



【ストーリーライター】フレックスタイム制 | グローバル企業でキャリアアップ

プライム上場 | グローバルなエンターテインメントカンパニー | ワークライフバランス◎

Job Information

Hiring Company

NEXON Co., Ltd.

Job ID

1591628

Industry

Gaming

Company Type

Large Company (more than 300 employees)

Non-Japanese Ratio

Majority Japanese

Job Type

Permanent Full-time

Location

Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

Train Description

Nanboku Line Station

Salary

5 million yen ~ 8 million yen

Work Hours

10 : 00 ~ 19 : 00 (休憩時間1時間)

Refreshed

May 13th, 2026 12:19

General Requirements

Minimum Experience Level

Over 3 years

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

None

Minimum Japanese Level

Native

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

【募集要項 本ポジションの魅力】

> 語学力をいかせるか：韓国語スキルが活かせる環境

- > 働き方：フレックスタイム制あり、六本木オフィス勤務
- > 業務内容：ストーリーライター
- > 会社の特色：東証プライム上場、世界有数のオンラインゲーム企業

=====
 ストーリーライター
 =====

概要

ゲームの世界観やキャラクター、感情表現を言葉で完成させるシナリオライター職です。インゲームおよびアウトゲーム全体で使用されるテキストを通じて、キャラクターの個性や物語の流れ、イベント演出を明確に伝え、ユーザーが世界観に没入できるようにする役割を担います。単なる文章作成ではなく、企画意図やゲーム構造を理解したうえで、実際のサービスで機能するテキストを作成する職種です。

【業務の進め方・特徴】

ゲーム企画書、設定資料、システム構造をもとに、テキストのトーンや方向性を設計し、執筆します。既存テキストのリライト作業と、新規コンテンツ向けのセリフ・台本作成を並行して行います。企画・開発・L10N、LQAと連携し、テキストが実際のゲーム進行やUI制約に適合しているかを確認します。文学的な表現力だけでなく、ゲームサービスに適した読みやすさと伝達力が重視されるポジションです。

【具体的な業務内容】

- ・インゲーム/アウトゲームテキストのリライト
- ・キャラクターセリフ、ストーリー台本の作成
- ・イベント、クエスト、シナリオテキスト制作
- ・世界観・キャラクター設定を反映した文章設計
- ・企画・開発・L10N、LQAとの連携
- ・テキスト修正および品質管理

《働き方について》

当社はフレックス制度を導入しておりますので担当業務の状況に合わせて柔軟な働き方が可能です。また、男性含めて子育て中の社員も多く、家庭と両立しながら働くことも可能です。服装や髪形も自由です。

 <雇用形態>正社員 ※試用期間満了後はフレックスタイム制あり

<想定年俵>

年俵制： 500万～800万

基本給： 36万～57.5万

業務手当（みなし残業20h）：6万～9.3万

※スタート年俵は、経験や能力を考慮し決定いたします。

※12分割して1/12を月々支給いたします。

※給与改定年1回 毎年4月（評価によって変動）

交通費（上限5万円/月）

業務手当（残業20時間分相当）

※残業が20時間を超えた場合は、別途残業手当が支給されます。

<交通費> 1ヶ月5万円を上限として支給

<勤務地>東京都港区六本木1-4-5 アークヒルズサウスタワー6F（本社）

└─勤務地最寄駅：東京メトロ南北線／六本木一丁目駅

<休日・休暇>

- ・土曜日、日曜日、祝日
- ・有給休暇は試用期間（3ヶ月）終了後、規定に基づき付与
- ・リフレッシュ休暇（5日/年）は年度内であればいつでも取得可能
- ・GW、年末年始、慶弔、出産、育児等
- ・永年勤続特別休暇

<社会保険>

社会保険完備

Required Skills

必須経験・スキル

- ・ゲーム、コンテンツ、シナリオ、ライティングに関する実務経験
- ・キャラクターセリフや物語構成を文章で表現した経験
- ・企画意図を理解し、テキストとして構築できる能力

- ・フィードバックを反映して文章を完成させた経験

歓迎経験・スキル

- ・ゲームシナリオやイベントテキスト作成経験
 - ・日本/グローバル配信を前提としたテキスト制作経験
 - ・企画書/設定資料をもとにしたライティング経験
 - ・L10N/LQAと連携し、テキスト品質を改善した経験
-

Company Description