



会社概要



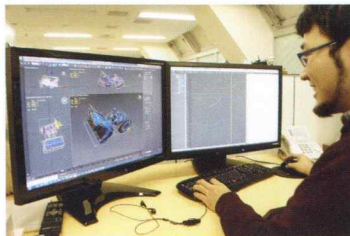
G

COMPANY PROFILE

会社名	株式会社イニスジェイ
代表者	代表取締役 村越 隆
所在地	東京都目黒区上目黒2-9-35 中目黒GS第2ビル2F TEL:03-5773-5145 FAX:03-5768-5153
URL	www.inisj.co.jp
設立	2016年11月25日
社員数	76名(2019年8月現在)
資本金	4,950万円
取引金融機関	みずほ銀行
主要取引先	- グリー株式会社 - 株式会社スクウェア・エニックス - 株式会社タイトー - 株式会社ディー・エヌ・エー - 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 他 (敬称略、順不同)

沿革

1997年	有限会社イニス設立
2000年	株式会社イニスに社名変更
2001年	Playstation2 「ギタルマン」企画・開発(発売:株式会社コーエー)
2005年	ニンテンドーDS 「押忍! 闘え! 応援団」企画・開発(発売:任天堂株式会社)
2006年	ニンテンドーDS 「Elite Beat Agents」企画・開発(発売:任天堂株式会社)
2011年	Kinect for Xbox 360 「The Black Eyed Peas Experience」 企画・開発(発売:UBISOFT)
2012年	iOS/Android 「DEMONS' SCORE」 企画・開発(発売:株式会社スクウェア・エニックス)
2013年	iOS/Android 「Eden to Green」企画・開発・運営
2015年	Unreal Engine4テクニカルデモ 「打ち捨てられた廃墟」発表
2017年	株式会社イニスジェイに事業譲渡



COMPANY PROFILE

事業内容

- ゲーム制作
ネイティブアプリ・ソーシャルゲーム企画、開発、運営
ゲーム機向けオンライン及びパッケージゲーム企画・開発
(ニンテンドー3DS / PlayStation 4 / Xbox One)
- アート、ビジュアル制作
キャラクターデザイン、企画開発
ゲームカードデザイン、制作
- リアルタイム3DCG制作
リアルタイム3DCG映像、データ制作
UnrealEngineに特化した3Dデータパーツ、シーン制作
3Dモーションデータ制作
ゲームカットシーン構築
- 音楽制作
音楽制作、効果音制作
音楽スタジオ収録、ミキシング、マスタリング
ナレーション収録、編集、MA
- EXゲーム開発事業
smartphone向けアプリ 企画・開発・運営
VRコンテンツ 企画・開発
V-Tuber 企画・開発
展示用デジタルコンテンツ 企画・開発
システム

開発環境、導入実績

- 情報共有 Confluence / Slack / ChatWork / Skype など
- タスク・バグ管理 JIRA
- バージョン管理 Perforce / GitHub
- IDE Microsoft Visual Studio / Eclipse / Xcode / MonoDevelop(Unity)
- ゲームエンジン Unity / Unreal Engine 4
- オーディオオーサリングツール Wwise
- 自動ビルド Jenkins
- Server
 - OS Linux / Windows Server
 - Database MySQL / Redis
 - Web Application Server nginx / Node.js / PHP
 - IaaS AWS / GCP / Azure
 - サーバー監視ツール Nagios / Munin / Zabbix
- BI (Business Intelligence) Treasure Data / Upsight / Google BigQuery

