

# Sina Pegler

## Game Animator

✉ sina.pegler@example.de  
📍 Hamburg, Deutschland  
🌐 linkedin.com/in/sinapegler

☎ +49 40 6612 4498  
🌐 sinapegler.de  
📺 vimeo.com/sinapegler



## Profil

Game Animator mit 6 Jahren AAA- und Mobile-Erfahrung bei Goodgame Studios Hamburg und Rauch Animation Hamburg (Game Division). Liefere 18 Gameplay-Cycles pro Sprint in MotionBuilder und Maya bei 91 % First-Approval-Quote vom Lead-Animator. Unreal Authorized Instructor plus MotionBuilder Certified; Deutscher Computerspielpreis Team-Nominierung 2024.

## Berufserfahrung

### Senior Game Animator

Goodgame Studios • Hamburg, Deutschland • 06/2023 - heute

Gameplay-Animator in 12-köpfigem Animation-Team für eine Mobile-RPG-Liveops-Pipeline

- Lieferung von 18 Gameplay-Cycles pro Sprint in Autodesk MotionBuilder und Maya bei 91 % First-Approval
- Ownership des Combat-Animation-Sets für 4 Hero-Charaktere, kumuliert 220 Animation-Clips
- Aufbau einer Unreal-Engine-AnimBP-Library mit 38 State-Machine-Patterns, von 7 Animator:innen übernommen
- Deutscher Computerspielpreis 2024 Team-Nominierung Beste Animation Mobile

### Game Animator

Rauch Animation Hamburg (Game Division) • Hamburg, Deutschland  
08/2019 - 05/2023

Game Animator in 8-köpfiger Crew für PC- und Switch-Titel im Adventure- und Plattformer-Genre

- Animation von 380 Cycles und 110 Cutscene-Shots auf 3 veröffentlichten Indie-Titeln
- Implementierung von Unreal Engine 5 In-Engine-Animation auf 2 Projekten, Migration MotionBuilder zu Sequencer
- MotionBuilder-Rig-Setup auf 9 Hero-Charakteren, von Lead-Animator als Studio-Standard übernommen

## Ausbildung

### M.A. Game Design

ifs Internationale Filmschule Köln • Köln, Deutschland • 10/2016 - 09/2019  
Game Design • 1,6

### B.A. Animation

Hochschule Anhalt Dessau • Dessau-Roßlau, Deutschland  
10/2013 - 09/2016  
Animation • GPA: 1,8

## Fähigkeiten

- Autodesk MotionBuilder
- Autodesk Maya
- Unreal Engine 5  
Unreal AnimBP / State
- Machines
- Unity (Mecanim)
- Python für Maya
- ShotGrid / Perforce
- Adobe After Effects

## Sprachen

Deutsch • Muttersprache  
Englisch • C2  
Niederländisch • B2

## Auszeichnungen

Deutscher  
Computerspielpreis 2024 -  
Beste Animation Mobile  
(Team-Nominierung)  
• 04/2024

Deutscher  
Computerspielpreis 2020 -  
Studierenden-Sektion  
(Nominierung)  
• 04/2020

## Stärken

### Looping-Disziplin

Schneide Cycles ohne Drift in Loop-Punkten, kein Frame-Snap-Bug auf den letzten 18 ausgelieferten Combat-Cycles

### Pipeline-Disziplin

Halte Perforce-Branching, AnimBP-Naming und Engine-State-Machine-Layout pipelinekonform ohne Erinnerung

## Projekte

### Goodgame Unreal AnimBP-Library

- 04/2024 - heute

38 wiederverwendbare State-Machine-Patterns plus 24 Combat-Cycle-Templates für Goodgame Mobile-RPG, von 7 Animator:innen übernommen

### Game-Design Diplomprojekt 'Wendekreis'

- 02/2019 - 06/2019

Indie-Adventure in Unreal Engine 4, Deutscher Computerspielpreis 2020 Studierenden-Sektion (Nominierung)

## Zertifikate

### Epic Unreal Engine Authorized Instructor

- 02/2025

### Autodesk MotionBuilder Certified

- 06/2024

### Autodesk Maya Certified Professional

- 09/2023

### Unity Certified Programmer

- 04/2022

## Stresstoleranz im Crunch

Lieferte zwei Liveops-Patches mit Buffer unter 48 h ohne Production-Block, keine Combat-Regression in QA