

さあ、未来への一歩を踏み出そう! エントリーをお待ちしています!

NDcube
エヌディーキューブ株式会社

スーパー マリオパーティ

©2018 Nintendo

2018年10月に発売された本作は、Nintendo Switchならではの機能を最大限に使って遊べるタイトルです。2台の本体を繋げたり、Joy-Conの機能を十分に活かし、新しい工夫を凝らして開発しました!

新たなゲームを
一緒に生み出そう!



どうぶつの森
ポケットキャンプ
©2017 Nintendo

マリオパーティ 100
ミニゲームコレクション
©2017 Nintendo

マリオパーティ
スターラッシュ
©2016 Nintendo



Wii Party
©2010 Nintendo



マリオパーティ 10
©2015 Nintendo



どうぶつの森
amiiboフェスティバル
©2015 Nintendo

Nintendo Switch・ニンテンドー3DS・Wii・Wii Uは任天堂の商標です。

任天堂グループ会社 **エヌディーキューブ株式会社**

ONLINE SITE
<https://www.ndcube.co.jp>

2021年度新卒採用については、WEBサイトにも情報があります。
詳しくはエヌディーキューブの採用情報ページをご確認ください。



2021年度
新卒採用案内





さあ、一緒にゲームを作ろう!

ひとつのアイデアが、仲間を動かし
みんなのアイデアが、世界を夢中にする

From 北海道・小樽
Favorites ラグビー
格闘技観戦



次世代の遊びを考える、新しい力を求めています

当社は、任天堂株式会社の子会社で、「マリオパーティ」シリーズをはじめとしたパーティゲームなどの開発を多く手掛けています。

パーティゲームの魅力は、ゲーム経験の有無にかかわらず誰もが気軽に楽しめること。パーティゲームで遊ぶとちょっと友だちを呼んで、もっと遊びたいと思ったことはありませんか?例えば、「負けた場合でも、次は勝てるかもしれない!(私、上達している?)」なんて感覚です。

当社のゲーム開発においては、社員一人ひとりがそんなゲームバランスを大切に制作しています。

新しいゲームは、各部署それぞれが持っている最大限の知恵と技術を出しあい、何度もブラッシュアップを重ねることでしか生まれません。「堅苦しいことを考えず、気づいたことがあれば誰とでも意見交換」という風土が根付いており、斬新なアイデアや新しいことを考えられる環境があります。

さらに、社員には新しい知識や技術をどんどん習得してもらいたいので学びたいという思いへの投資は惜しみません。CEDECやGDC等のゲーム開発に関する技術イベントへは、毎年多くの社員を参加させるなど、スキルアップのために全面的にサポートしています。

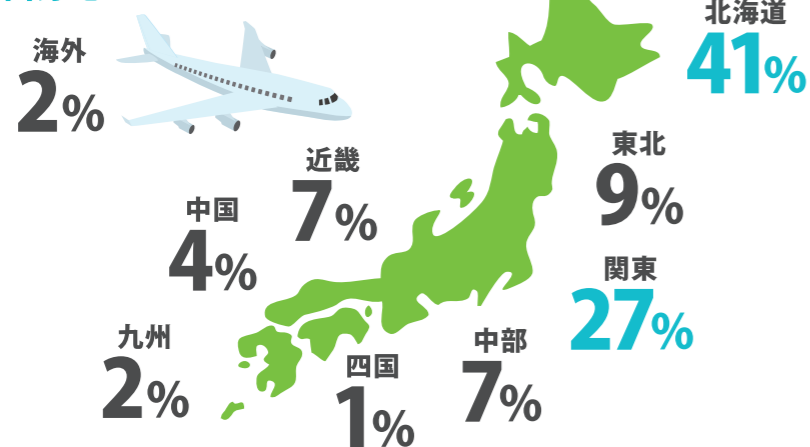
当社は、これからも世界に一目置かれるゲームをどんどん発信し続ける会社を目指していきます。何か得意なことや好きなものがある人は、それをきっかけに才能を開花させるチャンスがあります。遊びは形を変えながらずっと続いていくものだと思いますし、次の遊びを考えていくのが私たちの仕事でもあります。そのために、独創的な発想をもつ新しい力を求めています。当社には遊び心をもった仲間がそろっていますので、私たちと一緒に世界があつと驚くような面白いゲームを作りましょう!