COMPANY SPIRITS

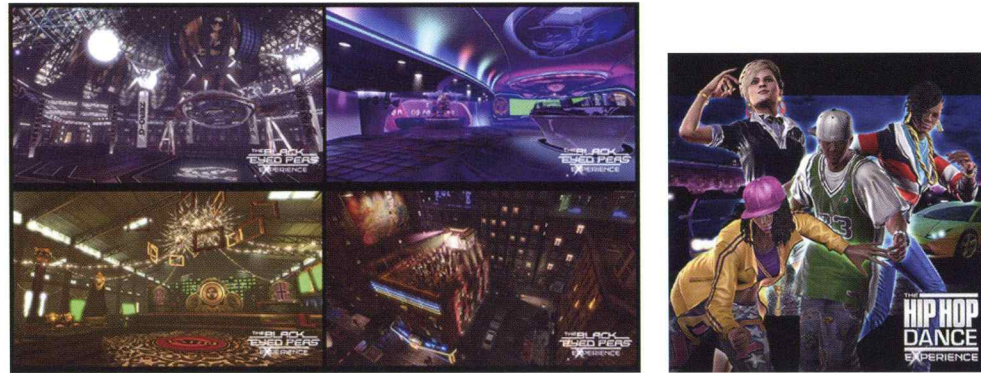
スマートフォンの普及により、かつてないほどゲームやソーシャル・ネットワークが生活の中に入り込んでいます。

私たちはゲームを含む様々なデジタルコンテンツを提供するプロフェッショナルとして、お客様がデジタルデバイスに触れ、新しい楽しさや驚きに遭遇し、生活が豊かに彩られていくことを願ってひとつひとつ丁寧に取り組み、未来へ引き継がれるコンテンツカンパニーとなることを目指しています。



企画から開発すべてをトータル・プロデュース だから高品質

私たちはこれまで国内はもとより北米、欧州のパブリッシャ様の元、多くのゲームタイトルの開発を行ってきました。Unreal Engineの早期導入、コンソール向けビッグタイトルで培ったハイプロファイルなリアルタイムCG映像、ワールドワイドで有用なユーザビリティ、リスク&リターンを驚きと楽しさに導くゲーム設計、手触り感のあるコントロール性、デバイスを遊びに活かすアイデア、シンプルで機能性高いUI設計及びデザインなど、高い技術とノウハウをもって企画、開発、品質管理、サービス運営に臨みます。



「イニスジェイだからこそ」のモノづくりを

また私たちには時代の変化やテクノロジーの進化を楽しみ、未知の世界へのチャレンジスピリットが文化として根付いています。業界を取り巻く環境は変わっても「イニスジェイだからこそ」という魅力の詰まったコンテンツやサービスを、新鮮な驚き、喜びとともに日本から世界へと発信し続けたい、という姿勢は変わりません。



PORTFOLIO

iOS 「ヨコタマ」企画・開発

© 2019 inisJ corporation
<https://apps.apple.com/jp/app/id1450477594>



HTC Vive / Oculus Rift / Windows MR / Oculus Quest SWORD OF GARGANTUA ソード・オブ・ガルガンチュア

- 効果音制作、ゲームへの実装を担当
 © 2019 gumi Inc. All Rights Reserved. Developed by Yomuneco Inc.
<https://www.gargantuavr.com/home-jp>



PlayStation 4/Nintendo Switch/Steam GOD EATER 3

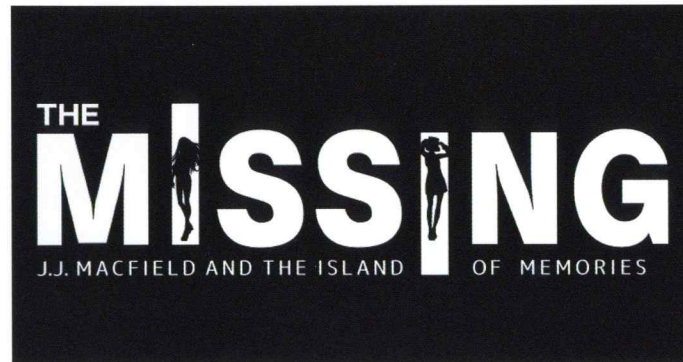
- ボスモデル、ボスモーション、武器デザイン、武器モデル、背景モデルの制作協力
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
<https://ge3.godeater.jp/>



