



PASCAL ROTHER

Ich zerlege komplexe Probleme in ihre Bestandteile, um sie in der richtigen Komposition als effiziente Lösung wieder zusammenzufügen.

Portfolio

<https://pascalrothe.vercel.app/>

Software

- Godot Engine
- Adobe Photoshop & Illustrator
- Visual Studio Code

Programmierung

- Python
- GDScript
- JavaScript

Sprachen

- Deutsch - Muttersprache
- Englisch - C1

Weitere Kenntnisse &

Fähigkeiten

- Git-Versionsverwaltung
- Relationale Datenbank
- CI/ CD-Pipeline
- Unit Testing
- JSON/ CSV
- Tooling

Weiterbildung

- Algorithms Specialization (Stanford)
- Mathematical Foundations for Data Science and Analytics

KONTAKT

☎ +49 176 78973798 📍 Scheffelstraße 17, 04277 Leipzig
✉ ibirothe@gmail.com 📅 7. September 1990

Berufserfahrung

Game Developer

seit 01/2023

Tales Game Studio

- End-to-End-Verantwortung für Entwicklung: Softwarearchitektur bis Veröffentlichung auf Steam
- Konzeption und Umsetzung der taktischen Engine (Grid-Pathfinding, Rundenlogik, State Management)
- Aufbau modularer Systeme für Progression, Charakterfähigkeiten und Permadeath-Persistenz
- Entwicklung von Dev-Tools (Map-Parser, Low-Code Behavior Editor, Text-Localization)
- Integration der SteamWorks-API (Achievements, Leaderboard, Cloud Saves, Build-Management)
- Implementierung datengetriebener Systeme (JSON/CSV für Einheiten, Maps, prozedurale Inhalte)
- Erstellung dynamischer UI-Systeme (Menus, Tooltips, HUD) und Ressourcen-/Progression-Management
- Performance-Optimierung, automatisierte Tests und Playtesting
- Prototyping, CI/CD-Pipelines und Deployment auf Steam (inkl. Patches & Live-Updates)

Inhaber

seit 01/2008

Tattoo Studio

- Kundenakquise und -beratung, grafische Gestaltung sowie Umsetzung individueller Designs
- Eigenständige Studioleitung einschließlich Organisation, Terminplanung, Studiovorverwaltung
- Digitale Kommunikation, Marketing und Kundenbindung