



R

A

Y

*People in this house
can make a difference.*

文化娛樂是一個時代的投影，科技載體與審美價值決定了不同時代的流行娛樂。21 世紀是娛樂供給爆炸的時代，每個人一生會體驗過數百上千款作品，像是電影、書籍或遊戲，但十年後，還能記憶在腦海中的作品有多少呢？只有深刻的感動才能在人的意識中，留下有價值的回憶。

游名揚

PEOPLE IN THIS HOUSE

CAN MAKE ALL THE

DIFFERENCE

IN THE WORLD

A

B

X

2011 . 09 雷亞遊戲 創立
 2012 . 01 《 Cytus 》 上市
 2012 . 08 Cytus LIVE Concert @ Taipei
 2012 . 11 《 Mandora 》 上市
 2013 . 06 《 Cytus: Lambda 》 上市
 2013 . 10 Rayark Game Party 舉辦
 2013 . 11 《 DEEMO 》 上市
 2013 . 12 Rayark LIVE Concert 舉辦
 2014 . 09 Rayark Live : M2U X Nicode 舉辦

2015 . 04 《 Implosion 聚爆 》 上市
 2015 . 06 《 DEEMO ~The Last Recital~ 》 上市
 2015 . 11 雷亞音樂嘉年華 @ Beijing
 2015 . 12 RayarkCon 2015 舉辦
 2016 . 05 雷亞嘉年華 2016 @ Shanghai
 2016 . 05 《 VOEZ 》 上市
 2016 . 06 雷亞概念 實體店開幕
 2017 . 09 2017 雷亞音樂會北京站
 2017 . 12 RayarkCon 2017 舉辦

2018 . 01 《 Cytus II 》 上市
 2018 . 04 《 Sdorica 萬象物語 》 上市
 2018 . 12 RayarkCon 2018 舉辦
 2019 . 03 RayarkHi 2019 舉辦
 2019 . 04 《 Cytus α 》 上市
 2019 . 06 Rayark Wonderland @ Tokyo
 2019 . 10 Cytus II MM Star Show @ Xiamen
 2019 . 10 《 MO: Astry 細胞迷途 》 上市
 2019 . 11 DEEMO 主題特展 舉辦

2019 . 11 《 DEEMO -Reborn- 》 上市
 2019 . 12 RayarkCon Live -Headlines- 線上舉辦
 2020 . 05 Rayark LIVE 線上舉辦
 2020 . 05 RayarkHi 2020 線上舉辦
 2020 . 07 Cytus 主題特展 舉辦
 2020 . 08 《 Soul of Eden 伊甸之魂 》 上市
 2020 . 09 Rayark BUFF 線上舉辦
 2021 . 06 好雷咖啡 RAYARK Café 開幕

To Challenge, Communicate & Entertain



雷亞遊戲為致力於打造原創 IP 的遊戲公司。作品涵蓋音樂節奏、休閒趣味、科幻動作、策略 RPG 以及即時競技等類型，遊玩體驗跨越行動裝置、家用主機、PC、VR 等不同平台。開發團隊秉持著從心出發的設計與永不妥協的精神，抱持創造藝術的信念打造每款作品；同時廣泛吸收各方回饋，與遊戲愛好者共同塑造雷亞遊戲特有的文化。

我們認為遊戲的初衷始於帶給玩家良好的體驗，因此也將遊戲內容延伸至文化與泛娛樂產業，進而展現出多樣貌的感官享受，傳遞出遊戲產業的核心價值。

雷亞遊戲將持續深入遊戲內涵，嘗試拓展其帶來的可能性，創造出更多不可取代的回憶，讓感動長久留存在玩家心中。



CYTUS

MILLION PLAYERS TO
ONE DESTINATION

iOS , Android , NS , PSV

遙遠的未來，世上只剩下了機器人
他們是最後一批人類的精神載體
透過科技將人的記憶轉移到了不會死亡的軀殼
身為機器人，新的記憶將會漸漸排擠掉舊的記憶
所有的知覺與情感都將隨著化為機器的身軀而流逝

於是他們來到用音樂製成的記憶標本房 " Cytus "
體驗著一個個夢境

讓自己相信自己還擁有著靈魂...

Cytus

Rhythm Game / Jan 2012
iOS, Android, PSV

Cytus α

Rhythm Game / Apr 2019
Nintendo Switch

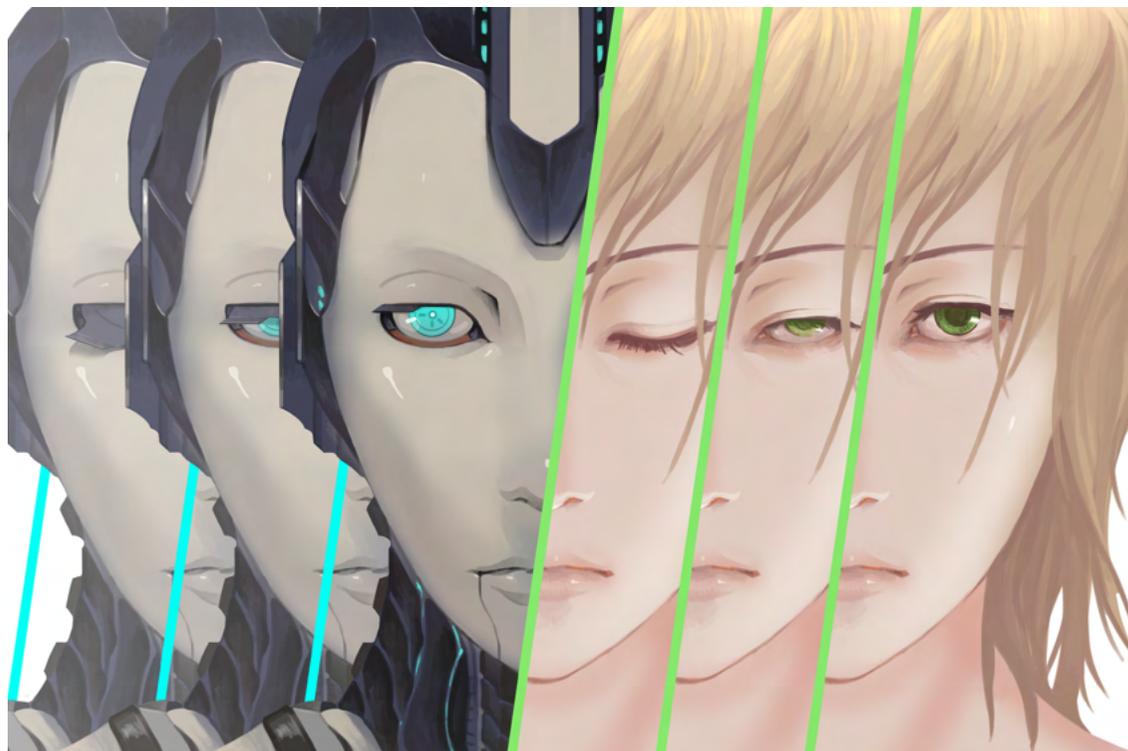
Cytus II

Rhythm Game / Jan 2018
iOS, Android

• 音樂節奏 •

CYTUS

2012 年 1 月發行
iOS, Android, PSV



雷亞遊戲首款音樂節奏遊戲，遊玩方式簡單直覺，玩家將隨著歌曲旋律與動態掃描線的移動，抓準時機點擊拍點。遊戲畫面為細膩手繪風格，曲目上也邀請多位知名樂師陣容參與音樂製作，豐富的視聽呈現也讓本作成為雷亞初問世的自信力作。

2013年，本作以《Cytus: Lambda》為名，與當時的 Sony Computer Entertainment Inc. (即現 Sony Interactive Entertainment Inc.) 合作移植至 PlayStation®Vita 平台，此版本也提供了獨占平台的章節「prologue: LIVE」來給予玩家不同聽覺享受。



