

Recruiting Pitch Deck

まだ見ぬ驚きと笑顔をつくろう。

私たちゲームフリークが、一番大切にしているのは「新しい遊び」を作ること。

誰も見たことのない体験を生み出すために、

どうすれば楽しみながら開発できるかを追求しています。

大切なのは、人に楽しんでもらいたいという気持ち。

そして、面白いものを作りたいという揺るぎない信念。

人を楽しませるために、自分が楽しみながら日々挑戦する。

それこそが、「新しい遊び」を作るための重要な鍵となります。

あなたのアイデアが、形になる。

あなたの信念が、人々にまだ見ぬ驚きと笑顔を届ける。

「新しい遊び」を、共に創造する仲間を探しています。

CONTENTS

Chapter

01

よくある6つの誤解 ————— 4

- シリーズものは、同じような開発になるの？
- 大企業の方が、環境が良いんじゃないの？
- 下積み時代が長いんでしょ...？
- 「やりがい」と「待遇」は、両立する？
- ゲーム開発のプログラマって、実装するだけ...？
- ゲーム業界で身につく技術って、限られてるんでしょ？

Chapter

02

ゲーム業界について ————— 11

- 世界中で成長し続けているゲーム市場
- 日本の基幹産業にも並ぶ輸出額規模

Chapter

03

私たちについて ————— 14

- 会社概要
- ゲーム開発に関わる様々な職種
- 社員の日
- 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

Chapter

04

採用情報 ————— 23

- 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

Chapter
01

よくある6つの誤解



シリーズものは、同じような開発になるの？

新しいことに挑戦し続けている『ポケットモンスター』シリーズ

ゲームフリークは「新しい遊び」を創り出すことを使命としています。そのため、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。シリーズの世界観を大切にしつつ、毎度が全く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

151種類のポケモンを捕まえて、育てて、交換して、勝負するというシリーズ内で続いている遊びの原点



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

- プランナー
昼夜システムの導入による時間経過表現軸の追加

- プログラマ
2つの地方のマップデータ、追加された多くのポケモン・わざ・アイテムのデータ構造管理

- グラフィックデザイナー
カラー対応、昼夜による色彩変化の表現



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

- プランナー
わざ分類の再整理によるバトルシステムの刷新、「ちかつうろ」や「GTS」など新しい通信の遊びを創出

- プログラマ
Wi-Fi通信による世界中のプレイヤーとのオンライン通信プレイシステム構築

- グラフィックデザイナー
タッチスクリーンを活用した新たなUI設計



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」

- プランナー
オープンワールドに対応したストーリーと仕様の設計

- プログラマ
シームレスなバトルへの移行と、最大4人でのフィールドマルチプレイの実装

- グラフィックデザイナー
タイプごとに種類の違う「テラスタル」など、新しい要素の視覚的な演出



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

- プランナー
1つの街の中で完結するストーリー設計と新しいアクション性の創出

- プログラマ
アクション性のあるバトル表現と最大4人での通信対戦の開発

- グラフィックデザイナー
「昼」と「夜」、2つの顔を持つ街のデザイン



大企業の方が、環境が良いんじゃないの？

開発者優先の環境と専門性の高い人材が揃う

私たちは、クリエイターが自由にアイデアを形にできる社風と、そのための、環境づくりにこだわっています。

自社エンジンを持つから...

ハードの性能をフルに引き出す ものづくりを可能に



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。1,000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。

役員がクリエイターだから...

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。

専門性の高い人材が集まるから...

