



2024

COMPANY PROFILE



What is Cygames?

最高のコンテンツを作る会社

私たちCygamesは、2011年5月にサイバーエージェントのグループ会社として設立され、主な事業としてゲームの企画・開発・運営を展開しております。Cygamesのゲーム事業は、2011年9月に第1弾タイトル『神撃のバハムート』をリリースしたところから始まりました。その後『グランブルーファンタジー』、『Shadowverse』、『プリンセスコネクト! Re:Dive』、『ワールドフリッパー』、『ウマ娘 プリティーダービー』といったモバイルゲームを世界中にお届けしてきました。

また、Cygamesではコンシューマーゲームの開発にも積極的に取り組んでいます。2019年4月にコンシューマーゲームのパブリッシングやプロデュース業務を行うコンシューマー事業本部を立ち上げ、『グランブルーファンタジー リリンク』、『グランブルーファンタジー ヴァーサス -ライジング-』、『リトル ノア 楽園の後継者』、『シャドウバース チャンピオンズ バトル』などのモバイルゲームのオリジナルIPを使ったタイトルを発売しました。2024年現在、カジュアルアクションゲーム『ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭!』、完全新作アクションゲーム『GARNET ARENA: Mages of Magicary』、ハイエンド・アクションRPG『Project Awakening』などのタイトルを鋭意開発中です。

さらにCygamesは2015年3月にアニメ事業部、2016年3月に漫画事業部を立ち上げ、ゲームの枠を超えたコンテンツ制作を行っております。「最高のコンテンツを作る会社」というビジョンのもと、ユーザーのみなさまにゲームやアニメ、マンガをはじめとした、あらゆるエンターテインメントを通じて、上質なひと時を過ごしていただけるよう努めてまいります。

The Best in Entertainment

Our company, Cygames, was founded as a subsidiary of CyberAgent, Inc. in May 2011, to plan, develop, and operate games. We released our first title, *Rage of Bahamut*, in September 2011, which we followed by launching other mobile titles such as *Granblue Fantasy*, *Shadowverse*, *Princess Connect! Re: Dive*, *World Flipper*, and *Umamusume: Pretty Derby* both domestically and globally.

But our passion doesn't stop at mobile games; we at Cygames are also committed to console game development. That's why we established the Console Publishing and Development Department in April 2019. Thanks to these efforts, we've successfully launched *Granblue Fantasy: Relink*, *Granblue Fantasy Versus: Rising*, *Little Noah: Scion of Paradise*, and *Shadowverse: Champion's Battle*—all titles based off the company's mobile games. As of 2024, we're in the midst of developing the party action game *Umamusume: Pretty Derby - Party Dash*, the all-new action game *Garnet Arena: Mages of Magicary*, and the high-end action RPG *Project Awakening*.

Over the years, we've also made strides to expand our horizons beyond games. Our Animation Department was founded in March 2015, followed by the Comics Department in March 2016, further fulfilling our mission to deliver "The Best in Entertainment" across all mediums and platforms. No matter where our fans are, we want to be there providing a quality experience.

Mission Statement



Game Together

① みんなでたくさんゲームをやる

誰よりも面白いゲームを作る人は、誰よりもたくさんの面白いゲームをプレイしているはず。せっかく会社に人が集まっているのですから、仕事中でもプライベートでもみんなで楽しくゲームをしてゲームの話をしましょう。社員みんなで楽しくゲームをやる会社サイゲームス。

Cygames is serious about gaming. We believe that in order to create groundbreaking games, we have to play groundbreaking games. Don't be surprised if someone hands you a gamepad in your time here. It's all part of the Cygames experience.



Think Together

② 常に「チーム・サイゲームス」の意識を忘れない

最高のコンテンツは1人で作るのではなく、みんなで力を合わせて作るものです。みんなの能力を合わせることで1人では作れない最高のコンテンツを作りましょう。自分の為ではなく、チームの為に仕事をする集団サイゲームス。

Being the best in entertainment isn't something that one person can achieve on their own. Great entertainment is a team effort, and here at Cygames, we take pride in our teams and their drive to create the best experiences for our players.



Make Together

③ 最強のブランドを目指す

社員が日々発信するあらゆるものが、Cygames ブランドを高める、また低める可能性があります。ひとつひとつの仕様書、イラスト、ソースコードといった制作物はもちろん、電話の受け答え、お客様の前での立ち振る舞い、社員のモラル、そのすべてが会社のブランドイメージに直結します。大切にしましょう。ブランド人の集合体としてのブランド企業サイゲームス。

We create incredible gaming experiences. Our members see every graphic and every line of code as a chance to shine.

Gaming Business

Other Businesses

Studios & Facilities

Working at Cygames

Company Overview

Artworks

最高の コンテンツを 世界へ。

Bringing the Best in
Entertainment to the World

サイゲームスは「最高のコンテンツを作る会社」というビジョンのもと、ゲームをはじめとする多様なエンターテインメントを世界中にお届けしてきました。2016年からは、eスポーツとしてのグローバル展開を視野に入れた『Shadowverse』のリリースを契機に、海外事業に注力。2023年には、コンシューマーゲームをより多くのユーザーに届けるため、コンシューマー事業に関わる部署を一本化。新たな海外拠点を欧米に設立しました。2023年12月に『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-』、2024年2月に『グランブルーファンタジー リリンク』のコンシューマーゲーム2作をそれぞれ世界に向けて一斉にリリースし、加速していくサイゲームスのグローバル展開。会社案内ではその取り組みの一端をご紹介します。

Ever guided by the vision to be “The Best in Entertainment,” Cygames produces games and various media for the global market. This focus on worldwide expansion began in 2016, when the company released *Shadowverse* as a contender in the esports arena. Later, in 2023, Cygames consolidated its console-related divisions—in addition to establishing branches in North America and Europe—in the hopes of reaching a larger audience. These efforts were fruitful, as proven by the releases of *Granblue Fantasy Versus: Rising* (in December 2023) and *Granblue Fantasy: Relink* (in February 2024), which mark the company’s swift expansion into the global market. This publication will highlight aspects of the company that make such achievements possible.

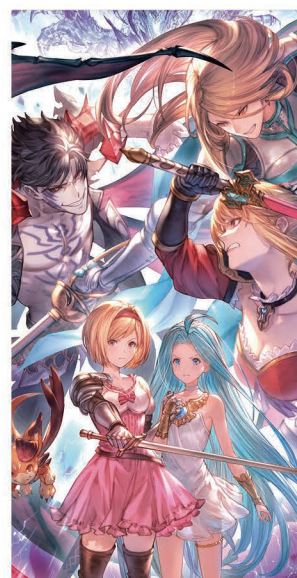
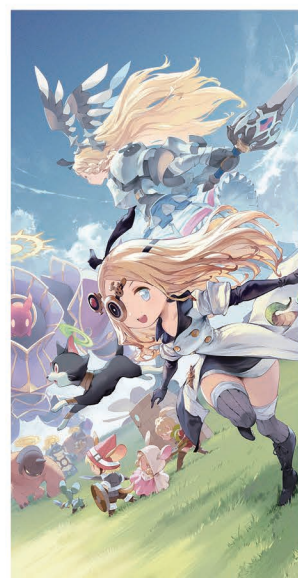
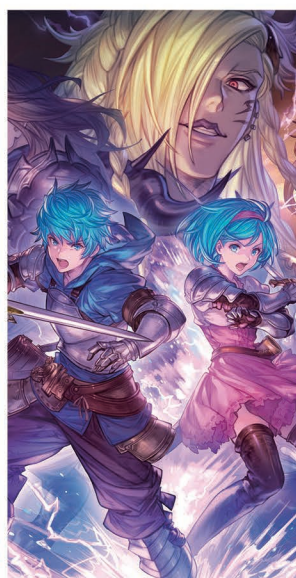
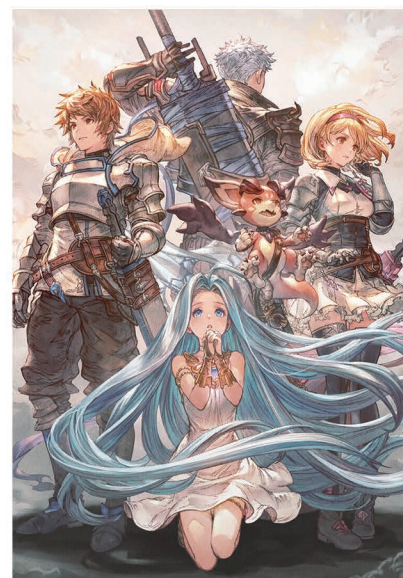
Manager Interview

Console Publishing and Development & Global Publishing

最高のコンシューマーゲームを 世界に届ける道づくり

Cementing a Global Future

Ryuichiro Executive Manager of Console Publishing and Development + **Norio** Department Manager of Global Publishing



© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS

リュウイチロウ

コンシューマー事業本部 本部長

前職にてコンシューマーゲームの開発、アーケードゲームの開発、タイトルの管理やマネジメント業務に携わった後、2020年にサイゲームスに入社。2023年5月には執行役員に就任。コンシューマー事業本部の本部長として、コンシューマー事業全体の統括を担当している。

ノリオ

グローバルパブリッシング部 部長

大手ゲームプラットフォームに長年在籍した後、2021年にサイゲームスに入社。コンシューマー事業本部 グローバルパブリッシング部の部長として、コンシューマーゲームにおける国内外の販売、マーケティング、リサーチなどを担当している。

Ryuichiro

Executive Manager of Console Publishing and Development

Joined Cygames in 2020, previously involved in the development and project management of console and arcade games. He was promoted to executive officer in May 2023 and now oversees the company's entire console game department.

Norio

Department Manager of Global Publishing

Joined Cygames in 2021, previously worked on a major game platform for many years. As section chief, he now oversees the company's domestic and global sales, marketing, and research.

Cygames may have started out as a mobile gaming company, but it has been steadily building up its position as a console game developer. We asked Cygames' Console Publishing and Development Department Chief Ryuichiro and Global Publishing Section Chief Norio about the company's strengths as it looks to expand and grow globally.

Tackling the Global Market through Console Games

— Could you provide some background on what led Cygames to take on the new challenge of console game development?

Ryuichiro: We've been asking ourselves what we want Cygames to look like 10 or 20 years down the line, but to achieve the level

of growth we're after, we know that global expansion is absolutely essential. And the key to this is penetrating the console game market—which, of course, means entering into competition with the whole world. The Console Publishing and Development Department consists of numerous industry veterans—including Norio himself—who possess the knowledge necessary to compete on a global scale. As part of our commitment to this goal, in October 2023 we unified the various groups working on console games into a single department.

世界展開に向けて強化された コンシューマー事業本部

—サイゲームスがコンシューマーゲームにも力を入れるようになった背景を教えてください。

リュウイチロウ 以前から、サイゲームスが今後10年、20年……と成長し続けるために、世界のゲーム市場に進出してグローバル企業になっていく必要があると考えていました。コンシューマーゲーム業界の主戦場はワールドワイドだからです。ノリオさんを含め、コンシューマー事業本部には業界歴が長い経験豊富なスタッフが多く、グローバル

に展開していくための知見を持ったメンバーが集まっています。グローバル市場へ本格的に参入していくべく、元々あったコンシューマーゲームに関する部署を一本化し、2023年10月に新しいコンシューマー事業本部を立ち上げました。

— The Console Publishing and Development Department is divided into the Global Publishing Section and Console Production Section. Can you please describe their respective roles?

Norio: As their names suggest, one section

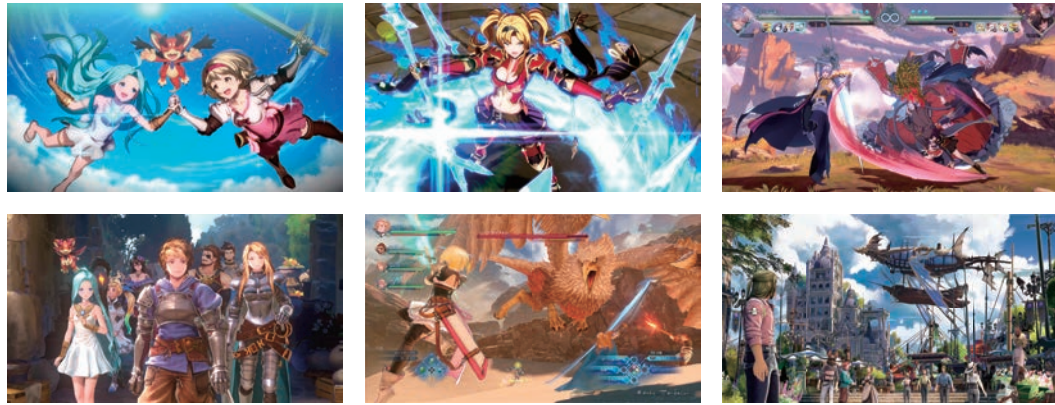
makes the games and the other markets them. What we've done is integrate the two into a single department. Specifically, our department's role is to ensure that players all around the world are aware of our games—and actually choose to play them.

—コンシューマー事業本部はグローバルパブリッシング部とコンシューマープロダクション部に分かれていますね。それぞれの役割を教えてください。

ノリオ 役割はそれぞれはっきりしていて、ゲームを作るのがコンシューマープロダクション部で、販売とマーケティングを担うのがグローバルパブリッシング部です。開発を「制」、販売・マーケティングを「販」とすると、「制販」を一体化した部署がコンシューマー事業本部になります。私がいるグローバルパブリッシング部の役割は、国内外のユーザーのみなさんにサイゲームスのタイトルを知ってもらい、実際にプレイしていただくように働きかけることです。

— An undertaking of this scale likely requires help from your branches in other countries. Can you give us a brief overview of what exactly your overseas offices do?

