

# ARTWORK COMPANY PROFILE 2023

# ARTWORK COMPANY PROFILE 2023



# 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ではモバイルゲーム

だけでなく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、モバイルゲームのオリジナルIPを使ったタイトルとして『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』、『リトル ノア 楽園の後継者』を発売しました。2023年現在、完全新作アクションゲーム『Project GAMM』、ハイエンド・アクションRPG『Project Awakening』、『グランブルーファ

ンタジー』の世界観で繰り広げられるアクションRPG『GRANBLUE FANTASY: Relink』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。

# Mission Statement



## 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。



## 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。



## 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。





Shadowverse: Evolve

# Shadowverseが目指す 新しい遊びのカタチ



# 進化し続ける『Shadowverse』文化

Shadowverse: Evolve

サイゲームス初のリアルカードゲーム『Shadowverse EVOLVE』は、どんな想いで作られたのでしょうか。サイゲームスで製品・イベントの窓口を担当するサブマネージャーのタイキ、人員・予算・開発スケジュールなどの管理を主に担当するプロジェクトマネージャーのリョウタ、欧米事業部／海外事業推進担当のルイに話を聞きました。

■サイゲームス初のリアルカードゲーム『Shadowverse EVOLVE』(以下、エボルヴ)は2022年4月にリリースされました。2022年を振り返ってみていかがですか？

タイキ 『Shadowverse』は色々な方に愛されているんだな、と実感した年でした。発売後『エボルヴ』で遊んでくださっているところを見た

り、流通や店舗の方々と関わったりする中で、たくさんの人の熱量を感じました。

リョウタ 想定以上の反響をいただけたことで、我々の目標も増え、チームの規模も大きくなりました。

ルイ 発売後、海外からも販売を望む声が多く届き、新たに海外向けのチームが生まれました。現在は日本語版をアジア圏で展開していて、英語版は2023年の発売を予定しています。

■『エボルヴ』にとっては予想以上の反響を得られた1年だったのですね。

タイキ もちろん、『エボルヴ』だけの力ではありません。サイゲームス自体のブランド力やアプリ版の人気、製造・販売・運営を担当され

ているブシロードさんの支えがあったからこそだと感じています。発売1年目ですので「まだまだこれから」という気持ちです。

## サイゲームス初となる“リアルカードゲーム”への挑戦

■『エボルヴ』の開発はどのように始まったのでしょうか？

タイキ 『Shadowverse』というIPがより文化として根付いていくには、デジタルとリアル両方の展開が必要という考えがプロデューサーの木村にあり、2022年のゴールデンウィーク前の発売を目指してリアルカードゲーム『エボルヴ』の開発が始まりました。

リョウタ サイゲームスはデジタルゲームを作ってきた会社なので、リ



アルカードゲームを開発するのは会社として初めての経験でした。リアルの商品として手に取れるものだからこそ、カードの加工を始めとする制作物のデザイン監修、修正の指示などはデジタルにはない観点を強く意識しながら進めました。

■アプリ版の世界観を『エボルヴ』で表現する上で、意識したことはありますか？

タイキ アプリ版で登場しているカードも多いので、当時の思い出を崩さないように能力が考えられています。また、現在の『Shadowverse』にも登場しているカードは現行のアプリ版の能力に近いものもあり、『エ

ボルヴ』とアプリ版との一貫性も意識しました。

リョウタ また、『エボルヴ』ではデジタル画面上で表示される絵に印象を近づけるため高品質なインクを採用し、アプリ版のイラストを違和感なくリアルカードに表現するようにしています。コストはかかりますが、長期的に愛されるゲームとするためにクオリティーを優先しました。

ルイ 海外展開をする上で、ローカライズも工夫しています。TCGは、テキストの表現がプレイに大きな影響を与えます。サイゲームスは自社でアプリ版のローカライズをしているのですが、その際も作品の世界観に合う独特の言い回しをし

ました。実は『エボルヴ』の翻訳もアプリ版と同じチームで行なっていて、2023年発売予定の英語版でも『Shadowverse』ならではの言葉のニュアンスを意識しています。

## 各地のコミュニティと共に盛り上げた『エボルヴ』の1年間

■みなさんが感じたリアルカードゲームならではの魅力といますか？

ルイ まずは「カードが手元にある」ことです。手に取れるからこそ、ゲームで遊ぶだけでなくコレクションすることも、家で飾ることもできます。

タイキ 遊び方が自由なのも特徴





だと思います。極端な例ですが、リアルなカードでは自由にクラスを混ぜて遊ぶこともできますし、同じ絵柄のカードで神経衰弱をしたり、同じカードをひたすら集めたりするなどのコレクションとしても楽しむことができます。また、アプリ版からさまざまな大会に協力して下さっていた店舗様や主催者様の方々に、販売できる商品を提供できたことも非常にうれしいことでした。

**リュウタ** リアルカードゲームで対戦するには、リアル店舗などで相手を見つける必要があります。その中で、さまざまな繋がりが広がっていくのも大きな魅力だな、と思います。『Shadowverse』を通じた繋がりが

より広がっているような印象ですね。

■「Shadowverse EVOLVE Grand Prix」を筆頭にした大型大会についてはいかがですか？

**タイキ** 大会は多くの方が遊んでくださっていることを実感する機会になりました。アプリ版の大会は試合に集中してじっと対戦されていることが多いので緊張感のある雰囲気ですが、『エボルヴ』はリアルカードゲームの特性上、対戦相手との会話が生まれますし、会場も賑やかな雰囲気ですね。

