

デジタルワークスエンタテインメントとは

会社名: 株式会社デジタルワークスエンタテインメント

代表取締役 樋口 義男

資本金 2200万円

設立日 2001年2月

所在地 東京都渋谷区代々木1-24-10 TSビル2F

電話番号 03-5308-3223

従業員 約 600名(国内外 合わせての人数です)

事業内容 コンシューマ、スマートフォン向けのゲームの企画開発 CGアニメーションの企画・制作
ゲーム中のCG制作

[取引先(一部)]

株式会社アートディング / 株式会社アクワイア / 株式会社アフリカ / 株式会社インテックス / 株式会社インテンス
株式会社ウィル / ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社 / 株式会社エイチーム / 株式会社エイティング / 株式会社enish
株式会社エンターズフィア / 株式会社オフィス・クリエイト / 株式会社角川ゲームス / 株式会社カプコン
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 / 株式会社ガンバリオン / 株式会社コーエーテクモゲームス
株式会社コナミデジタルエンタテインメント / 株式会社Comcept / 株式会社クライマックス / Klab株式会社 /
株式会社グラスホッパー・マニファクチュア / クリストン・フューチャー・メディア株式会社 / クルース株式会社 / 株式会社ゲームフリーク
株式会社サイバーコネクトツー / bWaves株式会社 / ジニアス・ソノリティ株式会社 / 株式会社スクウェア・エニックス
株式会社小学館ミュージック&デジタルエンタテインメント / 株式会社スパイク・チュンソフト株式会社 / 株式会社セガ
株式会社セガネットワークス / 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント / 株式会社タムソフト / 株式会社ティンゴ
株式会社ティンクス / 有限会社デンキー / 株式会社トーセ / 株式会社トライエース / 株式会社トライクレッシェンド
株式会社トレジャー / 株式会社NAC / 株式会社ネクスエンタテインメント / 株式会社バンダイナムコゲームス
株式会社バンダイナムコスタジオ / 株式会社BBスタジオ / 株式会社ヒューネックス / 株式会社フシロード / 株式会社フラネットG
株式会社フロム・ソフトウェア / 株式会社ヘッドロック / 株式会社ヘキサドライブ / 株式会社マーベラスAQL
株式会社マイクロビジョン / 株式会社マトリックス / 株式会社MAGES. / メディア・ビジョン株式会社 / メディアンクルース株式会社
株式会社メトロ / 株式会社モバイル&スタジオ / 株式会社モリスソフト / 株式会社レベルファイブ / 株式会社ユークス

デジタルワークスエンターテインメント担当作品の一部



主な作品紹介(HPのスクリーンショットから抜粋、画面左より)

【鉄拳タッグトーナメント2】 PS3/Xbox 360 ©NAMCO BANDAI Games Inc
リアルタイム用コスチュームモデル制作

【BIOHAZARD 6】 PS3/Xbox 360 Copyright (c)CAPCOM, LTD. ALL RIGHTS RESERVED

リアルタイム用コスチュームモデル制作 リアルタイム用クリーチャーモデル制作 リアルタイム用背景モデル制作 リアルタイム用武器モデル制作

【SOUL SACRIFICE (ソウル・サクリファイス)】 PlayStationRVita©2013 Sony Computer Entertainment Inc.
キャラモデル制作 キャラモーション制作 マップモデル制作

【二ノ国 白き聖灰の女王】 PS3 (c)LEVEL-5 Inc.
イベントムービー制作 リアルタイム用背景モデル制作

【テイルズ オフ イノセンスR】 PlayStationRVita ©NAMCO BANDAI Games Inc
武器モデル・タウン/ダンジョンモデル・キャラクタモーション制作

デジタルワークスエンタテインメントの特徴①

国内外あわせて、600名にも及ぶ、日本の開発会社の規模としては5位以内に間違いなく入る大規模のプロダクションです。

その人数を活かした**大型タイトルの開発や複数タイトルを同時に手がける**ことが我々の強みです。

また、ライバルであるはずの開発会社からも依頼も多く、海外を使うことでのコストパフォーマンスも当社の魅力となっており、業界のプロフェッサーの間では知らない人はいないというくらい、各社様にご利用をいただいております。

※ベトナム、シンガポールなどに関連会社があり、現地在住の日本人スタッフのコントロールにより、高い品質を保っております。今後も1年に一カ国のペースで支社、関連会社を展開する予定です。

また、**様々な会社とお付き合いのあることも当社の魅力**のひとつで、ゲームのジャンルや画風などにとらわれず、**いろいろな会社のいろいろな作品に携われる**ことも所属のクリエイターにとって魅力のひとつになると思います。

DWEの開発作品



コンシューマ開発で培われた事

- 3Dアクションゲーム向けスクリプトエンジン開発
- トゥーンエッジ
- PSP通信ゲーム作成
- イベントシーンスクリプトエンジン開発
- 3DモデルのソフトウェアIK処理
- イベントシーン作成
- トゥーンシェーディング



人月15万から、お引き受けいたします。

デジタルワークスエンタテインメントの特徴②

■ 社内の雰囲気

イベントなどを通して、**交流を強化**して、
コミュニケーション能力UP、**仕事の効率化**を図っております。

きっと **社内で気の合う仲間、友達**が見つかるはずです！

【イベントの一例】

★毎週金曜日の全職種参加での企画会議

★サークル活動

- ①美術、②写真、③マンガ、④ボードゲーム、⑤ダンスミュージカル、⑥バンド
- ⑦歴史研究会、⑧Unity、⑨女性向け二次制作&オリジナル同人、⑩模型プラモデル
- ⑪TRPG、⑫映画&アニメ制作

★年間のイベント

花見+ハンカチ落とし(またはゲーム)大会

おぼけ屋敷+流しそうめん大会

ボーリング+コスプレ大会

忘年会での スポーツ大会+ゲーム大会+コスプレ、カラオケ大会 など



デジタルワークスエンターテインメント求人につきました

毎週 金曜日 19時～社内にて説明会を開催中

参加自由！※ 服装自由！ 作品持参歓迎！
（※事前に電話またはメールでのエントリー歓迎）
現場のクリエイターと話をする機会があるかも。製作現場の話もお聞かせできます！

【募集職種】

- ① **3Dデザイナー** …MAYA, 3dsMAX, SIなどの3DCGソフトをつかったモデリング、モーション、アニメーション、エフェクトなど
- ② **2Dデザイナー** …イラスト制作(作画、着色)、UIデザインなど。
- ③ **プログラマー** …コンシューマ向け、携帯電話向けのゲームの開発 プログラミング、スクリプトなど。
- ④ **プランナー** …ゲームの企画書や仕様書の作成、スケジュール管理、シナリオ作成、スクリプト打ち、テバックなど。
- ⑤ **制作進行** …営業広報活動、制作進行管理を中心。まれに 内・社外イベントへの参加、場合により運営と司会
- ⑥ **総務経理** …総務・経理・人事などの

①～⑥の職種 を **5名～10名**の範囲で募集予定