Cygames

COMPANY PROFILE
2025

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、ゲームの企画・開発・運営を中心に事業を展開しております。
Cygamesのゲーム事業は、2011年9月に『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』『ウマ娘 プリティーダービー』をはじめとしたモバイルゲームや、『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』『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』『ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭！』などのPC・コンシューマーゲームをお届けしてきました。
また、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幅広いコンテンツを制作しております。
さらに、これらのコンテンツを世界中のみなさまにお楽しみいただけるよう、2017年には初の海外拠点を韓国に設立しました。それ以降、台湾、北米、ヨーロッパ、シンガポールにも拠点を設立し、世界各地でのマーケティングやブランディングに力を入れています。
私たちは「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、アニメ、マンガをはじめとした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、これからも努めてまいります。

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です。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。

Gaming Business

01

SPECIAL FEATURE: Shadowverse

カードゲームの さらなる面白さを求めて

『Shadowverse』の進化と挑戦

Cygames専務取締役
木村唯人

東京大学大学院卒業後、カナデン、シリコンスタジオを経て、2011年に代表・渡邊耕一と共に、Cygamesを設立。『神撃のバハムート』をはじめ、『Shadowverse』『プリンセスコネクト! Re:Dive』などのプロデューサーを務める。2019年4月から専務取締役に就任。経営と並行して、各代表タイトルのプロデューサーとして、ゲーム開発にも深く携わっている。

2016年に対戦型オンライントレーディングカードゲームとしてリリースされ、様々な形式でのeスポーツ大会の開催、プロリーグの発足、アニメ化、コンシューマーゲーム化、リアルカードゲーム化など、多様な展開を見せてきた『Shadowverse（以下、シャドバ）』。プロデューサー・木村唯人へのインタビューでその道のりを振り返りつつ、後続タイトルである『Shadowverse: Worlds Beyond』の開発の意図や展望を聞きました。

『シャドバ』が拓いた道

——『シャドバ』のリリースについて、あらためて経緯を教えてください。

僕がカードゲームを好きだったことと、当時、スマートフォンのスペックがデジタルカードゲームを遊べるくらいに上がってきていたので、そういったゲームを作りたいと思い企画したことが発端です。カードゲームは海外でも人気があり、世界的にeスポーツが流行し始めていた頃でもあったので、最初から海外でも展開していくタイトルとして日本語版と英語版を同時リリースしました。

——どんな方をターゲットにしていたのでしょうか。

カードゲーム好きだけではなく、広くゲームをプレイする方に向けて制作しました。カードゲームって触ってみたらすごく面白いんですけど、リアルでやるにはカードを集めて対戦相手を見つけなきゃいけなくて、それが新しく始める人にとっては障害になっています。デジタルにすることでそれらのハードルを下げ、カードゲームの面白さを広められたらという思いがありました。

初期のユーザー層は、10代後半から20代後半くらいの若い方が多く、ユーザー参加型の大会では大きめの賞金も話題を呼びました。会場もスタートは約2000名規模でしたが、最大6000名規模にまで拡大しました。ありがたいことに、2020年1月には「オンライントレーディングカードゲームを同時に同一会場でプレイした最多人数」でギネス世界記録も樹立しています。

——公式大会やプロリーグ以外に、大学生リーグや店舗大会なども開催していますが、どのような経緯があったのでしょうか。

リリース後、カードショップなどの店舗から「大会を開

©アニメ「シャドウバース」製作委員会・テレビ東京　©アニメ「シャドウバース F」製作委員会・テレビ東京

きたい」という声を多くいただきました。我々としても『シャドバ』を通じて地域に根差したコミュニティーが作れたら良いなという思いで、オフラインの大会やイベントの開催を支援する「ES（イベントサポート）」という活動を始めました。大学生リーグは、大学内でチームを組んで他の大学と戦うことで、サークルのコミュニティーが生まれたり他の大学のサークルと交流できたり、そうした繋がりが生まれたら良いなという思いがありました。

「『シャドバ』らしさ」を様々な形で

―― 2020年4月からはTVアニメ『シャドウバース』『シャドウバース F』が放送されました。アニメ化のきっかけを教えてください。

子どもの頃から遊んでいただいて、大人になっても遊んだり、その方の子どもが親と一緒に遊んだりと、10年先まで続くIPにしたいという思いがあったことがきっかけです。2020年11月に発売したコンシューマーゲームの『シャドウバース チャンピオンズバトル』も、子どもの頃から『シャドバ』に慣れ親しんで遊んでもらいたいと思って制作しました。パッケージとして買ってしっかり遊びきれる『シャドバ』を作りたかったという意図もあります。

―― 2022年にはリアルトレーディングカードゲームである『Shadowverse EVOLVE』が発売されました。「紙」にしようと思ったきっかけを教えてください。

「紙のカードゲームでも『シャドバ』を遊べたら面白くなる」と確信が得られるくらいまで『シャドバ』を運営してこられたことがきっかけです。それまでのゲーム性の成長やユーザーのみなさんとの交流などの蓄積があったからこそ、紙でもやりたいという思いが出てきました。

『Shadowverse: Worlds Beyond』が描く未来

―― 『Shadowverse: Worlds Beyond』という新たなタイトルを制作することになった経緯を教えてください。

『シャドバ』はリリース当初から10年以上続くタイトルを目指して、前述のような地域のコミュニティーづくりや子ども向けの作品制作にも取り組んできました。10周年が近づいて、さらにその先の10年を見据えたときに、あらためてカードバトル自体の純粋な面白さをさらに進化させたいなと。これから初めて『シャドバ』に触れる人も楽しめるような新たな機能を加えることで、世界中でもっと多くのプレイヤーに遊んでほしい。それをアップデートではなくて、新しいアプリとして作る方法を選んだというのが大きな理由です。

