



COMPANY BROCHURE 2024



10月	2月	6月	11月	12月	4月	6月	5月	1月	2月	3月	7月	5月	1月	2月	5月	9月	4月	2月	6月	10月	11月	
株式会社モノリスソフト設立 神奈川県横浜市に事業所を構え、 ナムコグループとしてスタート	『ゼノサーガエピソードI 「力への意志」』発売 B	事業所を現在の中目黒GTタワーに移転	『ゼノサーガエピソードI リローデッド「力への意志」』発売 B	『パテン・カイトス 〜終わらない翼と失われた海〜』発売 B	『ゼノサーガフリークス』発売 B	『善悪の彼岸』発売 B	『ナムコクロスカブコン』発売 B	『ダージュオパケルベロス IファイナルファンタジーVII』発売 S 部分受託	『パテン・カイトスII 〜始まりの翼と神々の嗣子〜』発売 N	『ゼノサーガエピソードIII 「ツアラトウストラはかく語りき」』発売 B	『ゼノサーガII』発売 B	任天堂株式会社グループ傘下に入る	『大乱闘スマッシュブラザーズX』発売 N 部分受託	『ソーマプリンガー』発売 N	『無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ』発売 B	『ディザスター・デイオブクライシス』発売 N	『ドラゴンボール改サイヤ人来袭』発売 B	『無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ』発売 B	『ゼノブレイド』発売 N	『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』発売 N 部分受託	京都スタジオ設立	『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』発売 N 部分受託
1999	2002	2003	2004	2005	2006	2006	2007	2008	2009	2010	2011											

モノリスソフトの歩み

1999年10月に設立したモノリスソフトは、2024年で25周年を迎えます。開発に携わったタイトルは、オリジナル・部分受託を合わせて35本以上。事業所は東京(中目黒・大崎)、京都の3拠点となりました。これからも新しいエンターテインメントを提供すべく、邁進してまいります。

2011
京都スタジオ設立



2019
大崎スタジオ設立



1999
株式会社モノリスソフト設立



2002
中目黒へ移転



2007
任天堂グループ傘下へ



10月	11月	7月	12月	4月	4月	5月	7月	11月	3月	7月	12月	9月	7月	3月	5月	7月	9月	10月	4月	5月	10月
『プロジェクトクロスゾーン』発売 B	『とびだせどうぶつの森』発売 N 部分受託	『ヒュクミン3』発売 N 部分受託	『ゼルダの伝説 神々のトライフォース2』発売 N 部分受託	『ゼノブレイド』 Newニンテンドー3DS版発売 N	『ゼノブレイドクロス』発売 N	『スプラトゥーン』発売 N 部分受託	『どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー』発売 N 部分受託	『プロジェクトクロスゾーン2: ブレイブニューワールド』発売 B	『ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド』発売 N 部分受託	『ゼノブレイド2』発売 N	『スプラトゥーン2』発売 N 部分受託	『ゼノブレイド2 黄金の国イーラ』発売 N	大崎スタジオ設立	『あつまれどうぶつの森』発売 N 部分受託	『ゼノブレイド ディフィニティブ・エディション』発売 N	『ゼノブレイド3』発売 N	『スプラトゥーン3』発売 N 部分受託	京都スタジオを京都市上下水道局 総合庁舎に移転	『ゼルダの伝説 ティアーズオブキングダム』発売 N 部分受託	『ゼノブレイド3 新たなる未来』発売 N	設立25周年
2012	2013	2015	2015	2015	2015	2015	2017	2017	2017	2018	2018	2018	2019	2020	2020	2022	2022	2022	2023	2023	2024



感動と興奮に満ちた 作品を数多く開発

『ゼノブレイド』シリーズをはじめとするオリジナル作品の制作や、任天堂グループの一員として『どうぶつの森』『スプラトゥーン』『ゼルダの伝説』シリーズの部分受託開発も行っています。



ゼノブレイド シリーズ

- ▶ ゼノブレイド 3 新たなる未来
- ▶ ゼノブレイド 3 有料追加コンテンツ
- ▶ ゼノブレイド 3
- ▶ ゼノブレイド 2
- ▶ ゼノブレイド 2 黄金の国イーラ
- ▶ ゼノブレイド デフィニティブ・エディション



ゼルダの伝説 シリーズ

部分受託開発タイトル

- ▶ ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム
- ▶ ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
- ▶ ゼルダの伝説 神々のトライフォース 2
- ▶ ゼルダの伝説 スカイウォードソード



