

# Moritz Nonnemann

SELBSTSTÄNDIGER SOFTWARE- & UNREAL ENGINE ENTWICKLER

Softwareentwicklung • Unreal Engine • Debugging & Release-Support • Prototypen  
Brunnen, Schweiz • [contact@moritznonnemann.com](mailto:contact@moritznonnemann.com) • [moritznonnemann.com](http://moritznonnemann.com)



## PROFIL

Ich arbeite als technischer Umsetzungspartner für Gründer, Studios und Produktteams. Meine Projekte reichen von internen Tools und Produktfeatures bis zu Unreal Engine Gameplay Systemen, Debugging und Produktionssupport.

Mein Fokus ist Arbeit zu liefern, die sich sauber prüfen lässt, praktikabel wartbar ist und stabil übergeben werden kann.

## WOFÜR KUNDEN MICH BUCHEN

- Individuelle Softwareentwicklung für interne Tools, Workflows, Automatisierung und Produktfeatures
- Umsetzung von Unreal-Engine-Features, Gameplay-Systemen, UI-Integration, Animations-Setup und Sequencer-Support
- Schnelles Prototyping und technische Validierung für Software- oder Gameplay-Konzepte
- Bugfixing, Refactoring, Build-Stabilisierung und release-orientierte technische Bereinigung

## PRODUKTIONSKONTEXT

Neben meiner freiberuflichen Arbeit bin ich über VoidLab, das Studio hinter Fall in Duty, auch in aktiver Spieleproduktion eingebunden. Dadurch bleiben meine technischen Entscheidungen an realen Produktionszwängen ausgerichtet: Iterationsgeschwindigkeit, Wartbarkeit und Shipping-Disziplin.

## ARBEITSSPRACHEN

Deutsch (Muttersprache) und Englisch (fließend). Schriftliche Zusammenarbeit funktioniert besonders gut für meine Arbeit, Reviews und technisch präzise Entscheidungen.

## IDEAL FÜR

- Teams, die durch Bugs, technische Schulden oder fehlende Umsetzungskapazität blockiert sind
- Gründer, die einen direkten technischen Partner von der Planung bis zur Übergabe wollen
- Studios, die verlässliche Umsetzung oder gezielten technischen Support brauchen

## ARBEITSWEISE

- Klarer Umfang, Meilensteine und realistische Schätzungen
- Schriftliche Updates und knappe Entscheidungen
- Wartbarer Code und praktische Dokumentation
- Zusammenarbeit auf Deutsch oder Englisch; die schriftliche Kommunikation ist in jeder Sprache möglich.

## ABWICKLUNG

- Direkte Verträge und Abrechnung
- NDA vor detailliertem Scoping
- Abrechnung in mehreren Währungen
- Banküberweisung oder Wise

## LEISTUNGSPORTFOLIO

### SOFTWAREENTWICKLUNG

Interne Tools, Geschäfts-Workflows, Automatisierung und Produktfeatures - pragmatisch umgesetzt, sauber genug für Wartung und schlank genug fürs Shipping.

### TECHNISCHE PROBLEMLÖSUNG

Ursachenanalyse, Debugging, Refactoring, Build-Stabilisierung, regressionssichere Fixes und gezielte Bereinigung, wenn ein Projekt von instabil zu verlässlich werden muss.

### UNREAL ENGINE ENTWICKLUNG

Gameplay-Features, UI, Animationslogik, Sequencer-gesteuertes Verhalten, Bugfixing, Projektbereinigung und Produktionssupport in Blueprint/C++-Umgebungen.

### SCHNELLE PROTOTYPEN & VALIDIERUNG

Schnelle Proof-of-Concepts, um riskante Annahmen zu testen, technische Optionen zu vergleichen oder Gameplay- und Produktrichtungen vor größeren Investitionen zu validieren.

## TECHNISCHER ÜBERBLICK

<b>Sprachen</b>	C++, C#, Java, JavaScript/TypeScript, Dart, SQL, HTML/CSS, Shell, PowerShell
<b>Produkt / Web / App</b>	Flutter, Firebase, Astro, Tailwind CSS, Node.js, React, .NET MAUI, Spring, Bootstrap
<b>Spieleentwicklung</b>	Unreal Engine (Blueprint/C++), Gameplay-Systeme, UI-Integration, Animations-Setup, AnimBP, Montages, State Machines, Sequencer
<b>Qualität &amp; Auslieferung</b>	JUnit, Playwright, Regressionstests, GitHub Actions, Docker, Gradle, Maven, Jenkins
<b>Daten &amp; Infrastruktur</b>	MySQL, Firestore, MongoDB, Elasticsearch, Cloudflare Pages, Firebase Auth, Hosting und Functions

## ZUSAMMENARBEIT & PROFILE

### ABWICKLUNG & RAHMEN

- Direkte Verträge und direkte Rechnungsstellung möglich
- NDA kann vor detailliertem Scoping unterzeichnet werden
- Klare Meilensteine und kurze Feedback-Schleifen
- Übergabe inklusive praktischer Dokumentation und nächster Schritte
- Weitere Arbeitsproben auf Anfrage, sofern NDA oder Produktionsvertraulichkeit eine öffentliche Veröffentlichung einschränken

### ÖFFENTLICHE PROFILE

**Webseite:** [moritznonnemann.com](http://moritznonnemann.com)  
**GitHub:** [github.com/FieteGM](https://github.com/FieteGM)  
**LinkedIn:** [linkedin.com/in/moritz-nonnemann](https://www.linkedin.com/in/moritz-nonnemann)  
**Upwork:** [upwork.com/freelancers/~017ddd8899a024736c](https://www.upwork.com/freelancers/~017ddd8899a024736c)  
**Stack Overflow:** [stackoverflow.com/users/13751723](https://stackoverflow.com/users/13751723)  
**Kontakt:** [contact@moritznonnemann.com](mailto:contact@moritznonnemann.com)

Verfügbar für freiberufliche Softwareentwicklung, Unreal-Engine-Umsetzung, Debugging und Prototyping.  
[contact@moritznonnemann.com](mailto:contact@moritznonnemann.com) • [moritznonnemann.com](http://moritznonnemann.com)