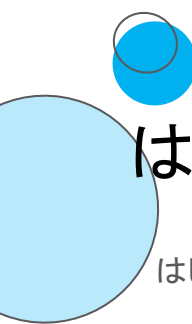


候補者様へ





はじめに

はじめまして！

Next Ninjaの採用資料を見てくださいありがとうございます。

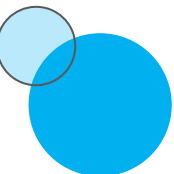
この資料では、

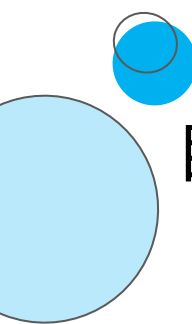
- ・NextNinjaで働いているメンバーって、**どんな人たち？**
- ・NextNinjaは、**どんな開発組織なの？**
- ・NextNinjaって、**どんな会社？**

という疑問をお持ちの方々へ向けて、NextNinjaについてざっくり知っていただきたく記したものです。

この資料を通じて、少しでもNextNinjaを知っていただけたら幸いです。

from NextNinja 採用チーム





目次

01

会社・サービス

NextNinjaについて

P4-7

02

組織構成

組織の体制とその特徴

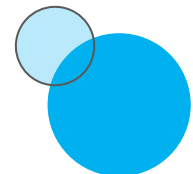
P8-10

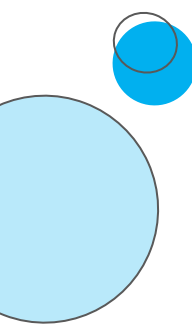
03

共に働く仲間たち

魅力的な仲間について

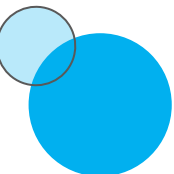
P11-13





会社・サービス

NextNinjaについて



01 NextNinjaについて



『自分たちでゲームを作って、自分たちでゲームを世界中に届ける会社』
を標榜し、ゲームを主軸にその周辺のエンタテインメントを国内外に向け展開しています。

01 会社沿革

創業から事業の基盤作り

事業拡大に向け、組織と開発力を強化

CEO山岸が大学院在学中に
携帯端末向けコンテンツの
企画・制作事業として創業

2003年10月
創業

2009年7月
設立

(株)ワールドコンパイラとの合併により、
(株)NextNinja(旧社名:(株)N&Wホール
ディングス)を設立

Mobage(モバゲー)、GREEにて、
女性向け恋愛シミュレーション
ゲームの提供開始

2011年9月
ブラウザゲームへ参入

2016年12月
スマホRPGへ参入

(株)グッドスマイルカンパニー
との協業により「グランド
サマナーズ」の配信を開始

(株)グッドスマイルカンパニー
との協業により、東方Project
(©上海アリス幻楽団)の
二次創作RPG「東方LostWord」
を配信開始

2020年4月
大型IPとの協業開始

2023年7月
自社パブリッシュ開始

(株)aNCHORとの協業により、
「マブラヴ:ディメンションズ」
を配信開始

(株)アールフォース・エンター
テインメントを完全子会社化

2023年9月
開発力の強化



01 運営中タイトルについて(グランドサマナーズ)

王道RPGとして人気を博している
『グランドサマナーズ』は
国内版450万ダウンロード
海外版500万ダウンロード数を
突破しています(2023年現在)



01 運営中タイトルについて(東方LostWord)

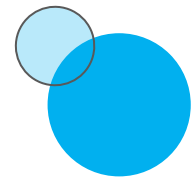
原作「東方Project」を使った
二次創作ゲーム『東方LostWord』は
国内500万ダウンロード数を突破し
英語版・中国版にて世界約80カ国で配信中です
(2023年現在)





