

1-UP STUDIO

2025

CORPORATE PROFILE



1-UP STUDIO は 任天堂100%出資 のゲーム制作会社です

開発協力タイトル



©2013 Nintendo



©2017 Nintendo



©2014-2019 Nintendo



©2019 Nintendo



©2020 Nintendo



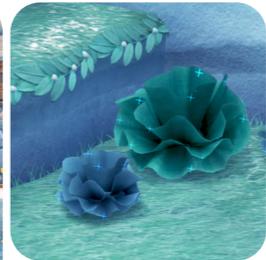
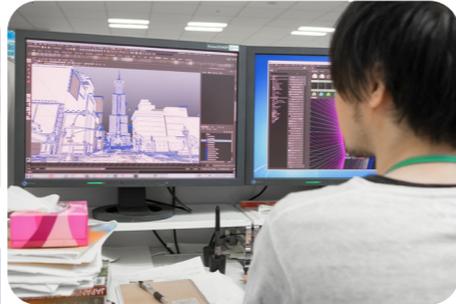
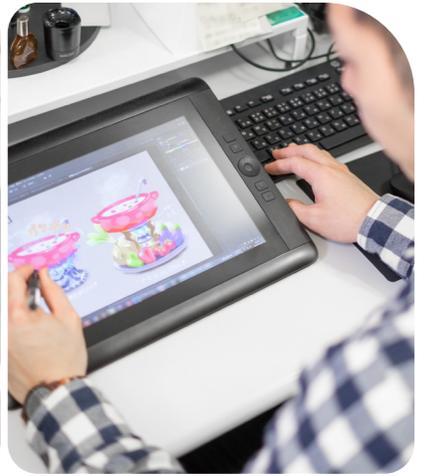
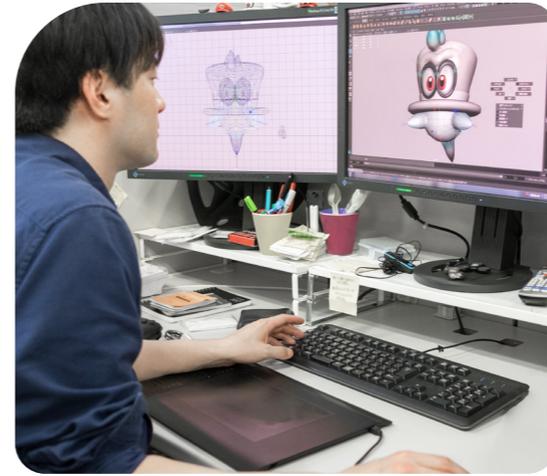
©1996-2020 Nintendo