―― 『Shadowverse: Worlds Beyond』全体で、こだわった点や目指したコンセプトがあれば教えてください。

Ver 1.0から、Ver 2.0へ――つまり、「すべてが進化した『シャドバ』」を目指しました。カードバトルの新要素として「超進化」の能力が加わったり、メタバースのようなオンライン空間でプレイヤー同士がコミュニケーションやカードバトルが楽しめる「シャドバパーク」が追加されたりしています。もう一つには、「よりシンプルで万人が楽しめるカードゲーム」を目指しました。面白さと適度な難しさは直結しているため、『シャドバ』を運営していく中で難しさが増し、新しく始めにくくなっている点は課題でした。もちろん今までプレイしてくださっている方も十分楽しめるように開発していますが、より遊びやすくというのは一つテーマとして掲げていて、この2点がこだわったポイントです。

―― 大きな大会も引き続き開かれると思います。プレイヤーのみなさんにどんなふうに楽しんでいただきたいですか。

大会の形式も少し変える予定です。今まで積み重ねてきた知識・ノウハウを活かして、カジュアルに参加しやすい大会でありながら、見るだけで熱狂できるeスポーツらしい大会を開催していきたいと思っています。

―― 最後に本記事を読んでくださった方へコメントがあればお願いいたします。

『シャドバ』から進化したタイトルとして、『Shadowverse: Worlds Beyond』を頑張って制作していますので、ぜひプレイしていただけるとうれしいです。
それから、この会社案内を読んでいる『シャドバ』が好きな方やゲームを作りたいという方には、ぜひ『Shadowverse: Worlds Beyond』と『シャドバ』IPのこの先10年を一緒に作ってくださるとうれしいです。

※本記事の内容はインタビューが行われた2025年1月時点のものであり、最新の情報とは異なる場合があります

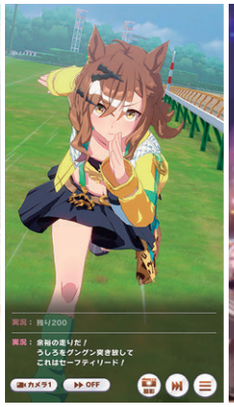
©RAGE ©Cygames, Inc.

02

SPECIAL FEATURE: Umamusume: Pretty Derby

ウマ娘 プロジェクトの歩みとこれから

多角的な展開で広まる魅力



1

『ウマ娘 プロジェクト』の歩み

『ウマ娘 プリティーダービー（以下、ウマ娘）』は、実在する競走馬の名前と魂を受け継いだ「ウマ娘」たちが織りなすクロスメディアコンテンツです。2016年にプロジェクトを発表して以降、ゲーム、アニメ、コミカライズなど、様々なジャンルでコンテンツをお届けしてきました。

2021年にはPC・モバイル版ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』をリリース。「日本ゲーム大賞2021」優秀賞、「Google Play ベスト オブ 2021」ベストゲーム 2021を受賞するなど大きな反響をいただき、2025年1月には2200万ダウンロードを突破しました。また、2022年に韓国語版・繁体字版をリリースし、今後は英語版の配信も決定しています。

さらに、2024年にはコンシューマーゲーム『ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭！』を発売。『ウマ娘』ファンの方はもちろん、これまで『ウマ娘』コンテンツに触れていなかった方にもお楽しみいただいております。

多角的に広がるコンテンツ展開

ゲーム以外にも様々な広がりを見せる『ウマ娘』。それぞれのコンテンツごとに異なるストーリーやテーマで、『ウマ娘』の魅力をお届けしています。

アニメでは、2024年に初の映画作品となる劇場版『ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉』を公開。主人公のジャングルポケットを中心に、ウマ娘たちの熱い戦いを描いた本作は、公開3日間で興行収入3億円を突破し、韓国・香港・台湾でも上映されるなど、多くの方にご鑑賞いただきました。
2025年4月からは、オグリキャップが主人公のTVアニメ『ウマ娘 シンデレラグレイ』をTBS系全国28局ネットで放送。週刊ヤングジャンプ（集英社）で連載中の原作マンガは、2021年に「次にくるマンガ大賞 2021」コミックス部門の第2位に選ばれ、累計発行部数700万部を突破した人気作です。

その他のマンガ作品では、破天荒なゴールドシップが

2

3

4

5

6

7

主人公のギャグマンガ『ウマ娘 ピスピス☆スピスピゴルシちゃん』（小学館「週刊コロコロコミック」）や、食をテーマにした『ウマ娘 プリティーダービー うまむすめし』（Cygames「サイコミ」）、サクラローレルの成長と挑戦を描いた『ウマ娘 プリティーダービー スターブロッサム』（集英社「となりのヤングジャンプ」「ヤンジャン！」）など、多彩な作品が連載中です。

イベントをはじめとした施策にも力を入れています。プロジェクト開始当初から『ウマ娘』の楽曲をキャスト（声優）が歌唱するライブイベントを定期的に開催し、その規模は徐々に拡大。2023年には初となるアリーナツアーを実現しました。2024年には、トレーナー（＝『ウマ娘』ファン）のみなさんとの絆を深めることをテーマにした『ウマ娘 プリティーダービー Twinkle Circle!』を開催し、ライブパフォーマンスに加えて、トークやクイズなどのコーナーを設けたユーザー参加型のイベントとして全国5都市を巡りました。

様々な業種の企業とのコラボレーションも活発です。2024年には、ゲームリリース3.5周年を記念して日本ケンタッキー・フライド・チキン株式会社とコラボレーションし、オリジナルパッケージの限定コラボセットを販売するとともに、ゲーム内で特別仕様のイベントを開催しました。

その他にも、2024年からアメリカの「ケンタッキーホースパーク」内の企画展に『ウマ娘』のコーナーを設置していただいたり、各地の競馬場や自治体と連携して様々なイベントを開催したりと、多くの方に『ウマ娘』に触れていただける機会を創出しています。