網羅全球知名作曲家

遊戲方式簡單直覺

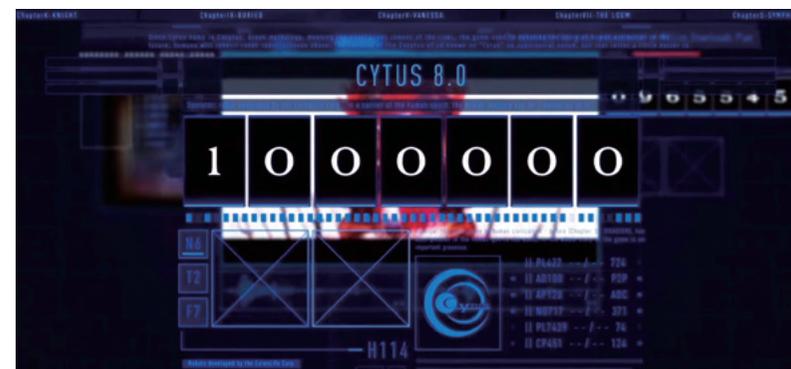
Cytus 百萬下載計畫



收錄超過 200 首原創樂曲以及 400 個以上的譜面



感受節奏線並在最佳時機點擊拍點



每累計十萬套的付費下載，Cytus 即會開啟新的故事章節與樂曲，累積至一百萬下載量將會打開十個章節。感謝各位玩家的支持，讓本作成為一款擁有百首以上樂曲的音樂遊戲

• 音樂節奏 •

CYTUS α

2019 年 4 月發行
Nintendo Switch 

《Cytus》首次移植主機平台 Nintendo Switch 之作。以初代故事背景與經典遊玩方式為基底，其中也收錄超過 200 首經典樂曲，搭配全新美術與操作介面，精緻的視覺風格與更多樣化的遊玩系統，讓喜愛《Cytus》原作的玩家在感受經典的同時，也擁有全然不同的遊戲體驗。



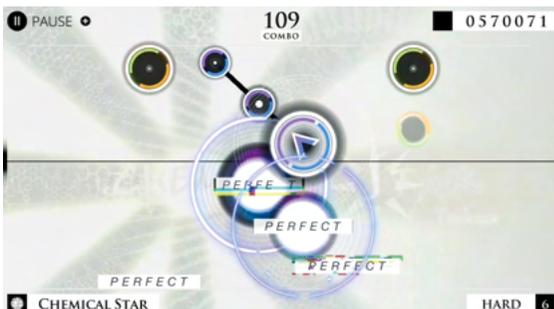
類似於宇宙星系的章節選擇畫面



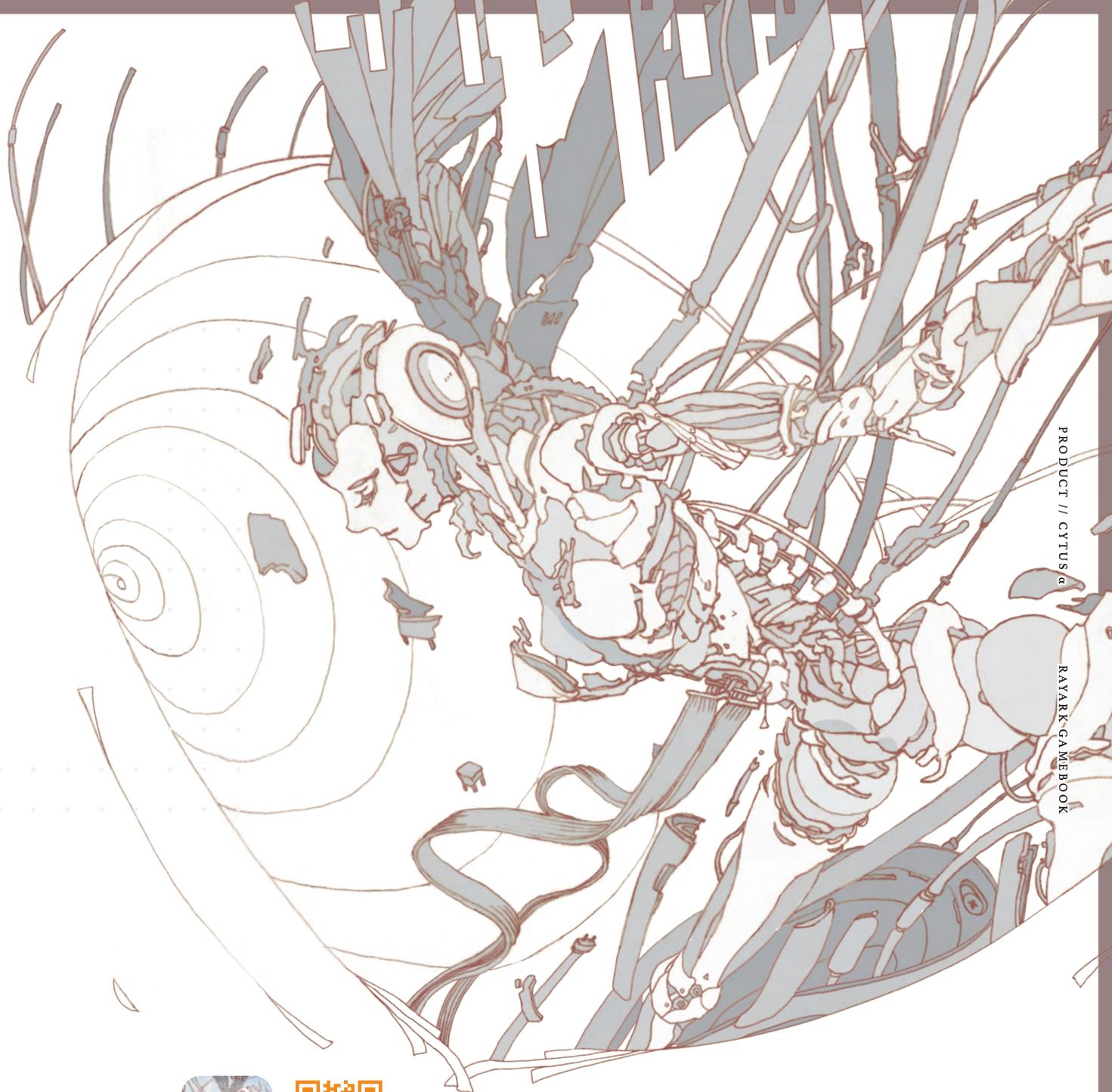
以嶄新風格重現初代架構之章節氛圍



熟悉而精美的系統操作介面



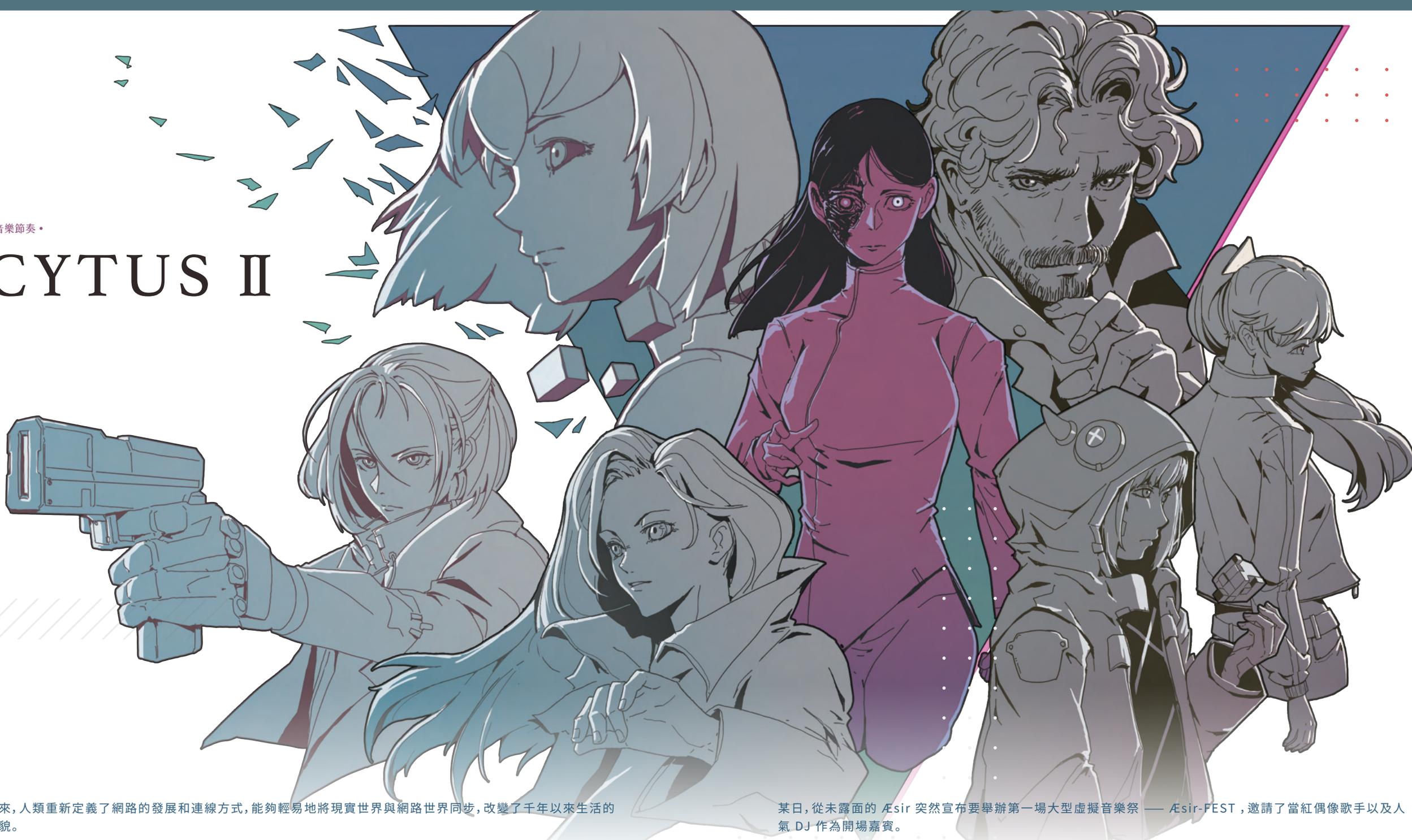
玩家可享受更加精緻的拍點與效果



THE RECREATION OF A RAYARK CLASSIC.