スプラトゥーン シリーズ

部分受託開発タイトル

- ▶ スプラトゥーン 3
- ▶ スプラトゥーン 2
- ▶ スプラトゥーン



どうぶつの森 シリーズ

部分受託開発タイトル

- ▶ あつまれ どうぶつの森
- ▶ どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー
- ▶ とびだせ どうぶつの森



役員インタビュー

TOPインタビュー

設立25周年を迎える 感想を教えてください。



**長いようで短い25年でしたが、
まだまだ満足していません。**

代表取締役 杉浦 博英

長かったようで短い25年でした。振り返ってみると、思い出すことが難しいくらい記憶の蓄積がありますね。紆余曲折ありましたが、さまざまな問題に対してその都度一つひとつ向き合い、しのいできた結果が今につながっているのではないのでしょうか。

1999年の設立時に比べてスタッフの数は大幅に増え、開発拠点も3カ所となり、大型タイトルも多数手がけてきました。しかし、何かに成功したとか、達成したという満足感が十分に得られたとは思っていません。これはきっと、モノリスソフトという存在が生き続ける限り追い続けるもので、未来永劫(えいごう)得られるものではないのかもしれないですね。

モノリスソフトがこの先もずっと続くとしたら、今はまだ「創世記」の段階。今後も100年、200年、500年と会社の歴史が続いてほしいと考えています。



会社設立のきっかけや経緯はどのようなものですか？

**「次の作品を見てみたい」という
想いからスタートしました。**

個人的には高橋哲哉との出会いが大きかったですね。当時、スクウェア(現、スクウェア・エニックス)にいた私は、別のプロジェクトで高橋が開発に携わっていたゲームの面白さに魅了され、自分の仕事もそこそこにずっとデバッグ作業を手伝っていたほどです。

そんな中、高橋が手がける世界をもっと見てみたい、仲間と一緒にゲームを作って世に送り出したいという想いが高まり、ナムコ(現、バンダイナムコエンターテインメント)さんに後押しいただき、モノリスソフト設立に至ったのです。

当時のゲーム業界は新たなエンターテインメントを生み出そうという活気に満ちていて、会社を立ち上げる人たちが多くいたことも、「それなら自分たちも」という勢いにつながりました。

**設立から今までずっと順調に
成長してきたのですか？**

**当初はピンチもありましたが、
熱意で乗り越えてきました。**

熱い想いを持って仲間たちと独立したものの、会社運営は初めてのことばかりですから、設立当初は上手くいかないことがたくさんありました。とくに

問題となったのは、開発費に対する見積り甘さ。無理のある予算で開発をスタートしてしまった結果、2年ほどで資金不足となってしまったんです。

そうしたことから、開発現場に対して予算とスケジュールに関する厳しい要求を突き付けざるを得ませんでした。この頃は歯車がうまく噛み合わず、満足のいく結果も出せていない状態だったように思います。

幸いなことにその後、高橋と同じく会社設立の中心メンバーでもある本根康之がディレクターとアートディレクターを務めた『パテン・カイトス』の開発がスムーズに進み、立て直すことができました。少し余裕が生まれたことで、あらためて「お客様が満足するものを作ることに集中していこう」と、原点に戻ることができました。

**とくに印象に残っている
できごとは何ですか？**

**『ゼノブレイド』シリーズ第1作は
感慨深いものがありました。**

設立初期に苦労を重ねた経験から、「優秀なスタッフたちが十分にパフォーマンスを発揮できるよう、安心してゲーム開発を行える環境を整えたい」という想いが募っていきました。時を同じくして任天堂傘下に入り、開発体制が安定したことで、その後に手がけた『ゼノブレイド』は存分にパフォーマンスを発揮できた商品となりました。

当時はグラフィックの開発コストが今ほど高くなかったことも、私たちにとってはむしろ好都合でした。壮大な世界観と重厚なストーリーが詰め込まれた「とことんやり込めるロールプレイングゲーム」を完成させることができたのです。このタイミングで、最後まで走り切ることができたのは非常に大きかったですね。