これからの『ウマ娘』

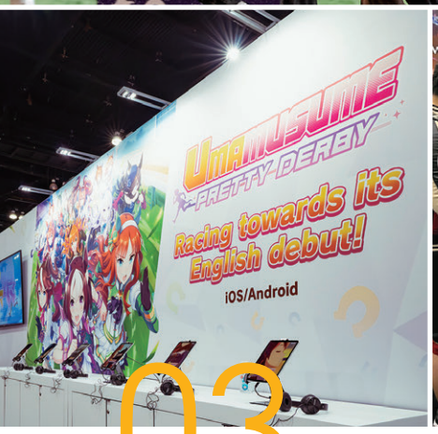
今後も『ウマ娘』は馬事文化へのリスペクトを込めながら、ゲームをはじめアニメやマンガ、音楽ライブ、様々なコラボレーションなど、『ウマ娘』ならではの多角的なコンテンツを世界中の方々にお届けできるよう、真摯に取り組んでいきます。まだ『ウマ娘』を知らない方には『ウマ娘』との新たな出会いを、すでにトレーナーになられたみなさんには、さらに『ウマ娘』愛を深めていただける体験を提供してまいります。どうぞご期待ください。

『ウマ娘』からCygamesで働くことに興味を持った方へ

『ウマ娘』はゲームにとどまらず様々なメディアで展開し続けており、そのどれもがお客さまに「最高のコンテンツ」を届けたいという想いのもと、細部まで作り込まれています。一筋縄ではいかない困難に直面することもありますが、コンテンツへの入り口がたくさん存在しているクロスメディアだからこそ、挑戦しがいがあり、たくさんの笑顔に出会える作品でもあります。お客さまの笑顔のために、コンテンツの未来のために、共に走りたいと思ってくれるみなさんの挑戦をお待ちしています。

1. © 久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤隼之介／ 集英社・ウマ娘 シンデレラグレイ製作委員会 © Cygames, Inc.
2. © 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
3. © Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS
4. © 久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤隼之介／集英社 © Cygames, Inc.
5. © Cygames, Inc. © Kakao Games Corp. All rights reserved.
6. © Cygames, Inc. All Rights Reserved. Published by KOMOE GAME
7. KFCの商標およびロゴは、Kentucky Fried Chicken International Holdings LLCの登録商標です。

JUVENTUS / Cygames

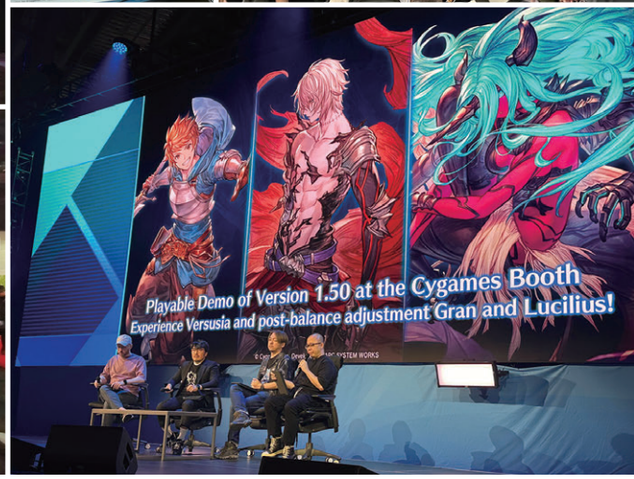


03

SPECIAL FEATURE: Global Branding

世界中で愛される Cygamesを目指して

Cygamesのグローバル展開



Cygamesは2011年の設立以来、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います。近年はグローバル展開をより推進していくため、アメリカ・イギリス・シンガポールへの拠点を設立し、PC・コンシューマーゲーム事業の制販を担う部署を一本化。体制を強化しながら、世界中でヒットするコンテンツを生み出すとともに、海外ユーザーとの直接的な接点となる各地のイベントへの出展や、様々なプロモーション活動に注力しています。

2024年2月に発売したアクションRPG『グランブルーファンタジー リリンク』は日本語や英語を含め10言語に対応し、発売から11日で全世界累計セールス100万本を達成。海外購入者は約8割に及び、「PlayStation Partner Awards」へのノミネートや海外のゲームサイトで2024年の人気タイトルとして選ばれるなど、高評価をいただきました。2023年12月に発売した対戦格闘アクション『グランブルーファンタジーヴァーサス-ライジング-』は、1年をかけて世界中を巡る大会を開催。世界最大級の格闘ゲーム大会「Evo 2024」「Evo 2025」でもメインタイトルの一つに選ばれるなど、世界のeスポーツシーンでも大きな存在感を放っています。

その他にも、2024年は9言語に対応した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！』を発売。リアルカードゲーム『Shadowverse EVOLVE』は2023年6月の英語版リリースに続き、2024年6月に簡体字版をリリースしました。

こうしたワールドワイドな作品の展開には、各地でのマーケティング活動やブランディングも欠かせません。

2024年には、北米最大のアニメイベント「Anime Expo」（アメリカ・ロサンゼルス）、ヨーロッパ最大級の日本文化の祭典「Japan Expo」（フランス・パリ）、東南アジア最大のゲーム見本市「Thailand Game Show」（タイ・バンコク）に自社ブースを出展。2025年も「台北ゲームショウ」（台湾・台北）に出展し、各地のユーザーから直接フィードバックをいただける貴重な機会となりました。また、一部のイ

ベントではCygamesの主要タイトルのアート展示を実施し、アート分野におけるCygamesのこだわりを紹介。韓国のゲームに関するカンファレンスイベント「G-CON 2024」（韓国・釜山）では『グランブルーファンタジー』シリーズのクリエイティブディレクターがIPの誕生や歩みに関する講演を行うなど、ユーザーがコンテンツに触れる機会を創出するだけではなく、Cygamesのコンテンツ作りにおけるマインドを海外のユーザーに直接お伝えすることができました。

また、Cygamesは様々なスポンサー活動を通してCygamesブランドの認知を拡大するとともに、世界中の人々に感動と興奮をお届けしています。2017年7月からイタリア・プロサッカーリーグの名門クラブ「ユヴェントスF.C.」とスポンサー契約を締結していることに加え、2024年7月にロサンゼルス発のスケートボードパーク／Webメディアである「THE BERRICS」とパートナーシップ契約を締結。スケートボードやアパレル関連のコラボグッズを展開し、イベント出展時を中心に販売しています。2024年10月には競馬の世界的な祭典「Breeders' Cup World Championships（以下、ブリーダーズカップ）」を運営するブリーダーズカップ協会とパートナーシップ契約を締結。世界中が注目するブリーダーズカップでCygamesの名を冠したレースが開催され、多くの競馬ファンやスポーツファンに熱狂をお届けしました。

