

Friedrich Steinhuber

VR/AR Spielentwickler

VR/AR Spielentwickler mit 7 Jahren Erfahrung bei Massive Miniteam GmbH Berlin (Sniper Elite VR, ARK Park VR) und Studio Fizbin GmbH Berlin (Embracelet, Meta Quest 3 Adaptation). M.Sc. Mixed Reality Game Programming (Cologne Game Lab TH Koeln, Note 1,2). Spezialisierung Unity 6 + Unreal Engine 5.4 fuer Oculus + Steam VR + PSVR2 + Meta Quest 3 + Microsoft HoloLens. Frame-Time stabil 11,1 ms (90 FPS) auf Meta Quest 3 standalone.

friedrich.steinhuber@example.de

+49 30 5678 9012

Berlin, Deutschland

friedrichsteinhuber.dev

lin.com/in/friedrichsteinhuber

p.com/friedrichsteinhuber



BERUFSERFAHRUNG

Senior VR/AR Spielentwickler 06/2022 - heute
Massive Miniteam GmbH Berlin, Deutschland

Senior VR Spielentwickler fuer Sniper Elite VR Standalone + Ark Park VR Sequel

- Owner des Locomotion-Systems fuer Sniper Elite VR Standalone in Unreal Engine 5.4 + C++ fuer Meta Quest 3 + PSVR2 + Steam VR
- Frame-Time-Budget-Disziplin mit Unreal Insights, stabil 11,1 ms (90 FPS) auf Meta Quest 3 Standalone gehalten
- Hand-Tracking-Implementation mit Meta XR SDK + OpenXR fuer Pistolen-Reloading-Gesten, Gesture-Recognition-Rate 96,4%
- Comfort-Settings-System mit 22 Vignetting-Optionen + 8 Snap-Turn-Modi fuer reduzierte Motion-Sickness in Player-Studies
- Devcom 2024 Speaker zu Frame-Time-Budget-Disziplin fuer Standalone-VR

VR/AR Spielentwickler 08/2018 - 05/2022
Studio Fizbin GmbH Berlin, Deutschland

VR Spielentwickler fuer Embracelet Meta Quest 3 Adaptation und Microsoft HoloLens AR-Demos

- Meta-Quest-3-Adaptation von Embracelet in Unity 6 mit URP, Standalone-Build-Groesse von 4,8 GB auf 2,4 GB reduziert
- Microsoft HoloLens AR-Demo fuer Industriekunde mit MRTK Mixed Reality Toolkit, Hand-Tracking + Spatial Anchors
- Frame-Time-Optimization mit Single-Pass-Stereo-Rendering, FPS von 72 auf 90 stabil erhoeht

PROJEKTE

Sniper Elite VR Standalone (Meta Quest 3)

11/2023 - heute

Senior-Engineer fuer Meta Quest 3 Standalone-Version, Frame-Time stabil 11,1 ms (90 FPS), Day-1-Reviews 92% Positive

AUSBILDUNG

M.Sc. Mixed Reality Game Programming
10/2016 - 09/2018

Cologne Game Lab TH Koeln Koeln, Deutschland
Mixed Reality Game Programming 1,2

B.Sc. Game Design + Game Programming
10/2013 - 09/2016

Mediadesign Hochschule MD.H Berlin Berlin, Deutschland
Game Design + Game Programming GPA: 1,4

FÄHIGKEITEN

Unreal Engine 5.4 + C++ + OpenXR

Unity 6 + C# + XR Toolkit + URP

Meta XR SDK + Oculus Integration

Steam VR + OpenVR + PSVR2 SDK

Microsoft MRTK + HoloLens AR

Hand-Tracking + Eye-Tracking + Haptics

Unreal Insights + Oculus Performance HUD

Perforce P4V + Git LFS

ZERTIFIKATE

Unity Certified Expert Gameplay Programmer +
Expert Technical Artist

11/2024

Devcom 2024 Speaker

08/2024

Unreal Engine Authorized Instructor Level 3

06/2024

60-Min-Talk zu Frame-Time-Budget-Disziplin fuer Standalone-VR auf Meta Quest 3, 1.840 Live-Zuschauer

Meta XR Developer Verified

03/2024

Microsoft MRTK + HoloLens AR Certified 11/2023

GI Gesellschaft fuer Informatik AK Virtual Reality

09/2022



SPRACHEN

Deutsch

Muttersprache

Englisch

C2

Japanisch

B2



STÄRKEN

Multi-Headset-Tiefgang

Meta Quest 3 + Steam VR + PSVR2 + Microsoft HoloLens in Produktion eingesetzt - 4-Plattform-Tiefe statt nur Oculus

Frame-Time-Disziplin

Stabile 11,1 ms (90 FPS) auf Meta Quest 3 Standalone - extrem selten in dieser Tiefe in DACH-VR-Lebenslaeufen

Hand-Tracking-Expertise

Gesture-Recognition-Rate 96,4% fuer Pistolen-Reloading-Gesten in Sniper Elite VR - selten in dieser Genauigkeit in DACH-VR-Studios