お客様にも大変高く評価していただき、シリーズの後継タイトルを次々にリリースすることができています。その意味でも、1作目の『ゼノブレイド』は感慨深いタイトルです。



役員インタビュー

**モノリスソフトの強みは
どんなところでしょうか？**

**安心して働きやすい環境が
整備されていることです。**

モノリスソフトの大きな特徴の一つは、労働環境でしょう。残業代を1分単位で算出する、繁忙期以外は有給休暇が取得しやすいなど、今ではゲーム業界でも当たり前になってきたこうした制度の整備に、かなり早い段階から取り組んできました。過去には同業他社の方から「どうやって実現しているのか教えてほしい」と請われたほどです。

家族と一緒に過ごせる時間や、余暇を過ごす時間が確保できれば、それが仕事への集中力につながります。各自が就業時間の中でどれだけパフォーマンスを上げられるか意識するようになった結果、昔より開発スケジュールも随分と見積もりやすくなりました。

また、近年はこうしたメリハリのある働きかたに共感した方が多く集まるようになり、会社の風土として根付いていることは大きな財産です。



どのような人材を求めていますか？

**実現したい「目的・目標」を
しっかりと持った人ですね。**

毎日黙々と作業をするだけでなく、自分は将来どういった存在になりたいのか、目的や目標をしっかりと持ってほしいと考えています。それがあって、最短の道を歩むためには何が足りないかが見つかれば、「今やらなければならないこと」が決まってくるよ。そのうえで課題を解消したり、努力して達成

したりを積み重ねて、成果を勝ち取ってほしいのです。

例えばそれが、「いつか独立して、自分にとっての理想のゲームづくりを実現するつもりだ」ということでも構いません。実際に独立を果たしたモノリスソフト出身者もいますから。井の中の蛙(かわず)ではないですが、モノリスソフトの中だけで満足してほしくない。当社をどんどん踏み台にして、ステップアップしてほしいと思います。それくらいの気持ちで、この業界に入ってきてほしいですね。

今後の夢や目標を教えてください。

**現状に満足することなく、
より高いクオリティを目指します。**

先にも触れたように、モノリスソフトという存在が生き続ける限り、現状に満足することなく、より高いクオリティを目指していく気持ちは今後も変わりません。

そのために、今は「次の世代のリーダー」が生まれやすい土壌づくりに力を入れていきたいと考えています。

そして、お客様にもっと楽しんでいただける会社でありたい。例えば、ゲームという枠だけにとどまらず、サービスの領域をどんどん広げていくような、魅力ある会社を目指していきたいと考えています。



取締役インタビュー

設立25周年を迎える感想は？

モノリスソフトを立ち上げたことで自分自身の信念に従った作品づくりに集中できるようになりました。慢心することなく、常にチャレンジ精神を持てる今の環境は、何物にも代えがたいものです。

ものづくりで大切にしていることは？

日頃からアンテナを広げ、ゲーム作り以外のさまざまな情報をインプットすることです。例えば、映画を観る時には漫然と楽しむだけでなく、シーンやカットの数、レイアウトやカメラワーク、緩急のバランスなどを分解、咀嚼してインプットしています。

ゲーム業界を志す人へ伝えたいことは？

幸い今は多様なゲーム開発環境が整っており、25年前よりも遥かにゲームが作りやすく、チャンスも身近にあります。実際の現場でプロの仕事に取り組みたい方は、ぜひモノリスソフトの門戸を叩いてください。



**自分自身の信念に従って作品づくりができる
何物にも代えがたい環境が整っています。**

取締役 高橋 哲哉

設立25周年を迎える感想は？

私が設立に参加したのは、SFやファンタジー要素を深く考察しながらゲーム作りを行う環境を実現するためです。現在は開発が大規模化し、まだまだ試行錯誤もしていますが、概ねその精度は上がっていると感じています。

モノリスソフトの強みとは？

海外を意識しつつも日本独自の世界観を提案できていることでしょうか。妥協しないものづくりと、徹底したスケジュール管理を両立できているのも大きな強みで、組織内の風通しが良く作業に集中しやすい環境です。

ゲーム業界を志す人へ伝えたいことは？

ビデオゲームを含めた『遊び』は、ルールを押し付けるものではありません。共感を生む素晴らしい体験を常に提案できるよう、日頃から周囲の物事に対する観察眼や好奇心を持って生活している方は、ぜひ私たちと一緒に理想の『遊び』を追求してください。