そして、Cygamesは他言語かつマルチプラットフォームで展開する『Shadowverse: Worlds Beyond』、さらに英語版『ウマ娘 プリティーダービー』のリリースにより、海外展開をますます加速させていきます。

「最高のコンテンツを作る会社」として世界中のみなさまに愛されるブランドを目指し、これからもすべてのスタッフが一丸となって取り組んでまいります。

Work at Cygames

Staff's Voices

ゲームプランナー Game Designer

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

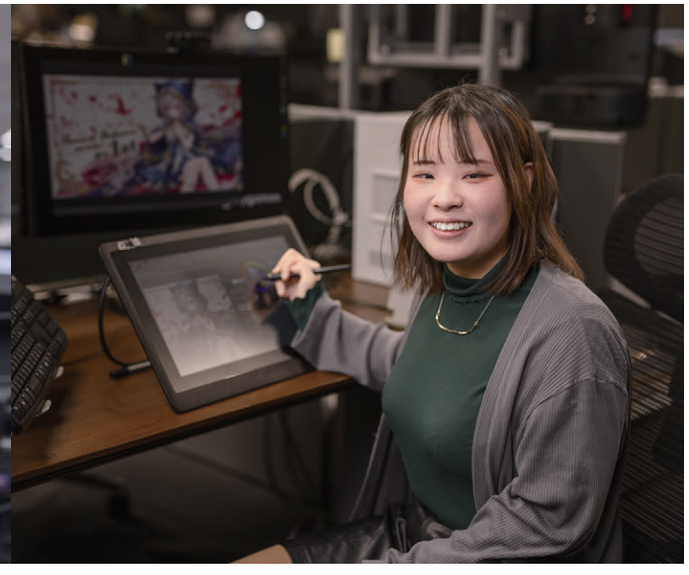
プランナーとして、運用中のスマートフォン向けタイトルのバトルに関わる設計をしています。難しいことも多いですが、その分、新しい遊びを作り出せたときやユーザーの方々から良い反応をいただけたときは最高にうれしいです。また、自分の考えたギミックや演出が、エンジニアやデザイナーの手によって想像以上のものになってゲーム上でかたちになるたび、感動しますし、楽しさを感じます。

Q. Cygamesのどんなところが好き?

一緒に仕事をする方々が「最高」なことです。どのセクションのスタッフも最後までクオリティーを追い求める、実現が難しいものを提案しても一緒に実現の方法を考えてくれる、自分の拙い進行で迷惑を掛けてしまったときも温かく支えてくれるなど、みなさん一緒に仕事ができて良かったと思える方ばかりです。日々恵まれた環境にいるなと感じますし、自分も他のスタッフから「一緒に働きたい」と思ってもらいたいので、やる気が湧いてきます。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は?

家でゲームをしたりアニメを見たりすることが多いです。あとは近所にアウトレットモールがあるので、散歩がてらふらっと遊びに行くことがあります。晴れた日に外を歩くのは気持ち良いですし、服や靴を新しくするだけで気分がちょっと上がります。



イラストレーター Illustrator

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

私はイラスト制作に加え、イラストのパーツ分けの監修や3D・UI に関わる素材作成などの業務を行っています。多岐にわたる業務から常に新しい知見と経験を得ており、特にパーツ分けの監修は他のイラストレーターのイラストを観察する良い機会だと考えています。「この人に任せたい」と思っていただけるようなスタッフを目指して、日々業務に取り組んでいます。

Q. Cygamesのどんなところが好き?

ユーザー目線を大切にしている点です。イラストのフィードバックも、ユーザーのみなさんから最終的にどう見えるかを意識したものが多いです。Cygamesに入ってから、好きなものを好きに描くという自己満足で終わらず、ゲームを遊ぶ方に喜んでもらうためのイラストづくりを学びました。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は?

好きな女性アイドルのライブによく行きます。仕事が終わってそのままライブに行くことが多く、ライブで身体を動かして、コールをして、「推し」と話して一日の疲れを癒しています。頻繁にライブに行くようになってから他のイベントにも気軽に参加するようになったので、休日の充実度も高まって、ここ1年でアクティブな趣味が増えました。

サーバーサイドエンジニア Server-Side Engineer

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

運用中のスマートフォン向けタイトルで新規機能の開発や開発支援、リリース作業など幅広い業務を担当しています。この仕事は、自分が大好きなゲームの開発に携われることが最大の魅力です。合流したての頃は、ゲームの詳細設定やプログラムを見ているだけでも楽しかったです。また、実装予定の機能に対して開発者視点だけでなく、いちユーザーとしての視点からも意見を出し、より良いコンテンツに仕上げていける点にやりがいを感じます。

Q. Cygamesのどんなところが好き?

作業環境が整っていることや、スタッフがルールやマナーを守るという点が行き届いていることに加えて、特に後進の育成に力を入れていることが最大の魅力だと思います。自分は大学生の頃からアルバイトとしてお世話になっており、当時からハードスキルだけでなくソフトスキルまで幅広くサポートしていただきました。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は?

