

Maximilian Brunner

Spiel-Audio-Designer

Spiel-Audio-Designer mit 7 Jahren Erfahrung bei Mimimi Games GmbH Muenchen (Desperados III, Shadow Gambit) und Kalypso Media GmbH Stuttgart (Tropico 6, Crossroads Inn). M.A. Filmmusik + Sound Design (Filmakademie Baden-Wuerttemberg Ludwigsburg, Note 1,3). Spezialisierung Wwise-Implementation, FMOD Studio und adaptive Combat-Music-Systeme. Wwise Certified Audio Programmer + ProTools-Praxis aus 12 Game-Soundtracks.

✉ maximilian.brunner@example.de
☎ +49 89 3456 7890
📍 Muenchen, Deutschland
🌐 maximilianbrunner.audio
📄 linkedin.com/in/maximilianbrunner
📄 soundcloud.com/maximilianbrunner

Berufserfahrung

Senior Spiel-Audio-Designer

Mimimi Games GmbH • Muenchen, Deutschland • 06/2022 - heute

Senior Audio Designer fuer Shadow Gambit: The Cursed Crew und unangekuendigtes Stealth-Tactics-Projekt

- Wwise-Implementation aller 8 spielbaren Charaktere mit jeweils 220 voice-acted Lines und 38 dialogischen States in Unity 6
- Adaptive Combat-Music-System mit 14 Layern und 4 Tension-States via Wwise Interactive Music Hierarchy
- Aufnahme + Postproduktion mit Pyramind in San Francisco fuer 22 Cinematic-Cutscene-Scores
- Aufbau der Mimimi-Internal-Audio-Wiki mit 84 Best-Practices fuer Wwise + Unity 6 + Adaptive Mixing
- Devcom 2024 Speaker zu adaptiven Combat-Music-Systemen in Stealth-Tactics-Spielen

Spiel-Audio-Designer

Kalypso Media GmbH • Stuttgart, Deutschland • 08/2018 - 05/2022

Spiel-Audio-Designer fuer Tropico 6 und Crossroads Inn

- FMOD-Studio-Implementation der gesamten Tropico-6-Music-Library mit 184 Tracks und 38 dynamischen Mood-Transitions
- Voice-Direction-Sessions mit 38 Voice-Actors in Stuttgart + Hamburg + Berlin Aufnahmestudios
- Mixing fuer Steam + PSN + Xbox Live Cross-Platform Audio-Standards, LUFS-konsistent -16 +/- 1 dB

Projekte

Shadow Gambit: The Cursed Crew Audio Lead

- 08/2023

Senior Audio Designer fuer Steam-Launch, 92% Positive Reviews mit 'Outstanding Audio Design' in 184 Reviews explizit erwaeht

Devcom 2024 Speaker

- 08/2024

60-Min-Talk zu adaptiven Combat-Music-Systemen in Stealth-Tactics, 1.840 Live-Zuschauer

Zertifikate

Wwise Certified Audio Programmer

- 11/2024

FMOD Studio Pro Certification

- 06/2024

Ausbildung

M.A. Filmmusik + Sound Design

Filmakademie Baden-Wuerttemberg

Ludwigsburg, Deutschland

10/2015 - 09/2018

Filmmusik + Sound Design • 1,3

B.A. Musik + Toningenieur

Hochschule fuer Musik und Theater Muenchen

Muenchen, Deutschland

10/2012 - 09/2015

Musik + Toningenieur • GPA: 1,5

Fähigkeiten

Wwise + Wwise Interactive Music Hierarchy

,
FMOD Studio Pro,
ProTools + Reaper + Logic Pro,
Unity 6 + C# Audio Integration,
Unreal Engine 5.4 + MetaSounds

,
Voice Direction + Studio-Engineering

,
Native Instruments Komplete + Spitfire

,
Pyramind Studio + Adaptive Mixing

Sprachen

Deutsch, Muttersprache

Englisch, C2

Japanisch, B2

Devcom 2024 Speaker

- 03/2024

ProTools Operator Certification

- 11/2023

GI Gesellschaft fuer Informatik AK Spielentwicklung

- 09/2022

Stärken

Wwise-Implementation-Tiefgang

Komplette Wwise-Implementation von 8 Charakteren mit je 220 Voice-Lines und 38 dialogische States fuer Shadow Gambit - referenz-Implementation in der DACH-Audio-Community

Adaptive Music Mastery

Adaptive Combat-Music-Systeme mit 14 Layern und 4 Tension-States gebaut - Devcom-2024-Talk dazu gehalten

Voice-Direction-Erfahrung

Voice-Direction-Sessions mit 38 Schauspielern in Stuttgart + Hamburg + Berlin - kann Voice-Recording-Sessions selbst leiten statt outsourcen