Tobias Heukäufer

Programmierer & Technical Lead · Berlin

KONTAKT

contact@thetobz.com

thetobz.com

LinkedIn

KENNTNISSE

Unity

C#

HLSL & Shader Graph

Performance-Optimierung & Benchmarking

Tech Art

Blender & 3D-Modellierung

Technische Leitung

AUSBILDUNG

Game Design
University of Europe for Applied Sciences, Berlin

PROFIL

Spieleprogrammierer mit über fünf Jahren beim Berliner Studio Paintbucket Games, davon zwei Projekte als Technical Lead. Ich arbeite vor allem mit Unity und C# und kümmere mich viel um Performance-Optimierung und Benchmarking in den Spielen des Studios. Ursprünglich komme ich aus dem 3D-Bereich und habe ein Faible für Tech Art und Shader.

BERUFSERFAHRUNG · PAINTBUCKET GAMES, BERLIN

Technical Lead · SOKO 1977: Anti-Terror Task Force

In Entwicklung · geplant für Q1 2027 · PC, Mac · für die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Technical Lead bei einem historischen Deduktionsspiel.

Technical Lead · A Night at Moka Efti: A Babylon Berlin Story

Erschienen September 2026 · PC, Mac · für SWR / ARD

Technical Lead bei einem narrativen Adventure zur letzten Staffel der Serie Babylon Berlin.

Programmierer · The Darkest Files

Erschienen März 2025 · PC, Mac, Nintendo Switch

Programmierer bei einem historischen Ermittlungs- und Gerichtsspiel.

Programmierer · Serious Games & Lern-Apps

2024 – 2026 · iOS, Android, Browser

Wer ist Bilal? (2026), Max Mannheimer – ben jakov (2025), ErinnerungsZeit (2024), Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm (2024), ELECTRIFYtoday (2024).

Praktikant, dann Werkstudent · Programmierung

Beholder 3 (erschienen 2022)

Als Praktikant ins Studio gekommen und als Werkstudent in der Programmierung geblieben.