

スウェーデン、マルメ



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5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、ブレダ応用科学大学（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
OFFICE / GOOGLE SUITE

職務経験

【未発表プロジェクト】

- 現在、未発表のプロジェクトに取り組んでおり、詳細はまだ共有できません。

MASSIVE
MASSIVE ENTERTAINMENT | A UBISOFT STUDIO

【レベルデザイナー】
2024年 - 現在

ATOMBLANC'S
THE DIVISION 2
**BATTLE FOR
BROOKLYN**

- 23 個のオープンワールドのルートパズルを担当。これらは短い環境パズルで、クリアするとプレイヤーに装備品や資源が与えられます
- ルートパズルに関連するビジュアルスクリプト全体を担当し、改善を行いました
- 必要に応じて、レベルデザイン、スクリプティング、バグ修正、他部署への実装支援など、プロジェクト全般のサポートを行いました

【レベルデザイナー】

2023年 - 2024年

- 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립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립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립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。Unreal Engine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。

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

流暢

(日本語能力試験 N1)

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のN1に合格し、パーセンタイル順位は96で言語知識と読解の各分野で満点を取りました

趣味



旅行



テレビゲーム



日本語学習



テーブルトップ
ゲーム



瞑想



ジム通い