Niklas Wagner

Game Artist

Game Artist mit 4 Jahren Erfahrung in der Produktion von Environments und Props für PC-, Konsolen- und Mobile-Spiele, zuletzt in einem Team mit 40 Entwicklern. Arbeitet mit Blender, ZBrush und Substance Painter und setzt Assets in der Unreal Engine 5 mit sauberen LODs und Trim Sheets performant um.

niklas.wagner@email.de

+49 176 81927364

Berlin

linkedin.com/in/niklaswagner

Berufserfahrung

Game Artist

01/2024 - heute

Kiezlicht Games GmbH — Berlin

Independent-Studio mit 40 Mitarbeitenden, Action-Adventure für PC und Konsole.

- Modellierung und Texturierung von über **150** Props und 12 modularen Kits für Innen- und Außenlevels
- High-Poly-Sculpting in ZBrush, Baking und PBR-Texturierung in Substance Painter
- Trim Sheets und Material-Instanzen in der Unreal Engine 5, Texturspeicher pro Level um 25 % gesenkt
- LODs und Kollisionen in Abstimmung mit dem Level Design, Zielwert von 60 fps auf Konsole gehalten

Junior Game Artist

09/2022 - 12/2023

Spreeworks Interactive UG — Berlin

Mobile-Studio für Casual-Spiele.

- 2D- und 3D-Assets für **3** veröffentlichte Mobile-Spiele in Unity
- Low-Poly-Modelle und handgemalte Texturen in Blender und Photoshop
- Rund 200 UI-Icons und Promo-Grafiken für App-Store-Seiten
- Optimierung von Texturatlanten und Drawcalls für ältere Android-Geräte

Praktikant Environment Art

03/2021 - 08/2021

Havelstern Studios GmbH — Potsdam

Pflichtpraktikum im Studium in einem Studio für PC-Strategiespiele.

- Modellierung von **35** Props für historische Stadtlevels in Blender
- Vegetation und Felsen in ZBrush gesculptet und für die Engine reduziert
- Wöchentliche Art-Reviews mit dem Lead Artist und Umsetzung des Feedbacks

Kenntnisse

Unreal Engine 5 · Blender · ZBrush · Substance Painter · PBR-Texturierung · Trim Sheets · LODs · Unity · Photoshop · Props

Ausbildung

Bachelor of Arts

10/2018 - 08/2022

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Berlin

Game Design

Sprachen

Deutsch	Muttersprache
Englisch	C1