多彩な個性の相乗効果から 新しい遊びを創造できる



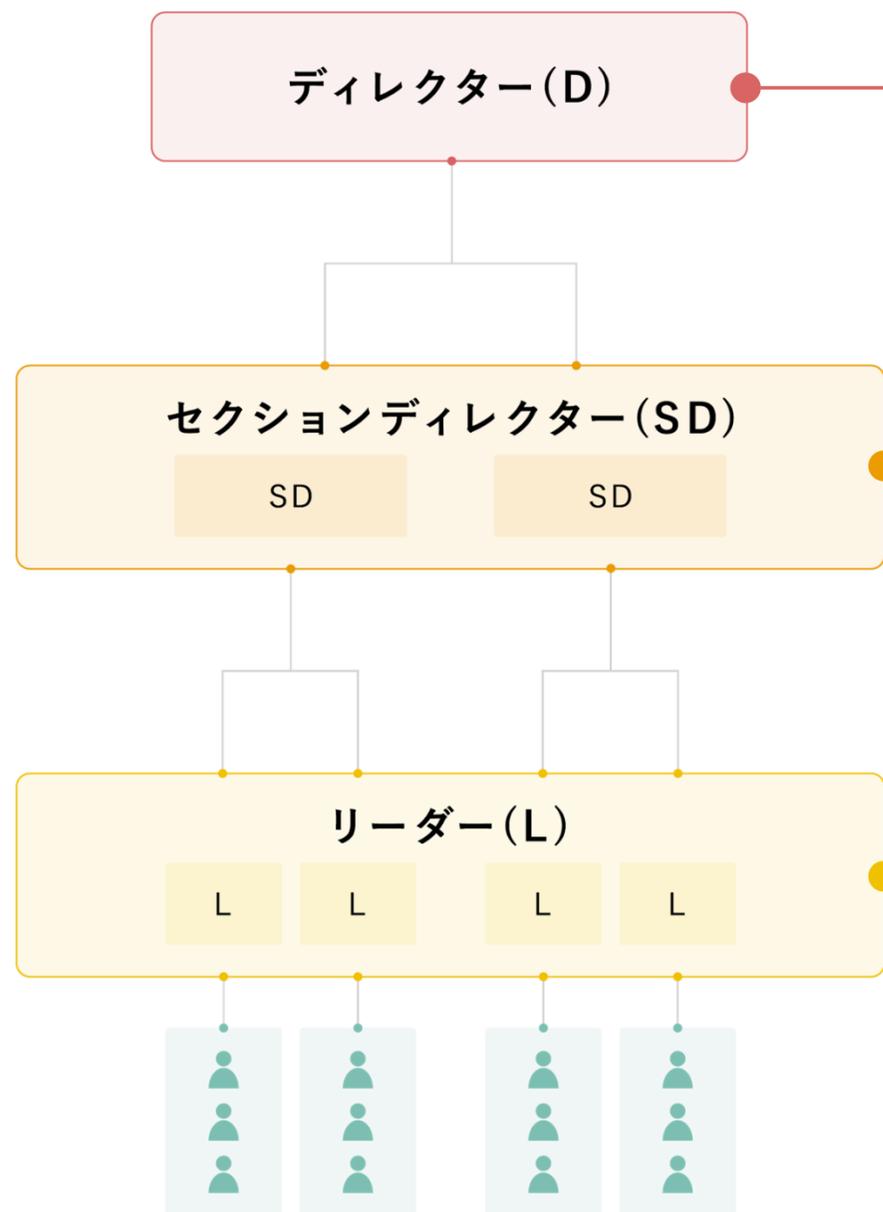
私たちのチームには、名だたるゲーム会社でそれぞれキャリアを積んできたエキスパートや、異業界から参画したプロフェッショナルもいます。学生時代に携わっていた研究も数学、物理、工学など幅広く、多彩なバックグラウンドをもつメンバーが集結しています。それぞれの視点からのアイデアが交差することで生まれる化学反応こそが、新しい面白さを生み出します。



下積み時代が長いんでしょ...?