Norio: In addition to the Cygames branches established in Korea and Taiwan a few years ago, we've officially established Cygames America and Cygames Europe in their respective territories. They will be taking on more and more global marketing duties as they continue to grow. It's paramount that we keep in close communication with our various offices to gauge the issues



—海外拠点との連携も必要だと思えます。海外拠点ではどのような活動をしているのでしょうか。

ノリオ 数年前に設立されていた台湾と韓国支社に加え、2023年春にはアメリカとイギリスに現地法人が設立されました。アメリカとイギリスの拠点はまだまだこれから大きくしていくところですが、組織づくりと並行してコンシューマータイトルのグローバルマーケティングも行っています。現在は各拠点のスタッフと密に連携を取り、地域ごとの課題やマーケティング戦略について話し合っている状況です。

点ではなく面で押し出す コンシューマーの プロモーション戦略

—直近のコンシューマーゲームのリリースについて教えてください。
リュウイチロウ 2023年12月に『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング- (以下、GBVSR)』を、2024年2月に『グランブルーファンタジー リリンク (以下、リリンク)』を発売しました。それ以外では『ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭!』が発表され

ています。他にも、先々に向けて新規タイトルの開発を進めています。

—世界中に競合がいる中で、どんなゲームを作っているのでしょうか？

リュウイチロウ 市場がワールドワイドだからこそ、サイゲームスのことを知ってもらえるチャンスがたくさんあるので、ブランドをしっかり認知してもらえるようなタイトルを複数開発中です。コンシューマーゲーム業界は「この会社はRPGが得意」「レース系が強いのはこの会社」というように、ジャンルによってイメージされる会社が絞られてしまう業界です。そこに新規参入するには、むやみやたらに色々なジャンルで勝負しても勝てないんですよね。サイゲームスの強みを活かせるものを考えていかねばなりません。現在開発中のタイトルは、サイゲームスがこれまで積み上げてきたノウハウを活かし、競合他社に対してどれだけ差別化ができるかを意識しています。

—安易に多ジャンルに挑戦するのではなく、サイゲームスらしさを追求しているのですよね。ゲームの売り出し方についてはどのよう

に考えていますか？

リュウイチロウ 点ではなく面で押し出していくことを意識しています。ブランドをより広めるためには、一つのタイトルだけを一点特化で売り出すのではなく、複数タイトルを合わせてサイゲームスのイメージを一緒に出していく必要があります。業界全体の情報をリサーチしながら新作タイトルをどう編成していくか、他のタイトルの進行具合なども見て検討しています。

—コンシューマーゲーム開発全体の計画についてはいかがでしょうか？

リュウイチロウ 新体制になり、中期的な計画を作っていて、毎年数本をリリースできるように編成しています。コンシューマー事業はプラットフォームありきですし、数年～10年後の見通しを立てながら進めることが重要です。業界全体のリサーチも大事にしています。

—グローバルパブリッシング部は海外でどのようなプロモーションをしてきましたか？

ノリオ プラットフォーマーにサポートいただいたことと、自社で推進してきたことの大きく二つがあります。

each region presents. This allows us to tailor our global marketing strategies to each respective market.

Looking at the Big Picture

—Tell us about your recent console game releases.

Ryuichiro: We launched *Granblue Fantasy Versus: Rising* (“GBVSR”) in December 2023 and *Granblue Fantasy: Relink* (“Relink”) in February 2024. There was also the recent announcement of *Umamusume: Pretty Derby – Party Dash*. Beyond that, we also have other titles currently in development.

—The global market is competitive these days. In light of this fact, what type of games are you looking to make?

Ryuichiro: We want to deliver games which cater specifically to that “global” aspect of the market—we feel that we have a good shot at drawing more attention to our brand that way. That’s our goal right now, and we have multiple titles in production to hopefully help us reach it.

With console games, it’s common for fans to associate certain companies with a

specific genre—Company “A” makes great RPGs, while company “B” is known for their top-class racing games, for example. For a newcomer dev, suddenly jumping into the fray and attempting to tackle multiple genres at once would prove to be an impossible task. That’s why we plan to leverage our years of valuable knowledge and experience to better carve out a unique space for ourselves and our new, upcoming titles.

—So instead of taking on multiple genres all for the sake of variety, you’re focusing on what allows you to showcase Cygames’ unique strengths. With that in mind, what are your thoughts on marketing our games?

Ryuichiro: Generally speaking, I prefer to look at the big picture. Instead of focusing on one specific title, I believe it’s necessary to focus on multiple titles at once and have them all represent the Cygames brand. We’ll be looking at both the industry as a whole and our progress on other in-development titles in order to determine how we prepare to tackle new projects.

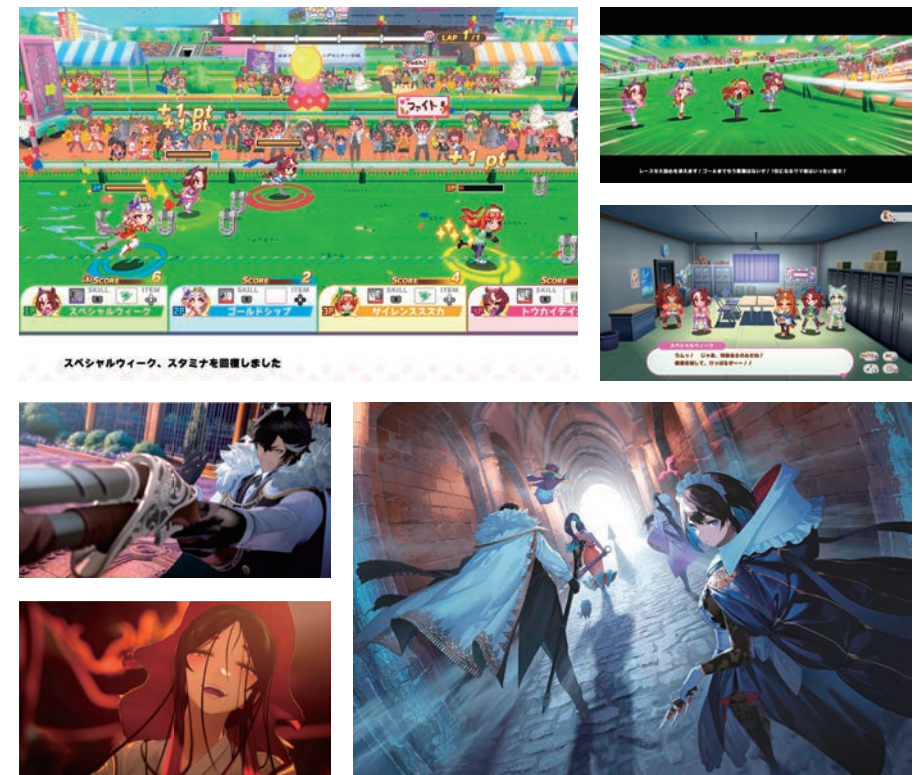
—What can you tell us about your plans for console game development overall?

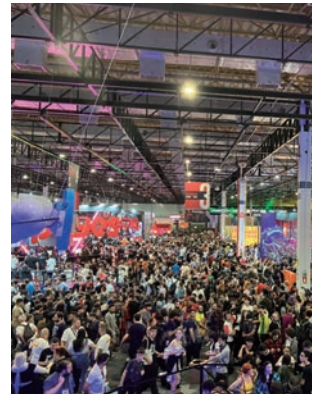
Ryuichiro: With our new organizational structure, we have a medium-term plan in place to release multiple titles per year. However, the reality of the industry is that platform holders have enormous influence. It’s crucial to approach the coming years (and decades) with a plan and do our due diligence by researching changing industry trends.

—What type of promotions has the Global Publishing Section done overseas so far?

Norio: So far, we’ve managed to accomplish two main things—we had the chance to work with a major platform holder, and successfully pulled off our own marketing initiatives. Regarding the former, we announced a new game and showcased its trailer at a PlayStation online event. Such an opportunity was immensely helpful for getting more eyes on the game and for our overseas promotion.

As for our own marketing initiatives, we opted to amplify our presence at on-site events in 2023, including Anime Expo and Evo 2023 in the United States, gamescom in Germany, Brasil Game Show in Brazil, and Paris Games Week in France. Since the Cygames brand isn’t as well known





前者では、例えばプレステーションのオンラインイベントでタイトルの発表や最新映像を公開しました。あのような機会がサイゲームスという会社が『リリンク』というタイトルを出すことをアナウンスできたのは、海外でプロモーションするという点で大きかったですね。自社での活動ですと、2023年は特にオフラインイベントに集中して出展しました。ロサンゼルスで行われたAnime ExpoやEvo 2023、ドイツのgamescom、ブラジルのBrasil Game Show、フランスのParis Games Week などで。サイゲーム

スの名前は海外ではあまり知られておらず、まずは会社名を知ってもらうためにタイトルを認知してもらうことが大事だと考えました。世界の主要なマーケットでタイトルを露出し、会社名をアピールできたことは一つの成果だと思います。リュウイチロウ 予約の他に、Steamにはウィッシュリストがありますよね。ありがたいことに、イベントに出展した国ではそういった反応がすぐに現れました。ユーザーのみさんの意見をしっかりとヒアリングするという意味でも、ネット社会の現代でも現地のゲームファンのみ

なさんとコミュニケーションを取っていく大切さを実感しました。

会社の未来を切り拓く 今後の展望

■コンシューマー事業の今後の展望を教えてください。

ノリオ 直近で言うと、『GBVSR』『リリンク』を通してしっかりとサイゲームスのコンシューマーゲームの魅力を知って、楽しんでいただくことが最初の使命だと思っています。その後、ゲームだけではなく「サイゲームス」という会社を世界中のみ

なさんに知っていただけるよう、引き続き様々な活動を行っていきます。

■サイゲームスのコンシューマー事業ならではの強みについて聞かせてください。

リュウイチロウ モバイルゲームで培った運営ノウハウや、高い技術、豊富な経験を持ったスタッフが揃っている会社は世界規模で見てもそうそうないと思うので、それが一番の強みかなと。あとは会社としての色がまだついていないのも強みの一つです。それはサイゲームスが今後新たに提供するものすべてにおいて、大きなブランドを確立できるチャンスが広がっているということです。コンシューマー事業本部では「グローバルチャレンジ」をビジョンに掲げ、それに紐づいて「制販一体」をミッションの一つにしています。

globally, our first mission was to showcase our games to eager players all over the world. This was an important opportunity to directly engage with the world's biggest markets—and it proved to be a big success. Ryuichiro: We saw our overseas marketing efforts bear fruit in the form of an immediate spike in preorders and Steam wishlists. Seeing this made me realize that, even in this virtual age we live in, it's still essential to maintain offline communication with local fans.

A Bright Future for Cygames

■What are your plans for the console game business going forward?

Norio: For the time being at least, our top priority is to use GBVSR and Relink as a gateway to bring in more fans from all over the world. We want players to get familiar with the Cygames name—and learn that it stands for quality. To help realize this, we'll continue promoting our products to the best of our abilities.

■What would you say are Cygames' strengths when it comes to console games?

Ryuichiro: Even looking at the industry on a global scale, you'd be hard-pressed to

作る部署と売り出す部署が一本化したことで、両方の立場のスタッフが企画段階から連携しやすくなりました。制販一体を企業文化として成長させていけば、将来的にもものすごく強みになっていくと考えています。

■これから世界に挑戦できるというのも魅力の一つでしょうか。

リュウイチロウ そうですね。会社の若さやスピード感、社内での連携力があるサイゲームスならショートスパンでの世界進出ができると思います。世界中のユーザーのみなさんを相手にしながら成長していけるのは今このタイミングだからこそですね。

■最後に、コンシューマー事業本部にはどんな人に来てほしいですか？

リュウイチロウ 日本だけでなく海

find many companies like us. We've accumulated vast amounts of knowledge about the operation of live-service mobile games, and we also employ a great number of highly experienced and skilled staff. I'd say that's our biggest strength. However, I think the fact that we lack an established company image in the console sphere could prove to be an advantage as well. I believe it will give us a leg up in defining ourselves as a brand. Our vision as a department is to take on the industry on a global scale, and we also aim to achieve full integration of sales and production processes. Unifying these would allow members from both sides to more easily collaborate from the early planning stages. I believe this strategy will become one of our biggest strengths and will ensure that we continue to grow as a company.

■Would you say that your readiness to tackle global challenges is also a strength?

Ryuichiro: Absolutely. We've been able to make a strong showing on the world stage—thanks in no small part to our speediness, excellent teamwork, and position as an industry newcomer—in a relatively short period of time. I'm hopeful that the quick timing of this entry into the

外にも目を向けている人です。日本で人気のものをこれから海外で売るというわけではないので、スタートラインから世界基準に目を向ける感覚を持ってもらいたいですね。世界中で面白いと思われるものでサイゲームスを成長させていきたい。そういうチャレンジをしてくださる方に来てほしいです。

ノリオ 私は興味関心を持つことと行動力を大事にする人に来てほしいです。やってみないとわからないことがあるとき、人によっては前例がないからと尻込みしてしまうこともあると思います。しかし実際にやってみると、自分が今まで見えていなかったことや、初めて知ることも多々あるものです。まずは興味関心を持って行動に移して、最後までやり抜く。そんな方が来てくれるとうれしいですね。

market will allow us to continue growing and amassing many new fans.

■Lastly, what sort of people would you like to see join the Console Publishing and Development Department?

