

DAN CALLAN

シニア／スタッフ ゲームデザイナー — アクティビティ、目標、エンカウント、PvPvEシステム

Email: dan@robot-series.com

LinkedIn: linkedin.com/in/danjamin

Portfolio: portfolio.robot-series.com

職務要約

AAAゲーム開発で15年以上の経験を持つスタッフレベルのゲームデザイナー。共有ワールド型シューター、オープンワールド、キャンペーンミッションに携わり、システム設計を手触りのあるゲームプレイへ落とし込むことを専門とする。初期設計、空間調整、スクリプティング、実装、プレイテスト、調整、リリースまで一貫して担当。

専門領域

アクティビティ／エンカウントの設計責任；共有ワールド／PvPvEシステム；AI編成と戦闘空間設計；スクリプティング、実装、調整；部門横断のデザインリード

職務経歴

スタッフ・ゲームデザイナー / Bungie

Marathon

2023年1月 – 2026年6月

- 3つの地表ゾーンと1つのエンドゲーム用屋内エリアにおける全フィールドエンカウントを制作。ボス戦と複数段階の「ロックダウン」も担当。
- すべてのAIスポーンを、処理上限、優先度、除外ルール、セッション時間に応じた難易度条件で管理するゾーン単位のエンカウント制御システムをエンジニアリングと共同設計。
- 敵部隊編成、出現方法、戦闘ジオメトリ、AI目標、再出現、撤退、差し替えに関する再利用可能なプレハブと共通基準を定義。
- エンカウント制作とバランス調整を効率化し、データ変更によってコンテンツ群の調整や無効化を行える基盤を構築。

リード・レベルデザイナー / Postcard Game Studio

未発表オープンワールドFPS

2022年1月 – 12月

- 初期企画からプレイ可能なパーティカルスライスまで、ワールド、レベル、アクティビティ、エンカウント設計をリード。
- 戦闘空間、目標、移動チャレンジ、プレイヤー動線、視界・射線、敵編成、アクティビティ密度の設計パターンを定義。
- 少人数チームで高速に反復するための実装およびプレイテスト工程を整備。

職務経歴（続き）

レベルデザイナー／プランナー / Luminous Productions / Square Enix Group

FORSPOKEN

2018年12月 – 2022年1月

- 移動導線、戦闘の視認性、探索のリズム、報酬への導線を考慮した大規模オープンワールドエリアを設計。
- モジュール型チャレンジ、エンカウント、ワールドアクティビティをブロックアウトから実装まで制作。
- 日本の開発環境で、アート、エンジニアリング、コンバット、プロダクションと連携し、ゲームプレイ要件をワールドへ統合。

シニア・ワールド／アクティビティデザイナー / Bungie

Destiny / Destiny 2

2014年8月 – 2018年10月

- 公開アクティビティ「無視界の源泉」を初期設計からリリースまで担当。アクティビティロジック、敵ウェーブ、難易度、週替わりボス、ボーナス目標、UI／演出トリガー、調整、不具合修正を実施。
- 「アセンダントの挑戦」のフォーマット、週間サイクル、軽量な制作手法を考案し、3人のデザイナーの企画承認、レビュー、プレイテスト、実装をリード。
- 「夢見る都市」の戦闘空間を調整し、フィールドエンカウント、レアターゲット、クエスト、隠し要素、3週間のカレンダーバリエーションを制作。
- 共有空間で非アクティブな戦闘員リソースをメモリに読み込まないローディング方式をエンジニアリングと共同構築。
- ドレッドノート、災いの地、イオ、ネッススのロケーション／アクティビティ設計にも参加。

ミッションデザイナー / 343 Industries / Microsoft Studios

Halo 4／Halo 5: Guardians プリプロダクション

初期キャリア

- 『Halo 4』のキャンペーン用レベル、戦闘空間、AIエンカウント、戦闘の緩急、スクリプト演出を設計・実装。ミッション「インフィニティ」の制作を含む。
- 『Halo 5: Guardians』の初期キャンペーン企画とエンカウントのプロトタイピングに参加。

初期キャリア

Microsoft、Nintendo、Insomniac GamesでQA、BVT、開発支援を経験。ビルド安定性、コンテンツ検証、不具合の優先順位付け、部門横断的制作進行に関する実務基盤を築いた。