

株式会社ワンオアエイト

# 27年度 新卒者向け会社紹介資料

# CONTENTS

## 01 会社概要

ワンオアエイトについて

## 02 事業説明

ワンオアエイトの事業内容・制作事例について

## 03 働き方

ワークスタイルについて

## 04 スタッフ紹介

一緒に働く仲間のインタビュー

## 05 募集要項

採用の詳細について



01

# 会社概要

ワンオアエイトについて





**会社名** 株式会社ワンオアエイト

**英語名** One or Eight INC.

**取締役** 代表取締役 小村 一生

**従業員数** 74 名（2025 年 4 月現在）

**取引銀行** みずほ銀行  
りそな銀行  
きらぼし銀行  
商工組合中央金庫  
さわやか信用金庫

**所属団体** CESA（一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会）  
CERO（特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構）  
CG-ARTS（公益財団法人 画像情報教育振興協会）

**創業/設立** 2012年4月 株式会社ワンオアエイト 創業  
2015年10月 株式会社スタジオワンオアエイト 設立

### 取引先企業

（株）ソニー・インタラクティブエンタテインメント

Sony Interactive Entertainment America LLC

Sony Interactive Entertainment Europe Ltd

任天堂（株）

Valve Corporation

グリー（株）

（株）ラセンゲル

（株）アカツキ

（株）スクウェア・エニックス

（株）ドリコム

（株）ポケラボ

（株）ミクシィ

他多数（順不同・敬称略）

**本社オフィス** 〒101-0054  
東京都千代田区神田錦町 2-2-1  
KANDA SQUARE 11F（WeWork 内）



Googleマップで見る 



代表取締役 小村 一生

## PROFILE

鹿児島県出身

2012年株式会社ワンオアエイトを設立

2015年株式会社スタジオワンオアエイト設立

# 熱狂されるコンテンツへの 挑戦者を探しています

ワンオアエイトは、世界中から集まる多種多様なバックグラウンドを持つプロフェッショナルたちと共に、人々を熱狂させる魅力的なエンターテインメントコンテンツを創出するために、日々努力を重ねています。

エンターテインメントの世界でコンテンツを作ることは挑戦の連続です。私たちは常に新しいアイデアを具現化することを目指しており、その過程で最先端技術の活用や、まだ誰も踏み入れていない未知の領域への挑戦が求められます。そのため私たちは、創造力豊かで未知への探求心を持った人材を広く求めています。挑戦することは決して容易ではありません。

大きな困難や苦勞が伴うこともありますが、ファンの期待を超えるコンテンツを届けるため、これらの困難を共に乗り越えていくことが私たちの使命です。

私たちは、常に変革が求められるエンターテインメント業界の最前線で活動しています。

このダイナミックな業界で、一緒に新たなチャレンジを創り出し、未来のエンターテインメントを形作っていく魅力的な仲間との出会いを私たちは心待ちにしています。

一人ひとりのユニークな才能と情熱が、私たちのチームに新しい風を吹き込み、更なる高みへと導いてくれると信じています。

一人でも多くの才能ある方々との出会いを通じて、共に成長し、世界中の人々に熱狂されるコンテンツを創り上げていくことを、心から楽しみにしています。

## ワンオアエイトのクレド

『クレド』とは、企業の従業員が心掛ける心情や行動指針のことでラテン語で志・約束・心情を表す言葉です。  
ワンオアエイトで働くスタッフ全員が大事にしている考え方、目指す方向を言葉にしています。