• 音樂節奏 •

CYTUS II



未來，人類重新定義了網路的發展和連線方式，能夠輕易地將現實世界與網路世界同步，改變了千年以來生活的樣貌。

在巨型精神網路空間 cyTus 裡，一位來歷不明的傳奇 DJ Æsir，其音樂有著讓人為之瘋狂的魅力，每個音符和節拍都能夠深深重擊聽者的靈魂深處。

某日，從未露面的 Æsir 突然宣布要舉辦第一場大型虛擬音樂祭——Æsir-FEST，邀請了當紅偶像歌手以及人氣 DJ 作為開場嘉賓。

宣傳公開之際即造成前所未見的討論熱潮，所有人無不想一睹 Æsir 的真實面貌。而在音樂祭入場的前一小時，數以千萬計的連線瀏覽次數打破歷史紀錄，整個城市瞬間沸騰了起來，等待 Æsir 如同天神般的降臨……

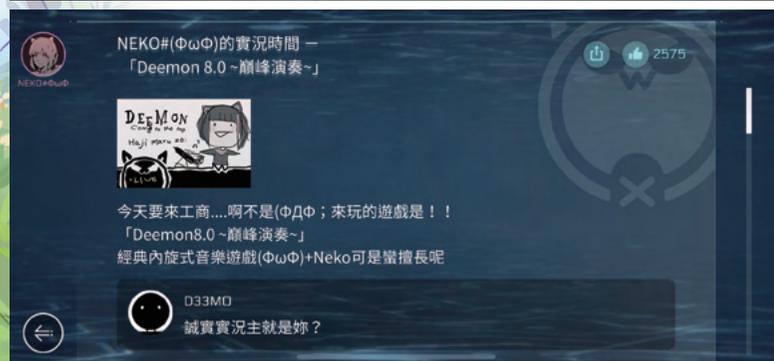
• 音樂節奏 •

CYTUS II

2018 年 1 月 發行
iOS, Android 

承襲前作《Cytus》直覺簡單的操作模式，並添加多樣遊玩要素。帶有未來科技感的美術風格，搭配獨特的故事系統 "iM"，將帶領玩家與遊戲中的角色逐步拼湊出龐大的劇情脈絡與世界觀，在極富動態的視覺體驗中揭開故事的真實面貌。

本作收錄樂曲涵蓋全球各地創作者的作品，不同角色分別有著如電音、搖滾、古典等不同風格之樂曲，玩家能夠透過遊玩樂曲來解鎖更多故事劇情，同時讓遊玩體驗更加沉浸融入於《Cytus II》世界中。



獨特動態判定線音樂遊戲玩法

超過 400 首來自全球作曲家的高質量樂曲

與角色進入 "iM 系統"，拼湊故事的真實面貌

透過 "OA 系統"，探索場景中隱藏的故事線索



DEEMO

NEVER LEFT WITHOUT
SAYING GOODBYE

iOS , Android , NS , PSV , PS4 , PSVR , PC

「轉身離開之前，別忘了說再見……」

從天而降，遺失了過去的小女孩，
孤獨在樹屋世界裡演奏鋼琴的 Deemo ，
兩人意外的邂逅。

指尖下敲響的琴鍵之音，
推開了童話旅程的序幕...

DEEMO

Rhythm Game / Nov 2013
iOS , Android , PSV , NS

Extensions

DEEMO ~The Last Recital~ / DEEMO -Last Dream-
DEEMO [NS ver.] / DEEMO -Prelude- / DEEMO Memorial Keys

DEEMO -Reborn-

Rhythm Game / Nov 2019
PS4 , PS VR , iOS , Android , NS , PC

DEEMO II

iOS ,
Android

• 音樂節奏 •

DEEMO



《DEEMO》是款以抒情鋼琴曲目為主的音樂節奏遊戲，富含情感的琴聲帶出扣人心弦的樂章。操作中直覺地點擊落下的琴鍵，帶來了如同真實演奏般的感受。觸動人心的劇情以及探索互動模式，更讓玩家們能與樂音一同徜徉在現代童話般的美麗故事中。

為了讓遊戲中的樂曲更加動人，開發團隊邀請來自世界各地的作曲家，帶來了各種不同風格的鋼琴原創歌曲。玩家隨著遊戲進度將可解開更多曲目，並發掘深富寓意的故事內容。

《DEEMO》延伸作品也廣受玩家們支持，不僅輕小說創下熱銷再版的佳績，遊戲原聲帶也會獲得日本重量級指標 ORICON 公信榜第八名，彰顯本作在不同層面皆具有指標性的影響力。



2013年11月發行
iOS, Android, PSV, NS



透過落下式音符的遊玩方式，跟著節拍演奏出動人音樂



探索場景來拼湊劇情線索，獲得遊戲中的隱藏要素





《DEEMO ~ The Last Recital ~》完整收錄《DEEMO》2.0 的劇情以及平台獨占故事「後日談」，於操作上增加了全新的鬥琴和協奏模式。遊戲中原本的過場則與動畫製作工作室「CoMix Wave Films」合作重製為全動畫影片，而聲優 竹達彩奈 的配音也為小女孩注入了情感，希望藉由本移植作，讓玩家感受到更細膩的角色刻劃以及更具互動性的遊玩體驗。



由日本小說家 木爾チレン(Chiren Kina) 改編，並由原遊戲畫師 硝子(Siyouko) 繪製插圖。故事包含《DEEMO》全遊戲劇情、PlayStation®Vita 版「後日談」以及本作中的原創內容。



Nintendo Switch 開啟了《DEEMO》全新的控制器操作模式，並且為首款第三方支援 Nintendo Labo 的遊戲。玩家將可以藉由彈奏鋼琴按鍵，更加沉浸於《DEEMO》世界中。



• 動畫電影 • 2022 年上映

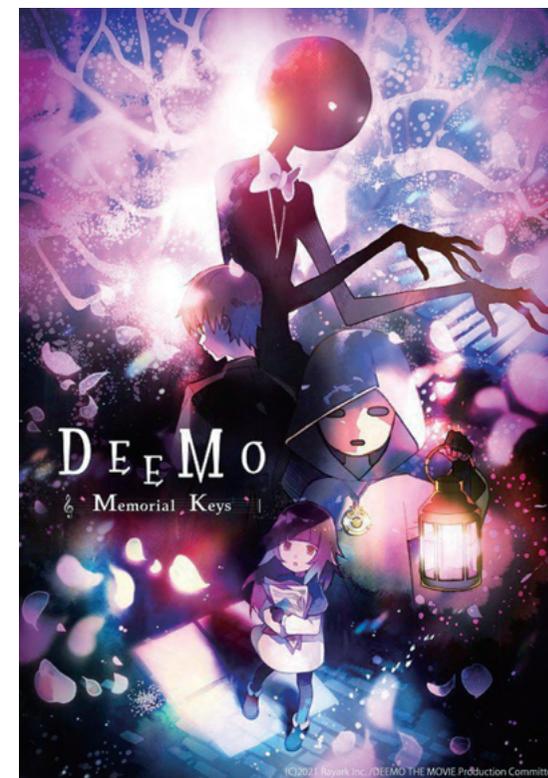
DEEMO 動畫劇場版 「DEEMO Memorial Keys」

於 2019 年 10 月正式公布，由日本動畫製作公司 Production I.G 和 SIGNAL.MD 共同製作，主題曲與形象曲由經手許多動畫作品樂曲及配樂的 梶浦由記 製作。主題曲由經過全球選拔中脫穎而出的14歲女孩 高島一菜(Hinano Takashima) 所演唱。

• 連載漫畫 • 2021 年 3 月開始連載 • 日文

DEEMO -Prelude-

由日本漫畫《京洛の森のアリス》的繪師 庭春樹 繪製，於 2021 年 3 月 27 日開始在一迅社漫畫雜誌《Comic ZERO-SUM》展開連載。主要是敘述哥哥「Hans」的故事。