**リュウタ** 自分が負けても「同じ店舗・コミュニティの人が活躍した」

と喜ぶ方がいたのも印象的で、『エボルヴ』を通じたコミュニティが各地に形成されていることを実感しました。

**ルイ** そういったコミュニティが形成されるように海外にも『エボルヴ』を広めていき、世界中で大会が盛り上がるように取り組んでいきたいと思っています。

■最高のコンテンツを届けたい。サイゲームスで働くということ

■みなさんは元々TCGを作りたくて入社したんでしょうか？

**タイキ** 私は『Shadowverse』のアプリ版がリリースされる直前で入社し、カードゲームに携わりたいと思っていました。当初から、ゲームに真剣に向き合うイベントに関わりたかったので、やりたかったことが実現しました。

**リュウタ** 私の場合、前職がゲームにも携わる機会の多い職場だったので、ゲームビジネスの規模の大きさに興味を持ち入社しました。偶然ですが、前職ではTCGにも少し関わっていたので、その経験が役立つ場面もありました。サイゲームスにはどんな経験でも活かせる場所があると感じています。

**ルイ** ゲーム会社に絞って就職活動



をしつつ、「海外と関わる仕事がしたい」と考えていました。サイゲームスではモバイル/コンシューマーゲーム、アニメ、マンガなど、いろんな分野での業務に携われるので入社を決めました。今まではモバイルゲームの海外展開を担当してきましたが、『エボルヴ』では新たにリアルカードゲームの業務にも挑戦でき、成長を実感できる日々を送っています。

■みなさん経歴もさまざまですが、これから色々な可能性が広がっていきそうですね。

**タイキ** そうですね。僕は元々リアルカードゲームが好きでしたが、まさかサイゲームスでリアルカードゲームに携わるとは思っていませんでした。

■今後の『エボルヴ』についての想いがあれば教えてください。

**タイキ** 多くの人に長く愛されるコンテンツになってくれたらうれしいです。チーム全体で『Shadowverse』というIPが文化として根付くことを目標にしているので、その一端を担えるといいな、と思っています。

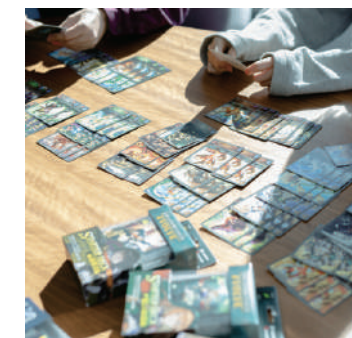
**リュウタ** 目標は『エボルヴ』を10年以上続けることです。そのために必要なことを整理し、ユーザーのみなさんに満足いただけるコンテンツを提供し続けていくための強い基


盤を作っていきたいと思っています。  
**ルイ** 今まさに英語版の開発を進めており、海外ユーザーのみなさんにも日本と変わらない『エボルヴ』の楽しさを届けられるように頑張っています。今後は海外でのイベントも増やしていきたいですし、「世界中で楽しめるTCG」を目指していきたいです。

■未来のサイゲームススタッフの方々にメッセージをお願いします。

**タイキ** エンターテインメントは生きていく上で必要な「衣・食・住」といった要素には含まれていません。だからこそ、「最高のコンテンツを作

る会社」というビジョンを掲げるサイゲームスには「やる気」や「熱意」を働く動機にしている人が多く集まっています。エンターテインメントへの情熱を持った人たちと働けることを、とても楽しみにしています！





[ シャドウバース エボルヴ ]

『Shadowverse EVOLVE』は対戦型オンラインTCG『Shadowverse』がリアルカードゲームとなった本格対戦TCGです。サイゲームスとブシロードの2社共同開発で贈る本作は、2022年4月より商品展開を開始。企画・開発をサイゲームスが担当し、製造・販売・運営をブシロードが担当しています。本作を用いた大会イベントや初級者講習会などを国内各所で開催し、対面で人と人のコミュニケーションを活発にするリアルカードゲーム文化の普及にも注力しています。国内を中心に海外への展開を拡大し、2023年には英語版も発売予定です。



# 受け継がれる 『リトルノア』のバトン

Little Noah: Scion of Paradise

『リトル ノア 楽園の後継者』は、かつて配信されていたスマートフォン向け・ストラテジーゲーム『リトル ノア』の世界観を継承し、「IP の復活」を遂げた作品です。前作から受け継いだ想いや開発の経緯について、ディレクターのヒロキとシナリオライターのリュウジに聞きました。

■ IP復活にはどのような経緯があったのでしょうか？

ヒロキ 僕は元々別のソーシャルゲームの開発・運用に関わっていたのですが、社長の渡邊からコンシューマーゲーム開発のオーダーを受けました。サイゲームスでは既に複数の大型タイトルが進行中でしたが、それらの前に短期間でゲームを開発することになったんです。さまざまな企画を出した結果、『リトル ノア』のIPを復活させることになりました。

■ 『リトル ノア 楽園の後継者』のゲームシステムがローグライต์になった理由を教えてください。

ヒロキ まず、高クオリティなゲームをスピーディーに制作するには、基本のマップを何度もやり込むローグライต์しかないと思いました。仲間キャラクターを使った爽快なアクションとローグライクを掛け合わせて構想していくうちに、キャラクター





をたくさん作らないといけないことに気付かして(笑)。そこで弊社の既存のIPに注目し、会社が大切にしてきた『リトル ノア』を活かすことになりました。

■制作する上で特に大切にすることは何ですか？

**ヒロキ** 前作の世界観を守ることを強く意識しつつ、前作やノアのことを知らない方でも遊べるように、ストーリーは「前日譚」、開発のテーマを「明るい『リトル ノア』」としました。また、ローグライクは何度もやられることが前提にあるので、投げ出さずに最後までプレイしてもらうため、フックになるシナリオが必要だと考えました。