Ryuichiro: We're looking for people who have their eyes not just on Japan, but on overseas markets as well. Going forward, we want to avoid taking something that's only popular in Japan and trying to forcibly sell it in the global market—our entire approach will be to enter production with a global perspective from the get-go. We want to grow by creating games that players all around the world would find interesting. If this sounds like something you'd like to be a part of, then consider joining us.

Norio: We're looking for highly motivated members who have a broad range of interests. I think that whenever you're trying something new, some people can get overly fixated on how things were done before. When you do actually take that first step into the unknown, though, there's so much you can learn. "Take interest, take initiative, and take it to the end"—If this sounds like you, then we'd love to have you.

Director Interview

Granblue Fantasy: Relink & Granblue Fantasy Versus: Rising

最高の体験を世界へ。 『グラブル』の可能性を広げる挑戦

Taking Flight: Bringing Granblue to the World

福原 哲也 Creative Director, *Granblue Fantasy Versus: Rising*
General Director, *Granblue Fantasy: Relink*



福原 哲也

『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-』クリエイティブディレクター
『グランブルーファンタジー リリンク』ゼネラルディレクター

2012年入社。『グランブルーファンタジー』のディレクターとして、プロジェクトの立ち上げから開発・運営に携わる。現在は『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-』『グランブルーファンタジー リリンク』などの監修も務め、新たな『グランブルーファンタジー』の世界を広げ続けている。

ソーシャルゲーム 『グラブル』からの 継承と広がり

2024年3月に10周年を迎えた『グランブルーファンタジー(以下、グラブル)』。その世界をさらに広げるタイトルとして、2023年12月に『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング- (以下、GBVSR)』、2024年2月には『グランブルーファンタジー リリンク(以下、リリンク)』が発売されました。『GBVSR』のクリエイティブディレクター、『リリンク』のゼネラルディレクターを務める福原哲也に、二つの作品に込めた想い、そして『グラブル』の世界発信について話を聞きました。

Tetsuya Fukuhara

Creative Director, *Granblue Fantasy Versus: Rising*

General Director, *Granblue Fantasy: Relink*

Joined Cygames in 2012. Directs development and operation of *Granblue Fantasy*. Currently overseeing *Granblue Fantasy Versus: Rising* and *Granblue Fantasy: Relink* as the Granblue property continues its global expansion.

Expanding the Legacy of Granblue

Granblue Fantasy ("Granblue") celebrated its tenth birthday in March 2024, but just a scant few months earlier, the Granblue universe further expanded onto the world stage with the respective releases of *Granblue Fantasy Versus: Rising* ("GBVSR") in December 2023

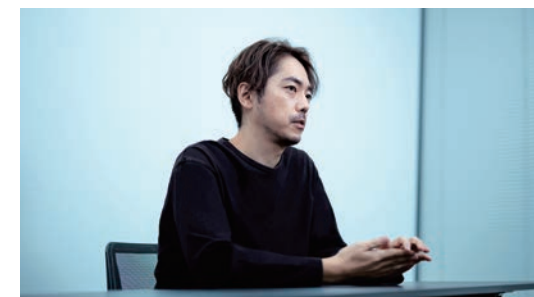
—まずは『GBVSR』と『リリンク』がどのようなコンセプトで作られたタイトルなのか教えてください。

元となる『グラブル』はモバイル向けのソーシャルゲームなので、操作などが少なからず複雑になるであろう家庭用ゲーム機でも『グラブル』のファンの方が十分楽しめるようにする、という前提がありました。特に、開発を始めた2016年頃は日本ではスマホゲームが非常に盛り上がっており、「スマホゲームは遊ぶけど家庭用ゲーム機は持っていない／しばらく遊んでいない」という方も多くなっていました。そういった背景もあり、初めて、または久々にコントローラーを握るプレイヤーの目線に立った開発を心掛けました。その

結果、両タイトルとも、アクションゲームが苦手な方や操作に不慣れな方がプレイしても簡単な操作で爽快感があり、スタイリッシュなアクションが楽しめるような独自の機能などが盛り込まれました。

—『GBVSR』と『リリンク』は、それぞれ『グラブル』からどんなふうにかたちを変えたコンテンツなのでしょう。

発売順序は入れ替わっていて、企画としては『リリンク』が先でした。当初、まずコンシューマーゲームで『グラブル』を展開するにあたって、ジャンルをどうしようかと考えました。当時から今に至るまで、アクションRPGというジャンルは



and *Granblue Fantasy: Relink* ("Relink") in February 2024. We sat down with Tetsuya Fukuhara, creative director of GBVSR and general director of Relink, to discuss these two titles, as well as the global expansion of Granblue as a whole.

— First off, could you describe the guiding concepts behind GBVSR and Relink's development?

We wanted to ensure Granblue fans could enjoy the world they've grown to love, while acknowledging that bringing this world to home consoles would add some complexity via things like controlling characters. To dive deeper, when we first started development back in 2016, Japan was experiencing a mobile gaming boom, and there were more than a few people who either didn't own a console or hadn't touched a control-

ler in ages. We had to keep this background in mind throughout development, and as a result, I think we've achieved a pair of exhilarating, accessible games which feature stylish, pick-up-and-play action.

— How did you go about translating the world of Granblue into a pair of console titles?

Don't be fooled by the release order; development on Relink started first. In the beginning, when we were deciding what type of game a "console Granblue" could be, we knew that action RPGs were an evergreen genre, one beloved by gaming communities across the globe. Given the universal appeal, we figured applying Granblue's charm to this tried-and-true format was a surefire approach, so that's the route we chose. But we weren't interested in a

世界中で支持されている王道ジャンルであり、『グラブル』自体の世界観を落とし込むのにも最適であったことから、アクションRPGでいこうと決めました。続編や進化ではなく、モバイルとコンシューマーそれぞれで最高の『グラブル』が体験できるものを目指して開発しています。一方で、2020年に発売された『GBVSR』の前作『グランブルーファンタジー ヴァーサス(以下、GBVS)』については、会社として「eスポーツやゲーム業界の盛り上げに貢献したい!」という想いが元々あり、『Shadowverse』もそういった動きの中で生まれたタイトルでした。その流れの中でeスポーツの花形でもある格闘アクションというジャンルに挑戦することになり、これも『グラブル』なら落とし込めるのでは、という判断から企画がスタートしました。おかげさまで国内外から好評をいただけて、続編となる『GBVSR』を開発でき、当初思い描いていた以上に『グラブル』の世界の拡張に貢献できたと思っています。

コンシューマーゲームで表現する『グラブル』の世界

■サイゲームスはそれまでモバイルゲームの開発・運営がメインで

したが、コンシューマーゲームを作るにあたってどのような動きがあったのでしょうか?

『リリンク』を社内開発すると決まった時点で、大阪サイゲームスを中心に組織を構築していくことになりました。ワークフローや環境を整えつつ必要な人材を揃えて……といった動きと開発が並行していたので非常に大変でしたが、いまや日本の企業では「これからコンシューマーゲームを作るぞ!」という目標の下で組織や体制が出来上がっていくこと自体が貴重だと思うので、全員が素晴らしい経験を積めたのだと思っています。

■コンシューマーゲームはソーシャルゲームと比べて開発人数が多いイメージがあります。プロジェクトの規模感はどのくらいでしょうか?

プロジェクトの内容や時期によって様々ですが、近年はモバイル向けのソーシャルゲームとコンシューマーゲームでの規模の差は小さいと思いますし、プロジェクトによってはソーシャルゲームの方が多い場合もあるかと思っています。例えば『グラブル』と『リリンク』の場合はそれぞれ、開発以外の部署も含め200~300人が関わっています。

■『GBVS』や『GBVSR』は格闘

ゲームのメーカーとして有名なアークシステムワークスとの共同開発です。どのような体制で動いていますか?

開発はアークシステムワークスさんメインではありますが、サイゲームスも監修以外の部分でもかなりの人数が開発に関わっています。『グラブル』と『リリンク』でイラストレーターなどのアーティストは兼任している部分もいくつかあり、『GBVSR』でも同様です。そしてそれぞれのチームに専任のスタッフが配置されているかたちになっています。

■ジャンルが異なる2タイトルについて、明確に差をつけたポイントや、反対に共通して意識していたポイントがあれば教えてください。

『GBVSR』は1対1での対戦ゲームなのに対して、『リリンク』はパーティを組んで敵と戦う点が大きく異なるポイントですね。『GBVSR』は格闘ゲームなので、他ジャンルと比較すると1人のキャラクターあたりのモーションの数や、細部の作りこみが非常に細かく、多くなります。キャラクターごとに原作『グラブル』のイメージを壊さないようにしながら何百倍にも膨らませてモーションや演出のアイデアを作るので、そこが一番力を入れている部分ですね。一方で、『リリンク』は格闘ゲームに比べるとカメラが引いた画角ですし、

1画面に複数キャラクターが映るので一人ひとりの作りこみは少し甘く……なるかという点、そんなことは全くなく、カメラを自由に動かして色々なアングルから見られる分、また違った方面での作りこみが必要ですし、考えるべきことも必要となる技術も異なってきます。特に「『グラブル』の2Dアートを3Dで再現する」という部分において、同ジャンルのゲー



sequel or an evolution; rather, our goal was to make the best Granblue experiences we could for both mobile and console players. As for *Granblue Fantasy: Versus* (“GBVS”)—which we released in 2020—it was born from the company’s desire to make an impact on both the esports scene and the larger game industry. *Shadowverse* was born from this same desire. But of all the genres that make for exciting esports, fighting games seemed to be the best choice for a Granblue incarnation. Thanks to the positive response we received from Japan and abroad, we were able to produce a direct sequel in GBVSR, thus contributing to Granblue’s global expansion in ways none of us predicted.

Making Console Granblue a Reality

■Cygames was primarily known for making mobile games, so what needed to happen to make the shift to console games? When Relink was switched to in-house development, we decided to build our team around our Osaka Cygames branch. It was a very difficult process—securing skilled staff,

ムのキャラクターと比べても相当な手間をかけて作り込んでいます。

■最近では海外のイベントなどにも登壇していますが、手応えはいかがですか?

手応えは想像以上にあったなと思います。実は『グラブル』は、正式には海外でサービスを提供していません。ただ、英語対応をしているこ

とから遊び始め、ファンになってくださった方もいます。コンシューマーゲームは正式に海外でも発売していったこともあり、『GBVS』を通して原作の『グラブル』を知っていたり、『リリンク』に興味を持ってくださったりする方も特に多いようです。近年ではフォトリアルなアートスタイルのゲームが主流なので、独特のタッチを維持しつつフォトリ

setting up the proper workflow, establishing a suitable working environment—and all while developing the game at the same time! But looking at the Japanese industry today, it’s clear that it’s extremely valuable for the company to have the dedicated structure and organization to produce console titles, so I believe it was a great experience overall.

■Console games and mobile games seem like they have wildly different staffing requirements. What kind of scale are we looking at when it comes to Granblue titles?

It differs greatly on the state and content of each specific project, but I think there’s not that much difference between console and mobile games, especially in recent years. In fact, depending on the project, there are times when mobile games have larger staffing requirements. For example, both Granblue and Relink have about 200–300 staff each—and that’s including all the staff members from non-development sections.

■GBVS and GBVSR were developed in cooperation with renowned fighting

game maker Arc System Works, but could you tell us who handled what?

The bulk of development was handled by Arc System Works, but Cygames provided supervision and some development as well. Some of our artists, namely illustrators, simultaneously worked across all of our Granblue titles, including mobile Granblue, Relink, and GBVSR. Of course, each individual title has its own respective team too.

■Both titles belong to completely different genres, so could you describe how you wanted to differentiate them? Also, were there any points you wanted to coordinate between them?

The biggest difference is GBVSR is a one-on-one fighting game while Relink is a cooperative party-based action game. GBVSR, as a fighting game in particular, features a greater number of animations and details per character when compared to other genres. But we went through hundreds of ideas for animations and staging directions in order to keep the feeling of each character’s original incarnation in Granblue.



グランブルーファンタジー リリンク
Granblue Fantasy: Relink

『グランブルーファンタジー リリンク』は、2024年2月に全世界へ向け一斉リリースされた『グランブルーファンタジー』のコンシューマー向けアクションRPGです。ストーリーのテーマは「絆」で、未知の空域「ゼーガ・グランデ空域」を舞台に魅力的なキャラクターたちによる壮大な冒険の物語が展開します。また、最大4人パーティによる連携バトルも本作のポイント。多彩なアビリティや奥義を駆使して、圧倒的な力を持つ「星晶獣」などの強敵を打ち倒すマルチスタイリッシュアクションを楽しめます。

Granblue Fantasy: Relink is an action RPG that was released globally for consoles in February 2024. Set in the world of Granblue Fantasy, players will sail across the mysterious skydom of Zegagrande while establishing links with a cast of charismatic characters. Relink emphasizes cooperative battles, in which parties of up to four members utilize unique abilities and cinematic skills to take on primal beasts and other powerful foes.

アルなゲームにも見劣りしない『リリンク』のビジュアルは、特に海外の方から注目され、高評価をいただけています。

『グラブル』をより多くの人に愛されるコンテンツへ

■今後ソーシャルゲームやコンシューマーゲームを通して『グラブル』というIPを成長させていく上で、どんな人に入ってきてほしいですか？

入社して12年経ちましたが、ずっとチャンス場や挑戦する機会が多い会社だと思っているので、「自

分が中心になって何かやってやるぞ」といったように、やりたいことが決まっている人だと活躍しやすいと思います。もちろん、そういった意識がないと適性がないかというと、そんなことはありません。各部門にプロフェッショナルがたくさんいる会社なので、その中で仕事することで大きくスキルアップできると思います。向上心のある方はぜひ門戸を叩いてみてほしいです。

■最後に、『グラブル』のシリーズを「最高のコンテンツ」にするために心掛けていることを教えてください。

of our official English localization. And now, with our console titles making waves globally, more and more people have found their way to Granblue through Relink and the GBVS series. Particularly with Relink, the quality of its unique visual style garnered massive praise from our overseas fans, even as games in recent years have become more photorealistic.

