

# Entertainments for intelligence.

インテリジェントシステムズは、

業界をリードする技術力で「最高のエンターテインメント」と

それを支える「最高の開発環境」を提供します。

てん、せん、めん。

うまれて、つながり、ひろがって。

どんな大きな仕事でもその出発点は、ほんの小さなことから始まる。

ちょっとした遊び心からはじまった計画が、やがて大きなプロジェクトに育ち、商品として結実し、世の中に広がっていく。

インテリジェントシステムズのロゴマークはそんなイメージを頭文字のIとSで構成し、ソフト、ハード、ネットワーク、3つのジャンルで頂点を目指すという意志が込められている。

コーポレートカラー：エンジ色（濃い紅色）は、内に秘めた情熱とエネルギーを象徴している。

# OUR VISION

## インテリジェントシステムズのビジョン

### いいゲームを創るためにゲームの環境を「丸ごと創る」

インテリジェントシステムズは、もともと任天堂のゲーム開発をサポートする会社としてスタートしました。とはいえ、当時はゲームソフトの開発に必要なツールもなければノウハウもない、いわば原始の時代。そんな環境の中、「いかにして楽しいソフトを創るか」という夢を共有した創業メンバーは、試行錯誤を繰り返しながらもソフトの開発に必要なツールやノウハウを全て自分たちの手で創り上げました。

### 「開発環境」は、ゲーム開発のノウハウと技術力の結晶

当社のエミュレータとデバッガは、今や、ニンテンドー3DSをはじめとするゲーム機のプログラム開発に不可欠の開発ツールとなっています。長年にわたって任天堂ゲーム機の開発環境を創ってきた当社ならではの工夫と使いやすさが認められ、ゲーム開発者からの高い評価を受けています。さらに、当社独自のゲーム開発から得られたノウハウをフィードバックすることにより、業界をリードする技術力が培われています。

### その自信と情熱こそが最先端を走り続ける原動力

ゲーム創りへの情熱と技術力から生まれた「ゲームの環境を丸ごと創る」精神は、インテリジェントシステムズを貫くバックボーンとしていまも生きています。だからこそ、インテリジェントシステムズはゲームソフトのみならず、ゲームの開発環境そのものを提供できる会社として成長を続けているのです。これからも任天堂という強力なパートナーとともに、独自の技術力に支えられた着実な歩みで、業界とユーザーからの強い信頼を築きあげていきます。



楽しませることは、  
楽しい。

代表取締役社長

中村 俊之

もっと面白いゲームを創りたい。

もっとたくさんの人に楽しんでもらいたい。

私が初めて開発に携わったゲームソフトは、任天堂のファミリーコンピュータとほぼ同時期に発売された「テニス」です。たった3人で四苦八苦しながら創り上げた「テニス」の発売日、ゲームソフトを手にしたたくさんのお客様のうれしそうな表情を、私は今もはっきりと覚えています。

私たちインテリジェントシステムズは、数多くの任天堂ブランドのゲームソフトの開発に携わり、その面白さやクオリティで高い評価を得てきました。会社の規模は大きくなり、開発環境も著しく進化しています。しかし、ひとりひとりが納期の直前までクオリティを追求する姿勢は創業時から変わっていませんし、これからも変わらないでしょう。なぜなら、当社には人を楽しませたいと願う人達が集まっているからです。

近年、ゲームの世界はどんどん変化しています。私たち開発者には、新しい技術はもちろん、これまでとはまったく違うアプローチで遊びを捉える発想が必要とされるでしょう。人を楽しませることが本当に好きな皆さん、ぜひ一緒に、これまでにない「楽しさ」を世界中に送り出しましょう。

RECRUIT

# A DAY IN THE LIFE OF AN EMPLOYEE

ある社員の日

ある社員の日を通して、  
いろいろな職種の先輩方とのかかわりや  
仕事の進め方を知ることができます。  
インテリジェントシステムズ HP で公開中!

→ [intsys.co.jp/recruit/workstyle/oneday/](https://intsys.co.jp/recruit/workstyle/oneday/)

ある社員の日をみる



こちらからも  
アクセスできます

こんにちは、  
ぼくは入社2年目のプランナー

いろいろな先輩に  
アドバイスをもらいながら  
毎日頑張ってます!





