

SWEDEN, MALMO



WWW.RONNYJOSCH.COM



JOSCH.RONNY@GMAIL.COM

JOSCH RONNY

LEVEL DESIGNER

【専門分野】

レベルデザイン、ゲームデザイン、ビジュアルスクリプティング

AAA ゲーム開発に 4 年以上従事。現在、Ubisoft Massive Entertainment で
レベルデザイナーとして勤務中

スキル

プロフェッショナル

レベルデザイン／プランニング

ビジュアルスクリプティング
(ゲームプレイ／イベント)

ゲームプレイバランス

ゲームプレイコンセプト

リサーチ

デザインドキュメント作成

アジャイル開発

プロセスマネジメント

プレイスペースブロックアウト

シングル／マルチプレーデザイン

学歴

【ゲームアーキテクチャ&デザイン】

理学士, プレダ応用科学大学 (オランダ)、2017-2021 (Cum Laude 卒業)

【アビトゥール (高等一般教育)】

Kardinal von Galen Gymnasium
(ドイツ)、2014-2017

【ハーバード・アーキテクチャ認定】

ハーバード X オンラインコース「The
Architectural Imagination」修了

使用ソフトウェア

UNREAL ENGINE

UNREAL BLUEPRINTS

SNOWDROP ENGINE

ADOBE ILLUSTRATOR

ADOBE PHOTOSHOP

ADOBE PREMIERE

SKETCHUP

PERFORCE

JIRA / TRELLO

OFFICE / GOOGLE SUITE

職務経歴

MASSIVE
MASSIVE ENTERTAINMENT | A UBISOFT STUDIO

【レベルデザイナー】

2024 年 - 現在

**TOM CLANCY'S
THE DIVISION 2**

- ・現在、第 2 の DLC 「Battle for Brooklyn」に取り組んでいます
- ・(プロジェクトは NDA 対象のため、リリース後に詳細情報を追記予定)

【レベルデザイナー】

2023 年 - 2024 年

**AVATAR
FRONTIERS OF PANDORA**
SECRETS OF THE SPIRES

- ・唯一のキャピタルハブエリアのレベルデザイン全体のオーナーを務めた
- ・最大規模の DLC メインミッションレベルのレベルデザイン全体オーナーを務めた
- ・自身の作業を早期に完了したため、他のレベルデザイナーをサポート
- ・最終ミッション用の空中遭遇をデザインおよび実装

【テクニカルレベルデザイナー】

2023年

【ジュニアテクニカルレベル デザイナー】

2021年 - 2023年

【テクニカルレベルデザイン インターン】

2020年 - 2021年

- ・オープンワールドアクティビティのテクニカルオーナー
- ・弾薬ピックアップのテクニカルオーナー
- ・レベルデザイン／ゲームプレイアセットのスクリプト作成
- ・日常描写およびクエスト関連のアニメーションスクリプト作成
- ・配置場所の条件に応じ、特定照明の状態を切替える動的照明システムを実装
- ・アニメーションスクリプトとカットシーン向けのワークフロー、ツール、パイプライン、ドキュメントを分析・最適化
- ・カットシーンを実装し、トレーラー作成用ツールを制作
- ・他チーム向けに、技術的に高度な機能をテストするためのテストレベルを作成
- ・ハイライト映像を作成し、進捗共有会で発表
- ・レベルおよびクエストの技術検証を実施
- ・技術的に高度なレベル／クエストに対し、レベル・クエストデザイナーをサポート

ブレダ大学

【レベルデザインスーパーバイザー，PROJECT EXHIBITED | 8ヶ月開発 | チーム人数：33】

1960年代の地中海を舞台にした、一人称視点のステルスゲーム。UE4で制作され、Steamにて公開。

私の役割は、5名のレベルデザイナーを統括し、作業の一貫性を確保することでした。そのため、当時の時代背景や設定建築に関する徹底リサーチを行い、競合分析（ジャンルおよびゲームプレイメカニクス検証）を実施しました。さらに、全ビルディングメトリクスと合理的なレベルデザイン提案を策定し、コアとなるユーザー体験を定義。部門横断のコミュニケーションを維持しながら、ブロックアウト制作、A.I.統合、ゲームプレイバランス調整を通じ、ゲーム全体のプレイスペースの3分の1を制作しました。

【レベルデザイナー，BIT-BUSTER | 8週間開発 | 25人チーム】

独自開発のボクセルエンジンで制作された、協力型2人用ツインスティックシューター。itch.ioにて公開。

この短期間の開発サイクルを期限内に完了するため、ゲーム全体の建築メトリクスと、私の担当レベルのアートアセット制作の調整を統括しました。デザインの一貫性を保つため、全レベルデザインに関するドキュメントとパイプラインを作成しました。エンジン開発中、設定のビジュアルリファレンスを収集し、競合分析を実施、ゲームプレイのチュートリアル要素を構築、全機能実装済みのレベルを1つを制作、さらにゲームプレイのバランス調整も行いました。

個人プロジェクト

【PORTAL 2 LEVEL】

このレベルは、Portal 2への情熱プロジェクトとして制作され、Steamワークショップのトップページに取り上げられました。

このパズルレベルのデザインにあたっては、まずジャンルとゲームプレイメカニクスのリサーチから始め、制作ツールを分析し、意図したプレイヤー体験を実現するために改造しました。初期のレベル制作が完了した後は、ゲームプレイのバランス調整に注力し、コミュニティからのフィードバックを基に公開後のアップデートを実施しました。

語学

ドイツ語



母国語

英語



流暢

日本語



上級

(日本語能力試験 N1 合格)

実績

【Steam Workshop フロントページ掲載】

ValveのSteam Workshopでフロントページに掲載され、5/5の評価と1000以上の賛同票を獲得したPortal 2レベルを制作しました

【日本語能力試験(JLPT) N1 合格】

日本語能力試験の最高レベルであるN1に合格し、言語知識(文字・語彙・文法)と読解の各分野で満点を取りました

趣味



旅行



ビデオゲーム



日本語学習



テーブルトップ
ゲーム



瞑想



ヨガ