若手から活躍できる

技術力やマネジメント力など求められる能力については、能力要件表に一覧化されています。自ら課題を見つけて、クリアできたかどうか重要です。誰もが平等にチャンスを得られます。



最年少 **27** 歳

プロジェクト全体の責任者

最年少 **27** 歳

プロジェクト内のセクション（職種分野）の責任者
例：プログラマ、プランナー、グラフィックデザイナー等

最年少 **25** 歳

プロジェクト内のチームの責任者
例：プログラマのキャラクターAI担当チーム、通信機能担当チーム等

※最年少での就任当時の年齢です。

社員コメント

「1年目だから下積み」という文化はないですね。新人でも自分の担当企画を持って、自分から発案することがあります。

「自分がリーダーだったら、ディレクターだったらどう考えるか」と、問題意識を持って行動できる人が活躍しています。

リーダーになった時、メンバーはみんな年上で、戸惑う部分もありましたが、先輩の支援もあって、チームだからこそその成果を出すことができました。



「やりがい」と「待遇」は、両立する？

成果に見合った待遇があります

私たちは、年齢や社歴ではなく、個々のスキルやプロジェクトへの貢献度を評価の軸とする実力主義を採用しています。
世界に通用するプロダクトを創り出すクリエイターには、相応の報酬が与えられます。

【支給実績に基づくモデル年収】



社員コメント

中小のゲーム会社はブラックなのでは？と不安でしたが、本当にホワイトで余計な心配でした。

成果を出せば、年次に関係なく平等に評価される。若いうちから活躍できる環境に感謝しています。

※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



ゲーム開発のプログラマって、実装するだけ...?

技術も面白さも追求するプログラマ集団

ゲームフリークのプログラマのミッションは、「ゲームでしか実現できない体験」を追求することです。
 リアリティ、アクション、ファンタジーの3要素を掛け合わせた、全く新しい遊びの世界を実装する挑戦。
 これを、ゲームプレイを司るゲームプログラマと、開発基盤を支えるシステムプログラマという、2つの専門性で実現しています。

ゲームプログラマ

ゲームプレイ全般の設計・実装に携わり、
 新しい「遊び」を作る

- C++やC#を用いて、プログラムの力でゲームの企画を形にする
- 仕様の実装だけではなく、自ら企画に改善提言
- 面白さ、安全性、快適性の分野で開発をリード

MISSION

ゲームでしか実現できない
 体験の追求

リアリティ

×

インタラクティブなアクション

×

魅力的なファンタジー

システムプログラマ

専門的な技術の導入や、開発環境の構築で
 タイトルを支援する

- 開発効率を抜本的に向上させる内製ゲームエンジンの開発
- 魅力的なキャラクター、空間のリアリティを表現する研究
- 大量のデータを扱うためのインフラ・パイプラインや開発支援ツールの整備



ゲーム業界で身につく技術って、限られてるんでしょ？

幅広い技術スタックを得られる

ゲームフリークでは自社でゲームエンジンも開発しているため、低レイヤーのハードウェア最適化からシステムアーキテクチャ、高レイヤーのゲームロジック実装まで、幅広い領域に携われます。様々な技術領域の専門家が集まり、これまでにない「新しい遊び」を作る方法を探求しています。



ハードウェア最適化と低レイヤー制御

CPUやGPUのアーキテクチャやメモリ管理といった低レベルな領域にまで踏み込み、ハードのポテンシャルを100%解放する。OSやコンパイラ開発にも通じる、本質的なエンジニアリングの力が求められます。



ネットワークプログラミングと分散システム

数百万ユーザーの同時接続を処理するスケーラビリティ、レイテンシ最適化、障害耐性設計など、クラウドエンジニアリングの最前線技術を実践的に習得できます。



グラフィックスプログラミングの最先端

レンダリング技術、シェーダープログラミング、GPUの最適化など、ビジュアル表現を極める技術が学べます。リアルタイムグラフィックス処理は数学・物理の知識を活かしつつ、普遍的なスキルです。



インタラクションデザインと体験設計

ゲームには、ユーザー心理や感覚に訴えかけるインタラクション設計も重要です。高度な物理シミュレーション、入力処理、フィードバック表現など、人間の知覚と技術を結びつけるスキルは多くの先端分野で求められています。