**リュウジ** 前作と前作のノベライズ小説『リトル ノア Tale of school days』の間のお話にあたるので、ストーリーを守ることを意識しました。



また、新キャラクター・ジッパーも重要な存在なので、ノアとの関係性や掛け合いの描写にも注力しました。

■ユーザーからはどのような反応がありましたか？

**ヒロキ** さまざまなところでユーザーのみなさんのお声を見かける機会があり、おかげさまでリリース当初からずっと、またアップデートのた

びに良い評判をいただいています。自信を持っておすすめできますし、いろんな方に楽しんでいただいていることを数字としても実感しています。

■「IPの世界を広げる」ことについて、プレッシャーや難しいことはありましたか？

**ヒロキ** そういった意識は特になく、前作の世界を大切にしながら新しいゲームを作ろうとしただけです。楽しんで制作できたと思います。

**リュウジ** そうですね。とても魅力的な世界観・キャラクターのシナリオを書かせていただき、非常に楽しい仕事でした！一方で、その世界観を崩さないために考えることも多く、僕はプレッシャーを感じることもありましたが、リリース発表のタイミングでは前作のユーザーのみなさんの反応も多く、愛されているコンテンツであることを実感し、改めて責任を感じ

ました。

■サイゲームスならではの進め方、サイゲームスだから出来たことなどがあれば教えてください。

**リュウジ** 元はスマートフォン向けのストラテジーゲームだった『リトル ノア』を、コンシューマーゲームのローグライクへ大きくかたちを変えてリリースできたのは、多種多様なゲーム開発を行っているサイゲームスならではの展開だったと思います。

**ヒロキ** 協力をお願いしたメンバーが快く協力してくれますし、スピード感を持って進められることがサイゲームスならではの点だと思います。企画提案時で言えば、社長の渡邊に企画書を提示したところ、「『リトル ノア』で何かできないかと思っていた」と二つ返事でOKが出ました。社内でシナリオライターを探したときも、すぐにリュウジさんという意欲的なライ



**リュウジ** 新卒スタッフは基本的に経験も実績もないところから入社しますが、僕は非常に力のある社内のチームやスタッフに助けられ続けてここにいます。チームのスタッフとしてライティングを行うためには、サイゲームスの掲げる「最高のコンテンツを作る」「全てはユーザーのために」といったマインドを常に意識することが大切だと考えています。

■サイゲームスで働くことを検討されている方にメッセージをお願いします。

**リュウジ** サイゲームスは「最高のコンテンツを作りたい」という情熱に応えてくれる会社だと思います。ぜひ一緒に最高のコンテンツを作っていきましょう！

ターのアサイン提案をもらえました。既存IPであれば、社内に詳しいスタッフがたくさんいることも心強いですね。みんな、自分たちのIPが好きなんです。

■リュウジさんは2017年新卒入社で、現在はシナリオチームのリーダーとして活躍されています。成長するために大事にしてきたことを教えてください。



リトル ノア  
LITTLE NOAH  
楽園の後継者

[ リトル ノア 楽園の後継者 ]

『リトル ノア 楽園の後継者』は、2022年6月から配信されているコンシューマーゲームです。天才錬術師の少女ノアと猫のジッパーが謎の古代遺跡を大冒険していくストーリーで、遺跡ダンジョンに入るたびに構造が変わるローグライクシステムです。また40種類以上の「アストラル」と呼ばれる仲間たちを集めて編成し、爽快なオリジナルコンボを繰り出す、誰もが気軽に楽しめて深くハマれるアクションゲームになっています。2015年2月～2019年1月まで、世界150か国以上のApp Store、Google Playにて配信されたソーシャルゲーム『リトル ノア』のIPを引き継いだため、リリース発表当初から大きな話題を呼びました。





# トレーナーのみなさんと 共に成長する ウマ娘プロジェクトの世界

Umamusume Project

■『ウマ娘』が目指すコンテンツの世界——さまざまなかたちで応援できる場へ

『ウマ娘 プリティーダービー（以下、ウマ娘）』は、ゲーム、アニメ、コミック、ライブ、舞台など多角的な展開を行う、2016年に発表されたクロスメディアコンテンツです。発表以来さまざまなコンテンツを世に送り出し、2023年もアニメ『ウマ娘

プリティーダービー ROAD TO THE TOP』やコミカライズ『ウマ娘 プリティーダービー スターボッサム』をはじめ、さまざまな新規メディア展開を行っています。すべての『ウマ娘』のコンテンツに共通する想いは、トレーナー（=ユーザー）のみなさんと二人三脚で同じ目標に向かって成長するワクワク感や、ウマ娘がレースで必死に走る姿を見たときの熱狂、ウマ娘が夢を叶えたときの喜び、



そして達成感を味わっていただくことです。

例えばゲームにおいては、レースやライブに全力で挑むウマ娘を見たとき「これは自分が育てたウマ娘なんだ」と親しみを感じてもらえるよう、細かなシーンの演出にも手を抜かずに開発・運営を行っています。さらに、あらゆるトレーナーのみなさんに、さまざまなかたちで応援いただけるよう、2022年11月には作品史上初となるベルーナドーム公演の開催や2023年1月には舞台の上演といった幅広いメディア展開を実現しました。