代表取締役社長 西谷 衆一郎

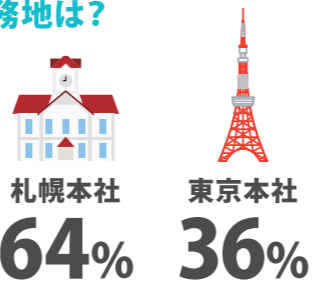
働いているのは、こんな人

会社のこと、社員のことなど、さまざまな切り口で数値化し、グラフィックにしてみました。

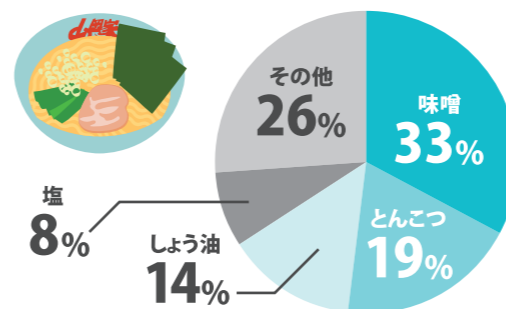
出身地は？



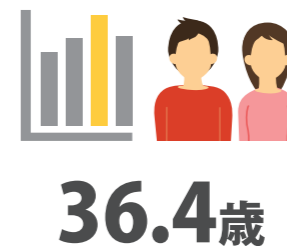
勤務地は？



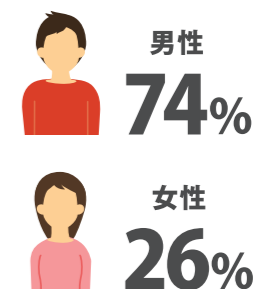
ラーメンは何味が好き？



平均年齢は？



男女比は？



お昼休みのランチは？



お弁当派
66%
※コンビニ弁当含む

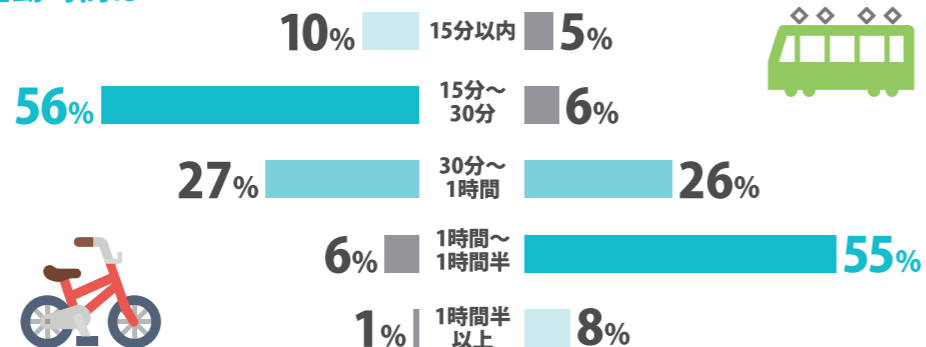


外食派
34%

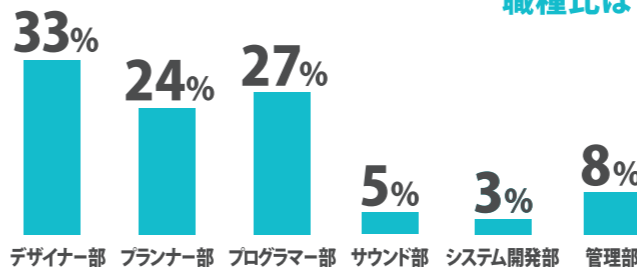
通勤方法は？



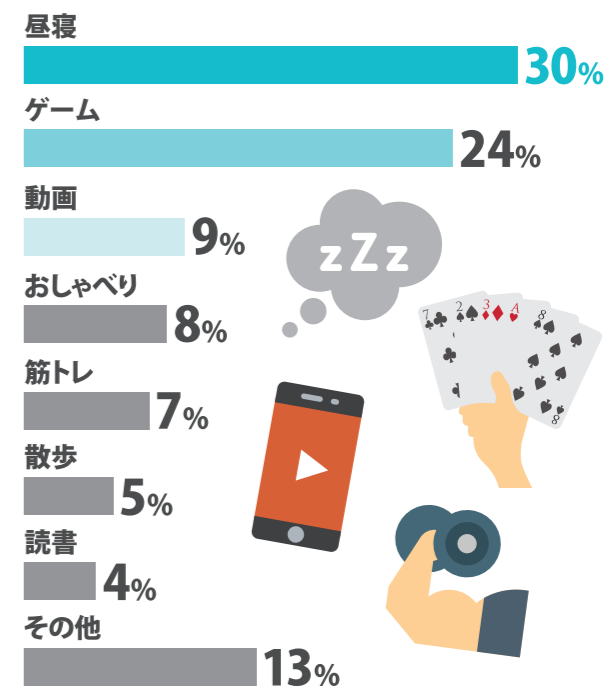
通勤時間は？



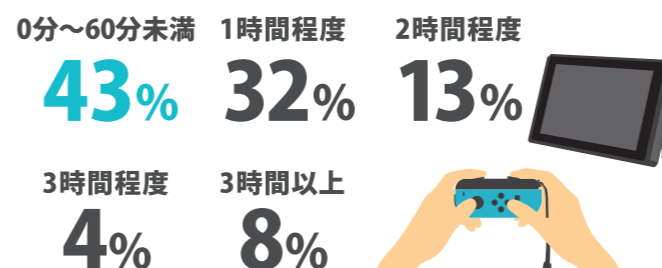
職種比は？



ランチの後は何をして過ごします？



1日の平均ゲームプレイ時間は？(ハード問わず)



若手社員 メッセーじ!!

子どもの頃に遊んでいた
タイトル作りに関われるって
嬉しいです!

Office 東京本社
Name 宮園 あさ子
From 東京都
Job 2Dデザイナー

1st Year

自分の作ったマップの中で
キャラクターが動いていると
感動しますよ!

Office 札幌本社
Name 安永 照絵
From 大阪府
Job 3Dデザイナー

2nd Year

西谷社長を筆頭に
同期も先輩も
みんな個性豊かです(笑)

Office 札幌本社
Name 田中 健太郎
From 愛知県
Job プログラマー

3rd Year

仕事に慣れてくると、
オフの時間も大切に
できるようになりますよ。

Office 札幌本社
Name 内田 大貴
From 兵庫県
Job プランナー

4th Year

夢中にさせる、ものづくり

社内ではどんな想いや熱意をもって仕事をしているのでしょうか。プランナー・プログラマー・サウンドのプロフェッショナルたちがゲーム開発のこだわりを語ります。

Job
プログラマー
Name
塚見 悠平
Favorite
ランニングJob