### CORE PASSION

## 自分の信じる面白いゲームを作る



# 02

## 事業説明

ワンオアエイトの  
事業内容について

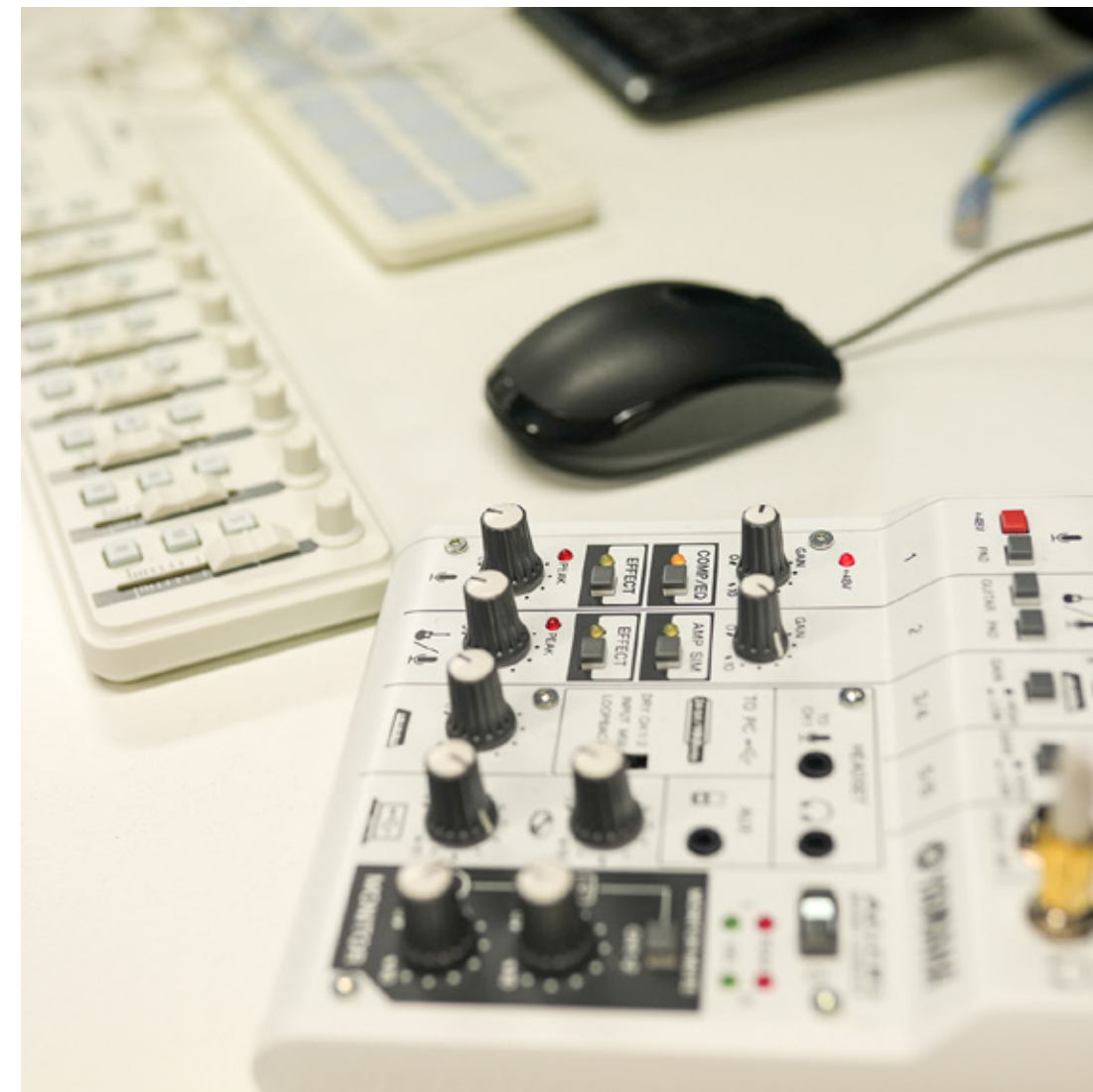


### 事業概要

各種ソフトウェアの企画、開発、販売、運営

教育支援事業

バーチャルタレント支援事業



## ゲーム制作事例

ワンオアエイトがこれまでに制作したゲームを一部ご紹介いたします

### 東方ダンマクカグラ ファンタジア・ロスト



ジャンル	リズムアクションゲーム
リリース時期	2024年2月8日 STEAM 2024年9月5日 Nintendo Switch 2025年4月17日 Playstation®4

東方 Project の人気アレンジ楽曲をプレイ可能なリズムゲーム。東方 Project 初公認スマートフォンゲーム『東方ダンマクカグラ』をスタンドアローン版として、まったく新しいストーリーで描き下ろすリビルド作品。「カグラステージ」「ダンマクステージ」の2つのモードでダンマクカグラの世界を楽しめます。

### LOST EPIC



**ジャンル** 横スクロール探索型 2D アクションゲーム  
**リリース時期** 2022年7月28日 Playstation®4, Playstation®5, STEAM  
 2023年4月20日 Nintendo Switch

神と人との戦いを描いた 2D 横スクロールアクションゲーム。  
 神殺しの騎士となって「神域」と呼ばれる世界を駆け巡れ！ハイテンポなバトルアクションを駆使して、6柱の神の打倒を目指そう！