もっぱらゲームをプレイしています。自分が開発に携わっているゲームや最新ゲームの他、最近は同僚や先輩がおすすめしていたゲーム、アニメ、書籍もチェックするようにしています。遊びの中にも仕事に活かせる発見があり、充実した時間を過ごせています。

UIデザイナー UI Designer

Q. 仕事の魅力とやりがいを教えてください

UI デザイナーとして、ゲーム画面の設計やデザインを担当しています。この仕事は遊びやすくて面白いゲームを開発するため、多くの課題をチーム一丸となって解決していく点が一番の魅力です。課題の種類も様々なので、自分の伸びしろが毎日見つかることも非常に魅力的です。開発したゲームをユーザーのみなさんに遊びやすくて面白いと思っていただけることが一番のやりがいですので、そのために日々努力しています。

Q. Cygamesのどんなところが好き?

「最高のコンテンツを作る」ことに対して、全力で取り組む人が多いCygamesがとても好きです。「もっとこうした方が良い」などとコンテンツを良くするための提案が活発に行われ、実際に実装できる力を持った人が多くいるので、とても開発が楽しく、たくさんの刺激をもらっています。

Q. 仕事後や休日の過ごし方は?

最近は好きなファンタジー小説の世界観に合わせた部屋の模様替えが楽しくて、ハマっています。いかに生活感をなくして魔法やファンタジーの世界観が作れるか、試行錯誤しながら様々な工夫を凝らしています。この趣味がきっかけで、休日はよくアンティークショップに行くようになりました。

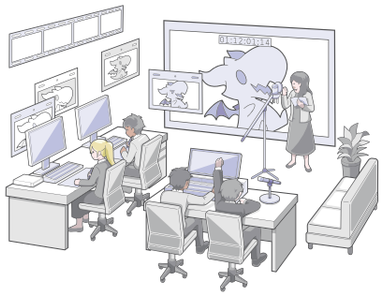
Services 事業紹介

モバイルゲーム事業

Cygamesのゲーム事業は2011年9月、『神撃のバハムート』のリリースから始まりました。その後、王道ファンタジーや本格カードバトル、育成シミュレーションなどをリリースし、今日に至るまで多彩なモバイルゲームをお届けしています。

コンシューマーゲーム事業

世界基準の開発体制とマーケティング体制のもと、PC・コンシューマーに向けたマルチプラットフォームタイトルの開発やパブリッシングを行い、Cygames IPを世界中で楽しんでいただけるようにワールドワイドな展開を進めています。



アニメ事業

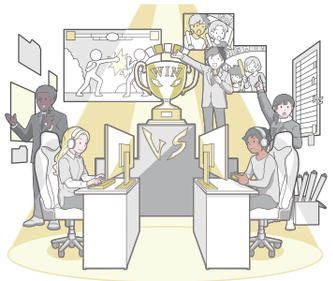
Cygames IPを原作とする作品からオリジナル作品まで、ジャンルにとらわれず数多くのアニメ製作に携わっています。原作がある作品は原作の良いところを可能な限り抽出することを意識し、オリジナルアニメは「今までにないもの」を求めて製作しています。

漫画事業

「10年、20年先のCygamesを支えるIPを作る」を目標に、王道の少年マンガから女性向けマンガまで多数の作品を掲載しています。また、作品づくりだけでなく、アプリ「サイコミ」を一つのメディアとして捉え、開発から運用まで一気通貫して行っています。

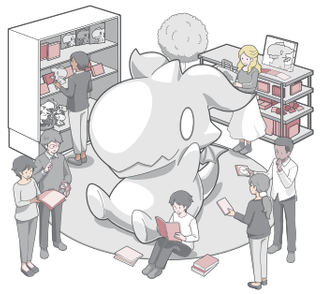
グローバル事業

より多くの人に最高のコンテンツを届けることを目標に、日本国内のみならず海外展開にも注力しています。ゲームの多言語展開だけでなく、大会の実施やイベントへの出展、コミュニティー運営などを通して、地域や文化の垣根を越えて愛されるコンテンツを作り上げています。



eスポーツ

eスポーツを文化として広めるため、二つの事業に取り組んでいます。一つは大規模な賞金制大会やプロツアーの運営です。もう一つは企業や自治体の大会・イベント開催を支援するES（イベントサポート）です。これらの活動を通じて、eスポーツコミュニティーの活性化に努めています。



ライツ事業

ゲームの世界観やキャラクターの魅力をより深く楽しんでいただけるよう、自社コンテンツのキャラクター、イラスト、音楽などを二次的に活用し、用途に合わせた各種グッズの制作や監修を行っています。