組織構成

組織の体制とその特徴



02 経営陣



代表取締役CEO

山岸聖幸

- ・早稲田大学理工学部大学院卒業
- ・大学院在学中NextNinja起業→モバイルコンテンツの開発・運用を皮切りに、ソーシャルゲーム黎明期より数々のゲームタイトルを世に送り出す。
- ・2016年12月にリリースされた『グランドサマナーズ』ではプロデューサーも務める。

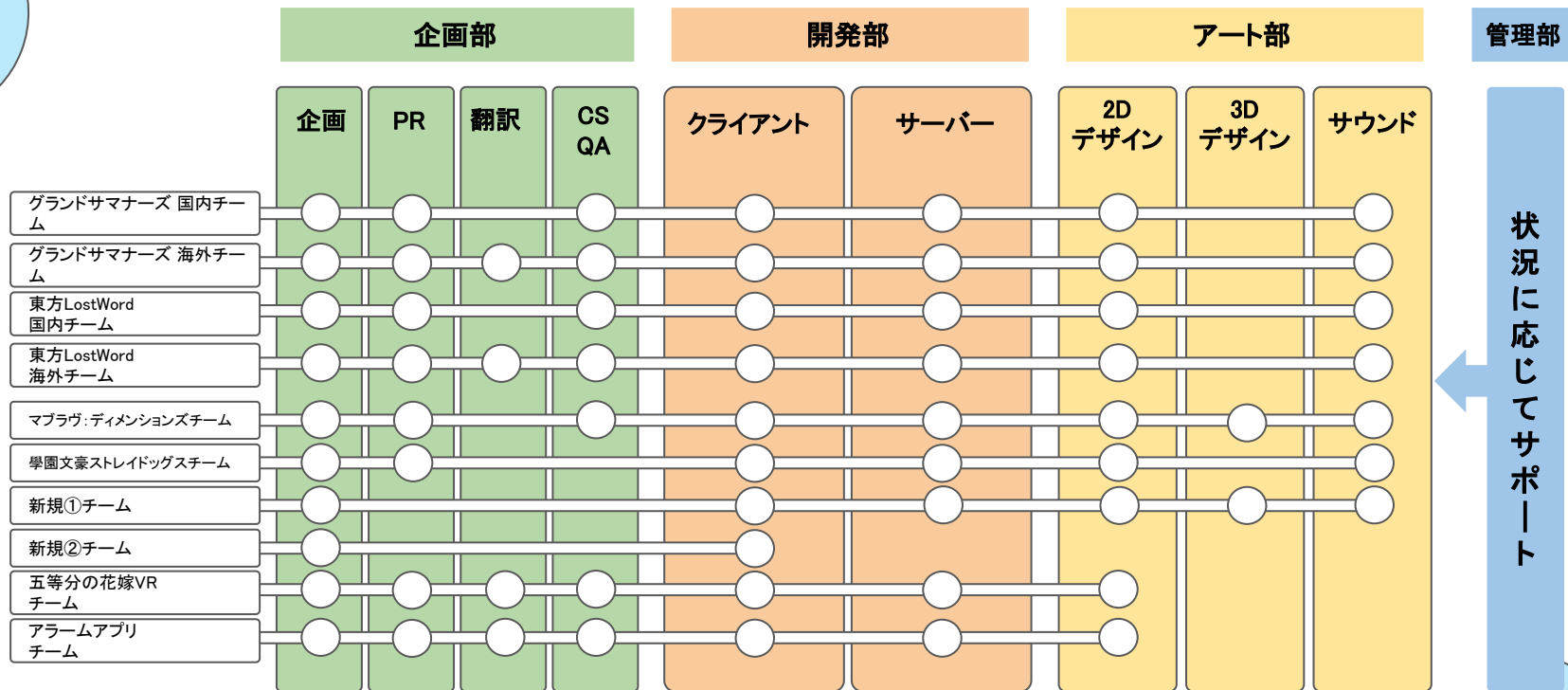


取締役CFO

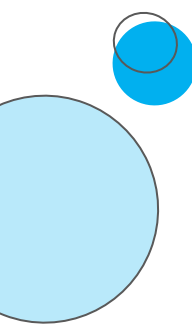
島袋忠

- ・一貫してIT、通信業界に従事。ソリューション営業からスタートし、ビジネスに関わりたいとの想いからマーケティング・事業企画のポジションへ転身。
- ・取締役CFOとして管理部門のマネジメントと財務、経営企画に携わる。