### EARTH WARS



**ジャンル** SF2D アクション  
**リリース時期** 2015年9月18日 Playstation®4, XboxOne™, STEAM  
 2018年1月25日 Nintendo Switch, iOS, Android

硬派で歯応えのある 2D アクションゲームが登場！巨大なボスに多彩なステージ、敵を倒す爽快感！様々な武器とスキルを駆使して凶悪な侵略者達をなぎ倒せ！

### 教育支援事業

各地方の専門学校やオープンキャンパス等で代表の小村がゲーム・VTuber業界についての講演を行っております。

### 専門学校講演



### バーチャルタレント支援事業

ゲーム開発の経験を活かしバーチャルタレント「電腦塵イチカ」さんをはじめとした様々なタレント活動支援を行っています。

### 電腦塵イチカ



# 03

## 働き方

ワークスタイルについて



## オフィス紹介

ワンオアエイトでは、東京に本社機能と収録スタジオを備えた2つのオフィスを構えています。

本社は、業務に応じて柔軟に広さを調整できるシェアオフィスを採用しています。

現在は、出社とリモートを柔軟に使い分けるハイブリッドな働き方を取り入れており、業務内容によっては出社が求められる場面もあります。

「リモートでも気軽にコミュニケーションが取れること」そして「出社した日はオフィスでの働きやすさを実感できること」

この両立を目指し、働き方を支える環境づくりに取り組んでいます。

### 東京本社オフィス

### WeWork KANDA SQUARE



### 東京スタジオ

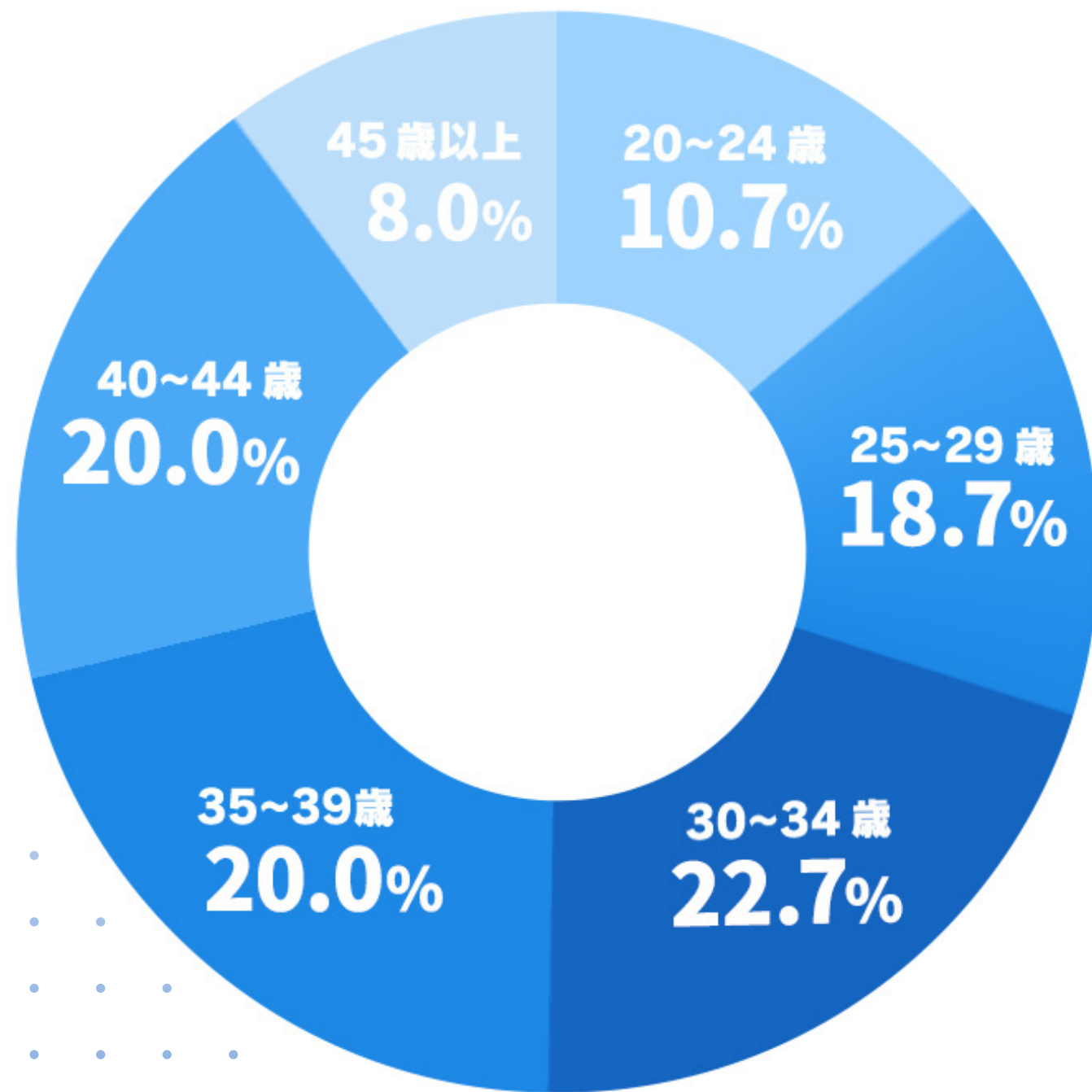
場所は非公開となります



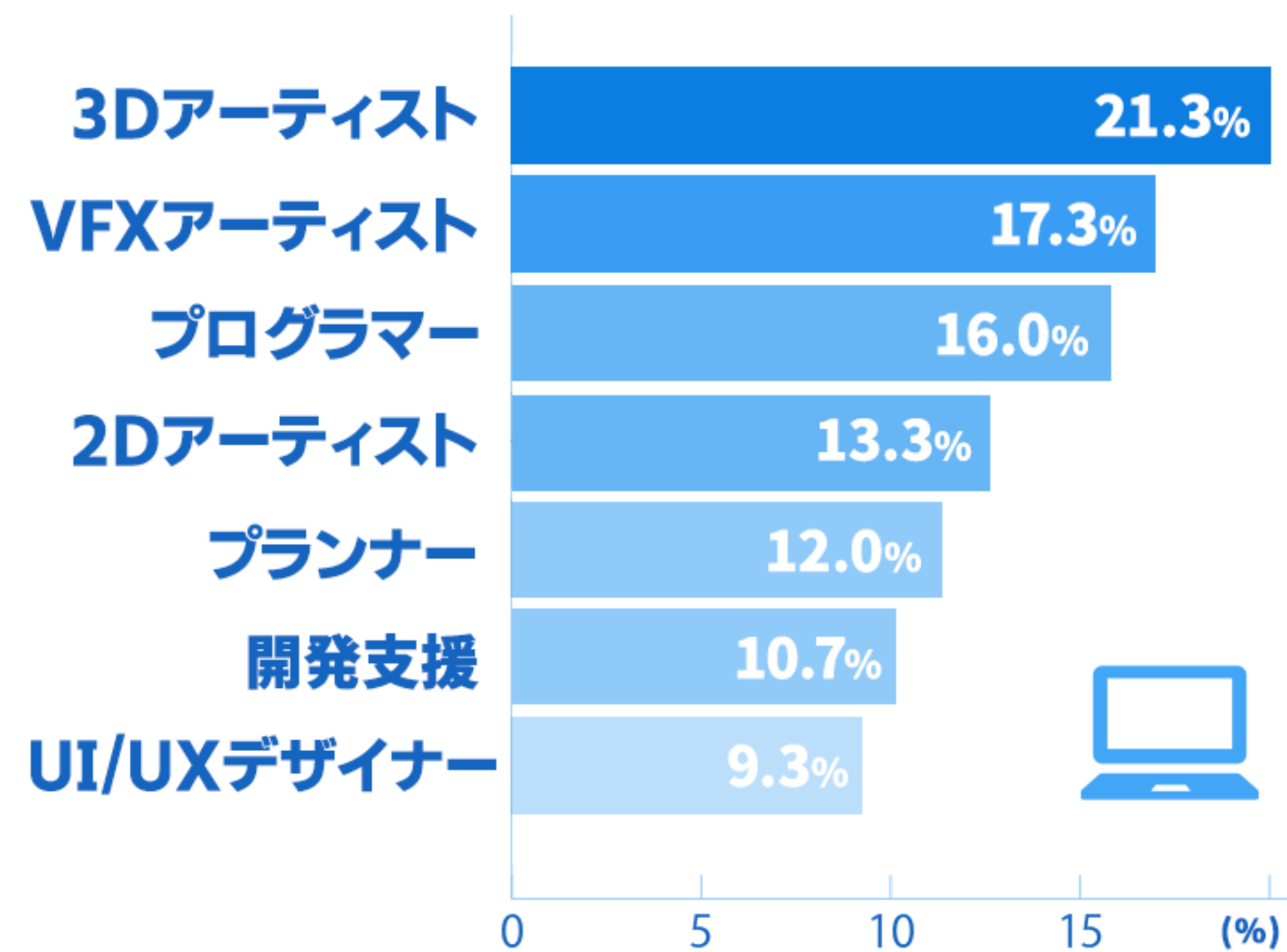
### 従業員 DATA

在籍社員の年齢、職種等のデータを一部ご紹介いたします。

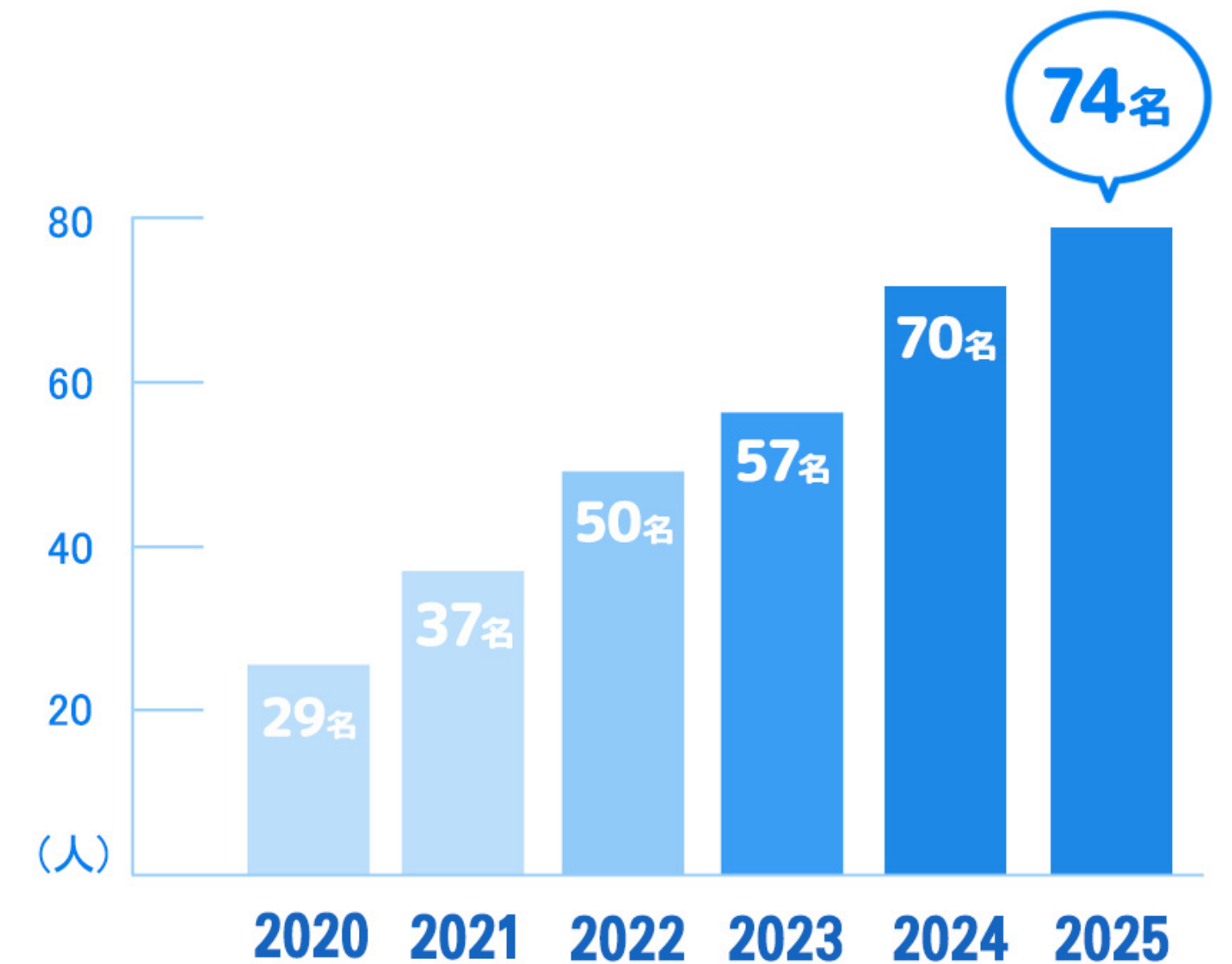
#### Q. あなたの年齢を教えてください



#### Q. あなたの職種を教えてください



#### 従業員推移



※2026年2月末時点での掲載データになります

## 社内制度

フレックスタイム制度

MBOによる目標マネジメントシートを使用した評価制度

社内報の発行

各種サークル活動

## 福利厚生

社会保険完備

年一回健康診断実施

健診オプション一部補助

インフルエンザ予防接種補助

慶弔見舞金

在宅一時金

育児休暇制度

東京ゲームショウチケット代・交通費支給

コーヒー等飲料類無料

04

# スタッフ紹介

一緒に働く仲間のインタビュー



デザイン部 2D ARTIST  
N.M

👉 今までの仕事で一番やりがいを感じたのはどんなことですか？

今担当しているアバターの衣装デザインが一番楽しいです。  
ユーザーの方から直接感想などをいただけるので、その時が一番デザインしてよかったと感じます。

「今までにはなかったもので、使い勝手が良くていつも使っています」ということを言ってもらえた時は、ニーズに応えられてほんとによかった！と思いました。やっぱり、自分が作りたいものだけだとあまり人気が出ないというか、手に取ってもらえるかがわかりません。

