

履 歴 書

2024年 2月 4日現在



ふりがな ちょう かいき		<div>男・女</div>
氏 名 趙 海騏		
生年月日 1996年 7月 18日 (満 27 歳)		
ふりがな		電話 070-4801-1775
現住所 (〒 - )		E-mail  tavik002@gmail.com
ふりがな		電話
連絡先 (〒 - ) (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)		E-mail
同上		
年	月	学 歴・職 歴
学 歴		
2014	6	広州市海珠外国語実験中学 卒業
2014	9	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	香港理工大学大学院 IT (情報技術) 専攻修士課程 入学
2020	6	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	Guangdong Advertising Group CO.LTD. 入社 (インターンシップ)
2017	9	Guangdong Advertising Group CO.LTD. 退職
2020	6	Feeling Game Company 入社
2022	2	Feeling Game Company 退職
2022	3	Ember Entertainment (Realm of Alters Limited) 入社
2023	2	Ember Entertainment (Realm of Alters Limited) 退職

年	月	学 歴・職 歴
年	月	免 許・資 格
2022	3	日本語能力試験 N1 合格
2023	2	国際運転免許 取得
		在留資格：ワーキングホリデー
		在留期間：1年間（期限：2024年5月3日）
	言語スキル	日本語、中国語（広東語、北京語）、英語
志望の動機、自己PR、趣味、特技など  中学2年生からゲーム制作の夢を抱き、実際にゲームを制作する中でその楽しさを感じ、ゲーム開発の道を選びました。100万人以上のプレイヤーと1.5億円以上の売上を持つソーシャルゲームのチームワークの開発経験があり、これを活かしてプロジェクトを円滑に進める能力があります。学生時代からBlizzardの「Warcraft 3」のマップ開発から始め、UnityやAIの勉強と研究を大学と大学院で行い、Ember Entertainment社を退職後はUnreal Engine 5を自主学習。アニメと日本語が好きで、日本語能力試験N1に合格し、日本のゲーム業界イベントに積極的に参加。趣味はゲーム以外にエレキギター、フィギュアスケート、コスプレ、アニメ鑑賞。  .....		通勤時間  約                      時間                      分
		扶養家族（配偶者を除く）  0人
		配偶者  無
本人希望記入欄（特に給与、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）		
職種：ゲームエンジニア ゲームポートフォリオ： <a href="https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/">https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/</a>		

## 職務経歴書

2024年2月3日現在

氏名: 趙 海騏

### ■職務履歴書概要

ゲームエンジンを使ってPCゲーム、スマホソーシャルゲームのクライアントサイド開発全般を行っておりました。  
インディーゲーム開発の経験もございます。

### ■得意とする分野・スキル

- ・Unityを使ってC#によるゲームクライアントサイド開発(ゲームプレイ、システムの設計や実装、インターフェース、ツール開発、パフォーマンスチューニング)
- ・中国語、英語への翻訳

### ■会社履歴

期間	会社名
2022年3月～2023年2月	Ember Entertainment (Realm of Alters Limited)
2020年6月～2022年2月	Feeling Game Company
2017年7月～2017年9月	株式会社 Guangdong Advertising Group CO.LTD

### ■職務経歴詳細

#### Ember Entertainment (Realm of Alters Limited) 2022年3月～2023年2月

事業内容: PCゲーム開発

従業員数: 12名

期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容・担当詳細	環境・言語	雇用形態
2022年3月 ～ 2023年2月	Windows	「Apeiron」 ■関連リンク: <a href="https://apeiron.fooniemagus.com/">https://apeiron.fooniemagus.com/</a>  ■ジャンル ・NFT ・アクション ・RTS(リアルタイムストラテジー) ・カードバトル  ■ゲーム規模 現在も開発中  ■体制11名 ・プロデューサー: 1名 ・ディレクター: 1名 ・デザイナー: 2名 ・プランナー: 1名 ・プログラマー: 6名	クライアントサイド全般 ・戦闘システムの制作 ・キャラクタースキルの制作 ・socket.ioを通じてオンライン対戦ゲームの通信、同期 ・敵AIシステムの作成 ・カードシステムなどの担当 ・エンジニア面接官の担当 ・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	【OS】 Windows  【言語】 C#  【Tool】 Unity Rider Github	正社員

#### Feeling Game Company 2020年6月～2022年2月

事業内容: モバイルゲームソフトの企画・開発・販売

従業員数: 8名

期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容・担当詳細	環境・言語	雇用形態
2020年7月 ～ 2022年2月	スマートフォンアプリ (Android・iOS両対応)	「Every Hero」 ■関連リンク: <a href="https://apps.apple.com/us/app/every-hero-smash-action/id1525597044">https://apps.apple.com/us/app/every-hero-smash-action/id1525597044</a>  ■ジャンル: ・ソーシャルゲーム ・ローグライク ・アクションRPG  ■ゲーム規模 ・プレイヤー数は百万超え	クライアントサイド全般 ・戦闘システムの制作 ・ユーザーインターフェースの実装 ・装備システムの制作 ・パフォーマンスチューニングの実行 ・ゲームテストの実行 ・ゲーム広告の制作 ・日本語への翻訳	【OS】 Windows  【言語】 C#  【Tool】 Unity Rider Github Final Cut	正社員