PORTFOLIO

PlayStation 4/Nintendo Switch/Xbox One/Steam
The MISSING - J.J.マクフィールドと追憶島

- 楽曲およびオーディオ全般のディレクション、制作、実装を担当
© White Owls Inc. / ARC SYSTEM WORKS
<https://www.arcsystemworks.jp/missing/>



PlayStation 4 ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて カットシーン・アニメーション制作

- イベントシーンのカメラレイアウト、およびアニメーションの一部を制作協力
- イベントシーンのポストプロダクション（ライティング、被写界深度など）制作協力
- イベントシーンのデータ管理、業務効率化ツールの制作協力
- カットシーン用システム構築

© 2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
<http://www.dq11.jp/>



iOS/Android “Layered Stories 0” (レイヤードストーリーズ ゼロ)

グラフィックス制作全般 UI デザイン / UI オーサリング / キャラクターイラスト制作 /
3D キャラクターモデル制作 / 3D キャラクターアニメーション制作 / エフェクト制作

© 2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
<https://projectlayered.com/>



PORTFOLIO

VR 「ファンキル夏祭り Phantom of Festival 2017」 ゲームコンテンツ開発

©FgG
<https://pk.fg-games.co.jp/phantomoflove/festival/>



VRアトラクション* 「バハムートディスコ」 プロトタイプ開発 / サウンド制作&オーサリング

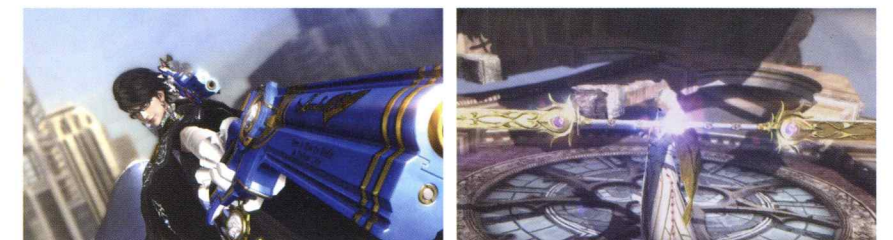
*ヘッドマウントディスプレイを用いない 450 度空間 VR (ハウステンボス)

© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
<http://www.jp.square-enix.com/bahamut-disco/>



Wii U 「ベヨネッタ 2」 カットシーン制作

© 2014 Nintendo © SEGA
<https://www.nintendo.co.jp/wiiu/aquj/>



PORTFOLIO

Wii U 「STARFOX ZERO」 カットシーン制作

© 2016 Nintendo
<https://www.nintendo.co.jp/wiiu/afxj/>



PlayStation4 「STREET FIGHTER V」 背景アセット制作

©CAPCOM U.S.A., INC. 2016, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.
<http://www.capcom.co.jp/sfv/>



PlayStation3 「DRAG-ON DRAGOON 3」 背景アセット制作

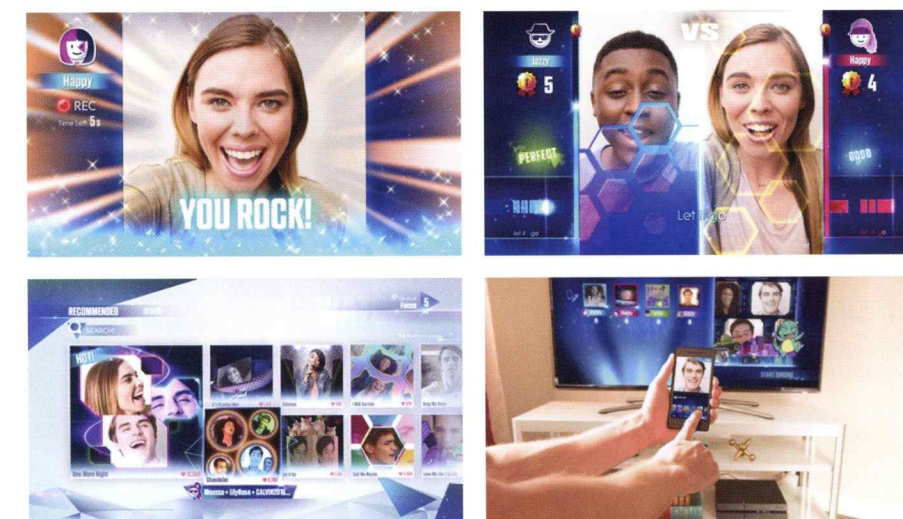
© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
<http://www.jp.square-enix.com/dod3/>



