



# Recruiting Pitch Deck

 GAME FREAK

# まだ見ぬ驚きと笑顔をつくろう。

これまであなたが培ってきた知識や技術を活かしながら、さらに成長できる環境がある。最先端の技術検証や新しいシステム設計に挑むことも、あなたのアイデアから「新しい遊び」を形にすることもできる。

担当領域の壁を超え、共に意見を出し合い、知見を掛け合わせる。少数精鋭のチームで、誰もが当事者であり続ける。

そして、何よりも大切なのは、人に楽しんでもらいたいという気持ち。世界中の人々に、まだ見ぬ驚きと笑顔を届ける。これこそが、私たちが大切にしているものづくりです。



# Contents

## 01 | ここが気になる！ゲームフリークの特徴 — 4

### 柔軟な働き方をしたい

自律的に選択できる働く環境

私生活とのバランスを支援する制度

### もっとチャレンジしたい

職種の垣根を超えた共創と開発

必要な投資は惜しまない

### 誇れる仕事に携わりたい

世界中で楽しまれているゲーム開発に携われる

新しい挑戦を続けている『ポケットモンスター』シリーズ

周りに誇れる仕事ができる

## 02 | 私たちについて — 13

### 会社概要

ゲーム開発に関わる様々な職種

評価制度とモデル年収

ゲームフリークで働く社員の声

「働く」を支える制度

キャリアロールモデル

## 03 | 採用情報 — 21

### 求める人物像

採用フロー

もっとゲームフリークを知りたい方へ



01

ここが気になる！  
ゲームフリークの特徴

# Index

## 柔軟な働き方をしたい

---

自律的に選択できる働く環境 - p.6

私生活とのバランスを支援する制度 - p.7

## もっとチャレンジしたい

---

職種の垣根を超えた共創と開発 - p.8

必要な投資は惜しまない - p.9

## 誇れる仕事に携わりたい

---

世界中で楽しまれている  
ゲーム開発に携われる - p.10

新しい挑戦を続けている  
『ポケットモンスター』シリーズ - p.11

周りに誇れる仕事ができる - p.12

その日の仕事に応じて、出社か  
在宅勤務か選べたらいいのに...

柔軟な働き方をしたい

## 自律的に選択できる 働く環境

クリエイターのパフォーマンスを最大化すること。  
それが、私たちの制度設計の根幹です。

出社は義務でも目的でもなく、個々のパフォーマンス  
を最大化するための「選択」です。各々が責任を持って、  
最高のパフォーマンスを発揮する。

この「信頼と責任」の文化こそが、柔軟な働き方を可  
能にする大前提です。



ライフイベントがあって、  
働き方を見直したい...

柔軟な働き方をしたい

## 私生活とのバランスを 支援する制度

仕事でより質の高いパフォーマンスを発揮するためには、充実した私生活も必要。

仕事への集中力と情熱を維持するため必要な心身のリフレッシュができるよう、仕事と私生活の調和を支援する制度を用意しています。



時短勤務制度



週休3日制  
(育児・介護・看護目的)



副業・兼業制度



フレックス夏季休暇  
年末年始休暇 (特別休暇)



1時間単位の有給休暇  
時差出勤制度



年次有給休暇  
(入社日付与)

今のスキルをちゃんと  
発揮できる環境がほしい...

もっとチャレンジしたい

## 職種の垣根を超えた 共創と開発

あなたがこれまでに培ってきた専門性を発揮できる環境が整っています。

社員一人ひとりが身につけてきたスキル・経験を活かし、かけ合わせることで化学反応が起きます。  
だからこそ、世界中で楽しまれている作品を作り続けています。



### 各専門職の視点から アイデアを出す

各職種が試作段階から参画し、各々の視点から意見を出し合い開発を進めます。  
例えばプログラマーが企画を提案することもあり、専門性を多角的に活かしていくことができます。



### 実力を評価し 抜擢する文化

主体性と実力があれば年齢や社歴を問わず積極的に抜擢していきます。  
能力要件による明確な評価で、経験年数よりも成果を重視する文化です。



### 絶え間ない 挑戦の機会

ゲームフリークは革新を求め続ける組織体のため、新たな領域へ絶え間なく挑戦する機会があります。  
プロフェッショナルとして常に進化し続けられる環境です。

こんな提案、コストがかかり  
過ぎるから通らないだろうな...