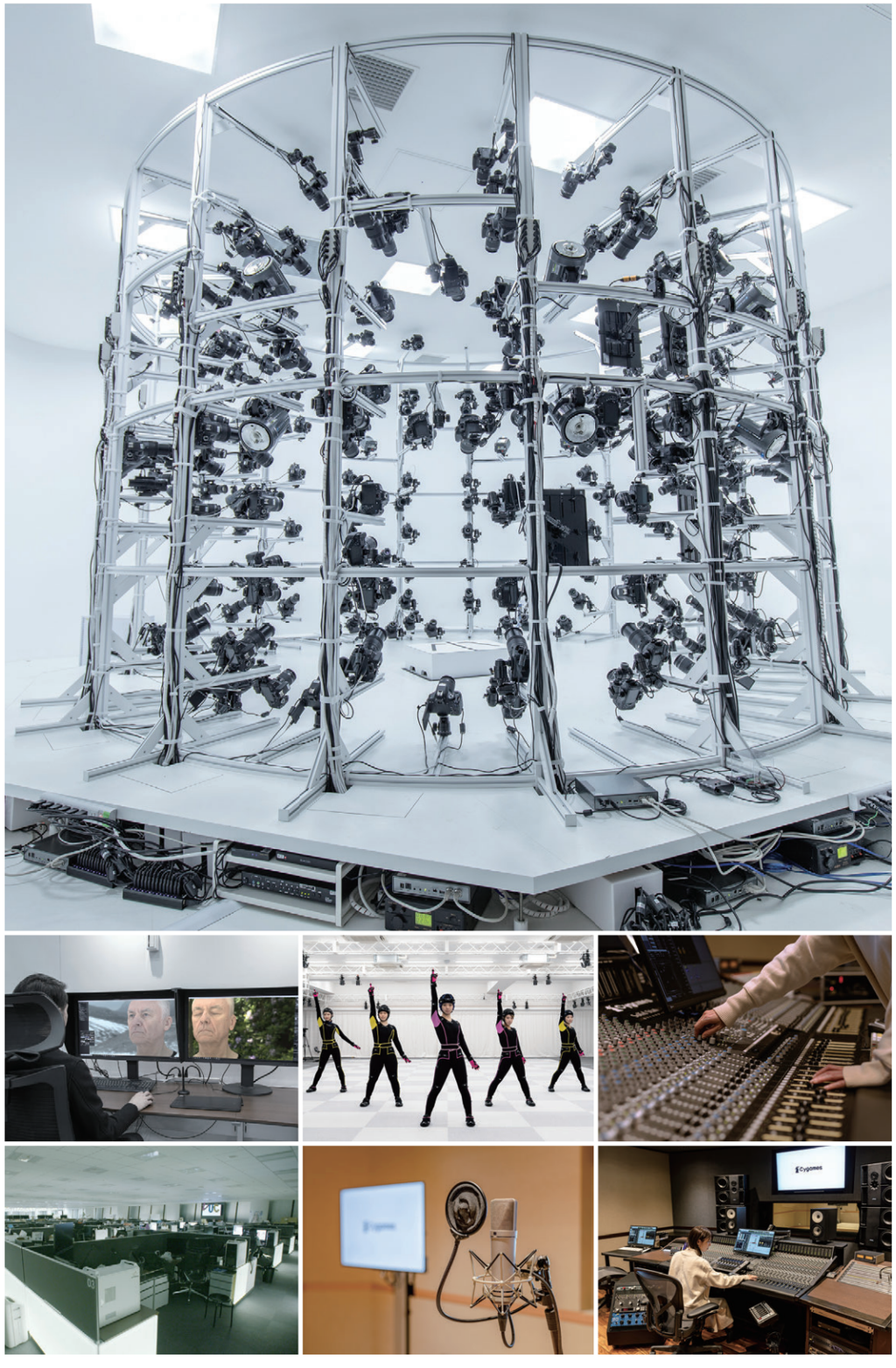
Cygames Research

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に設立された基礎技術研究所です。「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、ゲームに関わる技術を多角的に研究しています。

TOKYO 東京

Cygamesでは「良いコンテンツは良い仕事環境から生まれる」という想いのもと、コンテンツ作りを支える開発設備や職場環境の整備を進めてきました。
その代表例が、リアルな3DCGの制作に欠かせない「ボディスキャナー」「フェイススキャナー」「モーションキャプチャー」の設備です。224台のカメラと22台のストロボを多方向に配置した国内最大級のボディスキャナーは、撮影した画像から全身の精密な3Dデータを作成することが可能です。また、156個のマルチフラッシュライトと67台のフルサイズセンサーカメラで構成されたフェイススキャナーは、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し、リアルな顔の3DCGを再現することができます。さらに、16メートル×9メートルの広大なキャプチャーエリアに1600万画素の高解像度カメラを72台設置したモーションキャプチャースタジオでは、大人数によるダンスの動きなどを同時に収録し、高品質な3DCGモーションにすることが可能です。また、アクターの動きをその場でキャラクターに反映させ、リアルタイムに動画を配信することもできます。

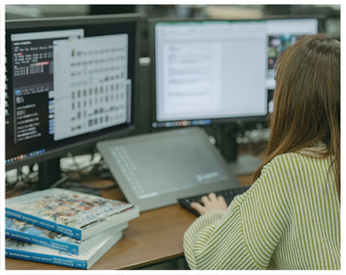
サウンド制作においては、ゲームやアニメのボイス収録だけでなく、ラジオ番組の収録や生放送の配信まで対応可能なサウンドスタジオを設置。あらゆるコンテンツに欠かせない様々な「音」の制作も、柔軟に対応できる環境を整えています。
クリエイターの作業環境にも細やかな配慮をしています。イラストレーターの作業エリアでは、天井照明の調整や間接照明の採用により、ペンタブレット使用時に画面上に室内照明が反射するのを防止。スタッフが集中して作業に臨める環境を整えています。さらに、創造性を刺激し、またリフレッシュを促す施設として、すべてのスタッフが利用できる「プレイルーム」や「デザイナー図書室」といった共有スペースを設置。スタッフ間のコミュニケーションを促進し、新たなアイディアが生まれる場としても機能しています。
以上のように最新鋭の開発設備と快適な職場環境を融合させ、スタッフが最大限の能力を発揮できる環境づくりを追求しています。



OSAKA 大阪

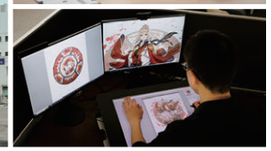
Cygamesはモバイル向けコンテンツだけではなくハイエンドなコンシューマーゲームの開発にも取り組んでおり、2015年4月にはコンシューマーゲーム開発に特化した拠点として大阪Cygamesを設立しました。3名からスタートした大阪Cygamesは今年で設立10周年を迎え、2025年4月現在で300名を超えるスタッフが在籍する拠点に成長し、Cygamesのコンテンツ開発を支えています。
2024年2月に発売した『グランブルーファンタジーリリンク』は、大阪Cygamesが中心となって開発したタイトルであり、現在も複数の新規コンシューマータイトルの開発を進めています。
また、ハイエンド作品を手掛けるための設備を充実させており、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ースタジオを新設しました。広さ10メートル×14メートル、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、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化を続けています。
さらに、2022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は「最高のコンテンツを作る会社」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