**風通しが良く作業に集中しやすい環境で
共感を生む『遊び』を追求してください。**

取締役 本根 康之

ものづくりに最適な体制と環境 ▶▶▶▶

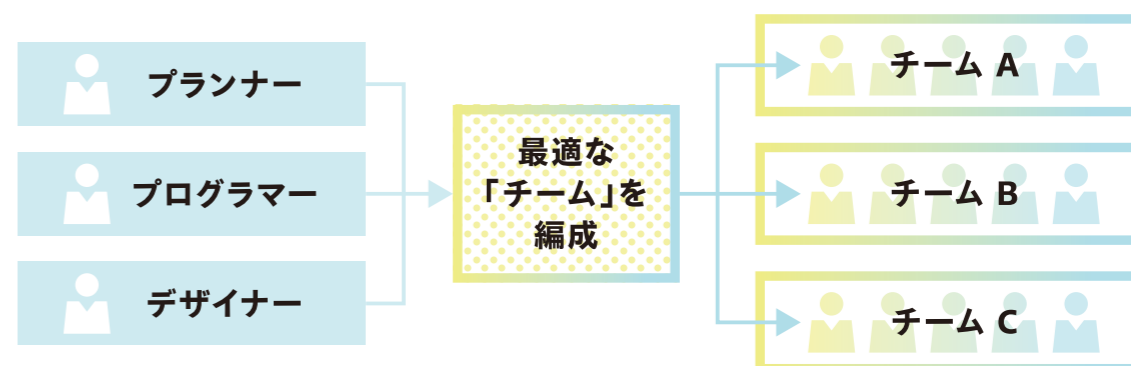


MONOLITHSOFT
COMPANY BROCHURE 2024

Q. モノリスソフトのゲーム開発の体制を教えてください。

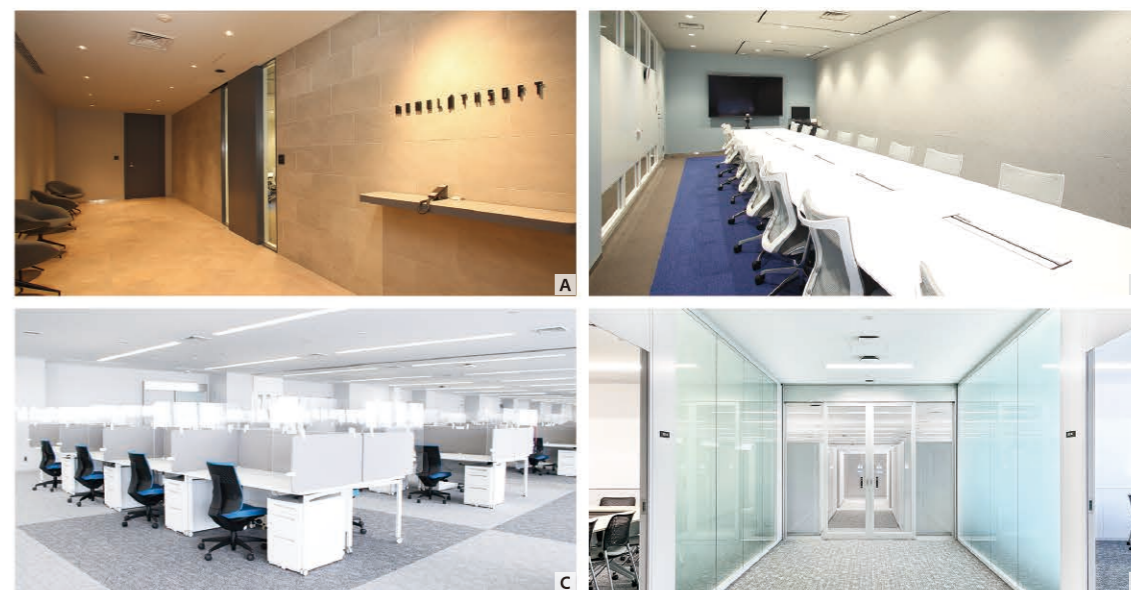
A. クリエイティブを最大限に発揮できるように柔軟なチーム編成を行っています。

プロジェクトごとにプランナー、プログラマー、デザイナーの3部門からチームを編成。開発の方向性に応じて最適なスタッフを配置できるため、柔軟性の高い、オリジナリティのあるゲーム開発が可能です。



A. 事業所は東京(中目黒・大崎)、京都の3カ所。複数のプロジェクトが同時に進行しています。

開発拠点は、東京と京都に計3カ所開設しており、いずれもアクセスが良い好立地。また、設備や機材をサポートするスタッフが各拠点に常駐しており、円滑に開発ができる環境です。