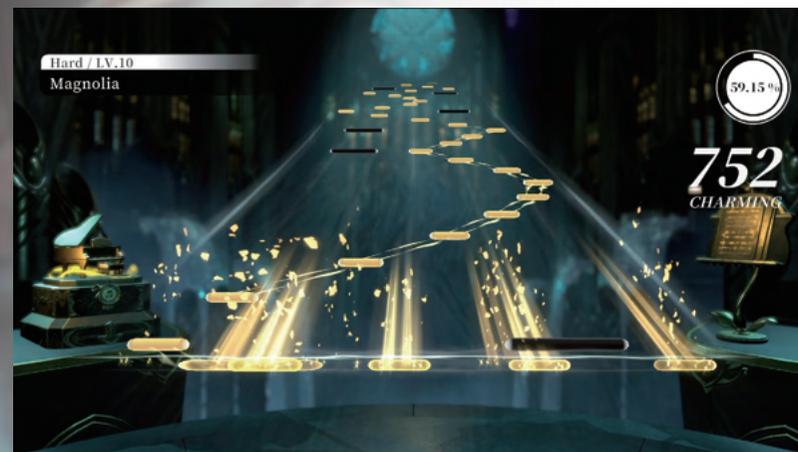
• 音樂探索 •

DEEMO -Reborn-

雷亞首款次世代主機遊戲，延續《DEEMO》的經典探索及節奏元素，透過生動逼真的 3D 畫面，呈現音樂遊玩與冒險解謎並行的豐富內容。在多個平台中發售，目前有 PlayStation®4、PC、Nintendo Switch 以及手機雙平台版本。配合不同平台提供各具特色的遊玩模式，如在 PlayStation®4 及 PC 版本中開啟 VR 虛擬實境模式，享受身歷其境的沉浸式體驗，感受與過去截然不同的全景視角，精緻場景也都將變得歷歷在目。



藉由探索謎題，取得更多新樂譜



華麗的譜面設計更讓演奏遊玩更富樂趣



一改以往繪本畫風，全面3D化



2019 年 11 月發行

PS4, PS VR, iOS, Android, NS, PC



• 音樂探索 •

DEEMO II

承襲初代作品感動人心的氛圍，在優美琴音環繞中，透過角色與 NPC 們於車站內盡情展演與互動，逐步拼湊出完整故事背景。

結合華麗的手繪畫面及獨特的渲染技術，將玩家帶入如動畫電影般的遊戲呈現，是一款集雷亞遊戲美術工藝、音樂製作與劇情體驗於大成的十週年紀念作品。



低飽和度的色系，彷彿被無盡大雨的濕氣覆蓋。透過與場景物件互動，找出隱藏在各地的樂譜



以獨特渲染技術製作的遊戲場景。手繪風格動畫電影的細膩演出，呈現遊戲中的重要場面



蘭空鎮

一個被大海擁抱、純樸卻又充滿活力的港口小鎮。

來自於蘭空高中的少男少女們，有著對於音樂相同熱忱的心。

他們一同經歷各種難題與挑戰下，
也共同譜出一段段美好難忘的青春樂曲。



VOEZ

LISTEN TO OUR VOICE!

iOS, Android, NS

VOEZ

Rhythm Game / May 2016
iOS, Android

VOEZ [NS ver.]

Rhythm Game / Mar 2017
Nintendo Switch

• 音樂節奏 •

VOEZ

雷亞第三款音樂節奏作品《VOEZ》。下落式拍點結合多彩的移動式軌道，創造出了全新的譜面。多變絢麗的視覺為遊玩體驗呈現了不同以往的音樂律動感。玩家將從「蘭空鎮」中六位少男少女們的視角，開始一段圍繞著音樂夢想的熱血旅程。

故事中主角們所生活的城鎮「蘭空鎮」，其原型來自於鄰近台北的美麗地方——宜蘭。在敘事上，遊戲中使用了角色日記、簡訊、或是推特等，讓玩家從每個角色的第一人稱角度進入蘭空鎮的氛圍。

本作也為雷亞遊戲首次導入免費遊玩形式的音樂節奏遊戲，曾達單日遊玩次數超過百萬，一起與數百萬玩家共同在線上享受這場盛大的音樂篇章。

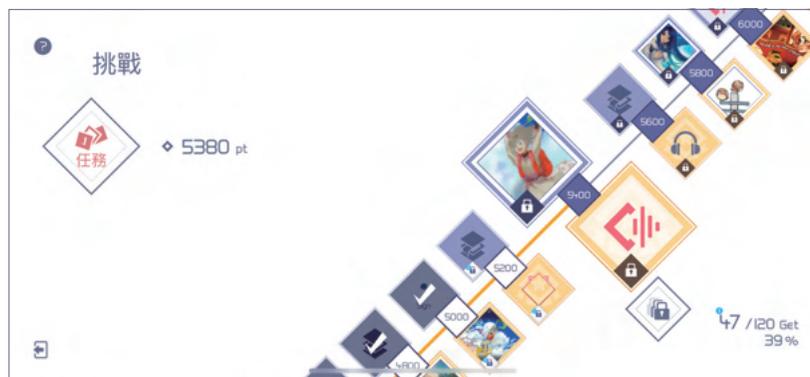
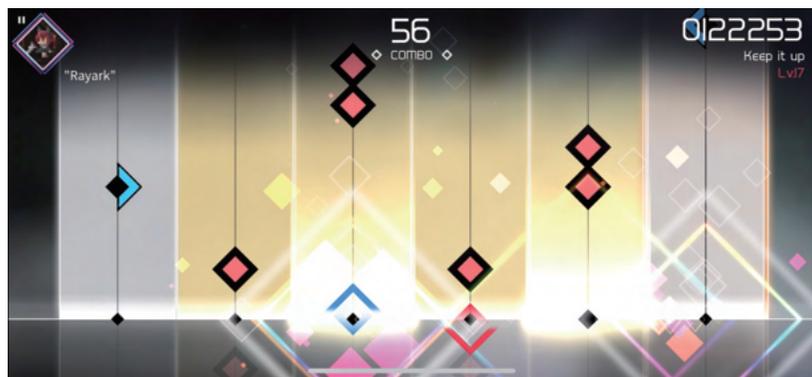


PRODUCT // VOEZ

RAYARK GAMEBOOK

Fast & Slow 判定提示，協助玩家取得更高分

2.0 版本，新增了挑戰系統、任務系統以及新的遊戲獎勵要素



2016 年 5 月發行
iOS, Android

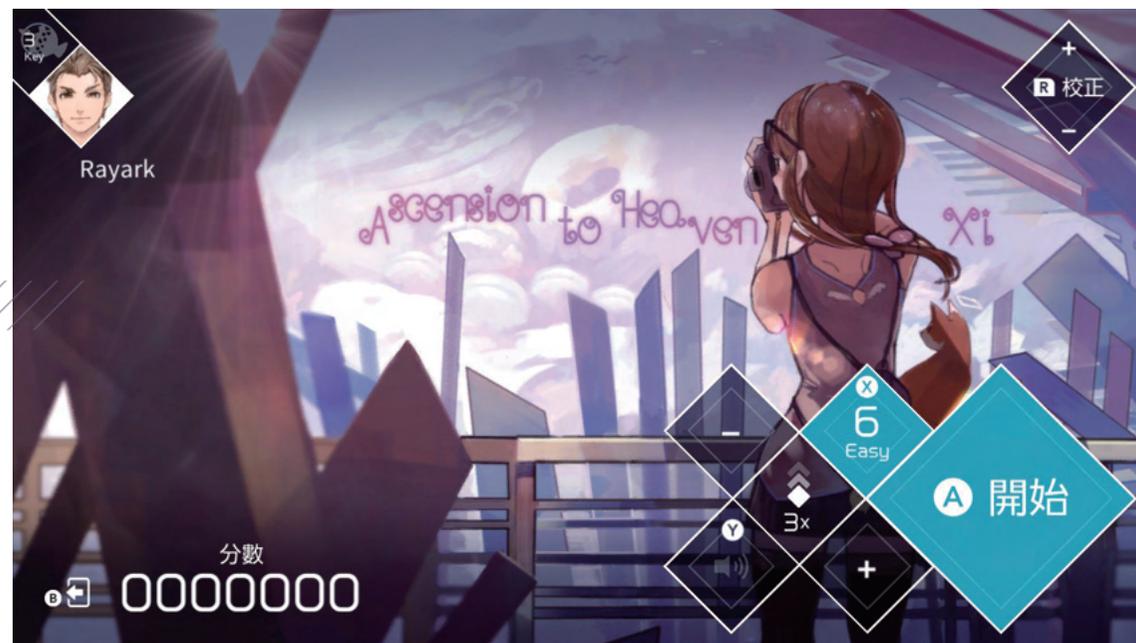


• 音樂節奏 •

VOEZ [NS ver.]