PORTFOLIO

PlayStation 4® system/Xbox One/iOS/Android 「JUST SING」 企画・開発

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Sing, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
<https://www.ubisoft.com/en-US/game/just-sing/>



iOS/Android 「Tokyo 7th シスターズ」 開発

- 開発の一部を担当
© 2014 Donuts Co. Ltd. All Rights Reserved.
<http://t7s.jp/>



PORTFOLIO

iOS/Android 「ドラゴンリバーシ」 企画・開発

©NTT DOCOMO, INC. / ©iNiS corporation
<https://www.dragonreversi.jp/>



Tegra 3 「Eden to GREEN」 企画・開発

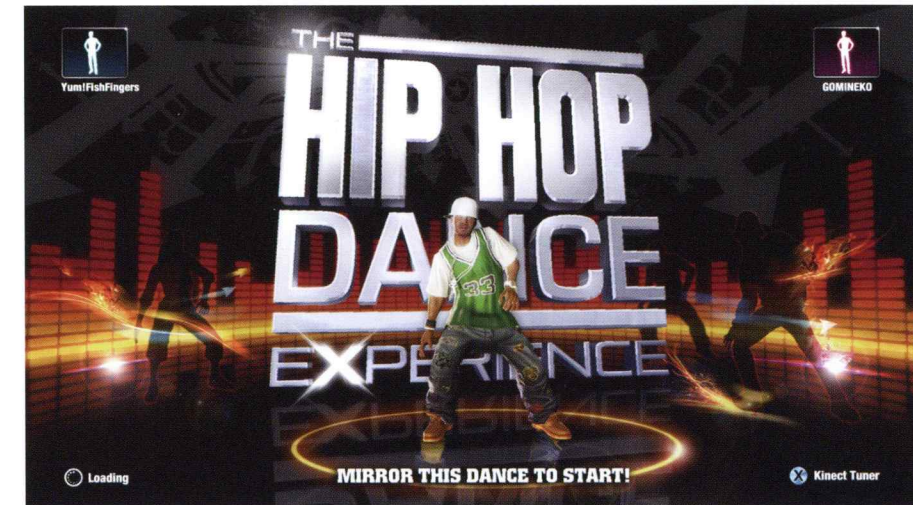
Copyright 2013 iNiS Corporation. All rights reserved. iNiS is a registered trademark and "Eden to GREEN™" is a trademark of iNiS Corporation.
<http://www.facebook.com/iNiSCorporation#!/Eden2G>



PORTFOLIO

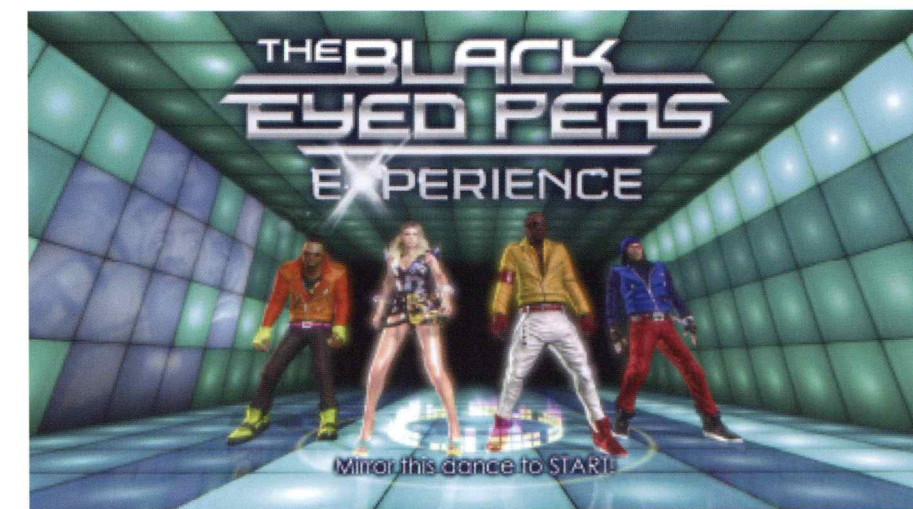
Xbox 360 「THE HIP HOP DANCE EXPERIENCE」 企画・開発

