

履 歴 書

2024年 1月 25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	〒
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	香港、中国語
在留資格	ワーキングホリデービザ
在留期間	1年間（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 「エブリーヒーロー」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

<p>志望動機</p> <p>私の夢は面白いゲームをすることです。 私はゲームプレイヤー、またはシステムの設計や実装に携わりたいと考えております。以前の勤務先では、チーム内で協力し、サーバーを通じたダメージの与えるプロセスや数値の計算、キャラクターのデータ設計など、システム設計の経験を積んでまいりました。3D PCゲームのクライアントサイドの開発経験があります。大学院にAIの技術も学びました。いつも新しい技術に興味をもっています。</p>
<p>長所</p> <p>ゲーム以外趣味はエレキギター、フィギュアスケート、コスプレ、語学です。</p> <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）にこだわっています。</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、テスターとの協力などの経験もあります。</p> <p>また、新しい技術習得にも熱心です。常に新技術を模索しています。Unityは五年間の経験があり、Unreal Engineも勉強しています。</p> <p>もう一つの長所はたくさんのゲームをプレイしていることです。千本以上の作品をプレイした経験があります。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を載せております。  <a href="https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/">https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/</a></p>

## 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 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 社退職後、Ember Entertainment 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	インターン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従事。ウェブサイトを開発。

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」を開発。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、マーケティングを実施。

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。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を担当。

【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