

履歴書

記入日	2026年07月07日	
氏名	ダニエル・クリスチャン	
現住所	California, USA	
電話番号	+1 908-307-7734	
メールアドレス	soundfontplus@gmail.com	
希望職種	ゲームサウンドデザイナー / Audio Designer	

学歴

年月	内容
2011年9月	Rutgers, The State University of New Jersey 入学
2016年5月	Rutgers, The State University of New Jersey 卒業 Bachelor of Arts: Music Composition ジャズ作曲およびギター演奏を中心に、作曲・音楽理論・演奏を学習

2017年9月	New York University 入学(大学院)
2019年12月	<p>New York University 卒業</p> <p>Master of Music: Music Technology</p> <p>3Dオーディオ技術、録音技術、プロシージャルオーディオ、ゲーム向けサウンド制作を学習</p> <p>NYU Tonmeister Programとしてプラハにて録音技術を学習</p> <p>日本語を学習。日本発のゲーム作品への敬意と、将来的に日本のゲーム開発に貢献したいという思いから継続学習</p>

職歴(新しい順)

年月	内容
2022年2月	<p>Blizzard Entertainment 入社</p> <p>Sound Designerとして『Diablo IV』シリーズの開発に従事</p> <p>現在に至る</p>
2018年12月	<p>AWR Music Productions LLC 入社</p> <p>Production Staffとして楽譜制作・編集、コンサート制作補助に従事</p>
2020年8月	AWR Music Productions LLC 契約終了

2016年9月	Freelance Audio Designer として活動開始 ゲーム・映像作品向けサウンドデザインおよび音楽制作に従事
2022年1月	Freelance Audio Designerとしての主な活動を終了

免許・資格

資格	JLPT N3 合格 日本語:N2取得に向けて継続学習中
----	---------------------------------

本人希望欄

日本のゲーム開発チームの一員として、これまでのAAAタイトル開発経験、ゲームオーディオ制作経験、音楽的背景を生かし、世界中のプレイヤーに長く愛される作品づくりに貢献したいと考えております。

勤務地・入社時期等については、貴社規定に従い柔軟に相談可能です。

職務経歴書

ダニエル・クリスチャン
ゲームサウンドデザイナー / Audio Designer
California, USA
soundfontplus@gmail.com
908-307-7734

職務要約

AAAゲーム開発において5年以上のサウンドデザイン経験を有するゲームサウンドデザイナーです。現在はBlizzard Entertainmentにて『Diablo IV』シリーズの開発に従事し、キャンペーンクエスト、サイドクエスト、ゲーム内カットシーン、環境音、オブジェクト音、フォーリー、ボイス関連の編集・実装など、幅広いゲームオーディオ制作を担当しています。

サウンド制作においては、素材収録、編集、サウンドデザイン、Wwise実装、ゲームエンジン上での調整、ミックスに関する検証まで、一連の制作工程を深く理解しています。特に近年は、Wwiseを用いた実装、HDR、メータリング、周波数帯域を意識したサイドチェイン、ゲーム内ミックスの整理などにも関わっています。

音楽的な基盤として、Rutgers Universityではジャズ作曲およびギター演奏を中心に、作曲・音楽理論・演奏を学びました。その後、New York UniversityのMusic Technology修士課程に進学し、3Dオーディオ技術、録音技術、ゲーム向けプロシージャルオーディオを研究しました。また、NYU Tonmeister Programとしてプラハで録音技術も学びました。

日本語を学び始めた理由は、自分が大きな影響を受けてきた多くのゲーム作品が日本から生まれたためです。将来的には、これまで培ってきたAAAタイトルでの開発経験とゲームオーディオ技術を生かし、日本のゲーム開発に貢献したいと考えています。

職務経歴(新しい順)

Blizzard Entertainment

役職	Sound Designer
在籍期間	2022年2月 ~ 現在
雇用形態	正社員
担当領域	ゲームサウンドデザイン、カットシーン音響、クエスト音響、Wwise実装、ゲーム内実装、ボイス編集、フォーリー、環境音、タスク管理、外部委託レビュー

担当プロジェクト別詳細(新しい順)

Diablo IV: Lord of Hatred

担当領域	<ul style="list-style-type: none">● キャンペーンクエスト音響の主要担当● クエスト、サイドクエスト、環境音、フォーリー、破壊可能オブジェクト、ゲーム内カットシーン、ボイス関連の音響制作● Wwiseおよびゲームエンジン上での実装・調整● 他サウンドデザイナーへの作業割り振り、レビュー、フィードバック● 担当領域におけるサウンド品質の確認および承認
------	--