もっとチャレンジしたい

## 必要な投資は惜しまない

業務に明確な問題意識を持って提案をしていたけれど、様々な要因で提案が通らなかった人、悔しい想いをしていた人にとっては、ゲームフリークは最適な環境です。

新しい提案を実行するハードルは極めて低いです。

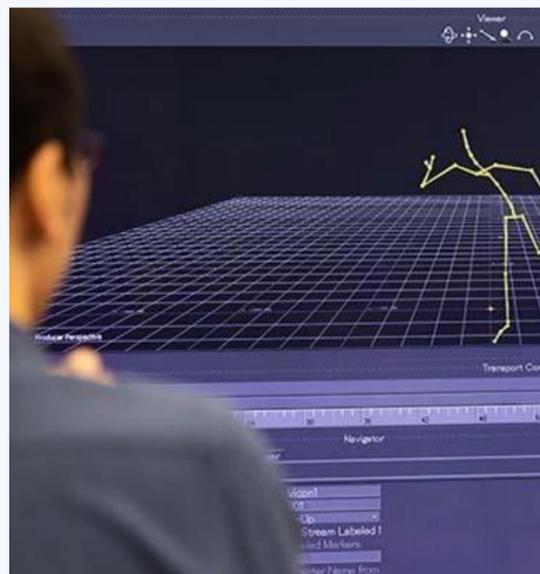


### ハードの性能を引き出す自社エンジンの開発

ゲームフリークでは『ポケットモンスター』シリーズに最適化されたゲームエンジンとフレームワークを自社開発しています。

1000体を超える多種多様なキャラクターを表現するために最適な環境を基盤から作りたい。様々なアイデアを気軽に試作して、動かして、改善を重ねたい。

将来の『ポケモン』シリーズ開発に必要な機能も見据えて、独自のチャレンジを続けています。



### いいものを作るためにはとことん投資を惜しまない

ゲームフリークの経営陣は、大半が開発現場の第一線で活躍しているクリエイター。だからこそ、最高の作品づくりのために環境への投資は惜しみません。クオリティを上げていくためなら、できることは何でも試していく。目先のコストよりも、現場の熱意とユーザーの期待に応えることを優先する。経営陣との距離が近く、意思決定が早くて、即実行するカルチャーはゲームフリークの強みです。

世界に影響を  
与える仕事をしたい...

誇れる仕事に携わりたい

## 世界中で楽しまれている ゲーム開発に携われる

私たちが開発しているのは、世界中の人たちを楽しませ、数えきれないほどの笑顔を作っている作品です。

たった1本のゲームが秘める  
無限の可能性を、私たちは信じています。



『ポケモン』シリーズ  
累計販売数

約 3 億 3,300 万本

(2025年3月末時点)



発売言語数

10 言語

(2025年10月末時点)



累計制作  
タイトル数

59 作品

(2025年3月末時点)

※『ポケモンバンク』、『ポケモンムーバー』を除く

社員コメント



海外のゲームイベントで、自分がデザインした画面に全世界のユーザーが熱狂している姿を見て鳥肌が立ちました。



作品が発売するたびに、世界規模の期待や反応を実感できていて、責任も感じますがとても楽しみです。



自分が作ったものや研究成果の一部が形になって、全世界の数千万人に届いて、多くの人を幸せにすることができるのが魅力です。



毎回同じような業務は  
したくない...

誇れる仕事に携わりたい

## 新しい挑戦を続けている 『ポケットモンスター』シリーズ

シリーズ開発は「毎回同じように作っている」と誤解されがちですが、全ての作品で新しい要素を取り入れています。それに合わせて、作り方も変わります。新しいことへの挑戦の連続です。



1996

ポケットモンスター  
赤・緑

友達と通信ケーブルで  
繋いで交換・対戦！  
新時代のコミュニケーション



1999

ポケットモンスター  
金・銀

時間システムの導入で  
世界が変化



2006

ポケットモンスター  
ダイヤモンド・パール

全世界のトレーナーと  
勝負！グローバルトレード  
ステーションで通信交換も



2022

ポケットモンスター  
スカーレット・バイオレット

広大なフィールドを自由に  
駆け巡る、シリーズ初の  
「オープンワールドRPG」



2025

Pokémon LEGENDS  
Z-A

「アクション」と  
「RPG」が融合した、  
シリーズの新たな挑戦作

もっと周りに  
誇れる仕事をしたい...