A・B: 大崎スタジオ / C・D: 京都スタジオ



開発体制



働く環境

Q. 労働環境が整備されていると聞きましたが、どのような制度になっていますか？

A. ゲーム作りに集中できる開発環境を目指してさまざまな取り組みを行っています。

「働く環境」4つの特徴

より優れたプロダクトを生み出すために、スタッフが安心して働ける環境を徹底して整備。常に最良の環境を目指しています。



任天堂傘下の安定した経営環境

1 モリスソフトは、2007年から任天堂グループの一員に。オリジナル作品の開発という独立性を保ちながらも、安定した経営環境のもとで「よりクオリティの高いゲーム」を目指して開発に専念できます。



「みなし残業」はありません

2 プロジェクトの進行上、やむを得ず「残業」や「休日出勤」となる場合は、上長の許可が必要となります。もちろん残業を行ったすべての時間に割増賃金が発生し、支払われます。



定時労働制の採用

3 東京は10時～19時、京都は9～18時と、実働8時間の定時労働制を採用。仕事の効率化を図りながら、プライベートな時間もしっかりと確保できます。



有給休暇もしっかり取れる

4 プロジェクト繁忙期を除けば、有給休暇や代休も取りやすい環境にあるため、しっかりと休んでリフレッシュするなど、メリハリのある働き方が可能です。

A. 成長をフォローする体制がしっかり整っています。

さまざまな角度からスキルアップを支援

ゲーム制作に必要な技術や知識を広げるためのサポート体制を万全にしています。仕事を通じて成長できる環境が整っています。

例えば・・・

ツールを使いこなせるようになりたい!

新入社員には教育プログラムを用意
配属先にあわせた適切な教育プログラムをチームごとに用意。開発に必要なツールの操作など、技術や知識に不安のある方でも無理なくスキルアップできるよう丁寧にフォローしています。

新しい技術を取り入れたい!

開発ソフト・ツールも積極的に導入
未導入のツールやソフトなど、開発に必要とされるものは即時に導入。スタッフからの希望も積極的に受け入れるようにして、常に開発環境の充実を図っています。

チーム内のノウハウを学びたい!

チームごとの勉強会でスキルアップ
プログラマーやデザイナーなど、個々のチームで独自の勉強会を実施。ゲーム開発に関連する書籍や映像、ゲームソフトなどの貸出もあり、さまざまな刺激の中で切磋琢磨していける環境です。

社員みんなと技術交流したい!

社員間の交流も盛ん
拠点の異なる事業所間ではビデオ会議システムを使って、お互いの持つ技術の情報交換を行ったり、いつでも話し合いのできるミーティングスペースを設けることで社内の連携を強化しています。



働く環境




働く環境

Q. 労働環境が整備されていると聞きましたが、どのような制度になっていますか？

A. その他にも、働きやすい職場になるようサポートしています。

「働きがい」を支える福利厚生

モノリスソフトでは、社員一人ひとりが快適に業務に取り組めるよう、働きやすい環境作りを目指しています。

 **健康診断・インフルエンザワクチン補助**

社員の健康維持をはかるため、年に一度、健康診断、インフルエンザの予防接種(希望者のみ)を行っています。健康診断は業務時間内に受診でき、また、「再検査」となった場合、再検査の一回目までは会社が費用を負担します。

 **慶事祝金・特別休暇**

結婚や出産(配偶者を含む)の際に、お祝金の贈呈や特別休暇が付与されます。

 **交通費の支給**

自宅から会社までに掛かる通勤費用を支給しています(月50,000円を上限)。

 **懇親会**

年に一度、東京と京都のスタッフが一堂に会する全社懇親会を開催しています。

社員が安心して働く職場をめざして

社内に安全衛生委員会を設け、職場における安全と健康の確保に努めています。ストレスチェックの実施、社内に相談窓口を設置するほか、健康管理に関する情報発信を行い、社員の認識向上に取り組んでいます。また、希望する社員は産業医への健康相談を行うことができます。

