【基盤開発エンジニア】 スマートフォンゲーム・コンシューマーゲーム・オンラインゲームの開発経験がある方

『白猫プロジェクト』 をはじめとするヒットタイトル多数♪

Job Information

Hiring Company
COLOPL Inc.

Job ID
1514394

Industry
Amusement, Entertainment

Company Type
Large Company (more than 300 employees)

Job Type
Permanent Full-time

Location
Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

Train Description
Hibiya Line, Roppongi Station

Salary
4.5 million yen ~ 10 million yen

Work Hours
10時00分～終業19時00分（実働8時間）

Holidays
完全週休2日制（土・日）、祝日

Refreshed
October 10th, 2025 03:00

General Requirements

Minimum Experience Level
Over 3 years

Career Level
Mid Career

Minimum English Level
None

Minimum Japanese Level
Business Level

Minimum Education Level
Bachelor's Degree

Visa Status
Permission to work in Japan required

Job Description

ゲーム開発で使用する様々なツール/ライブラリの開発や、ビルドシステムの構築/運用を担当していただくエンジニアを募集します。

部門を跨いで様々な職種の方とも連携をとりながら、ゲーム開発の効率化やクオリティ向上のための基盤を構築していただきます。

【職務内容詳細】

- Unity用ゲーム開発支援ツール、ライブラリの作成
- ビルドシステムの構築、改善
- 開発中、運用中タイトルの最適化業務
- ゲーム開発に関わる新技術の検証

【このポジションの魅力】

- コロプラが開発及び運営するゲームに携わることができる。
- 少数精鋭チームで自らがゲームを支える役割を担える。
- 複数のプロジェクトの開発に貢献できる。

開発環境・開発組織の文化

【開発環境】

- 言語：C#, C言語, C++, Java, シェルスクリプト
- ゲームエンジン：Unity
- 環境：Mac, Windows, Linux
- ツール：Slack, GitLab, Jenkins

【開発組織の文化】

- 経営層にはエンジニア出身、または現役のエンジニアが在籍。
- 人事評価にエンジニアが関わっている。
- 他セクションとの距離が近く風通しも良いため、職種を横断したコミュニケーションを取ることができる。
- エンジニアを対象にした勉強会、カンファレンスを主催。

参考

・Creators Blog
https://note.colopl.dev/?gs=04a12fa489fe
・「技術革新と効率化でモバイルゲームNo.1を目指す！コロプラが挑む技術デモの裏側！」
https://blog.colopl.dev/entry/2022/03/10/111631?utm_source=hermos&utm_medium=recruit_service&utm_campaign=recruit
・オフィス環境
https://colopl.co.jp/recruit/welfare/17627/?utm_source=hermos&utm_medium=recruit_service&utm_campaign=recruit
・DATAで知るコロプラ（クライアントエンジニアVer）
https://colopl.co.jp/recruit/work/18527/?utm_source=hermos&utm_medium=recruit_service&utm_campaign=recruit

雇用形態
正社員
試用期間：試用期間あり（3ヶ月～6ヶ月）

年収
想定年収：466万円～991万円
月給制（みなし固定残業代含む）
月額：333,334円～708,334円
- 基本給：247,384円～525,746円
- みなし固定残業手当：85,950 円～182,588円

賞与：年2回
※みなし固定時間手当を超える時間外労働分についての割増賃金は追加で支給
※賞与は業績連動賞与

勤務地
東京都港区赤坂9-7-2　ミッドタウン・イースト6F

勤務時間
標準労働時間 始業10時00分～終業19時00分（実働8時間）
フレックスタイム制（コアタイム：10時30分～15時30分）
時間外労働：あり/全社平均15時間未満（2022年7月～2023年9月）
※繁忙閑散により前後します
※休日出勤及び22時00分以降の深夜残業は原則禁止
休憩時間：11時30分～14時30分の間で1時間

休日休暇
完全週休2日制（土・日）、祝日、有給休暇（入社初日から付与・1時間単位有給取得可）、年末年始休暇、慶弔休暇、夏季休暇、ストック休暇

手当・福利厚生
■加入保険：雇用保険、労災保険、厚生年金、健康保険
■福利厚生

- カフェテリアプラン（選択型福利厚生制度）
- マッサージルーム（国家資格を有するヘルスキーパー常駐）
- 健康診断・婦人科オプション無料＆インフルエンザ予防接種補助制度

- 感染症対策が充実したオフィス
- 常勤看護師、産業医によるメンタルヘルスケアの実施
- 無料自販機、ウォーターサーバー
- 無限バナナ
- 部活動支援
- 企業主導型保育園数園と提携
- ベビーシッター割引券の配布
- 特許取得報奨金制度
- 確定拠出年金
- 従業員持株会（奨励金10%）

Required Skills

【必須スキル】

- スマートフォンゲームやコンシューマーゲームまたは、オンラインゲームの開発経験

【歓迎スキル】

- Unityを使用したアプリーケションのビルド開発経験
- UnityのAssetBundleに関する知見
- CIのソフトウェアの実務運用経験
- ビルドシステムにおける自動化の経験
- シェルスクリプトやGroovyなどのプログラミング言語での開発経験
- Wwise, CRI Adx2などのサウンドミドルウェアによる開発経験
- ゲームに関わる物理、数学などの低レイヤーの知見

【求める人物像】

- 利用者の意図や抱えている課題を汲み取るためのコミュニケーションが取れる方。
- 技術的な部分だけでなく、クリエイティブな思考や発想ができる方。
- 足りないスキルや苦手分野を補う努力ができ、貪欲にスキルアップを目指せる方。

Company Description