職 務 経 歴 書

2025年2月1日現在

氏名　服部　宗之

■職務要約

1998年よりゲーム業界にプログラマーとして就業し、さまざまなゲーム会社や関連会社で業務を行いました。

2011年に独立起業し、７年間、会社運営していました。ディレクター、プロデューサー、プロダクトマネージャー、テクニカルディレクターなどの職種にも就きました。

■活かせる知識・経験・スキル

・社内製作プロジェクトの企画から立ち上げ、リリースまでの上流から下流までの作業工程の深い知識と理解

・客先からの要望により、チームビルディングして、製品を製作し納品、リリースまで遂行した経験

・プログラムリーダーとして、チーム員を指揮・指導しながら作業を遂行したプレイングマネージャの経験

・5年以上のWeb3関連の深い知識

・海外の製作会社への作業指示やコミュニケーションの経験（テキストベース）

使用可能な開発環境：

アセンブラ、C、C++、ActionScript、BASIC、Perl、PHP、Python、Lua、JavaScript、solidity

Microsoft Visual Studio、Adobe Flash、Adobe Flash Builder、エクリプス

■職務経歴

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018年4月～2025年1月　　Deluxe Games Sdn. Bhd.(マレーシア) | | |
| 事業内容： ゲームの制作およびパブリッシュ  資本金　：RM 21,271,820（2018年10月）  従業員数：80人　上場：未上場 | | 正社員 |
| 2018年4月～2018年12月 / クライアントプログラマー | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  ・モブキャスト「キングダム 乱」  【担当業務】  ・運用  ・キャラ追加  ・イベント作成  【実績】  ・リリース初期 約3.25億円の売上 現行も1～2億円の売り上げを継続中 | Cocos2d-x | 約50名 |
| 2019年1月～2020年12月 / アウトゲームエンジニアリーダー | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  ・未発売スマートフォンアプリ　リアルタイムストラテジー  【担当業務】  ・シナリオ再生エンジン作成  ・通信部API、ダウンロードデータ作成・ツール作成  【実績】  ・プロジェクトペンディング | Unity | 約50名 |
| 2021年1月～2025年1月 / プロジェクトサブディレクション兼テクニカルリーダー | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  ・スマートフォン向け戦国シミュレーションバトルゲーム  ・NFTを連携したブロックチェーンゲーム    【担当業務】  ・各種開発環境構築  ・サーバー、クライアントエンジニアのアサインと作業指示、進捗管理  ・Spineリソースの管理及びコンバーター作成  ・NFTやブロックチェーンの連携設計補助  【実績】  ・２０２４年１１月リリース予定 | Cocos2d-x | 約 30 名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2017年10月～2018年3月　　株式会社コモリンク | | |
| 事業内容： ゲーム開発、人材派遣  資本金　：200万円　売上高：1～2億  従業員数：12人　上場：未上場 | | 正社員 |
| 2017年10月～2018年3月 / クライアントプログラマー | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  ・オカキチ　「メテオ（仮）」プロジェクト    【担当業務】  ・プログラム設計  ・作業ツールの選出と検証  ・  【実績】  ・ |  | 約 10 名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2011年1月～2017年9月　　合同会社エプシロン | | |
| 事業内容： ゲーム開発  資本金　：30万円（2017年9月）　売上高：1億  従業員数：8人　上場：未上場 | | 経営者 |
| 2011年1月～2017年9月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【担当プロジェクト / 主な業務】  ・NTTレゾナント　「犬わんグランプリ２」(モバゲー)  　企画・ディレクション・運用  ・パナソニック　ロンドンオリンピック販促アプリ　「HeroGenerator」  　クライアントアプリ製作  ・MTI　「ドラゴンヒーローズ」（GREE）  　企画・制作・ディレクション・イラスト管理・運用  ・MTI　「ドラゴンヒーローズPZ」（iPhoneアプリ）  　企画・制作・ディレクション・運用  ・関市　観光VRアプリ　「KUMOAGEHA」  ・イマジニア　auスマートパス用ブラウザスロット　「ハナハナ」「めんそ～れ」「スーパーハナハナ」  ・ティーダワークス　教育アプリ　「パズル道場　ブレインアドベンチャー」  　企画・ディレクション・制作  ・ティーダワークス　深夜アニメ連動乙女ゲーム「初恋モンスター」（講談社）  　クライアントアプリ製作  ・大都技研　「政宗」販促用ブラウザアプリ | ・Windows  ・MacOS  ・iOS  ・Android  ・Flash  ・cocos-2d  ・Unity | 役職：CEO |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2009年7月～2010年12月　　株式会社ジャレコ | | |
| 事業内容： ゲーム製作とパブリッシュ、メーカー  資本金　：5千万円（2010年1月）  従業員数：10人　上場： JASDAQ | | 正社員 |
| 2009年7月～2010年12月 / プロデューサー兼ディレクター | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【担当プロジェクト / 主な業務】  ・DS向けゲームソフト「ワイズマンズワールド」（2010年2月発売）  　監修、ディレクション  ・NTTレゾナント公式携帯向け位置ゲーム「犬わんグランプリ」  　企画、ディレクション、運用  ・携帯向けソーシャルゲーム「フィールドコンバット　ミニブシ三国伝」  　企画原案、ライセンスアウト | ・PlayStation2 ・WebApplication | 全10名  役職：CTO |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2009年3月～2009年6月　　株式会社クリーク・アンド・リバー社 | | |
| 事業内容： クリエイティブ開発  資本金　： 10億3559万円（2009年1月）　売上高：200億円（2009年1月）  従業員数：961人　上場： JASDAQ | | 契約社員 |
