



企業紹介

11 th Anniversary



RAYARK

Rayarkは2011年に設立されてからこれまで数多くのIPを開発してきました
音楽ゲームやRPG、カジュアルゲームなどゲームジャンルは多岐にわたり
モバイルとコンソールの両プラットフォームをメインに開発しています

Rayarkの目指すものは、それぞれのゲームの品質や
イベントの成功を追求することだけではなく
プレイヤーの心に永遠に残る感動そのものになることです

RAYARK CONCEPT



これまで



2011.09 Rayark設立

2012.01 『Cytus』リリース

2012.08 Cytus LIVE Concert @ Taipei 開催

2012.12 『Mandora』リリース

2013.06 『Cytus : Lambda』リリース

2013.10 Rayark Game Party 開催

2013.11 『DEEMO』リリース

2013.12 Rayark LIVE Concert 開催

2014.09 Rayark Live : M2U X Nicode開催

2015.04 『Impllosion』リリース

2015.06 『DEEMO ~The Last Recital~』リリース

2015.11 Rayarkカーニバル @ 北京

2015.12 RayarkCon 2015 開催

2016.05 Rayarkカーニバル 2015 @ 上海

2016.05 『VOEZ』開催

2016.06 Rayark Concept実店舗開幕

2017.09 2017 Rayarkコンサートin北京

2017.12 RayarkCon 2017 開催

2018.01 『Cytus II』リリース

2018.04 『Sdorica スドリカ』リリース

2018.12 RayarkCon 2018 開催

2019.03 RayarkHi 2019 開催

2019.04 『Cytus α』リリース

2019.06 Rayark Wonderland @Tokyo 開催

2019.10 Cytus II MM Star Show @ アモイ

2019.10 『MO: Astray』リリース

2019.11 『DEEMO -Reborn-』リリース

2019.11 DEEMO テーマ特設展開催

2019.12 RayarkCon Live -Headlines- オンライン開催

2020.05 Rayark LIVE オンライン開催

2020.05 Rayark Hi 2020 オンライン開催

2020.07 Cytus テーマ特設展 開催

2020.08 『ソウル・オブ・エデン』リリース

2020.09 Rayark BUFF オンライン開催

2021.06 好雷咖啡 RAYARK Café 開幕

2022.01 『DEEMO II』リリース

2022.02 Rayark 10th Anniversary Concert 開催

開発の核心

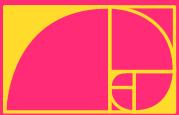


クリエイティビティ



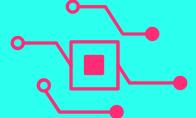
オリジナリティを基本に
どのジャンルのゲームでも
チャレンジ精神を重視

グラフィック



高レベルな美術デザインで
どの作品においても
独創性を維持

テクノロジー



最新技術を追求し
プログラミングと
開発過程に応用

ストーリーテリング



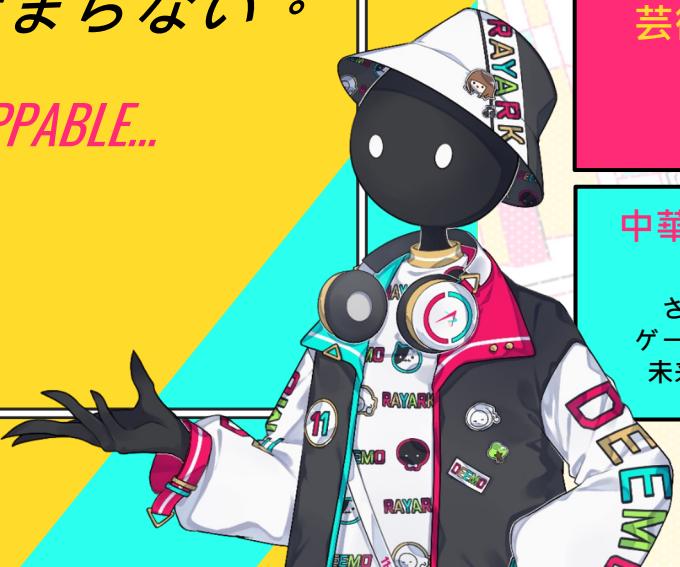
異なる手法を生かして
独創性あるIPを創作する
それがRayarkの長所

→ [Exploring Rayark!](#)



永遠に、止まらない。

UNSTOPPABLE...



良いストーリーコンテンツを伝える

私たちの製品はゲームというプラットフォームに
限定されることはありません
様々なメディアによってより良いストーリーを
多くの人々に広めていきます

芸術とビジネスのバランスを見出す

作品を満足いくまで開発し
さらにビジネス上でも成功をおさめます

中華圏におけるデジタルエンターテイメント界の生態圏を創出する

さらに高品質なゲーム体験を創り出すだけでなく
ゲーム業界や他のエンターテイメント業界とリンクし
未来のエンターテイメントに創造空間を持たせます



With you,
we will make the real difference together.

