



## 【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

グロー株式会社

#### 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02月18日 20:00

### 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