| 2009年3月～2009年6月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  フジテレビゲームサイト掲載用FLASHゲーム  ガラケー向けのFLASHカジュアルゲーム制作  【担当業務】  ・単体アプリを2週間に1度ぐらいのペースで制作 | ActionScript、Adobe Flash | 全2名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2008年6月～2009年2月　　株式会社メディアギルド | | |
| 事業内容： ゲーム開発 | | 正社員 |
| 2008年6月～2009年2月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  シンプル100シリーズ / au向け競馬育成アプリの開発  【担当業務】  ・メインプログラムの開発 | C言語、BREWアプリ | 全2名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2005年10月～2008年5月　　株式会社エージャン | | |
| 事業内容： ゲーム及びエンターテイメント機器の開発 | | 正社員 |
| 22005年10月～2008年5月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  韓国国内で利用できる電子パチンコの開発  【担当業務】  ・メインプログラム、ムービー再生、サウンド再生、筺体組み込み制御系機能の開発  【備考】韓国での配布が禁止された後は日本国内向けのカスタマイズ作業 | C++、VisualStudio、OpenGL | 全4名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2005年5月～2005年10月　　株式会社ライノ | | |
| 事業内容： ゲーム開発 | | 正社員 |
| 2005年5月～2005年10月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  PS3向け環境ゲーム SCE「アフリカ」の開発  【担当業務】  ・モーション制御システム、テクスチャ制御システムの開発  ・基礎制御関数作成 | C言語、C++、コードウォーリアー | 全20名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2003年7月～2005年4月　　株式会社パオン | | |
| 事業内容： ゲーム、エンターテイメントの開発 | | 正社員 |
| 2003年7月～2005年4月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  PS2向けアクションゲーム テクモ「影牢Ⅱ－ダークイリュージョン－」の開発  【担当業務】  ・システム開発(モーション再生、サウンド再生、コリジョン）  ・バトルシステム、ユーザーコントローラの開発 | C言語、C++、コードウォーリアー | 全30名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2002年5月～2003年6月　　株式会社エターナル・エンジン | | |
| 事業内容： ゲーム開発 | | 正社員 |
| 2002年5月～2003年6月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  タイトー社 PS2向けアドベンチャーゲーム「白中探検部　STB」の開発  【担当業務】  ・メインプログラム、スプライト再生、サウンド再生機能の開発  【備考】プロジェクト解散し、タイトーにて引き継ぎ制作 | C言語、Linux | 全6名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1999年10月～2002年4月　　株式会社ジャレコ | | |
| 事業内容： ゲームメーカー  資本金　：12億円（1999年1月）　売上高：53億（1999年1月）  従業員数：120人　上場： JASDAQ | | 正社員 |
| 1999年10月～1999年12月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  キッズメダル / 子供向けメダルゲーム機のプログラム開発  【担当業務】  ・動作処理ルーチン | 68000アセンブラ | 全4名 |
| 2000年1月～2002年4月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  PS2向けアクションゲーム ジャレコ「RAGING BLESS ～仔馬黙示録～」の開発  【担当業務】  ・メインプログラム、バトルプログラムの開発 | C言語、Linuxコンパイラ | 全30名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1998年6月～1999年6月　　株式会社セガ AM2研 | | |
| 事業内容： ゲームメーカー  資本金　：695億円（1998年1月）　売上高：5,480億円（1998年1月）  従業員数：9,000人　上場：東証1部 | | 派遣正社員 |
| 1998年6月～1999年1月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  アーケード用ゲーム「CHARGE'N BLAST」の開発  【担当業務】  ・エフェクトプログラム、サウンド再生ユーティリティの開発 | C言語 | 全10名 |
| 1998年2月～1999年6月 / | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【プロジェクト概要】  ドリームキャスト用ゲーム「シェンムー」の開発  【担当業務】  ・ゲームセンター管理、ミニゲーム「ダーツ」、ミニゲーム「ガチャガチャ」 | オリジナルスクリプト | 全200名 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1994年4月～1999年5月　東武食品サービス株式会社 | | |
| 事業内容： 飲食業 | | フリーランス |
| 1994年4月～1999年5月 宴会サービススタッフ（ホテル業務） | 開発環境/ツール | 規模／役割 |
| 【担当業務】  宴会・披露宴料理配膳サービス（和・洋・中）  宴会・披露宴進行  宴会・披露宴設営 |  |  |

■資格

・普通自動車免許

・マレーシア自動車免許

■自己PR

ゲーム業界で25年以上にわたり、プログラマーとしてスタートし、プログラムリーダーとしての様々な経験を経て、ディレクターやプロダクトマネージャーなど多岐にわたる役割を経験してきました。特に、プロジェクト全体の管理や進行を担当し、製品のリリースまでを円滑に進める能力に強みがあります。チームビルディングやスケジュール管理を通じて、複雑なプロジェクトを完遂してきました。

また、最新技術の導入にも積極的で、Web3やブロックチェーン技術を活用したプロジェクトにも参加しつつ、プライベートでもブロックチェーンやスマートコントラクトの研究を進め、新しい価値を創出する取り組みを行っています。

以上