Chapter
02

ゲーム業界について



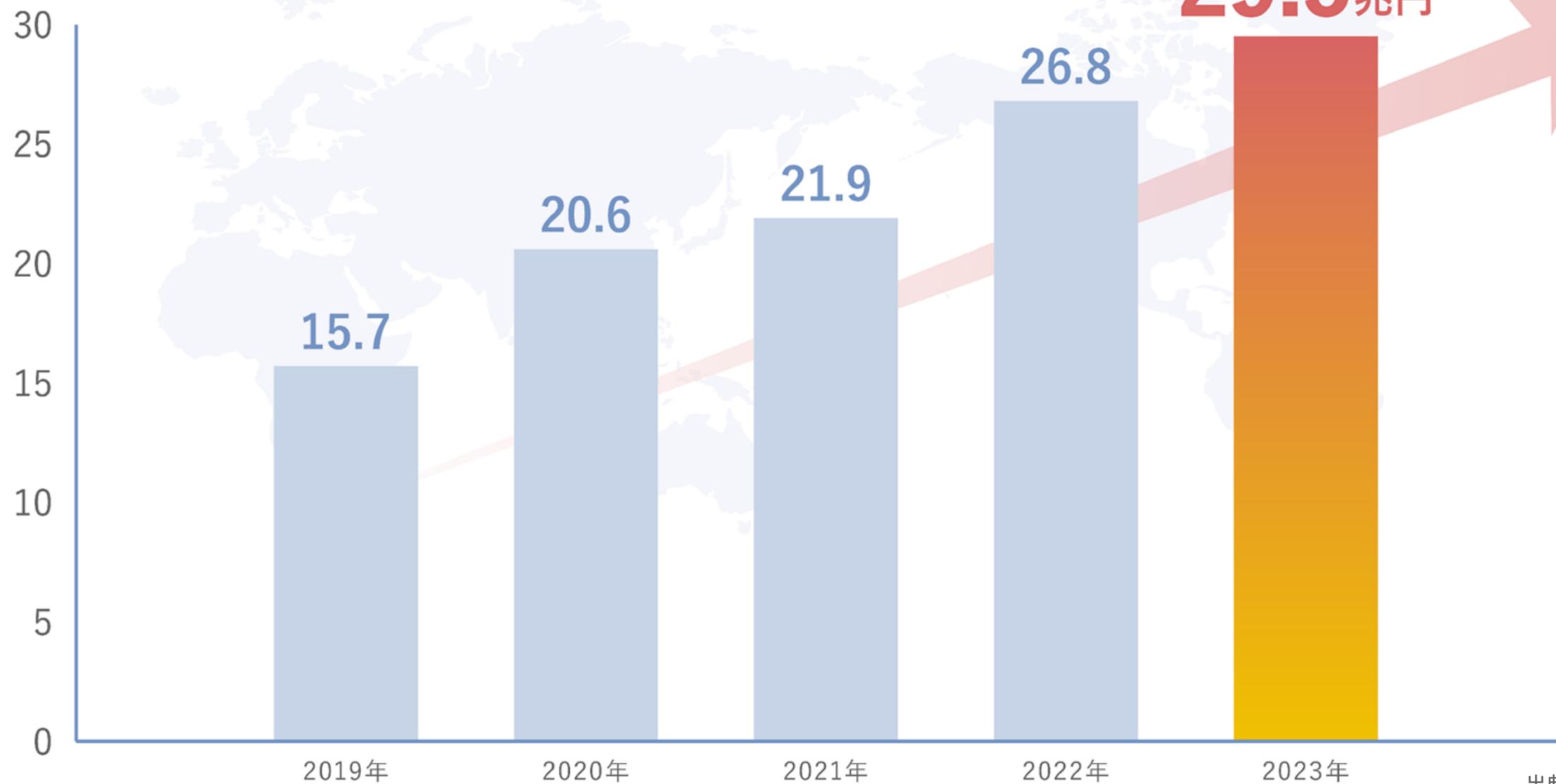
世界中で成長し続けているゲーム市場

グローバルのゲームコンテンツ市場は2020年に20兆円を突破し、現在は約30兆円という巨大な規模に拡大しました。ゲームフリークが制作に携わった作品は日本国内だけでなく世界中の人に楽しんでもらっており、今後も未来に向かってさらに広がっていきます。

