

# ARC SYSTEM WORKS

---

## CORPORATE PROFILE



What's  
Arc?



Established in 1988

2025年12月1日

## パンフレット表記一部訂正について

アークシステムワークス株式会社

掲載中のパンフレットにつきましては、2024年6月時点の内容となっております。

現在におきましては、一部記載内容と差異がある場合がございます。  
予めご了承ください。

### 【主な訂正内容】

#### 1. アジア支店について(8ページ目)

2025年1月、アークシステムワークスアジア株式会社を設立し、営業開始となりました。  
(<https://www.arcsystemworks.jp/portal/post-27718/>)

当該ページのアジア支店につきましては、下記に変更となります。

アークシステムワークスアジア株式会社  
CEO:白 瀲鉢

#### 2. エープラス株式会社及び株式会社アクリアについて

2025年11月1日、「エープラス株式会社」「株式会社アクリア」につきましては「ユナイトプラス株式会社」として統合、出発することとなりました。

当パンフレットに登場する「エープラス株式会社」「株式会社アクリア」の表記につきましては、現在は「ユナイトプラス株式会社」となります。  
(<https://www.uniteplus.jp/news/785.html>)

ユナイトプラス株式会社 (UnitePlus Co., Ltd.)  
<https://www.uniteplus.jp/>

本社 新横浜スタジオ  
〒222-0033 横浜市港北区新横浜2丁目3番地9新横浜金子ビル  
新大阪スタジオ  
〒532-0011 大阪市淀川区西中島7-4-21 ホーククレセント第2ビル  
新潟スタジオ  
〒950-0911 新潟県新潟市中央区笹口2-10-1 WIN21 3F

# Action

モノづくり集団、それがアークシステムワークスです

# Revolution

技術の革新を目指して

# Challenge

挑戦を恐れないこと



## CORPORATE PHILOSOPHY 企業理念

ゲームを通じて世界を豊かにする。

高い技術力によって最高のエンターテインメントを追求し、付加価値の高いゲーム開発を通じて世界のユーザーに新たな体験と価値を提供する。

そのために、社員やユーザーとのコミュニケーションを大切にし、社員の個性を尊重し、社員の能力の向上をはかり、快適で明るく夢のある職場を作ること。

そして社員、会社の継続的でバランスの良い成長と、適正な利潤を求め、社員、会社の価値を高め、社会に貢献します。

# TOP MESSAGE 代表挨拶

## アークシステムワークスは独自の進化を続けてきた

アークシステムワークスは“Action” “Revolution” “Challenge” の 3 つの言葉を信念に、1988 年の設立以来一貫してゲーム開発に挑戦し続けています。

設立当時はマンションの一室をオフィスとして大手ゲームメーカーのお手伝いをしながら、少しづつ経験やノウハウを積み重ね 1995 年に初の自社タイトルとなる「EXECTOR」を発売し、その後も自社パブリッシュ事業と受託開発事業を行いながら現在に至ります。

ゲーム業界は時代の変化と共に凄まじい速さで技術革新を起こし、また大きく発展を遂げてきました。

その中でアークシステムワークスは、設立以来 36 年間にわたり、ゲームが遊べるほぼ全てのプラットフォーム、地域に向けてゲーム開発に取り組み、1998 年に発売した「GUILTY GEAR」や、2008 年に稼働を開始した「BLAZBLUE」に代表される、対戦格闘ゲームというジャンルにおいて、世界のトップクラスの技術力と表現力でトップメーカーと並ぶ地位を確立するまでに成長しました。

また自社の技術力や表現力を受託開発という形で様々なゲームメーカーとアライアンスを組むことでアークシステムワークス開発商品を世界のユーザーに楽しんでいただいている。

また、現在日本においては 4 か所の開発スタジオ、海外で 3 か所のオフィスを構え、世界に向けてアークシステムワークスのお客様とコミュニケーションをとりながらゲーム開発販売を進めています。

## 次の 10 年、20 年、30 年を見据えて、 名実ともにトップバッターを目指す

創業設立から 37 年目を迎えた今、アークシステムワークスでは今日までに培ってきた技術を活かし、次の 10 年、20 年、30 年に向けて新たな挑戦を始めています。

対戦格闘ゲームでは今後、様々な企業との協業、最新技術を用いた新たな表現の追及等、知恵と工夫を武器に、名実ともに業界のトップを目指します。

その他のジャンルでも、「くにおくん」「ダブルドラゴン」「探偵神宮寺三郎」シリーズに代表される著名タイトルの活用や、これまでのゲームの開発で培われた、美しくてスピード感溢れる、まさに「遊べるアニメ」のような作品を提供出来るよう開発を進めています。

アークシステムワークスは決して大きな会社ではありません。

そして歩みも速くはありませんが、これからも様々な事に挑戦していきます。

## そして次世代クリエーター、リーダーを生み、育てる

そのためには、年齢、学歴、性別、国籍に関係なく、豊かで新しい発想力を持ち、ゲーム制作やゲームに係る仕事にガッツと愛を持って取り組める人材が必要です。

さらに開発部門や販売部門、管理部門の強化とグローバル化を進め、次の世代のクリエーターやリーダーを育てる事が非常に重要だと考えております。

## ゲームで世界を豊かにする仲間を求めています

スタッフやユーザー、そして世界の人々が平和で豊かになるようにゲームを通じて貢献していきたいと思っています。

是非、わたしたちと一緒にこの世界で挑戦してみませんか？

世界中の人に「あっ」と言わせるゲームを作りましょう！

代表取締役

木戸岡 稔



# BUSINESS SUMMARY 事業概要

## I 歴史と経験

「インベーダーゲーム」ブーム、任天堂の「ファミリーコンピューター」の登場など、ゲーム業界がまるで少年のような多感だった時代にアークシステムワークスは誕生しました。それからのハードウェア高機能化、インターネットやスマートフォンの普及、Free-to-playなどゲームを取り巻く環境の様々な変化の中、当社はほぼすべてのゲームプラットフォームを経験し、2024年に創業36年を迎えました。

これまでの色々な波を乗り切り歩一歩ですが歩んできた経験は、さらに激しく加速する時代の変化へも、必ずや活かされるでしょう。

## I 対戦格闘ゲームの開発

1998年にPlayStationにて「GUILTY GEAR」を発売。ゲーム表現が2Dから3Dへと進化していく時代に、当社は敢えて2Dの表現で対戦格闘ゲームに挑みました。その後25年以上に渡り、世界の2D対戦格闘ゲーム市場を牽引し、「BLAZBLUE」シリーズや大手ゲームメーカーとのコラボレーション作品など、数々の対戦格闘ゲームを世に送り出してきました。

2013年には最先端の2D技術と職人技の融合とも言える、全く新しい3D表現方法を確立した「GUILTY GEAR Xrd -SIGN-」を発表し、ゲーム業界だけでなくアニメ業界にも衝撃を与え、その後も「GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-」、「GUILTY GEAR Xrd REV 2」へと進化させ、2021年には更なる進化を遂げた「GUILTY GEAR -STRIVE-」を発売し、300万ユーザーを突破しました。今後とも、世界に驚かれるような新しい表現やゲームプレイの研究・開発、商品化に取り組んでいきます。

## I アニメーション技術

当社の対戦格闘ゲームで非常に重要なのが、ユーザーを虜にする映像表現、そしてアニメーション技術です。設立以来、技術の進化に対応し、それらを取り入れながら、リアルな描写では実現不可能な誰も見たことのない表現に拘ってきました。これは技術だけでなくスタッフによる拘りの成果でもあります。これからも最新の技術トレンドと、職人による伝統工芸的な拘りが融合した新たな表現を追求していきます。