RECRUIT

# OUR JOBS

## 職種紹介

インテリジェントシステムズは  
どんな仕事をしているのでしょうか？  
職種ごとに紹介します。



© 2017 Nintendo /  
INTELLIGENT SYSTEMS  
ファイアーエムブレムヒーローズ

## グラフィック デザイナー

GRAPHIC DESIGNER

画面に登場する全ての  
グラフィックを制作する

## ゲーム プログラマー

GAME PROGRAMMER

プログラム言語で  
ゲームを組み立てる

## サウンド クリエイター

SOUND CREATOR

ゲーム中の背景音楽など  
全ての音を制作する

## プランナー

PLANNER

企画から進行まで  
ゲームを完成に導く

## システム プログラマー

SYSTEMS PROGRAMMER

制作者に最高の  
ソフト開発環境を提供する

## ハード エンジニア

HARDWARE ENGINEER

ハードウェアの設計  
および製作を行う

ゲームの世界観をビジュアルで表現する

## グラフィックデザイナー

GRAPHIC DESIGNER

### — どんな仕事？

グラフィックデザイナーの仕事は、プランナーの意向を理解し、ゲーム画面に登場するすべてのグラフィックを制作することです。いわば、ゲームの世界観をビジュアルで表現する作業ともいえ、その範囲はキャラクター、背景、エフェクト、画面レイアウトなど多岐にわたります。

### — 求められる力

近年のゲームグラフィックは平面構成だけでなく、ハードの進化に伴う3Dシーンでの立体構成や緻密なアニメーションを作成できる動画技術など、より多くの能力が求められる傾向にあります。ハードの特性を生かしたうえで、ゲームの魅力を最大限に引き出すベストなデザインやアイデアを生む、優れた創造力、それを実現する技術力が必要なのは言うまでもありません。

さらに大きなプロジェクトになると、他業種の人とコラボレートする機会もあり、意見を出し合い、調整しながらひとつのものを創り上げる能力も求められます。また、商品価値を高めるための厳しいチェックにより、グラフィックの修正を求められることもあるため、地道に作業を重ねていく根気と粘り強さも必要です。

しかし、それらの努力を乗り越えた後に、自分たちが手がけたグラフィックでゲームの魅力をアピールできる喜びは何ものにも換え難いものがあります。

インテリジェントシステムズって  
どんな人たちが  
働いているの？

インテリジェントシステムズで募集している、グラフィックデザイナーにインタビューしてみました。詳しくは、スタッフインタビューを見てね！



設計者としてゲームを完成に導く

## プランナー

PLANNER

### — どんな仕事？

ハードの進化に伴ってゲーム創りは年々規模も大きくなり、様々な分野のスタッフが多数かわるようになってきました。当然、現場には様々な意見が飛び交います。このような意見や考え方をまとめ、ゲームを完成へと導くのがプランナーの仕事。いわば、設計者のような役割を担います。

### — 求められる力

具体的な仕事内容としては、まずゲームの企画立案があります。日頃からあらゆるものにアンテナを広げ、何にでも興味を持つ旺盛な好奇心が問われます。また、グラフィックデザイン、ゲームプログラム、サウンドなどの各セクションに仕事を割り振りするための仕様書を作成し、プランナー同士はもちろん、各担当のチーフとやりとりすることも重要です。そのため、スタッフとの密接な連携を図るコミュニケーション能力が求められます。さらに、プロジェクトによっては制作をスムーズに推進させるためのスケジュール管理や調整など、その役割は多岐にわたっています。したがって、プランナーには、スタッフを引っ張っていただくだけのゲームに対する強いこだわりと信念を持つことが要求されます。

このように、ゲームの企画から進行まで、すべてのことに気を配る大変さがありますが、お客さまから「おもしろいゲームだった！」と言われることが最高の喜びであり、やりがいのある仕事だと言えます。

インテリジェントシステムズって  
どんな人たちが  
働いているの？

インテリジェントシステムズで募集している、プランナーにインタビューしてみました。詳しくは、スタッフインタビューを見てね！



プログラミングによってゲームを根幹から支える

## ゲームプログラマー

GAME PROGRAMMER

### — どんな仕事？

プランナーが考え出したシステム、グラフィックデザイナーが生み出したビジュアル、サウンドクリエイターが作り上げたサウンドなどを組み合わせ、プログラミングで表現する仕事です。キャラクターのイキイキとした動き、BGMや効果音、すべてプログラムなしではありえません。

### — 求められる力

ゲームプログラマーには、プランナーやグラフィックデザイナーの意図を十分に理解すると同時に、ゲームに特化したツール、プラグイン、コンバータを作成し、データの作り方についてプランナーやグラフィックデザイナーに提案していく能力が要求されます。従って、ゲームプログラマーは指示された通りに制作する受身的な存在ではなく、ゲームそのものを楽しみ、常に好奇心を持って仕事に取り組む姿勢が大切です。また、プラットフォームや開発環境の変化、プロジェクトメンバーの編成によって、求められる知識やスキル、そしてセンスも常に異なり、入社後も目標を持って勉強を続けるチャレンジ精神と負けん気がなければ勤まりません。