■『ウマ娘』リリース後に起こった大ヒット作ならではの社会現象

2021年2月にゲーム『ウマ娘』をリリースすると大きな反響を呼

び、同年10月には1100万ダウンロードを突破。12月には「日本ゲーム大賞2021・優秀賞」「Google Play ベスト オブ 2021」などの賞を受賞し大ヒットを記録しました。こうした流れはゲームの枠を超え、『現代用語の基礎知識選2021 ユーキャン新語・流行語大賞』ノミネート30語への選出や、『ヒット商品ランキング（「日経トレンドイ2021年12月号」）』2位へのランクイン、そしてウマ娘キャストの地上波番組への出演をはじめ社会的なヒットとなりました。さらにはコンビニや食品メーカーとの商品コラボ・キャンペーンをはじめ、競馬場、映画『トップガン マーヴェリック』とのコラボなども実現。『ウマ娘』は今、たくさんのユーザーのみなさんに愛されるIPに成長しています。

今後もさまざまな企画や演出で、ますますパワーアップする『ウマ娘』の世界をお届けできればと思います。

■『ウマ娘』からサイゲームスで働くことに興味を持った方へ

日頃より『ウマ娘』をご愛顧いただき、誠にありがとうございます。サイゲームスは「最高のコンテンツを作る会社」です。『ウマ娘』をはじめとする最高のコンテンツを共に作り出し、育てていきましょう。会社の未来を創るみなさんの挑戦をお待ちしています。

Music



Comic



Others



舞台「ウマ娘 プリティーダービー」～ Sprinters' Story ～

『ウマ娘』×スポーツ総合雑誌『Number』コラボ



ZONE ENERGY コラボ



【ウマ娘 プリティーダービー】

『ウマ娘 プリティーダービー』は、サイゲームスが2016年に発表したクロスメディアコンテンツです。舞台は、実在する競走馬の名前と魂を受け継ぎ、ウマの耳と尻尾を持つ「ウマ娘」と呼ばれる少女たちが、仲間やトレーナーたちと学園生活を送りながらトウインクル・シリーズを制覇を目指す世界。音楽やコミック、アニメなど、幅広いメディアでの作品展開を行ってきました。2021年には待望のゲームがリリース。キャラクターの育成のみならず、白熱のレースやライブパフォーマンスなど、さまざまなやりこみ要素が大きな反響を呼びました。今後もライブイベントや新作アニメの公開など、さらなる展開をお見せしていきます。

© 2018 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー」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  
 © 2023 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」製作委員会  
 © 久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤準之介/集英社 © Cygames, Inc.  
 © 保谷伸・文殊咲/集英社 © Cygames, Inc.  
 © Tsukumo Asakusa / Cygames, Inc.  
 © 舞台「ウマ娘 プリティーダービー」 © Cygames, Inc.

Game



Anime





# OTHER BUSINESS

そのほかの  
取り組み





# Animation

アニメ事業部



1. © 2023 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 3」製作委員会 2. ©「アキバ冥途戦争」製作委員会 3. ©アニメ「プリンセスコネクト! Re:Dive」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

アニメ作品の企画制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制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、ゲーム業界だけでは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はなく、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し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』もアニメ第1期を2018年に、第2期を2021年に放送。放送期間中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』を制作。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さまざまな企画で波及効果をもたらしました。また、直近では2022年10月に放送した『アキバ冥途戦争』や、2023年4月に放送を開始する『THE MARGINAL SERVICE』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、さまざま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。

## ■ アニメ放送

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



# 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ヶ月後には、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。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、1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、さまざまな形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。



# 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」を立ち上げるとともに、韓国にて初の海外拠点となる「Cygames Korea」を設立し、2018年には台湾の拠点として「Cygames Taiwan」を設立しました。

海外事業部内には、アジア地域の

事業展開を海外拠点とともに担当する「アジア事業部」、欧米を含むその他地域での展開を担う「欧米事業部」、各タイトルの翻訳をはじめ地域に合わせたコンテンツの最適化を行う「ローカライゼーションチーム」、展開先の地域全体を横断した運営やサポートを行う「海外事業推進部」の4つの組織があり、それぞれが連携しながら事業を進めています。また、海外拠点や現地のパブリッシャーと協力し、ゲームの運営のみならず、翻訳、プロモーション、

イベントの出展などを各地の文化に適したかたちで実施しています。2023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』の7タイトルです。

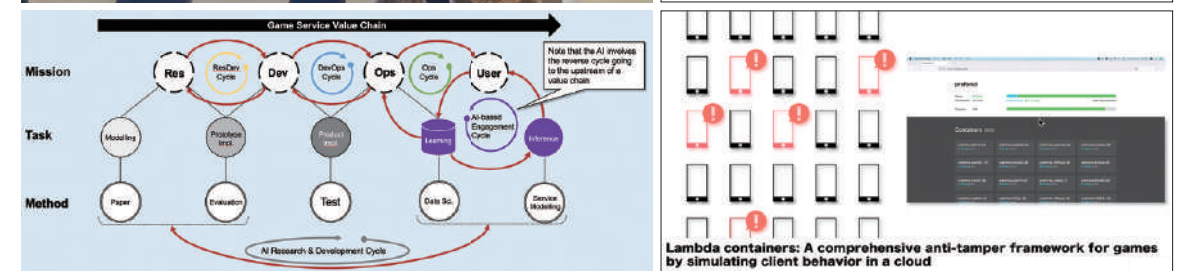
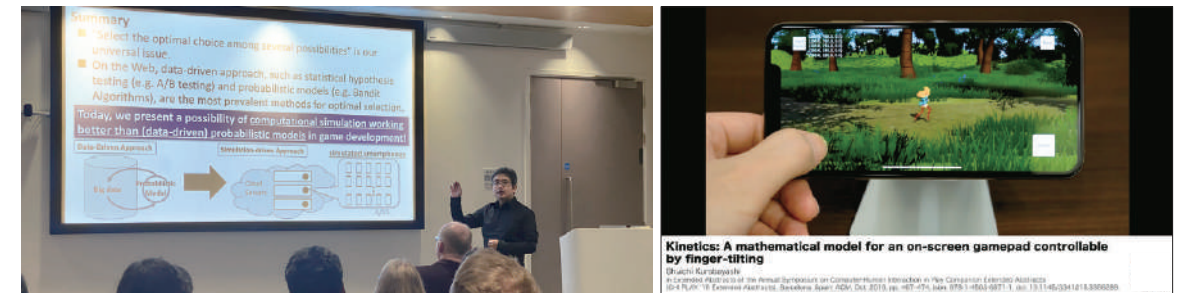
# Cygames Research