## HISTORY 沿革

## I ユーザーとの交流

アークシステムワークスはゲーム開発スタジオとして設立された当時から、開発したスタッフ自ら営業、イベントを開催し、ユーザーの意見を聞くという現在の「インディーズ」的活動を行ってきました。今でもその「ユーザーとの近さを大切にする」ポリシーは受け継がれており、皆さまの意見を直接聞く場を積極的にイベント等で設けています。

また近年はインターネットでの動画配信が身近になっていることを受け、社内に配信スタジオを保有し、定期的に開発者はじめスタッフの声をユーザーの皆さまに届ける活動を行っています。

## I eSports

近年日本でもその言葉を聞く日は無いというほど、世界中で「esports」はムーブメントとなっており、中でも対戦格闘ゲームは非常に注目度が高い種目となっています。当社は「esports」という言葉が一般に広まる以前より、メーカー主催のゲーム大会を開催していました。現在では「ARCR WORLD TOUR」として、世界25箇所以上で予選を開催し、2025年春にはアメリカで決勝大会を行います。アークシステムワークスはこれからも「esports」及び対戦格闘ゲームをさらに盛り上げていきます。

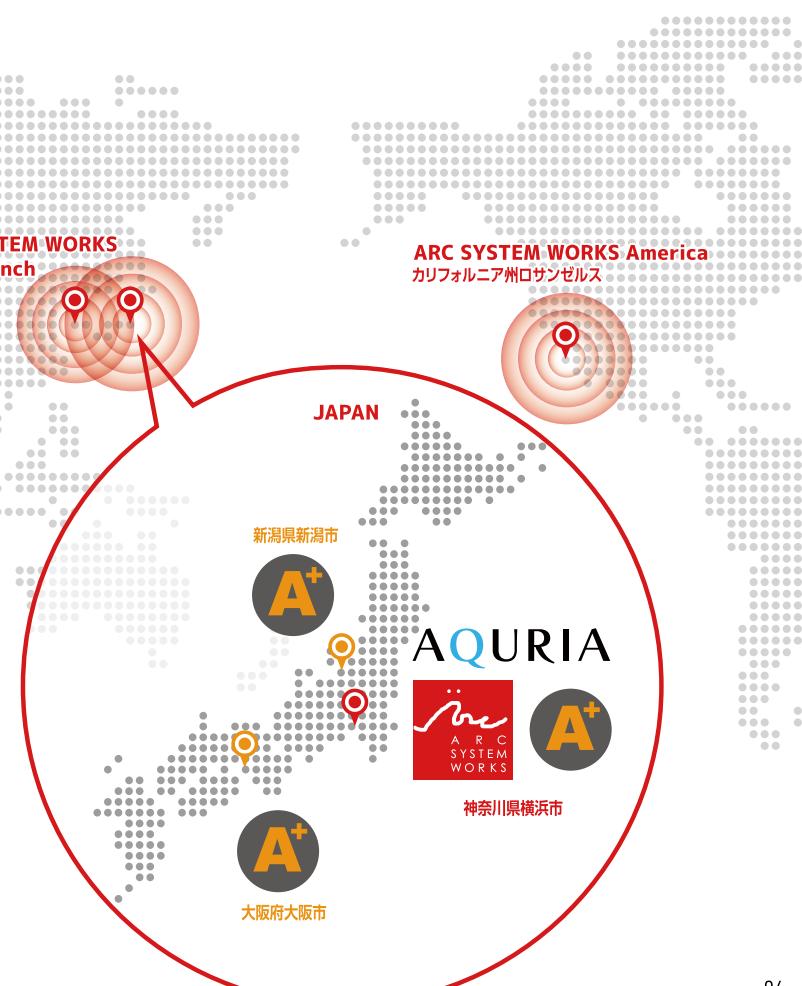
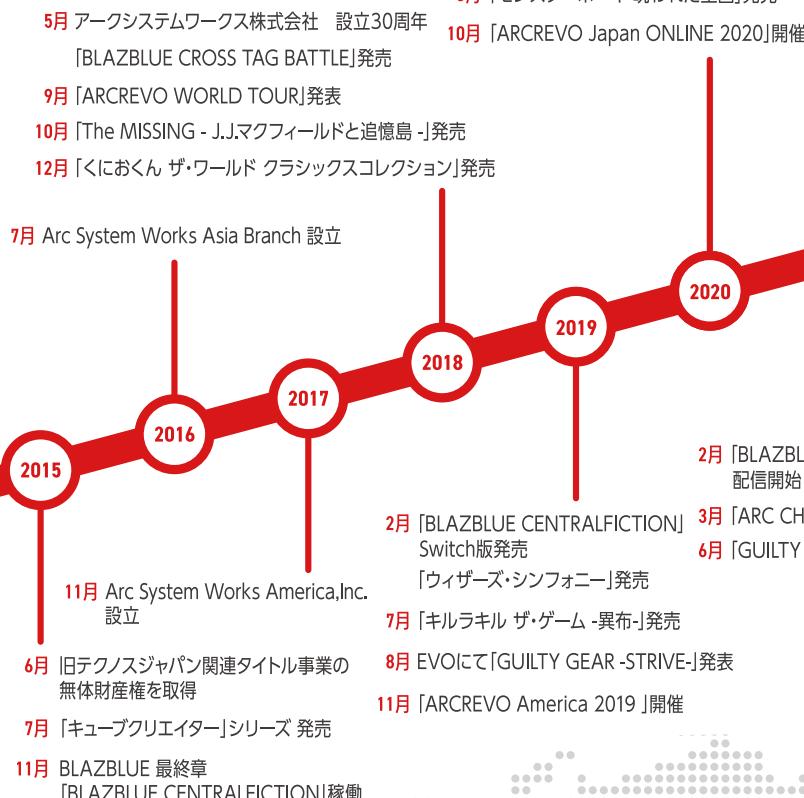
## I オリジナルIPとアライアンス(協業)

アーカシステムワークスは「GUILTY GEAR」、「BLAZBLUE」などの対戦格闘ゲームだけでなく、「くにおくん」、「ダブルドラゴン」、「探偵 神宮寺三郎」などの歴史あるゲームのIPを保有しながら、時代のニーズにあった商品開発を心がけています。同時に、社内や世界中のクリエイター、開発会社と協力して全く新しいゲームの開発も精力的に行ってています。さらに当社の保有する数多くのIPやキャラクターを世界中の様々な会社にライセンスアウトし、世界の人々へ届けると同時に楽しんでもらう努力を継続していきます。また世界有数のゲーム会社、IT企業とのアライアンスを結び、さまざまな取り組みを行っています。その中でも国内海外問わずインディーズなどのクリエイターと一緒にゲームの販売を行っています。

## I ゲームプレイの追求/ネットワーク技術

プレイヤーの微細な操作に対応したフレームレートの実現は、エンジニアとバトルプランナーの二人三脚による、1フレーム(1/60秒)を妥協しない日々の拘りと調整の賜物です。オンラインプレイが現在ほど一般的でなかった時代から様々な研究や試行錯誤を繰り返し、アーケードでのオフラインプレイと遜色のないゲームプレイを追求しています。またマッチングやロビーなど、オンラインにおける相手探しやコミュニティの機能も日々研究を行い、プレイヤーに楽しんでもらえるようなシステムを実現しています。対戦格闘ゲームを楽しむだけではなく、プレイヤー同士のより深いコミュニケーションを実現するためのシステムを日々研究しています。今後もより良いゲーム体験をユーザーの皆様に提供できるように挑戦を続けていきます。

- 1月 「UNDER NIGHT IN-BIRTH II Sys:Celes」発売
- 4月 「Library Of Ruina」発売
- 5月 「ディヴ・ザ・ダイバー」発売
- 7月 Arc System Works Europe 設立