ゲームプログラマーは一見地味に思われますが、実はアグレッシブでゲームの根幹を支えるとても重要な職業と言えます。



インテリジェントシステムズって  
どんな人たちが  
働いているの？

インテリジェントシステムズで募集している、プログラマーにインタビューしてみました。詳しくは、スタッフインタビューを見てね！

最先端のソフトウェア開発環境を創造する

## システムプログラマー

SYSTEMS PROGRAMMER

### — どんな仕事？

ゲームソフト制作に必要な「開発支援ツール」の開発や、ソリューションを考案する仕事です。  
すなわちゲーム制作者に最高のソフト開発環境を提供することです。

### — 求められる力

インテリジェントシステムズは、ファミコンの時代から現在にいたるまで、このソフト開発支援ツールを制作してきた、いわばこの業界のリーディングカンパニーです。ゆえに当社のシステムプログラマーには、ソフト開発のノウハウを知り尽くしたスペシャリストであることが求められます。

当社は、新商品のコンセプトや仕様についての情報を元に高品質なシステムをいち早く開発、提供することが大切なことだと考えています。

ゲームの次世代機に対応するツールの構想、インターネットの技術を利用した社内外開発環境づくりなど、業界を担うシステムプログラマーのワークフィールドはどこまでも広がっていきます。

インテリジェントシステムズって  
どんな人たちが  
働いているの？



音の妙技で、ゲームの世界に生命を吹き込む

## サウンドクリエイター

SOUND CREATOR

## — どんな仕事？

サウンドクリエイターには、大きく分けてふたつの仕事があります。ひとつは、BGMの制作です。様々なジャンルの音楽を取り入れながら、時には楽しく、時には悲しくドラマティックなシーンを演出し音楽的な観点からユーザーに感動や夢を与えることのできる仕事です。BGMの制作だけにとどまらず、ゲーム全体の音楽的な構成も考えていきます。もうひとつは、効果音の制作です。画面を動き回るキャラクター達に効果音を与えると、それまで“ただ動いているだけ”だったものが、存在感を持ち表情豊かに動き回るようになります。“ゲームに生命を吹き込む”と言っても決して過言ではない、それだけ重要な仕事です。

## — 求められる力

音楽制作には、DAWや波形編集ソフトなど様々なツールを用います。また、制作した音素材は専用コンバータを用いて各プラットフォームのデータに変換し、ゲームの中に組み込んでいきます。そして、プラットフォームの特性をとことん理解しギリギリまで調整する作業を行い、BGMや効果音を仕上げていきます。

インテリジェントシステムズのサウンドクリエイターはそれぞれの専門分野をもち、スペシャリストとしての能力を発揮していますが、同時にゲーム全体へのサウンドのあり方や演出にも積極的に関わっています。今や、部分的な音創りではなく、BGM・効果音制作、演出、サウンドドライバにいたるまで、トータルに思考し、結果をだしていく時代。そのためには、日進月歩で更新していく専門知識を習得したり、映画・ドラマといった他ジャンルを常にチェックしたりするなど、貪欲に情報を収集する必要があります。

インテリジェントシステムズって  
どんな人たちが  
働いているの？

インテリジェントシステムズで募集している、  
サウンドクリエイターにインタビューしてみました。  
詳しくは、スタッフインタビューを見てね！





## OUR JOBS

職種紹介

ゲーム作りをハード面から支える

# ハードエンジニア

HARDWARE ENGINEER

### — どんな仕事？

インテリジェントシステムズの「開発支援ツール」は、任天堂のゲームソフト開発のための最適な“支援ツール”です。当社のハードエンジニアはこの「開発支援ツール」をハード面から担います。たとえば新しい開発支援ツールの開発や、そのバージョンアップに対応するハードウェアの設計および試作。ソフトウェアとのからみやハード的な制約を考慮したうえで、その機能・構造・形を決め、回路設計に入ります。そして試作を開始。最初はシステムが必ずしもきれいにまとまっていなため、自分の手でつくることになります。

### — 求められる力

試作品をつくり上げるのに2～3ヵ月。ハードにおけるデバッグ、ソフトとドッキングしてのリカバリー（修正）を経て、プロトタイプが完成するまでにはおよそ半年の時間が費やされます。新しいゲーム機の登場に対応する場合などは、まずその仕様が決まっていなため、何度もつくり直すことも。テストとリカバリーの繰り返し。そしてようやく完成にこぎつけた設計をもとに製造＝生産が進められます。