## 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、現役大学教授など、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 のさまざま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。



	<b>Shadowverse</b> 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
	<b>プリンセスコネクト! Re:Dive</b> 日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・タイ語・英語
	<b>ワールドフリッパー</b> 日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語・タイ語・英語
	<b>グランブルーファンタジー ヴァーサス</b> 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
	<b>シャドウバース チャンピオンズバトル</b> 日本語・繁体字中国語・簡体字中国語・英語
	<b>ウマ娘 プリティーダービー</b> 日本語・韓国語・繁体字中国語・簡体字中国語
	<b>リトル ノア 楽園の後継者</b> 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



# TEAM Cygames

サイゲームスで  
働く





# STAFF

## ● 3DCGアーティスト／入社2年目

**Q** 仕事内容ややりがいを教えてください

現在開発中のスマートフォンゲームタイトルで主にプレイヤーのモーション制作を担当しています。モーションはキャラクターの個性やゲームの没入感をより強調させる分野なので、機械的なCGっぽい印象を無くし自然にゲームに溶け込めるよう制作できたときはやりがいを感じています。

**Q** Cygamesに入って驚いたことは何ですか

想像以上に新人育成が充実していたことです。入社してからすべての職種の新卒スタッフが受ける全体研修が2週間、その後、デザイナー職だけの専門的な研修が2か月ほどありました。現場配属されてからはメンタートレーナー制度という新人を支えるサポートがあり、入社してからまだまだ不

安な時期に好スタートを切ることができました。日々の業務で出た悩み事を相談したり、アドバイスをもらえる機会が日常的にあるので様々な面で成長しやすい環境だと感じています。

**Q** 仕事後や休日の過ごし方は

仕事後や休日は好きな雰囲気のカフェを巡ったり、友人と毎週決まった時間にゲームをしています。また、どんなジャンルのことでも興味を持ったことを勉強するよう時間を設けています。クリエイターとして実力を発揮するためにも新しい感性や引き出しを増やしていくこと、探求心を持つことが大切だと考えているからです。これからも興味を持ったことや自分に必要なことを積極的にインプットして知識を深めていこうとしています。

## ● サーバーサイド／入社3年目

**Q** 仕事内容ややりがいを教えてください

現在運用中のゲームタイトルで、イベントや各種コンテンツの実装、リリース業務などを担当しています。運用中のタイトルは開発スピードが速いため、様々な施策に関わる事になります。施策が重なる時期や担当の物量が多くなるなど繁忙期は大変な時期もありますが、限られた時間でより良いコンテンツを目指して周りのスタッフと協力して対応しています。無事にリリースできた時の達成感は仕事のやりがいの1つです。

**Q** Cygamesに入って驚いたことは何ですか

新人に対するサポートが手厚いことです。質問しやすい雰囲気があり、また定期的な面談で悩みを相談することもできるため、業務や会社の文化にスムーズに慣れ

ることができました。それだけでなく、新しい領域の仕事などに挑戦しようと相談したところ実現に向けて必要なノウハウを身につけるためのサポートがありました。経験が少なくとも自ら望めば着実にスキルアップしていける環境だと感じています。

**Q** 仕事後や休日の過ごし方は

平日はゲームをしたり、休日には気分転換に自転車で出かけたりしています。また、エンジニアは技術・知識が重要な職種なので日頃から勉強をしています。ただし根を詰めすぎて頭が硬くなることもあり業務の効率に影響が出ます。ふとした瞬間に仕事のアイデアが頭に浮かぶこともあるので、リフレッシュする時間を大事にして過ごしています。



# VOICE

## ● イラストレーター／入社4年目

**Q** 仕事内容ややりがいを教えてください

仕事は運用中タイトルのゲーム内に登場するキャラクターイラストの着彩周りです。出来上がった線画をもとに仕上げまでを担当しています。

自分が着手したイラストが実装した時にユーザーの方々からお褒めの言葉をいただく度にやりがいを感じています。1枚のイラストを分担しながら力を合わせて完成させるので携われていることに嬉しさを感じたり、頑張ったよかったですと感じています。

**Q** Cygamesに入って驚いたことは何ですか

なんといってもスキルレベルの高さと仕事に専念できる環境です。1枚のイラストに多数のスタッフが関わっている中で、驚くほど技術の高い先輩や上司に教わりなが

ら仕事をしています。入社したの頃は「こんなに勉強ができる環境で仕事をしていいのかな」と思っていました。何か質問をした時もわかりやすく教えてくれたり、資料を提供してもらえたので今まで頑張ってきたのだと思います。

**Q** 仕事後や休日の過ごし方は

平日、仕事の後はゲームをしたりアニメを観ています。ゲームやアニメはイラストの参考になることが多いです。趣味の絵を描くこともありますね。週末は散歩がてら博物館や美術館を見て回っています。最新技術のものから得られることはたくさんありますが、時代の異なるものからも多くの学びや気づきがあり物の見方を変えることができると感じています。得られたものを仕事に活かして、スムーズに進めることができました。