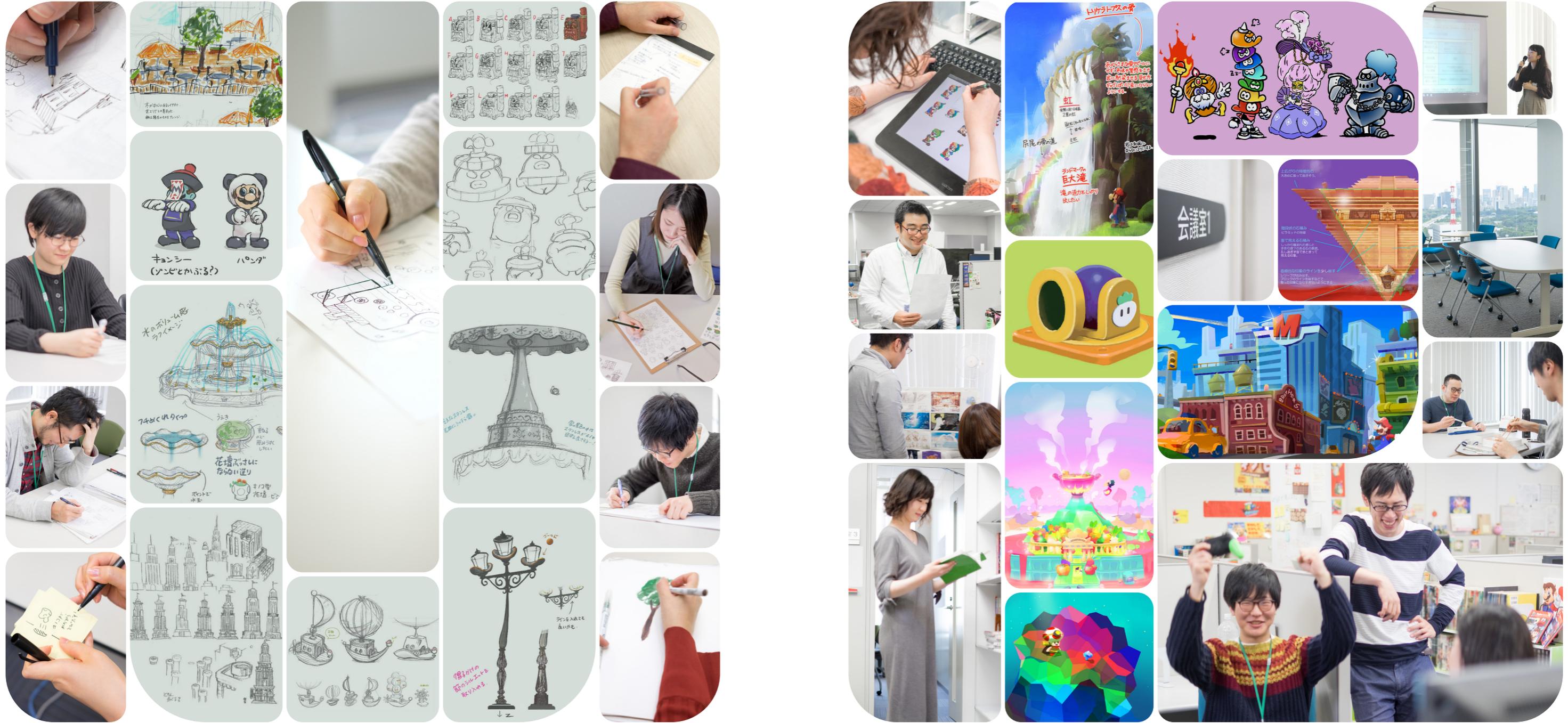


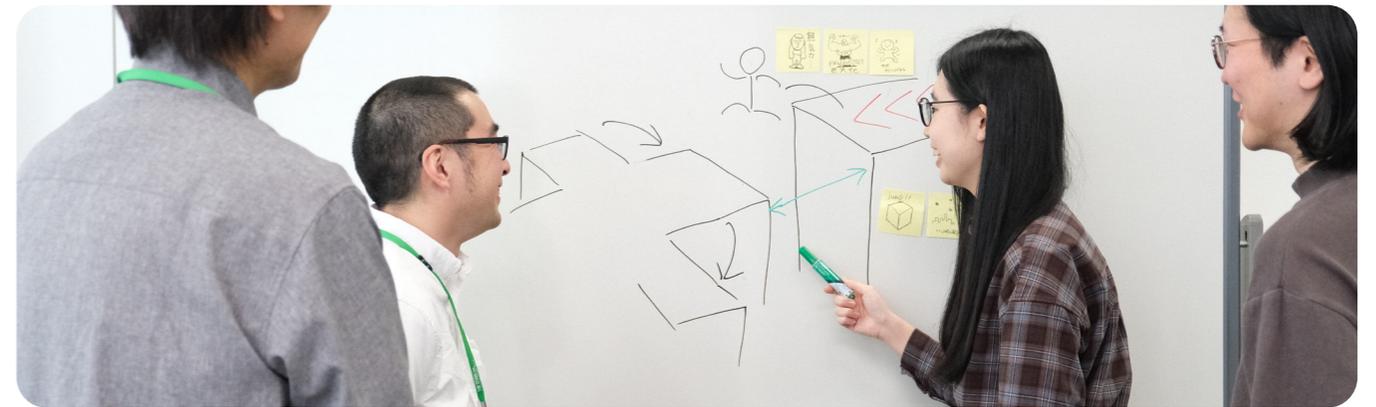
©2013-2021 Nintendo

- 2011 11 「スーパーマリオ 3Dランド」発売 ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、レベルデザインの一部
- 2013 7 「うごくメモ帳 3D」配信開始 ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、プログラムの一部
- 2013 11 「スーパーマリオ 3Dワールド」発売 Wii U™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、レベルデザイン、サウンドの一部
- 2014 11 「進め! キノピオ隊長」発売 Wii U™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、レベルデザイン、サウンドの一部
- 2015 10 「ゼルダの伝説 トライフォース3銃士」発売 ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、プログラムの一部
- 2017 10 「スーパーマリオ オデッセイ」発売 Nintendo Switch™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、レベルデザイン、CGツールプログラム、サウンドの一部
- 2018 7 「進め! キノピオ隊長」発売 Nintendo Switch™ / ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、レベルデザイン、サウンドの一部
- 2019 10 「リングフィット アドベンチャー」発売 Nintendo Switch™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、プランニング、プログラムの一部
- 2020 3 「あつまれ どうぶつの森」発売 Nintendo Switch™ | 任天堂
開発協力 | デザインの一部
