MONOLITHSOFT

Monolithsoftware inc.

MONO LITH SOFT

COMPANY
BROCHURE
2025

MONOLITH SOFT

COMPANY
BROCHURE
2025

INTERVIEW

TOPインタビュー

会社設立のきっかけや経緯は?

スクウェア(現、スクウェア・エニックス)在籍時に出会った、高橋哲哉の存在が大きかったですね。彼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りました。

モノリスソフトの強みは?

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。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?

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持ってほしいと考えています。それがあることで、最短の道を歩むためには何が足りないか

が見つかり、「今やらなければならないこと」が決まってきますよね。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、成果を勝ち取っていってほしいのです。

今後の夢や目標を教えてください。

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。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きたいと考えています。

自分自身の将来の目的・目標を見据えて
「今やるべきこと」を積み重ねてください。

代表取締役　杉浦 博英

取締役インタビュー

常にチャレンジ精神を持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

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?

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。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。

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

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。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。

沿　革

1999年10月の設立以来、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。
これからも新しいエンターテイメントを提供すべく、邁進してまいります。

1999
10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

2002
2月
『ゼノサーガ エピソードI
［力への意志］』発売 Ⓑ

6月
事業所を現在の中目黒GTタワーに移転

2003
11月
『ゼノサーガ エピソードI
リローディッド ［力への意志］』発売 Ⓑ

12月
『バテン・カイトス
～終わらない翼と失われた海～』発売 Ⓑ

2004
4月
『ゼノサーガ フリークス』発売 Ⓑ

6月
『ゼノサーガ エピソードII
［善悪の彼岸］』発売 Ⓑ

2005
5月
『ナムコ クロス カプコン』発売 Ⓑ

2006
1月
『ダージュ オブ ケルベロス
－ファイナルファンタジーVII－』発売 Ⓢ
部分受託

2月
『バテン・カイトスII
～始まりの翼と神々の嗣子～』発売 Ⓝ

2006
3月
『ゼノサーガI・II』発売 Ⓑ

7月
『ゼノサーガ エピソードIII
［ツァラトゥストラはかく語りき］』発売 Ⓑ

2007
5月
任天堂株式会社のグループ傘下に入る

2008
1月
『大乱闘スマッシュブラザーズX』発売 Ⓝ
部分受託

2月
『ソーマブリンガー』発売 Ⓝ

5月
『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 Ⓑ

9月
『ディザスター デイ オブ クライシス』発売 Ⓝ

2009
4月
『ドラゴンボール改 サイヤ人来襲』発売 Ⓑ

2010
2月
『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 Ⓑ

6月
『ゼノブレイド』発売 Ⓝ

2011
10月
京都スタジオ設立

11月
『ゼルダの伝説
スカイウォードソード』発売 Ⓝ
部分受託

2012
10月
『プロジェクト クロスゾーン』発売 Ⓑ

11月
『とびだせ どうぶつの森』発売 Ⓝ
部分受託

2013
7月
『ピクミン3』発売 Ⓝ
部分受託

12月
『ゼルダの伝説
神々のトライフォース2』発売 Ⓝ
部分受託

2015
4月
『ゼノブレイド』
Newニンテンドー3DS版 発売 Ⓝ

4月
『ゼノブレイドクロス』発売 Ⓝ

5月
『スプラトゥーン』発売 Ⓝ
部分受託

7月
『どうぶつの森
ハッピーホームデザイナー』発売 Ⓝ
部分受託

11月
『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 Ⓑ

2017
3月
『ゼルダの伝説
ブレス オブ ザ ワイルド』発売 Ⓝ
部分受託

7月
『スプラトゥーン2』発売 Ⓝ
部分受託

12月
『ゼノブレイド2』発売 Ⓝ

2018
9月
『ゼノブレイド2 黄金の国イーラ』発売 Ⓝ

2019
7月
大崎スタジオ設立

2020
3月
『あつまれ どうぶつの森』発売 Ⓝ
部分受託

5月
『ゼノブレイド
ディフィニティブ・エディション』発売 Ⓝ

2022
7月
『ゼノブレイド3』発売 Ⓝ

9月
『スプラトゥーン3』発売 Ⓝ
部分受託

10月
京都スタジオを京都市上下水道局
総合庁舎に移転

2023
4月
『ゼノブレイド3 新たなる未来』発売 Ⓝ

5月
『ゼルダの伝説
ティアーズ オブ ザ キングダム』発売 Ⓝ
部分受託

2024
10月
設立25周年

2025
3月
『ゼノブレイドクロス
ディフィニティブエディション』発売予定 Ⓝ