## BUSINESS BASE 事業拠点

### I 世界展開

ゲームもボーダレスの時代。当社でも世界同時期リリースや家庭用ゲーム機やPCを始めとする世界の様々なプラットフォームへの展開、さらには多言語対応など、世界中の皆さんに同時にプレイしてもらえるよう努力を続けています。そして2016年に韓国ソウルにアジア支店、2017年にはアメリカ カリフォルニア州にアメリカ法人、2024年にはフランス パリにヨーロッパ法人を設立。アジア、アメリカ、ヨーロッパを含む世界のユーザーと直接コミュニケーションを取り、より近い立場でゲーム開発ができる体制を整えました。今後はさらに多くの国や地域の皆様に楽しんでもらえる努力をしていきます。

# SECTION

## 部門紹介



関わる人、皆を幸せにする商品開発を目指します。

### 商品開発部 部長・CTO チーフテクニカルオフィサー

安部 秀之

当社は、遊んでいただけるお客様はもちろん、弊社と共に協業いただいている方々、そして開発している自分たちやその家族、「皆を幸せにする物作りを行いたい」。そんな思いで社員一丸となって頑張っています!私がアークシステムワークスへ参加した当時はまだ学生で、「GUILTY GEAR」のリードプログラマとして入社しました。最初5名ほどで細々開発していたのですが、入社して20年以上経ち、気がつけば社内は心強い仲間達で一杯です!これまで私は、プログラマ・プランナー・ディレクター・開発マネージャー・サーバインフラ管理など役割を兼務し多くのプロジェクトに参加してまいりました。この経験を活かし、開発部長・CTO としてアークシステムワークスと関わりを持てて良かったと感じてもらえるよう、いずれのタイトルも熱意とこだわりをもってお届けいたします。



双方が納得できる環境作り

### CCO チーフクリエイティブオフィサー

石渡 太輔



CCOの石渡です。大げさな役職名ですが、自社作品の品質を審査する部門となっており、現段階は組織ではありません。また商品としての厳密なクリア基準を設けているわけではなく、開発者の狙いと計画が噛み合っているかを見ています。作品には、手堅い物、挑戦的な物、固定ユーザーを有しているなど趣旨の異なる様々なタイトルがあるためです。品質は客觀と主觀のバランスが適切でなければいけません。本格的な活動はもう少し先の事になりますが、開発者とユーザーの双方が納得できる環境作りを目指しています。当社の得意とする「格闘ゲーム」には、それぞれのチームにクオリティ管理を担当するスタッフがいますが、今後はもっと幅広いジャンルでゲームの良し悪しを理解できるよう努めてまいりたいと思います。そして将来的にはアークシステムワークスの血脉を育んだスタッフが、誰も見たことの無い魅力を皆様にお届けできるよう、精進したいと考えています。



ユーザー目線でのものづくり  
**商品開発部 副部長・二課 課長**

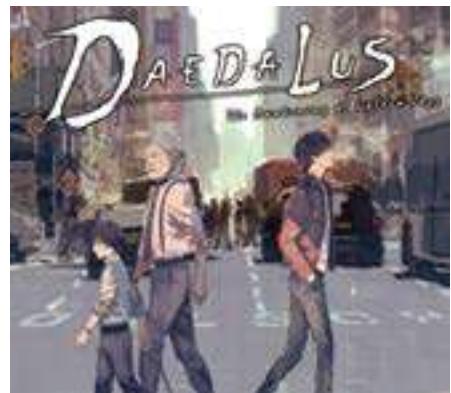
山中 丈嗣



副部長として、主に対戦格闘ゲームタイトルを中心に開発面でのプロデュース・マネジメントを行っています。自社IPである「GUILTY GEAR -STRIVE-」では開発業務だけではなく、マーケティング部門に協力して販売やプロモーション、イベントの運営も行います。また、Cygames様からIPをお預かりして「GRANBLUE FANTASY Versus Rising」の開発・運営を進めております。近年、ゲーム開発は規模が大きくなり、対戦格闘ゲームにおいても例に漏れず、発売後も種々のアップデートを行うため開発期間の長期化、予算の肥大化など、様々な面で会社やスタッフに掛かる負担が大きくなっていく状況にあります。そんな中でも「ユーザー目線でのものづくり」を常に心に留め、皆様がより楽しく・快適にゲームを当社のタイトルをプレイして頂けるよう、開発に取り組んでおります。



© ARC SYSTEM WORKS



ビジネスを発展させるうえで、欠かすことの出来ない部門

## 管理部

管理部は商品開発部が制作に着手してからグローバルマーケティング部が販売を行うまでの過程において、それぞれの部門に寄り添い、課題が生じた際には問題を解決すべく多岐にわたる業務を担当します。経理財務課では、会社で日々動いているすべてのお金を帳簿に記録し、請求書の作成や入金管理、支払い、決算業務などを行っています。ゲームの開発・販売を直接行う仕事ではありませんが、これらの取引を数値に置き換え、縁の下の力持ちとして会社の経営に関わる数字を作る業務を行っています。人事総務課（人財採用チーム）では、人事採用やインターンシップの取り組みという社外向けの仕事と研修や福利厚生の導入運用、社員の健康管理など社内向けの仕事があり、業務は多岐に渡ります。なお、社内環境美化の観点から、会社内のすべての方が快適に過ごせるように会社全体の環境改善に取り組んでいます。経営企画課ではゲームソフトの業界情報を管理し、開発部門・マーケティング部門と予算管理や事業計画の策定を行います。また、法務知財・業務チームも属しており、会社全体のリスクを下げる活動や子会社管理を担います。全てに通じている事は、管理部はユーザーに対してだけではなく、社員に対しても仕事がしやすい環境を作り、リスクを下げて、よりよい会社について事を念頭に置いて業務を行っています。



CoolなJコンテンツをグローバルへ  
**グローバルマーケティング部**

部長：宮本 薫



グローバルマーケティング部のミッションは、ひとつでも多くの国で、ひとりでもたくさんの人々に、1分でも長くゲームを遊んでもらうことです。当社が発売するゲームタイトルのマーケティング活動からプロモーションの展開、そしてゲーム流通、販売店様への営業活動、それに加えてTGSを始めとする国内外の展示会、イベントの企画から運営、自社のIPを使用したグッズの企画、デザイン、制作、販売まで、お客様に当社のゲーム、コンテンツをお届けするためあらゆる仕事を担当している部門になります。インターネットやSNSが発達した現代においては、メーカーからダイレクトにターゲットユーザー様に向けて情報を発信する機会が多く、新作タイトルの発売直前では、新鮮な情報を発信することがマーケティングスタッフの重要な仕事の一つになっています。それを支えるクリエイティブスタッフも居て、最新情報を素早く分かりやすく伝えられるため、日々公式HP、SNSでの発信を行っています。



#### イベント業務

アークシステムワークスでは、大小様々なイベントの出展・実施をしています。EVOJapan や東京ゲームショウ等の大規模な国内イベントの出展をはじめ、e スポーツの分野にも力を入れており格闘ゲームの大会として、ARC WORLD TOUR(AWT)という、世界規模の大会の企画・運営も行っています。また、イベントと併せてノベルティや物販用のグッズの企画、制作、販売も行っています。流行やユーザーのトレンドに対し、常にアンテナを高く張り、自分たちで考えたイベントやグッズの企画がお客様からご好評をいただけたと実感した時には表現しきれない大きな達成感を味わえます。頭に浮かんでくるアイディアを具現化することができる、非常にクリエイティブな仕事です。



#### 広報業務

広報はゲームの魅力を広く伝える活動の他、多くの人との出会いを大切にし会社の中と外を繋げる重要なパイプの役割もあります。メディアからの取材やゲームに関する問い合わせの対応、ニュースリリースの発信などを主に行っています。正確な情報をわかりやすく伝えることが大切なので、重要なポジションを担っているプレッシャーもありますが、その分やりがいもあります。また、1つのコンテンツに対してどうしたらみんなに知り得るか、どうしたら良さが伝わるか、プロモーションの企画から実行までクリエイターと一緒に取り組みます。常に挑戦的で新しい表現を提案することが求められるので充実した毎日を送ることができます。