2017年3月發行
Nintendo Switch

雷亞首部發行於 Nintendo Switch 的作品，也是雷亞第一款支援控制器遊玩的音樂節奏遊戲，全新的操作方式提供截然不同的遊戲體驗。



收錄來自不同作曲家的 Nintendo Switch 專屬獨占歌曲



日記系統不僅是劇情推展的媒介，更是玩家遊玩的里程碑



Implosion

NEVER LOSE HOPE

iOS, Android, NS

Implosion

Sci-Fi ARPG / Apr 2015
iOS, Android

Implosion [NS ver.]

Sci-Fi ARPG / Jul 2017
Nintendo Switch

在科幻未來的這個時空中，地球已經因為外來的異種生物而成為了死星，倖存者們不敵入侵而逃離家園，在新的星球上重新建立人類的起點，二十年時光匆匆而過，然而人們的危機仍然沒有解除，強烈的攻擊信號從本該無人的地球上傳到了基地，為了查明真相，倖存者中最優秀的戰鬥成員將要重返母星，層層探索隱藏在都市遺跡下不為人知的祕辛……



• 角色扮演 •

Implosion 聚爆

雷亞的第一款動作 RPG 作品，玩家必須操縱著機甲 Avalon，深入外星入侵者佔據的地球，尋找人類救贖的最後希望。遊戲具有超過六十個以上不同難度的關卡，玩家必須搭配遊戲內的 ARK 系統來強化機甲，以擊敗各式各樣的 BOSS，為人類文明的延續帶來希望。

本作為雷亞於遊戲開發技術力之代表作。極致的打擊體驗與流暢的畫面效果，讓本作獲得引擎開發商 Unity 的肯定，也因為其優異的劇情展演，被評選為 2015 年 App Store 亞洲地區的年度最佳遊戲，歐美綜合評價網站 MetaCritic 上也獲得 93 分的紀錄。



最佳化操作介面，為近戰遠程提供流暢的操作體感



以原創 ARK 系統，搭配出最適合自己的戰力



2015 年 4 月發行
iOS, Android



• 角色扮演 •

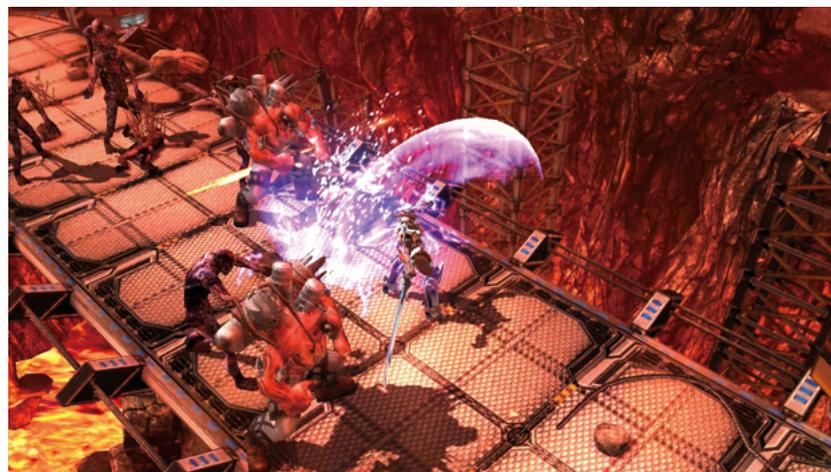
Implosion 聚爆 [NS ver.]



此版本以實機搖桿取代了手機版的虛擬搖桿，讓玩家在進行戰鬥時更能流暢地攻擊，大幅提升的操作感，將給予玩家更加魄力十足的戰鬥。



2017 年 7 月 發行
Nintendo Switch 



Sdorica

Light Novels

SRPG / Apr 2018
iOS, Android

Sdorica -Before Sunset- / Sdorica -After Sunset-
Sdorica -Before Mirage-



萬象之書顯現所有的真實，
萬象之書無法決定所有的真相。

你是他們，他們是你。
他們的命運是世界的命運。
你的書由你來寫。
所以，仔細看著，好好看著——因為你也是這個燦爛世界的一分子。

Sdorica

THE STORY UNFOLDS

iOS, Android

• 角色扮演 •

Sdorica 萬象物語

2018 年 4 月發行
iOS, Android



歷時四年，雷亞匠心打造 2D 奇幻繪本風格的策略 RPG 作品。玩家將扮演「諦視者」，並以觀察者的角度在萬象之書裡紀錄世界上所有的事件。玩家可以透過五十位以上擁有專屬技能的遊戲角色，搭配輔、攻、防的戰鬥組合進行策略思考，展開獨具特色的遊戲體驗。

除了充滿策略性的遊玩體驗外，本作也結合龐大的世界觀，無論是太陽王國內王權的爭奪，還是每位角色的過往點滴，都將為玩家呈現凡泰緹大陸精彩宏偉的史詩篇章。



蒐集特色鮮明的英雄們，一起探索凡泰緹大陸



善用策略消除魂芯，施放每位英雄的獨特技能



• 第一季 •

Sdorica - Sunset -

故事敘述曾被創世巨龍「斯多利卡」所統治的絕望世界，在被永生者凡泰緹解放後，而產生了一種被稱作「魂能」的能量，使許多新的生命誕生且循環於此。但在光彩亮麗的奇幻故事背後，藏於黑暗中的邪惡勢力也蠢蠢欲動...



• 第二季 •

Sdorica - Mirage -

「混血者之翼，將捲走遮擋太陽的偽王。」
歷經各種曲折和紛亂後，太陽王國內戰終於結束，而再次升起的太陽，將照耀凡泰緹大陸。但故事永遠不會完結..... 眾人懷抱著各自的理想，「向著希望前進。」



• 第三季 •

Sdorica - Eclipse -

沙漠王國與符文學院的事件結束後，故事主軸推進到了東方聯邦。在比武大會開始的同時，伴隨著各種陷阱與紛爭，潛伏在東方聯邦的龍神教派，這次的目的又是如何？

Sdorica 輕小說

遊戲中的每位角色都有他們鮮明立體的形象與扣人心弦的背景設定——絕美的戀愛故事、熱血的成長歷程、輕鬆的搞笑橋段以及關於生與死的生命旅程。這些遊戲角色們所衍生的劇情，如西奧多年輕時期的前傳小說《Sdorica - Before Sunset》、納杰爾的外傳小說《Sdorica - After Sunset - 》以及雷薩的外傳小說《Sdorica - Before Mirage - 》，都將讓玩家與讀者得以用不同角度探索原作中的宏大世界。此三部輕小說作品皆由擅長「奇幻類」題材的台灣輕小說作家——月亮熊 所執筆。

2017年7月 台灣角川 出版・繁中 / 韓

Sdorica -Before Sunset- 萬象物語・西奧多篇



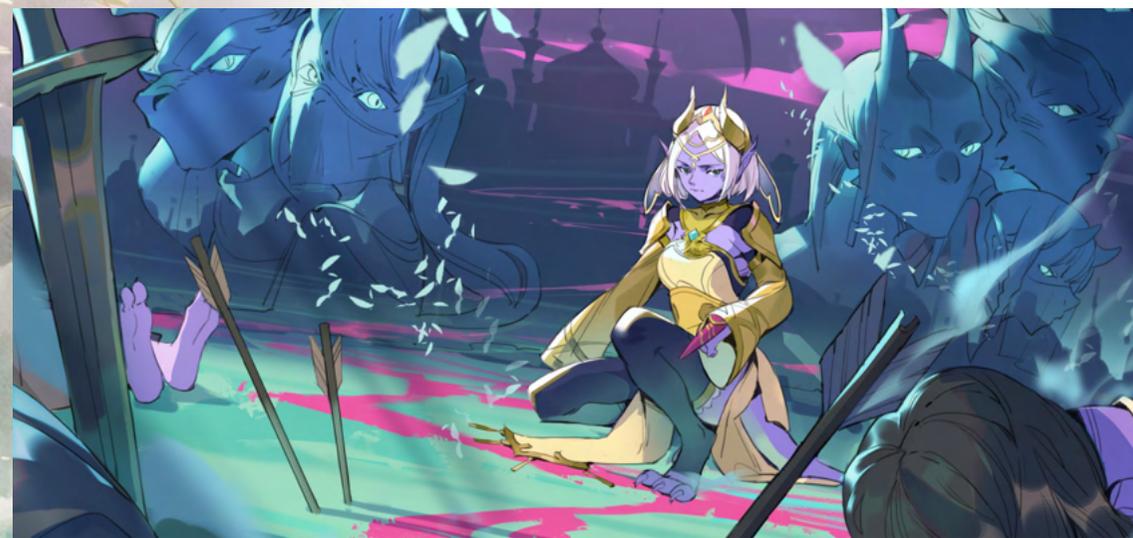
2018年8月 台灣角川 出版・繁中

Sdorica -After Sunset- 萬象物語・納杰爾篇



2020年4月 線上連載・繁中 / 簡中 / 英 / 日 / 韓

Sdorica -Before Mirage- 萬象物語・雷薩篇





歡迎來到月貓村，
這裡是巫師們最愛的園藝勝地，
也是唯一在這個星球上可以找到曼朵拉種子的地方。

曼朵拉不但是強力的魔法提煉素材，
月貓村甚至將這種介於植物與動物、
魔法與科學之間的生物培養成巫師女巫之間最流行的飾品或寵物。

短短幾年之間，
數百種曼朵拉在魔法世界流行了起來。



Mandora

KEEP PLUCKING,
KEEP GATHERING!

