

履歴書

2026年 7月 9日現在



ふりがな	ちょう かいき	男
氏名	趙 海騏	
生年月日	1996年 7月 18日 (満 30 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
2023	3	フリーランサー

年	月	学 歴・職 歴
2024	7	株式会社ブラストエッジゲームズ 入社
年	月	免 許・資 格
2022	3	日本語能力試験 N1 合格
2025	10	情報セキュリティマネジメント試験
2026	6	普通免許マニュアル (MT) 車
2026	7	基本情報技術者試験
		在留資格：技術・人文知識・国際業務
		在留期間：5年間 (期限：2029年6月28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		通勤時間
<p>中学2年生の頃から「自分の手で面白いゲームを作りたい」という思いを持ち、独学でゲーム制作を始めました。その経験をきっかけにゲーム開発を志し、現在まで継続して技術の習得とゲーム制作に取り組んでいます。</p> <p>ゲーム開発歴は約16年 (業務経験4年8ヶ月) で、コンシューマーゲーム、ソーシャルゲーム、インディーゲームの開発を経験してきました。現在はUnreal Engine 5 / C++を用いたコンソール向けアクションRPGの開発に携わっており、ゲームプレイ実装、イベント、UI、最適化などを担当しています。また、プレイヤー数100万人以上、累計売上1.5億円以上のソーシャルゲーム開発にも携わりました。</p> <p>休日も継続して技術を学習しており、現在はOpenGLやコンピュータグラフィックス、シェーダープログラミングについて学んでいます。個人開発やゲームジャムにも積極的に参加し、複数の受賞経験があります。</p> <p>趣味はゲーム、エレキギター、フィギュアスケート、コスプレ、美術館巡りです。日本語能力試験N1を取得しており、日本のゲーム業界イベントや技術勉強会にも積極的に参加しています。</p>		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.amplifvapp.com/		

職務経歴書

2026年7月9日現在

氏名: 趙 海騏

■職務履歴書概要

ゲームエンジニアとして、Unreal Engine 5を中心に、Unityを含むゲームエンジンを用いたゲーム開発経験があります。ゲームプレイ実装、システム設計、UI、最適化、マルチプラットフォーム対応など、ゲームクライアント開発全般に携わっております。

現在は日本のゲーム会社にてゲームエンジニアとして、Nintendo Switch・PS5・Xbox・Windows・iOS向け複数タイトルの開発に携わっております。また、個人ではSteam向けインディーゲームをUnreal Engine 5で開発しており、企画から設計・実装まで一貫して取り組んでいます。

技術ブログやYouTubeを通じた技術発信もしており、ゲーム開発技術への探究心を強みとしています。

■得意とする分野・スキル

- Unreal Engine 5 / C++によるゲームプレイプログラミング
- ゲームプレイシステムの設計・実装
- キャラクター、イベント、AI、UIなどのゲームプレイ実装
- コンソールゲーム開発 (PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch)
- パフォーマンス最適化・デバッグ・品質改善
- Perforce・Gitを用いた大規模チーム開発
- インディーゲーム開発 (企画・設計・実装)
- Unity / C#によるゲーム開発
- 日本語 (JLPT N1)・英語・中国語によるコミュニケーション

■会社履歴

期間	会社名
2024年7月 ~ 現在	株式会社ブラストエッジゲームズ
2023年3月 ~ 2024年6月	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

株式会社ブラストエッジゲームズ 2024年7月 ~ 現在

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
2024年10月 ~2026年6月	Steam/PS5 /XSX	「非公開案件AAA アクションRPG」(開発一部受託) ■ジャンル ・ARPG ・3人称視点 ■体制100名以上 ・イベント・UIプログラマー(本人)	・UI実装・不具合修正 ・イベント演出調整 (LookAt, DOF, カメラ, 演出テンポ, リアルタイムイベント対応) ・イベント不具合修正 (進行不能, リスポーン, コリジョン, シャッター, 探索目標) ・キャラクター調整 (浮き・埋まり修正, モーション, ロバク, 視線制御) ・サウンド実装・調整 (BGM, 環境音, 機械音声, 通信ノイズ, その他SE) ・ギミック・インタラクティブ実装 (ロープウェイ, 燭台などの演出・挙動) ・プレイテストフィードバック対応 (演出・テンポ改善, セリフ調整, 緊急不具合修正)	【OS】 Windows 【言語】 C++, Hexa 【Tool】 Unreal Engine 5 Rider Perforce Visual Studio Code	正社員