#### ライセンス業務

アークシステムワークスは「GUILTY GEAR」「BLAZBLUE」「くにおくん」「ダブルドラゴン」など、様々なIPを保有しております。ライセンス事業はIPを他の企業様に使用を許諾することでブランドの価値を高めていくビジネスです。IPによってブランドイメージは異なり、それぞれに適したゲーム内コラボやグッズ展開等を企画、実行します。開発と一緒に監修業務にも携わるため、IPに対する理解が求められますが、仕事を重ねていく度に自社のタイトルへの愛着がより一層深くなる業務です。



びっくりするほどの楽しさをアジア地域のお客様にお届け

## アジア支店

支店長：白 球鉢

アジア支店は自社タイトルである「Guilty Gear」を含めて、世界各国の様々なタイトルをローカライズし、中華圏と韓国を中心としたアジア地域に展開しております。パブリッシング、マーケティング、コラボレーションなど様々な展開で事業を拡大しており、またアジア各国のオンラインイベントに参加してお客様の声に耳を傾けるように努力しております。

更に楽しくてびっくりするほどのタイトルをお客様にお届けする事を目指して、成長し続けるアジア支店に注目してください。



アーツシステムワークスの魅力を伝えていこうと奮闘中

## ARC System Works America, Inc.

Arc System Works America (ASWA) はカリフォルニア州ローリングヒルズにオフィスを構える 2017 年末に設立されたアーツシステムワークスの子会社です。ASWA 設立以前は、アメリカでの販売・発布（パブリッシング業務）は現地の別会社に依頼して行っていた為、現地のファンと直接触れ合える機会は多くはありませんでしたが、アメリカのユーザーの中には「GUILTY GEAR」や「BLAZBLUE」の開発元はアーツシステムワークスだと知ってくれている方が沢山いました。ASWA を設立した現在では、そんなコアなファン達とより近くで接する事が可能になりました。2019 年には ASWA 主催で対戦格闘ゲームイベント「ARCREVO AMERICA 2019」を開催し、沢山のお客様にご参加頂き大盛況のうちに終えることが出来ました。設立から 7 年が経ち、まだ成長途中の会社ではありますが、アメリカの皆様にもっとアーツシステムワークスの魅力を伝えていこうと奮闘中です。

地域に根差した活動でアーツシステムワークスの魅力を欧州の皆様にお届け

## Arc System Works Europe

2024 年より新たに「Arc System Works Europe S.A.S.」が設立されました。今後の欧州地域における事業強化、および拡大を目的に、地域に根差したマーケティング、プロモーション、お客様へのサポート活動に注力することで更にエキサイティングなゲームを欧州の皆様にお届けしてまいります。アーツシステムワークスの会社スローガンである「Action」「Revolution」「Challenge」の精神を「Arc System Works Europe S.A.S.」においても常に忘れず、今後もさらに多くの国や地域の皆様にアーツシステムワークスの魅力的なゲームを楽しんでいただけるよう努力をしてまいります。



# AFFILIATED COMPANY 関係会社



## ジャンルやプラットフォームが多岐に渡るゲーム開発

エープラスはゲーム開発の受託開発をしている会社です。主に家庭用ゲーム機のゲームの開発を行っており、多種多様なジャンルやプラットフォームのゲームを取り扱っています。2010年にはアーカイブシステムワークスの連結子会社として、「2D ファイティングゲーム」の開発経験者を中心に誕生しました。その後 2016 年に新潟、2023 年に新横浜と開発スタジオを開設し、現在は3拠点から力を合わせゲーム開発に取り組んでいます。小さい会社だからこそできるフットワークの良さと風通しのいい雰囲気を生かし、親会社をはじめ関連企業との人材交流、情報共有、開発協力、共同開発など様々な形で連携をしています。2024 年に設立 14 周年を迎えるにあたり、さらなる「感動」や「ワクワク」を多くのお客様に届けられるよう日々邁進していきます！



## 試行錯誤と創意工夫を継続して、魅力的なゲームを開発しています



ゲーム業界を目指すみなさまへ残念なお知らせがあります。日進月歩のゲーム業界は常に成長が求められ、成長できない人や会社は淘汰されます。そんなゲーム業界なので、当社も全社的に開発力の強化という成長ミッションに取り組んでいます。世に数多あるゲーム開発会社と比べて、当社にはまだ高い開発力があるとは悔しいですが言えません。だけど安心して下さい。今までのゲーム開発で成長できないゲーム開発もありませんでした。だから私たちは、日々スタッフ一人一人の成長、開発チームの成長、会社全体の成長を意識してゲーム開発に取り組んでいます。これを読んで、「ゲーム開発しながら一緒に成長したい！」と思ったあなた！あなたはエープラスに必要な逸材です！是非一緒に成長しながらオモロイゲームを一杯作りましょう！

代表取締役 溝田 英明  
Hideaki Mizota

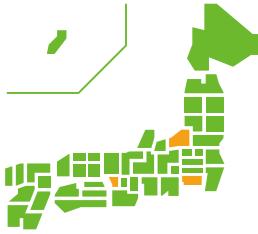
## 成長したい、挑戦したい、貴方の意欲を叶える場所です

弊社はこれまで様々なジャンルのタイトル開発に関与させていただいており、1人1人が受け持つ担当範囲も広くなる傾向があります。ひとつのことを極める道、多くを携わる道、どちらでも選択できる環境です。研修や学習に力を入れており、様々なタイトル開発で得た経験が資料化されて社内にストックされ続けますので、誰でも他者の経験から学ぶことができます。またグループ企業である事を活かし、会社の垣根を超えて集まって協議したり、リモートで開催される勉強会がグループ全体で頻繁に開催されています。貴方の成長意欲や挑戦意欲を發揮したい時に発揮できる環境です。高い志をもって、第一歩を踏み入れてみてください。



管理リーダー 阿部 貴企  
Takaki Abe

# 3拠点でゲーム開発をしています！



## 大阪開発室 室長

清水 太一  
Taichi Shimizu



## 新潟開発室 室長

阿部 幸  
Miyuki Abe



## 新横浜開発室 室長

濱崎 真治  
Shinji Hamazaki

## 社員の自主性を大切にする会社です

自分は別の会社から転職してここに来ましたが、社員の「あれやりたい」「これやりたい」を無下にせず、応えようしてくれるのが弊社の大きな魅力のひとつだと思います。能動的に動く人に対して非常に寛容という印象ですね。逆に受け身な方は居心地が悪いかもしれません。また、他社様と協業する機会が多く、制作ジャンルにあまり偏りがないです。そういう環境なので、多様なチャレンジをさせてくれる会社だと思います。

## 3拠点でワクワクを世界へ発信！

ゲーム開発に関わる職種は多岐にわたりますが、「この職種が強ければいいゲームができる!」とは限りません。エープラスでは職種、また拠点を超えて「これでいいのか」「こっちの方がいいんじゃないかな」という相談が頻繁に行われます。その時のベストを模索しながら、「ワクワクを世界へ発信」できる環境が魅力的だと思っています！

## いつでも開発最前線

弊社は規模的に丁寧に人材を育成していくという環境は、お世辞にも整ってるとは言い難いです。逆に言えば常に一人一人がプロジェクトの戦力として前線で仕事する機会がとても多いです。特に新横浜開発室では、親会社・関連会社とも距離が非常に近いこともあって社外の方と関わる機会も多く、貪欲に開発の経験や知識を得たいというハングリーな方に向いている環境だろうと思っています。

社員インタビュー Interview

## 私たちの仕事はコレ！



黄 志暎  
Jiyoung Hwang  
3Dデザイナー／大阪開発室勤務  
(入社11年目)