iOS, Android

Mandora

Casual Game / Nov 2012
iOS, Android



• 休閒療癒 •

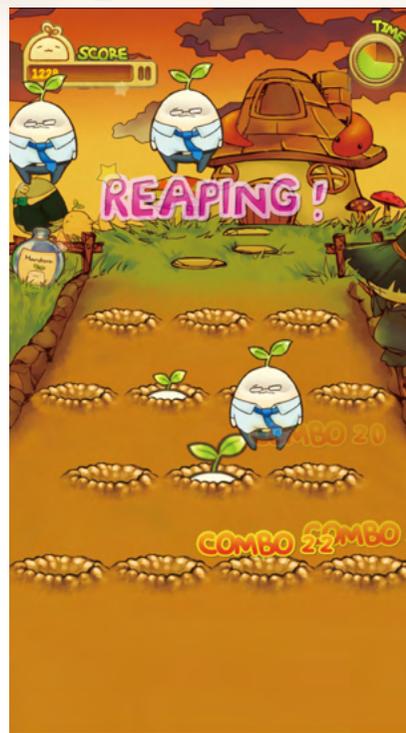
Mandora



在月貓村農園裡盡情享受拔蔓朵拉的樂趣 將可愛的蔓朵拉通通網羅進日記吧

《Mandora》為雷亞第二款作品，也是首次以角色形象為主題的休閒小品。直覺的操作方式搭配簡單明瞭的介面設計，融合可愛角色和豐富的蒐集要素，玩家可以在月貓村的日夜與四季變化中，捕捉不同品種的蔓朵拉，為遊玩帶來更多趣味與挑戰性。

本作遊戲中不論角色設計或是遊玩方式都相當討喜而療癒，進而也讓雷亞接觸到了更多不同的族群與玩家，而蔓朵拉也時常以超人氣角色的身份客串到雷亞不同的遊戲作品中。



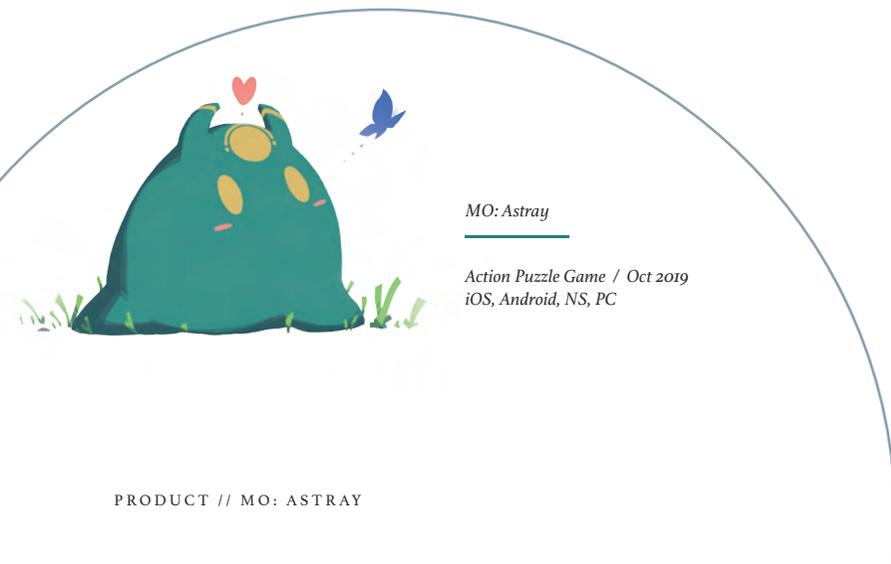
2012 年 11 月發行
iOS, Android



MO: Astray

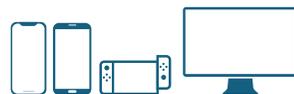
QUICK, GET TO MY SIDE...

PC, NS, iOS, Android



MO: Astray

Action Puzzle Game / Oct 2019
iOS, Android, NS, PC



在黑暗潮濕的荒廢實驗室中甦醒，
MO 發現自己需要面對被異星植物寄生、
在死亡和重生系統之間悲慘輪迴的人類。

被異星野獸和棲息者入侵的先進設施內，
由電腦控管的全自動系統依然在瘋狂運轉著，
即使是平凡無奇的工業輸送帶也可能成為通往地獄的致命陷阱。

似乎有人在黑暗中窺伺著這一切，
究竟是誰造成了這場災禍？
而通往所有問題解答的這條路途上，
又會出現甚麼樣的磨難呢？

• 動作解謎 •

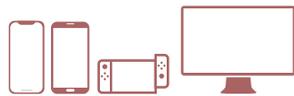
MO: Astray 細胞迷途

由雷亞遊戲監製，首次與獨立遊戲工作室『Archpray 信仰遊戲』所合作開發的像素風格橫向動作解謎遊戲《MO: Astray 細胞迷途》。

擁有特殊能力的主角 MO 將藉由跳躍、黏著和各種特異能力，在怪異混沌的敵人和陷阱環伺之下，突破充滿設計巧思的關卡謎題。玩家可以寄生於遊戲中各種生物的大腦，除了能操控被寄生的對象外，更能藉由讀取記憶揭開隱藏在關卡中的真相，進一步深入遊戲中未知的謎題。



2019 年 10 月發行
PC, NS, iOS, Android



緊張刺激的關卡設計，獨特的移動方式和能力



讀取敵人記憶，揭開更多劇情謎團

Soul of Eden

RTS + TCG / Aug 2020
iOS, Android

Soul of Eden

IGNITE THE WAR!

iOS, Android

PRODUCT // SOUL OF EDEN

RAYARK GAMEBOOK

在宇宙某處，存在著這麼一顆星球
星球上的生命征戰不息，有時為了生存、有時為了信仰
有時為了自由、有時為了欲望，也有時…戰鬥本身，就是目的
戰鬥螺旋的盡頭，是星球的末日；但寄寓著戰爭記憶的靈魂，並未就此消散
在「伊甸」的競技場中，這些靈魂受到伊甸選民的召喚
準備迎接一場即將影響世界未來的戰鬥

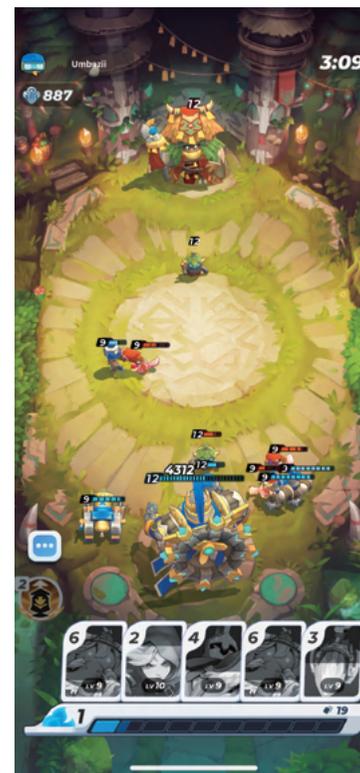
• 即時策略 •

Soul of Eden 伊甸之魂

雷亞首款即時對戰卡牌遊戲，結合了即時策略與卡牌鬥智的 PvP 遊玩模式。玩家可透過操作獨具特色的四大陣營：共和、帝國、獸族、異種，並且從該陣營中挑選卡牌，自由安排多樣化的對戰組合，隨時與對手來場精彩的戰鬥。