プランナー
Name
込山 勉
Favorite
温泉探索Job
サウンドデザイナー
Name
嶋倉 一朗
Favorite
ご当地お祭りめぐり

面白くなくちゃ、ゲーム作りは始まらない

込山：プランナーは、ゲームの内容を考えるのが仕事です。どんなルールで、どんなキャラクターが登場して、それぞれの場面ではこんな動きをするといったことを細かく考えて、仕様書を作ります。家を建てる場合の設計図みたいなもので、これをもとにプログラマー・デザイナー・サウンドが実際にプレイできる形にしてくれます。

塚見：プログラマーは、プランナーの仕様書をもとにプログラミングをしますが、まずは仕様書を作る前のアイデア段階で相談を受けます。どんなに面白いアイデアでも、それが実現可能なものでないとゲームとして成り立ちません。プランナーは常に新しいことを考える仕事で、プログラマーが思いつかないようなことを表現しようとするので、それに対応する方法を考える必要があります。

込山：だから「これはいける」と思ったアイデアは、真っ先にプログラマーに相談します。技術的なことも重要なのですが、それよりも自分の考えたアイデアが面白いと思ってもらえるかどうか。その確認といった意味合いが強いですね。

塚見：私も相談を受けた時は、はじめにゲームとして面白いかを考えます。これはいいと思ったら、ゲームの展開に矛盾がないかを見る。プログラミングのことを考えるのは、それからになるかな。

込山：ゲームを考える時に一番気を付けているのは、独りよがりにならないこと。だから、新しいアイデアは周りにいる誰かに声をかけて、客観的な意見を聞きます。あまり良い反応が得られない場合は、自分の説明の仕方が悪くて面白さを伝えられなかったのか、それともアイデアそのものが面白くないのかを考えます。共感を得られなかった理由を考えることで課題が見つかるし、最終的に共感を得られれば「これならいける」と背中を押してくれます。その一方、あきらめも肝心。みんなの共感を得られないアイデアは、結局小さなひっかかりが残って開発上での大きな壁になってしまいます。

塚見：プランナーが「ちょっと聞いて」と来る時は、熱気がすごい。気持ちがひしひしと伝わってくるから、相談を受けた時はアイデアの意図を読み取るようにします。それによって、こういう動きはできないけれど、こうならできるといった提案ができる。ただし、プログラムが複雑になると操作性に影響するので、そのあたりの兼ね合いも考えなくてはなりません。