2024年7月 ～2024年9月	Steam/PS5 /Switch/ iOS/Android	「HYKE:Northern Light(s)」(受託) ■関連リンク: https://store.steampowered.com/app/2680380/HYKENorthern_Lights/?l=japanese ■ジャンル ・ARPG ・2D見下ろし型 ■体制50名規模 ・プログラマー:6名(本人)	・プレイヤー関連不具合を約60件修正。 ・iOSメモリ最適化 ・SwitchのGameスレッド最適化	【OS】 Windows 【言語】 C++ 【Tool】 Unreal Engine 5 Rider Perforce	正社員
---------------------	--------------------------------------	---	--	--	-----

フリーランス 2023年3月～2024年6月

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 ～2024年6月	Steam	「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 ■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弹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/Steam	「Doki Doki House」 ■関連リンク: https://apps.apple.com/hk/app/%E5%BF%83%E8%B7%B3%E5%BA%A6%E5%81%87%E5%B1%8B/id1604558574 ■ジャンル ・ノベルゲーム ■ゲーム規模	Windows版のツール開発担当 ・ノーコードでノベルゲームを作れるツールの制作(Excelを読み込んでRenpyのコードを自動的に作成するツール)	【OS】 Windows 【言語】 Python 【Tool】 Renpy Visual Studio Code Github	フリーランス

		<ul style="list-style-type: none"> ・iOS版プレイヤー数約5万 ・Windows版現在も開発中 <ul style="list-style-type: none"> ■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) 			
--	--	---	--	--	--

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	Steam/Epic Game Store	「Apeiron」 ■関連リンク: https://store.epicgames.com/en-US/p/apeiron-b83793 ■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 ■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でアクションゲームランキング2位を獲得した実績あり ■体制8名 ・ディレクター:1名	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"> ・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	Steam	「生嚙又焼好過生你」 ■関連リンク: https://store.steampowered.com/app/2540860/ ■ジャンル: ・人生シミュレーションゲーム ■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

Unreal Engine 5	3年以上
Unity	5年以上
Warcraft III World Editor	12年以上
Dota 2 Workshop Tools	6ヶ月以上
Pygame	1ヶ月以上
Ren'Py	3ヶ月以上

プログラミング言語

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

グラフィックス

OpenGL(学習中)
GLSL・HLSL(学習中)
コンピュータグラフィックス(CG)(学習中)

開発ツール

Rider
Visual Studio
Visual Studio Code
Perforce
Git

開発プラットフォーム

Windows(Steam)
PlayStation 5
Xbox Series X|S

Nintendo Switch

iOS

Android

語学力

日本語

中国語(広東語、北京語)

英語

日本語能力試験N1

ネイティブ

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

現在:Unreal Engine / C++を用いたゲームプレイ開発を継続し、ゲームプレイシステムの設計・実装や最適化など、より幅広い開発に携わりたいため。

新たな職場に求める事

ゲームプレイを中心とした開発に加え、システム設計や最適化などにも携わり、技術力を活かしてプレイヤー体験の向上に貢献できる環境を希望いたします。

■ゲームポートフォリオ

個人ポートフォリオ

<https://master.d2qyb13wnib5il.amplifyapp.com/>

Github

<https://github.com/tavik000>

■自己PR

ゲームの開発経験

ゲーム開発歴約16年(業務経験4年8ヶ月)で、コンシューマーゲーム、ソーシャルゲーム、インディーゲーム開発まで幅広く経験しています。ゲームプレイプログラマーとして、ゲームプレイ実装を中心に、イベント、UI、キャラクター挙動など、プレイヤー体験に直結する機能の開発を得意としています。

現在は100名以上体制のコンソールアクションRPG開発プロジェクトにて、イベント・UIプログラマーとして、イベント実装、UIプログラミング、演出調整、不具合修正、キャラクター挙動調整などを担当しています。プランナーやデザイナーと連携しながら、プレイヤー体験やゲーム全体の品質を意識した実装・改善に取り組んでいます。