部品調達および組み立ての発注、検査プログラムを走らせての製品チェック、梱包、納品。そして、ユーザーへのサポート業務、製品のバージョンアップにともなうメンテナンス業務。結論的に言うなら、インテリジェントシステムズのハードエンジニアに求められるのは、新しいものへの興味と不断の好奇心、持続する力。そんな“職人氣質”の精神だと言えます。

インテリジェントシステムズって  
どんな人たちが  
働いているの？

インテリジェントシステムズで募集している、  
ハードエンジニアにインタビューしてみました。  
詳しくは、スタッフインタビューを見てね！



## STAFF INTERVIEWS

スタッフインタビュー

グラフィックデザイナー

2012年入社

築山 香菜

キャラクターのステル作成が私の仕事です。



### Q 一問一答

趣味 ▶ 旅行、お寺めぐり

目標 ▶ 技術の向上

理想 ▶ プレイした後、人に勧めたくなるゲーム

### Q インテリジェントシステムズに決めた理由は？

「ファイアーエムブレム」シリーズや「メイド イン ワリオ」シリーズのファンだったから。

### Q インテリジェントシステムズの魅力は？

誰かの指示で作業を進めるのではなく、それぞれの意見を出し合いながらゲーム作りができるところ。プロジェクトによって雰囲気はさまざまですが、トップダウンではない作り方は一貫しています。



### Q やりがいを感じる時はどんなときですか？

友人や知人など、私の仕事について詳しく知らない人が、自分の関わったゲームの話をしているのを聞くとき。「あそこがおもしろかった」、「すごくよかった」、「キャラクターがかっこいい」などと褒めてもらえると心の中でガッツポーズしてしまいます。

### Q 学生へのメッセージ

就職活動は、自分の将来について考えるチャンス。焦ることもあると思いますが、就職課を活用したり、教授に相談したり、たくさんの人に助けてもらいながら、将来についてじっくり考えてみてください。





## STAFF INTERVIEWS

スタッフインタビュー

プランナー

2015年入社

角谷 亮祐

社内でいちばん光る“縁の下の力持ち”でありたい、  
といつも思っています。



### Q 一問一答

趣味 ▶ 今はテニス観戦、以前は大道芸

目標 ▶ ミリオンタイトルの創出

理想 ▶ ゲームをしない人も買いたくなるゲーム

### Q 会社の雰囲気は？

プロジェクトや部署など、どういった人が集まるかによってガラリと雰囲気が変わります。それは、言い換えれば、多様な価値観があるということ。そこがインテリジェントシステムズのいいところだと思っています。

### Q 現在はどんな仕事をしていますか？

プランナーの仕事はゲームのイメージを具体的に形にしていくこと。レベルデザインやUI、メッセージなど、ゲーム内のさまざまな仕様を検討しています。社内外のクリエイター間の橋渡しも行います。

### Q やりがいを感じる時はどんなときですか？

自分の創り出したゲームやゲーム内のコンテンツのコンセプトが、チーム内に受け入れられたとき。高いクオリティが求められるので、うまく浸透させることができると「やった！」と思います。

### Q どんな人と働きたいですか？

相手を楽しませようとする気持ち、遊び心にあふれていて、どんなときでも、相手が思わず笑ってしまうような工夫ができないかと考えている人。ゲームは人を楽しませる手段の一つだと僕は思っていて、場合によってはゲームでない方法も考えてみたい。そんなことを一緒に考えられる仲間がほしいです。



## STAFF INTERVIEWS

スタッフインタビュー

プログラマー

2015年入社

三成 史織

健康には、人一倍、気をつけています！



### Q 一問一答

趣味 ▶ 読書、ライブに行くこと

目標 ▶ 生涯現役！

理想 ▶ 一度離れても、また思い出してもらえるゲーム

### Q インテリジェントシステムズの魅力は？

知識が豊富で頼りになる先輩がたくさんいて、さまざまな意見やアドバイスをもらえるのが魅力。悪い部分もきちんと指摘してくださるので、安心して業務に取り組むことができます。

### Q 社内研修や勉強会はありますか？

新人研修や社内研修があり、社内研修では基礎研修と職種ごとの研修会があります。ほかに職種ごとに有志が集まって行う勉強会もあります。もちろん、実務の中で学ぶこともたくさんあります。

### Q やりがいを感じる時はどんなときですか？

自分の仕事に対して、リアクションをもらえたとき。私の仕事はデザイナーの描いたものを形にする作業なのですが、デザイナーをうならせるようなプログラミングができたときにもやりがいを感じます。

