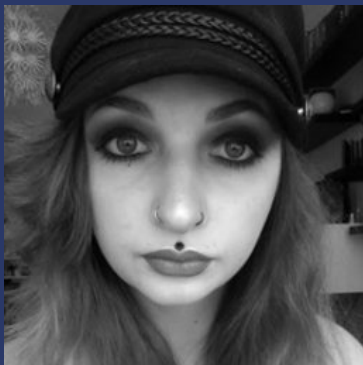


ANNE ZARNECKE



INTERESSEN

- Sammeln von alten Sci-Fi Büchern
- C# und 3D-Modeling erlernen
- Filme und Serien gucken
- Über Produktivitätsmanagement belesen
- Auf Flohmärkte gehen
- Graphic Design

FÄHIGKEITEN

- Produktions- und Team Management
- Gute Kommunikations- und Teamwork-fähigkeiten
- Effiziente Übersetzungs-Fähigkeiten (Deutsch und Englisch)
- Gutes Verständnis von agiler Arbeit
- Schnelle Eingewöhnung in neue Situationen
- Game Design Dokumentation
- Erstellen von visuellen Mockups
- Game & Systems Design
- C#
- Level Design & Blockout
- UI Design
- Grundkenntnisse Animation & Rigging in Maya
- Ausleuchten & Rendering in Unity

TOOLS

- Microsoft Office & Google Docs
- Wordpress & Joomla
- Adobe Photoshop, Illustrator & InDesign
- Unity Engine
- Unreal Engine
- Microsoft Visual Studio
- Sourcetree & Git GUI
- Jira
- Autodesk Maya, Mudbox & 3DS Max
- Substance Painter
- Houdini FX

BILDUNG

UE University of Applied Sciences Europe
Oktober 2016 - 2020

Bachelor of Arts Degree in Game Design

ERFAHRUNGEN

■ Mad About Pandas - Narrative Design Praktikant

Oktober 2018 - heute

Zusammenarbeit mit Level Design-Team an Environments für Hitchhiker
Erstellen von Konzepten für neue potentielle Projekte
Unterstützen des Lead Narrative Designers von Hitchhiker
Technische Implementierung der Narrative

■ WASD Magazin - Autor

November 2017 - heute

Schreiben von Artikeln zum Thema Videospieldkultur
Fokus auf Game Design-relevante Themen

■ Gamereactor DE - Freier Journalist

Dezember 2016 - heute

Reviews und Previews schreiben
Pressekonferenzen und Events besuchen
Englische Inhalte für deutsche Seite übersetzen

■ Xplorer - CEO

Mai 2014 - heute

Seite betreiben, inklusive SEO-Arbeiten
Schreiben von Artikeln und Reviews
Neue Ideen für Kolumnen und Artikelreihen konzipieren

■ Tesseract - Game Designer

März 2018 - Juli 2018

Einsatz von Farblehre um die minimalistischen Level zu gestalten
Skizzieren und Implementieren von 16 (Hintergrund) Level Designs
Animation der 3D Assets in Unity Engine
Szenen ausleuchten und mit Post Processing bearbeiten
Design der Ingame-, Level- und Hauptmenü-Benutzeroberfläche
Design der Puzzle-basierten Gameplay-Features

■ Automata - Game Designer & Programmierer

September 2017 - Januar 2018

Narrative Design der Charakter, Welt und Hintergrundgeschichte
Level Design, von Skizzierung bis zur Implementierung in Unity Engine
Design des Mainframes und der Kern-Features
Wöchentliche Reviews und Verwendung von Trello Boards für Agile Arbeit
Ausleuchten der Unity-Szenen und Arbeit mit Post Processing
Programmieren eines Point-and-Click-basierten Systems in C#
Programmieren eines Silent-Hill-ähnlichen Kamera-Systems in C#

■ The Sounds That Roam At Night - Game Designer

März 2017 - Juli 2017

Erstellung eines 30-seitigen Game Design-Dokuments und Timeline
Narrative Design der vier Hauptcharakter und Hintergrundgeschichte
Design des Mainframes und der Kern-Features
Level Design Skizzierung bis hin zur Implementierung in Unity Engine

■ GameStar - Freier Journalist

Dezember 2016 - März 2017

Leitung einer Kolumne über verschollene Indie-Spiele
Kontakt zu Entwicklern für Statements

Mehr über mich und meine Arbeit
gibt es auf meiner Website:
<http://annszarnecke.xp-lara.de/>

E-MAIL a.zarnecke@gmx.de

HANDY (+49) 152 0371 8530