# UNREAL & C# DEVELOPER

## ÜBER MICH

Begeisterter Spiele-, Software- und Webentwickler aus Augsburg mit über 7 Jahren Erfahrung in selbstständiger Projektarbeit. Ich verbinde unternehmerische Perspektive, schnelle Einarbeitung in neue Technologien und breite technische Vielseitigkeit.

Spieleentwickler | Softwareentwickler | Webentwickler | Gründer | 1994 | Teamarbeit | Kreativ | Innovativ


## MAXIMILIAN VON TAEUFFENBACH

### KONTAKT

**E-Mail:**
mvt@edevax.de

**Web:**
max.wildfuchs-ia.de


### REFERENZEN

**Axel Wester**
Geschäftsführer SSA SoftSolutions
T: 0821 / 720 39 50
E: awester@cycot.de


**max.wildfuchs-ia.de**
**linkedin.com/in/mtaeuffenbach**


## LEBENSLAUF

**2025** – Gastdozent Games Development
Macromedia München
Zwischenzeitlich konnte ich mein Wissen und meine praktische Erfahrung an Studierende weitergeben und diesefür die Entwicklung von Spielen zu begeistern.

**Heute – 2019** – Selbstständiger Web- und Spieleentwickler
Wildfuchs Interactive
Kurze Zeit nach dem Studium haben ein paar ehemalige Kommilitonen und ich uns selbstständig gemacht und Aufträge sowie eigene Projekte in den Bereichen Web- und Spieleentwicklung durchgeführt. (https://wildfuchs-ia.de)

**2019 – 2016** – Anstellung Web- und Softwareentwicklung
SSA SoftSolutions
Nach Abschluss des Bachelors wurde ich als freier Mitarbeiter angestellt, um genug Zeit für den Master zu haben. Zu dem Zeitpunkt übernahm ich teils die technische Leitung in verschiedenen Projekten.

**2016 – 2014** – Werkstudent Web- und Softwareentwicklung
SSA SoftSolutions
Während des Studiums konnte ich hier ein Praktikum abschließen. Im Anschluss habe ich dort als Werkstudent weitergearbeitet und viele Erfahrungen durch Projektarbeiten für namenhafte Unternehmen gesammelt.

## AUSBILDUNG

**2018 – 2016** – M. A., Interaktive Mediensystem
Schwerpunkt: Game Development
Hochschule Auasbura. Deutschland

**2016 – 2012** – B. Sc., Informatik
Hochschule Augsburg, Deutschland

# UNREAL & C# DEVELOPER

## ÜBER MICH

Begeisterter Spiele-, Software- und Webentwickler aus Augsburg mit über 7 Jahren Erfahrung in selbstständiger Projektarbeit. Ich verbinde unternehmerische Perspektive, schnelle Einarbeitung in neue Technologien und breite technische Vielseitigkeit.

Spieleentwickler | Softwareentwickler | Webentwickler | Gründer | 1994 | Teamarbeit | Kreativ | Innovativ


MAXIMILIAN VON TAEUFFENBACH


## SPRACHEN

| | |
|---|---|
| **Deutsch** | Muttersprache |
| **Englisch** | Fließend |

## SKILLS

| | |
|---|---|
| **Unreal Engine 4 / 5** | 95% |
| **ASP.Net / Blazor** | 85% |
| **Unity** | 80% |
| **WPF** | 80% |
| **Angular 2+** | 70% |
| **C#** | 95% |
| **C++ (Unreal)** | 95% |
| **JavaScript/TypeScript** | 80% |
| **C++** | 80% |
| **Java** | 70% |
| **PHP** | 60% |
| **SQL** | 55% |
| **Python** | 50% |


**max.wildfuchs-ia.de**
**linkedin.com/in/mtaeuffenbach**


## MOTIVATION

Ich verfüge mittlerweile über mehr als zehn Jahre praktische Erfahrung in der Spiele-, Web- und Softwareentwicklung und lege einen starken Fokus auf moderne Technologien wie Unreal Engine, Unity und .NET. Durch Lösungsorientierung, technische Vielseitigkeit und kreative Herangehensweise lasse ich Ideen greifbar werden.

In meiner bisherigen Laufbahn habe ich sowohl in angestellten als auch in selbstständigen Verhältnissen gearbeitet und dabei ein breites Spektrum an Projekten umgesetzt. Von individuellen Weblösungen bis hin zu komplexen Software- und Spieleentwicklungen. Besonders prägend war meine Tätigkeit bei SSA SoftSolutions, wo ich in interdisziplinären Teams an Projekten für namhafte Unternehmen wie Porsche und Airbus beteiligt war. Neben der reinen Programmierung übernahm ich dort zunehmend Verantwortung in der technischen Konzeption einzelner Projekte.