発売元：Ⓝ 任天堂 ／ Ⓑ バンダイナムコエンターテインメント ／ Ⓢ スクウェア・エニックス

WORKPLACE

体制＆環境

A·B·C：大崎スタジオ ／ D·E·F：京都スタジオ

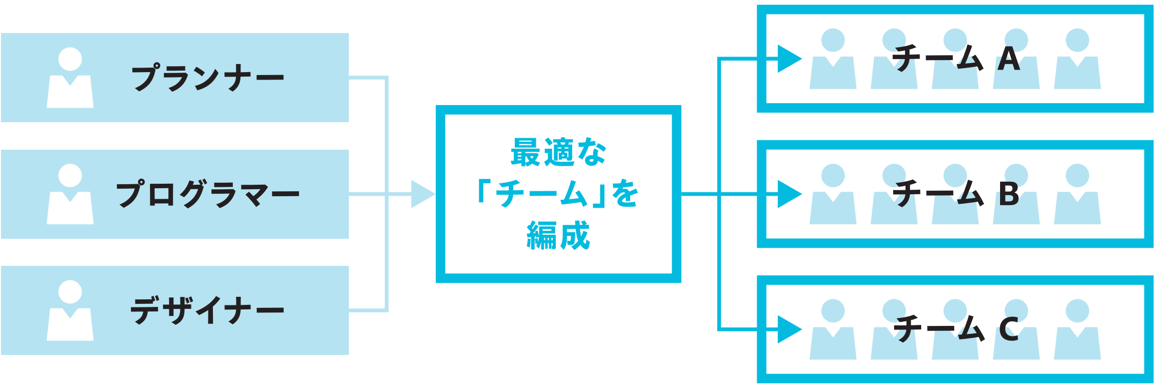
事業所は3カ所

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。

開発体制 / 働く環境

柔軟なチーム編成

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。



「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。

1 任天堂傘下の安定した経営環境

モノリスソフトは、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。

2 「みなし残業」はありません

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。

3 定時労働制の採用

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。

4 有給休暇もしっかり取れる

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。

働く環境

スキルアップ支援

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。

各種サポート

社員一人ひとりが快適に業務に取り組める環境づくりを目指し、通勤手当をはじめ、健康診断の費用負担、親睦会の費用負担などの福利厚生を設けています。

「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2025

DESIGNER

デザイナー

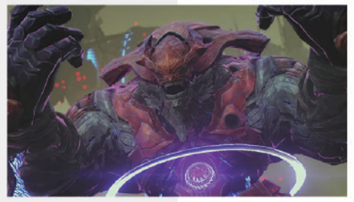
「誰も見たことがない世界」をつくっています。

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もあります。



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。

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れていることは大きなやりがいを感じます。

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。

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もあれば、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。

DESIGNER

PLANNER

プランナー

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に落とし込み、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 プレイヤーがわくわく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。

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「頑張ってよかった」と、やりがいにつながります。

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、時間に余裕をもって仕事に取り組むよう心がけています。

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。

PLANNER

PROGRAMMER

プログラマー

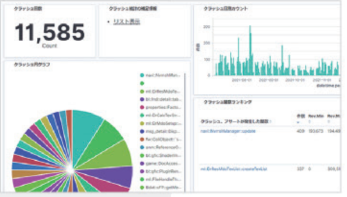
データの実装から環境整備まで 幅広く担当しています。

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。

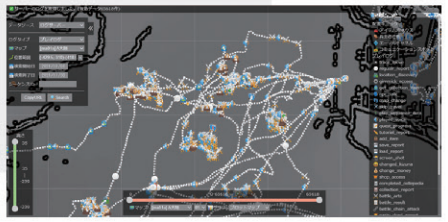
予期せぬ不具合などのイレギュラーにも対応

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ィア・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。

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。

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。

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、プログラムに限らずあらゆることに挑戦していきたいと思います。

PROGRAMMER

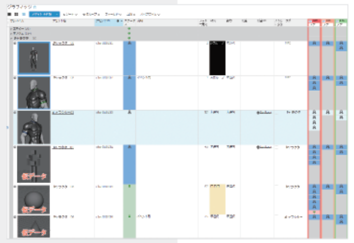
PROJECT MANAGER

プロジェクトマネージャー

情報整理や工程管理で開発者を支援しています。

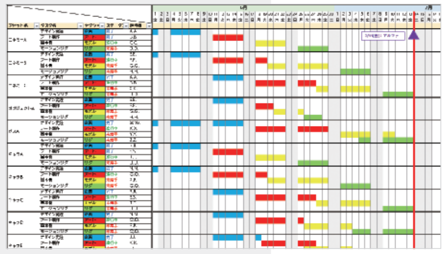
ゲーム開発を効率化するための情報整理・資料化

全員が同じ目標に向かって進行できるよう、スケジュールの共有化はもちろん、ノウハウや議事録など様々な情報を整理・資料化します。



各制作物の完成に向けて始まりから終わりまでの一連の工程を管理

関係者とコミュニケーションを密に取り、ツールを活用しながら膨大な数の制作物とその作業工程の管理を行い、ゲーム開発が円滑に進行するよう働きかけます。



組織全体の開発環境の準備

ゲーム開発を推進するための環境整備を各セクションのリーダーたちと協力して進めます。ときにはプロジェクトを横断した課題解決や協力会社との窓口を担当し、組織全体の効率化を支援します。

INTERVIEW

開発者の創造性をサポートしながらチームの結束も高めています。

プロジェクトマネージャー
［東京］

主な仕事内容は?