チームでこまめにイメージを共有

プログラミングで動作の検証中

効果音・楽曲・声などを、緻密なバランスで演出

みんなの知恵で、ゲームに命を与えていく

込山：社内の反応チェックとプログラミングの見通しが立ったら仕様書を作り、プログラマーやデザイナー、サウンドに業務を依頼。ここからゲーム開発が始まります。これはスタートラインで、具体的に作業を進めていくと、どんどん課題や修正点が見えてきます。

塚見：仕様書に全てのことが書かれている訳ではないので、キャラクターが走るという指示に対して、どんな走り方をするのかを考えなくてはならない。直線的に走るより、飛び跳ねるように走らせた方が面白いとか、動かしながら試していきます。

込山：みんなのおかげで、自分がイメージしていた世界がどんどん形になっていく。自分が蒔いた種が芽を出していくようで、この過程が楽しい。特にゲームの形が整って、音が入るとぐんと臨場感がアップします。

嶋倉：サウンドの場合は、リアルな音を作るのが基本ですが、それだけじゃ物足りない。クライマックスシーンなら低音をプラスして迫力を出すなど、音を演出することで緊張感やワクワク感、ドキドキ感をもたらしてくれます。ですから、それぞれのシーンでのプレイヤーの心情を考えながら、音をつけています。

込山
休日はドライブがてら日帰りで温泉探索！（カピバラ発見！）

込山：音の効果ってすごいよね。音があると五感を使ってゲームに入り込める感じで、私が想像していた以上の世界が作られていきます。

こんな楽しさがあるから、やめられない

塚見：最初にゲームを体験できるのはプログラマー。これは役得ですね！あと、プレイヤーの操作性やキャラクターをどう動かすかなど、プログラミングのセンスがゲームの面白さに直結しているので、腕の見せ所でもあります。

嶋倉
地域のお祭りに参加。牡蠣のつかみ取り！

嶋倉：画面と音がマッチした時の感動が一番。音が入ることで画面に命が注がれていくようで、この感覚がたまらない！元々音楽が好きで、今も曲を作ったりバンド活動をしたりしていますが、仕事をする上ではいろんなジャンルの音楽にふれることが大切です。

込山：プランナーの仕事には正解がないので、次はもっと面白いものを考えたいと思う。プレッシャーでもあるけれど、これがやりがいですね。発売されたゲームの反応が良いと自信につながるし、次を考える力になります。当社は「マリオ」など世界に知られている任天堂のキャラクターを使えるので、世界中の人に面白さをアピールできます。そんなチャンスがあるとすると、夢が膨らみます。

塚見
会社の人々と札幌マラソンに参加してきました！

デザイナーって、何をするの？

ゲームのデザイナーって、具体的にはどんな仕事をするのでしょうか。デザイナーとして活躍中の2人が、経験をもとにお応えします。



Job
3Dデザイナー

Name
小川 隼人

Favorite
ファミリーキャンプ

Job
2Dデザイナー

Name
阿部 静香

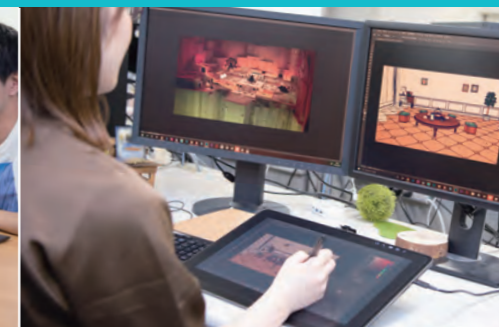
Favorite
羊毛フェルト



美術設定のラフスケッチ



積極的な意見交換で温度感を共有



2Dのイラストやラフを3Dに起こします

お二人の仕事内容を教えてください

小川: デザイナー部門には3Dと2Dがあります。私が担当する3Dは、キャラクターやマップ(背景モデル)を作るのが主な仕事で、立体的なデザインに仕上げていきます。見た目の美しさはもちろんですが、キャラクターが動く時に邪魔にならないかといったことも考えながらデザインしています。

最近、作業の効率化にも力を入れています。3Dで何かを作る際にはプロセスがいろいろありますが、効率化によって作業時間を短縮することができれば、その分ほかの仕事に時間をかけられます。これは自分だけで行っても意味がなく、3Dのデザイナー全員にノウハウを伝えることで全体のレベルアップを図っています。

