

履 歴 書

2026年 8月 5日現在



ふりがな ちょう かいき		男 女
氏 名 趙 海騏		
生年月日 1996年 7月 18日 (満 30 歳)		
ふりがな		電話
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		扶養家族（配偶者を除く）	
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。 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。 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。 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。		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://www.keyprogrammer.dev/			

職務経歴書

2026年8月5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。ゲームプレイシステムの設計・実装を中心に、UI、AI、イベント、最適化など、プレイヤー体験に関わる開発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
- ・戦闘、キャラクター、イベント、AI、UIなどのゲームプレイシステム開発
- ・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
- ・オンラインゲーム開発・ゲームシステム設計
- ・日本語 (JLPT N1)、英語、中国語によるコミュニケーション
- ・Unity / C#によるゲーム開発経験

■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
ゲームエンジニア (正社員)

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
2024年10月 ～2026年8 月	Steam/PS5 /XSX	Beast of Reincarnation (開発 一部受託) (UE5) ■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)	・Unreal Engine 5を用いたイベント、UI、ギ ミックなどのゲームプレイ機能を実装。 ・LookAt、DOF、カメラ演出、キャラクター 挙動などのイベント演出機能の実装・調整 を担当。 ・ロープウェイ、燭台などのインタラクション ギミックの実装・調整を担当。 ・字幕、ローカライズキー、マーカーなどの UI関連機能の修正・調整を実施。 ・BGM、環境音、機械音声、SEなどのサウ ンド連携機能の実装・調整を担当。 ・進行不能、リスポーン、コリジョン、探索目 標など、ゲーム進行に影響する不具合を 調査・修正。 ・プレイテストからのフィードバックを反映 し、イベント演出やゲームテンポの調整を 実施。	【OS】 Windows 【言語】 C++, Hexa 【Tool】 Unreal Engine 5 Rider Perforce Visual Studio Code
2024年7月 ～2024年9	Steam/PS5 /Switch/	HYKE:Northern Light(s) (受託)	・iOS版のメモリ使用状況を分析し、メモリク ラッシュの原因調査・修正を実施。	【OS】 Windows

月	iOS/Android	(UE5) ■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)	・Nintendo Switch版のGame Thread負荷を分析し、処理最適化を実施。 ・プレイヤー操作、ゲームプレイロジックの実装および関連不具合の調査・修正を担当。 ・プレイヤー関連の不具合を約60件修正。	【言語】 C++ 【Tool】 Unreal Engine 5 Unreal Insight Rider Perforce
---	-------------	---	---	---

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
2023年10月 ～2024年6月	Steam	GUARDS!」 (UE5) ■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)	・ゲームテストおよびデバッグ対応を行い、不具合の発見・報告を実施。 ・日本語ローカライズ対応を担当。	【OS】 Windows 【言語】 C++ 【Tool】 Unreal Engine Rider Github
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 (Unity) ■ジャンル ・横スクロールシューティングゲーム ■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の設計・実装を担当し、戦闘システム、キャラクタースキル、敵AIなどを開発。 ・プレイヤー操作から敵行動までのゲームロジックを実装。 ・UI画面の表示・制御機能を実装。 ・デバッグ・テスト対応を行い、機能の安定化を実施。 ・アジャイル開発環境で、タスク管理、進捗共有、レビューを行いながら機能開発を推進。	【OS】 Windows 【言語】 C# 【Tool】 Unity Rider Github

2023年3月 ～2023年6月	iOS/Steam	Doki Doki House (Renpy) ■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 ・iOS版プレイヤー数約5万 ■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)	・Windows向けノベルゲーム制作支援ツールを開発。 ・ExcelデータからRen'Pyコードを自動生成する仕組みを実装し、シナリオ管理とゲーム実装の連携を自動化。 ・プログラミング知識がない開発者でも利用可能な制作支援環境を構築。	【OS】 Windows 【言語】 Python 【Tool】 Renpy Visual Studio Code Github
---------------------	-----------	---	---	---

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

ゲームエンジニア(正社員)

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
2022年3月 ～2023年2月	Steam/Epic Game Store	Apeiron (Unity) ■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開発全般を担当し、戦闘システム、キャラクタースキル、カードシステム、敵AIなど主要ゲームシステムを設計・実装。 ・socket.ioを用いたリアルタイム通信およびゲーム状態同期処理を実装し、オンライン対戦機能を開発。 ・エンジニア採用面接および新人プログラマーの育成を担当。 ・プロジェクトのタスク管理、進捗管理を行い、開発を推進。	【OS】 Windows 【言語】 C# 【Tool】 Unity Rider Github

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

ゲームエンジニア(正社員)

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
2020年7月 ～ 2022年2月	iOS/Android	Every Hero (Unity) ■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 ・デザイナー:2名 ・プログラマー:5名(本人)	クライアントサイド開発全般 ・戦闘システムの設計・実装 ・ユーザーインターフェース20画面の実装 ・装備システムの設計・実装 ・パフォーマンスチューニング ・デバッグ、動作検証 ・日本語ローカライズ対応	【OS】 Windows 【言語】 C# 【Tool】 Unity Rider Github Final Cut
2020年6月	Steam	生嚙又焼好過生你(Unity) ■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)	開発支援ツール制作 ・キャラクターボイス自動生成ツールの開発 ・音程解析によるキャラクター歌唱生成ツールの開発	【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

Webエンジニア(インターンシップ)

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
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)	・社員データ管理システムの設計・実装を担当。 ・データベース連携機能およびユーザーインターフェースを開発。	【OS】 Windows 【DB】 MySQL 【言語】 Java 【Tool】 Webstorm

■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	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

■ゲームポートフォリオ

個人ポートフォリオ

<https://www.keyprogrammer.dev/>

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(業務経験約5年)で、コンシューマーゲーム、ソーシャルゲーム、インディーゲームまで幅広く開発に携わってきました。現在は100名以上体制のコンソール向けアクションRPG開発プロジェクトにて、Unreal Engine 5を用いたイベント・UI・ゲームプレイ機能の実装、演出調整、不具合修正などを担当しています。

これまでに、PlayStation 5、Xbox Series X|S、Nintendo Switch、Steam、iOS、Android向けタイトルの開発を経験し、ゲームプレイシステム、キャラクター、UI、AI、オンライン通信、パフォーマンス最適化など、プレイヤー体験に関わる機能の開発を得意としています。

技術力・学習意欲

中学生の頃からゲーム制作を独学で始め、現在も継続して技術学習を行っています。業務以外でもUnreal Engine 5を用いた個人開発を続けており、Steam向けゲームの制作やゲームジャムへの参加を通じて設計・実装力を磨いています。また、C++、グラフィックスプログラミング、シェーダー技術などについても継続的に学習し、技術ブログを通じて情報発信を行っています。

ゲームジャム・コンテストでは以下の受賞歴があります。

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

商業開発で培った品質を重視した実装力と、個人開発で培った提案力・開発力の両方を活かし、プレイヤー体験を向上させるゲーム開発に貢献していきたいと考えています。