4年で2倍
近くに伸長

ゲームコンテンツ市場規模推移（グローバル）

(単位 = 兆円)



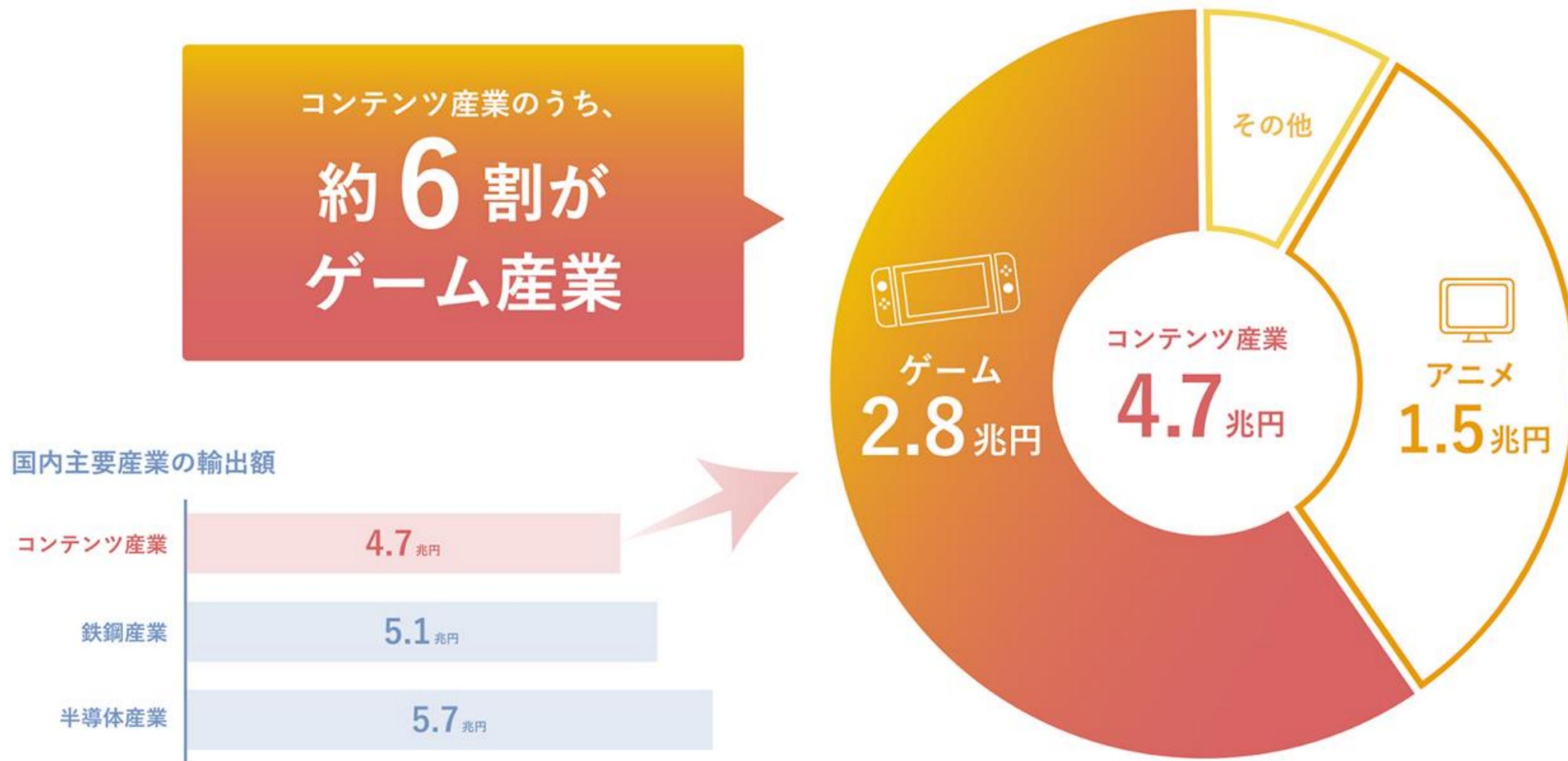
出典：CESA「ゲーム産業レポート2024」

© GAME FREAK inc. All Rights Reserved.