### Q 学生へのメッセージ

言われた通りにシステムを実装するだけでは、いい仕事はできません。ときには指示に反してでも、ユーザーやツールの使用者の立場に立った提案をすることも大切です。そのために「いいゲームを作りたい」という強い気持ちを持ち続けて欲しいです。



## STAFF INTERVIEWS

スタッフインタビュー

プログラマー

2011年入社

松原 溪

プログラマーの仕事ができて、  
毎日がとても充実しています。



### Q 一問一答

趣味 ▶ 妻と一緒にウォーキングをすること

目標 ▶ 開発メンバーがクリエイティブに専念できる環境を作ること

理想 ▶ ユーザーが「これがいちばん」としてくれるゲーム

### Q インテリジェントシステムズに決めた理由は？

会社の規模が決め手でした。仕事の一部分しか見られないような大きな組織ではなく、全体像が見渡せるサイズの会社が自分には合っていると感じていました。また、仕事の成果に手応えを感じるためにも、会社の規模は大切だと考えていました。

### Q 現在はどんな仕事をしていますか？

「ファイアーエムブレム ヒーローズ」のシステム部分を主に担当しています。また、開発メンバーの作業を支援するツールの開発をしています。

### Q やりがいを感じる時はどんなときですか？

支援ツールの開発は、一見すると地味な作業ですが、開発者を支える重要な役割。技術的に難しいことを改善できたとき、そしてそのツールが役に立っているのを見たときにとてもやりがいを感じます。

### Q 就活時代にやって良かったこと・苦労したこと

就活ではずいぶん苦労をしました。今、振り返ると「自分のやりたいこと」を見極め、それに向かってあきらめないことが大切だったと思います。そのためにも、学生の間にやりたいことに熱中すること。やりたいと思ったときに即、行動に移せる人になれるといいですね。





## STAFF INTERVIEWS

スタッフインタビュー

サウンドクリエイター

2008年入社

村上 聖

チェロと一緒に出勤しています。



### Q 一問一答

趣味 ▶ チェロ

目標 ▶ 300万本達成！

理想 ▶ 大人になってからも思い出してもらえるゲーム

### Q インテリジェントシステムズに決めた理由は？

子どもに喜んでもらえるタイトルが作れること、世界中に発信できることという2点を大切にしながら就職先を考えていました。インテリジェントシステムズは両方の点でぴったりの会社でした。

### Q インテリジェントシステムズの魅力は？

本来、大企業でないと難しいような大きな仕事に関われる一方で、中小企業としてのフットワークの軽さをしっかりと持ち合わせていること。また、若手のうちからいろいろなポジションを経験できます。

### Q やりがいを感じる時はどんなときですか？

ユーザーの声が届いた時です。「このBGMが良かった」と言う声ももちろん嬉しいのですが、普段、ゲームの没入感を高めるための目立たない努力をたくさんしているので「ゲームが面白かった」と言ってもらえることに一番やりがいを感じます。

### Q 学生へのメッセージ

時間は有限。自分が人生で何を優先したいのかをしっかりと考えましょう。また、学生時代は似た価値観の仲間が集まりがちですが、ぜひ「違う」ものを持った仲間も大切にしてほしいと思います。



## STAFF INTERVIEWS

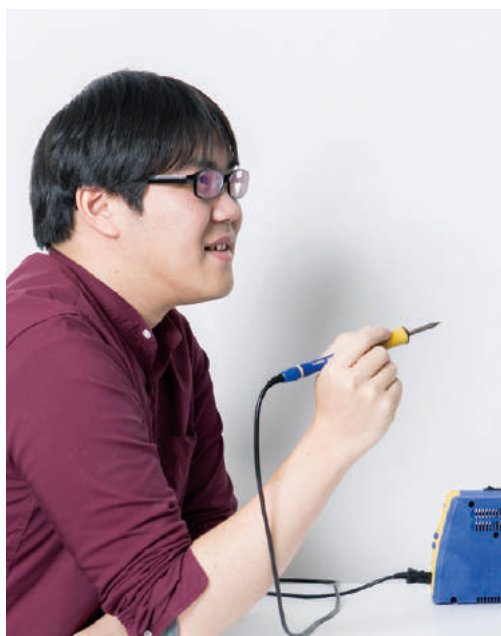
スタッフインタビュー

ハードエンジニア

2014年入社

宇田 貴重

仕事以外でも一緒に遊べる人、待ってます！



### Q 一問一答

趣味 ▶ 映画鑑賞

目標 ▶ 新しい価値を生み出す！

理想 ▶ 人を夢中にさせるゲーム

### Q インテリジェントシステムズの魅力は？

ゲーム作りの実績と新規事業の開拓という2つの軸がしっかりしているところ。コンシューマーゲームのみに限らない、新しい事業を常に模索しています。高い技術力も強みだと思います。