『Lord of Hatred』では、クエスト音響全体の制作をリードしました。自身でサウンド制作・実装を行うだけでなく、複数のサウンドデザイナーに作業を割り振り、提出されたサウンドのレビューとフィードバックを担当しました。正式なマネージャー職ではありませんが、クエスト音響領域の主要担当として、最終的なサウンド品質がゲームの方向性と一致しているかを確認し、必要に応じて修正方針を示しました。

Diablo IV: Vessel of Hatred

担当領域	<ul style="list-style-type: none">● キャンペーンクエスト音響の主要担当● クエスト、サイドクエスト、アンビエンス、フォーリー、破壊可能オブジェクト、ゲーム内カットシーン、ボイス関連の音響制作● Game Design、Animation、VFX、Narrative各チームとの連携● 仕様変更や演出変更に応じたサウンド調整● Wwise実装、ゲーム内スクリプト、社内ツールを用いた実装・調整● 他サウンドデザイナーの制作物レビューとフィードバック
------	--

『Vessel of Hatred』では、キャンペーンクエスト音響の主要担当として、制作範囲の整理、仕様確認、サウンド制作、実装、調整まで一貫して担当しました。クエストの体験は、ゲームデザイン、ナラティブ、演出、アニメーション、VFXと密接に関わるため、各チームと連携しながら、プレイヤー体験に合う音響表現を作ることを重視しました。

Diablo IV Seasonal Content / Town Portal Cosmetics

担当領域	<ul style="list-style-type: none"> ● シーズンコンテンツ向けタウンポータルコスメティックの音響設計 ● 各タウンポータルのサウンドエフェクト制作 ● 今後のシーズンで他デザイナーが使用できる技術的パイプラインの構築 ● アセット構成、実装ルール、制作フローの整理
------	---

シーズンコンテンツでは、タウンポータルコスメティック全体の音響方針を定義しました。個別のサウンドエフェクト制作だけでなく、今後のシーズンで他のサウンドデザイナーが効率よく制作・実装できるように、技術的な制作パイプラインやワークフローを整えました。

Diablo IV Base Game

担当領域	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム内カットシーンのサウンドデザインおよび実装 ● 破壊可能オブジェクトのサウンド制作 ● NPCフォーリー音の担当 ● Wwiseを用いた実装 ● ゲームエンジン上での調整 ● 演出意図に合わせた効果音制作
------	--

『Diablo IV』本編では、主にゲーム内カットシーン、破壊可能オブジェクト、NPCフォーリー音を担当しました。ゲーム内カットシーンでは、演出、キャラクターの動き、カメラ、VFX、ナラティブの意図に合わせてサウンドを制作・実装しました。また、NPCフォーリー音の担当として、キャラクターの動作や存在感が自然に伝わるよう、素材制作から実装まで対応しました。

リード・協業・制作管理経験

- キャンペーンクエスト音響領域において、制作方針の整理、作業範囲の確認、タスク割り振り、レビュー、フィードバックを担当
- 正式なマネージャー職ではないが、クエスト音響の主要担当として、他サウンドデザイナーの制作物に対する品質確認と承認を実施
- Game Design、Animation、VFX、Narrative、Toolsなど複数チームと連携
- Jiraを用いたタスク管理、進行状況確認、優先順位の整理
- 外部委託スタッフへの作業説明、レビュー、フィードバック
- ジュニアメンバーや新規メンバーへの技術支援
- ツールチームに対して、制作ワークフロー改善や機能改善の要望を共有

サウンドデザイン・実装経験

- フィールドレコーディングを含むオリジナル素材制作
- Pro Tools、Nuendo、Reaperを使用した編集・デザイン
- Wwiseを使用したイベント、RTPC、ステート、スイッチ、ミックス制御などの実装
- ゲームエンジンおよび社内ツール上での実装・調整
- ゲーム内スクリプトを用いたサウンド制御
- カットシーン、クエスト、環境音、フォーリー、破壊可能オブジェクト、ボイス関連サウンドなど多様なコンテンツに対応

ミックス・技術知識

- Wwiseを使用したゲーム内ミックス調整
- HDRシステムに関する理解
- メータリングを用いた音量・ダイナミクス確認
- 周波数帯域を意識したサイドチェイン処理
- 音量、優先度、距離減衰、空間表現を意識した実装
- ゲームプレイ、演出、UI、ナラティブのバランスを考慮した音響調整

