



虎ノ門ゲーム会社求人・【ゲームクライアント開発エンジニア（Unreal Engine）】収入UP！外国籍歓迎！

事務ポジション 大手企業 雰囲気友好 女性歓迎 社保完備 交通費支給 土日祝休み

Job Information

Hiring Company

iSoftStone

Subsidiary

株式会社iSoftStone Japan

Job ID

1605898

Division

技術開発部

Industry

Gaming

Company Type

Large Company (more than 300 employees) - International Company

Non-Japanese Ratio

Majority Japanese

Job Type

Contract

Location

Tokyo - 23 Wards, Chiyoda-ku

Salary

5 million yen ~ 8 million yen

Work Hours

平日9：00－18：00（休憩時間 60分）

Holidays

年間休日 120日以上 有給休暇 初年度 10日(4か月目～) 完全週休二日制 土 日 祝日 年末年始

Refreshed

August 19th, 2026 15:00

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 3 years

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

Business Level

Minimum Japanese Level

Business Level

Other Language

Chinese (Mandarin) - Business Level

Minimum Education Level

Technical/Vocational College

Visa StatusPermission to work in Japan required

Job Description**【仕事内容】**

- Unreal Engineを用いたゲームクライアント機能の設計・開発（C++およびBlueprintを使用）
- 企画書・仕様書に基づき、ゲームロジック、UI、アニメーション、エフェクト等の実装
- チームメンバーと連携し、機能結合テスト、バージョン統合、品質確認を実施
- 不具合の調査・修正、および既存機能の性能・ユーザー体験の継続的な改善
- コーディング規約、Git / Perforceなどのバージョン管理、開発フローに従い、保守性・可読性の高いコードを実装
- 開発進捗の共有、課題・リスクの早期報告および改善提案
- チームの開発計画に沿って、各フェーズの開発タスクを品質・納期を意識して遂行

【募集人数】

1人

【勤務地】東京都

Required Skills**【必須条件】**

- コンピュータサイエンスまたは関連分野の専門学校卒以上
- Unreal Engineを用いたゲームクライアント開発経験1年以上
- 実際のゲーム開発プロジェクトへの参画経験
- C++による開発経験を有し、UEにおけるC++とBlueprintを組み合わせた開発に精通していること
- Gameplay Framework、UMG/UI、Animation Systemなど、UE主要機能のいずれかに関する知識・開発経験
- 担当機能を自立して開発・実装できる能力
- デバッグおよび不具合解析・修正能力
- 円滑なコミュニケーション能力とチームワークを重視できる方
- 責任感を持ち、品質・納期を意識して業務を遂行できる方

【歓迎条件】

- Unreal Engineによるリリース済みゲームタイトルの開発経験
 - UI、バトルシステム、エフェクト、ゲームプレイシステムなど、特定領域における専門性
 - Unreal Engine 5 (UE5) の開発経験
 - Niagara、Lumen、Nanite、Enhanced Input等のUE5新機能の使用経験
 - TypeScriptによるゲームロジックまたは開発ツールの実装経験
 - クライアントパフォーマンス最適化（メモリ、FPS、ロード時間、Draw Call等）の経験
 - マルチプレイヤーゲーム、ネットワーク同期（Frame Sync、State Sync等）の開発経験
 - リソース管理・ホットアップデート（Pak、Asset管理等）の知識
 - Shader、マテリアル、グラフィックスレンダリングに関する開発経験
 - Git / Perforce等を利用したチーム開発経験
 - エディタ拡張、自動化ツール、開発ワークフロー改善の経験
 - LLM（大規模言語モデル）を活用した開発効率化・AIエンジニアリングの実務経験
-

Company Description