### Q 現在のお仕事は？

IoTやAI、機械学習といった新技術の基礎研究をしています。カメラやセンサーなどを活用しています。

### Q やりがいを感じる時はどんなときですか？

作ったものが、思い描いていた通りに動いたとき。細かなフィードバックを元に、何度も何度も調整を繰り返しながら作っていくので忍耐強さが必要ですが、出来上がったときの感動はひとしお。何ものにも代え難い充実感が得られます。

### Q 学生へのメッセージ

会社説明会では積極的に。私は九州から遠征して就職活動をしていたので、会社のことを知ることができる貴重な機会でした。おとなしく座っているだけではもったいないですよ！

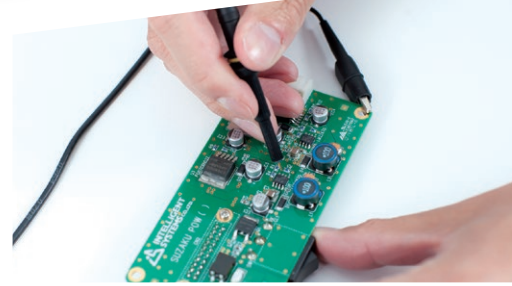




COMPANY

# OUR OFFICE

働く環境



充実した環境で、  
ものづくりに集中できる



ここからたくさんのアイデアが生まれ、かたちになります





## 視聴覚室

説明会やプレゼンテーションに



## ミーティングルーム

社内、クライアントとの打合せに

多くの人を楽しませるために、自分たちも楽しんで仕事をしています



## 社員食堂

日替わりの美味しい献立



## SAKURA

社内ミーティングに使える和室

石垣島



屋久島



## 社員旅行

年に一度、国内や海外へ旅行をします。  
近年では石垣島、富士山、道後温泉、屋久島、台湾などへ訪れました。



COMPANY

# COMPANY PROFILE

会社概要



Overall, we are a leading company  
in the game industry.

インテリジェントシステムズは、  
業界をリードする技術力で「最高のエンターテインメント」と  
それを支える「最高の開発環境」を提供します。

## 社名

株式会社インテリジェントシステムズ

## 所在地

本社 〒601-8121 京都市南区上鳥羽大物町10  
TEL 075-671-3100 FAX 075-671-3105

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

## 設立

1986年12月

## 事業内容

- ゲームソフトの開発
- ゲーム関連商品の開発

## 資本金

9,000万円

## 代表者

代表取締役社長 中村 俊之

## 社員数

男 119名 女 56名  
計 175名 / 平均年齢36歳(2024/1現在)

グラフィックデザイナー	74名
プログラマー	61名
プランナー	19名
サウンドクリエイター	9名
ハードエンジニア	3名
総務・経理・営業	9名



## 勤務時間

フレックスタイム制度(コアタイム 10:00~15:00)

## 休日・休暇

完全週休2日制(土・日)、祝日、  
年次有給休暇(初年度10日付与、5年目以降年間20日付与、最高40日)、  
夏季休暇(有給休暇の計画的付与)、  
年末年始休暇、慶弔休暇、特別休暇ほか

## 福利厚生

各種社会保険完備、社員食堂、総合福祉団体定期保険、  
人間ドック受診制度、健康診断(全額会社負担)、  
メンタルヘルスケアサービス、海外出張支度金、財形貯蓄制度、慶弔見舞金、  
育児・介護短時間勤務制度、退職金制度ほか

## 社内研修

入社後、ビジネスマナーをはじめ、職種や社内環境について理解を深めて  
いただきます。その後は、主に業務を通じてゲーム開発について理解を深  
めていただきます。

## 社外研修

アミューズメントに関するイベントを見学する機会を設けています。  
(ex. CEDEC、E3、GDC、おもちゃショー、東京ゲームショウ、etc)

## 関連会社

有限会社プレジオ(資本金100%出資)



▲ 外観 夕景



▲ エントランス



▲ 食堂



▲ 视听覚室



▲ SAKURA



▲ Olive

## 部署紹介

### 開発部

ゲームを開発する基幹部門。プロジェクトの特性に応じた複数の開発部署があり、社員は職種の垣根を越えて日々積極的に仕事に取り組んでいます。

### 営業部

つねにアンテナを張って、先々の仕事をつくったり、今後必要になることを会社へフィードバックする仕事です。お客様との会話から新しい企画のヒントを見つけることもあります。

