTW Berlin, Berlin

Apr. 2024 – Feb. 2025

Betreuung von Erstsemestern im Modul Grundlagen der Spieleentwicklung.

- Leitung von **2 Übungsgruppen** mit insgesamt **40 Studierenden**
- Erstellung von **6 Unity-Tutorials** zu 2D-Spielmechaniken, die auf dem Kursmoodle veröffentlicht wurden
  - Betreuung von **8 Semesterprojekten** von der Konzeption bis zur Präsentation

---

### AUSBILDUNG

---

#### Abschluss und Studiengang, HTW Berlin, Berlin

Okt. 2022 – Sept. 2025

Abschluss mit der Note **1,4**. Bachelorarbeit über prozedurale Levelgenerierung mit Wellenkollapsfunktionen, bewertet mit **1,0**.

- Schwerpunktmodule: Gameplay Programming, 3D-Modellierung, Game AI, Spielmechanik-Design, User Testing
  - Bestes Semesterprojekt im WS 2024/25 mit **Rogue-like Dungeon Crawler**

---

### KENNTNISSE

---

Unity (C#) • Unreal Engine (Blueprints, C++) • Gameplay Programming • Git (SourceTree) • Jira • 2D/3D Game Design • Prozedurale Generierung • Performance-Optimierung • Shader Programming (HLSL) • Blender (Grundkenntnisse) • Agile Entwicklung • User Testing

---

### SPRACHEN

---

Deutsch (Muttersprache) • Englisch (fließend, C1)

---

### PROJEKTE

---

#### Echoes of Aether – Indie Puzzle Platformer

Sept. 2024 – Feb. 2025

Eigenständige Entwicklung eines Puzzle-Platformers mit Zeitmanipulations-Mechanik.

- **4.200 Downloads** auf itch.io und Bewertung von **4,6/5** bei 180 Reviews
  - Vorgestellt auf der **A MAZE Berlin 2025** im Indie-Showcase

---

### AUSSERSCHULISCHE AKTIVITÄT

---

#### Organisator – Berlin Indie Game Jam

Jan. 2024 – Sept. 2025

Organisation von vierteljährlichen Game Jams für die Berliner Indie-Community.

- Organisation von **4 Events** mit je **60 bis 80 Teilnehmenden**
- Akquise von **3 Sponsoren** (Unity, GitHub, Humble Bundle) für Preise und Lizenzen