楊 墨  
Boku You  
3Dデザイナー／新潟開発室勤務  
(入社1年目)



関 凌大  
Ryouta Seki  
プログラマー／新横浜開発室勤務  
(入社4年目)

### 今が一番楽しい！

3D モデラーとして、キャラクターから背景までの表現が必要な部分を幅広く制作しています。平面的なキャラクターの原画を参考にして立体に作り、リグを作成してキャラクターを動かす準備をする大事な役目です。長年の経験をもとに、協力会社と一緒に良いモデルを完成するべく日々楽しく 3D モデルに向き合っています。

### 背景創造は魅力的なもの

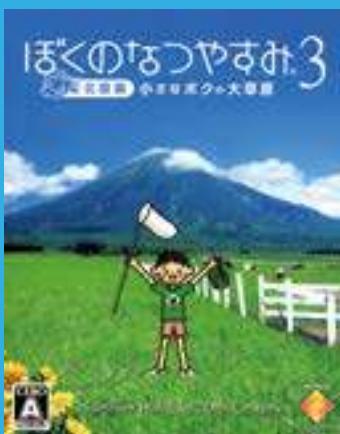
背景デザインの魅力は、背景内の小さなオブジェクトから制作を始め、最終的にそれらを統合して配置することにあります。積み木を組み立てるような感覚がもたらす達成感は代えがたいものです。この過程で、設計図の建築構造を推敲し、美術とモデリングのアイデアが衝突し融合することで、無限の創造性とディテールが生まれます。

### 3歩進んで2歩下がる

仕様を元にプランナーとああでもないこうでもないと模索しながら一つ一つの機能を組み上げていきます。一発でうまくいくこともあれば、少しの修正で済むこともあるし、時にはごっそり作り替えるなんてこともあります。そうした苦労を積み重ね、満足のいくものが完成したときの達成感には代えがたいものがあります！

# AQURIA

RPG と NPC が沢山いる開発



©2007 Sony Computer Entertainment Inc



©2008 Konami Digital Entertainment



©川原 謙／アスキー・メディアワークス刊／SAO II Project  
© BANDAI NAMCO Entertainment

株式会社アクリアは、2002 年に NPC を大量に表示・管理するゲームを得意とするゲーム会社としてスタートしました。

これまでに「ソードアート・オンライン」「ぼくのなつやすみ」「とんがりボウシと魔法の365にち」などのシリーズタイトルを手がけています。

特に RPG の制作に力を入れており、リリース後の評価と実際の制作過程での成功・失敗の試行錯誤を行い「RPG を作るならアクリアに頼む」

と言う業界の地位を確立しつつあります。2023 年にアーケードシステムワークスとの提携を経て、開発力と制作管理を高めることに注力していきます。

今後もアクリアの強みを活かしたゲーム開発を行いゲーム業界に貢献していきたいと考えています。

取締役副社長 坪井 哲央

これまでの膨大な蓄積と進化した技術で  
新しいゲームを生み出します

アクリアは "PlayStation®2" や "Nintendo DS" の時代からデベロッパーとしてたくさんの RPG を制作してきました。それぞれ何かしら新しい試みがされていて、それまでに無い作品を開発してきました。プラットフォームや技術の進化、規模の拡大が進んでいる今も、新しい技術を積極的に取り入れ、経験や蓄積を生かしたゲーム開発で、これまでにない作品を生み出していくます。

わたしたちと一緒に、誰も見たことのない無い新しいゲームを作つてみませんか？



# 室長メッセージ



## デザイン開発室 室長:武藤 孝

デザイン開発室としては、IP ものを作成してきたので権利者の納得を得るクオリティの作成を心がけていますが、それ以上に自分たちの納得のいく造形を目指して作業を行っています。キャラクターに関しては顔は命。そしてどれだけ揺れものを入れ込むのか?モーションやプログラマーと相談して処理の重さと見た目の納得感の妥協ラインを見極める目が必要となります。背景マップに関してはランドマークが命。プレイヤーの目指す場所でありマップ全体から見える高台をイメージして作ることは構成の把握につながります。他にもモーション・エフェクト・UI・絵コンテや立ち絵、イベント絵など多岐にわたる作業を制作・管理している開発室ですが、皆さんの期待を裏切らないよう切磋琢磨するメンバーが揃っております。



## 企画開発室 室長:平八重 謙

企画開発室では、独自性を持つゲームデザインを中心に企画立案と遊びの構築を行っています。独自な戦闘システム、新機軸の遊び応え、またゲーム内の環境を面白くする多数キャラクターの制御とコミュニケーションなど。それらを中心に新しいゲームデザインの構築を行い、新しい面白さを多様に広がるゲームユーザーへ提供し続けています。未知を作り上げていく。そんなゲーム制作の醍醐味を味わえるのがアクリア企画開発室です。そのクリエイションを共に編み上げていきましょう!



## 技術開発室 室長:天野 晃久

技術開発室はタイトル開発における『屋台骨』を担っています。開発環境構築から始まり、ゲーム実装、製品マスター作成に至るまで常に存在感のあるセクションです。アクリアならではのゲーム仕様には技術開発スタッフの「クリエイティブ」が盛り込まれていて、外部から見ると『そんな制御をしていたのか…』と言う事も少なくありません。ちょっと尖ったアクリアのゲーム開発を強力に下支えする…それが技術開発室です!



## 開発室の風景



モニター 2 ~ 3 台置けるスペースと、同じ職種メンバーが背中合わせでコミュニケーションが取りやすい環境にしています。

おしゃべり!

セーパイ!!

# アークシステムワークスグループ の本当の姿!!

先輩から聞く! アークシステムワークスグループとは!?

2012年入社  
デザイナー  
福原さん



Q. アークシステムワークスの  
格闘ゲームの特徴は?



まずは魅力的なキャラクター達です。

個性溢れるデザインを独自のビジュアル表現でゲームに落とし込み、全キャラクターに重厚な設定やストーリーを用意することでジャンルを越えた支持を受けています。続いて石渡取締役やサウンドチームが手掛ける音楽も大きな強みです。一般的にはゲームをプレイした後にそのゲーム音楽を好きになるものですが、当社製品は音楽を入口としてゲームやキャラに興味を持ってもらう導線もあります。ゲームデザインとしては「カッコいいバトルアニメを自分で操作できる」体験を意識しています。そしてアイデアとやりこみ次第でプレイの幅を無限に広げられる自由度、世界大会などに耐えうる競技性も担保することで、継続してプレイする意味と価値を持たせることを目指しています。近年当社は日本製コンテンツの魅力を世界に伝えることを目標に掲げています。

格闘ゲームは1キャラあたりの

アクション数が非常に多く、且つそれを短時間でも魅力をアピールできるジャンルのため、非常に相性がいいのです。

歴史が長いジャンルですが、歴史に縛られず、未来を見据えた斬新な発想を持つ方を募集しています。



Q. あなたにとってアークとは?

人生を変えた存在

2012年入社

ディレクター / 商品開発1課課長

片野さん

Q. ゲーム作りの楽しさってなに?

自分達が作り出した「遊び」を、世界中の方々に楽しんでもらえることです。面白い! 感動した! 負けてムカついた! などなど、遊んでくれた人の数だけ反応が存在します。昨今では、配信などで実際に遊んでいる人以外の目に触れる機会も多いです。そして作り出したものが様々な形で広がり、たくさんの方に何かを与えられる事がゲーム作りの楽しさだと思います。

Q. あなたにとってアークとは?

戦場

Q. ゲーム開発って大変?

正直に言ってしまうと大変だと感じることは多いと思います。スケジュールの制約がありつつ、クオリティのために作り直すこともあったりプログラマで言えば調整や仕様の変更に対応しやすく、問題が起りにくいプログラムも求められます。それだけに達成感を頻繁に感じられますし、自分の場合はプログラムの設計を考えたり実装している時間も楽しく感じています。

Q. あなたにとってエープラスとは?

気が付くと1日が終わっている空間

2014年  
プログ  
野林

Q. 仕事で一番うれしかったことは?

特に嬉しかったのは、キャラクターデザインの仕事をしていた時に、子供の頃から大好きだった漫画家の先生からフィードバックを頂けた時ですね!まさか自分がそんな方と仕事で関わるなんて思ってもみなかつたので、凄く印象に残っています。  
アークで働いていると外部の方とも一緒に仕事をする事が多いので、思いがけない素敵な出会いや機会がきっとあると思います!