### 総務部

社員が仕事に専念できるように、社内の環境を整える仕事です。  
また人事・採用に関する仕事もしています。

### 経理部

日々の決済から税務処理まで、企業として重要な「お金」に関する仕事を担っています。

# COMPANY

# HISTORY

## 沿革

© 2015 Nintendo /  
INTELLIGENT SYSTEMS  
ファイアーエムブレムif

- 1986** 12月、創業メンバー13名で設立(資本金330万円)  
設立時の開発室は、今出川ラボ、田辺ラボの2カ所  
メトロイド(ファミリーコンピュータ)など
- 1987** 田辺ラボから城陽ラボへ移転  
11月、任天堂株式会社との共同出資により、株式会社テックを設立
- 1988** 1月、資本金を1000万円に増資  
9月、城陽ラボから小倉ラボへ移転  
(今出川ラボは縮小して継続)  
ファミコンウォーズ(ファミリーコンピュータ)など
- 1989** ゴルフ(ゲームボーイ)など
- 1990** 任天堂常駐部屋スタート  
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣  
(ファミリーコンピュータ)など
- 1991** 今出川ラボ閉鎖、小倉ラボへ集結  
シムシティ(スーパーファミコン)
- 1992** カエルの為に鐘は鳴る(ゲームボーイ)、  
マリオペイント(スーパーファミコン)など
- 1993** スペースバズーカ(スーパーファミコン)など
- 1994** 五条ラボ(プレジオ)始動  
ファイアーエムブレム 紋章の謎(スーパーファミコン)、  
ワリオの森(ファミリーコンピュータ)など
- 1995** パネルでボン(スーパーファミコン)など
- 1996** ファイアーエムブレム 聖戦の系譜(スーパーファミコン)など
- 1997** 3月、株式会社テックを吸収(社員数:60名)
- 1999** ファイアーエムブレム トラキア776(スーパーファミコン)
- 2000** マリオストーリー(NINTENDO64)、  
トレード&バトル カードヒーロー(ゲームボーイ)など



1986

1991

- 2001** 五条ラボ閉鎖、任天堂常駐部屋と合流して東山ラボとして始動  
マリオカートアドバンス(ゲームボーイアドバンス)など
- 2002** ファイアーエムブレム 封印の剣(ゲームボーイアドバンス)、  
動物番長(ニンテンドーゲームキューブ)など
- 2003** 8月、小倉ラボを東山ラボへ移転し全社員集結  
ファイアーエムブレム 烈火の剣(ゲームボーイアドバンス)、  
あつまれ!!メイド イン ワリオ(ニンテンドーゲームキューブ)、  
NINTENDO パズルコレクション(ニンテンドーゲームキューブ)など
- 2004** ベーバーマリオRPG(ニンテンドーゲームキューブ)、  
まわるメイドインワリオ(ゲームボーイアドバンス)、  
さわるメイドインワリオ(ニンテンドーDS)、  
ゲームボーイウォーズアドバンスI+2(ゲームボーイアドバンス)、  
ファイアーエムブレム 聖魔の光石(ゲームボーイアドバンス)など
- 2005** ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡(ニンテンドーゲームキューブ)、  
ファミコンウォーズDS(ニンテンドーDS)など
- 2006** おどる メイド イン ワリオ(Wii)、  
漢字そのまま DS索引辞典(ニンテンドーDS)など
- 2007** ファイアーエムブレム 暁の女神(Wii)、  
スーパーベーパーマリオ(Wii)、  
パネルでポンDS(ニンテンドーDS)など
- 2008** ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣(ニンテンドーDS)、  
うつすメイドインワリオ(ニンテンドーDSiウェア)など
- 2009** メイドイン俺(ニンテンドーDS)、  
ドラゴンクエスト ウォーズ(ニンテンドーDSiウェア)、  
530エコシューター(Wiiウェア)、  
パネル連結 3分ロケット(ニンテンドーDSiウェア)、  
ねらってスポっと!(ニンテンドーDSiウェア)、  
その他、Wiiウェア、ニンテンドーDSiウェア多数
- 2010** 3月、資本金を2930万円に増資  
4月、中村俊之が社長に就任  
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～  
(ニンテンドーDS)、  
書いて覚える 英単語帳(ニンテンドーDSiウェア)、  
書いて覚える 写真単語帳(ニンテンドーDSiウェア)、  
その他、Wiiウェア、ニンテンドーDSiウェア多数
- 2011** 引ク押ス(ニンテンドー3DS)
- 2012** ベーパーマリオ スーパーシール(ニンテンドー3DS)、  
引ク落ツ(ニンテンドー3DS)、  
ファイアーエムブレム 覚醒(ニンテンドー3DS)
- 2013** 10月、新社屋完成・移転  
ゲーム&ワリオ(Wii U)、  
大合奏!バンドブラザーズP(ニンテンドー3DS)
- 2014** 引ク押ス ワールド(Wii U)
- 2015** 引ク出ス ヒップランド(ニンテンドー3DSダウンロードソフト)、  
Code Name: S.T.E.A.M. リンカーンVSエイリアン(ニンテンドー3DS)、  
ファイアーエムブレムif 白夜王国(ニンテンドー3DS)、  
ファイアーエムブレムif 暗夜王国(ニンテンドー3DS)、  
TCGファイアーエムブレム0(サイファ)(トレーディングカード  
ゲーム)販売開始など、  
「愛と勇氣の25周年記念 ファイアーエムブレム祭」開催
- 2016** 12月、設立30周年を迎える  
ベーパーマリオ カラースブラッシュ(Wii U)
- 2017** 7月、資本金を9000万円に増資  
ファイアーエムブレム ヒーローズ(スマートデバイス)配信開始、  
ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王(ニンテンドー3DS)、  
「FIRE EMBLEM MUSIC COLLECTION : PIANO ～Faith &  
Engagement～」開催
- 2018** メイド イン ワリオ ゴージャス(ニンテンドー3DS)、  
「FIRE EMBLEM MUSIC COLLECTION : SESSION ～Flower of  
Enchantment～」開催
- 2019** 1月、南ラボ始動  
ファイアーエムブレム 風花雪月(Nintendo Switch)、  
「ファイアーエムブレム EXPO」開催
- 2020** ベーパーマリオ オリガミキング(Nintendo Switch)
- 2021** おすそわける メイド イン ワリオ(Nintendo Switch)
- 2023** ファイアーエムブレム エンゲージ(Nintendo Switch)  
超おどる メイド イン ワリオ(Nintendo Switch)