人気のアイテムや方向性などを調べながら取り組んでいます。  
1か月で5点くらい出すので、ネタ切れにならないように頑張っています（笑）



もっと見る



デザイン部 3D VFX ARTIST  
T.A

**現**在のお仕事の内容について教えてくださいか？

スマートフォン用アプリ Fate/Grand Order (以下 FGO) というゲームの中の、宝具という必殺技の映像を作る業務をしています。主には演出部分ですね。

**今**までの仕事で一番やりがいを感じたのはどんなことですか？

FGO はファンの方がすごく多いので、リリースされたときに、作成に携わったキャラクターの名前が Twitter のトレンド 1 位になることがよくあります。そういうのを見ると、作ってよかったなあと感じますね。ユーザーの方の反応を見ることができると面白いですね。



もっと見る



開発部 PLANNER  
T.K

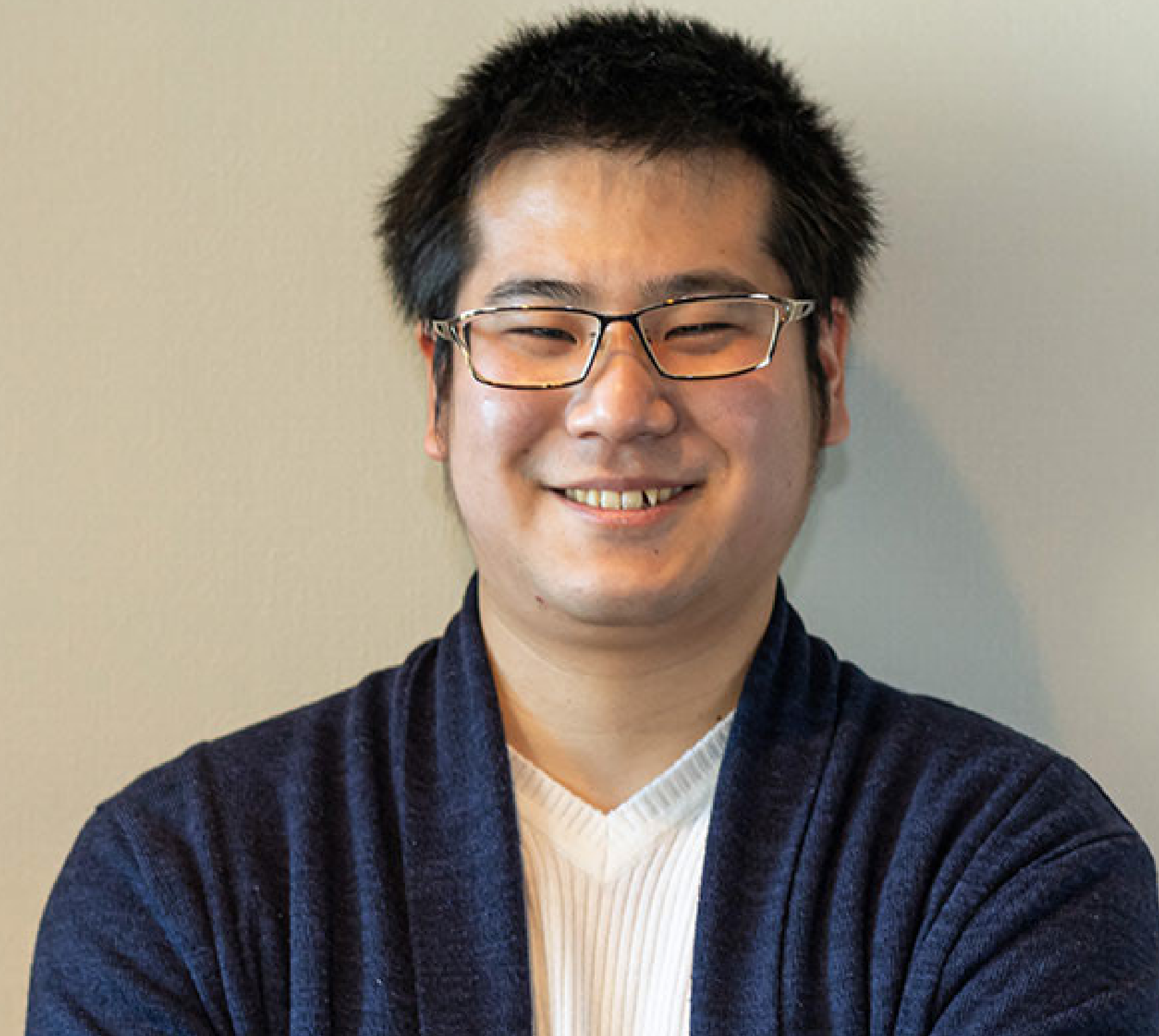
### 現在のお仕事の内容について教えてくださいませんか？

新卒で入社しゲームプランナーとして、企画とデータの作成を主にしています。具体的には、バトルのバランスの調整やゲームのキャラクターのパラメーターの調整、技の強さの調整を行っています。

### 入社後イメージ通りの仕事できていますか？

ゲーム業界はブラックというイメージがあったのですが、入社してみたらそんなことはなかったです。高校や大学の友人と話しても、うちはホワイトだなと感じます（笑）

仕事自体も、入社したときから企画としていろいろな業務をさせてもらっていて、自分にあっていて楽しいですね。面接のときにやってみたいと言っていたことが、半年もたたないうちに担当させてもらえました。



もっと見る



開発部 PROGRAMMER  
M.K

👉 までの仕事で一番やりがいを感じたのはどんなことですか？

入社すぐから担当しているVTuber事業ですね。  