Seit 2019 bin ich Mitgründer von Wildfuchs Interactive und arbeite dort als selbstständiger Entwickler. In dieser Rolle verbinde ich eigenverantwortlich technische Umsetzung mit unternehmerischem Denken: von der Konzeption über die Entwicklung bis hin zur Auslieferung von Web- und Spieleprojekten. Parallel dazu arbeiteten wir an eigenen Spielen, zuletzt an dem Projekt „Vor'Taar: Invasion", welches ein breites Spektrum an Aufgaben forderte.

Zwischenzeitlich war ich außerdem als Gastdozent an der Hochschule Macromedia im Bereich Spieleentwicklung tätig. Dabei konnte ich mein Wissen und meine praktische Erfahrung an Studierende weitergeben und hatte gleichzeitig die Möglichkeit, andere für die Entwicklung von Spielen zu begeistern.

Ich arbeite mich schnell in neue Technologien ein, bin kreativ, aber auch lösungsorientiert und lege großen Wert auf sauberen, wartbaren Code. Durch meine Erfahrungen in kleinen wie auch größeren Teams arbeite ich sowohl eigenständig als auch kollaborativ effektiv. Mein Ziel ist es, technisch anspruchsvolle Projekte mitzugestalten, nachhaltige Lösungen zu entwickeln und neue Wege zu gehen.

Mit freundlichen Grüßen,

Max v. Taeuffenbach

# Projektübersicht

Heute
2024

## Vor'Taar: Invasion

Eigenproduktion

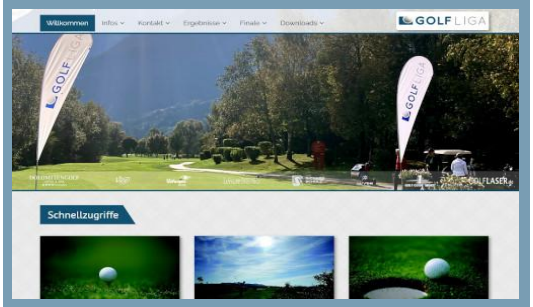
Taktik trifft Weltraum: Rogue-Lite Tower Defense neu gedacht. Verteidige im dreidimensionalen Raum orbitale Stützpunkte, kommandiere ein mobiles Schlachtschiff und stelle dich immer größeren Wellen feindlicher Invasoren. Setze Fähigkeiten ein, sammele Ressourcen aus zerstörten Feinden und entwickle dein Arsenal stetig weiter.

2022

## Blind Zum Bus

Kooperation: DBSV und Woche Des Sehens

Ein Spieleprojekt für den DBSV und die Woche Des Sehens. Wie wäre es, einen ganz alltäglichen Weg zu gehen, ohne ihn zu sehen? Das Online-Spiel „Blind zum Bus" will einen Eindruck vermitteln, wie sich vollblinde Menschen orientieren. Man bewegt sich allein anhand akustischer Signale.
https://www.woche-des-sehens.de/spiel/blind-zum-bus/




2021

## Vereinswebseite der Golfliga

Auftragsarbeit

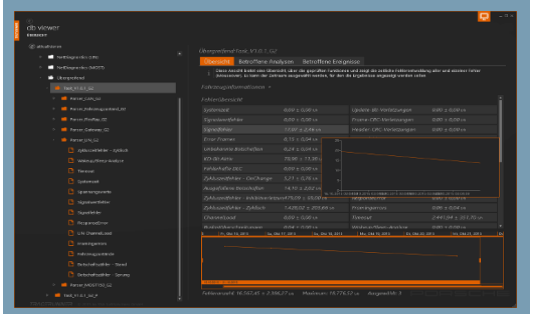
Eine Vereinswebseite für die Golfliga der Jungsenioren. Die Mannschaften generieren sich aus den Golfclubs die im bayerischen Süden liegen und aus dem angrenzenden Baden-Württemberg. Leicht anpassbar und erweiterbar auf der Basis von WordPress.
https://golfliga.de/

2021
2020

## Grima (Prototyp)

Eigenproduktion

Schlüpfe in die Rolle einer gottgleichen Entität, die nahezu unsterblich ist - denn die Maske (Grima), die ihre eigentliche Identität ausmacht, ermöglicht es, stets in einen neuen Körper zu schlüpfen, um eine andere Wahl zu treffen. Ein rasantes Hack n' Slay mit einer Kampagne, die entweder allein oder im Coop gespielt werden kann.



2016
2015

## Fahrzeuganalyse mit TraceRunner

Anstellung / Freie Mitarbeit

Der TraceRunner ermöglicht eine umfassende Analyse und Qualitätskontrolle der Kommunikation vernetzter Steuergeräte im Fahrzeug und begleitet so den gesamten Fahrzeugentwicklungsprozess. Der TraceRunner bietet eine intelligente Analyse komplexer Daten in vernetzten Steuergeräten, komfortable Auswertung und viel Zeitersparnis.


max.wildfuchs-ia.de
linkedin.com/in/mtaeuffenbach


Viele weitere Projekte unter: max.vtaeuffenbach.de