誇れる仕事に携わりたい

## 周りに誇れる仕事ができる

「あのゲーム、私がつくったんだ」

自分の作品が、自分の研究成果の一部が、  
ひとつのゲームという形になって数千万人に届き、  
たくさんの笑顔や思い出をつくっている。

その確かな手応えが、私たちの誇りです。

## 社員たちに聞きました！ ゲームフリークに入社した理由 TOP3

1

世界中で楽しんでもらえる作品に携わりたい

子どもから大人まで、国や世代を越えて愛されつづけている。  
こんなコンテンツは、どこでもつくれるものではありません。



2

子どもに自慢できる仕事がしたい

自分の子どもが生まれて、子どもに自慢できるゲームを作りたい！  
と思った時に、真っ先に思いついたのが『ポケモン』でした。



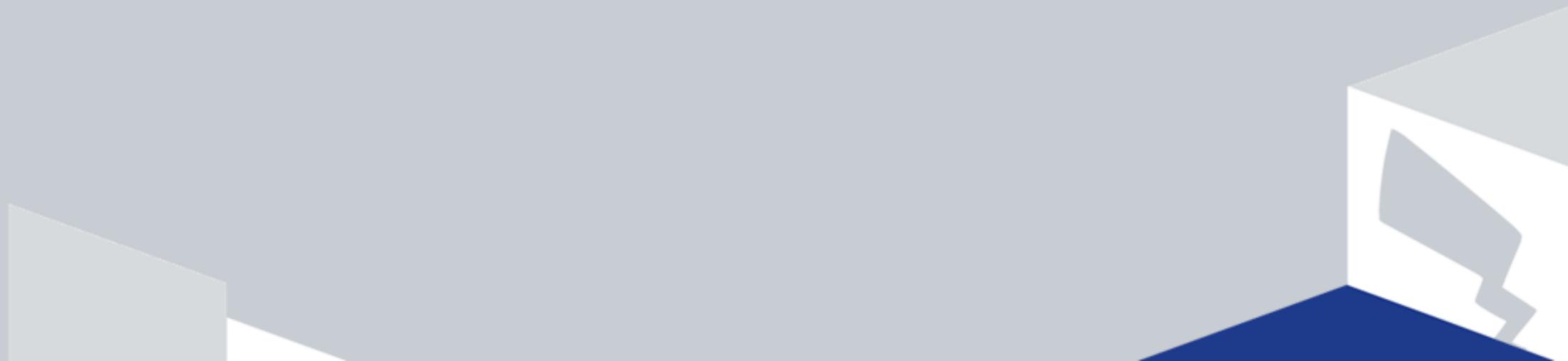
3

挑戦できる仕事をしたい



02

私たちについて



## 会社概要

COMPANY

 GAME FREAK

会社名 株式会社ゲームフリーク (GAME FREAK inc.)

所在地 東京都千代田区神田錦町2-2-1 KANDA SQUARE

設立 1989年（平成元年）4月26日

代表取締役 田尻 智

社員数 249名（2025年3月現在） ※正社員、契約社員のみ



# ゲーム開発に関わる様々な職種

新しいゲームを作るためのアイディアに、職種の壁はありません。  
企画はプランナーだけのものではなく、プログラマやデザイナーも試作段階から積極的に関わるのがゲームフリークの開発です。

