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

募集職種

採用企業名
株式会社iSoftStone Japan

支社・支店
株式会社ISoftStone　Japan

求人ID
1605898

部署名
技術開発部

業種
ゲーム

会社の種類
大手企業 (300名を超える従業員数) - 外資系企業

外国人の割合
外国人 少数

雇用形態
契約

勤務地
東京都 23区, 千代田区

給与
500万円 ~ 800万円

勤務時間
平日9：00ー18：00（休憩時間　60分）

休日・休暇
年間休日 120日以上　有給休暇 初年度 10日(6か月目～)　完全週休二日制 土 日 祝日 年末年始

更新日
2026年11月04日 02:00

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

その他言語
中国語： 北京語 - 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

【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

スキル・資格

【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

会社説明