Q. あなたにとってアークとは?

自分を成長させてくれる場所

Q. 入社してから何が成長できた?

論理的思考力、あと誤字脱字が減りました!  
バグが出たときの原因究明や、ゲームの構造を把握したうえでの仕様作成などの経験で、論理的思考力が身についてきたと思います。  
誤字脱字!これは本当に気を付けるようになりました。  
テキスト作成もプランナーの大切な業務の一つなので、ルールに沿っているか、世に出す文章として適しているか、ゲームの世界観にあっているなどを結構考えて作成します。その習慣のおかげで誤字脱字が減りました!やったー!

Q. あなたにとってアークとは?

終わらない大学生活

2021年入社  
プランナー  
小尾さん

Q. 海外で仕事をすることもある?

アメリカ人の私にとって、日本も海外なので、毎日海外で仕事をしている感じですね~(笑)。冗談はさておき、アークはグローバルマーケットへのアピールに力を入れています。そして、アークがよりグローバルマーケットを目指すつれて、海外での仕事も増え続けています。個人的には、アメリカブランチの仕事、アークワールドツアーファイナルズの運営の手伝い、ビジネスパートナーと直接話すために、カリフォルニアに何度も足を運んでいます。アークはドイツやフランスのイベントにも参加していますよ!ゲームへの熱い思いと海外志向があるなら、アークはその情熱を叶える機会を与えてくれるに間違いありません!!

Q. あなたにとってアークとは?

夢を叶える扉

Q. 一番したチャレンジってどんなこと?

提示されたゲームの仕様から、如何にしてトラブルや仕様変更に対処できる実装内容を考案するか、でしょうか。ゲーム仕様というものは、必ずしも実装段階で全て出揃っているわけではなく、様々な要因によって付け足されていきます。仕様が増えると当然のように既存の実装とかみ合わせが悪くなってしまいトラブルが発生します。それらのトラブルを実装段階から予測しつつ、如何に予防策込みで実装できるかは常にチャレンジするようにしています。

Q. あなたにとってアクリアとは?

地獄(極)楽

2008年入社  
プログラマ  
青山さん

入社  
ラマ  
さん

# SYMPORIUM

## 若手×ベテラン スペシャル座談会

今日はどんな会社なのか、職場環境は?といった疑問を若手とベテランの座談会形式でお届けします。

本音を語ってもらうために、アーカイブシステムワークス本社の近くの「そば処 戸隠」にてお酒を飲みながら実施しました。一体どんな本音が飛び出すのか乞うご期待!

### アーカイブシステムワークス

2023年入社の2年目。主にOEM案件でプランナーとして活躍中。好きなVtuberは甲賀流忍者! ぽんぽこ。

プランナー  
武田さん

2013年入社の12年目。武田さんのメンターでもあった。代表作は「サバクのネズミ団!」。好きなクマはマレークマ。

プランナー  
山田さん

### A+games エープラス

2022年入社の3年目。新潟に入社するも現在は新横浜へ移動してアーカイブ社内で活躍中。好きなロックバンドは「岸田教団 & THE 明星ロケッツ」。

プログラマ  
稻垣さん

2016年入社の9年目。エープラス新潟の立ち上げ担当から在籍。現在は新横浜にて3Dモデラーラとして活躍中。好きな寿司ネタはカワハギ。

デザイナー  
坂井さん

### AQURIA アクリア

2022年入社の3年目。少数精鋭の3Dモーション班にて奮闘中。好きな食べ物はハンバーグ。

デザイナー  
工藤さん

2004年入社の21年目。3Dモデル班で一騎当千の大ベテラン。好きなカッパラーメンは蒙古タンメン中本(辛党)。

デザイナー  
可知さん



一同 かんぱーい!

武田 これって若手とベテランでプロレスっぽくしたほうが良いんですかね…それだったら空き腹にとりあえずお酒入れておないと、そういうの苦手だから…。

山田 そんなガチじゃないから(笑)

稻垣 とりあえずいくつか食べ物頼みましょう!

山田 もろきゅうくださーい!

武田 カツカレーを…。

山田 わんぱくすぎる。

——注文終わって早速ですが、会社に入る前と後で会社の印象は変わりましたか?

山田 無難な質問いきますね

武田 変わりました変わりました。会社ってもっと堅苦しいものだと思ってたんですけど、アーカイブって良い意味で部活みたいな雰囲気を感じるんですよ。それが良い意味で印象が変わった感じです。最初に配属されたプロジェクトで最終までやってたことがあって…なんかその時の空気感が部活みたいでいいな、楽しいなって思ってました。

山田 ゲーム会社ならではって感じですね。

可知 それを楽しいと思える感性がすごい若いなって思っちゃいました。

坂井 すごい分かる(笑)

山田 繰り返していくとどんどん感覚が鈍化していくというか。

可知 またこれかってなる。

坂井 なにも思わなくなりますよね。

一同 (笑)

山田 それはそれで問題というか…。

可知 フレッシュな空気を感じました。

坂井 ジャあ稻垣くんはどう?

稻垣 自分、父親がゲーム会社で働いているんで、ある

程度、雰囲気が分かってたんですがエープラスはそれより静かだなあと。

坂井 お父さんの会社って賑やかで和気あいあいみたいな感じ?

稻垣 そんな感じのイメージありましたね。自分は元々エープラス新潟ですけど黙々とやる人が多いなって印象です。でも今はエープラス新横浜に転勤してアーカイブの中でもやってるんでワイワイしてやりやすいなって感じてます。



坂井 エープラスはみんな集中してんだよ!

山田 無理してプロレスしてる(笑)

稻垣 すみません(笑)

山田 アークがうるさくて悪かったな!

稻垣 両面から怒られている!?

一同 (笑)

山田 あまり喋ってないけど工藤さんはどうですか?

工藤 そうですねえ…入社した時はマジで誰も話かけてくれなくて、ホントにこんなことあるのかなあって。

坂井 怖いよ(笑)

工藤 まあ現実を受け入れるかって思って過ごしてたんですけど、仕事を通じて色んな人と交流していくとやっぱりプライベートな話とかしていくんで、それで交流が増えましたね。マジで話す機会がなさすぎて頑張って自分から話題を振ったりして、ここコミュ障しかいないってなって。

一同 (笑)

山田 いいねえ、プロレス分かってるねえ。

工藤 業務で話してると、中には自分に興味持ってくれる人もいたんでそういう人と話してたら交流がどんどん増えていて、結構こういうのって自分の努力次第なんだなあと。

山田 ぐいぐい行かないね。

工藤 今日だって、可知さんとはほぼ初めて話したんですけど、どんどん話しかけてくれるんで話しやすいです。

可知 それはまあ先輩として…。工藤くんが言うようにあんまり活動的な人がいないっていうか。私達もアーカイブのノリを見てると明るいなあって思っているんですよ。多分アクリアはエープラスさんに近い性質してるんだと思います。

坂井 基本インドア系が集まりますもんね。

可知 そうですね。特定コンテンツの同好の士たちはその話題は楽しそうに話してますけど。そうじゃないとみんな黙々と仕事の話しかしないし、新しい子が入社したら新しいセクションの人達が最初はお昼ご飯を誘うみたいな文化があるんですけど、けど普段はあんまり…。

### 好きなモノを置いておくと同業者が増えます。

工藤 机の所に好きなものを飾っておくと、それに興味がある人たちが寄ってくるんです。それが受け身の人のアピールなんです。僕は好きなアニメのアクスタとか置いてたら話す人が増えたので好きなモノを置いておくと同業者が増えます。



坂井 同業者(笑)

山田 みんな同業者なんだよなあ。

可知 ばっちじやなくて良かったね。

工藤 そうですね。話しかけてくる人が何人かいるんで、その人達に頼り切りです。

——ベテランの方々は、若い子達が入ってきますが、最近の若い子はどうですか?