育児や介護に関する制度

産前・産後、育児や介護については法に則した休暇・休業・短時間勤務制度に加え、育児中社員の希望に合わせて時差出勤を可能とする制度もあり、実際に利用されています。

採用情報2024 ▶▶▶▶



MONOLITHSOFT
COMPANY BROCHURE 2024



新卒採用では、デザイナー、プランナー、プログラマーを募集しています。

QUESTION デザイナーって、どんな仕事？

ANSWER 「誰も見たことがない世界」をつくっています。

キャラクター、マップ、UIなど業務は多彩

ゲームのキャラクター・マップ・UI・アニメーション・エフェクトなど、画面に表示されるあらゆるグラフィックを作成します。

3DCGツールが基本中には専門的なツールも

ほとんどが3DCGツールを用いて制作を行っており、担当によってはより専門的なツールを使用する場合があります。

未経験者には研修あり開発参加をフォロー

モノリスソフトでは、ツールの未経験者に対して研修期間を設け、スムーズに開発に参加できるようフォローしています。

INTERVIEW

世界観を作り上げる喜びを仲間と協力しながら実感する日々です。



[デザイナー/京都]

主な仕事内容は？

入社直後は広告用のモデル作成やイラスト制作を担当し、その後マップモデラーを経て、現在はキャラモデラーとしてキャラクターの装備を作成しています。

仕事で大切にしていることは？

グラフィックはゲーム上で最初に目に飛び込んでくるもの。世界観やクオリティを左右するので、「商品の一部を作っている」という責任感を持って取り組んでいます。

やりがいを感じる時は？

自分の作成した3Dモデルをゲーム内で見つけた時は、本当に嬉しいです。大勢で協力して作り上げる一つのゲームに携わっていることは大きなやりがいを感じます。

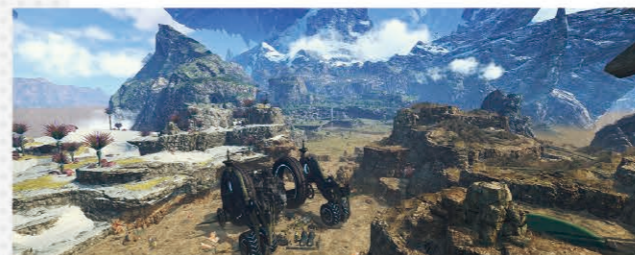
今後の目標は？

モデル作成のテクニックをもっと磨いて、キャラクターの顔の造形など、他のいろんなことにも挑戦してみたいです。

デザイナー担当業務の一例

3DCGモデリング

キャラクターやマップ、オブジェクトなどのモデリングを行います。現実にあるものをリアルに再現することあれば、誰も見たことが無い未知のものを制作することもあります。



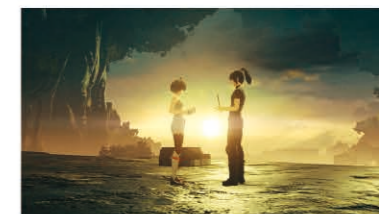
インゲームアニメーション

キャラクターやモンスターなどに動きをつけます。特にプレイヤーが操作するキャラクターのアニメーションは、遊んだ時の手ごたえに直結する重要な部分になります。



イベントアニメーション

ゲーム内で流れるカットシーンを作成します。キャラクターの演出やカメラワークなど、様々な手法を駆使した映像で、プレイヤーの没入感を高めます。



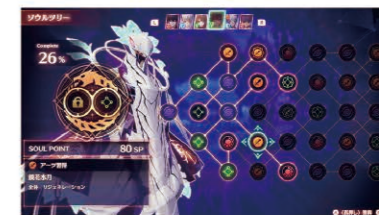
エフェクト

バトルで攻撃の際に放つ光や、フィールドにある滝や水しぶきなど、さまざまなエフェクトを作成します。ゲーム内で起きていることを視覚的に表現し、より鮮やかにプレイヤーへ伝えます。



UIデザイン

メニュー画面の設計やアイコンなどの作成を行います。ゲームシステムやプレイヤーの状況を直感的に伝え、使いやすいUIを目指してデザインします。



2Dデザイン

キャラクターやメカ、背景などのコンセプトアートから詳細な設定画まで、ゲームの世界に登場する様々な要素を描き世界観を構築します。





QUESTION プランナーって、どんな仕事?