## ● プランナー／入社3年目

**Q** 仕事内容ややりがいを教えてください

運用中のスマートフォンゲームタイトルで新機能の仕様作成やキャラクターやゲーム内コンテンツのバランス設計を担当しています。現在は班のサブリーダーとして仕様やバランス調整の1次監修などにも挑戦しています。一番やりがいを感じるの、ユーザーの皆さまから反応をいただく時です。ポジティブな声をいただいたときはもちろん、狙った通りの反応をいただけなかったときも、コンテンツに寄せられる期待の大きさを実感し、「もっとやってやる!」「次からはこうしよう」と気持ちが奮い立ちます。

深さです。新作のゲーム、ドラマや映画、イベントなど本当に様々なコンテンツをみんなが楽しんでいる、時にはその熱量の高さに圧倒される時もあります。業務で担当するコンテンツに対してもこだわりや熱い思いを持つメンバーばかりで、自分も負けていけないといつもクリエイターとして刺激をもらっています。

**Q** 仕事後や休日の過ごし方は

普段はゲーム、動画サイトや映画などを家で楽しむほか、好きな音楽制作をしたりしています。最近では英語圏のコンテンツを現地のニュアンス込みでも楽しみたいと思い、英語の勉強に時間を使うようになりました。自分自身楽しみながらも、業務に活かせるように、インプットするコンテンツの幅を広げていくように意識しています。

**Q** Cygamesに入って驚いたことは何ですか

一緒に働くスタッフたちのエンタメコンテンツへの知識の広さと



# Studio & Facilities

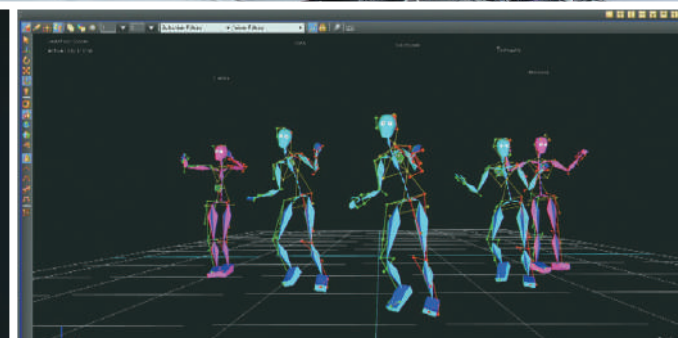
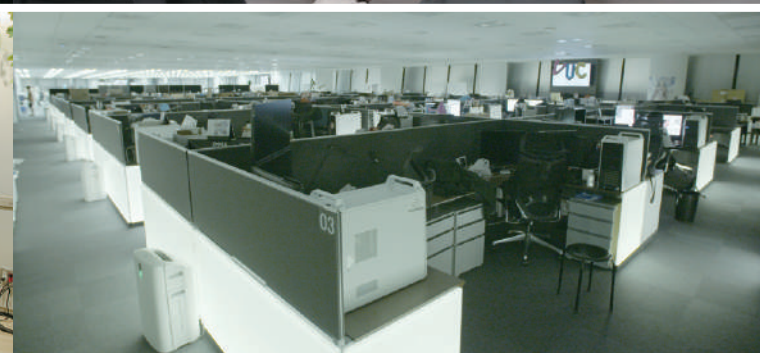
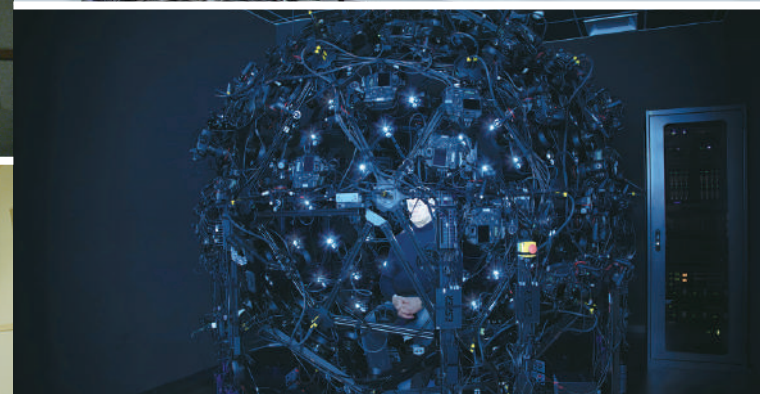
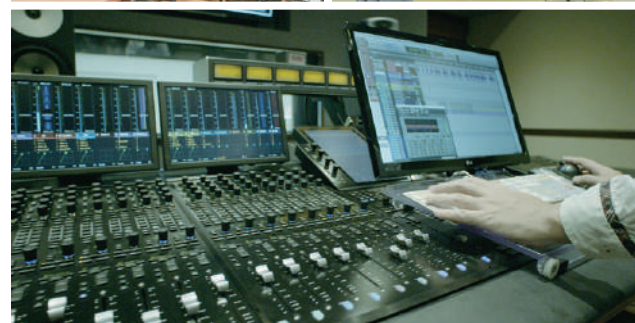
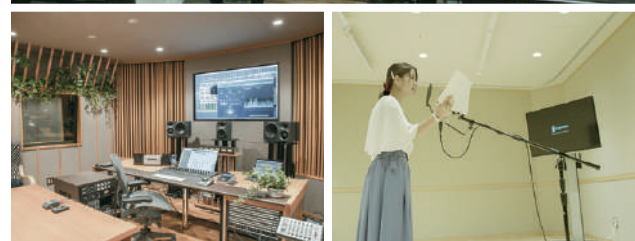
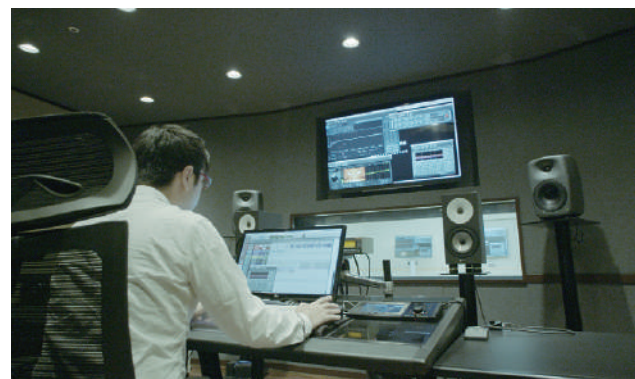
## 設備・拠点