© 2012 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.
<http://www.ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pId=10979>
<http://www.facebook.com/iNiSCorporation#!/TheHipHopDanceExperience>



Xbox 360 「The Black Eyed Peas Experience」 企画・開発

© 2011 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.
<http://blackeyedpeas-experience.ubi.com/black-eyed-peas/en-US/>

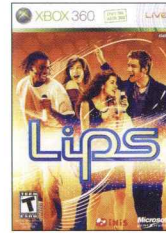
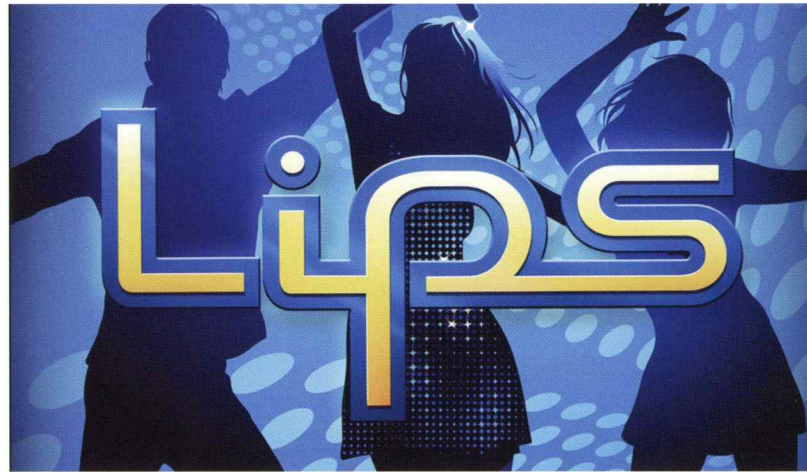


■ PORTFOLIO

Xbox 360 「Lips」企画・開発

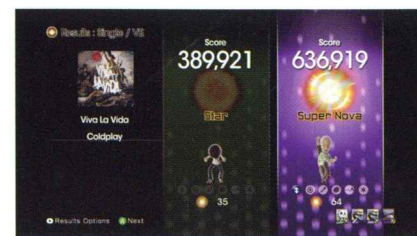
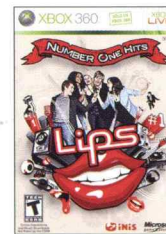
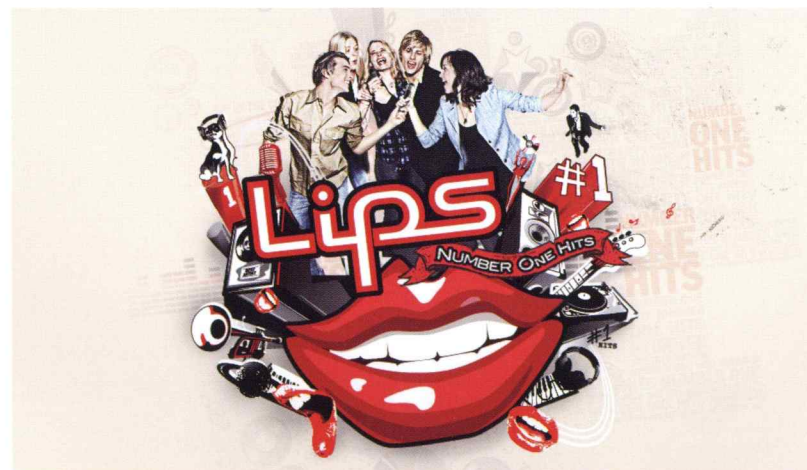
©2008 Microsoft Corporation. All Right Reserved.
<http://lips.xbox.com/>

