



# Tobias Pfaffenroth

Gameplay-Programmierer

tobias.pfaffenroth@example.de +49 69 0123 4567

Frankfurt am Main,  
Deutschland

tobiaspfaffenroth.dev

linkedin.com/in/tobiaspfaffenroth

github.com/tobiaspfaffenroth

## PROFIL

Gameplay-Programmierer mit 6 Jahren Erfahrung bei Crytek GmbH Frankfurt (Hunt: Showdown 1896) und Limbic Entertainment GmbH Langen (Heroes of Might and Magic 7, Tropico 6). M.Sc. Game Programming (HdM Stuttgart, Note 1,2). Spezialisierung Unreal Engine 5.4 + C++ Gameplay-Systems, Animation Blueprint und Multiplayer-Netcode. p99-Server-Tick-Rate stabil 60 Hz bei 12 Spielern pro Match in Hunt: Showdown.

## BERUFSERFAHRUNG

Senior Gameplay-Programmierer 09/2022 - heute

Crytek GmbH Frankfurt am Main, Deutschland

Gameplay-Programmierer im Hunt: Showdown 1896 Combat-System-Team

- Owner des Hunt: Showdown 1896 Combat-Systems (Weapons, Damage Models, Hitreg, Bullet Physics) in CryEngine 5.10 + C++ mit 38 Waffen und 184 Skill-Talents
- Implementierung des neuen 5-Spieler-Trio+ Modus mit Cross-Play PSN + Steam + Xbox Live + Apple GameKit, p99-Roundtrip 38 ms bei 12 Spielern
- Animation-Blueprint-System fuer 38 First-Person-Waffen-Animationen mit 8 Reload-States pro Waffe
- Profiling-Session mit Senior Engine Engineers, GPU-Frame-Time bei Bayou-Maps von 22 ms auf 16,4 ms reduziert
- GDC 2024 Co-Speaker zu Server-authoritative Hitreg fuer 60 Hz Tickrate

Gameplay-Programmierer 11/2018 - 08/2022

Limbic Entertainment GmbH Langen, Deutschland

Gameplay-Programmierer fuer Heroes of Might and Magic 7 und Tropico 6 (Co-Development mit Kalypso)

- Co-Owner des Tropico-6-Combat-System in Unity 6 + C# mit 22 Unit-Typen und 12 Battle-Mechanics
- Implementierung des Hot-Seat-Multiplayer-Modus fuer Heroes 7 mit 8 Spielern, p99-Save-Game-Sync 1,8 s
- Mentoring von 2 Junior Programmierern in C++ + ECS-Patterns

## AUSBILDUNG

M.Sc. Game Programming 10/2016 - 09/2018

Hochschule der Medien HdM Stuttgart Stuttgart, Deutschland

Game Programming 1,2

B.Sc. Game Design + Game Programming 10/2013 - 09/2016

Hochschule der Medien HdM Stuttgart Stuttgart, Deutschland

Game Design + Game Programming GPA: 1,4

## FÄHIGKEITEN

Unreal Engine 5.4 + C++ + Blueprint

CryEngine 5.10 + C++ + Schematyc

Unity 6 + C# + DOTS

Photon Quantum + Mirror + Unity Netcode + Unreal Net

Animation Blueprint + Control Rig

Perforce P4V + Helix Core + Plastic SCM

Steamworks + EOS + PSN + Xbox Live + Apple GameKit

RAD Telemetry + Unreal Insights + Unity Profiler

## ZERTIFIKATE

Unity Certified Expert  
Gameplay Programmer  
11/2024

Unreal Engine Authorized  
Instructor Level 3  
06/2024

GDC Co-Speaker 2024  
(Cryengine Hitreg)  
03/2024

GI Gesellschaft fuer  
Informatik Vollmitgliedschaft  
09/2022

## PROJEKTE

Hunt: Showdown 1896 Cross-Play Launch 08/2022 - heute

Co-Engineer fuer Cross-Play Steam + PSN + Xbox + Apple GameKit, Q4 2023  
Launch, Steam CCU p99 38.000

GDC 2024 Co-Speaker Server-authoritative Hitreg 11/2023

60-Min-Talk zu Hitreg-Architektur in CryEngine 5.10, 2.480 Live-Zuschauer, 4,8/5  
Rating

Wwise Certified Audio  
Programmer

06/2022

## SPRACHEN

Deutsch Muttersprache

Englisch C2

Japanisch B2

## STÄRKEN

### Netcode-Tiefgang

Server-authoritative Hitreg mit 60 Hz  
Tickrate stabil bei 12 Spielern in Hunt:  
Showdown - GDC-2024-Talk dazu  
gehalten, sehr selten in DACH-  
Lebenslaeufen

### Cross-Play-Erfahrung

Steam + PSN + Xbox + Apple GameKit  
als Co-Engineer in Produktion fuer  
Hunt: Showdown 1896 - 4-Plattform-  
Tiefe statt nur Steam

### Animation-System- Pragmatismus

Animation Blueprint mit 38 First-  
Person-Waffen-Animationen und 8  
Reload-States pro Waffe gebaut - kann  
komplexe State Machines wartbar  
halten