ANSWER

常に、新しい「遊び」を考え
最適な実現方法を模索しています。

ゲームを面白くする「遊び」の提案・作成

ゲームを面白くする「遊び」の提案や、考えた「遊び」を具体化するデータの作成、ゲームを完成まで導くための進行管理などさまざまです。



各要素をまとめ上げ企画や仕様として共有

お客様にどのような体験を届けるのか、マップ、バトル、クエスト等を企画や仕様落とし込み、プログラマーやデザイナーと共有して完成を目指します。



プランナー担当業務の一例

- 【マップ】マップ上で体験する遊びの設計や、配置を考える
- 【バトル】戦闘システムや関連するステータスを考える
- 【クエスト】世界観を広げるためのシナリオや遊びを考案する

▼ 例えばマップ担当なら

プレイヤーがワクワクするような探索ネタを考えて地形を設計し、敵や遊びのギミックをどこに配置するかを考え、より面白いゲーム体験を作り込んでいきます。

INTERVIEW

ゲームの「面白さ」を粘り強く追求しています。



【プランナー/東京】

主な仕事内容は?

ゲームの遊びとなる部分の設計、具体的には、レベルデザイン、キャラクター設計、セリフ執筆、ゲームバランス調整など、周囲と協力しながら「ゲームの面白さを追求する仕事」を幅広く担当しています。

仕事で大切にしていることは?

家庭用ゲームソフトは、開発期間が数年単位に及ぶことも多いため、根を詰めすぎないことも大切です。適切な工数管理を行いつつ、時間にも余裕をもって仕事に取り組むよう心がけています。

やりがいを感じる時は?

開発期間中、より面白い体験を届けるために奮闘し続けたタイトルが発売を迎え、SNSなどで自分の担当箇所をお客様が喜んでくださっているのを見ると「頑張ってたかった」と、やりがいにつながります。

今後の目標は?

新しい仕事にも挑戦して、さらにスキルアップしたいです。例えば、私は戦略性の高いゲームに興味があるため、考え甲斐のある遊びの考案や、バトルの戦略性を深める仕様の設計なども担当してみたいです。

QUESTION プログラマーって、どんな仕事?

ANSWER

データの実装から環境整備まで
幅広く担当しています。

ゲームを動かすプログラムを設計・実装

キャラクターの動きや物理表現の制御、グラフィックの描画処理、ロードの高速化など、その担当範囲は多岐にわたります。



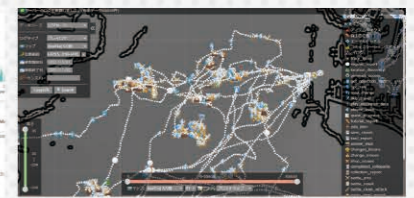
予期せぬ不具合などのイレギュラーにも対応

日々発生するさまざまな課題に対し、プログラマーは技術面から解決策を考え、周囲に働きかけながらゲームの完成を目指していきます。



開発を支援するツールの作成も担当

高い品質と量が求められる現場において、チームの抱える課題を正確に理解し、より効率よく・柔軟に開発が進められるツールの作成も行います。



INTERVIEW

高レベルの技術を駆使し粘り強くクオリティを向上しています。



【プログラマー/東京】

主な仕事内容は?

プランナーが考えたアイデア・仕様に基づき、デザイナーが用意したさまざまなデータを、ゲームの形にまとめ上げるのが仕事です。C++をメインに、時にはC#やPythonなども使用します。

仕事で大切にしていることは?

リリースされるゲームに不具合や課題が残らないよう、最終防波堤になるのがプログラマー。携わった箇所は「自分が責任者」と考え、粘り強くクオリティアップに取り組んでいます。

やりがいを感じる時は?

AIや描画処理など、さまざまな分野の高いレベルの技術に触れられるのが面白いです。制作工程の随所で仕様に関わる機会があり、純粋なゲーム作りの面白さも味わえます。

今後の目標は?

異業種での仕事を経て専門学校で学び直し、努力を重ねて29歳で掴んだポジションですから、プログラマーに限らずあらゆることに挑戦していきたいと思っています。





2024年度(2025年3月卒業予定者) 新卒採用情報

職種

プログラマー

勤務地

東京

業務内容

家庭用ゲームソフトの開発における、ゲームアプリケーション・開発ツール・ネットワークなどのプログラミング業務を行います。

求める人物像

- より良いモノづくりを目指し、職種の垣根を越えて積極的にアイデア交換を行える方
- 専門知識以外にも、新たな知識や情報を収集し、吸収できる方
- プログラミングの経験や、アプリケーションの開発経験がある方(学校の授業や研究内容、個人制作でも構いません)

応募に必要な作品

- プログラミング作品(必須)
- ソースコード(必須) ※グループ制作の場合は担当箇所を明記してください。
- 提出作品のプレイ動画(任意)

