

ゲームサウンドプログラマー

こちらまで履歴書・職務経歴書をお送りください：jobs@tsugi-studio.com

フルタイム勤務、ジュニア～シニアプログラマーレベル、新潟市勤務（リモートワーク不可）。

必須スキル

- ・ C++に関する全般的な知識
- ・ ミドルウェア（Wwise、FMOD Studioなど）を使用したオーディオ実装の経験
- ・ 新しいAPI、SDK、コードベースへのスムーズな理解
- ・ リソースとCPU使用率の最適化に対する見識
- ・ 最新のソフトウェアアーキテクチャ、マルチスレッドなどに関する知識
- ・ 英語での記述および口頭でのコミュニケーション
- ・ 整理ができる、細部まで注意して仕事ができる能力

優遇スキル

(お持ちでなくても問題ありません)

- ・ UnityまたはUnrealでの開発経験
- ・ オーディオ処理と空間オーディオに関する知識
- ・ VSTプラグインのプログラミング（ネイティブ、JUICEなど）
- ・ C#.Netプログラミング
- ・ MacOSプログラミング

主な業務

- ・ 大手ゲーム開発スタジオを対象とした、高度なサウンド実装の支援
(最近のクライアント例: バンダイナムコスタジオ、スクウェア・エニックス、ゲームフリーク、カプコン等)
- ・ Tsugi独自のオーディオ研究開発プロジェクト
(プロシージャルサウンドエンジン、スマートサウンドツール他)
- ・ 自社ツールを他の制作ソフトウェアへ接続するためのプラグインやスクリプト開発

給与・待遇

- ・ スキルと経験を考慮の上、給与や役職などを決定。
- ・ 賞与（会社及び本人の業績による。通常月給1~2か月分）
- ・ 交通費全額支給
- ・ 各種社会保険加入（健康保険、厚生年金、雇用保険）
- ・ 勤務時間を柔軟に対応
- ・ 日曜日、国民の祝日(年間16日)、年次有給休暇(採用後6ヵ月から)、会社カレンダーによる休日（土曜日等）