阿部: 2Dは、私が今担当しているUIとコンセプトアートに分かれます。UIとはユーザーインターフェースのことで、画面上の選択ボタンや体力ゲージ、アイコンなど、プレイヤーがゲームをする際に必要とするすべての情報をさします。画面上の表示デザインや、それをどこに配置するかを考えるのが主な仕事です。

コンセプトアートはゲームの美術設定のことで、仕様書からイメージを広げて絵にしていきます。例えば部屋を作る場合、洋室にするか和室にするかを考えることから始まり、そこに置く家具はどんなもので、どんな素材にするのかといったことまで細かく考えていきます。2Dデザイナーがゲームの世界観を作り、3Dデザイナーがそれを立体にしてくれます。

仕事をする中で印象に残っていることは？

小川: やったことがない領域に初めて挑戦した時のことです。当初は、キャラクターや背景の形を作る3Dモデルの仕事をしていましたが、新たに3Dモーションという動きを作る仕事をさせてもらった時のことは、よく覚えています。動きを作るということでは、毎回新しい技術を試しているのです、それぞれの作品に想いがあります。

阿部: 入社して初めての仕事が、ローディング画面を作ることでした。その時に痛感したのは、ゲームは簡単には作れないものだということ。ローディング画面ひとつでも何案も考えなくてはならず、先輩に見てもらって「この感じでは伝わりにくい」とか、「アニメーションの見せ方をもう少し工夫できないか」など、具体的なアドバイスがあるので、何度も手直しをして、やっとゴーサインをもらいました。

それがゲーム中に実装されているのを見た時、自分が作ったものが世界中のユーザーの目に触れるのだと実感し、仕事の重要さを感じました。ゲーム開発にはコミュニケーションが必要だということも意外な発見でした。小さい頃から絵を描くのが好きで、美術系の大学に進学しました。学生時代からアニメーションを作ったりしていましたが、人と話すのは苦手だったのです。それで、この仕事なら人との関わりが少ないだろうと思ったのですが、全く違いましたね(笑)。

小川: デザイナーは自分の世界に入ってストイックに仕事をしている印象が強いけれど、ゲームを開発するにはいろいろな人の力が必要です。2Dデザイナーが描いた背景を3Dにしてみると、イメージ通りにならない時があります。そんな時は現場で声を出して解決していきますし、必要ならば関係者を全員集めて会議もします。顔を合わせて話をするので、紙を見ただけでは分からないこだわりや、思い入れの強さが分かります。だから、作業に関わる全員がその場に居合わせて、会話の温度感を共有することが大事なのです。

阿部: デザインの修正をする場合も、その意図が分からないとモヤモヤします。会議に参加することだったり、意見を交わしたりすることでこんな効果を出したいという意図が分かると、目的に合った直し方ができるし、気持ちもいいですね。

小川: それもこれも良いゲームを作りたいという想いがあることなので、きちんと話すことは大事ですね。あと、デザイナーには絵を描く力も必要だと思います。デッサンはアスリートの筋力トレーニングみたいなもので、デザイナーの基礎的な力になる。私は専門学校に入ってから絵の勉強を始めましたが、それだけでは追いつかず、実際に仕事をしながら学んでいったという感じです。一時期、社内でデッサン勉強会もやっていましたよ。

スキルアップのために心がけていることは？

阿部: ゲーム作りの勉強ということでは、時間がある時にいろいろなゲームを試して、どんな工夫をしているかチェックしています。UIには作り方の流行があるので、そのあたりも意識して見るようにしています。日常生活の中にいろいろなヒントがあって、通販サイトのアカウント登録フォームにしても、やりやすいものと面倒なものがあります。何が面倒で間違いやすいかを考えるのは勉強になりますね。キャリアに関係なく、CEDECや東京ゲームショウなどのイベント参加に積極的な風土があるので、新しい技術や情報に触れたり、同業者と意見交換したり、刺激になります。

小川: ゲーム関係のイベントには、新人が優先的に行かせてもらえるし、勉強や新しいものを取り入れることを積極的に応援してもらえるのでやりがいがあります。私が日頃から意識しているのは、いろいろな体験をして感性を磨くこと。何かを作り出す時に、想像だけの世界より自分の肌で感じた感覚があると、よりリアルに表現できます。空の色にしても、日本と海外では違うし、季節によっても違う。そのあたりを意識して作ると、格好よく仕上がります。あと、気分転換も必要。今は子どもと遊ぶ時間に癒されています。

