Michael Tot

Senior Systems Engineer · Game-Server-Sicherheit & Reverse Engineering

michael@michaeltot.com · linkedin.com/in/michael-tot · michaeltot.com · MEZ, remote

13 Jahre Entwicklung und Absicherung von Multiplayer-Game-Servern (Lua/GLua, C#, Python): Anti-Exploit-Maßnahmen und Härtung von Net-Messages in laufenden Spielwirtschaften. Reverse Engineering mit Ghidra, Assembly und C; aktuell Entwicklung von Luminol, einem GLua-Deobfuskator in C#. KI-nativ: steuert KI-Agenten-Teams für Entwicklung, Tests und Security-Reviews. EU-Bürger (deutsch) · MEZ, remote; arbeitet auf Englisch, Deutsch und Serbisch.

Berufserfahrung

Senior Systems Engineer (alleiniger Entwickler), Game-Server-Sicherheit · 2024 – heute
Diverge Networks, eine der führenden Roleplay-Communities für Garry's Mod · auf Vertragsbasis, remote

- Gesamte Codebasis allein verantwortet: rund 708 Commits und 173 Issues in 22 Monaten.
- Item-Duplizierung, Umgehung von Beschränkungen und Net-Message-Exploits in einer laufenden Spielerwirtschaft geschlossen; Hotfixes sicher im Live-Betrieb ausgeliefert.
- Forensik (Fingerabdrücke, Patronenhülsen, Schmauchspuren, Fallakten) und Justizsysteme (Akten, Gefängnis, Kaution, Haftbefehle) gebaut; Datenspeicherung von Dateien auf MySQL migriert, ohne einen einzigen Gegenstand zu verlieren.

Owner & Lead Developer · Game-Server-Community · 2018 – 2024
Eine der größten Roleplay-Communities für Garry's Mod · remote

- Als Entwickler eingestellt, dann übernommen und selbst betrieben: alleiniger Entwickler, Leitung des Staff-Teams und Betreiber; Server zu Spitzenzeiten täglich voll.
- Einen Community Manager eingestellt und bezahlt; Zahlungen, Streitfälle und gezielte Angriffe auf die Community abgewickelt.
- Community verkauft; danach selbstständige Entwicklungsarbeit bis zum Einstieg bei Diverge.

Game-Server-Entwickler (freiberuflich) & Programmier-Tutor · 2013 – 2018
Multiplayer-Game-Communities, Privatkunden · remote

- Individuelle Gameplay-Systeme, Addons und Server-Tools in Lua/GLua für zahlende Kunden, ab dem Alter von 13 Jahren.
- Programmier-Einzelunterricht seit meiner Jugend; mein heutiger Auftraggeber war einst mein Schüler.

Security- & Reverse-Engineering-Projekte · laufend

- Luminol (C#, .NET 11, in Entwicklung): Obfuskator-unabhängiger GLua-Deobfuskator, eine Pipeline aus AST-Rewritern auf Basis von Loretta, für Sicherheitsanalysen.
- Dojo Arena (C#): PvP-Server-Mod für V Rising, mitentwickelt, vollständig neu geschrieben und als Open Source veröffentlicht.

Kenntnisse & Tools

Programmiersprachen: Lua / GLua, C#, Python, SQL (MySQL) · **Security / RE:** Exploit-Audits, Anti-Cheat, Härtung von Net-Messages, Ghidra, Lesen von Assembly und C, AST-Tooling (Loretta) · **Plattformen:** .NET, Linux / VPS, Git, RCON, Garry's Mod, V-Rising-Modding · **KI:** Claude Code, Multi-Agenten-Workflows (Entwicklung, Tests, Security-Review)

Sprachen: Serbisch (Muttersprache) · Deutsch (zweisprachig) · Englisch (zweisprachig) · Französisch (lerne ich)

Ausbildung

Gimnazija „Jovan Jovanović Zmaj", Novi Sad: naturwissenschaftlich-mathematischer Zweig, eine der selektivsten Schulen Serbiens; Bestnoten im Abschlussjahr (2018).