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・売上は約1.5億日本円以上</li> <li>・App Storeでアクションゲームランキング1に登ったことがあります</li> </ul>			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■体制8名</li> <li>・ディレクター:1名</li> <li>・デザイナー:2名</li> <li>・プログラマー:5名(本人)</li> </ul>			
2020年6月 ～ 2022年7月	スマートフォンアプリ (Android・iOS両対応)	「未公開プロジェクト」 <ul style="list-style-type: none"> <li>■ジャンル: ・人生シミュレーションゲーム</li> <li>■ゲーム規模 ・開発を中断</li> <li>■体制4名</li> <li>・ディレクター:1名</li> <li>・デザイナー:1名</li> <li>・プログラマー:2名(本人)</li> </ul>	ツール制作 <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターボイスランダム生成ツールの制作</li> <li>・キャラクターが音程に応じて歌えるツールの制作</li> </ul>	<b>【OS】</b> Windows  <b>【言語】</b> C#  <b>【Tool】</b> Unity Visual Studio Github	

**株式会社Guangdong Advertising Group CO.LTD. 2017年7月 ～ 2017年9月**

事業内容: 広告

従業員数: 約2000名

売上高: 1319億日本円相当 (2023年度)

期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容・担当詳細	環境・言語	雇用形態
2017年7月 ～ 2017年9月	Web	「社内システム」 <ul style="list-style-type: none"> <li>■概要: 社内社員管理のシステム</li> <li>■体制1名</li> <li>・プログラマー: 1名(本人)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社員データの管理システムの実装(データベース)</li> <li>・ユーザーインターフェースの実装</li> </ul>	<b>【OS】</b> Windows  <b>【DB】</b> MySQL  <b>【言語】</b> Java  <b>【Tool】</b> Webstorm	インターンシップ

**■PCスキル / テクニカルスキル**

**ゲームエンジン・ゲームエディター**

Unity	5年以上
Unreal Engine 5	1年以上
Warcraft3 World Editor	10年以上
Dota2 Workshop	6ヶ月以上
Pygame	1ヶ月以上
Renpy	3ヶ月以上

**言語**

C#	5年以上
C++	1年以上
Python	2年以上
HTML + JavaScript + TypeScript	4年以上
Java	3ヶ月以上

**語学力**

日本語	日本語能力試験N1
中国語(広東語、北京語)	ネイティブ
英語	ビジネスレベル

**■国籍**

香港

## ■転職理由 / 新たな職場に求める事

### 転職理由

- 1社目:PCゲーム開発に携わりたかった為
- 2社目:日本へ移住することを決意した為

### 新たな職場に求める事

ゲームプレイ、またはシステムの設計や実装に携わることを希望いたします。

## ■ゲームポートフォリオ

<https://master.d2gyb13wnib5il.amplifyapp.com/>

## ■自己PR

### ゲームの開発経験

私は14年のゲーム開発経験があり(業界で2年8ヶ月)、中学2年生から「Warcraft 3」のマップ開発をきっかけにゲーム制作を始め、大学と大学院からインディーゲームの開発に取り組んできました。毎年「Global Game Jam」に参加し、2022年にはBest Original Game賞を受賞しました。

100万人以上のプレイヤーと売上1.5億円以上のソーシャルゲームの開発経験もあります。これらの経験を活かして、ゲームのクオリティー向上に努めることが出来ます。

### チームメンバーとの連携

プログラマーの他のメンバーや、クリエイター、プランナー、テスターなど、チームメンバーの意思疎通を重視し、プロジェクトを円滑に進めることが出来ます。

### ゲームプレイヤーとしての経験

兄の影響で二歳からゲームに親しみ、これまで1000本近くのゲームをプレイしました。詳細はExcelのリンクにまとめてあります。

[https://www.icloud.com/numbers/0nXZDARC5zeTivdz1lAZxF3jQ#Played\\_Games](https://www.icloud.com/numbers/0nXZDARC5zeTivdz1lAZxF3jQ#Played_Games)

### ゲーム開発の勉強に熱心

中学2年生からBlizzardの「Warcraft 3」というゲームのマップ開発を独学で学び、大学と大学院でUnityやAIに関する勉強と研究を行いました。就職後も休日を利用してプログラム技術とクオリティー向上のために「Designing Games」、「Game Programming Patterns」や、「Clean Code」などの書籍を熟読し、Ember Entertainment社を退職後は「GameDev.tv」やオンラインチュートリアルを利用してUnreal Engine 5を自主学習。日本滞在中には「UE勉強会」にも積極的に参加しています。

### 日本語能力

アニメを好み、290作品を鑑賞して独学で日本語を学び、日本語能力試験N1に合格しました。東京ゲームショウ、東京ゲームダンジョン、Tokyo Indies、ゲームクリエイターメートアップ、UE勉強会、デジゲー博など、日本のゲーム業界イベントに積極的に参加しました。ゲームクリエイター同士の交流も好きで、日本語で友達を作ることに積極的です。

### 幅広い趣味

趣味はゲーム以外にもエレキギター、フィギュアスケート、コスプレ、アニメ鑑賞です。

## ■志望理由

### ゲーム開発を選んだ理由

中学2年生の時に自分で面白いゲームを作りたいという夢を抱き、その後実際にゲームを制作することで作ったゲームに自ら夢中になり、他の人にも楽しんで遊んでもらえる喜びを感じ、ゲーム開発の道を選びました。

### 日本に来た理由

私は日本のゲームが好きで、特にFrom Softwareの「Sekiro」がお気に入りです。死にゲーとアクションRPGが好みで、それに魅了されています。自身の経験と知識を活かして、日本企業による素晴らしいゲームの開発に携わりたいと考え、2023年5月からワーキングホリデービザで日本に滞在中です。

### 貴社に応募した理由

.....  
何卒よろしくお願い申し上げます。