BAM!DEAR GAME AWARD 2009 Party部門受賞



Xbox 360 「Lips: Number One Hits」企画・開発

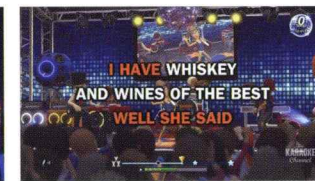
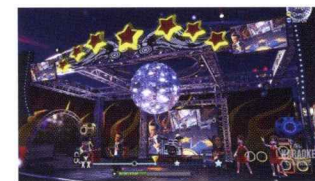
©2009 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



■ PORTFOLIO

Xbox Live 「Karaoke」企画・開発

© 2012 Microsoft Corporation
<http://marketplace.xbox.com/en-US/Product/Karaoke/66acd000-77fe-1000-9115-d8024d530a6f>
<http://www.facebook.com/#!/KaraokeXbox360>




iOS/Android 「DEMONS' SCORE」開発

© 2012 SQUARE ENIX All Rights Reserved.
<http://www.square-enix.co.jp/smart/demons/>



■ PORTFOLIO

ニンテンドー DS 「燃えろ!熱血リズム魂 押忍!闘え!応援団2」企画・開発 


©2007 Nintendo / iNIS
<http://www.nintendo.co.jp/ds/ao2j/>



ニンテンドー DS 「Elite Beat Agents」企画・開発

©2006 Nintendo / iNIS
<http://www.elitebeatagents.com>



ニンテンドー DS 「押忍!闘え!応援団」企画・開発 

©2005 Nintendo / iNIS
<http://www.nintendo.co.jp/ds/aosj/index.html>



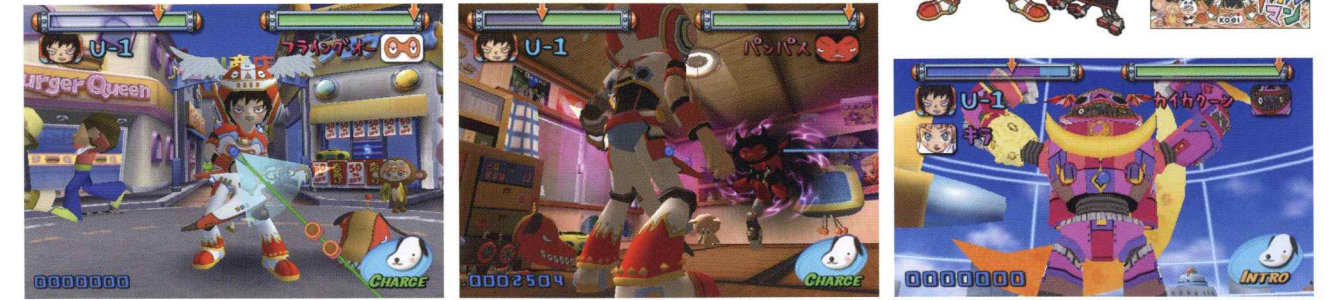
■ PORTFOLIO

PlayStation2 「ギタルマン」企画・開発

©2001 326/KOEI Co.,Ltd.
<http://www.gamecity.ne.jp/products/GITAROO-MAN/>

PSP 「ギタルマン・ライブ」企画・開発

©2006 326/KOEI Co.,Ltd.



nFactor2 for Xbox 360 テクニカルデモ

<http://www.inis.co.jp>



nFactor 「GPA(ガンダム・パイロット・アカデミー)」企画・開発

©創通エージェンシー・サンライズ
 ©BANPRESTO 2002



「FUEL」シリーズ

自社商品サンプリング音源ライブラリー発売
 ACID 用ライブラリとして米 Sonic Foundry 社へライセンス供給



inis 