日本の基幹産業にも並ぶ輸出額規模

コンテンツ産業全体での海外輸出高は約4.7兆円。そのうち、ゲーム産業が6割近い売上を占めています。
実は、日本の基幹産業である半導体産業や鉄鋼産業と、肩を並べる規模で外貨獲得に大きな役割を果たしています。
ゲーム関連の総産業人口は20万人前後と予測されており、周辺産業を広く巻き込む形で雇用人口の創出にも貢献しています。



出典：CESA 「ゲーム産業レポート2024」

Chapter
03

私たちについて



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ありません。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	
2Dグラフィックデザイナー 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	
プランナー (シナリオ・世界観設定) ゲームの新たな世界観を企画立案							
プランナー 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			
ゲームプログラマ 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				
3Dグラフィックデザイナー 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		
システムプログラマ 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						
テクニカルアーティスト 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						
プロジェクトマネージャー 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						



社員の一日 入社1年目 ゲームプログラマ K. K. さん

新入社員が実際にどんな一日を過ごしているのか。あくまで一例ですがご紹介します。

- 9:30 起床**
朝は少し余裕を持って起きるようにしています。
最近気に入ってるコーヒーを飲んで、準備をします。
- 10:15 家を出る**
通勤ラッシュの時間に被らないのが嬉しいです。
オフィスに着いたら、無料のお惣菜パンとスムージーで朝食。
- 11:00 出社・業務開始**
まずはSlackチェック、前日の対応残を確認して返信します。
午後の1on1で上長に相談したい内容のまとめもこの時間で。
- 11:30 朝会**
毎朝のチーム定例ミーティングでタスクのすり合わせ。
在宅勤務のメンバーもいるので、Meetでお互いの顔を見ます。
- 12:00 企画ミーティング**
自分の担当分野のプログラマとプランナーのチームで会議。
プログラマの視点から出した企画への提案が通りました！
- 13:30 ランチ**
昼休憩は13～15時の間で1時間、お店が空いてる時間に行けます。
今日は同期とのランチ、何にしようかな。

- 14:30 実装作業**
仕事再開！実装はコーディング→ビルド→動作確認を繰り返します。
ビルドに少し時間がかかるので、その合間にSlackでやりとり。
- 16:00 1on1**
毎週1回、上長と1on1の時間に悩んでいることなどを相談します。
追加機能の方針を確認して、アドバイスをもらえました。
- 17:00 資料作成**
プランナーさんに提出するための追加機能ドキュメントを作成。
午前中の会議で提案した、企画仕様に関する詳細もまとめます。
- 20:00 業務終了・退社**
実装作業を進めて、プランナーさんに納品報告。
新しい機能の確認も依頼して、本日の業務は終了！
- 21:00 帰宅**
買い物をしてから帰宅して、動画を見ながら夕ご飯。
仕事とは別で、趣味としてのゲームを楽しみます。
- 1:30 就寝**
夜更かししても8時間睡眠！