阿部: 私は休日に友達とカフェでおしゃべりをしていても、テーブルの質感だったり、案内板だったり、みんなとは注目しているところが違うのです。職業病かな(笑)。



阿部
自作の羊毛フェルト作品です。
頑張りました！

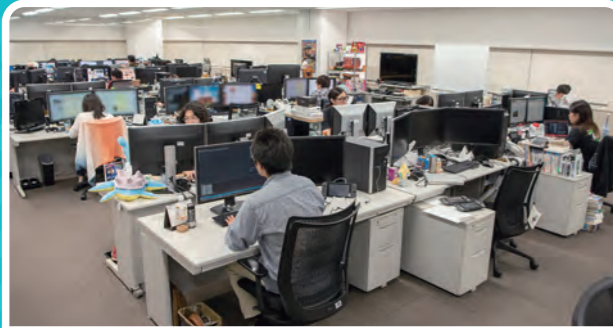
小川
近場の山へトレッキングに行ってきました！

充実した職場環境と制度

働く上で大切なのは職場の環境です。福利厚生やスキルアップはもちろんのこと、オフタイムの楽しさもしっかりサポートしています。

お互いに刺激しあい、高めあえる開発環境

スムーズな拠点間連携と社内コミュニケーションが自慢です！



円滑に交流できるオープンな空間



何気ない会話もアイデアのきっかけに



社長との距離が近くて驚くかも？



各拠点と密な情報交換ができる会議エリア

会社概要

社名 エヌディーキューブ株式会社
 設立年月日 2000年3月1日
 資本金 4億8,375万円(任天堂株式会社97%出資)
 従業員数 119名(2019年11月1日現在)
 代表者 代表取締役社長 西谷 衆一郎
 主要取引先 任天堂株式会社
 事業内容 ・コンピュータ、通信機器、電子ゲーム機器等を利用したソフトウェア及び情報通信システムの企画、設計、開発、制作
 ・映像情報ソフトウェア、音声ソフトウェアの企画、制作
 ・ネットワークを利用したソフトウェア及びコンテンツの企画、開発、制作
 札幌本社 北海道札幌市中央区南1条西8丁目1番地1 クリスタルタワー7・14・15F
 東京本社 東京都中央区明石町8番1号 聖路加タワー 46F



充実の支援体制！

社員のオンもオフも思いっきりサポートする制度があります！

育児・介護休暇

仕事と育児や介護を両立できるよう、産前産後休暇、育児・介護休業や、勤務時間の短縮、時差勤務などで社員を支援しています。

有給休暇保存制度

年次有給休暇より消滅する有給休暇を一定限度保存する制度です。保存された有給休暇は、私傷病、家族の介護などにて充てることができます。

健康診断・インフルエンザワクチン無料

社員の健康維持をはかるため、1年に1度、健康診断を実施。予防接種はインフルエンザの季節に入る前にオフィス内で実施しています。

交通費支給

自宅から会社までにかかる通勤費用を支給します。(月100,000円を上限)
 ※特急料金などの特別料金は除きます。

慶弔見舞金・特別休暇

社員の結婚や出産(配偶者を含む)などの際に、お祝い金などの贈与や特別休暇が付与されます。

食事補助制度

自己負担額が半分の食事補助の電子カードの購入ができます(希望者のみ)。7,000円と3,500円の2種類から選ぶことができます。

退職金

正社員として3年以上勤務して退職する場合、退職金規定に応じて支給されます。

クラブ活動費支援制度

社員の健康・教養のため発足したクラブは、会社からの活動支援金が支給されます。現在筋トレ部、テニス部があります。
 ※クラブ活動規定あり。

引越し費用支援

新規採用時に自宅からの通勤が困難な方の転居や住居費用を当社基準により支援いたします。

レクリエーション費

新しい社員の入社や、プロジェクトの打ち上げなどで社員同士の親睦を深めるため会社にて飲食の費用を一部負担しています。
 ※会社規定あり。

勉強会/研修参加/ソフト・ツール購入

ゲームカンファレンス・その他セミナー等研修への社員の参加を積極的に支援。またゲーム開発に必要なツールや参考書、話題のゲーム、ゲームソフトや最新のゲーム機の購入など、新しい技術やトレンドを学びたい社員の研究意欲もサポートします。

ウォーキングイベント/マラソン大会参加費用支援

社員の健康、リフレッシュを考え、1人1台歩数計が支給され、会社の定める基準の歩数を目指すウォーキングイベント。達成すると豪華商品がもらえます(任意参加)。また、公的なマラソン大会の参加費の支援もあります。