02 組織について(開発組織)

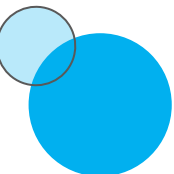


開発組織はマトリクス型組織。専門技能単位の「縦のチーム」とゲームタイトル単位の「横のチーム」によって構成されています。



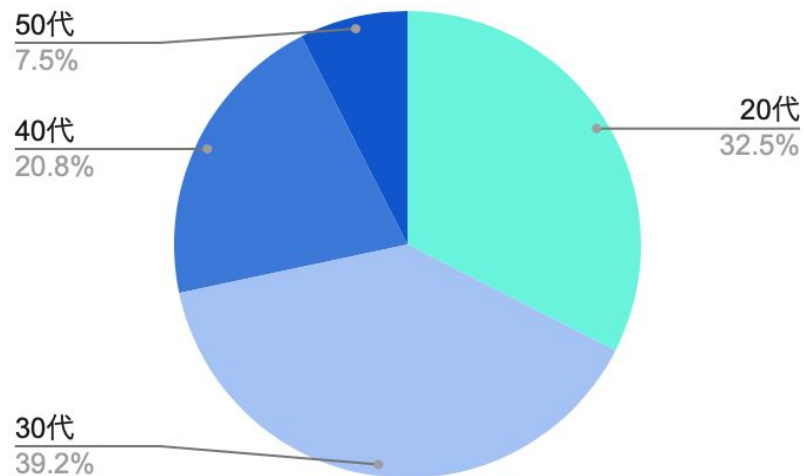
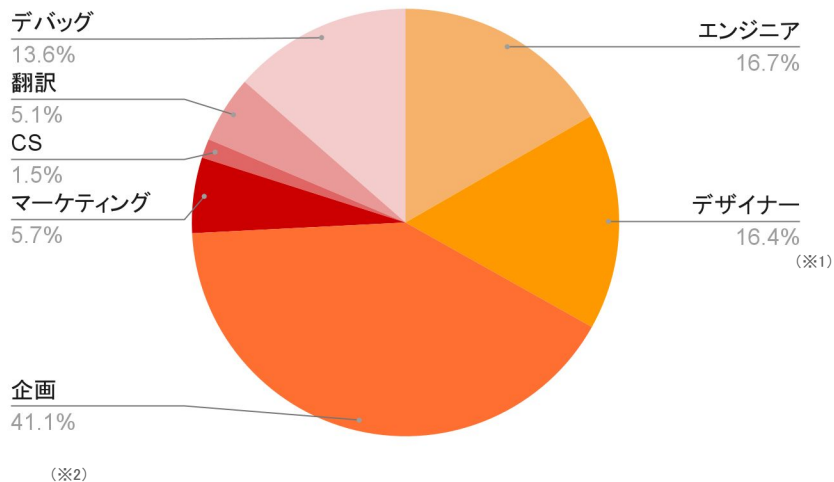
共に働く仲間たち

魅力的な仲間について



03 職種と年齢分布(元データ)