	企画	試作	仕様策定	実装	デバッグ	完成
<b>2Dグラフィックデザイナー</b> コンセプトアートやキャラクターを描く	世界観/キャラクター検討	作品に実装される企画の仕様・要望に合わせて調整				マスターアップ
<b>プランナー (シナリオ・世界観設定)</b> ゲームの新たな世界観を企画立案						
<b>プランナー</b> ゲームの遊びやルールを企画・設計する	基本的な遊びの流れを構築 実際に動かしてみて調整		企画の詳細仕様を決定	実際にゲームに組み込む各種パラメータを決定 各種アセットを量産 パフォーマンスに合わせて調整		
<b>ゲームプログラマ</b> 遊びの体験をプログラミングで実装する	プランナーの企画を元に実装方法を検討 手触りも含めた体験を試作		実装の詳細仕様を決定			
<b>3Dグラフィックデザイナー</b> モデルや動き、背景、エフェクト等を制作する	作品全体のルックを決定する		詳細仕様を決定し、順次制作する		最終調整	
<b>システムプログラマ</b> 開発の基盤となるツールやエンジンを開発	エンジン開発、各プロジェクトで使用される独自機能やツールの開発と調整					
<b>テクニカルアーティスト</b> デザイナーを技術で支え、作業を効率化	DCCツールのプラグイン開発、各プロジェクトで使用される独自機能やツールの開発と調整					
<b>プロジェクトマネージャー</b> 開発スケジュールを管理し、チームを率いる	プロジェクトのタスク・予算・人員などの管理と開発プロセスの改善					

# 評価制度とモデル年収

社員一人ひとりの信頼と責任のもと、裁量権を委ねます。  
年齢や社歴ではなく、成果と貢献に応じ、会社として相応の内容で報いたい。  
そのために明確な役割分担と評価制度があります。

01

## 目標設定と評価制度

半期ごとに上長との面談で、個々の役割を踏まえた内容で目標を設定します。期末にまとめて評価するのではなく、週次の1on1などで進捗を確認し最終的な評価を決定します。この丁寧なすり合わせが、納得感に繋がっています。

02

## 評価は同職種の上長

評価者となる上長は、基本的には同じ部門・プロジェクトに所属しています。日頃一緒に働く自分と同じ職種の人が評価を担当することになるため、より精緻で明確な評価を行うことが可能です。

03

## 選べるキャリア

技術の専門領域におけるスペシャリストをめざす「エキスパートコース」か、チームのリーダーとして管理職をめざす「マネジメントコース」を選択することができます。職種別の能力要件が、コースごとに定義されています。



## 支給実績に基づくモデル年収

ディレクター	~約 2,500 万円
セクションディレクター	~約 2,000 万円
リーダー	~約 1,500 万円
スタッフ	~約 1,000 万円

※モデル年収は一例です  
※会社業績・個人業績により変動します  
※年収に賞与も含まれます

## Member's Voice

開発しているのは、  
ゲームフリークの未来です。

K.M.  
2018年中途入社

## 私なら、『ポケモン』をもっと良くできる。

描画表現には、まだ可能性があると感じていました。「今、入社すれば、やれることがあるはずだ」との思いが強くなり、転職を決意。完成された環境で働くよりも、伸びしろのある環境だからこそ「やるべきこと」を自ら見つけて全力で取り組める楽しさがあります。入社前は「中小のゲーム会社って、ブラックなんじゃないの?」と少し不安でしたが、ゲームフリークは給料も勤務時間も本当にホワイト。余計な心配でした（笑）。

## 5年後のゲームフリークを、作っています。

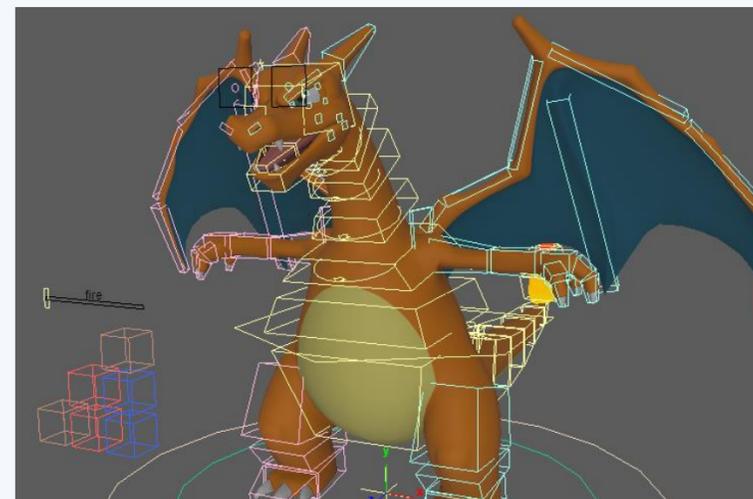
研究開発部のミッションは、次のタイトルに向けた絵づくりや、ライブラリの基盤設計と再構築。タイトル開発にも密接に関わり、長期的視点で技術革新に挑戦しています。