- 2020 9 「スーパーマリオ 3Dコレクション」発売 Nintendo Switch™ | 任天堂
開発協力 | デザインの一部
- 2021 2 「スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド」発売 Nintendo Switch™ | 任天堂
開発協力 | デザイン、レベルデザイン、CGツールプログラム、サウンドの一部

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







1-UP STUDIO 仕事紹介

1-UP STUDIO 職種紹介

キャラクターデザイナー

生き物から機械まで ゲームのキャラクターを作る

キャラクターやオブジェクトをデザインし、3Dモデルやアニメーションを制作する仕事です。見た目と遊びの手ごたえを決める重要な役割を担います。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。



生きていると思わせる その瞬間を作り出す

ゲーム中で動き回るキャラクター、そして遊びに欠かせない数々のギミックオブジェクト。動くもののほとんどはキャラクターデザイナーが制作を担当します。

キャラクターやオブジェクトを構成する「形」や「動き」の要素は、遊びやすさに直結するため、多くの人に伝わりやすいデザインやアニメーションを丁寧に検証しながら制作します。キャラクターが持つ魅力をアニメーションで表現したり、より遊びやすくするための挙動の調整など、プレイヤーが触れて遊ぶ手ごたえを総合的にデザインできることが、キャラクターデザイナーの魅力です。

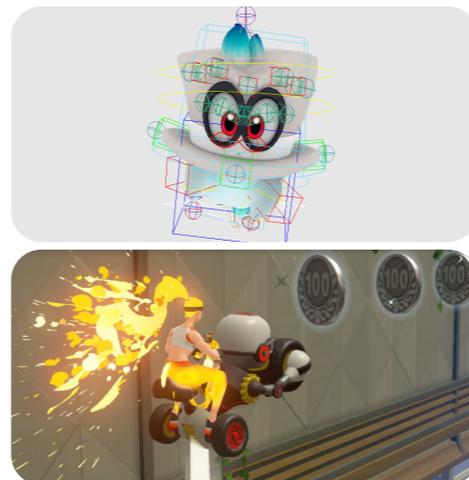
主な業務

3Dモデリング、デザインスケッチ、コンセプトアート、アニメーション、仕様の作成、遊びの提案、ゲームの試作

3Dアニメーター

性格や感情を表現して
キャラクターに命を吹き込む

3Dモデルにアニメーションをつける仕事です。動きによる遊びの手ごたえや、キャラクターの持つ魅力を引き出す役割を担います。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。