Spreading the Granblue Love

■Whether Granblue continues to expand through mobile or console games, it feels like our journey is just getting started. What types of people are you looking to help with this adventure?

It's been twelve years since I joined Cygames, but I've always felt like it's a company that offers many opportunities and challenges. It's the kind of place where self-motivated people—people who know exactly what they want to accomplish—can excel. Of course, not everyone is like this, and there's plenty of room

現場の企画スタッフにも言っていますが、どんなに短い文章や小さいパーツ、ちょっとしたモーションでも、制作時には世の中の他の商品や他の作品の同じ要素と比較して、より良い出来だと思えるものになっているか問うようにしています。例えば、SNSで公開する画像やお知らせの一つを取っても、どのタイミングでどのような表現で出すことがユーザーのみなさんにとって一番良いかを考えます。そういった一つひとつの小さなベストの積み重ねが、「最高のコンテンツ」を支えていると思います。

to improve your skills from within the company, learning from our many talented veterans. As long as you have a desire to improve, you're welcome to knock on our door.

■Lastly, could you please tell us how you ensure Granblue always delivers “The Best in Entertainment?”

As I always tell our dev team, no matter how short the text, how small the part, or how slight the animation, you have to compare your work to an equivalent example in other products. You have to ask yourself if what you've created is better than what you're seeing in the industry. For example, take our social media posts: we always keep our audience in mind when it comes to the content and timing of images or announcements. By always striving for quality on the smallest tasks, eventually our efforts coalesce into something much bigger, and that's how I think we're always able to deliver “The Best in Entertainment.”



グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング- Granblue Fantasy Versus: Rising

『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング- (以下、GBVSR)』は、2020年に発売された『グランブルーファンタジー ヴァーサス (以下、GBVS)』の続編にあたる、『グランブルーファンタジー』のコンシューマー向け対戦格闘アクションです。『GBVS』ではリリース当初からオンラインで様々な規模のeスポーツ大会が開催され、2022年には格闘ゲームの世界大会「Evo 2022」のメインタイトルにも選出。『GBVSR』では新キャラクターやクロスプレイ、ロールバックネットコード方式が実装され、2023年12月に世界一斉リリースされました。

Granblue Fantasy Versus: Rising (GBVSR) is a fighting game for consoles based on the world of *Granblue Fantasy*, and a sequel to the 2020 title *Granblue Fantasy: Versus* (GBVS). Since its release, GBVS has been featured in esports tournaments of all sizes, most notably the international fighting game tournament Evo 2022, where it was selected as a main title. Later, in December 2023, the worldwide release of GBVSR introduced new characters, crossplay and rollback netcode.

Gaming Business

Other Businesses

Studios & Facilities

Working at Cygames

Company Overview

Artworks

[Animation]

アニメ事業部



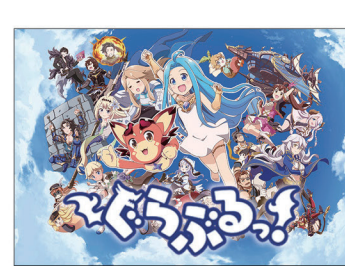
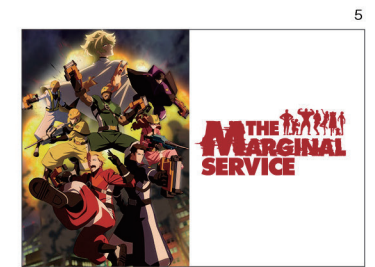
1. ©2024 劇場版『ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉』製作委員会 2. ©『勇氣爆発バンブレイバーン』製作委員会



アニメ作品の企画製作や宣伝を主な業務とするアニメ事業部は、2015年3月の設立以来、Cygames IPを原作とする作品からオリジナル作品まで、数多くのアニメ作品の製作に携わっています。また、自社作品以外への出資も積極的に行い、ゲーム業界だけでなくアニメ業界全体に貢献できる組織を目指しています。2020年に第1期、2022年に第2期が放送されたアニメ『プリンセス

コネクト!Re:Dive』は、原作ゲームの特徴でもあるアニメパートを彷彿とさせる演出を取り入れたことで、原作ファンの方にアニメを楽しんでいただくだけでなく、ゲームをプレイしたことのないアニメファンの方にも原作に興味を持っていただき、Cygames IPの魅力・面白さを幅広くお届けすることができました。アニメ『シャドウバース』では、原作ゲームとは異なるオリジナル設定と

ストーリーを展開。低年齢層から若年層を中心に幅広い世代に親んでいただいております。放送期間中にアニメの世界観をもとにしたコンシューマーゲーム『シャドウバース チャンピオンズバトル』がNintendo Switch™で発売されるなど、アニメとコンシューマーゲームを横断したCygames IPの新たな展開事例となりました。2022年からはアニメ第2弾となる『シャドウバースF』も放送



3. © 2023 アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 3』製作委員会
 4. © アニメ『シャドウバースF』製作委員会・テレビ東京
 5. © THE MARGINAL SERVICE PROJECT
 6. © アニメ『プリンセスコネクト!Re:Dive』製作委員会
 7. © 『アキバ冥途戦争』製作委員会
 8. © ゼンビランドサガ リベンジ製作委員会
 9. © Cygames, Inc.
 10. © Cygames, Inc.

中です。また、実在の競走馬をモチーフとするクロスメディアコンテンツ『ウマ娘 プリティーダービー』のテレビアニメシリーズ第1期を2018年に放送開始して以降、第2期を2021年、第3期を2023年に放送した他、アニメ『ウマ娘 プリティーダービー ROAD TO THE TOP』を2023年に配信。2024年には劇場版『ウマ娘 プリティーダービー 新

The Animation Department was established in March 2015 to produce and market its animated content. Since its founding, the division has created works based on both original titles and established Cygames properties. Cygames also actively invests in works from outside the company, with the goal of contributing to the further advancement of the animation industry. Cygames has also taken a cross-media approach with its animations. The first and second seasons of the *Princess Connect!*

時代の扉』の公開を予定。2021年に配信を開始したゲームも合わせて好評を博し、Cygames IPとしての存在感を示しています。オリジナルのアニメ作品としては、「アイドル×ゾンビ×佐賀」という斬新な設定が話題を呼んだ『ゾンビランドサガ』を製作。アニメ以外にもライブイベントや舞台公演、佐賀県とコラボした様々な企画で波及効果をもたらしました。また、直近

Re: Dive series aired in 2020 and 2022, respectively—familiar cutscene elements were taken from the original game and used in the animation, creating an immersive experience for existing players of the game, while also allowing for viewers of the anime to dive smoothly into the world of the game. This approach has allowed Cygames' IPs to reach a wider audience. The *Shadowverse* animated series, on the other hand, featured a brand-new story that differed from the one in the original game;

では『アキバ冥途戦争』や『THE MARGINAL SERVICE』、『勇氣爆発バンブレイバーン』など、個性的で幅広いジャンルの作品を展開しています。今後もみなさまにアニメを通じてCygames IPの魅力をお届けするとともに、様々なオリジナル作品でより多くの方にお楽しみいただけるよう、アニメ事業を推進していきます。

this helped draw in a broader fanbase, especially those in younger age groups. During the anime's run, *Shadowverse: Champion's Battle*, a game for the Nintendo Switch™, was released. This collaborative move to tie animation and console games together created new possibilities for Cygames IPs going forward. *Shadowverse Flame*, a new animated series, has been broadcasting since 2022. Another example of cross-media content Cygames produces is *Umamusume: Pretty*

Derby, a franchise that features characters based on real-life racehorses as its central motif. Season 1 of the animated series aired in 2018, followed by Season 2 in 2021, and Season 3 in 2023. The *Umamusume: Pretty Derby – Road to the Top* anime was released in the same year. A feature film, *Umamusume: Pretty Derby – Beginning of a New Era* is scheduled for a theatrical release in 2024. Along with

the mobile game, which was released in 2021, *Umamusume: Pretty Derby* is a highly acclaimed franchise in the lineup of Cygames products. In terms of original works, Cygames ventured into novel territory with *Zombie Land Saga*, a series that fuses the concepts of idols, zombies, and Saga prefecture. The popularity of the series created a ripple effect, branching out to live events and

stage performances, as well as various collaborative initiatives with Saga prefecture. More recent original works across a diverse array of genres include *Akiba Maid War*, *The Marginal Service*, and *Brave Bang Bravern!* Going forward, Cygames plans to deliver its IPs to fans worldwide by expanding its lineup of original animated titles.

担当作品

2014年	2021年
10月 『神撃のバハムート GENESIS』	1月 『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』
2017年	4月 『ゾンビランドサガ リベンジ』
1月 『GRANBLUE FANTASY The Animation』	2022年
4月 『神撃のバハムート VIRGIN SOUL』	1月 『プリンセスコネクト! Re:Dive Season 2』
2018年	4月 『シャドウバースF』
4月 『ウマ娘 プリティーダービー』	10月 『アキバ冥途戦争』
10月 『ゾンビランドサガ』	2023年
2019年	4月 『アイドルマスターシンデレラガールズ U149』
1月 『マナリアフレンズ』	『THE MARGINAL SERVICE』
10月 『GRANBLUE FANTASY The Animation Season 2』	『ウマ娘 プリティーダービー ROAD TO THE TOP』
2020年	10月 『ウマ娘 プリティーダービー Season 3』
1月 『群れなせ! シートン学園』	2024年
4月 『プリンセスコネクト! Re:Dive』	1月 『勇氣爆発バーンプレイバーン』
『シャドウバース』	5月 劇場版『ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉』
7月 『うまよん』	
10月 『ぐらぶるっ!』	

Cygames Animated Works

2014 Oct. <i>Rage of Bahamut: Genesis</i>	2021 Jan. <i>Umamusume: Pretty Derby Season 2</i>
2017 Jan. <i>Granblue Fantasy: The Animation</i>	Apr. <i>Zombie Land Saga Revenge</i>
Apr. <i>Rage of Bahamut: Virgin Soul</i>	2022 Jan. <i>Princess Connect! Re: Dive Season 2</i>
2018 Apr. <i>Umamusume: Pretty Derby</i>	Apr. <i>Shadowverse Flame</i>
Oct. <i>Zombie Land Saga</i>	Oct. <i>Akiba Maid War</i>
2019 Jan. <i>Mysteria Friends</i>	2023 Apr. <i>The Idolmaster: Cinderella Girls U149</i>
Oct. <i>Granblue Fantasy: The Animation Season 2</i>	<i>The Marginal Service</i>
2020 Jan. <i>Seton Academy: Join the Pack!</i>	<i>Umamusume: Pretty Derby – Road to the Top</i>
Apr. <i>Princess Connect! Re: Dive</i>	Oct. <i>Umamusume: Pretty Derby Season 3</i>
<i>Shadowverse</i>	2024 Jan. <i>Brave Bang Bravern!</i>
Jul. <i>Umayon</i>	May <i>Umamusume: Pretty Derby – Beginning of a New Era</i>
Oct. <i>Grand Blues!</i>	

[Comics]

漫画事業部



Cygames の漫画事業部は2016年3月に発足しました。発足の約1か月後には、漫画サービス「サイコミ」を開始。「業界の将来を支えるIPを作る」というミッションのもと、オリジナル作品からゲーム原作のコミカ

Cygames' Comics Department was created in March 2016. Approximately one month after the division's establishment, the Cycomics app launched. The Comics Department's mission is to create IPs that become pillars supporting the future of the

ライズまで、幅広いジャンルのマンガを掲載し、マンガアプリとしてのスタートを切りました。その後、編集部的人员や作品制作をはじめとした「サイコミ」の地盤が固まり、より本格的に「IPを作り育て

comics industry; to that end, they began publishing works in a variety of genres ranging from original titles to comic book versions of pre-existing franchises. As the editorial team and creators solidified the foundation of Cycomics, they shifted

る」ことに取り組むために、2018年11月に再創刊を敢行。「バトル」「スポーツ」を中心とした少年マンガの王道を行くオリジナル作品を新たに多数ラインナップし、週刊連載していく仕組みを築きました。

their focus to growing the property, resulting in a revamp of the app in November 2018. This new incarnation chose to spotlight original battle- and sports-oriented shonen manga works in a weekly serialized format.



また、2019年4月には小学館との業務提携でスタートした電子書籍の新レーベル「サイコミ×裏サンデー」を創設し、第1弾の作品として、オリジナル作品『TSUYOSHI 誰も勝てない、アイツには』を販売。以後、『明日、私は誰かのカノジョ』、『終

Furthermore, in April 2019, Cygames entered into a business partnership with the Shogakukan publishing house to create a digital publication label, *Cycomics × Ura Sunday*. Their first title was the original comic *Tsuyoshi: Nobody Can Beat Him*, followed by *Tomorrow, I Will Be Someone's*

の退魔師 - エンダーガイスター -』など多くの新刊を展開しております。さらに「サイコミ」では、一つの世界観を複数のタイトルで共有する「シェアード・ワールド」の手法を採用したマンガプロジェクト「MASKMEN」の開始や、オリジナル作品の実写

Girlfriend, The Last Exorcist: Enderaller Geister, and many other brand-new publications. Cycomics is also investing in creating different works that are part of a shared universe—*Maskmen* being a standout example. The team has also expanded their

ドラマ化・TVアニメ化を行うなど、マンガという枠にとらわれないコンテンツ展開にも注力し、様々なかたちで最高のコンテンツを生み出すべく日々活動しております。

boundaries beyond the world of comics by creating works that have been adapted into live action TV shows and animated programs. Cycomics is always looking for ways to present their content beyond just the comics medium.

