Stellenangebot vom 30.07.2026

Tech Artist (m/w/d) - Unity - Vollzeit

Fachrichtung:	Art / Layout / Illustration
Art der Beschäftigung:	Vollzeit
Eintrittsdatum:	01.09.2026
PLZ / Ort:	85737 Ismaning
Land:	Deutschland

Firmendaten

Firma:	**Wild River Games**
Straße & Hausnummer:	Erich-Zeitler Straße 1
PLZ / Ort:	85737 Ismaning

Ansprechpartner

Name:	Stefan Kummer
Position:	Producer
Straße & Hausnummer:	Erich-Zeitler Straße 1
PLZ / Ort:	85737 Ismaning
E-Mail:	stefan.kummer@wildriver.games

Job-Beschreibung

Du möchtest an der Schnittstelle zwischen Art und Programmierung arbeiten und dafür sorgen, dass Inhalte im Spiel nicht nur gut aussehen, sondern auch technisch einwandfrei funktionieren? Dann bist du bei uns genau richtig.

Deine Aufgaben

- Implementierung und Integration von Charakteren, Animationen und visuellen Assets in der Unity Engine
- Aufbau und Pflege von Animations-Setups sowie Optimierung von Bewegungsabläufen
- Einrichtung und Optimierung von Shadern, Materialien und visuellen Effekten
- Umsetzung und Integration von In-Game Cutscenes
-

Unterstützung bei der Weiterentwicklung unserer Tech-Art Pipeline
- Enge Zusammenarbeit mit Art, Game Design und Programmierung, um eine hohe visuelle Qualität und eine reibungslose technische Umsetzung sicherzustellen

Das bringst du mit

- Mehrjährige Berufserfahrung als Tech Artist, Technical Animator, Unity Artist oder in einer vergleichbaren Position
- Sehr gute Kenntnisse der**Unity Engine** und ihrer Art- und Rendering-Workflows
- Erfahrung mit Shadern (z. B. Shader Graph o.Ä.), Materialien und Beleuchtung
- Sehr gute Kenntnisse im Bereich Animation-Integration, Animator Controller und Blend Trees
- Ein ausgeprägtes Gespür für natürliche Bewegungsabläufe und Charakteranimationen
- Gutes Verständnis von 3D-Assets und Asset-Pipelines
- Selbstständige, strukturierte und lösungsorientierte Arbeitsweise
- Teamfähigkeit und hohe Qualitätsansprüche

Von Vorteil

- Erfahrung mit Unity-Tools wie Cinemachine, Timeline
- Fähigkeiten in 3D-Modeling, UV-Mapping, Texturierung und Optimierung von 3D-Assets (in Blender)
- Kenntnisse in Rigging, Skinning oder Animation Retargeting
- Erfahrung mit Performance-Optimierung und Rendering-Pipelines
- Grundkenntnisse im Scripting (z. B. C#) zur Automatisierung von Workflows
- Ein gutes Verständnis dafür, wie Animationen und visuelle Effekte das Spielerlebnis beeinflussen
- Begeisterung für Videospiele :)

Wir bieten

- Mitarbeit an spannenden Games-Projekten
- Ein erfahrenes, motiviertes, kreatives und interdisziplinäres Team
- Flache Hierarchien und kurze Entscheidungswege
- Moderne Entwicklungswerkzeuge und etablierte Workflows
- Die Möglichkeit zum mobilen Arbeiten mit einem obligatorischem Bürotag pro Woche in Ismaning
- Raum für Eigeninitiative, kreative Ideen und persönliche Weiterentwicklung

Sende uns deinen Lebenslauf sowie ein Portfolio oder Demoreel, das deine Erfahrungen mit Unity, Animation-Integration, Shadern oder anderen technischen Art-Themen zeigt. Beispiele aus Spieleprojekten sind besonders willkommen.