魅せたい動きと快適な操作のバランスを探る

ゲーム内で動き回るプレイヤーやボス、生き物以外のオブジェクトなど、ゲームを彩る動きを、より専門的にアニメーション制作を担当するのが3Dアニメーターです。

キャラクターの性格をアニメーションで表現するために想像力を膨らませ、ときにはアニメーター自ら身体を動かして演技をします。動きに沿った魅力的なアニメーションのアイデアと快適な操作感との両立を目指し、何度も調整を重ねることでユーザーが楽しくゲームを遊べるように命を吹き込みます。

キャラクターの内面をデザインできることが3Dアニメーターの仕事の醍醐味です。

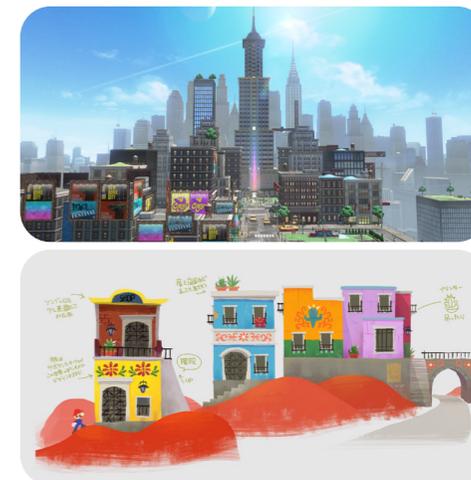
主な業務

キャラクターアニメーション、ゲーム内のデモシーン、遊びの提案、ゲームの試作

地形デザイナー

広がる大地から小さな部屋まで
ゲームの世界観を作る

キャラクターが活躍する舞台をデザインして、3Dモデルを制作する仕事です。背景はゲーム画面の印象を左右する大切な要素となります。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。



舞台を構成する全ての要素を作り上げる

森や砂漠といった大自然、文明的な都市、生活感のある部屋の中など、さまざまなシチュエーションの背景を制作します。デザインのテイストは、リアルやデフォルメ、抽象的なものまで幅広く表現することがあります。

舞台を構成する一つ一つの要素をデザインし、3Dモデルを作成します。例えば道端の小石のように小さな物であっても、配置・形状・質感など丁寧に考えて作り込みます。また、ゲーム内でプレイヤーが正しい方向へ進むような導線作りもデザインを通じて行います。このようにステージに関わる全ての要素を手掛けることができるのが、地形デザイナーの魅力です。

主な業務

3Dモデリング、デザインスケッチ、コンセプトアート、遊びの提案、ゲームの試作

プランナー

(レベルデザイナー)

夢中になって遊んでもらえる
コースを作り上げる

「遊び」を形作るため、アイデアの限りを尽くしてコースを設計する仕事です。コース作りの最初から最後まで関わっていきます。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。

面白さを追求してコースの調整を重ねる

レベルデザイン(コース作り)が主な仕事です。「遊び」を最優先に、構成に必要なアイデアを練って、簡単な 3D モデルで地形を作成し、オブジェクト(ギミックや敵・アイテムなど)を配置してコースを作ります。構成要素すべてに関係する仕事なので、プランナーを中心にオブジェクトを作っていくこともあります。試作したコースは、何度もテストプレイを繰り返し、調整を重ねます。面白さを磨き抜いた試作を土台に、さまざまな職種力が集まって、コースは完成していきます。この全行程に関わるのがプランナーの仕事の醍醐味です。

主な業務

コース制作、難易度調整、オブジェクトの仕様、テキスト作成、遊びの提案、ゲームの試作

プログラマー

プレイヤーの満足を追求しながら
ゲームの基盤を組み立てる

さまざまなデータを元に、ゲームを組み上げる仕事です。プログラムの出来栄が、ゲームの面白さに大きく影響します。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。

誰もが楽しく遊べるゲーム作りを目指して

遊びのアイデア、デザインされたCG・効果音などをプログラムで実現していく仕事です。プレイヤーに楽しく遊んでもらうため、思い描くように敵を倒せることや、難しい障害でも気持ち良くクリアできることに強くこだわり、とことん考えることを大切にしています。また、デザイナーの作業環境をサポートするためのツール制作を行うこともあります。さまざまな視点からの意見と向き合い、柔軟にコミュニケーションをとりながら、アイデアをゲームとして実現していけるのがプログラマーの魅力です。