また、プレイヤー数100万人以上、累計売上1.5億円以上のソーシャルゲーム「Every Hero」の開発にも携わり、運営タイトルに求められる品質や保守性を意識した開発を経験しました。

個人開発にも継続的に取り組んでおり、ゲームジャムやコンテストでは以下の受賞実績があります。

- ・2025年「Hook Racer」 第24回UE5ぷちコン 盛り上がるで賞
- ・2025年「Shadow Bubble: Hide and Seek Chaos」 Global Game Jam Hong Kong 2025 Audience Choice Winner / Best XR Game
- ・2022年「Blite」 Global Game Jam Hong Kong 2022 Best Original Game

商業開発で培った品質を重視した実装力と、個人開発・ゲームジャムで培った短期間で成果を形にする開発力の両方を強みとしています。

チーム開発・コミュニケーション

100名以上規模の開発体制において、プランナー、レベルデザイナー、UIデザイナー、サウンド担当、QAなど複数職種と連携しながら、仕様確認から実装、不具合修正、演出調整まで一貫して担当してきました。

円滑なコミュニケーションを重視し、品質と開発効率の両立を意識しながら開発を進めています。

技術力・学習意欲

中学2年生から「Warcraft III」のマップ制作を独学で始め、大学・大学院ではUnityやAIに関する学習・研究を行いました。

就職後も休日を利用して継続的に技術を学習しており、「Designing Games」「Game Programming Patterns」「Clean Code」などの技術書を通じて、設計や実装に関する知識を深めています。

また、Unreal Engine 5についてはGameDev.tvや各種オンライン教材を活用して自主学習を続けるとともに、日本国内のUE勉強会にも積極的に参加しています。

現在はゲームエンジンへの理解をさらに深めるため、C++、Win32 API、OpenGLを用いたグラフィックスプログラミング、コンピュータグラフィックス(CG)、シェーダープログラミングなどを体系的に学習しています。

ゲームプレイヤーとしての視点

幼少期から幅広いジャンルのゲームをプレイしており、プレイヤー視点でゲーム体験やゲームテンポ、UI、レベルデザインなどを分析することを習慣としています。

プレイしたゲームの分析内容を整理し、ゲーム開発に活かしています。

プレイ履歴参考資料:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zbtpIVIXUZrLG2tm4hGZZb-B6TtdhewR2uTw475d0kQ/edit>

語学力・コミュニケーション能力

日本語能力試験N1を取得しており、日本企業での実務経験があります。日本語・中国語・英語でのコミュニケーションが可能です。

また、日本国内のゲーム業界イベントや技術勉強会にも積極的に参加し、社内外を問わず円滑なコミュニケーションを心掛けています。

趣味

ゲーム、エレキギター、フィギュアスケート、アニメ鑑賞、コスプレ、美術館巡り、語学。

■志望理由

ゲーム開発を志望した理由

中学2年生の頃から「自分の手で面白いゲームを作りたい」という思いを持ち、独学でゲーム制作を始めました。完成したゲームを自分自身が夢中になって遊び、さらに他のプレイヤーにも楽しんでもらえた経験から、ゲームには人を夢中にさせる大きな魅力があることを実感しました。

この経験をきっかけにゲーム開発を生涯の仕事にしたいと考え、現在まで継続してゲーム制作や技術の学習に取り組んでいます。

日本でゲーム開発を続けたい理由

日本のゲームは数多くプレイしており、特にアクションRPGやアクションゲームから多くの影響を受けてきました。そのため、日本のゲーム開発に携わることを目標に来日し、現在は日本のゲーム会社でコンソールARPGタイトルの開発に携わっています。

実際に日本で開発を経験する中で、品質へのこだわりやチーム開発の進め方、多職種との連携など、多くのことを学ぶことができました。今後も日本でゲーム開発を続け、これまで培ったプログラミング技術、品質改善の経験と、個人開発で培った提案力・開発力を活かし、世界中のプレイヤーに楽しんでいただけるゲームのづくりに貢献したいです。