[Global Business]

海外事業部



Cygames では、eスポーツタイトルとしてグローバル展開を視野に入れて制作された『Shadowverse』のリリース (2016年6月) を契機に海外事業に注力しています。2017年には海外での事業展開を執り行う「海外事業部」を立ち上げ、同年には初の海外拠点となる「Cygames Korea」、2018年には「Cygames Taiwan」を設立しました。また2023年には、PC・家庭用ゲーム機向けの新規タイトルを国内外

Cygames set its sights on global expansion with the release of *Shadowverse* in 2016. This esports title would serve as a launchpad for bolstering global business going forward. To support these aims, the Global Business Development Department was founded in 2017. Cygames Korea, the company's first overseas office, was established that same year, followed by Cygames Taiwan in 2018. In 2023, Cygames founded

のより多くのユーザーに届けることを目的に「グローバルパブリッシング部」を立ち上げ、「Cygames America」と「Cygames Europe」の海外拠点も新たに設立しました。アメリカの Anime Expo、EVO、ドイツの gamescom、ブラジルの Brasil Game Show等のグローバルイベントへの出展、各国の主要メディアとのリレーションなど、パブリッシャーとしてグローバル市場への販売・マーケティング活動を積極

the Global Publishing Department and established the Cygames America and Cygames Europe branches with the goal of delivering its PC and console games to a wider demographic. Cygames has also participated in global events such as Anime Expo and Evo in the USA, gamescom in Germany, and Brasil Game show in Brazil. Additionally, the company has established relations with major media outlets in each

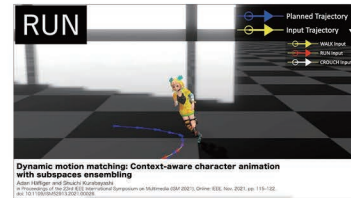
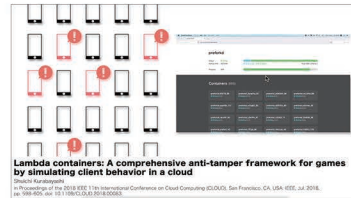
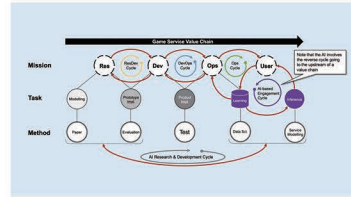
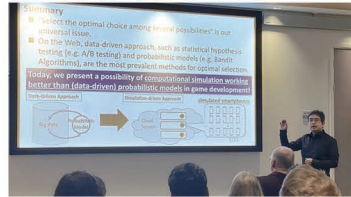
的に進めています。2024年4月現在で海外展開中のゲームタイトルは、『Shadowverse』、『プリンセスコネクト! Re: Dive』、『ワールドフリッパー』、『グランブルーファンタジー ヴァーサス』、『シャドウバース チャンピオンズバトル』、『ウマ娘 プリティーダービー』、『リトル ノア 楽園の後継者』、『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-』、『グランブルーファンタジー リリンク』の9タイトルです。

region and begun to implement advanced region-specific sales and marketing strategies. As of April 2024, Cygames has released numerous titles for the overseas market, including *Shadowverse*, *Princess Connect! Re: Dive*, *World Flipper*, *Granblue Fantasy: Versus*, *Shadowverse: Champion's Battle*, *Umamusume: Pretty Derby*, *Little Noah: Scion of Paradise*, *Granblue Fantasy Versus: Rising*, and *Granblue Fantasy: Relink*.

Shadowverse	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語・フランス語・ドイツ語・イタリア語・スペイン語
Shadowverse	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, English, French, German, Italian, Spanish
プリンセスコネクト! Re: Dive	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・タイ語
Princess Connect! Re: Dive	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, Thai
ワールドフリッパー	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・タイ語・英語
World Flipper	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, Thai, English
グランブルーファンタジー ヴァーサス	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語・フランス語・ドイツ語・スペイン語・ブラジルポルトガル語
Granblue Fantasy: Versus	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, English, French, German, Spanish, Brazilian Portuguese
シャドウバース チャンピオンズバトル	日本語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語
Shadowverse: Champion's Battle	Japanese, Traditional Chinese, Simplified Chinese, English
ウマ娘 プリティーダービー	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語
Umamusume: Pretty Derby	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese
リトル ノア 楽園の後継者	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語・フランス語・ドイツ語・スペイン語
Little Noah: Scion's Paradise	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, English, French, German, Spanish
グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語・フランス語・ドイツ語・スペイン語・ブラジルポルトガル語
Granblue Fantasy Versus: Rising	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, English, French, German, Spanish, Brazilian Portuguese
グランブルーファンタジー リリンク	日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語・フランス語・イタリア語・ドイツ語・スペイン語・ブラジルポルトガル語
Granblue Fantasy: Relink	Japanese, Korean, Traditional Chinese, Simplified Chinese, English, French, Italian, German, Spanish, Brazilian Portuguese

[Cygames Research]

サイゲームスリサーチ



Cygames Research は、最高のコンテンツ作りを技術面から実現するため設立された基礎技術研究所です。ゲーム開発者、博士号を有する研究者、現役大学教員など、世界中から多彩なプロフェッショナルが結集し、「Empowering games with science (科学でゲームをより強くする)」を行動指針として研究を行っています。

UI、コンピューター・グラフィックス、AI、仮想化などの分野で研究

Cygames Research is our in-house research institute, founded to support Cygames' mission of creating "The Best in Entertainment" from a technological perspective. Staffed by skilled professionals from around the world—including game developers, postgraduate researchers, and university professors—this team is united under their guiding principle of "empowering games with science." Topics of the team's research include but are not limited

開発を進め、IEEE CLOUD、ACM CHI PLAY、IEEE ISM などの著名な国際会議で論文を発表しています。また、研究の初期からゲーム開発現場と連携し、研究成果を実際のプロダクトへ次々と展開しています。具体的な成果としては、『Shadowverse』のデッキ作成支援ツールサイト「Shadowverse Portal」の「デッキコード機能」、『グランブルーファンタジー』の関連アプリである「グランブルーファンタ

to UI, computer graphics, AI, and virtualization; and their papers on these subjects have been presented at international conferences such as IEEE CLOUD, ACM CHI PLAY, and IEEE ISM. Since its formation, the team has worked alongside Cygames game developers to actualize their research into tangible products. Examples of this institute's work include the deck code function used on the *Shadowverse* deck-building site,

ジー スカイコンパス」の「ビジュアルチェックイン機能」、そして、Cygames の様々なコンテンツ開発を支える「自動デバッグシステム」などが挙げられます。「最高のコンテンツに必要な全ての技術と知識を創造し、Cygames がテクノロジー・リーダーとしてデジタル・エンターテインメント分野を先導する」という使命を果たすため、世界中の研究機関と連携して最先端の理論構築とその実践に取り組んでいます。

Shadowverse Portal; the visual check-in feature used in *Granblue Fantasy's* companion app, Sky Compass; and the automatic debugging system deployed across various in-house projects. With the goal of building a foundation of knowledge and technology needed to make Cygames a leading force in the digital entertainment industry, this team works with other researchers worldwide to create and implement cutting-edge ideas.

Gaming Business

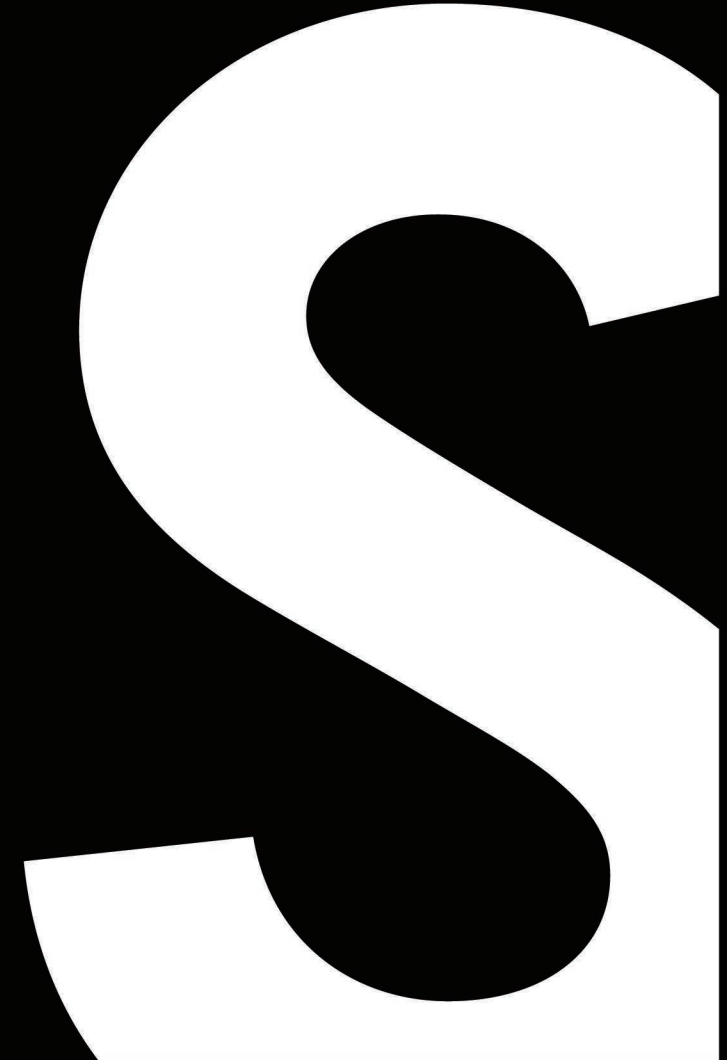
Other Businesses

Studios & Facilities

Working at Cygames

Company Overview

Artworks



[Studio & Facilities]

設備・拠点

Cygamesでは、最高のコンテンツ作りに欠かせない施設や設備の充実に注力しています。

例えば、国内最大級の224台のカメラと22台のストロボを多方向に配置した「ボディスキャナー」は、瞬時に撮影した画像から全身の精密な3Dデータを作成可能です。また、CGデータの中でも特に重要な“顔(フェイス)”の3DCGデータ作成に特化した「フェイススキャナー」は、156個のマルチフラッシュライトと高速連写に特化した67台のフルサイズセンサーカメラ、高品質なテクスチャーと高精細なメッシュデータを取得できるシステムで構成した最新鋭の設備です。さらには、

それぞれのスキャナーで得られた膨大なデータを一括処理するためのビルドサーバーも備えています。こうした開発環境により作業の効率化を実現し、ゲームデータだけでなく、配信用データやPV制作など幅広い分野で活用できる高精細なデータを作成しています。

これに加えて、16メートル×9メートルの広いキャプチャーエリアが特徴の「モーションキャプチャースタジオ」には、1600万画素の高解像度カメラが72台設置されており、スーツを着たアクターの動きを3Dモデルの動きとして取り込むことができます。これにより、大人数の動きを同時に撮影し、これまで3DCG

アーティストが行っていたモーションを付ける作業を効率的に自然な形で行えるようになりました。

他にも、ペンタブで作業する際に天井の照明が反射しないよう、作業に適した間接照明が使われている「イラストレーターエリア」や、ゲーム・アニメのボイス収録以外にラジオ番組の収録や生放送の配信など様々な用途にも対応している「サウンドスタジオ」など、「良いコンテンツは良い仕事環境から生まれる」という考えのもと、開発者が快適に開発に専念できる環境づくりを目指しています。

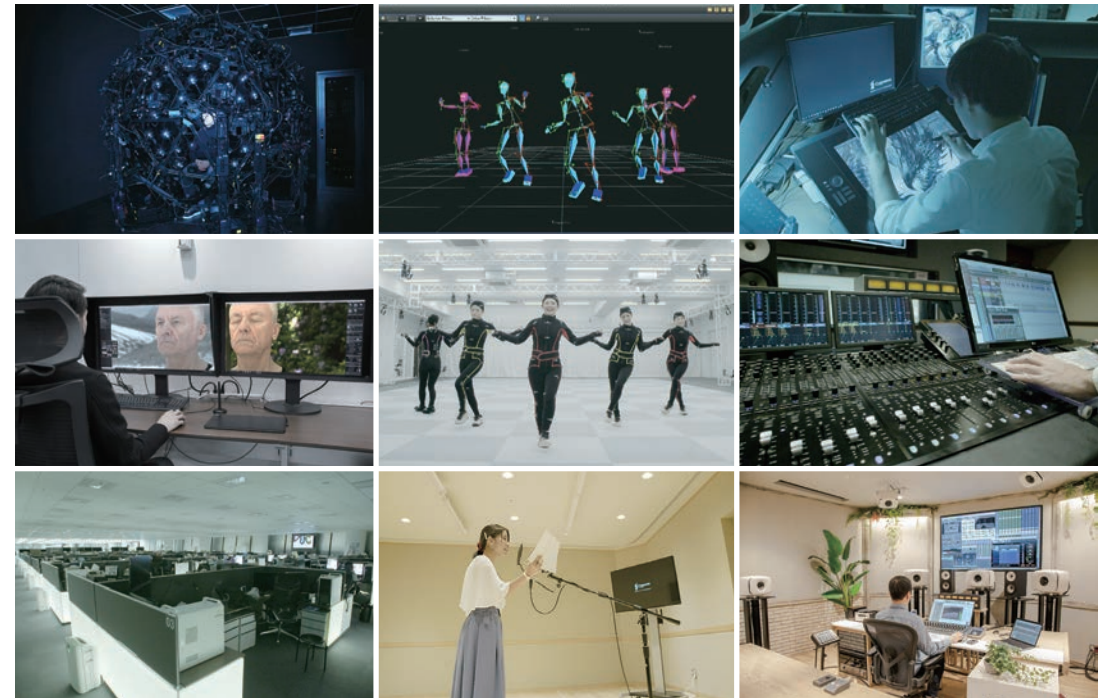
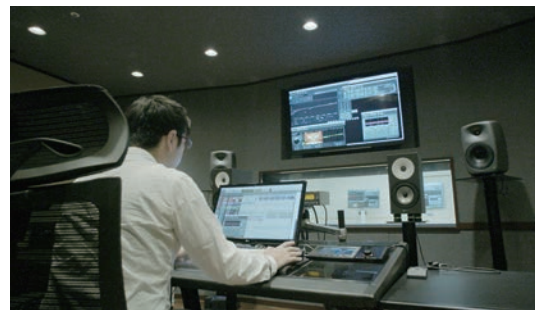
The teams at Cygames understand that a crucial part of creating the best content depends on having access to the best equipment and facilities. Among the company's resources is one of Japan's largest body scanners. Equipped with 224 cameras and 22 strobes, this scanner instantaneously creates 3D data from photographed subjects. Of course, capturing facial features accurately is particularly important when rendering data, so Cygames employs a face scanner specially designed for rendering 3DCG data. With 156 multi-flash lights and 67 full-sized sensor cameras, this state-of-the-art scanner is capable of reproducing high-definition textures and mesh data.

