

職 務 経 歴 書

氏名 Josch, Ronny Maik

■職務経歴概要

『International Game Architecture and Design』を優等卒後、「Massive Entertainment – A Ubisoft Studio」入社。オープンワールド AAA タイトル『Avatar: Frontiers of Pandora』にテクニカルレベルデザイナーとして携わる中で、高度なビジュアルスクリプトのスキルセットを構築しました。続いて DLC『Avatar: Frontiers of Pandora – Secrets of the Spires』では首都ハブと、ステルス／戦闘／プラットフォーム／パズルを織り込んだ約 1 時間のメインミッションを制作。さらに『Tom Clancy's The Division 2 – Battle for Brooklyn』ではオープンワールド用ルートパズル 23 件を設計・実装。これらの経験により、資料作成からブロックアウトまでレベルデザインの全工程を担うことができ、特にビジュアルスクリプティングに強みがあります。

■ポートフォリオ

www.ronnyjosch.com/ja/

■活かせる経験・知識・技術

- ビジュアルスクリプティング（ゲームプレイ／イベント）
- 反復的なデザイン
- デザインドキュメント作成
- アジャイル開発
- プレイスペースブロックアウト
- ゲームバランス調整
- エンカウンターデザイン
- 部門横断のコミュニケーション

■語学

言語	レベル	備考
ドイツ語	母国語	
英語	ネイティブレベル	業務使用可
日本語	ネイティブレベル	JLPT N1 合格「パーセンタイル順位 96」

■テクニカルスキル

ソフトウェア	代表的な制作内容	使用期間
Unreal Engine	3D マップ作成、ビジュアルスクリプト、A.I. 配置・バランス	3 年以上
Snowdrop Engine	3D マップ作成、ビジュアルスクリプト、A.I. 配置・バランス	5 年以上
Adobe Illustrator	トップダウン 2D マップ、フロー図	2 年以上
Adobe Photoshop	「デザインドキュメント」や「トップダウン 2D マップ」のビジュアル素材を作成	1 年以上
Adobe Premiere	プレゼンテーションの映像を作成	2 年以上
Sketchup	ブロックアウト用の仮モデル作成	1 年以上
Perforce	レベルデータやスクリプトのバージョン管理	8 年以上
Jira	タスク管理およびバグトラッキング	6 年以上
Microsoft Office / Google Suite	デザインドキュメント作成	8 年以上

■職務経歴

2020 年 9 月～現在 / Ubisoft Entertainment Sweden AB - Massive Entertainment	
<p>所在地：スウェーデン王国（マルメ市）</p> <p>事業内容：ゲーム制作</p> <p>資本金：3,310 万 SEK（約 5 億 3,100 万円、2025 年 3 月期）</p> <p>売上高：約 9 億 2,444 万 SEK（約 148 億 3,000 万円、2025 年 3 月期）</p> <p>上場：未上場（親会社：Ubisoft Entertainment SA [ユーロネクスト・パリ上場]）</p> <p>従業員数：759 人（2025 年 3 月期）</p>	正社員として勤務
2025 年 6 月～現在 / 未発表プロジェクト	使用ツール
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。	
2024 年 12 月～2025 年 5 月 / Tom Clancy's The Division 2 - Battle for Brooklyn	使用ツール
<p>【ゲーム概要】</p> <p>『Battle for Brooklyn』は『Tom Clancy's The Division 2』の 2 番目の大型拡張コンテンツであり、ニューヨークのブルックリン地区を舞台としています。</p> <p>【役割】</p> <p>レベルデザイナー</p> <p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Snowdrop Engine • Adobe Illustrator • Perforce • Jira • Microsoft Office
2023 年 11 月～2024 年 11 月 / Avatar: Frontiers of Pandora - Secrets of the Spires	使用ツール
<p>【ゲーム概要】</p> <p>『アバター：フロンティア・オブ・パンドラ』第 2DLC ストーリーパック。</p> <p>新たな山岳地帯、霧包む森の尖塔群が舞台。</p> <p>【役割】</p> <p>レベルデザイナー</p> <p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Snowdrop Engine • Adobe Illustrator • Adobe Premiere • Perforce • Jira • Microsoft Office
2020 年 9 月～2023 年 10 月 / Avatar: Frontiers of Pandora	使用ツール
<p>【ゲーム概要】</p> <p>パンドラの西部フロンティアのオープンワールドを舞台とした、一人称視点アクションアドベンチャーゲーム</p> <p>【役割】</p> <p>テクニカルレベルデザイナー</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Snowdrop Engine • Adobe Illustrator • Adobe

