

履 歴 書		
ふりがな	イン テイ イ	
氏 名	WAN TENG WAI	
生年月日	性別 男	
現住所		
メールアドレス	電話	

年	月	学歴・職歴・免許・資格
		学 歴
2013	9	Jinan University Software Engineering 入学
2017	7	Jinan University Software Engineering 卒業
2019	4	アークアカデミー日本語学校(新宿校) 入学
2020	3	アークアカデミー日本語学校(新宿校) 卒業
2020	4	東京工芸大学芸術学研究科メディアアート専攻ゲームメディア領域 入学
2022	12	東京工芸大学芸術学研究科メディアアート専攻ゲームメディア領域 退学
		職 歴
2017	7	Lemon Jam Technology Co., Ltd 入社
2018	9	Lemon Jam Technology Co., Ltd 退社
2023	1	株式会社 Moka Games 入社
2024	10	株式会社 Moka Games 退社
2024	11	株式会社 Phoenixx 入社
2025	7	株式会社 Phoenixx 退社
2025	8	株式会社 Yostar 入社
2026	8	株式会社 Yostar 退社
		免許・資格
2021	8	日本語能力試験 JLPT N1 合格

趣味・性格など
1) ゲーム・アニメ・漫画 2) 食べ歩き 3) 打ち解けやすい性格 4) 知らない領域の探索 5) 自主的な学習
言語能力
1) 中国語(北京語・広東語、ネイティブ) 2) 日本語(ビジネス) 3) 英語(読み)

職務履歴書

氏名 イン ティイ

■ 職務経歴概要

小学生の頃からインディーゲーム開発を始め、大学在学中にはスマホゲーム開発にも取り組んできました。大学卒業後は、中国のゲーム開発会社にてクライアントエンジニアとしてキャリアをスタート。2023 年からは日本のゲーム会社にて Unity を用いたゲーム開発に従事致しました。主にアウトゲームとインゲーム全般の開発を担当、チームと円滑なコミュニケーションを取りながら、開発プロセスを推進してきました。

■ メイン経歴

株式会社 Yostar 2025 年 8 月～2026 年 8 月 クライアントエンジニア 雇用形態：契約社員

業務内容	実績
未公開タイトル (Unity) 規模: 約 30 名 1) インゲーム・アウトゲーム全般の UI 開発 a) UI フレームワークの開発 b) UI コードを自動生成する Editor 機能の開発 c) UI の実装 2) アウトゲーム機能の実装 a) 装備・ダンジョンなどのデータ設計・実装 b) 装備・スキルツリーなどの機能実装 3) グラスモーフィズム対応 Render Feature の実装 4) Source Generator にてのコード生成機能の開発	UniTask を用いた UI フローや R3 によるリアクティブなデータ連携 UI フレームワークの開発を担当しました。 また、Source Generator で Event 関連コードを自動生成し、コード量の削減と保守性の向上に取り組みました。 そのほか、アウトゲーム機能の実装や、5×5 のガウシアンカーネルを用いた背景ぼかし用 Renderer Feature の開発を行い、安定したフレームレートを維持しました。

株式会社 Moka Games 2023 年 1 月～2024 年 10 月 クライアントエンジニア 雇用形態：正社員

業務内容	実績
Aurora Defense (Unity) Steam 規模: 約 7 名 1) ゲーム全般の開発 a) スキル・建築・育成システムなどの実装 b) 四分木を用いた索敵処理の実装 c) UI の実装 d) Steam 連携機能の実装	既存コードの大規模なリファクタリングを行い、拡張性と保守性を向上させました。Strategy パターンを用いて、異なるインタラクションモードを素早く切り替えられる仕組みを構築しました。 また、空間四分木を用いた索敵処理を実装し、処理を複数フレームに分散することで、大量のユニット表示時でも安定したフレームレートを維持しました。
未公開タイトル (Unity) 規模: 3 名 1) ゲーム全般の開発 (一人で) a) 弾幕物理の実装 b) UI の実装	1 人でゲーム全般の開発を担当し、弾道軌道の計算処理、設定データに基づく敵 AI・行動ロジック、インゲーム／アウトゲームの各種システムなど、ゲーム全体にわたる機能を実装しました。

c) IoC+Service Locator の活用 b) インゲーム・アウトゲーム育成システムの実装 2) Built-In RP の Post-processing の実装	可読性と拡張性を重視し、Service Locator や Strategy パターンを活用した設計を採用しました。 また、ポストエフェクト、画面振動、ヒットストップなどの演出についても提案から実装まで行い、ゲームの表現力向上に貢献しました。
--	--

■ 関連経験

2024年～現在 受託案件	クライアントエンジニア
1) Live2Dを用いたSteam向けゲームの開発 2) ゲーム全般の開発 (一人で)	
2017年7月～2018年9月 Lemon Jam Technology(中国)	クライアントエンジニア
1) ゲーム企画の提案 (7個以上のゲーム企画を提案しました) 2) ゲーム全般の開発 (一人で)	

■ 自己 PR

【ゲーム開発における実装経験】

Unity を用いたゲーム開発で、機能実装からシステム開発まで幅広く担当してきました。直近の新規タイトルでは、20 種類以上の UI 画面を短期間で実装し、データ設計・機能実装・UI アニメーションまで一貫して対応しました。また、URP の Render Feature を用いた UI 背景表現も実装しました。

【7 年間の Unity の技術力】

Unity を 7 年間使用しており、各種機能に加え、UniTask や R3 を活用した開発経験があります。

【ゲーム体験を意識した開発姿勢】

仕様の実装だけでなく、演出・UI・テンポを含めたプレイヤー体験を意識して開発しています。業務外でもインディーゲーム開発に参加しています。

【チーム開発・技術志向】

仕様変更にも柔軟に対応し、他職種と連携しながら開発を進めてきました。可読性・保守性を意識した設計や AI ツールの活用にも取り組んでいます。現在は OpenGL、DirectX、Unreal Engine を学習するとともに、AtCoder にも継続して参加しており、現在のレーティングは 875、1000 到達を目標としています。

■ 個人情報

ホームページ: <https://0-rpg.com/>

AtCoder: <https://atcoder.jp/users/Tales>

Github: <https://github.com/Talesofwing>