Additionally, a dedicated server makes it possible to process the extensive amounts of data generated by the scanners. Such facilities allow development teams to optimize their workflows, not only when producing data for games, but also for promotional videos and other tasks that require high-quality renders.

Additionally, Cygames boasts a motion capture studio featuring a 16m x 9m capture area. This facility is equipped with 72 cameras that capture subjects in an ultra-high 16-million-pixel resolution, which work in tandem to capture the movements of actors wearing special suits. At this scale, multiple subjects can be captured at once, streamlining the

workflow for 3DCG artists.

Cygames' facilities also include specialized work environments for specific jobs. For example, there are sections of the office equipped with indirect lighting to prevent glare from overhead lights, allowing illustrators to work on drawing tablets without interference. On-site recording studios are also available, providing a space to record game and anime voice-over, radio broadcasts, livestreams, and more. At Cygames, it's believed that the best content is born of an optimal working environment—as such, the company aims to provide a space where developers can focus on what they do best.



[Osaka Cygames]

大阪サイゲームス



Cygames はモバイル向けコンテンツだけでなく、ハイエンドなコンシューマーゲームの開発にも取り組んでおり、2015年4月にコンシューマーゲーム開発に特化した拠点として大阪Cygamesを設立しました。3名からスタートした大阪Cygamesは、2024年4月現在で300名を超えるスタッフが在籍し、今もなお成長を続けています。スタッフの職種も多様で、ディレクター、プロジェクトマネージャー、プランナー、エンジニア、3DCGアーティスト、2Dアーティスト、サウンドデザイナーといった開発に携わるスタッフから総務・人事などの管理部門まで、様々なスタッフが働いています。2023年4月にはオフィスの新設し、各部門のスタッフを集約したことで、より密なコミュニケー

Osaka Cygames was established in April 2015 as a base specializing in console game development. Although the branch started with 3 employees, it now boasts over 300 staff members (and growing) as of April 2024. Staff roles are diverse, ranging from the technical—directors, project managers, game planners, engineers, 3DCG artists, 2D artists, sound designers, etc.—to the administrative, such as staff who handle general affairs and human resources. In order to house this ever-expanding team, Osaka Cygames moved into a new office in April 2023, facilitating more effective work and easier communication in a centralized space. The Osaka Cygames development team

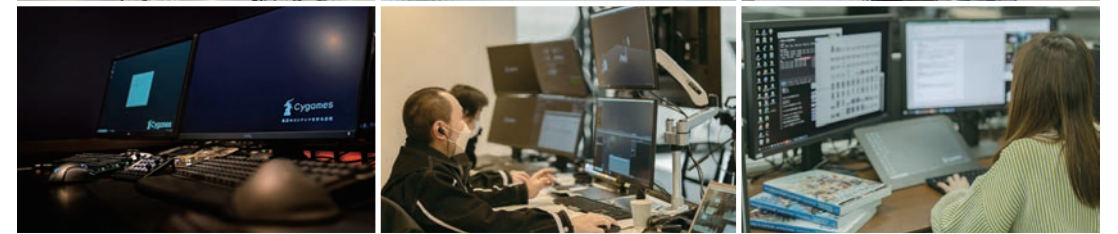
ションを取りながらタイトル開発に取り組める環境となりました。開発スタッフにはゲームエンジンの制作を手掛けたエンジニアや、大規模タイトルに携わった者など、経験豊富なメンバーが多数所属。東京本社とも緊密に連携を取りながら、若手からベテランまで一丸となってコンテンツ開発を行っており、2024年2月にはPlayStation®5 / PlayStation®4 / PC対応アクションRPG『グランブルーファンタジー リリンク』を全世界同時発売しました。また、ハイエンド作品を手掛けるため設備の充実も図っており、2022年3月には168台のカメラを備えたモーションキャプチャスタジオを大阪市内に新設しました。高さ5メートルの撮影エリアを活かしたダイナミックなワイヤーアクションが可能で、

is comprised of members with extensive experience working on large-scale titles, including engineers who create the very engines that power Cygames' console titles. Whether ambitious newcomer or seasoned veteran, each member works closely with their local team as well as members in the Tokyo office to create the best possible content. Thanks to this cooperation, the team successfully launched *Granblue Fantasy: Relink*, their debut action RPG, in February 2024 for the PlayStation 5, PlayStation 4, and PC. Creating such high-end titles, however, requires specialized equipment. In March 2022, Osaka Cygames established an in-house motion capture studio, equipped

ゲーム映像、VRライブ、VTuberの映像収録など、あらゆる案件への対応力を備えたスタジオとして日々進歩と成長を続けています。さらに、同年11月にはフォーリースタジオ(*)を開設。足音や衣擦れ、物体の破壊音など、多彩でリアルな動作音や効果音の収録が可能なサウンドスタジオです。大阪Cygamesでは引き続き、新規コンシューマーゲームを中心としたハイエンド作品の開発を進めています。「最高のコンテンツを作る」というCygamesのビジョンのもと、これからも日本だけでなく世界に通用する作品を発信していきます。

(*)フォーリー:映像などの動きに合わせて動作音を録音する手法のこと

with 168 cameras. With a five-meter tall recording space, this studio represents an ideal environment for creating wire-action scenes, game cutscenes, live VR performances, VTuber recordings, and much more. In November of the same year, Osaka Cygames also built a Foley studio for integrating recorded sound effects into video or animation—everything from the quiet patter of footsteps to the loud clash of objects breaking. As Cygames continues to move forward under the vision of crafting “The Best in Entertainment,” Osaka Cygames works tirelessly to translate that vision into the console market, both domestically and abroad.



[Cygames Saga]

Cygames 佐賀デバッグセンター / 佐賀スタジオ



Cygamesは佐賀県佐賀市に「Cygames 佐賀デバッグセンター」「Cygames 佐賀スタジオ」の2拠点を設けています。

佐賀デバッグセンターでは、「最高のコンテンツを佐賀から世界へ」という想いのもと、コンテンツの動作検証やゲームをより面白くするための改善提案を行うデバッグ業務を専門に行っています。

Cygames初のクリエイティブ専門の独立組織として設立した佐賀スタジオでは、「最高のクリエイティ

ブを九州から」というビジョンのもと、ゲーム内イラスト・UI・アニメーション・3DCG等の制作を担っています。また、次世代のゲームデザイナーに向けて様々なプロジェクトや講義を行っており、デザイナーに求められる知識や技術の共有にも注力しています。これらの2拠点が入居するCygames佐賀ビルはCygames初の自社ビルで、人と人とを繋ぎ、地域と社会、そして未来へと繋ぐことに想いを込めて設計されました。外観はCygamesの頭文字であるCをモチー

フとしたデザインとなっており、1階にはCygamesの子会社「CyFoods」が運営する飲食店「ドライブイン鳥佐賀店」も入っています。

また、佐賀拠点では、地域のみなさまに笑顔や感動をお届けできるよう「Cygames presents 伊万里湾大花火」や「佐賀国際バルーンフェスタ」といったイベントへの協賛等も行っており、ゲーム事業の枠にとらわれず様々なかたちで地域とともに歩んでいくことを目指しています。

Cygames has opened two locations in Saga prefecture: the Cygames Saga Debug Center and the Cygames Saga Studio. The Saga Debug Center's mission is to bring "The Best in Entertainment from Saga to the World." It accomplishes this by ensuring that products work as intended, as well as by providing suggestions to improve user experience.

The Cygames Saga Studio is the company's first independent organization focused solely on visual art-related endeavors. Their motto promises to deliver "The Best Art, Created in Kyushu," and the studio specializes in producing in-game artwork, UI, animation, 3DCG, and more. The Saga Studio also hosts projects and lectures to educate the next generation of game designers.

The Cygames Saga Building, which serves as the home base for both the debug center and studio, is also the first independent building constructed by Cygames. It was built to create connections between the company and the local community, as well as to invest in the future of Cygames. The "C" motif found on the exterior is meant to represent the company's first initial. On the first floor, visitors will find the Saga branch of Drive-In Tori, an eatery managed by CyFoods, a subsidiary of the company. Participating in local events outside of the game sphere is also a key part of building connections. The Saga office is proactive in supporting community events, such as "Cygames Presents the Imari Bay Fireworks Festival" and the "Saga International Balloon Fiesta."



Gaming Business

Other Businesses

Studios & Facilities

Working at Cygames

Company Overview

Artworks

[Staff Voice]

イラストレーター（入社4年目）

Illustrator / 4th year at Cygames

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

開発中のスマートフォンゲームタイトル内に登場する4コママンガの作画・着色を担当しています。最近では下描きから完成まですべて1人で描き上げることに挑戦中です。ユーザーの方がマンガの中に仕込んだ細かいネタやツッコミどころに気付いてくださったときにやりがいを感じますし、思わぬ反応も新たな見方が発見できてうれしくなります。

Q. サイゲームスのここが好き！

スタッフの「やりたい」という気持ちをとても大切に、様々な業務を任せてもらえるところです。以前「私もコンペに参加したい」と上司に希望を伝えたとともに、すぐに挑戦の機会をいただきました。周りにも新しいことに挑戦するスタッフがたくさんいるので、良い刺激をもらっています。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は？

仕事後はゲームやアニメを楽しみつつ、運動やストレッチも行ってきます。休日は友人と美術館や映画館へ出掛けることが多いです。また、新たな引き出しや知識を得るため、周りの人におすすめされたコンテンツには積極的に触れるよう意識しています。

Q. What's the most rewarding part of your job?

I draw and color the short comics that appear in our mobile games, and recently I've started creating whole comics by myself, from rough sketch to final draft. It's rewarding when readers catch on to the subtle jokes I've included. Also, it's exciting when they react unexpectedly, because I get to see my comics from a new perspective.

Q. What do you like about working at Cygames?

I like that the company takes its staff members' desires seriously and trusts us with a variety of tasks. For example, I mentioned to my boss that I wanted to take part in a competition, and I received that opportunity almost immediately. Not to mention, my coworkers are also pushing themselves to try new things all the time too, so there's never a dull moment.

Q. How do you spend your free time?

After work I like to watch anime or play games, as well as do some exercise or stretching. On my days off, I usually go to museums or the cinema with my friends. Plus, I'm always on the lookout for new content that might inspire me or broaden my knowledge, so I make it a point to check out friends' recommendations.



3DCGアーティスト（入社3年目）

3DCG Artist / 3rd year at Cygames

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

開発中のスマートフォンゲームタイトルで、3D キャラクターの衣装モデルを制作しています。自分が携わったモデルが実装されたとき、ユーザーの方々から反応をいただくたびにやりがいを感じます。モデリングは地道な作業ですが、完成して実際に動いているところを見ると頑張ってきた達成感を感じます。

Q. サイゲームスのここが好き！

新人へのサポートや育成が手厚いことです。研修だけでなく現場配属されてからもメンター制度というサポートがあり、チーム全体にも質問しやすい雰囲気があります。また、高い技術を持ったスタッフから丁寧なフィードバックがもらえるので、教わったことを活かして成長できるのが楽しいです。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は？

家で腰を据えて一人でゲームが好きですが、友人とオンラインゲームをするのも好きなので休日はよく一緒に遊んでいます。それ以外ではライブに行くのが好きです。知らないジャンルでも新しい発見があって面白いので、何でも積極的に行くようにしています。

Q. What's the most rewarding part of your job?

I make 3D models of character outfits for our mobile games. It's rewarding to see the outfits that I worked on being implemented and seeing how users react to them. 3D modeling takes quite a lot of patience, but when I see my work moving and coming to life, it's all worth it in the end.

Q. What do you like about working at Cygames?

The generous training and support for new employees. There is a support system called the Mentor-Trainer system, which forms part of your initial training, but also continues after you've been assigned to the job. It feels easy to ask anyone in the team a question, and I like how I can continue to grow by applying the feedback of my very skilled coworkers.