Freelance Audio Designer

在籍期間	2016年9月 ~ 2022年1月
雇用形態	フリーランス

- ゲーム作品向けサウンドデザイン
- 映像作品向けサウンドデザイン
- 効果音制作
- 音楽制作
- リモートでのクライアント対応

ゲーム・映像作品向けにサウンドデザインおよび音楽制作を担当しました。クライアントの要望や作品の世界観を理解し、限られた制作条件の中で必要な音響表現を提案・制作しました。

AWR Music Productions LLC

役職	Production Staff
----	------------------

在籍期間	2018年12月 ~ 2020年8月
雇用形態	リモート

- 楽譜制作
- スコア編集
- コンサート制作補助
- 音楽イベント制作に関する進行補助

担当プロジェクト: Distant Worlds: Music from Final Fantasy / A New World / UNDERTALE LIVE

ゲーム音楽コンサート制作において、楽譜制作、スコア編集、制作進行補助を担当しました。音楽理論、スコアリーディング、アンサンブル理解を生かし、演奏現場に必要な資料制作に貢献しました。

技術スキルマトリクス

ゲームオーディオ実装	<p>Wwise: 実務使用。イベント、RTPC、ステート、スイッチ、ミックス、HDR、メータリング、サイドチェイン等。</p> <p>ゲームエンジン: Unreal Engine、Unity、社内エンジン。ゲーム内での音響実装・調整。</p> <p>スクリプト: Basic Scripting。ゲーム内サウンド制御、実装補助、ワークフロー改善。</p>
サウンド制作	<p>Sound Design: クエスト、カットシーン、環境音、フォーリー、破壊可能オブジェクト、インタラクティブオブジェクト。</p> <p>Field Recording: オリジナル素材収録、素材整理、ライブラリ化。</p> <p>Foley: NPCフォーリー、キャラクター動作、衣擦れ、足音、演出用フォーリー。</p> <p>Dialogue / Voice: ボイス収録、編集、整理、ゲーム内実装補助。</p>

	<p>Cutscene Audio: ゲーム内カットシーンの効果音制作、同期、実装、調整。</p>
<p>DAW・編集ツール</p>	<p>Pro Tools: 録音、編集、整音、サウンドデザイン。</p> <p>Nuendo: 編集、サウンドデザイン、映像同期作業。</p> <p>Reaper: 素材編集、バッチ処理、サウンドデザイン、ワークフロー構築。</p>
<p>ミックス・技術理解</p>	<p>Game Mix: ゲーム内ミックス調整、優先度整理、音量バランス確認。</p> <p>HDR: Wwise HDRシステムの理解と実務上の活用。</p> <p>Metering: 音量、ピーク、ダイナミクスの確認。</p> <p>Frequency-based Side Chaining: 周波数帯域を意識したサイドチェイン処理。</p> <p>Spatial Audio / 3D Audio: 大学院での学習およびゲームオーディオ制作への応用理解。</p>
<p>プロダクション・協業</p>	<p>Jira: タスク管理、進行確認、作業範囲整理。</p> <p>Cross-functional Collaboration: Game Design、Animation、VFX、Narrative、Toolsとの連携。</p> <p>Outsourcing Coordination: 外部委託スタッフへの説明、レビュー、フィードバック。</p> <p>Mentoring / Support: ジュニアメンバー、新規メンバーへの技術支援。</p> <p>Pipeline Improvement: 制作フロー、実装フロー、ツール改善提案。</p>

学歴

New York University

Master of Music: Music Technology

在籍期間:2017年9月 ~ 2019年12月

主な学習・研究内容:3Dオーディオ技術、録音技術、NYU Tonmeister Program(プラハでの録音技術学習)、プロシージャルオーディオ、ゲーム向けサウンド制作、日本語学習

修士論文:Using Biomechanics to Inform Sound Design for Footstep Sounds in Video Games

ゲームにおけるフットステップサウンド制作について、身体動作やバイオメカニクスの観点から研究しました。足音を単なる効果音としてではなく、キャラクターの動作、体重、接地、素材、ゲームプレイ上の文脈と結びつけて考えることで、より説得力のあるゲームサウンド制作につなげることを目的としました。

Rutgers, The State University of New Jersey

Bachelor of Arts: Music Composition

在籍期間:2011年9月 ~ 2016年5月

主な学習内容:ジャズ作曲、ギター演奏、音楽理論、作曲、アンサンブル、スコアリーディング

語学

英語:ネイティブ

日本語: JLPT N3取得

現在、JLPT N2取得に向けて継続学習中

日本語を学び始めた理由は、日本発のゲーム作品から大きな影響を受け、自分も将来的に日本のゲーム開発に貢献したいと考えたためです。