社員の一日 入社3年目 3Dグラフィックデザイナー T.I. さん

若手社員が実際にどんな一日を過ごしているのか。あくまで一例ですがご紹介します。

7:30 起床
朝ご飯の準備をして、3DCG関連のサイトをチェック。
学生の頃からずっと、朝はトーストと目玉焼きとサラダ。

9:00 散歩
在宅勤務の日は家にこもりがちになってしまうので、
仕事を始める前に30分ほど散歩をするようにしています。

10:00 在宅勤務で業務開始
基本は11~20時の勤務ですが、今日は時差出勤制度で早めに勤務。
1日単位で使える制度なので、予定が調整しやすく嬉しいです。

10:30 制作作業
昨日の作業ファイルやアイデアメモを見直して、
何をどこまで進めるか、スケジュールを考えて作業します。

12:00 チームミーティング
進捗確認。動きについてフィードバックをもらったので、
午後はそれをブラッシュアップしていきます！

13:00 ランチ
在宅勤務の時の昼休憩は、同僚とMeetで通話して、
雑談しながら食べることが多いです。リフレッシュ。

14:00 制作作業
午前中の作業の続き。「この修正で印象がガラッと変わるなあ」と、
フィードバックの重要性を実感します。少しずつ調整していきます。

15:00 面談
内定者の方と、オンラインで入社前研修の面談。
自分自身も悩んだポイントは、率直にお答えするよう心がけています。

16:00 制作作業
再び制作作業の時間、ポリゴン数の最適化に苦戦。
個人的に、集中して進めたい作業があるときは在宅勤務が良いです。

19:00 業務終了
明日着手する作業ファイルをまとめて、本日の業務は終了！
近所に住んでいる友達と一緒に、夜ご飯に出かけます。

21:00 帰宅
地元のカフェでゆっくりご飯を食べてから帰宅。
最近リリースされたゲームの動画を見て参考にします。

0:00 就寝
お風呂に入って就寝。明日は出社する予定です。

プログラマが「無理」と言ったら、 どんなアイデアも実現できない。

未知の技術に臆することなく飛び込み、粘り強く課題を解決していく探究心。そして、企画の奥にある本質を見抜き、面白さをロジカルに追求する冷静な視点。その両方を兼ね備えた彼が語る、前例のない挑戦の舞台裏と、仕事を支える熱い想いとは...



ジェネラリストとスペシャリスト。 チームで開発する環境。

ゲームフリークの強みは、異なる役割を持つプログラマの連携と、職種の垣根を越えたチームワークにあります。

私の専門分野であるゲームプログラマは、ゲームを面白くするためなら何でもやる「ジェネラリスト」。時にはプログラマ自身で企画書を書くこともあります。一方で、研究開発部には特定の技術を極めた「スペシャリスト」がいて、新技術の導入などで開発の土台を支えてくれる。この両輪で、開発を前進させています。

この異なる専門家たちをひとつのチームとして機能させるためには、活発なコミュニケーションが欠かせません。プロジェクトの開始時から常に全員で話し合い、調整を重ねていきます。

「ただ実装する」のではなく 「課題を解決する」。

大切にしているのは、ただ要望通りに実装するのではなく、企画の意図を深く理解し、面白さの本質を追求することです。プログラマの視点から「もっと良い方法はないか」を考え、時には当初の仕様とは異なる、より根本的な解決策を提案します。プログラマが「無理」と言えば、どんな素晴らしいアイデアも実現しません。だからこそ、未知の技術も恐れず学び、安易に諦めることなく、粘り強く実現方法を探す。そんな「無理と言わない」姿勢を貫くため、常に学び続けています。そして、情熱を持った仲間と最高のゲームを創り続けていきたいです。

T.K.

2018年新卒入社

専門学校卒業後、『ポケットモンスター ソード・シールド』で「ポケモンキャンプ」のミニゲーム開発を担当。『Pokémon LEGENDS アルセウス』からはプレイヤー挙動実装の主担当となる。



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

あなたのキャリアは、ここでどう開花するのか。一人の先輩社員が歩んだ、挑戦と成長の軌跡をご紹介します。
年次に関係なく、実力と情熱次第で大きなチャンスをつかめる。
このストーリーは、ゲームフリークのカルチャーそのものであり、あなたの未来の可能性を示す一例です。



MEMBER

M.O.

プログラマ / 2010年新卒入社

専門学生時代には物理エンジンに興味を持ち、オリジナルゲームを開発。

入社直後

いきなり ポケモン開発へ

専門学校卒業後、入社。
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』から『ポケモン』シリーズの開発に携わる。