Q. How do you spend your free time?

I like to stay home and play games by myself, but I also like to play online games with friends sometimes too. That's where you'll usually find me on weekends. Other than that, I like going to concerts. I try to go to all kinds of live concerts, even if I don't really know the genre, because I love to make new discoveries.



プランナー（入社3年目）

Game Designer / 3rd year at Cygames

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

開発中のスマートフォンゲームタイトルのプランナーをしています。自分が面白そうだと考えて進めた仕様が、実際にゲーム上で形になるのがこの仕事の魅力だと思います。仕様に対してチーム内からフィードバックをもらい、相談や議論を重ねて実現に向かっていく過程にやりがいを感じます。実装後に良い反応がいただければうれいすし、課題が見つかった場合も解決方法を考えるのが楽しいです。

Q. サイゲームスのここが好き！

仕事を上達させられる環境が整っている点です。周囲には経験豊富な先輩やベテランの方が多く、仕事ぶりやコミュニケーションの仕方から多くのことを学べます。また、機材等で困ったことは今まで一度もなく、フリーリンクなどの集中力を保つ環境が整備されていて、非常に助かっています。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は？

読書、散歩、ゲーム、映画鑑賞、音楽鑑賞など、趣味の時間を過ごしています。最近では連休と有給休暇を組み合わせ海外旅行をすることもあり、以前行ったローマやナポリで食べたパスタを家で再現するのにハマっています。

Q. What's the most rewarding part of your job?

I work as a game designer on a mobile game which is still in development. I believe that the charm of this job lies in starting with an idea and seeing it actually take shape within the game. After receiving feedback on my game design from the team, I find satisfaction in discussing and bringing our ideas to reality. It's always nice to receive a positive reaction after implementation, too, and I enjoy brainstorming solutions when issues arise.

Q. What do you like about working at Cygames?

I like that we've provided the right environment to continuously improve our work. I've yet to have a hardware issue, and when it comes to learning how to do the job or communicate, there are loads of experienced people you can learn from. The free drinks are a nice perk, too! They help me stay focused.

Q. How do you spend your free time?

I like books, walks, games, movies and music. But recently, when public holidays line up just right, I've been able to use my paid leave to travel abroad for vacation—I've been obsessed with trying to recreate the pasta I ate in Rome and Napoli!

ゲームエンジンエンジニア（入社6年目）

Game Engine Engineer / 6th year at Cygames

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

内製エンジンであるCyllistaを用いたコンシューマー向けタイトルで、主にNPC周りの開発とAIモジュールなどの保守を行っています。新規エンジンや新規タイトルなど、新しいことに挑戦できるのが一番の魅力です。新しいことへの挑戦は大変なことも多いですが、日々エンジンが便利になったり、ゲームがより面白くなったりしているのを見るとやりがいを感じます。周りのスタッフもとても頼りになる方ばかりで、学べることも多いのも魅力だと思います。

Q. サイゲームスのここが好き！

スタッフがみなさんゲーム好きですし、他にも多種多様に好きなものがあり、それを互いに認め合う文化があると思います。各々好きなことが開発のこだわりにも繋がり、それが重なることで良いものができていくのだと感じます。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は？

ゲームをしたり、海外ドラマや映画を観たりすることが多いです。新しいゲームをプレイするときは、開発方法や制作の意図、狙いを考えることもあります。海外ドラマや映画も、意外とハマった作品があると自分の新しい一面に気付くことができているので楽しいです。

Q. What's the most rewarding part of your job?

I mainly work on console games which use our in-house engine, Cyllista; my duties include developing NPCs and maintaining AI modules. The best part is that I get opportunities to work on new engines and titles. Taking on new challenges isn't always easy, but it's rewarding to see our engines becoming more useful and our games more fun day by day. It's also a joy to be surrounded by dependable coworkers who have a wealth of knowledge.

Q. What do you like about working at Cygames?

It's great to work in a team where everyone has their own unique interests outside of games. It feels like there's a culture where we can welcome each others' interests and incorporate our collective knowledge to create something special together.

Q. How do you spend your free time?

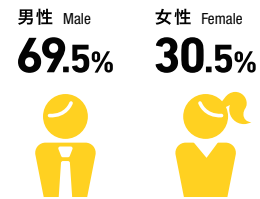
I play a lot of games. When I'm playing a new game, I often wonder about how it was developed, designed, and what the creator's intentions were. I like watching foreign shows and movies too. It's always fun to find a new show that captures my attention, because it feels like I'm discovering new tastes.

[Cygames by the Numbers]

数字で知るサイゲームス

Gender Ratio

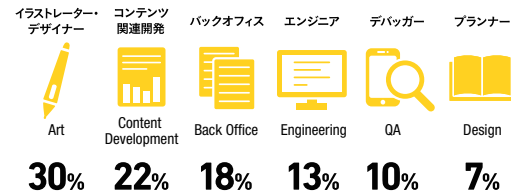
男女比



男女ともに様々な職種で活躍中
Diverse teams in every section!

Positions at a Glance

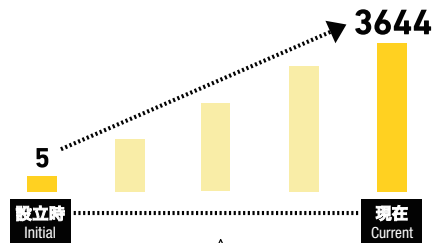
職種構成比



様々な職種が連携しています
Everyone has a role to play!

Employees, Then and Now

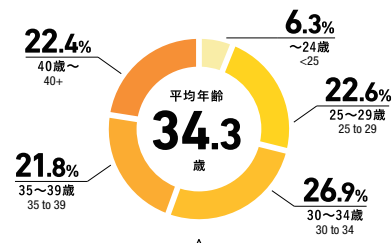
スタッフ数推移



設立時から成長を続けています
Our numbers keep growing!

Age Distribution

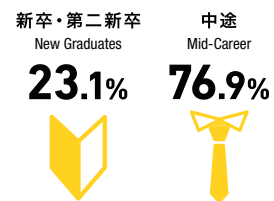
年齢構成比



幅広い年齢層のスタッフが活躍中!
We hire staff of all ages!

Hiring Distribution

新卒・中途入社者比率



経験者も若手も成長できる職場です
We recruit from all walks of life!

Average Monthly Overtime

1か月の平均残業時間



ワークライフバランスを大切に
We value work-life balance!

※対象期間: 2022年1月1日～2022年12月31日
(Data collected Jan 1, 2022–Dec 31, 2022)

※各データは2023年8月31日時点のものです(個別に注記があるものについては例外となります)
Note: Unless otherwise stated, all data is recent as of August 31, 2023.

Gaming Business

Other Businesses

Studios & Facilities

Working at Cygames

Company Overview

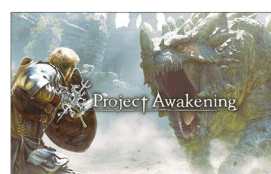
Artworks

[Works]

Smartphone Apps



Console Titles



Animation (2020-) & Other Works



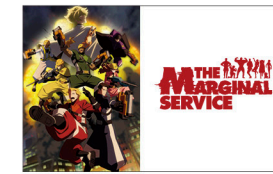
©2024 劇場版「ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉」製作委員会



©「勇気爆發! パンフレ! パン!」製作委員会



©2023 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」製作委員会



©THE MARGINAL SERVICE PROJECT



©Bandai Namco Entertainment Inc. / PROJECT U149



©「アキバ冥途戦争」製作委員会



©アニメ「シャドウバース」製作委員会・テレビ東京



©池澤真・津留崎優・Cygames / ファ美肉製作委員会



©アニメ「プリンセスコネクト! Re: Dive」製作委員会



©ソニピランドサガリベンス製作委員会



©2021 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会



©石坂リュウジ・サイコム / 花宮女子クライミング部応援団



©アニメ「シャドウバース」製作委員会・テレビ東京



©アニメ「プリンセスコネクト! Re: Dive」製作委員会



© 山下文吾・Cygames / アニメ「群れなせ! シーン学園」製作委員会



[History]

沿革

2011年	5月	株式会社Cygames設立
2012年	2月	株式会社ディー・エヌ・エーとの戦略的提携に合意
	6月	子会社「株式会社CyDesignation」を設立
2014年	4月	オリジナルブランドコンテンツ「ちよげつく」サービス開始
	7月	子会社「株式会社BlazeGames」を設立
	10月	子会社「株式会社GameJeans」を設立
	12月	「株式会社WITH [※] 」を子会社化 <small>※現：株式会社WithEntertainment</small>
2015年	2月	子会社「株式会社シテイル」を設立
	3月	ライツ事業部設立 アニメ事業部設立
	4月	大阪Cygames設立
2016年	3月	漫画事業部設立
	4月	Cygames Research設立 子会社「株式会社CygamesPictures」を設立
	5月	スマートフォン・PC向け漫画サービス「サイコミ」を配信開始
	6月	「株式会社草薙」を子会社化
	11月	子会社「株式会社LogicLinks」設立
2017年	2月	海外事業部設立
	5月	海外拠点「Cygames Korea」設立 株式会社講談社と書籍・デジタル書籍の販売に関する業務提携を締結
	6月	株式会社サイバーエージェントと共同で 「CA-Cygames アニメファンド」を組成
	7月	ユヴェントスF.C. とのスポンサー契約開始 株式会社講談社とコミックスレーベル「サイコミ」を創設
	8月	「Cygames 佐賀デバッグセンター」設立
2018年	4月	任天堂株式会社とスマートデバイス向けゲームアプリ事業における業務提携に合意
	5月	子会社「株式会社Cymusic」設立
	9月	海外拠点「Cygames Taiwan」設立 子会社「株式会社Cysharp」設立
2019年	1月	「株式会社スコップ・ミュージック」を子会社化
	4月	コンシューマー事業本部設立 株式会社小学館とWeb コミック事業に関する業務提携を締結し、コミックスレーベル「サイコミ裏サンデー」を創設
	6月	総合メディア「Cygames Magazine」創刊
2020年	4月	「Cygames 佐賀スタジオ」設立 子会社「株式会社CyFoods」設立
2021年	4月	子会社「株式会社CySphere」設立
	10月	「株式会社flaggs」を子会社化
2022年	9月	子会社「株式会社Cygames Capital」設立
2023年	4月	海外拠点「Cygames America」「Cygames Europe」設立