山田 難だなあ(笑)

稻垣 どうですかって(笑)

山田 どう…うーん、自分の作っている物が…

武田 ドリンクとか頼む人いませんか? 大丈夫ですか?

坂井 先輩が喋っているでしょうか?

一同 (笑)

武田 ああ、すみません、山田さん、どうぞ。

山田 えーっとなんだつけ…最近の若い子か。自分達が作っている物を遊んでみた時に泣けるほど楽しいって思つたことがありますか？

武田 あー…

山田 なんでも良いんですよ。これ会心の出来だわ！って。全体じゃなくて一部でも。これ、ファンが見たらまるで、ウキウキですか！みたいな。結局自分達も色々なゲームを遊んでて「これ、最高だな！」って思ってるから遊んでいるわけで、ということは我々もそれをやんなりやいけないんですけど、そういうことがあります？っていう質問です。

### 自分受けとかファン向けの提案ができた時に楽しいなー嬉しいなーってなりましたね。

武田 前のプロジェクトで、初めて担当させていただいた作業なんですか…キャラをどうやって登場させて、どんな動きをさせたら面白いか？っていう部分の案出しをやらせていただいたんです…ファンが好んでる組み合わせとかあるじゃないですか。

山田 カップリングね。

武田 そうです。「こんなネタとか、ファンが好きそうじゃないですか？」って提案をしたら「あ、それ自分も好きです」って同じチームの人から返ってきた時に自分も面白い感じの提案ができるのかなと嬉しくなりました。大衆受けだけ気にするんじゃなくて、自分受けとかファン向けの提案ができた時に楽しいなー嬉しいなーってなりましたね。



山田 そうですね。そういうところですよね。アクリアさんもすごい人気の高い作品のゲーム化を担当されてますけどそういうところもありますか？

工藤 僕は入った時にはそのタイトルのモーションの作業はほぼ終わってたので関わってないんですよね。

坂井 あれって基本全部手付けなんですか？

工藤 そうですね。手付けです。モーション班、人足りてないので大変ですけどなんとかやりくりしてます。

可知 大分足りてないね。

坂井 RPGで全部手付けてすごいですよね。

工藤 究張ってます！

可知 一時期、モーションキャプチャーを使おうと試行錯誤していた時期がモーション班にもあったけど、キャラクターとしていい感じにするためになんだかんだ直すから、結局手付けしてると思います。

山田 稲垣くんはどう？

稻垣 自分は立ち消えたプロジェクトなんですが、とあるIP物のメインのプログラマやってて。

山田 すごい！新人の時にメインプログラマやってたんだ。

稻垣 いや、メインっていうか、でもすごい人数少なかつたんで…。

山田 エーブラスさん鬼畜だねえ（笑）

稻垣 それに主人公と味方が共闘するみたいなAIがあつたんで、原作を感じられるような挙動させたり、特定のメッセージを出したりとかで、ファンが喜んでもらえるような要素を入れました。

山田 それってプランナーからこうしてくれみたいな指示があつて実装したの？

稻垣 プランナーがいなかつたんですよ。

山田 偉い！

稻垣 ディレクターから直で指示が來るので、これが良いですね、あれが良いですねって言って試行錯誤しながら進めてたって感じです。

山田 それやれたらディレクターやれますよ。

一同 （笑）

稻垣 まだ早いです（笑）でもあのプロジェクトは色々と印象深いですね。

山田 いいっすわーいいっすわー。プログラマでそれやれるのはいいですわ。

稻垣 人数少ないからこそできた経験っていうのはありますね。

山田 坂井さんどうですか。最近の若い子は。

坂井 なんかみんなすごい行儀良いけど、内に溜め込んでるモノとかあるのかなって。

稻垣 いやー…上っ面だけ良いだけです。猫被ってるんですよ。

山田 上っ面だけいいならその奥になにか…。

稻垣 うーん…。

坂井 溜め込んでるだけじゃなくて、情熱を内に秘めてんだとしたらこの機会に見せてもらえればなって。

工藤 うーん、溜め込んでる…？

武田 うーん…？

山田 今思つてしまつたんですけど、ということはつまり普段パッショントを感じていないということでは？

工藤 いやいやいや！

稻垣 溜め込んでるでいうと、やっぱり自分の作りたいゲームっていうのは作れないで、個人で家でゲーム作ってます。

山田 良いじゃん良いじゃん。

稻垣 モデリングからモーションまで全部やつてます。めちゃくちゃしんどいですが、今はアンリアルエンジンとかあるので個人で作るのは便利な時代になりました。

坂井 すごいなと思うね。

山田 新規企画やるんだけどプログラマやらない？モデリングもできるのは楽だよね。

稻垣 自分まだ今の企画が…大変で…。

山田 ああ、ごめんなさい～後ろで苦労しているのを今思い出したー！

一同 （笑）

坂井 工藤さんは思うところはどうですか？

工藤 思うところ…えーっと…人が足りてない。もうそれしかないです。

可知 あー…。

工藤 ウチのモーション班にいるんですよ。いつも苦労している人が。あまりにも可哀想で…。

坂井 先輩？

工藤 はい。なのでその方をどうにかするために誰か人を呼んでいただけすると助かります。

武田 切実だー。

可知 それは工藤くんが頑張って下剋上して、今のトップを打ち負かせば良いんだよ。

工藤 僕もちゃんとしっかりしなきゃいけないって部分はあるんですけど、限度はありますね。

山田 溜まってますね。怒りが。



坂井 それはそもそも人を増やそうとしてないのか、増やそうとしてうまくいっていないのかどっちなんですか？

工藤 入れようとはしてくれています。今のモーション班のトップがめちゃくちゃ優秀で、その人が無理って言ってるんであーこれ無理なんだーと受け止めています。

可知 なんかお行儀がいいね。

山田 酒が足りない。

一同 （笑）

可知 私の若い頃は…って言い出すと老害になっちゃいますね。



坂井 昔はそれでイス蹴っ飛ばす人とかいてね。

可知 壁に穴開けたりする人とか、実際にいましたね。

山田 みんながみんなそうではないからね。

可知 そういう人もいたという話。

山田 でもアーケードのロートルだと「だったら俺が全部やつたるわい！」っていう人が多いかも。

稻垣 他の人に継承されないやつですね。

山田 確かに属人化がねえ…でもあらゆる事を属人化しないっていうのもエキスパートが育たないんだよね。バランスがね。

可知 そういうえば武田さんは？

武田 ぱつと思いついたのが、入社以来ずっとOEMのプロジェクトなので、自社タイトルやってみたいですね。

山田 できるよ！やろう！

武田 まあでもそのくらいですかね。

可知 あまり不満はないんだ。

武田 不満がないというより、まだ自分の実力不足過ぎて、そこら辺もっと鍛えてからじゃないと不満も言えないというか…。

山田 でもそう言わせてしまっている仕事の振り方にも問題があるというか…。

武田 いやいやいやいや！そんなことないです。

山田 この1年を振り返って、お互い反省している…。

一同 （笑）



武田 あ、モツ煮來ました。

稻垣 え、自分、モツ煮って赤味噌のイメージだったんですけど。

工藤 いや、え？普通の味噌ですけど…。

可知 関東でも関西でもそうじゃない？

稻垣 ええ！？知らない…。

坂井 あ、生ビール一つ。

武田 私も生一つ。

山田 僕、獅祭。

続きを読む WEBにて掲載予定！  
左のサイトをチェック！



# SCHEDULE

年間スケジュール



ARC WORLD TOUR

社外行事

1

Jan

2

Feb

3

Mar

4

Apr

5

May

6

Jun

入社までの流れ

新卒採用開始  
説明会（本社）  
書類選考

説明会（本社・地方）

説明会（地方）

集団面接

社内行事

節分



新入社員入社式  
お花見



アーク年度末  
事業計画発表会・納会



## 社員研修

月に1回、関係会社含めて「技術交流会」を実施しております。また法令が変更になった時なども「法務勉強会」や「ハラスマント研修会」など年間を通じて様々な研修を実施しております。