3年目

自ら手を挙げ 新たな挑戦

新しい作品を作る社内制度「ギアプロジェクト」に応募し、試作開発に携わる。

5年目

若きディレクター の誕生

27歳で完全新作、『GIGA WRECKER』のディレクターを務める。プログラミング、企画、広報全てに携わる。

7年目

リーダーとして 再びポケモンへ

ポケモンプロジェクトの開発に戻り、プログラムのチームリーダーを務める。

8年目

最新作の中核狙う

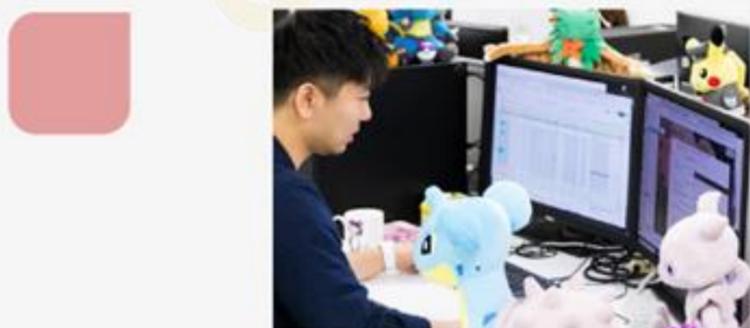
試作の初期段階からポケモンプロジェクトに参画、プログラムのセクションディレクターを務める。

10年目

未来を創る挑戦

プログラムの採用責任者になる。新規プロジェクトにプログラマセクションディレクターとして参画、ディレクターと二人三脚で絶賛開発中。





新しい遊びを生み出すゲームフリーク

Innovators of New Games

Chapter
04

採用情報

「無理」と言ったら、
どんなアイデアも実現できない

『ポケモン』をこう変えていくと面白い？

何事も挑戦

なぜを深ぼる

自分のアイデアを
世界中に届けたい

人の心を動かしたい

幅広いことに取り組みたい

「チームでつくる」
新しい面白さ

ゲームフリークは挑戦するあなたを、待っています

世界を面白くしたい

失敗を恐れない

知らない技術は、
面白がって真っ先に飛びつく

新しいことに貪欲

面白さのためなら、
泥臭いことをいとわない

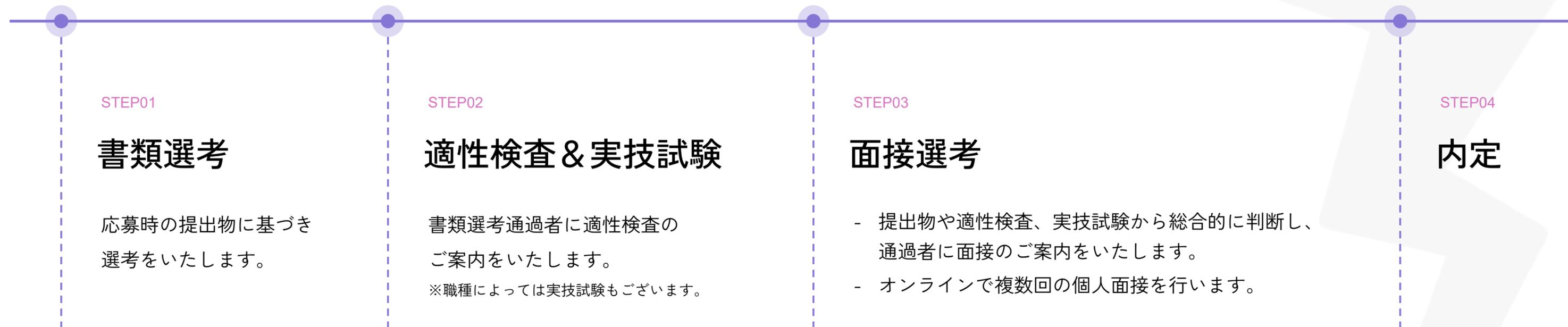
固定観念に縛られない

理想の姿に
「完成」はない

自分の「守備範囲」は
どんどん広げていく



採用フロー





もっとゲームフリークを知りたい方へ



ゲームフリークについてもっと知る

採用サイト

ゲームフリークの社員インタビュー掲載中



最新の発信を見る

X

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

新卒採用・インターン等の募集要項はこちら



まだ見ぬ驚きと笑顔をつくろう。

 GAME FREAK

『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。