Stellenangebot vom 09.11.2026

Character Animator – MetaHuman Dialogue & In-Game Animation

Fachrichtung:	sonstige
Art der Beschäftigung:	Vollzeit
Eintrittsdatum:	ab sofort
PLZ / Ort:	22769 Hamburg
Land:	Deutschland

Firmendaten

Firma:	**gameXcite GmbH**
Straße & Hausnummer:	Bernstorffstraße 120
PLZ / Ort:	22767 Hamburg

Ansprechpartner

Name:	Patrick Streppel
Position:	CEO
Straße & Hausnummer:	Bernstorffstraße 120
PLZ / Ort:	22767 Hamburg
E-Mail:	streppel@gamexcite.com

Job-Beschreibung

Über uns

Gamexcite ist ein unabhängiges Entwicklerstudio für Videospiele. Veröffentlicht haben wir zuletztStar Trek: Voyager - Across the Unknown, und aktuell arbeiten wir an einem neuen Star Trek-Spiel. Wir sind ein kleines Team: kurze Entscheidungswege, direkte Zusammenarbeit und echte Verantwortung für deinen Bereich.

Die Rolle

Du inszenierst und animierst In-Game-Dialogszenen mit MetaHumans in der Unreal Engine 5. Lip Sync und Gesichtsanimationen stammen aus automatisierten Tools wie NVIDIA

Audio2Face oder JALI. Deine Aufgabe ist es, daraus eine glaubwürdige Performance zu erschaffen: Körpersprache, Gestik, Idles und maßgeschneiderte Animationen dort, wo eine Szene sie erfordert.

Außerdem erweckst du das Schiff zum Leben – Besatzungsmitglieder, die an Stationen arbeiten, Konsolen bedienen und sich durch Räume bewegen.

Deine Aufgaben

- Dialogszenen inszenieren und animieren; wiederverwendbare Sets für Sprech-, Gesten- und Idle-Animationen erstellen sowie maßgeschneiderte Animationen für Schlüsselmomente entwickeln
- Ergebnisse aus Gesichtsanimations- und Lip-Sync-Systemen analysieren, integrieren, verfeinern und dabei helfen, diese zu verbessern
- Pfade für die Besatzung und Raumanimationen mit unseren internen Tools einrichten
- Requisiten (Props) identifizieren, die Interaktionsanimationen benötigen, und für die Animationsarbeit vorbereiten
- Neue Animationen erstellen und bestehende verbessern
- Animationen in UE5 implementieren und Übergänge, sich wiederholende Idles sowie Timing-Probleme beheben
- Eng mit Tech Art und Programming an der Animations-Pipeline zusammenarbeiten

Was du mitbringst

- Erfahrung in der Charakteranimation bei veröffentlichten Spielen sowie ein Reel, das dies zeigt
- Körpermechanik, Posing und Timing; Erfahrung mit Dialog- oder Cinematic-Animationen
- Solide UE5-Animationskenntnisse, einschließlich Sequencer und der Implementierung in bestehende Laufzeitsysteme
- Erfahrung mit MetaHumans und deren Körper- sowie Gesichts-Control-Rigs bei zerstörungsfreier Arbeitsweise (keine Änderungen an Skeletthierarchien)
- Maya als Haupt-Animationstool – wir benötigen Maya-Quelldateien und saubere Round-Trips zwischen Maya und Unreal
- Erfahrung mit Retargeting

- Git und Unreal-Asset-Management inklusive Redirectors
- Gespür dafür, wann wiederverwendete Assets oder automatisierter Output gut genug sind und wann eine Szene individuelle Anpassungen benötigt

Wünschenswert

- Erfahrung mit NVIDIA Audio2Face, JALI oder ähnlichen Tools
- Bereinigung und Integration von Motion-Capture-Daten
- Motion Matching
- Erfahrung mit ambientem NPC-Verhalten
- Erfahrung mit dialoglastigen Spielen oder RPGs
- Interesse an Star Trek

So bewirbst du dich

Sende uns dein Reel oder Portfolio mit relevanten Arbeiten aus den Bereichen Dialog, MetaHuman oder In-Engine-Animation sowie ein paar Sätzen zu deiner Erfahrung mit automatisiertem Lip Sync und Gesichtsanimation.