『ポケットモンスター』シリーズはモデルが1,000体以上存在し、すべて形状が違います。これだけいろいろな形状のモデルを扱うエンジンは、世の中にありません。もちろん効率化をめざしながらも、すべてのキャラクター独自の動きや特性は残していきたい。だから、自分たちでつくるのです。

大手ゲームメーカーに15年間在籍。人気IPの描画プログラマやリードプログラマを担当し、CEDECにも登壇。「やれることはやりきった」と感じた頃、次のキャリアとして技術研究とゲーム開発を両立できる環境を模索。ゲームフリークの研究開発部で、開発の基盤づくりに携わることを選択した。

## 発展途上の環境を楽しみ、自ら変えていく。

縁の下の力持ちでありながら、短期では実現できない技術やアイデアにも挑めるのが、研究開発部として独立していることの意義だと思います。仕事をする上で大切にしていることは、「何が最もユーザーのためになるのか?」を考えぬくこと。ゲームはエンターテインメントなので、遊んでもらってナンボです。まるで現実の生き物のように、ポケモンとふれ合える未来が実現できたら、という個人的な野望も叶えたいと思っています。



採用サイトで  
詳細を見る



# 「働く」を支える制度

最高のパフォーマンスは、心身の健康と、安心して働ける基盤があってこそ発揮されるもの。私たちは、社員一人ひとりが仕事に全力で集中できるよう、あらゆる側面から「働く」を支える制度を整えています。

## WORK STYLE ワークスタイル

### ■ 休日・休暇制度

- 完全週休2日制（年間休日120日以上）
- 年次有給休暇（入社日付与）
- フレックス夏季休暇（特別休暇）
- 年末年始休暇（特別休暇）
- 慶弔休暇

### ■ 柔軟な働き方

- 時差出勤制度
- 在宅勤務制度
- 時短勤務制度
- 週休3日制（育児・介護・看護目的）
- 副業・兼業制度
- 1時間単位の有給休暇取得制度

## CAREER&GROWTH キャリア&グロース

### ■ 学びと成長

- 育成カリキュラム制度  
（半期ごとに個人で受講したい研修を選択）
- 学習支援制度  
（社外スクール、大学院博士課程等への利用実績あり）
- マネジメント研修
- カンファレンス、学会への参加

### ■ 選べるキャリア

- 半期ごとの目標管理制度
- マネジメント／エキスパートのキャリアパス

## LIFE&WELLNESS ライフ&ウェルネス

### ■ 健康支援

- 社会保険完備
- ヘルスケア制度  
（予防接種／産業医／健康診断）

### ■ 生活支援

- 食事補助制度
- ドリンク／パン／スムージー無料
- 入社時引越手当

### ■ ライフステージ支援

- 産前産後・育児・介護休業制度  
（取得実績多数）
- 退職金制度
- 確定拠出年金制度
- 慶弔見舞金制度

## COMPENSATION コンペンセーション

### ■ 報酬

- 実力主義の業界高水準の給与
- 賞与年2回（夏・冬）
- 決算賞与（業績により別途）
- 通勤手当（全額支給）
- 修士／博士手当（新卒入社後2年間）
- 役職手当
- 在宅勤務手当、在宅勤務設備手当

### ■ 万が一への備え

- 生命保険
- 医療保険
- がん保険

# キャリアロールモデル

あなたの経験で、何にチャレンジしていけるのか。  
会社の課題解決に繋がるなら、ポジションはいくらでも増やせます。  
2030年代に向けて、変化の当事者になってください。



H.T. プランナー 2014年入社

コンシューマーゲーム開発企業のプログラマを経て、より幅広いユーザーの声に触れ、企画に携わりたいと思うように。プランナーとしてゲームフリークへ入社した。

## 入社直後

### 企画の最前線へ

初めてプランナーとしてゲーム開発に参画。開発初期のプロジェクトに携わり、主にフィールドの仕様設計を担当。

## 2年目

### 早くも チームのリーダーへ

フィールドチームのリーダーに就任し、チームをまとめる役割を担いはじめる。

## 3年目

### ゼロから企画を作り出す挑戦

企画の立ち上げ段階から『ポケットモンスター ソード・シールド』に参画。フィールド分野全体の責任者となった。

## 4年目

### DLCの ディレクターに

『ポケットモンスター ソード・シールド エキスパンションパス』のディレクターを担当。

## 6年目

### セクション ディレクターへ

『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』で、プランナー全体を統括するセクションディレクターを担当。

