

履 歴 書

2024年 2月 4日現在



ふりがな ちょう かいき		<div>男</div> 女
氏 名 趙 海騏		
生年月日 1996年 7月 18日 (満 27 歳)		
ふりがな とうきょうとめぐろくめぐろほんちょう3-3-4 ろーたすむさ しこやまⅢ-201		電話 070-4801-1775
現住所 (〒 152 - 0002) 東京都目黒区目黒本町3-3-4 LOTUS武蔵小山Ⅲ-201		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) 同上		E-mail
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
2023	3	フリーランサー

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	
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	配偶者の扶養義務 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: https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/			

職務経歴書

2024年2月5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。

UnityとC#の技術を有しております。現在はワーキングホリデーで日本に滞在中ですが、今後は世界で一番熱中できる面白いゲーム制作に携わりたいと考え、日本での就職を希望しています。

■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全般 (ゲームプレイロジック、UI制御作成、システムの設計や実装、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
2023年3月 ~ 現在	フリーランス
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

フリーランス 2022年3月 ~ 現在

事業内容: ゲーム開発、翻訳、デバッグ、ツール制作

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
2023年10月 ~ 現在	Windows	「GUARDS!」 ■関連リンク: https://store.steampowered.com/app/2514460/GUARDS/ ■ジャンル ・アクション ・マルチプレイヤー ■ゲーム規模 現在も開発中 ■体制4名 ・ディレクター: 1名 ・プログラマー: 2名 ・ゲームテスター+ローカライゼーション: 1名 (本人)	・QA、デバッグ、テスト ・日本語への翻訳	【OS】 Windows 【言語】 C++ 【Tool】 Unreal Engine Rider Github	フリーランス
2023年3月 ~ 2023年9月	Windows	「ビリビリ動画サイト弾幕シューティングゲーム」 ■ジャンル ・横スクロールシューティングゲーム ■ゲーム規模 開発中断 ■体制3名 ・プランナー: 1名 ・プログラマー: 2名 (本人)	ゲームプレイロジック全般 ・戦闘システムの制作 ・キャラクタースキルの制作 ・敵AIシステムの作成 ・プロジェクトのスケジュール管理 ・デバッグ、テスト ・UI画面の表示、制御作成	【OS】 Windows 【言語】 C# 【Tool】 Unity Rider Github	フリーランス
2023年3月 ~ 2023年6月	iOS、Windows	「Doki Doki House」 ■関連リンク: https://apps.apple.com/	Windows版のツール開発担当 ・ノーコードでノベル	【OS】 Windows	フリーランス

		hk/app/%E5%BF%83%E8%B7%B3%E5%BA%A6%E5%81%87%E5%B1%8B/d1604558574 ■ジャンル ・ノベルゲーム ■ゲーム規模 ・iOS版プレイヤー数約5万 ・Windows版現在も開発中 ■体制4名 ・プロデューサー:1名 ・デザイナー:1名 ・プログラマー:2名(本人)	ゲームを作るツールの制作(Excelを読み込んでRenpyのコードを自動的に作成するツール)	【言語】 Python 【Tool】 Renpy Visual Studio Code Github	
--	--	---	--	---	--

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: https://apeiron.fooniemagus.com/ ■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(本人)	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: https://apps.apple.com/us/app/every-hero-smash-action/id1525597044 ■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 ・売上は約1.5億日本円以上 ・App Storeでアクション	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

		ゲームランキング1位を獲得した実績あり			
		■体制8名 ・ディレクター:1名 ・デザイナー:2名 ・プログラマー:5名(本人)			
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」 ■ジャンル: ・人生シミュレーションゲーム ■ゲーム規模 ・開発中断 ■体制4名 ・ディレクター:1名 ・デザイナー:1名 ・プログラマー:2名(本人)	ツール制作 ・キャラクターボイスランダム生成ツールの制作 ・キャラクターが音程に応じて歌えるツールの制作	【OS】 Windows 【言語】 C# 【Tool】 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」 ■概要: 社内社員管理のシステム ■体制1名 ・プログラマー: 1名(本人)	・社員データの管理システムの実装(データベース) ・ユーザーインターフェースの実装	【OS】 Windows 【DB】 MySQL 【言語】 Java 【Tool】 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.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/>

■自己PR

ゲームの開発経験

合計14年のゲーム開発経験があり(勤務経験2年8ヶ月)、インディーゲーム開発や「Global Game Jam Hong Kong」のBest Original Game賞の受賞経験があります。

プレイヤー数100万人以上、売上1.5億円以上のソーシャルゲーム開発経験もあります。

チームメンバーとの連携

前職では、私はゲームのクライアントサイトの開発を担当し、サーバーサイトの開発は外部のエンジニアに委託していました。私はひたすらゲームプレイロジックを開発するのではなく、サーバーエンジニアが設計したシステムを理解し、チーム内で効果的なコミュニケーションを図り、開発ルールを確立してから、効率的な開発を行いました。これにより、ゼロからやり直すリスクを軽減しました。

ゲームプレイヤーとしての経験

2歳から1000本近くのゲームをプレイし、ゲームのセンス、プレイヤー目線の洞察力があります。また、プレイしたゲームの詳細はExcelのリンクにまとめてあります。ご参照ください。

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。

語学力とコミュニケーション能力

日本語能力試験N1合格しました。日本のゲーム業界イベントに積極的に参加しています。日本語、中国語、英語でのコミュニケーションが可能です。

幅広い趣味

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年生の時に自らの手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、この経験を通じて、ゲーム開発の道を選び、それを職業として追求することを決意しました。

日本に来た理由

日本への滞在理由は、私が日本のゲームに深い関心を抱いているからです。特に、From Softwareの「Sekiro」のような高難易度のアクションRPGに魅了されています。私の経験と知識を活かし、日本企業による素晴らしいゲーム開発に貢献したいと考えています。また、日本のアニメ、食べ物、文化も興味をもっており、そのため、2023年5月からワーキングホリデービザを利用して日本に滞在しております。