四大陣營，不重複牌組配置



散兵系統，自由佈兵新體驗



卡牌劇情，揭露角色專屬故事



2020年8月發行
iOS, Android



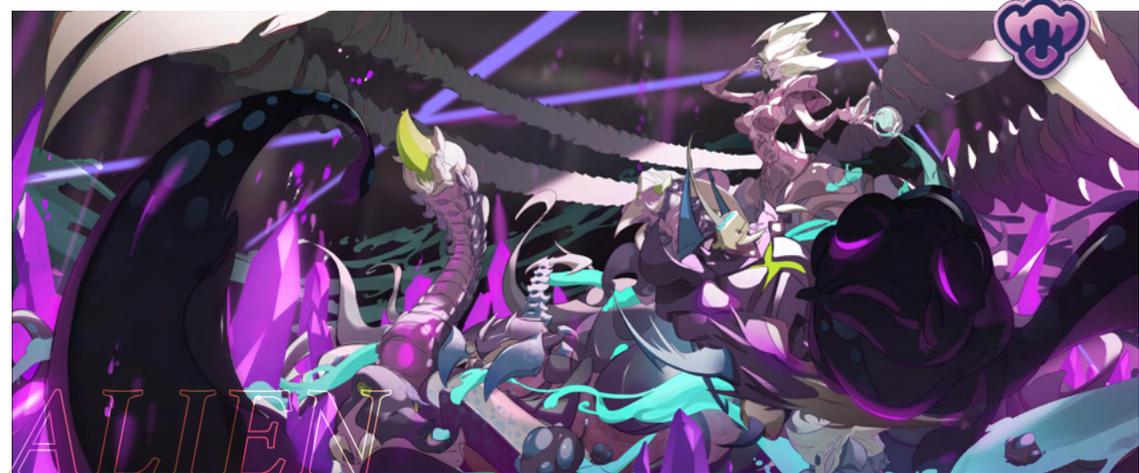
為了讓玩家更加享受對戰過程，於 1.2 版時推出了卡牌劇情系統，除了揭露卡牌角色的背景故事，也陸續新增卡牌專屬劇情，讓玩家在遊玩時能有帶入感。



• 共和 •

科技與戰術輝映

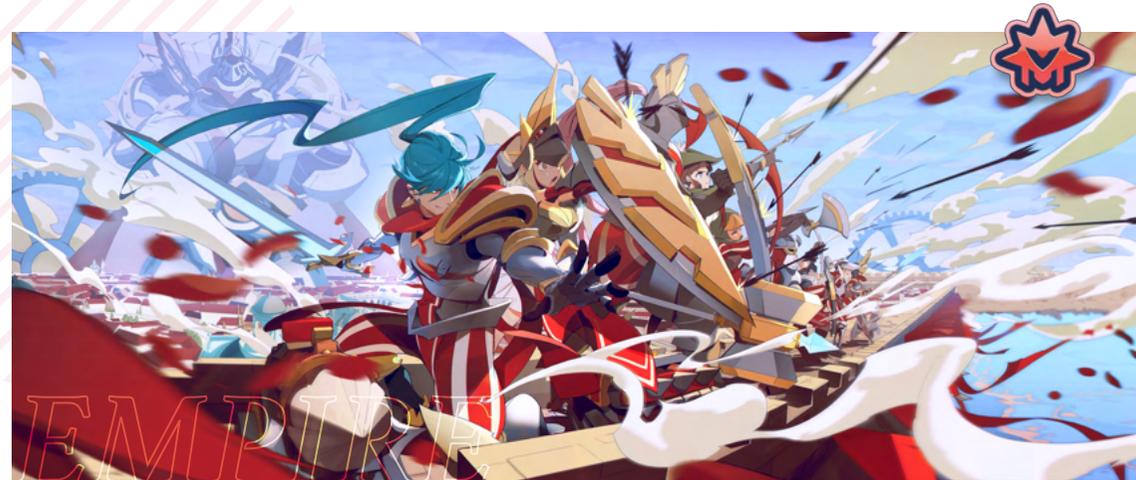
察覺到威脅在暗影中孳生的加蒂斯首長蓋文，誓言要扭轉人類的命運，為掌握真正的自由而戰！



• 異種 •

變體與心靈進化

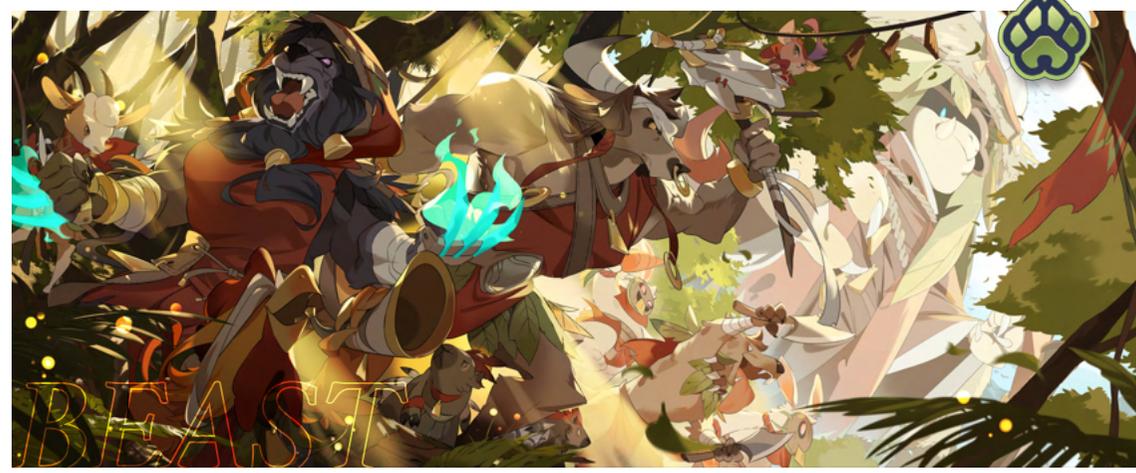
人類祕密實驗的失控，導致了辛的變異及洛恐一族的覺醒。除了復仇之外，洛恐一族似乎還背負著某種使命，這一切，似乎與埋在辛體內的那顆「靈石」有關……



• 帝國 •

信仰同甲冑並存

戰爭結束後，教團開始恐懼女巫的力量，刀刃轉向自己的同胞揮去。不願看到悲劇發生，終戰的勇者亞各挺身而出，他能阻止這一切嗎？



• 獸族 •

野性和自然共生

第十六代獸王的「意外」死亡，飄起一股陰謀的味道。是外敵還是內鬼？新繼任的獸王白角，決心要找出真相。



Rayark Concept

BRING GAMES TO LIFE

Café, Store, Lifestyle

Rayark Concept

Jun 2016
Merchandise / Lifestyle / Events / Exhibitions / Pop-up shop / RayarkCon



在生活裡遊戲，在遊戲裡生活

將內容延伸至實體，跨越虛擬到現實
空間，是內容的無限延伸
在這裡，有娛樂、餐飲、藝文、學習
未來一切想像，都將在這被實現

雷亞希望以遊戲作為出發點
打造一個全新的生活與交流平台，成為現實生活中美麗的一角

Rayark Concept



雷亞概念成立於 2016 年，致力將遊戲內容的感動延伸至生活中，同時不侷限任何可能性，來與世界產生更多連接與共鳴。

首間實體店面於 2016 年 6 月開幕在富涵人文氣息的台北市信義區。擁有融合遊戲元素的週邊販售空間，以及結合餐飲服務的複合式咖啡廳「好雷咖啡 RAYARK Café」，除提供精緻餐食外，現場也舉辦各式多樣化活動。玩家將在這裡凝聚獨一無二的社群體驗。

在雷亞概念實體店，我們希望讓每位玩家都能在這找到屬於自己的感動，與不同族群在真實生活中產生共鳴，共同創造出珍貴的回憶。

2016 年開幕時
將遊戲內容實景化的外觀



2021 年重新改裝為
「好雷咖啡 RAYARK Café」



重現遊戲特色餐飲



屬於每款遊戲的特色週邊

全世界每位雷亞玩家，都將在雷亞概念官方網路商店與喜愛的遊戲週邊相遇。
療癒的、帥氣的、搞笑的...只要是感到心動的通通可以帶回家。



承載不可取代回憶的空間

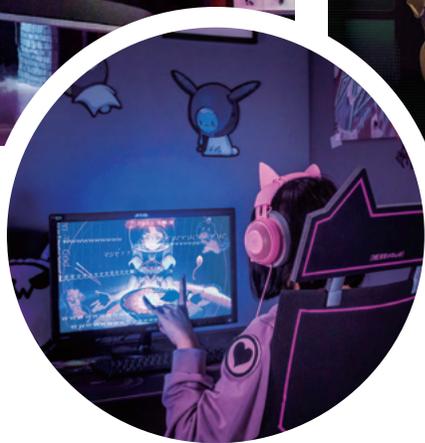
每次都有驚喜的試玩體驗會、緊張刺激的電競賽事以及珍貴難忘的慶生同樂會，同好在這相聚，也在這成為朋友。