幅広い年齢層と職種がサポートし合いながらも
切磋琢磨できる環境

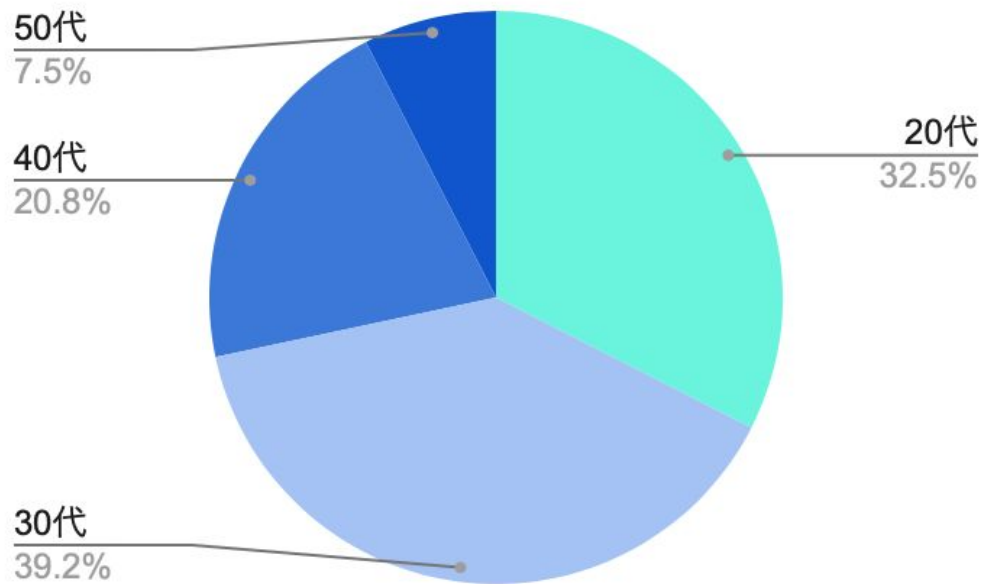


※1: デザイナー、イラストレーター

※2: プランナー、ディレクター、PM、制作進行

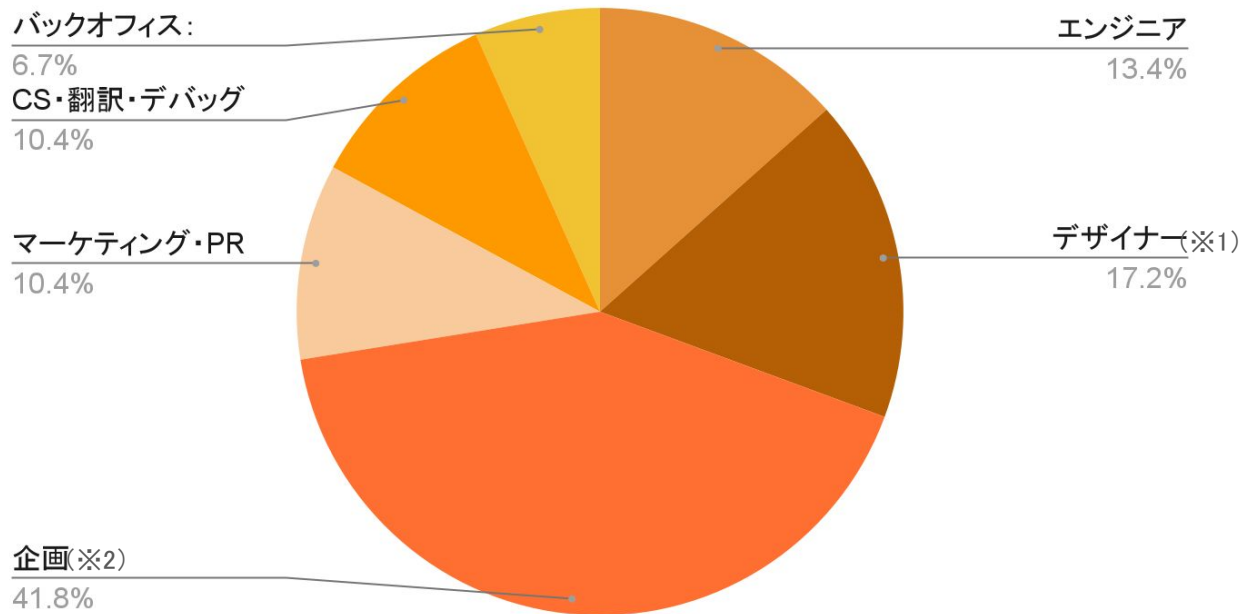
03 年齢の分布

若手からベテランまで、幅広い層が活躍をしている環境です



03 職種の分布

「自分たちで作って、自分たちで届ける」を実現するため、
様々な職種のメンバーが在籍しています。



※1: デザイナー、イラストレーター

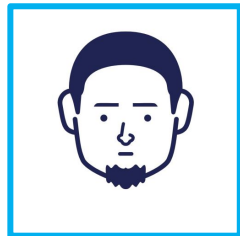
※2: プランナー、ディレクター、PM、制作進行

良い影響を与えられる仲間たち



プランナー:Y.H.

イベント運営会社を経て、出版社で編集アシスタントに従事。Nextninjaではプランナーとして主に世界観の構築を担当。



アート部／サウンド担当:S.T.

ガラケー時代よりサウンドクリエイターとして各種案件に携わる。その後遊技機のサウンドディレクター、S&P→MAGES.を経て、Nextninja入社。



PRチーム:M.Y.

制作会社にて音楽番組ディレクターとして従事したのちDELISH KITCHENにて料理動画編集を担当。現在はPRチームで動画・画像の制作を担当。

Q.ご自身の業務の難しさを教えてください

東方Projectは現在進行形のコンテンツであり、更に原作設定の全てが版權側から用意されているわけではありません。公式書籍やCD等資料が広範かつ多大で、原作を全てクリアしないと理解できない設定や、場合によって「設定資料集かと思ったら、キャラクターの主観で世界観を語っているだけ」だったり、更には全くといっていいほど 原作で設定が描写されていないキャラクターなどもいるのが楽しくも苦しいところ。