<p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 	<p>Premiere</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Perforce ・ Jira ・ Microsoft Office
2019 年 9 月～2020 年 6 月 / Project Exhibited	使用ツール
<p>【ゲーム概要】</p> <p>ブレダ大学で開発した 1960 年代の地中海を舞台とする一人称視点ステルスゲームです。プレイヤーが目的へ向かう多様なルートを用意した分岐型レベルデザインが特徴です。Steam にて公開。</p> <p>【役割／規模】</p> <p>レベルデザインスーパーバイザー</p> <p>チーム人数：33</p> <p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ レベルデザイナー5名のリード／進行管理（作業基準の統一・品質担保） ・ 時代背景・設定建築の徹底リサーチと基準化資料の作成 ・ 競合分析（ジャンル／ゲームプレイメカニクス検証）と知見共有 ・ ビルディングメトリクスの策定／合理的なレベルデザイン指針の定義 ・ コアユーザー体験の定義（目標体験の明文化） ・ 部門横断コミュニケーションの推進・合意形成 ・ 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の実行 ・ 全体プレイスペースの約 1/3 を担当・構築 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Unreal Engine ・ Adobe Illustrator ・ Sketchup ・ Perforce ・ Jira ・ Google Suite ・ Microsoft Office
2019 年通年、断続的に個人制作 / Portal 2 コミュニティレベル	使用ツール
<p>【ゲーム概要】</p> <p>本プロジェクトは、Portal 2 への情熱から生まれたもので、コミュニティ向けパズルレベルを制作し、最終的に 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。</p> <p>【役割】</p> <p>レベルデザイナー「一人プロジェクト」</p> <p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ジャンル／メカニクスのリサーチとレベル要件の定義 ・ 制作ツールの分析／改造（意図したプレイヤー体験の実現） ・ パズルレベルのブロックアウト／実装 ・ プレイテストとゲームプレイのバランス調整 ・ 公開後のコミュニティフィードバック収集・反映（アップデート実施） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 改造版 Portal 2 レベルエディター ・ Adobe Photoshop

■ 資格

ドイツ普通自動車運転免許（EU カテゴリーB）／日本の普通自動車第一種に相当	2016 年 7 月
HarvardX（ハーバード大学デザイン大学院/GSD） 講座「The Architectural Imagination」修了証取得	2019 年 11 月
日本語能力試験一級（JLPT N1）合格	2024 年 1 月

■ 自己 PR

コミュニケーション力

レベルデザイナーにとって最も重要な要素の一つはコミュニケーションだと考えています。英語・日本語を日々磨いており、日本人メンバーと海外スタッフの間のやり取りをよりスムーズかつ明確にします。社内では情報共有と報連相を徹底し、早期の相談・検証で課題を未然に防止。開発の進行と品質向上に貢献します。

レベルデザイン×テクニカル

AAA オープンワールドのアクションアドベンチャーで、拠点ハブを含むレベルの設計・実装を担当してきました。学術的知見と現場経験を基盤に、探索導線・遭遇・ギミックまで一体で組み立てる力があります。テクニカルレベルデザイナーとして数年従事し、ビジュアルスクリプトで複雑なイベント／エンカウンター／レベル挙動を実装でき、一般的なレベルデザイナーの期待値を上回る技術で検証速度と最終品質の両立に貢献します。

以上