タイトル・作品 Titles

2011年	9月	『神撃のバハムート』をMobageにて配信開始	2011 Sep.	<i>Rage of Bahamut</i> launched on Mobage.
	11月	『戦国サーガ』をMobageにて配信開始 『アイドルマスター シンデレラガールズ（株式会社バンダイナムコゲームス [※] と共同開発、運営）」をMobageにて配信開始 <small>※現：株式会社バンダイナムコエンターテインメント</small>	Nov.	<i>Sengoku Saga</i> launched on Mobage. <i>The Idolmaster: Cinderella Girls</i> launched on Mobage. (Developed and operated with Bandai Namco Games.) *Currently Bandai Namco Entertainment Inc.
2012年	4月	『聖闘士星矢ギャラクシーカードバトル（東映アニメーション株式会社、株式会社ディー・エヌ・エーと共同開発、運営）」をMobageにて配信開始	2012 Apr.	<i>Saint Seiya: Galaxy Card Battle</i> launched on Mobage. (Developed and operated with Toei Animation Co., Ltd., and DeNA Co., Ltd.)
	6月	『サクつく S ワールドスターズ（株式会社セガと共同開発、運営）」をMobageにて配信開始	Jun.	<i>Football Stars Collection</i> launched on Mobage. (Developed and operated with Sega Corporation.)
	7月	『烈火の炎 BURNING EVOLUTION（株式会社小学館と共同開発）」をMobageにて配信開始 『TIGER&BUNNY ロードオブヒーロー（株式会社バンダイナムコゲームス [※] と共同開発、運営）」をMobageにて配信開始 <small>※現：株式会社バンダイナムコエンターテインメント</small>	July	<i>Flame of Recca BURNING EVOLUTION</i> launched on Mobage. (Developed with SHOGAKUKAN Inc.) <i>TIGER & BUNNY: Road of Hero</i> launched on Mobage. (Developed and operated with Bandai Namco Games, Inc.) *Currently Bandai Namco Entertainment Inc.
2013年	8月	『三国志バズル大戦』をAppStoreにて配信開始	2013 Aug.	<i>Sangokushi Puzzle Taisen</i> launched on App Store.
	11月	『ナイトオブグローリー』をMobageにて配信開始 『ラルディシア クロニクル（株式会社ディー・エヌ・エーと共同開発、運営）」をMobageにて配信開始	Nov.	<i>Knights of Glory</i> launched on Mobage. <i>Raldessia Chronicles</i> launched on Mobage. (Developed and operated with DeNA Co., Ltd.)
2014年	1月	『ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト（株式会社スクウェア・エニックスと共同開発、運営）」をAppStoreとGoogle Playにて配信開始	2014 Jan.	<i>Dragon Quest Monsters: Super Light</i> launched on the App Store and Google Play. (Developed and operated with Square Enix Co., Ltd.)
	3月	『グランブルーファンタジー』をMobageにて配信開始	Mar.	<i>Granblue Fantasy</i> launched on Mobage.
	10月	アニメ『神撃のバハムート GENESIS』放送開始	Oct.	<i>Rage of Bahamut: Genesis</i> first broadcasted.
2015年	2月	『プリンセスコネクト!（株式会社サイバーエージェントと共同開発）」をAmebaにて配信開始 『LINE ベーバーダッシュワールド』をLINE GAMEにて配信開始	2015 Feb.	<i>Princess Connect!</i> launched on the App Store and Google Play. (Developed with Ameba.) <i>LINE Paper Dash World</i> launched on LINE GAME.
	9月	『ラビとび』をAppStoreとGoogle Playにて配信開始 『アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ（株式会社バンダイナムコエンターテインメントと共同開発、運営）」をAppStoreとGoogle Playにて配信開始 『近代麻雀オールスターズ 闘牌伝』をGoogle Playにて配信開始	Sep.	<i>Jumping Rabbit</i> launched on the App Store and Google Play. <i>The Idolmaster: Cinderella Girls Starlight Stage</i> launched on the App Store and Google Play. (Developed and operated with Bandai Namco Entertainment, Inc.) <i>Kindai Mah-Jongg All-Stars</i> launched on Google Play.
	11月	『エアシップQ（株式会社ミラクルポジティブ開発）」を発売	Nov.	<i>Airship Q</i> (EN Name: <i>Wondership Q</i>) released. (Developed by Miracle Positive Co., Ltd.)
2016年	6月	『Shadowverse』をAppStoreとGoogle Playにて配信開始	2016 Nov.	<i>Shadowverse</i> launched on the App Store and Google Play.
	9月	株式会社BlazeGamesより『リトル ノア』の事業を譲受	Sep.	Cygames acquires the rights to <i>Little Noah</i> property from BlazeGames, Inc.
	10月	『アイドルマスター シンデレラガールズ ヒューイニングレボリューション（株式会社バンダイナムコエンターテインメントと共同開発、運営）」を発売	Oct.	<i>The Idolmaster: Cinderella Girls Viewing Revolution</i> released. (Developed and operated with Bandai Namco Games, Inc.)
2017年	4月	アニメ『GRANBLUE FANTASY The Animation』放送開始 アニメ『神撃のバハムート VIRGIN SOUL』放送開始	2017 Apr.	<i>Granblue Fantasy: The Animation</i> first broadcasted. <i>Rage of Bahamut: Virgin Soul</i> first broadcasted.
2018年	2月	『プリンセスコネクト! Re:Dive』をAppStoreとGoogle Playにて配信開始	2018 Feb.	<i>Princess Connect! Re: Dive</i> launched on the App Store and Google Play.
	4月	アニメ『ウマ娘 プリティーダービー』放送開始	Apr.	<i>Umamusume: Pretty Derby</i> first broadcasted.
	9月	『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS：M∨RS（株式会社コナミデジタルエンタテインメントと共同開発）」を発売 『ドラガリアロスト（任天堂株式会社と共同開発、運営）」をAppStoreとGoogle Playにて配信開始	Sep.	<i>ZONE OF THE ENDERS THE 2nd RUNNER：MYRS</i> released. (Developed with Konami Digital Entertainment Co., Ltd.) <i>Dragalia Lost</i> launched on the App Store and Google Play in partnership with Nintendo Co., Ltd.
	10月	アニメ『ソニブランドサガ』放送開始	Oct.	<i>Zombie Land Saga</i> first broadcasted.
2019年	1月	アニメ『マナリアフレنز』放送開始	2019 Jan.	<i>Mysteria Friends</i> first broadcasted.
	10月	アニメ『GRANBLUE FANTASY The Animation Season 2』放送開始	Oct.	<i>Granblue Fantasy: The Animation Season 2</i> first broadcasted.
	11月	『ワールドフリッパー』をAppStoreとGoogle Playにて配信開始	Nov.	<i>World Flipper</i> launched on the App Store and Google Play.
2020年	1月	アニメ『群れなせ!シートン学園』放送開始	2020 Jan.	<i>Seton Academy: Join the Pack!</i> first broadcasted.
	2月	『グランブルーファンタジー ヴァーサス』を発売	Feb.	<i>Granblue Fantasy: Versus</i> released.
	4月	アニメ『プリンセスコネクト! Re:Dive』放送開始 アニメ『シャドウバース』放送開始	Apr.	<i>Princess Connect! Re: Dive</i> first broadcasted. <i>Shadowverse</i> first broadcasted.
	7月	アニメ『うまよん』放送開始	July	<i>Umayun</i> first broadcasted.
	10月	アニメ『いわかける! - Sport Climbing Girls -』放送開始 アニメ『くらぶるっ!』放送開始	Oct.	<i>IWAKAKERU! - Sport Climbing Girls -</i> first broadcasted. <i>Grand Blues!</i> first broadcasted.
	11月	『シャドウバース チャンピオンズバトル』を発売	Nov.	<i>Shadowverse: Champion's Battle</i> released.
2021年	1月	アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』放送開始	2021 Jan.	<i>Umamusume: Pretty Derby Season 2</i> first broadcasted.
	2月	『ウマ娘 プリティーダービー』をApp StoreとGoogle Playにて配信開始	Feb.	<i>Umamusume: Pretty Derby</i> launched on the App Store and Google Play.
	4月	アニメ『ソニブランドサガ リベンジ』放送開始	Apr.	<i>Zombie Land Saga Revenge</i> first broadcasted.
2022年	1月	アニメ『プリンセスコネクト! Re:Dive Season 2』放送開始 アニメ『異世界美少女受肉おじさんと』放送開始	2022 Jan.	<i>Princess Connect! Re: Dive Season 2</i> first broadcasted. <i>Life With an Ordinary Guy Who Reincarnated Into a Total Fantasy Knockout</i> first broadcasted.
	4月	アニメ『シャドウバースF』放送開始 株式会社ブンロードとの共同事業によるリアルカードゲーム『Shadowverse EVOLVE』発売	Apr.	<i>Shadowverse Flame</i> first broadcasted. <i>Shadowverse: Evolve</i> , a physical card came created in collaboration with Cygames and Bushiroad Inc., is released.
	6月	『リトル ノア 楽園の後継者』を発売	Jun.	<i>Little Noah: Scion of Paradise</i> released.
	7月	株式会社KADOKAWA および株式会社角川ゲームスより『メタルマックス』の関連事業を譲受	July	Cygames acquires the rights to <i>Metal Max</i> and its intellectual property from Kadokawa Corporation and Kadokawa Games, Ltd.
	10月	アニメ『アキバ冥途戦争』放送開始 アニメ『うまゆる』配信開始	Oct.	<i>Akiba Maid War</i> first broadcasted. <i>Umayuru</i> first broadcasted.
2023年	4月	アニメ『アイドルマスター シンデレラガールズ U149』放送開始 アニメ『THE MARGINAL SERVICE』放送開始 アニメ『ウマ娘 プリティーダービー ROAD TO THE TOP』配信開始	2023 Apr.	<i>The Idolmaster: Cinderella Girls U149</i> first broadcasted. <i>The Marginal Service</i> first broadcasted. <i>Umamusume: Pretty Derby - Road to the Top</i> first broadcasted.
	10月	アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 3』放送開始	Oct.	<i>Umamusume: Pretty Derby Season 3</i> first broadcasted.
	12月	『グランブルーファンタジーヴァーサス -ライジング-』を発売	Dec.	<i>Granblue Fantasy Versus: Rising</i> released.
2024年	1月	アニメ『勇気爆発バーンブレイバーン』放送開始	2024 Jan.	<i>Brave Bang Bravern!</i> first broadcasted.
	2月	『グランブルーファンタジー リリンク』を発売	Feb.	<i>Granblue Fantasy: Relink</i> released.

[About Us]

会社概要

社名 株式会社 Cygames
 Official Name: Cygames, Inc.

住所 〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 住友不動産渋谷ガーデンタワー15階
 Office: Sumitomo-Fudousan Shibuya Garden Tower 15F 16-17 Nanpeidai-cho, Shibuya-ku, Tokyo 150-0036

[大阪 Cygames]
 Osaka Cygames:
 〒530-0018 大阪府大阪市北区小松原町2番4号 大阪富国生命ビル19階
 Osaka Fukoku Seimei Building 19F 2-4 Komatsubaracho, Kita-ku, Osaka 530-0018

[Cygames 佐賀デバッグセンター / 佐賀スタジオ]
 Cygames Saga Debug Center/Cygames Saga Studio:
 〒840-0803 佐賀県佐賀市栄町5番9号 Cygames 佐賀ビル2階
 Cygames Saga Building 2F 5-9 Sakae-machi, Saga-shi, Saga 840-0803

代表者 代表取締役社長 渡邊 耕一
 President: Koichi Watanabe

役員 専務取締役 木村 唯人 取締役 芦原 栄登士 取締役 近石 愛作
 Board Members: Yuito Kimura, Executive Director Eitoshi Ashihara, Director Aisaku Chikaishi, Director
 取締役 竹腰 和紀 取締役 日高 裕介 取締役 佐々木 悠
 Kazunori Takegoshi, Director Yusuke Hidaka, Director Yu Sasaki, Director
 執行役員 三ツ間 俊行 執行役員 大浦 保勲 執行役員 中村 克也
 Toshiyuki Mitsuma, Executive Officer Yasunori Oura, Executive Officer Katsuya Nakamura, Executive Officer
 執行役員 松岡 翼 執行役員 馬場 龍一郎
 Tsubasa Matsuoka, Executive Officer Ryuichiro Baba, Executive Officer

設立 2011年5月
 Founded: May 2011

資本金 124,800,000円
 Capital: JPY 124,800,000

事業内容 モバイルゲーム / コンシューマーゲーム / 漫画 / アニメ / ライツ / eスポーツ / 技術研究 / 投資支援
 Industries: Mobile Games, Console Games, Comics, Animation, Licensing and Merchandising, Esports, Research, Investment and Support

関係会社
 Parent Company,
 Subsidiaries,
 and Affiliates.



Cygames Capital

[CSR]

企業の社会的責任



当社はエンターテインメント企業として、世界中の人々に喜びや夢を与える活動の支援や、事業を通じて学び得た知見やノウハウの共有に尽力しています。

Cygames believes that our responsibilities do not stop at game planning, development, and operations. As part of the entertainment industry, it is our duty to use the knowledge we have accumulated to bring joy, fulfill dreams, and serve society as a whole. As such, we partake in a number of CSR (Corporate Social Responsibility) activities.



スポーツ振興

イタリアプロサッカー1部リーグセリエAの名門クラブ「ユヴェントスF.C.」へのスポンサー契約などを通じて、世界中の人々に喜びや夢を与え、社会に多様な価値を提供することを目指しています。

Sports Partnerships

Through sports, we aim to contribute to society by cultivating joy and instilling dreams in people all over the world. Cygames currently sponsors Juventus F.C., a professional soccer team that competes in the Italian soccer league Lega Serie A. Juventus F.C. is known as a formidable leader in the world of soccer.



次世代を担う人材の育成・支援

ゲームやエンターテインメント業界で活躍する人材の育成・支援に向けて、ゲームクリエイターを目指す学生向けの奨学金制度の開設やクリエイティブコンテストの開催、プログラミング教育に関する各種取り組みを行っています。

Fostering the Next Generation

To encourage the growth of the next generation of IT talent, Cygames creates opportunities for children to learn more about programming, provides scholarships to students aspiring to work in the video game industry, and holds contests aimed at upcoming designers.



業界発展に向けた取り組み

大規模な技術交流会への参加や、自社カンファレンスの開催などを通じて、これまで培ってきたさまざまな知見やノウハウを発表し、ゲーム業界の発展に取り組んでいます。

Encouraging Innovation

In order to spur further innovations within the gaming industry, Cygames regularly shares our wealth of technological knowledge by hosting and participating in conferences.



地方創生に向けた取り組み

イベントへの協賛や、佐賀県のスポーツ振興に向けた「企業版ふるさと納税」による寄付など、地方の活性化に向けて取り組んでいます。

Supporting Rural Revitalization

Cygames engages in local revitalization programs, such as event sponsorship and sports promotion in Saga Prefecture via donations through the corporate version of the Hometown Tax system.



研究支援

猫の寿命延長に向けた研究に賛同して寄付を行うなど、豊かでより良い社会を築いていくための支援を行っています。

Research Aid

Cygames has supported and donated to the Institute for AIM Medicine, whose research seeks to provide cats with longer lifespans through the development of AIM.

[Careers]

採用情報

Cygames では全スタッフが「最高のコンテンツを作る」ために一切の妥協をせずにものづくりをしています。クオリティーを上げるためであれば新人であってもベテランであっても関係なく意見を出し合うことができます。

「絶対に面白いものを作りたい」

「たくさんの人に楽しんでもらいたい」

「妥協せずに本気で取り組みたい」

そんな同じ情熱を持つ仲間と一緒に、Cygames で最高のコンテンツを作りませんか？

Cygames team members are uncompromising in their drive to create "The Best in Entertainment."
Quality comes from cooperation—everyone on our team, from newcomer to veteran, has a chance to contribute.

Share your passion. Make the best in entertainment. Join Cygames.

福利厚生・社内制度

入社研修プログラム、スキルアップサポート制度、コミュニケーション活性化制度、総会・オフィシャルクラブ制度、健康サポート制度、家賃補助制度（2 駅ルール、どこでもルール）、引越手当、子ども手当、企業型確定拠出年金制度



詳細はこちら

<https://recruit.cygames.co.jp/>

Cygames Magazine



Cygames の社員インタビューや働く環境などをご紹介する、最高のコンテンツをひもとくメディア「Cygames Magazine」はこちら

Check out Cygames Magazine to learn more about our facilities, team members, and how we make "The Best in Entertainment" every day!

Visit now

<https://magazine.cygames.co.jp/en/>

Cygames
COMPANY
PROFILE
2024

© Cygames, Inc.

