

Nico Wiessner

- Game Designer -
Meckelfelder Weg 30b
21079 Hamburg
Tel. 0172 71 666 23
nw@changerslair.de
www.changerslair.de

Bewerbungsunterlagen



Geburtsdatum: 27. Juli 1979

Geburtsort: Weimar, Thüringen

Familienstand: ledig

Nico Wiessner
- Game Designer -
www.changerslair.de

CURRICULUM VITAE

Beruflicher Werdegang

Jan. '14 - Dez. '15

Cloud Prophets
Hamburg

Game Designer / Game Balancer

- Entwicklung von Mechaniken im Rahmen einer Gamification für ein Web-Portal
- Dokumentation der Ergebnisse incl. Tabellen, Grafiken und Mockups

Jul. '13 – Dez. '13

Arbeitsuchend, Ziel: Festeinstellung Gaming-Branche

Okt. '11 - Juni '13

Goodgame Studios
Hamburg

Game Balancer

- Konzeption, Entwicklung und Dokumentation von Spielmechaniken
- Analysen und Optimierung von Werten und Formeln bzgl. Monetarisierung
- Entwicklung von Tools für Analysen und Simulationen

Jan. '11 – Sep. '11

Arbeitsuchend, Ziel: Festeinstellung Gaming-Branche

Nov. '08 – Dez. '10

tibor e.V.
Weimar

Projektleiter

- Entwicklung von Arbeitsabläufen zum Prüfen von IT-Hardware
- Aufbau einer Organisationsstruktur incl. Protokollsystem

Juli '08 – Mai '09

Lundström IT-Service
Weimar

Programmierer (Mini-Job)

- Analyse, Planung, Umsetzung und Wartung einiger kleinerer Verwaltungswebsites
- MSSQL, ASP, HTML, CSS, JS

März '08 – Juni '08

Arbeitsuchend, Ziel: Festeinstellung IT-Branche

Sep. '06 – Juni '07

Arbeitsuchend, Ziel: Festeinstellung IT-Branche

Nov. '00 – Aug. '01

Bundeswehr
Nienburg

Soldat im Stabsdienst

- Organisations- und Verwaltungsarbeiten im Geschäftszimmer

März '00 – Okt. '00

Schering PG
Jena

Betriebselektroniker

- Wartung und Instandsetzung von Elektrik und Elektronischen Komponenten
- Installation und Kalibrierung von Sensorsystemen

Nico Wiessner
- Game Designer -
www.changerslair.de

CURRICULUM VITAE

Bildungsweg

Juli '07 – Feb. '08

Tibor GmbH
Weimar

IHK Fachkraft für EDV Systemadministration

- Konzeption und Organisation von IT
- IT-Sicherheit und Netzwerke
- Verwaltung Active Directory

Okt. '02 – Aug. '06

FH Erfurt

Bachelor of Computer Science

- Fachrichtung: Medieninformatik
- IT-Basics, Programmierung, Digitaltechnik
- Software-Engineering
- Projektmanagement

Abschlussarbeit: „Automatische Erfassung von Systeminformationen in lokalen Netzwerken“

Aug. '01 – Mai '02

SBSZ Göschwitz
Jena

Fachhochschulreife, allgemeine Technik

Sep. '96 – Feb. '00

Schering PG
Weimar, Jena

Industrieelektroniker – Produktionstechnik

- Qualitätsbewusstsein, Arbeitsmethodik
- Fachwissen Elektronik
- Logik und Digitaltechnik

1986 – 1996

C.-A.-Musäus-Schule
Weimar

Realschulabschluss

(Schule wurde 1989 umbenannt, ehem. POS Erhart König)

Nico Wiessner
- Game Designer -
www.changerslair.de

CURRICULUM VITAE

Kenntnisse und Fertigkeiten

Grundkenntnisse

- Programmierung, Algorithmmierung
- C/C++, Java, Perl
- Visual Basic, ASP
- XML
- MS Word, Power Point
- MediaWiki, Confluence
- Jira, Hansoft

Erweiterte Kenntnisse

- HTML, CSS, Javascript
- jQuery, jQuery UI, AJAX
- PHP & MySQL
- MS Excel
- Elektronik, Digitaltechnik
- 20 Jahre Online-Gaming

Sprachkenntnisse

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (Gut)

Sonstige

- Führerschein Klasse 3


Nico Wiessner

Nico Wiessner
- Game Designer -
www.changerslair.de

„Big Farm“
Goodgame Studios

„GG Gangster“
Goodgame Studios

„Closed Project“
Cloud Prophets

„Projekt EDUBUNTU“
tiber e.V.

ARBEITSINHALTE

Game Designer / Game Balancer

- Entwicklung Tracking-Konzept
- Entwicklung von Mechaniken für Events
- Entwicklung Analyse-Backend
- Entwicklung eines Systems zur Dokumentation des Balancings incl. automatischer zentraler Datenerfassung

- Entwicklung Analyse-Backend
- Entwicklung von Kampfsystem-Simulatoren mit Datenbankzugriff
- Aufarbeitung und Optimierung der Balancing-Dokumentation
- Überarbeitung und Redesign:
 - Kampfsystem
 - Item-System
 - Erweitertes Item-System
 - NPC-Generierung mit automatisch skalierendem Schwierigkeitsgrad
 - Vorbereitung eines dynamischen Achievement-Systems

- Entwicklung verschiedener Navigationskonzepte
- Dokumentation incl. Mockups, Tabellen, Listen, Formeln, etc.
- Konzipierung des Spieleinstiegs nebst Tutorial
- Ausarbeitung verschiedener Ideen zum Zwecke der Spielermotivation
- Entwicklung diverser nachhaltiger Spielmechaniken

Projektleiter

- Entwicklung eines Produktionskonzeptes
- Entwicklung eines Protokollsystems
- Verwaltung von Personaldaten
- Organisation von Material (Beschaffung und Absatz)
- Mitarbeiterbetreuung und –ausbildung auf Tutorenniveau