## 8年目

### 新規タイトルの ディレクターへ

ディレクターに就任。開発環境も刷新され、さらに新しい遊びを創り出す挑戦を始める。

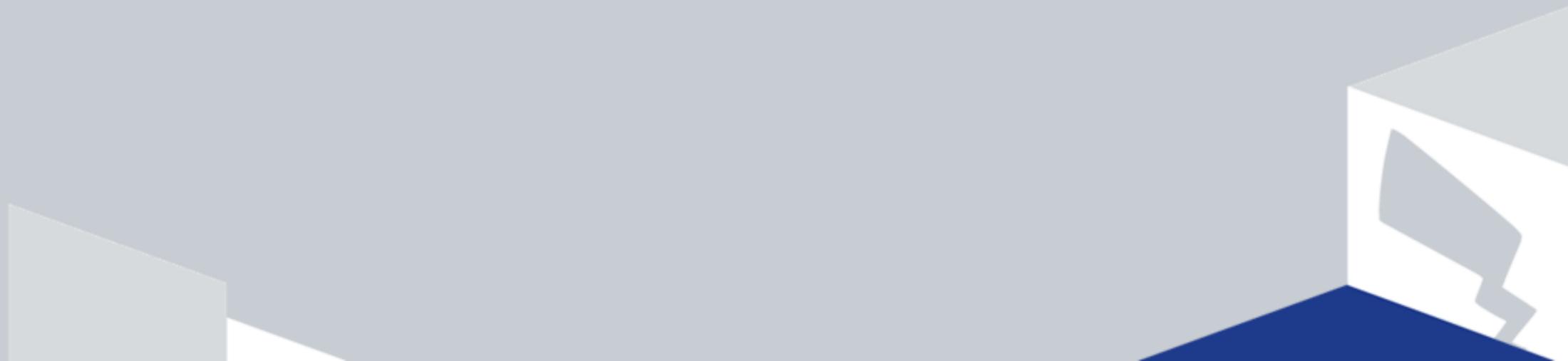
# 新しい遊びを生み出すゲームフリーク





03

採用情報



人の心を  
動かしたい

世界を  
面白くしたい

「無理」と言ったら「ダメ」も  
どんな「ダメ」もない  
「無理」も無い

何事も  
挑戦

固定概念に  
縛られない

自分の「守備範囲」は  
どんどん広げていく

理想の姿に  
「完成」はない

「チームでつくる」  
新しい面白さ

自分のアイデアを  
世界中に届けたい

ゲームフリークは挑戦するあなたを、待っています

失敗を  
恐れず

幅広いことに  
取り組みたい

面白さのためなら、  
泥臭いことをいとわない

なぜを  
深ぼる

知らない技術は、  
面白がって  
真っ先に飛びつく

『ポケモン』を  
こう変えていくと面白い？

新しいことに貪欲

# 採用フロー



※ご応募いただいてから内定までの平均所要期間：約1ヶ月

もっとゲームフリークを  
知りたい方へ

### 最新の発信を見る



ゲームフリークの最新情報をお届けします！



### 募集中のポジションを確認する



#### 求人一覧

詳細な募集情報を掲載中



### ゲームフリークについてもっと知る



#### 採用サイト

ゲームフリーク社員インタビュー掲載中



### 悩んだらまずは登録



#### キャリア登録

募集ポジションなど気になる場合まずはご登録ください



### 直接話をしてみたい



#### 人事採用 LinkedIn

担当者に直接連絡をしたい場合はこちら





# G A M E F R E A K

『ポケットモンスター 赤・緑』

©1995 Nintendo /Creatures inc. /GAME FREAK inc.

『ポケットモンスター 金・銀』

©1995,1999 Nintendo /Creatures inc. /GAME FREAK inc.

『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』

©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』

©2022 Pokémon. ©1995-2022 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

『Pokémon LEGENDS Z-A』

©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

