

履 歴 書

2023年 10月 27日現在



フリガナ	チヨウ カイ キ
氏 名	趙 海騏
1996年 7月 18日生（満 27歳）※性別 男	

フリガナ	
現住所	〒東京都 xxx
電話番号	070-4801-1775
メールアドレス	<a href="mailto:tavik002@gmail.com">tavik002@gmail.com</a>

国籍・母国語	中国（香港）、中国語
在留資格	ワーキングホリデー
在留期限	2024年5月3日
言語スキル	中国語（広東語、北京語）、日本語、英語

年	月	学歴・職歴（各別にまとめて書く）
		学歴
2014	6	(中国) 広州市海珠外国語実験中学 卒業
2014	9	(香港) 香港珠海学院 コンピュータサイエンス専攻学士課程 入学
2018	6	(香港) 香港珠海学院 コンピュータサイエンス専攻学士課程 卒業
2018	9	(香港) 香港理工大学大学院 IT（情報技術）専攻修士課程 入学
2020	6	(香港) 香港理工大学大学院 IT（情報技術）専攻修士課程 卒業
		職歴
2017	6	(中国) Guangdong Advertising Group CO.LTD. 入社
		インターネットBig Data 事業部 開発チーム
		Webエンジニア（インターンシップ）
2017	9	(中国) Guangdong Advertising Group CO.LTD. 退職
2020	6	(香港) Feeling Game Company 入社

年	月	学歴・職歴（各別にまとめて書く）
		Unity ゲームエンジニア
		モバイル ARPG 「エヴリーヒーロー」の開発
2022	2	(香港) Feeling Game Company 退職
2022	3	(香港) Ember Entertainment (Realm of Alters Limited) 入社
		Unity ゲームエンジニア
		PC Action RTS Game 「Apeiron」の開発
2023	2	(香港) Ember Entertainment (Realm of Alters Limited) 退職

年	月	免許・資格
2022	3	日本語能力試験 N1 合格
2023	2	(香港) 普通自動車第一種運転免許 取得
2023	2	国際運転免許 取得

志望職種、志望動機
<p>志望職種：ゲームプログラマー</p> <p>志望動機</p> <p>私の夢は面白いゲームを作ることです。今後貴社のゲーム開発に貢献するために、私の技術と経験を駆使し、ゲームの品質と体験を向上させることができる自信があります。</p>
長所
<p>私はゲーム開発の分野での幅広い経験をもっており、ゲームデザイン、プログラミング、プロジェクト管理などのスキルを磨いてきました。特にプログラミングのクオリティの管理（効率、分かりやすさ）をこだわっています。</p> <p>私はチームワークとコミュニケーションの経験をもっています。デザイナー、プランナー、アーティスト、テスターの協力や、エンジニアの部下への指導などの経験があります。</p> <p>技術に熱心。いつも新し技術を勉強しています。Unityは五年間の経験があり、Unreal Engineも半年をかけて勉強しています。</p> <p>もう一つの長所はたくさんのゲームをプレイすること。千本くらいの作品をプレイしたことがあります。詳細については下に私の個人ページにプレイしたゲームのリストが載っております。</p>

本人希望記入欄（特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入）
メールでご連絡いただけましたら、確認次第折り返しご連絡いたします
個人ページ： <a href="https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/">https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/</a>

## 職務経歴書

2023年10月27日

氏名 趙 海騏

### 【経歴要約】

香港理工大学大学院卒業後Feeling Game 会社で、モバイルARPGの開発のプログラマーとしてゲーム戦闘システム、装備システム、サバークライアント系システム開発、ツール開発、パフォーマンスチューニング、マーケティングを行います。Feeling Game 会社退職後、Ember Entertainment 会社に入社し、アクションRTSゲームの開発のプログラマーとして戦闘システム、キャラクタースキル、オンライン対戦ゲームの通信、同期開発、新人プログラマーの育成にも力を注いでいます。

### 【勤務先企業】

Guangdong Advertising Group CO.LTD. 株式会社 広告業  
売上高：1319億日本円相当（2023年度）従業員数：2000名

期間	配属	業務内容
2017年7月～ 2017年9月	インターネット事業部 開発チーム	インタニシップでフロントクライアントのウェブエンジニアとして。ウェブサイトを開発する

Feeling Game Company ゲーム業

従業員数：7名

### 【開発環境】

Unity / C# / iOS / Android

期間	配属	業務内容
2020年6月～ 2022年2月	ゲームエンジニア部  ゲームプログラマー	モバイル ARPG「エヴリーヒーロー」の開発した。その中でUI、ゲーム戦闘システム、装備システム、サバークライアント系システム開発、ツール開発、パフォーマンスチューニング、テスト、デバッグ、マーケティングを行いました。

Ember Entertainment    ゲーム業

従業員数：12名

【開発環境】

Unity / C# / PC

期間	配属	業務内容
2022年3月 ~ 2023年2月	ゲームエンジニア 部  ゲームプログラ マー	PC Action RTS Game 「Apeiron」の開発した。戦闘システム、キャラクタースキル、 <a href="#">socket.io</a> に通じてオンライン対戦ゲームの通信、同期、新人プログラマーの育成、プロジェクトのスケジュール管理、敵のAIシステム、カードシステムなど。

【テクニカルスキル】

ゲームエンジン・ゲームエディター    経験

Unity	5年間
Unreal Engine 5	半年
Warcraft3 World Editor	10年間
Dota2 Workshop	半年
Pygame	1 ヶ月
Renpy	3 ヶ月
言語	経験
C#	5年間
C++	半年
Python	2年間
HTML + JavaScript + TypeScript	4年間
Java	3 ヶ月

## 【自己アピール】

私はゲーム開発の分野での幅広い経験をもっており、ゲームデザイン、プログラミング、プロジェクト管理などのスキルを磨いてきました。

私はチームワークとコミュニケーションの経験ももっています。デザイナー、プランナー、アーティスト、テスターの協力や、エンジニアの部下への指導などの経験があります。

技術に熱心。いつも新し技術を勉強しています。Unityは五年間の経験があり、Unreal Engineも半年をかけて勉強しています。

私はたくさんのゲームをプレイしたことある。千本くらいの作品をプレイしたことがあります。詳細については私の個人ページにプレイしたゲームのリストが載っております。

私はアクションゲームの制作についてはいつも興味をもっています、前の会社Ember Entertainmentでsocket.io を通じてオンライン対戦アクションゲーム作った経験があります（ダメージ判定、Buff、ダメージ計算、キャラクタ位置の移動、スキル、エフェクトの各デバイス同期）。

そして、スキルのツールをUnityで設計、作ることがあります、Unreal Engine のGameplay Ability SystemみたいなものをUnityに再現することです、これのおかげで、攻撃やスキルなどの開発効率が上がりました。

また、前の会社Feeling Game CompanyでRogue-liteのモバイルアクションRPG「エヴリーヒーロー」の開発で、サーバーから同期や送信を作る経験があります、例えば、キャラクターがレベルアップ時にサーバーを同期するなど。もらった装備やアイテムのデータをサーバーに同期、装備のUIを作るなど。

私はプログラミングのクオリティの管理(効率、 分かりやすさ)をこだわっています。「Game Programing Pattern」と「Clean Code」という本を読んで、分かりやすい、バググ出にくいコーディング、いつもエンジニアチームの内部で話し合っています。

以上