Cygames では、最高のコンテンツを作るため、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3D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でき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作りを目指しています。





# 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はなく、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に特化した開発拠点として大阪Cygamesを設立しました。3名からスタートした大阪Cygamesは、2023年4月現在で250名を超えるスタッフが在籍し、今なお成長を続けています。オフィス内ではディレクター、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、多様な職種のスタッフが働いています。

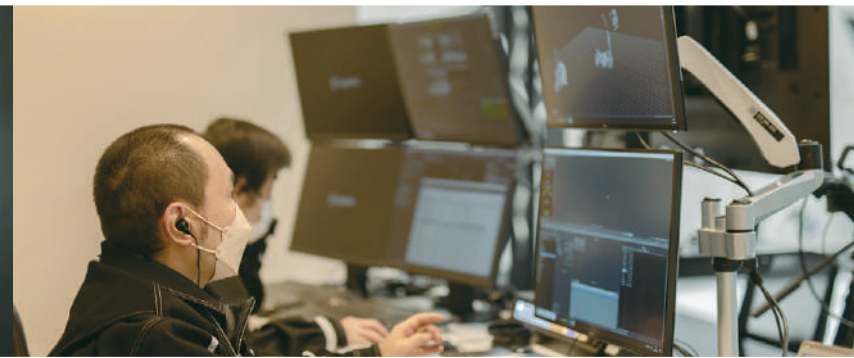
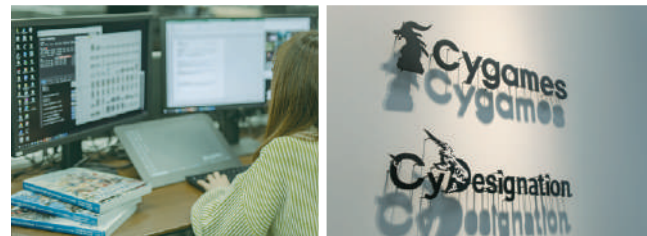
開発スタッフにはゲームエンジンの制作を手掛けたエンジニアや、大規模タイトルに携わった者など、経験豊富なメンバーが多数所属。東京本社とも緊密に連携を取りながら、若手からベテランまで一丸となってコンテンツ開発を行っています。現在は、PlayStation®5 / PlayStation®4 / PC対応アクションRPG『GRANBLUE FANTASY: Relink』などの開発に注力しています。

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台のカメラと8メートルもの天井高を備えたモーションキャプチャースタジオを大阪市内に新設しました。ダンスや、天井高を活かしたダイナミックなワイヤーアクションなど、多彩な収録様式に対応する世界最大級のスタジオです。

また、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「最高のコンテンツを作る」というCygamesのビジョンのもと、日本だけでなく世界に通用するハイクオリティーなコンシューマーゲーム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



Team Cygames • Osaka Cygames



# 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さまざまなプロジェクトや講義を行っており、プラットフォームやハードの枠組みを超えて、今後デザイナーに求められる知識や技術のバックアップ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になっています。また建物の色合いはCygames

のコーポレートカラーである白と黒を基調に、佐賀の風土に調和するよう木の色味を加えた3色で構成されています。

佐賀拠点では、「佐賀国際ナショナルバルーンフェスタ」や「Cygames presents 伊万里湾大花火」といったイベントの協賛を通じて、ゲーム事業の枠にとらわれずみなさまに笑顔や感動をお届けするとともに、引き続き地域の雇用創出と活性化を目指し、さまざまな取り組みを行ってまいります。

## 会社概要

# COMPANY OVERVIEW

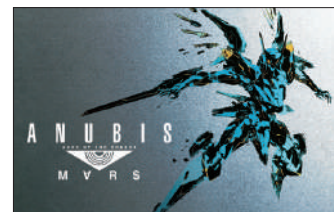
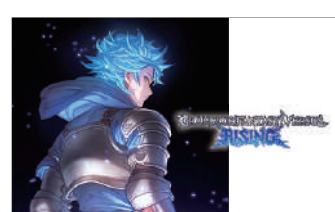
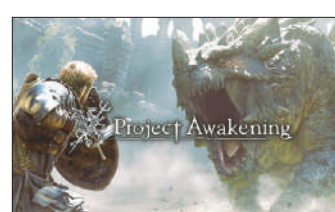