主な業務

ゲームプログラム、開発サポートのツール制作、遊びの提案、ゲームの試作



新人研修

ゲーム制作を知る

およそ6か月をかけて ゲーム制作の基本を学びます

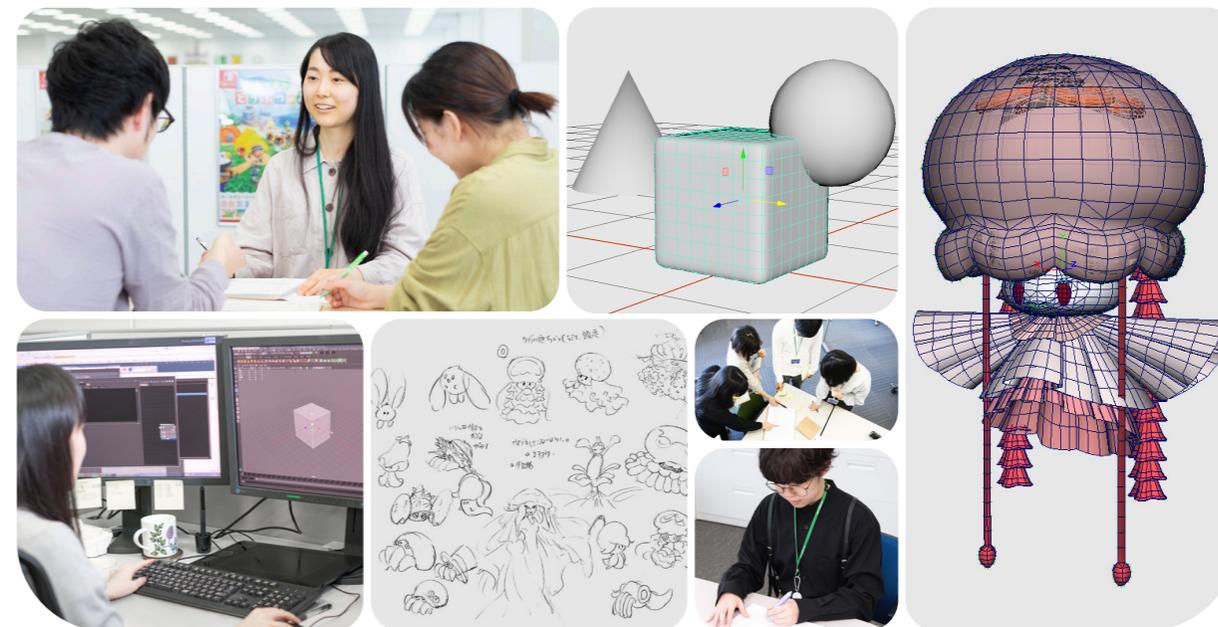
当社では人材育成に力を入れており、開発に必要な技術を習得するための丁寧な研修プランを用意しています。入社して初めて3D技術に触れる人でも、研修終了後にはプロジェクトに合流できるまでになります。

4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月

入社	社会人研修	ツール基本研修	ゲーム開発研修	コース設計研修	研修発表会	プロジェクト合流
----	-------	---------	---------	---------	-------	----------

- 社会人研修 … 電話応対などのビジネスマナー
- ツール基本研修 … 開発に必要なツールの習得
- ゲーム開発研修 … 実務の流れを追う実践的な研修
- コース設計研修 … 3Dゲームのコースを作成
- 研修発表会 … 研修の成果を発表

※研修の内容・期間は状況により変更されます。

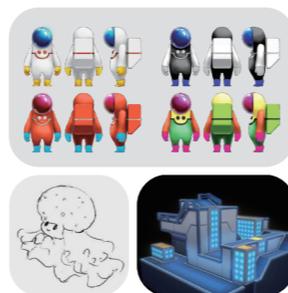


各職種の研修内容



● デザイナー

CG ツールの操作を学び、キャラクターと地形のスケッチや 3D モデルを制作します。シンプルな形状を作ることから始め、徐々に複雑な形状に取り組みます。ゲームのさまざまな制限の中でデザインをどのようにまとめるか試行錯誤し、実務での考え方を学びます。コース制作ではプランナーの視点を体験し、遊びと見た目の整合性を考え、実践的なデザイン力を身につけていきます。