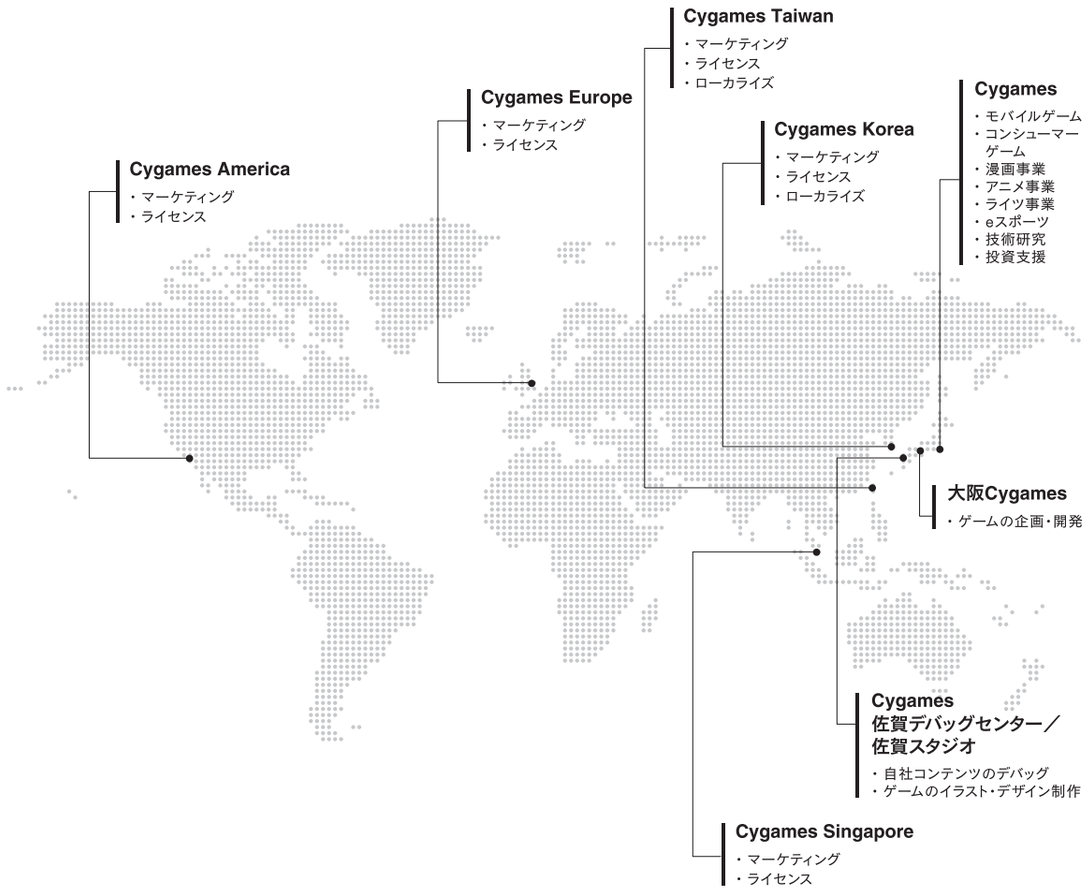
SAGA 佐賀

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、開発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初の独立したクリエイティブ専門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、ゲーム内のイラスト・UI・アニメーション・3DCGなど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2拠点が入居するCygames佐賀ビルはCygames初の自社ビルです。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「佐賀インターナショナルバルーンフェスタ」といった地域イベントへの協賛も行っており、ゲーム事業の枠にとらわれず様々なかたちで地域と共に歩んでいくことを目指しています。



Locations 拠点一覧

国内拠点に加え、2017年に初の海外拠点を韓国に設立。以降、台湾、アメリカ、ヨーロッパ、シンガポールにも拠点を設立し、世界中の国と地域にCygamesのタイトルをお届けできるよう各地の運用体制を整えています。



Company Overview

Works

2021年 Smartphone App

ウマ娘 プリティーダービー

トレセン学園の新人トレーナーとして、実在の競走馬の名前と魂を受け継いだ「ウマ娘」たちを育成し、憧れの舞台〈トゥインクル・シリーズ〉を目指す育成シミュレーションゲーム。

2021年2月24日 配信開始

2024年 Console Game

ウマ娘 プリティーダービー 熱血ハチャメチャ大感謝祭！

ドットで描かれたウマ娘たちによるハチャメチャカジュアルアクションゲーム。ウマ娘たちが5人1組のチームを組んで、特別イベント「ハチャメチャ GP（グランプリ）」に挑みます。

2024年8月30日 発売
© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS

2024年 Animation Movie

ウマ娘 プリティーダービー 新時代の扉

クロスメディアコンテンツ『ウマ娘 プリティーダービー』初の劇場版アニメ。「走りで最強を目指す」と豪語するやんちゃなウマ娘・ジャングルポケットが、ライバルと切磋琢磨しながら熱い戦いを繰り広げる姿を描き出します。

2024年5月24日 公開
© 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

2022年 Animation

うまゆる

2023年 Animation

ウマ娘 プリティーダービー ROAD TO THE TOP

2023年 Animation

ウマ娘 プリティーダービー Season 3

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

2025年 Animation

ウマ娘 シンデレラグレイ

© 久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤隼之介／集英社・ウマ娘 シンデレラグレイ製作委員会
© Cygames, Inc.

2016年 Smartphone App

Shadowverse

ダークファンタジーの世界を舞台に、本格的なバトルを繰り広げる対戦型オンライントレーディングカードゲーム。美麗なカードイラストや重厚な音楽、フォロワーカードの進化によって至高のバトル体験を生み出します。

2016年6月17日 配信開始

2025年 Smartphone App

Shadowverse: Worlds Beyond

デジタルカードゲーム『Shadowverse』の新作タイトル。デッキ構築やカードの種類などベーシックなルールはそのままに、「超進化」や「シャドバパーク」をはじめとする新要素・新コンテンツが追加されています。

2025年 配信予定

2022年 Other

Shadowverse EVOLVE

『Shadowverse』がリアルカードゲームになった本格対戦トレーディングカードゲーム。『Shadowverse』のルールをベースに、EP（エボルヴポイント）をはじめとした要素の追加やオリジナルカードのリリースもされています。

2022年4月28日 発売

2020年 Console Game

シャドウバース チャンピオンズバトル

2020年 Animation

シャドウバース

© アニメ「シャドウバース」製作委員会・テレビ東京

2022年 Animation

シャドウバースF

© アニメ「シャドウバースF」製作委員会・テレビ東京

2014年 Browser Game Smartphone App

グランブルーファンタジー

キャラクターデザインを皆葉英夫氏、サウンドディレクターを植松伸夫氏が務める本格王道RPG。謎の少女・ルリアと出会った主人公が「騎空士」となり、広大な空の世界を舞台に冒険を繰り広げます。

2014年3月10日 配信開始

2024年 Console Game

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』のコンシューマー向けアクションRPG。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。

2024年2月1日 発売

2023年 Console Game

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 ヴァーサス』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。コマンド不要のシンプルな操作で、初心者でもバトルを手軽に楽しめます。