## 新入社員入社前研修（10月～翌年3月）

内定式後、月に1回会社に来ていただき、社会人研修（マナー等）、言語化研修（プレゼンテーション研修）、語学（英語）研修、IT研修、オフサイト研修を実施します。オフサイト研修は会社を離れて2泊3日でゲーム制作ではない社会人としての研修を実施します。

## 新入社員入社後研修（4月～翌年3月）

入社して最初の1週間程度は会社や組織の説明、ゲームビジネスに関する基礎知識を学んでいただきます。同時に社外でのマナー研修（1日）を行います。5月以降は配属先でのOJTとしてそれぞれのスキルに応じた仕事に取り組んでもらいますが、語学研修など引き続き研修は続きます。

## 海外研修/イベント

入社から2年間の間で海外研修を行います（海外オフィスもしくは海外でのイベントのお手伝いをします）また1年目のスタッフには社内外のイベントの企画運営やお手伝いをしていただきます。

## 社内研修制度

5月に行われる納会と、12月に行われる忘年会が全社員が集まる最も大きな社内行事となります。

今年・今期の反省と、来年・来期の計画目標を発表する場と共に、社員表彰や勤続10年表彰なども行います。

その他にも、月に一度ラウンジで行われる誕生日会、お花見、BBQ、ハロウィンパーティ、クリスマスのプレゼント交換会など、社員主体イベントが多数あります。

来年には関係会社含めた社員旅行を実施予定です。

## 社内行事

社内にはボードゲーム部、プラモデル部などがあり、社内で利用しているチャンネルには本好きが集まる「しんよこブックオフ」やまんがチャンネルなどもあります。コロナ前まではテニス部、フットサル部、サバゲ部なども活動していましたので復帰も予定しております。

## 部活動

【イベントスケジュール】

7 Jul  
Anime Expo  
Japan Expo  
EVO・ChinaJoy

8 Aug  
gamescom

9 Sep  
東京ゲームショウ

10 Oct  
Paris Games Week

11 Nov  
The Game Awards

12 Dec  
内定式  
入社前研修（翌年3月まで）

【イベント詳細】

クリスマス会  
避難訓練・大掃除  
事業計画報告会・忘年会

商品開発部 1課 課長 片野 旭

商品開発部 3課 課長 遠藤 良平

商品開発部 4課 課長 石川 辰則

商品開発部 5課 課長 杉山 治

商品開発部 開発管理課 課長 古谷 亮輔

グローバルマーケティング部 マーケティング2課 課長 金子 宝巨

管理部 人事総務課 課長 市川 朋子

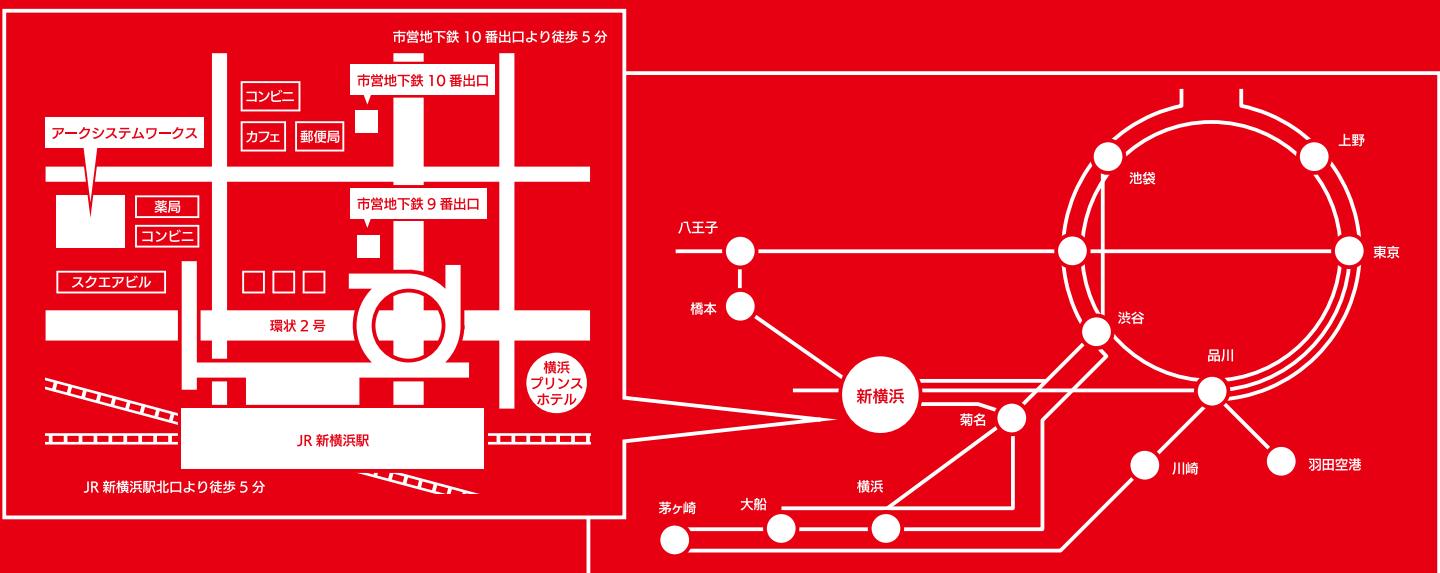
管理部 経理財務課 課長 中島 奈々江

管理部 経営企画課 課長 山本 剛

【明日の仲間たちへ】

商品開発部 1課  
商品開発部 3課  
商品開発部 4課  
商品開発部 5課  
開発管理課  
グローバルマーケティング部  
管理部 人事総務課  
管理部 経理財務課  
経営企画課

# Action Revolution Challenge



アークシステムワークス株式会社  
〒222-0033  
神奈川県横浜市港北区新横浜 2-3-9  
採用受け付け recruit@arcsy.co.jp

アークシステムワークス株式会社 アジア支店  
17F, Lotte Castle SKY L-Tower,  
200 Wangsan-ro, Dongdaemun-gu, Seoul,  
Korea 02559

Arc System Works America, Inc.  
3625 Del Amo Blvd. Ste #325,  
Torrance, CA 90503  
(888) 509-6578

Arc System Works Europe  
4 Place Louis Armand  
75012 Paris, FRANCE

エープラス株式会社 大阪開発室  
〒532-0011  
大阪市淀川区西中島 7-4-21  
ホーククレセント第 2 ビル 4F  
採用受け付け recruit@aplusgames.jp

エープラス株式会社 新潟開発室  
〒950-0911  
新潟県新潟市中央区笹口 2-10-1  
WIN21 3F

エープラス株式会社 新横浜開発室  
〒222-0033  
神奈川県横浜市港北区新横浜 2-3-9

株式会社アクリア  
〒231-0032 横浜市中区不老町 2-9-1 関内ワイズビル 4F  
(2024年10月以降)  
神奈川県横浜市港北区新横浜 2-3-9  
採用受け付け recruit@aquria.co.jp