● プランナー

コース作りを中心に、プランナーに必要なツールやノウハウを習得していきます。企画のアイデア出しはもちろん、モニタープレイで遊んだゲームの要素を整理するなど、実践的な内容になっています。また、デザイナーと一緒に 3D 技術を学び、コース作りに活かします。コース作りでは、一本道型や箱庭型など、さまざまな形式のレベルデザインを経験していきます。



● プログラマー

3D グラフィックスプログラミングの基礎を学び、モデルやアニメーションを実装するところまで行きます。それを応用した簡単なゲームを作ることで、ゲーム作りの流れを学びます。また、実務においては、トラブルシューティングやツール開発などのサポートも行います。そのため、他セクションの使う CG ツールやレベルデザインツールの使い方も学びます。



研修を受けた新人の声



2021 年度入社 デザイナー

安心して質問ができる研修環境。

大学では日本画を専攻していました。パソコンでの制作経験がほとんど無く、入社当初は不安でいっぱいでした。しかし、「何かわからないことがあったらすぐに聞いてください」と言われていたので、専門的なことはもちろん、ささいな疑問までどんなことでも安心して質問をすることができました。そして、いつでも丁寧に教えてもらえたため、「わからない不安」は「知ることの楽しさ」へとすぐに変まりました。質問がしやすい環境だからこそ、楽しく意欲的にゲーム制作を学ぶことができました。



2020 年度入社 プランナー（レベルデザイナー）

頼りになる先輩方と一緒にコース作成。

大学ではグラフィックデザインや企画制作を学んでいました。ゲーム制作は未経験でしたが、研修ではツールの操作方法など必要な知識を一から丁寧に教わりました。コース作りの研修では、マップの構成やバランス調整に悩むこともありますが、先輩方と一緒にアイデアを出し合ったり、改善点をアドバイスしてもらったりと、何度も繰り返し修正していく中で、学んでいきました。完成したコースは多くの先輩方に遊んでもらいましたが、「面白かった！」という感想は本当に嬉しかったです。



2023 年度入社 プログラマー

時間をかけてでも、正しく理解する。

プログラムは学生時代に趣味で書いていました。3D グラフィックスプログラミングの経験はありませんでしたが「時間をかけてでも、正しく理解することが大切」という言葉をもらい、研修中は焦らずに基礎から学ぶことができました。また、難しい課題の実装を自力で進めることを通して、未知の案件への心構えや問題解決力など、プログラマーとして今後必要となる力を得たように思います。研修の最後に集大成として制作したゲームを他職種を含む先輩方に遊んでもらい、コメントをもらったときは嬉しかったです。

一步一步着実に成果を積み上げて 1-UP

この度は、1-UP スタジオ株式会社の会社案内をお手に取っていただき、ありがとうございます。

当社は任天堂内部の開発部署に協力する形で、高い品質の商品開発を行っている技術者集団という特徴をもっています。また、もう一つの特徴として充実した新人研修プランを挙げることができます。最先端のゲーム開発に求められる人材を育成し、成果を出すのは簡単なことではありません。当社では、これに応えることができるよう、新人研修プランを数年かけて構築してきました。

新入社員は研修を通じて、技術習得に留まらず品質の高い成果物を生み出すための心構えや意識を学ぶことができます。詰め込み型ではなくそれぞれのペースに合わせて着実に成長できるように設計していますので、ご安心下さい。

若い人が持つ感性は会社にとって大切な財産です。ご縁があって入社していただく方には、是非とも新しい風を吹き込んで欲しいと思っています。



代表取締役社長
門井 元



Q&A

Q 任天堂株式会社の子会社としての魅力は何でしょうか？

A. 世界的に有名なタイトルのゲームソフト開発に関われることや、安定した経営基盤・制作環境のもとで落ち着いて働けることが挙げられます。また、アイデアを出し合って共同で開発を進めることが多いため、責任ある業務に対してやりがいを感じることができます。