# Works

ワークス

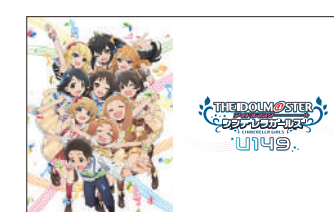
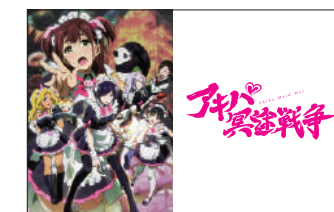
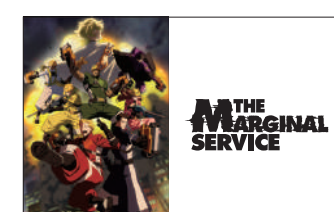
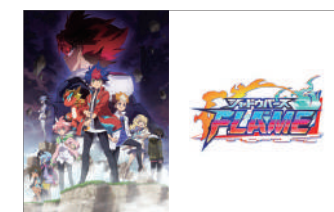
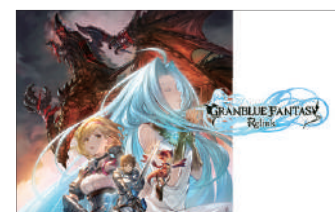
## Smartphone Apps



## Animation & Other Works



## Console Titles





# 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「ちょげつく」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 ※現：株式会社WithEntertainment
- 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D」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

## タイトル・作品

- 2011年 9月 「神撃のバハムート」をMobageにて配信開始  
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 ※現：株式会社バンダイナムコエンターテインメント
- 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  
6月 「サカつく 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  
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 ※現：株式会社バンダイナムコエンターテインメント
- 2013年 8月 「三国志パズル大戦」をAppStoreにて配信開始  
11月 「ナイツオブグローリー」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
- 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  
3月 「グランブルーファンタジー」をMobageにて配信開始  
10月 アニメ「神撃のバハムート GENESIS」放送開始
- 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 ペーパーダッシュワールド」をLINE GAMEにて配信開始  
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  
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
- 2016年 6月 「Shadowverse」をAppStoreとGoogle Playにて配信開始  
9月 株式会社BlazeGamesより「リトル ノア」の事業を譲受  
10月 「アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイ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
- 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
- 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  
4月 アニメ「ウマ娘 プリティーダービー」放送開始  
9月 「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : MARS（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  
10月 アニメ「ゾンビランドサガ」放送開始
- 2019年 1月 アニメ「マナリアフレンズ」放送開始  
10月 アニメ「GRANBLUE FANTASY The Animation Season 2」放送開始  
11月 「ワールドフリッパー」をAppStoreとGoogle Playにて配信開始
- 2020年 1月 アニメ「群れなせ!シートン学園」放送開始  
2月 「グランブルーファンタジー ヴァーサス」を発売  
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  
7月 アニメ「うまよん」放送開始  
10月 アニメ「いわかける! - Sport Climbing Girls -」放送開始  
アニメ「ぐらぶるっ!」放送開始  
11月 「シャドウバース チャンピオンズバトル」を発売
- 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  
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  
4月 アニメ「ゾンビランドサガ リベンジ」放送開始
- 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  
4月 アニメ「シャドウバースF」放送開始  
株式会社ブシ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  
6月 「リトル ノア 楽園の後継者」を発売  
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  
10月 アニメ「アキバ冥途戦争」放送開始  
アニメ「うまゆる」放送開始
- 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



# About Us

## 会社概要

社名 株式会社Cygames  
 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  
 [大阪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  
 [Cygames 佐賀デバッグセンター/佐賀スタジオ] 〒840-0803 佐賀県佐賀市栄町5番9号 Cygames佐賀ビル2階  
 [Cygames Korea] 韓国 ソウル特別市 江南区  
 [Cygames Taiwan] 台湾 台北市 松山区

代表者 代表取締役社長 渡邊 耕一  
 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  
 取締役 竹腰 和紀 取締役 日高 裕介 取締役 佐々木 悠  
 執行役員 三ッ間 俊行 執行役員 大浦 保勅 執行役員 中村 克也  
 執行役員 松岡 翼

設立 2011年5月  
 資本金 124,800,000円

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

関係会社  CyberAgent

 CyDesignation

 BlazeGames

 WithEntertainment

 Citail

 Cygames Pictures

 KUSANAGI

 LogicLinks

 Cymusic

 Cy#

 SCOOP music

 CyFoods

 CySphere

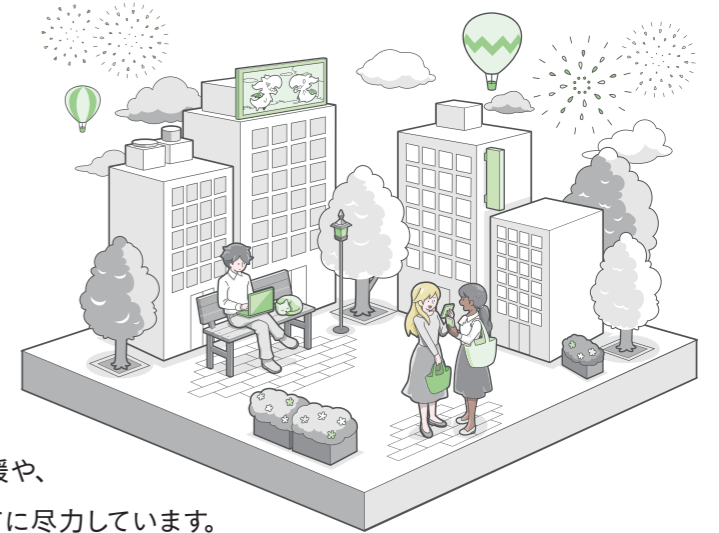
 Flaggs

 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。



### 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。



### 次世代を担う人材の育成・支援

IT業界における将来の技術者やデザイナー育成のため、プログラミングワークショップの開催や、PCの寄贈、クリエイティブコンテストなどを行っています。



### 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。



### 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。



### 研究支援

猫の寿命伸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研究支援を行っています。



# 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？

### 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します、最高のコンテンツをひもとくメディア

「Cygames Magazine」はこちら

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