いろんな企画を考えて進めていくのですが、生放送なので緊張感があっておもしろいです。これまで何度もライブ配信をしてきています。  
カメラワークやエフェクト出す部分などは、全部自分が担当してやっています。

VTuber事業は担当するまで本当に何も知らず、配信ってなに？というところからだったのですが、やってみたらすごく面白くて。  
VTuberは技術的にもまだまだこれからで、欧米や中国でも広がってきています。  
YouTubeには投げ銭の機能があるのですが、国によって文化の違いもはっきりあって、そういうところも面白いです。



もっと見る



# 05

## 募集要項

採用の詳細について



## ワンオアエイトが求める3つの人物像

### 1 チャレンジを当たり前

チャレンジをなにげなくできる人に、ぜひ仲間になってもらいたいです。

自分からどんどん、というタイプでなくても、聞かれたときに、「やったことがないけどやってみます」と応えられる人を求めています。

私たちの会社は、幸いにして長く続けているいくつかのコンテンツに関わらせて頂いています。

関わるスタッフは、それぞれ固定化されがちではありますが、会社としてその部分に問題意識を持って、新しい分野に積極的にチャレンジをしたいと思うスタッフの背中を押していきたいと考えています。

背景の絵をずっと描いてきた人が、キャラクターの3Dをやってみたいなら、そういったチャレンジの機会を準備したいと思っています。

### 2 仕事として取り組むことで成長できる

新しい取り組みは業務時間外に練習する、というのはもちろん大切ですが、成長が一番早いのは仕事にすることです。仕事でやれば、圧倒的に吸収が早くなります。

そのため、できそうな案件があれば、チャレンジしてみる？と積極的にメンバーに聞いています。そしてクライアントにも、きちんとメンバーの状況と見通し、バックアップ体制を説明し納得して頂いた上で、新しい仕事にアサインします。