Q 採用予定人数と実績を教えてください。

A. 2026 年卒は 10 名程度の予定です。1-UP スタジオ株式会社として最初の新卒者を迎えた 2014 年以降で新卒 53 名を採用し、入社後 3 年以内の退職者は 0 名です。

Q 残業は多いですか？

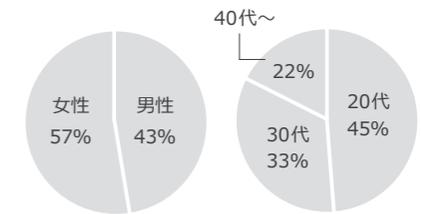
A. 主にゲームソフト発売前は繁忙期となりますが、リーダーが業務の進捗を管理し健康面にも配慮しています。徹夜での業務は認めていません。2023 年度の平均残業時間は約 11 時間です。

Q 休暇取得や働き方の自由度について教えてください。

A. 2023 年度の有給休暇取得率は約 98% と高く、特にプロジェクト終了時には長めに休めるよう調整しています。育休も、2019 年度以降は男性を含め対象者全員が取得しています。また、フレックスタイム制度を活用して、個人の予定に合わせた就業時間の調整ができます。

社員の状況

2024 年 10 月末現在



デザイナー	63 名
プログラマー	10 名
プランナー	9 名
サウンド	1 名
総務	5 名

採用実績 <五十音順>

尾道市立大、金沢美術工芸大、京都市立芸術大、京都大、桑沢デザイン研究所、神戸大、女子美術大、多摩美術大、電気通信大、東京藝術大、東京電機大、東北芸術工科大、名古屋芸術大、HAL 大阪、武蔵野美術大 他

その他の Q&A はこちら



会社概要

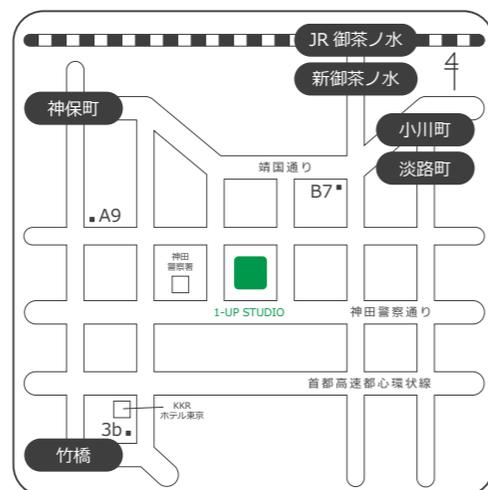
社名 1-UPスタジオ株式会社 | 1-UP STUDIO Inc. (ワンアップスタジオ株式会社)

所在地 東京都千代田区神田錦町 2-2-1
KANDA SQUARE 20 階
TEL 03-5217-3330 (代表)

設立 2000年6月 (2013年2月に株式会社ブラウニー・ブラウンより社名変更)

資本金 9,000万円 (任天堂株式会社 100%出資)

役員 代表取締役社長 門井 元
取締役 山口 敦 (任天堂株式会社)
取締役 山城 重喜 (任天堂株式会社)
監査役 増田 拓弥 (任天堂株式会社)



都営新宿線	小川町駅 B7 出口より徒歩 3 分
東京メトロ丸の内線	淡路町駅 B7 出口より徒歩 3 分
東京メトロ千代田線	新御茶ノ水駅 B7 出口より徒歩 3 分
東京メトロ半蔵門線	神保町駅 A9 出口より徒歩 5 分
東京メトロ東西線	竹橋駅 3b 出口より徒歩 6 分
JR 中央・総武線	御茶ノ水駅 聖橋口より徒歩 9 分

Memo



1-UP STUDIO Inc.

<https://1-up-studio.jp>

