

職務経歴書

サブリ・モハマディ Sabri MOHAMADI

2026年10月18日現在

現住所 東京都中野区

就労 現在の在留資格で就労可能（正社員の場合はビザ支援が必要）

連絡先 sabri.mohamadi@outlook.fr

ポートフォリオ www.sabri-mohamadi.fr

職務要約

バンダイナムコエンターテインメント ヨーロッパ（フランス・リヨン）にて、グローバル アソシエイトプロデューサーとして『リトルナイトメア』シリーズを約2年間担当しました。シリーズの全世界向け戦略を担うメインチームの一員として、『リトルナイトメア3』、VR版、モバイル版のリリースに携わり、外部開発スタジオ（Supermassive Games、Iconik、Engine Software）やプレイテスト会社、社内のQA・アナリティクス・ローカライズ・マーケティング・広報チームと連携しました。2025年からはフリーランスとして、プロダクション支援、ゲームデザイン支援、アクセシビリティに関する提言、修士レベルでの講義・コンサルティングを行っています。プログラマー出身で、エンジニアとの直接的なコミュニケーションを得意としています。現在は東京に在住しています。

担当タイトル（リリース済み）

タイトル	プラットフォーム	開発会社	発売日
Little Nightmares III（リトルナイトメア3）	PS5 / PS4 / Xbox Series X S / Xbox One / PC / Switch / Switch 2	Supermassive Games	2025年10月10日
Little Nightmares VR: Altered Echoes	PS VR2 / Meta Quest 2・3・3S / SteamVR	Iconik	2026年4月24日
Little Nightmares（モバイル版）	iOS / Android	Playdigious（移植）	2023年12月12日

※『リトルナイトメア』シリーズ全体の累計販売本数は2,000万本以上（バンダイナムコ発表、2025年6月）。

職務経歴

2025年1月～現在 フリーランス（屋号：Hikalith）	リヨン → 東京
業務：プロダクション支援、ゲームデザイン支援、アクセシビリティ、教育・コンサルティング	
- スタジオ向けプロダクション支援：進行管理、調整、レポートニング - プロジェクト管理ツール（Jira、SharePoint、Teams）の導入と業務プロセスの整備 - ゲームデザイン支援：プロトタイピング、メカニクス、プレイヤー体験 - スタジオ向けのゲームアクセシビリティに関する啓発と提言 - クリエイター集団「Hiqub」のプロデューサー兼事業開発 - Ynov Campus（リヨン校・Connect）の修士レベルの課程にて、プロダクション、プロジェクトマネジメント、ゲームデザインの講師・コンサルタントを担当	
2023年7月～2025年7月 Bandai Namco Entertainment Europe	フランス・リヨン
職種：グローバル アソシエイトプロデューサー（パブリッシャー側） 担当：『リトルナイトメア』シリーズ（全世界向けメインチーム）	
業務内容 - シリーズの全世界向け戦略を担うメインチームの一員として、『リトルナイトメア3』、『Little Nightmares VR: Altered Echoes』、モバイル版『リトルナイトメア』を担当 - 外部開発スタジオ（Supermassive Games、Iconik、Engine Software）およびプレイテスト・サービス会社との協業 - マイルストーン計画と納品物の進捗管理 - QA、アナリティクス、ローカライズ、マーケティング、広報部門との日常的な調整 - パブリッシング関係者およびIPホルダーへの定期報告 実績 - Jira・Confluence・SharePointでプロジェクト管理の仕組みを再構築し、毎週丸1日かかっていた定例レポートの作成を自動化 - 本編・モバイル版・VR版の3形態において、スコープと機能の整合性を維持 - アクセシビリティ監査の結果を優先順位付きのバックログに整理し、製品への実装まで推進	

2022年～2023年（6か月）	Nightmare Games（Ynov Campus ゲームインキュベーター）	リヨン
職種：プロダクションリード		
• 6つのゲームプロジェクト（約40名）のスケジュールを統括し、各プロジェクトリーダーを指導（のちに自身の事業の最初のクライアントに）		

2020年～2022年	アルテルナンス（就学と並行した就業）	フランス
• Inov'Xper（2021年～2022年）コンサルタント兼トレーナー：Microsoft 365（Power Automate、SharePoint等）による業務プロセスの自動化、コンサルティングと研修		
• Boa Concept（2020年～2021年）開発者：自社ソフトウェア製品のUI開発、社内ツール開発、新技術の調査・開発		

活かせる経験・知識・スキル

プロダクション	外部スタジオ管理、マイルストーン計画、進捗・リスク管理、スコープ調整、多部門調整、レポーティング、アジャイル
ゲームデザイン	プロトタイピング、メカニクス設計、プレイヤー体験、アクセシビリティ
技術	Unity（C#）、Unreal Engine（Blueprint）、C++、C、.NET
ツール・自動化	Jira、Confluence、Perforce、Git／Microsoft 365（Power Automate、SharePoint、Teams）による業務自動化
プラットフォーム	PS5、PS4、Xbox Series X S、Xbox One、Nintendo Switch、Switch 2、PC、iOS、Android、PS VR2、Meta Quest、SteamVR

語学

フランス語	ネイティブ
英語	ビジネスレベル（CEFR C1）。業務で日常的に使用
日本語	日常会話レベル。聞き取りはほぼ問題なく、会話はCEFR B1程度。読み書きは現在、授業を受けながら学習中

学歴

2021年～2023年	Ynov Campus リヨン校 修士レベル課程 ゲームプログラミング&デザイン（フランス国家資格 RNCP レベル7）
2020年～2021年	クレルモン・オーヴェルニュ大学 ル・ピュイ＝アン＝ヴレ技術短期大学部 職業学士（プロジェクトマネジメント&インタラクティブ3D開発）
2018年～2020年	ジョルジュ・ブラッサンス高校 上級技術者資格（BTS）デジタルシステム（IT・ネットワーク）

個人制作

- NaJiKi（2024年・ホラー・Unity）ゲームデザイナー兼プロデューサー。ピッチコンテストに参加し、Maghla氏の番組で資金援助を獲得（現在は一時休止中）
- MyHome?（2020年・脱出ゲーム・Unreal Engine）テクニカルゲームデザイナー
- ゲームジャム作品：The Last Supermarket Before Apocalypse（テクニカルゲームデザイナー）、Le voyage de Mochihiro（itch.ioで公開）

ゲーム・日本に関する発信（Hikali）

- YouTubeチャンネル「I am Hika」（youtube.com/@IamHika）：日本での暮らしとゲームをテーマに、企画・撮影・編集を一人で担当。Twitchでゲーム配信も実施
- 日本のインディーゲームスタジオへのインタビューシリーズを準備中

自己PR

【海外スタジオとの橋渡し】パブリッシャーのメインチームの一員として、国も文化も異なる外部スタジオや協会社と仕事をしてきました。相手の制作事情を理解したうえで、パブリッシャーとしての要求を具体的なマイルストーンと優先順位に落とし込むことが私の強みです。日本の企業が海外のスタジオやパートナーと協業する場面で、この経験を最も活かせると考えています。

【仕組みで進行を支える】定例レポートの自動化のように、チームの時間を奪う作業を見つけ、仕組みで解決することを心がけています。

【作り手の視点】今もUnityやUnreal Engineで自らゲームを制作しており、開発者の視点で仕様や見積もりを理解できます。

以上