ゼロからでも学びながら挑戦できる案件が、当社にはあります。

最初は壁にぶつかる覚悟を持って、挑戦をどんどんしていくことを大切にしています。

### 3 人の可能性は無限大

もちろん、圧倒的なスキルや実務経験がある人に来てもらえるのはありがたいです。

ただ、当社の場合は、なにかすごいこだわりや光るものを持っている人であれば、たとえゲーム業界の経験がなくても歓迎します。

実際の話ですが、ゲーム業界は未経験でCGを触った事もないのですが、アナログの絵が上手く、とても仕事の早い異業種の方を採用した事があります。

現在は最前線で様々なソフトを使いCG制作で活躍されています。

是非、当社への応募は気軽に何げなくチャレンジしてみてください。

私たちは人の可能性は無限大で、チャレンジしている限りは乗り越えられると信じています。メッセージに共感できる方のご連絡をお待ちしています。

## 募集対象者

2024年4月～2027年3月に高専・専門学校・短大・大学・大学院を卒業、もしくは卒業見込みの方

# 募集職種

募集職種と主な業務内容です  
研修後に更に細分化され各チームに配属されます

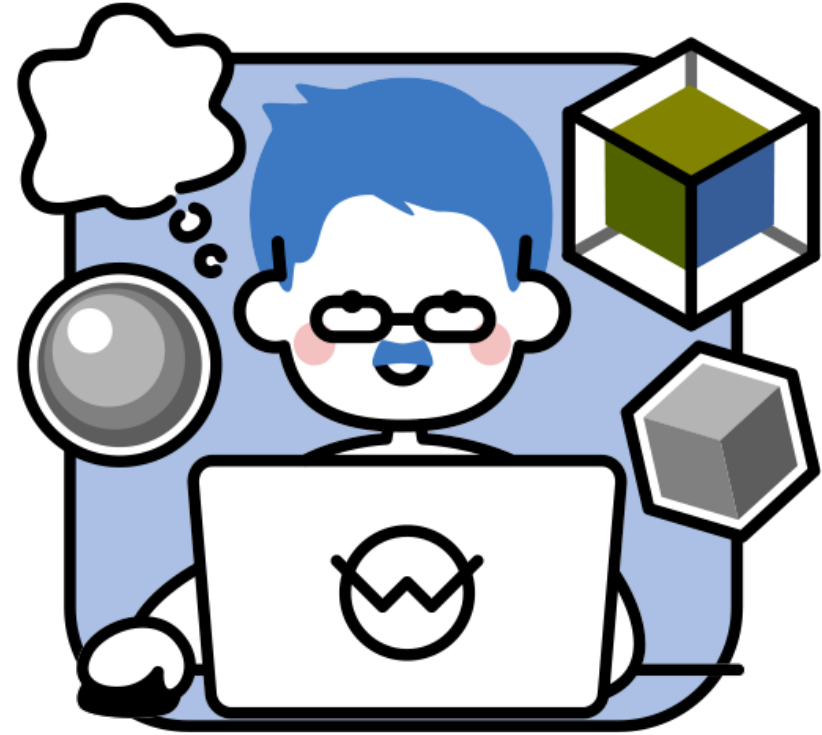


## 2D ARTIST



- キャラクター・背景・設定画・イメージボードなどのビジュアルデザイン
- UI や 2D エフェクトなどのコンテンツ内で使われる 2DCG の作成
- 2D キャラクターのアニメーション作成
- パブリシティ向けのアートの作成など

### 3D ARTIST



- 3D キャラクター（人物、動物、モンスター等）のモデリング及びテクスチャー作成
- 3D キャラクターのセットアップ
- 3D キャラクターのモーション作成
- 3D 背景のモデリング及びテクスチャー作成
- 3D エフェクト作成
- カットシーン作成

### PLANNER



- 企画提案
- 仕様作成
- 各種データ作成
- ゲームバランス調整
- 世界観設定
- 文章作成

## PROGRAMMER



- 企画起案、ゲームソフトのプログラム、ライブ配信システム構築
- 各種ツール開発等

## 選考フロー

- ・応募書類受領後、随時選考開始いたします。
- ・選考の段階に関わらず、合否の結果はご連絡いたします。



- ※プログラマ職は、応募時にテストを実施いたします。  
「応募作品」と「テストの回答」の内容をあわせて書類選考の判定とさせていただきます。  
テストの詳細については[新卒採用サイト](#)にてご確認ください。
- ※一次面接 / 二次面接はオンラインにて実施いたします。
- ※最終面接はご来社いただき対面にて実施いたします。
- ※選考フローは状況により変更となる場合がございます。あらかじめご了承ください。

## 入社後の研修について

### ビジネスマナー研修

- ・入社後1ヶ月間は全員オフィスへ入社予定となります

### コンテンツ制作研修

- ・6月末まで一人一人にメンターが付いてコンテンツ制作の研修が行われます



### 研修終了後、各チームに配属予定

研修終了後は業務内容によってテレワークや出社の頻度の変動する為  
状況に応じてご対応いただきます

## 給与

月額：25万～

その他 在宅一時金、18ワークスタイル手当等手当あり

昇給 年一回

賞与 業績連動型賞与

社会保険完備

## 勤務地

東京

## 勤務時間

フレックスタイム制

コアタイム 10:30～16:00

フレキシブルタイム 6:30～10:30、16:00～22:00

## 休日休暇

土日祝日

年末年始休暇

夏季休暇

その他有給休暇、慶弔休暇など

## お問合せ先

管理部 採用担当  
recruit@studio18.co.jp

職種毎の「求める人物像」など更に詳しい情報も掲載されています



エントリーはこちらから 