# *FIRE EMBLEM*<sup>TM</sup> ENGAGE

ファイアーエムブレム エンゲージ



WORKS

# GAMES

開発に携わった  
主なゲーム

## Nintendo Switch™

超おどる メイド イン ワリオ  
ファイアーエムブレム エンゲージ  
おすそわける メイド イン ワリオ  
ペーパーマリオ オリガミキング  
ファイアーエムブレム 風花雪月

## スマートデバイス

ファイアーエムブレム ヒーローズ

## Wii U™

ペーパーマリオ カラースブラッシュ  
引ク押ス ワールド  
ゲーム&ワリオ

## ニンテンドー 3DS™

## ニンテンドー 3DS™ ダウンロードソフト

メイド イン ワリオ ゴージャス  
ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王  
ファイアーエムブレムif  
Code Name: S.T.E.A.M. リンカーンVSエイリアン  
引ク出ス ヒップランド  
大合奏!バンドブラザーズP  
ペーパーマリオ スーパーシール  
引ク落ッ  
ファイアーエムブレム 覚醒  
引ク押ス

## トレーディングカードゲーム

TCGファイアーエムブレム0 (サイファ)

## Wii。

## Wii ウェア™

530 エコシューター  
あそぶメイドイン俺  
スーパーペーパーマリオ  
ファイアーエムブレム 暁の女神  
おどる メイド イン ワリオ

## ニンテンドー DS。

## ニンテンドー DSi ウェア™

ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～  
書いて覚える 英単語帳  
書いて覚える 写真単語帳  
あと何日? かぞえるニンテンドーDSiカレンダー  
ねらってスポっと!  
パネル連結 3分ロケット  
今日からはじめるフェイスニング 顔トレミニ  
ニンテンドーDSiメトロノーム  
ニンテンドーDSi楽器チューナー  
カードヒーロー スピードバトルカスタム  
メイドイン俺  
あつめる笑顔帳  
ちょっとパネルでポン  
うつつメイドインワリオ  
ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣  
高速カードバトル カードヒーロー  
大人のDS顔トレーニング  
パネルでポンDS  
漢字そのまま DS索引辞典  
ファミコンウォーズDS  
さわるメイドインワリオ

## ニンテンドー ゲームキューブ™

ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡  
ペーパーマリオRPG  
あつまれ!!メイド イン ワリオ  
NINTENDO パズルコレクション  
動物番長

## NINTENDO 64™

マリオストーリー

●発売元/配信元:任天堂株式会社

●Nintendo Switch、Wii U、ニンテンドー 3DS、Wii、ニンテンドー DS、ニンテンドー ゲームキューブ、NINTENDO 64は、任天堂株式会社の登録商標または商標です。