職種

デザイナー

勤務地

京都

業務内容

家庭用ゲームソフトの開発における、キャラクター・背景のグラフィック制作といった3DCGデザインに関する業務を行います。

求める人物像

- 家庭用ゲーム機で遊んだ経験があり、協調性をもって物事を進められる方
- 基本的なPC操作スキルがあり、絵が描ける方
- 視野を広く持ち、前向きで意欲的にチャレンジできる方
- 自分のやり方・考えにこだわりすぎず、柔軟に対応できる方

応募に必要な作品

- 以下のいずれかをお送りください。
- CG作品
 - デッサン
 - イラスト、デザイン画等
- ※動画、静止画のいずれでも可。
※動画やCG作品メインの場合、デッサンなど画力の分かる資料も1点以上ご用意ください。
※静止画メインの場合、A4サイズで3枚以上をご用意ください。

職種

プランナー

勤務地

東京

業務内容

家庭用ゲームソフトの開発における、企画・仕様書作成・進行管理・データ作成・ゲームバランス調整などの業務を行います。

求める人物像

- 人を喜ばせるのが好きな方
- ゲーム制作に情熱を傾けられる方
- お客様の立場になってモノづくりのできる方
- 協調性をもって物事を進められる方

応募に必要な作品

- ゲームの企画書(必須)
- 仕様書(任意)

職種

デザイナー

勤務地

東京

業務内容

家庭用ゲームソフトの開発における、キャラクター・背景・メニュー・アニメ・エフェクト・イベントのグラフィック制作など、CG(コンピュータグラフィックス)デザインに関する業務を行います。

求める人物像

- これまでにデザインの勉強をされてきた方(CGの技術力より、デザイン力を重視します)
- ゲーム制作に情熱を傾けられる方
- 独創的な発想力と柔軟な姿勢で課題に取り組める方

応募に必要な作品

- 以下のいずれかをお送りください。
- CG作品
 - デッサン
 - イラスト、デザイン画等
- ※動画、静止画のいずれでも可。
※動画やCG作品メインの場合、デッサンなど画力の分かる資料も1点以上ご用意ください。
※静止画メインの場合、A4サイズで3枚以上をご用意ください。

作品は量より質を重視します。
特に力を入れた作品・自信作をお送りください。





募集要項

募集対象	2025年3月末までに高専、専門学校、短大、大学、大学院を卒業見込みの方 ※3年以内の既卒の方で業界職歴のない方も応募していただけます。
募集学部・学科	全学部、全学科
勤務地	東京 または 京都 ※職種、勤務地は、入社後、適性を判断したうえで配属変更となる場合があります。
勤務形態	正社員
勤務時間	東京 10:00 ~ 19:00 休憩1時間(実働8時間) 京都 9:00 ~ 18:00 休憩1時間(実働8時間)
給与	基本給 250,000円(月給制)
給与改定、福利厚生等	給与改定年1回(正社員)、賞与年2回(正社員)、社会保険完備、交通費支給
休日休暇	完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季休暇、年末年始、有給休暇

●採用情報の詳細はこちら

<https://www.monolithsoft.co.jp/recruit/>



●採用に関するお問い合わせはこちら

<https://www.monolithsoft.co.jp/contact/>



会社概要

商号	株式会社モノリスソフト
設立	1999年10月1日
事業内容	家庭用ゲームソフトの開発
代表者	代表取締役 杉浦 博英 取締役 高橋 哲哉 取締役 野村 匡 取締役 藤原 智洋 取締役 本根 康之 取締役 寺崎 啓祐(任天堂株式会社) 取締役 岩本 大貴(任天堂株式会社) 監査役 鬼束 正則(任天堂株式会社) ※常勤の取締役は50音順に表記しています。
資本金	7,500万円
発行株式総数	2,400株
株主	任天堂(株) 2,320株 杉浦 博英 30株 高橋 哲哉 30株 本根 康之 20株
社員数	262名(2023年12月末現在)
所在地	東京 【東京本社】 東京都目黒区上目黒2-1-1 中目黒GTタワー12階 【大崎スタジオ】 東京都品川区北品川5-9-11 大崎MTビル12階 京都 【京都スタジオ】 京都市南区上鳥羽鉾立町11-3 京都市上下水道局総合庁舎内

●モノリスソフト公式ホームページはこちら

<https://www.monolithsoft.co.jp/>



© Nintendo © Nintendo / MONOLITHSOFT