雷亞玩樂精神的生活風格

不論是氣質的藝文展演、青春洋溢的園遊會或是熱血的馬拉松工作坊，只要是能與大家盡興共度時光的活動我們通通不放過。

置身於遊戲世界的主题特展

不只停留在虛擬世界，玩家将從展覽中還原的美術場景、開發秘辛、以及不同的感官刺激，這些身歷其境的體驗，繼續在現實生活中書寫對於遊戲的悸動。



跟著期間限定活動一起出遊

雷亞概念也不定期參與不同展會以及據點的快閃合作來與大家見面，讓我們有機會服務來自各地的玩家族群。

熱鬧非凡的年度遊戲發表會

雷亞與眾多玩家之間溝通的語彙為「音樂」與「遊戲」。舉辦如 RayarkCon 這樣的嘉年華是我們認為與玩家交流最理想的方式。為了能服務更廣大的玩家，形式不再限於舉辦實體活動，也結合了線上直播來和玩家發表雷亞最新的動態與消息。



Rayark

NO GAMES, NO LIFE

Challenge, Communicate, Entertain

持續挑戰、保持溝通與創造娛樂

雷亞遊戲為何成立？

我們期許能成為帶給大眾歡笑與感動的內容提供者。

雷亞遊戲是什麼？

這裡聚集了才華洋溢的開發團隊與創意十足的營運團隊。每個人運用自己獨有的天賦與經驗，共同創造出風格獨一無二的作品。

雷亞遊戲在追尋著？

為全世界增添更豐富、多樣化的人文色彩，以及更有趣且優質的娛樂體驗。

雷亞遊戲將如何實踐這一切？

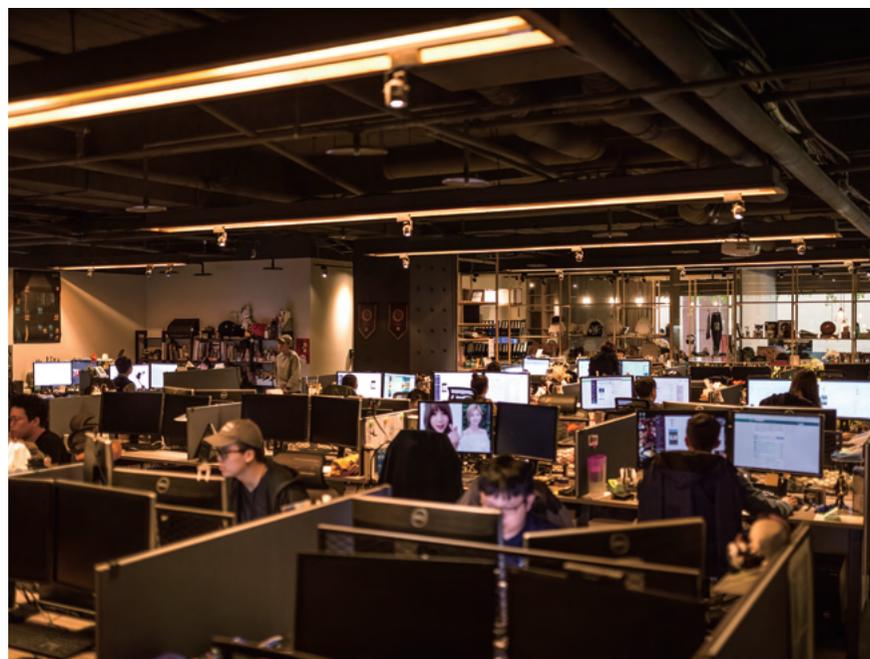
始終與我們的玩家們保持溝通。關心並且汲取各方回饋，同時不斷反思與持續挑戰自我，以最大的努力來為每位玩家帶來出色的遊玩體驗。

Rayark Inc.

Founded in Sep 2011
Intro/Founders/Culture/Positioning



Rayark Inc.



雷亞遊戲成立於 2011 年 9 月，包含台北總部的專案開發與營運發行團隊，以及日本東京的辦公室，總規模將近 300 名員工。

從手遊出發至多遊戲平台，至今已陸續於全球發行多款遊戲，涵蓋音樂節奏、休閒趣味、科幻動作、策略冒險 RPG 以及即時競技等作品，各具代表性的專案持續開發中；除遊戲開發外，也致力以多元形式傳遞作品於不同層次的感動。

雷亞遊戲聚集許多擁有創造遊戲熱忱的夥伴們，期許將這樣的熱情傳至全球各地。在這段冒險旅程中，我們希望透過信念相同的團隊，互相激盪想法與包容學習，一起為這趟旅程找到最好的方向。

創意 Creativity

秉持開發富有原創性的內容，並且樂於嘗試任何遊戲類型。

美學 Aesthetic

堅持作品擁有自己的藝術底蘊與價值，體現出每款遊戲的獨特性。

科技 Technology

不停止精進新知，將更為優化的技術運用於程式設計與遊戲開發。

敘事 Story Telling

活用不同形式與平台來敘說故事，讓作品展現出其獨一無二的樣貌。

謝昌晏 Holymars Hsieh // 遊戲企劃總監

對於遊戲設計理論有深入的研究與體悟，擅長將創意轉化為可執行、可持續的產品。同時擔任企劃總監，負責企劃招聘、考核、人力調度，並協助公司各專案解決企劃難題。

楊善詠 Shan-Yung, Yang // 資訊長

出身於台灣大學通訊與多媒體實驗室，曾帶領開發團隊執行各式開發與移植工作。目前負責開發團隊之軟硬體的建立與維護、技術人員的招募訓練以及遊戲開發流程改善。

游名揚 Ming-Yang, Yu // 執行長兼執行製作人

以製作人身分陸續開發旗下多款遊戲，包含《Cytus》、《DEEMO》、《Implosion》等IP系列作品。他堅持作品本身製作的品質及原創性，是雷亞不可動搖的基本價值。

鐘志遠 Alvin Chung // 董事長兼技術長

帶領雷亞遊戲技術團隊規劃技術架構與開發各項產品，為雷亞遊戲的研發技術追求著更穩固與開創的程式地基。他相信遊戲是藝術與工程的結合，期望藉由打造新世代的遊戲體驗來開創台灣軟體產業的新樣貌。

李勇霆 Tony Lee // 遊戲總監

於多款遊戲研發擔任監督與企劃的角色。對於遊戲產業有其獨到見解，樂於將自身經驗與業界分享交流，於深入瞭解玩家的同時也激發出不同的創意火花。

張世群 Jerry Chang // 執行副總

擔任整體營運與行銷推廣的多元角色，建立雷亞 IP 價值鏈，將 IP 價值從遊戲延伸至各層面。無論是創立實體店與發展多樣商品，垂直延伸品牌價值，或舉辦多元行銷活動，水平拓展品牌精神，都由其領導執行。



* 依照片由左至右介紹



勇於創新

樂於探索新領域，嘗試新方法來完成工作。
Rayarker 相信採用最適合的科技和方法才能創造最高價值。

審慎思考

Rayarker 鼓勵積極反思、考量當下與未來趨勢，
綜合評估各種可能性並做出最佳決策。

高效協作

比起單打獨鬥，Rayarker 更喜歡團隊合作。
不斷以最有效方法來執行任務，讓團隊流暢運作。



• 團隊文化 •

Culture

在雷亞，擁有共同信念的夥伴們，互相激盪想法與包容學習，為目標找到最高價值的行動。

這段旅程中集結各路專業好手，不論是各具特色的開發團隊、傳遞感動的營運團隊及最堅實的後勤支援團隊，都將團結合作出最棒的創意與持續挑戰不同的思維，努力為世界帶來不可取代的回憶與感動。





Unstoppable...

傳遞好的故事內容

作品不拘限於遊戲平臺，而是藉由不同媒介，將好的故事傳播給更多人。

找到藝術和商業間的平衡

我們鼓勵團隊發揮藝術與創意，堅持研發出滿意的作品，並達到商業上的成功。

成為頂尖創造者得以發揮的舞台

不論是程式、美術或是企劃，都能在這找到自己可以發揮的空間，與夥伴們創造打動人心的遊戲世界，一同實現有趣的事。

持續完善華人數位娛樂世界的生態圈

期許打造更高品質的遊戲體驗，串聯遊戲產業與不同娛樂領域的資源，進而拓展大眾對未來娛樂更多的想像空間。

With you, we will make a real difference together.

「做自己喜歡的遊戲，藉著遊戲讓世界產生一點改變。」
這樣的信念是我們的初衷，也是我們持續創作的動力來源。

不管是玩過、看過或聽過，任何讓彼此有所交集的方式，
曾經讓你感動、愉快或有所共鳴，都是你我一點一滴珍貴的交流。

一路上，雷亞衷心感謝有你的相伴，
有你，我們才能繼續探索。
有你，我們才能一同改變世界。





本書刊載之內容受著作權法保護，一切權利均屬於雷亞遊戲股份有限公司。
未經本公司事先書面同意，任何人均不得以任何方式重製、散布、改作、編輯、抄襲、轉載、轉賣、出租或用以謀取利益。
本公司在任何情況下不對您使用本書內容所產生之後果負責。