



【Unity × 新規放置ゲーム】テックリードとして開発を主導するゲームエンジニア

～グローバルチーム × 新規プロジェクトの創業メンバーとして参画～

募集職種

採用企業名

グルー株式会社

求人ID

1555347

業種

ゲーム

雇用形態

正社員

勤務地

日本

給与

500万円～800万円

ボーナス

給与：ボーナス込み

更新日

2026年06月17日 01:00

応募必要条件

職務経験

3年以上

キャリアレベル

中途経験者レベル

英語レベル

ビジネス会話レベル

日本語レベル

ビジネス会話レベル

最終学歴

専門学校卒

現在のビザ

日本での就労許可が必要です

募集要項

【企業概要 | About Gloo Inc.】

Gloo Inc.は、シンガポールと日本に拠点を持つモバイルゲーム開発ベンチャーです。
「放置ゲーム × グローバル市場」に特化し、世界中のユーザーに愛されるタイトル創出を目指しています。

- ◆ 国籍多様なチーム（英語も使える環境）
- ◆ 高品質なゲームを少人数で高速開発できる技術文化
- ◆ 新規プロジェクト立ち上げ期の“創業メンバー”として裁量大
- ◆ 残業ゼロを推進した、働きやすい環境

特に今回のポジションは、新規タイトルの立ち上げに関わる非常に重要な役割で、技術面からプロダクトを牽引したいUnity エンジニアにとって最高のフェーズです。

【募集ポジション】

Unity Game Engineer (新規放置ゲーム) / テックリード候補

【このポジションの魅力】

- ・ ゲームのコア部分から技術選定まで任されるリードポジション
- ・ “放置ゲーム特化”という明確な強み × グローバル展開前提のプロジェクト
- ・ 設計 → 実装 → 運用まで一貫して担当できる裁量の大きさ
- ・ フルリモート / 残業ゼロのワーク環境
- ・ エンジニア採用・育成など組織づくりにも関わられる

【仕事内容 | 具体的な担当業務】

- Unity (C#) を用いたゲームクライアント開発全般
 - ・ 高品質で保守しやすいコード設計・開発・運用
 - ・ コンポーネント設計 / アーキテクチャ設計
 - ・ パフォーマンス最適化・安定性向上
- ゲーム機能の開発
 - ・ 戦闘システム
 - ・ 育成・進行システム
 - ・ UI/UX実装
 - ・ オフラインロジック など
- チームとの連携
 - ・ ゲームデザイナー・アーティストとの仕様調整
 - ・ 企画の技術的実装に向けたディスカッション
- チームビルディング
 - ・ エンジニアチームのリード
 - ・ コードレビュー
 - ・ 開発プロセス・文化の改善
 - ・ 採用・育成・オンボーディングへの関与
- LiveOpsを支えるツール開発
 - ・ 内部ツールやコンテンツ制作ツールの設計・保守

スキル・資格**■ 必須 (Must)**

- ・ モバイルゲーム開発経験：5年以上
- ・ Unity (C#) での高度な実装経験
- ・ 設計・実装・最適化を一人称で進められる方
- ・ チームでのコミュニケーションが円滑に行える方
- ・ スタートアップでの自己駆動型ワークスタイルに合う方
- ・ 日本語・英語：いずれも日常レベル (国際チームのため)

■ 歓迎 (Plus)

- ・ イラスト制作・ゲーム業界経験5年以上
- ・ チームリード or シニアエンジニアとしての実務経験
- ・ 少人数・マルチカルチャー環境への適応力
- ・ プロジェクト初期フェーズの技術選定経験

【勤務条件】**■ 勤務地**

日本全国 (フルリモート)
※12月に都内オフィス開設予定
→ 開設後は週3日程度出社想定

■ 就業時間

- ・ フレックスタイム制 (コアタイムなし)
- ・ 成果主義のため柔軟な勤務が可能
- ・ 残業ゼロを推進

■ 休日・休暇

- ・ 完全週休2日

- 祝日
- 有給休暇
- 夏季休暇・年末年始など（会社カレンダー）

【給与・雇用条件】

- 年収：500万～800万円
- 正社員（ボーナス込み）
- 社会保険完備
- 副業OK
- 服装自由

【こんな方におすすめ】

- 新規タイトルの“立ち上げ”に関わりたい
- 技術的な裁量を持ってゲーム開発がしたい
- グローバルなチームで働きたい
- 放置ゲームが好き、または興味がある
- スタートアップで影響度の大きい働き方がしたい

会社説明