ゲーム開発における発注～実装までの各工程の進行管理が主な仕事です。開発者との密なコミュニケーションを通じ、膨大な数の制作物とその作業工程、ステータスを明確にし、タスク管理ツールに反映します。

やりがいを感じる時は?

開発者が欲しい情報を整理し、作業を進めやすくするところです。ゲーム開発はさまざまな職種や立場の人が関わるので、資料作成や問いかけによってチームが「いける!」となった時にやりがいを感じます。

仕事で大切にしていることは?

チーム内に情報を共有する際は、相手が求めているものを想像しながら、図や表、数字を適切に使って整理することを心がけています。曖昧な情報も見逃さずに確認し、認識のズレや対応漏れを防いでいます。

今後の目標は?

現在はプロジェクト内の一部セクションの担当ですが、スキルアップや経験を通して、5～10年後にはプロジェクト全体を統括管理する立場となり、お客様に喜んでいただけるゲームの開発に貢献したいです。

PROJECT MANAGER

2025年度（2026年3月卒業予定者）新卒採用情報

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
応募に必要な資料	●履歴書 ●自己PR文書（A4サイズ/1枚） ※履歴書・自己PR文書のいずれかに、かならず志望動機をご記入ください。 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。 ※学校等の課題制作に加え、自主制作における成果物の収録も歓迎します。 ※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。

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	●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） ●家庭用ゲーム機のプレイ経験が豊富な方 ●視野を広く持ち、前向きで意欲的にチャレンジできる方 ●自分のやり方にこだわりすぎず、協調性をもって柔軟に対応できる方
応募に必要な資料	●履歴書 ●自己PR文書（A4サイズ/1枚） ※履歴書・自己PR文書のいずれかに、かならず志望動機をご記入ください。 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。 ※学校等の課題制作に加え、自主制作における成果物の収録も歓迎します。

2025年度（2026年3月卒業予定者）新卒採用情報

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
応募に必要な資料	●履歴書 ●自己PR文書（A4サイズ/1枚） ●ゲームの企画書（必須） ●仕様書（任意） ※履歴書･自己PR文書のいずれかに、かならず志望動機をご記入ください。

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 （学校の授業や研究の他、自主制作でも構いません）
応募に必要な資料	●履歴書 ●自己PR文書（A4サイズ/1枚） ●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） ※履歴書･自己PR文書のいずれかに、かならず志望動機をご記入ください。

職　種	プロジェクトマネージャー　［勤務地　東　京］
業務内容	家庭用ゲームソフト開発における、 プロジェクト管理業務･制作進行･環境整備などの業務を行います。
求める人物像	●情報整理や要件定義が得意な方 ●ゲーム制作に情熱を傾けられる方 ●協調性をもって物事を進められる方 ●チームを牽引、または支えた経験をお持ちの方 （学校の授業やクラブ活動、その他集団制作の場でも構いません）
応募に必要な資料	●履歴書 ●自己PR文書（A4サイズ/枚数自由） ※履歴書･自己PR文書のいずれかに、かならず志望動機をご記入ください。 ※自己PR文書において、かならず以下テーマの中から1つ以上を選択し、 その内容を含むようにご記入ください。（複数テーマのアピール可） a. ゲーム業界を志望する理由 b. モノリスソフトに入社して実現したいこと c. チームをまとめた、あるいは支えたご経験（内容や結果、達成したことや学んだこと） d. 複数名のスケジュール管理を担ったご経験（内容や結果、達成したことや学んだこと）

FAQ よくあるご質問

Q 自己PR文書はどのように書いたらよいですか？

A フォーマットや利用ツール、見せ方の指定は特におこないませんが、サイズはA4でご用意ください。ご自身のアピールポイントを表現する文書として仕上げていただけますと幸いです。

Q 応募期限はありますか？

A 現在のところ応募期限は設定しておりません。ただし、今年度の採用人数を満たした場合は募集受付を終了することがございます。その際は、公式ホームページや各種求人情報媒体において提出期限を予告いたしますので、期限までのご応募をお願いいたします。

Q 東京⇔京都間、各事業所の異動はありますか？

A あります。その時々のプロジェクトの内容によって異動がありますこと、予めご了承ください。

募集要項

募集対象	2026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　䕃原 智洋 取締役　本根 康之 社外取締役　伊賀 純平（任天堂株式会社） 社外取締役　岩本 大貴（任天堂株式会社） 社外取締役　寺崎 啓祐（任天堂株式会社） 監査役　鬼束 正則（任天堂株式会社） ※取締役・社外取締役は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	任天堂株式会社（100%出資）
社員数	299名（2024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
※本冊子に掲載されている情報は、2024年12月末時点のものです。

MONOLITHSOFT
Monolithsoftware inc.