2023年12月14日 発売
© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS

2020年 Console Game

グランブルーファンタジー ヴァーサス

© Cygames, Inc. Developed by ARC SYSTEM WORKS

2017年 Animation

GRANBLUE FANTASY The Animation

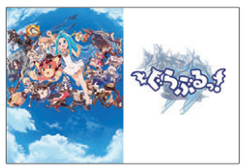
©アニメ「グランブルーファンタジー」製作委員会

2019年 Animation

GRANBLUE FANTASY The Animation Season 2

©GRANBLUE FANTASY The Animation Project

2020年 Animation



ぐらぶるっ！

2018年 Smartphone App

プリンセスコネクト！Re:Dive

ファンタジーの世界を舞台に主人公と総勢80名を超えるヒロインとの物語が展開されるアニメRPG。豊富なアニメシーンや、大ボリュームのフルボイスシナリオ、シンプルな操作性が特徴です。

2018年2月15日 配信開始

2020年 Animation

プリンセスコネクト！Re:Dive

©アニメ「プリンセスコネクト！Re:Dive」製作委員会

2022年 Animation

プリンセスコネクト！Re:Dive Season 2

©アニメ「プリンセスコネクト！Re:Dive」製作委員会

2015年 Smartphone App

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

『アイドルマスター シンデレラガールズ』のアイドル190人が活躍するリズムゲーム。プレイヤーはプロデューサーとして多種多様な個性を持つアイドルをプロデュースし、トップアイドルへと育て上げます。

2015年9月3日 配信開始
配信元：バンダイナムコエンターテインメント
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

2016年 Console Game

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

配信元：バンダイナムコエンターテインメント
THE IDOLM@STER™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

2023年 Animation

アイドルマスター シンデレラガールズ U149

© Bandai Namco Entertainment Inc. / PROJECT U149

2011年 Browser Game Smartphone App

神撃のバハムート

伝説の英雄や神々、魔物が描かれたカードを集めて、壮大な世界「ミスタルシア」を冒険するビジュアルファンタジー RPG。プレイヤーは２万種類を超える美麗なカードの中からデッキを組み立て、モンスターやライバルに挑みます。

2011年9月1日 配信開始

2014年 Animation

神撃のバハムート GENESIS

©Cygames/MAPPA/神撃のバハムート GENESIS

2017年 Animation

神撃のバハムート VIRGIN SOUL

©Cygames/MAPPA/神撃のバハムート VIRGIN SOUL

2019年 Animation

マナリアフレンズ

©「マナリアフレンズ」製作委員会

2022年 Console Game

リトル ノア　楽園の後継者

横スクロールのローグライトアクションゲーム。自称・天才錬精術師の主人公・ノアがユニークな攻撃アクションを持った仲間を率いて、入るたびに構造が変わる謎の古代遺跡ダンジョンを探索します。

2022年6月28日 発売

2018年 Comics

今どきの若いモンは

2018年 Comics

TSUYOSHI
誰も勝てない、アイツには

2018年 Comics

Forward! －フォワード！－

2018年 Comics

剣に焦ぐ

2019年 Comics

異世界美少女受肉おじさんと

2019年 Comics

終の退魔師
― エンダーガイスター ―

2022年 Comics

付き合えなくていいのに

2023年 Comics

クレイジーラン

2023年 Comics

ロストエンド

2024年 Comics

ちくわ戦記
～おれのカワイイで地球侵略～

2024年 Comics

日陰者でも
やり直していいですか？

2024年 Comics

パーフェクト グリッター

2018年 Animation

ゾンビランドサガ

©ゾンビランドサガ製作委員会

2020年 Animation

群れなせ！ シートン学園

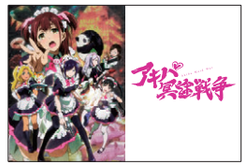
© 山下文吾・Cygames／アニメ「群れなせ！シートン学園」製作委員会

2021年 Animation

ゾンビランドサガ リベンジ

©ゾンビランドサガ リベンジ製作委員会

2022年 Animation



アキバ冥途戦争

©「アキバ冥途戦争」製作委員会

2023年 Animation

THE MARGINAL SERVICE

©THE MARGINAL SERVICE PROJECT

2024年 Animation

勇気爆発バーンブレイバーン

©「勇気爆発バーンブレイバーン」製作委員会

2025年 Animation

ネクロノミ子のコズミック
ホラーショウ

©2025 メガロックス社広報宣伝部

2025年 Animation Movie

ゾンビランドサガ
ゆめぎんがパラダイス

©劇場版ゾンビランドサガ製作委員会

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	7月	子会社「株式会社BlazeGames」を設立
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
	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	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
	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
	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
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
	10月	子会社「株式会社Tokyo Anime Artifacts」設立
2024年	5月	海外拠点「Cygames Singapore」設立
2024年	12月	「Cygames ID」提供開始
2025年	2月	「株式会社COMPLEXOR」を子会社化

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
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　渡辺 圭吾
	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　　執行役員　馬場 龍一郎
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

CSR 企業の社会的責任

Cygames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、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

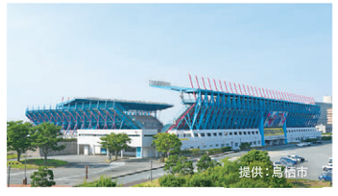
イタリアプロサッカー1部リーグセリエAの名門クラブ「ユヴェントスF.C.」へのスポンサー契約などを通じて、世界中の人々に喜びや夢を与え、社会に多様な価値を提供することを目指しています。

次世代を担う人材の育成・支援

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、若きクリエイターを対象としたクリエイティブコンテストの開催や、プログラミング教育に関する様々な取り組みを行っています。

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、Cygamesがこれまでのコンテンツ開発の中で培ってきた様々な知見やノウハウを積極的に発表し、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

地方イベントへの協賛や、佐賀県のスポーツ振興を目的にした「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支援を行っています。

©Cygames, inc.

Cygames
COMPANY
PROFILE
2025

© Cygames, Inc.