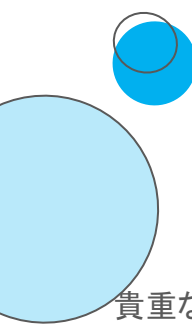
Q.サウンドとしてNextNinjaで働いて楽しいと思うポイントは？

社長との距離が近く、常に新しいチャレンジが出来る環境があることが、働いて楽しいと感じるポイントです。

Q.PRクリエイティブ制作としてNextninjaで働くと得られる経験は？

“自己成長”です。できないことができるようになる。挑戦したいことに会社が力を貸してくれる。制作物が上達することに喜びを感じ、自分の能力を発揮して活躍したい方が向いていると思います。

終わりに



貴重なお時間を使って読んでくださりありがとうございます。

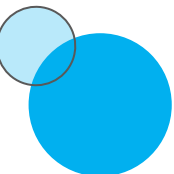
NextNinjaがどういう考え方を持って事業に取り組んでいるのか、少しでも伝わったのなら嬉しいです。

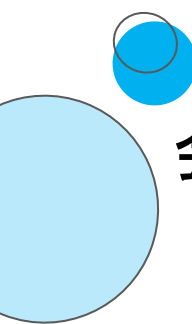
また、その上で

「気になる会社だな」「ちょっと働いてみたいかも」と思っていただけなのだとしたら、
これほど嬉しいことはありません。

NextNinjaは今、ゲームを主軸としながらもゲーム周辺のエンタテインメントを国内海外に届けていく企業へと変化するチャレンジの真っ只中にいます。理念を追求し続け、今のこの瞬間でしか向き合えない価値ある課題を解決していくことが、必ず顧客と社会、何より共に働くメンバーの為に成ると信じて、挑戦をし続けます。リスクをとる勇気と信念を携えて。

from NextNinja 採用チーム





会社概要

会社名 : 株式会社NextNinja (NextNinja Co.,Ltd.)

代表者 : 山岸聖幸

設立 : 2009年7月27日

社員数 : 233名 (2024年10月時点、連結・派遣社員含む)

住所 : 東京都品川区東五反田3-20-14 住友不動産高輪パークタワー1F

