

ポーランドの ゲーム産業について 2025年度版レポート



European Funds

for Smart Economy

ポーランドのゲーム産業 について2025年度版レポート

本レポートはヤクブ・マルシャウコフスキ博士の監修のもと共同で作成されたものである。

執筆者:

ヤクブ・マルシャウコフスキ博士、Indie Games Poland、ポズナン工科大学 (第3章・第5章・第8章・第9章)
エリク・ルトコフスキ、Polish Agency for Enterprise Development (第2章・第4章・第6章)
ヴォイチェフ・トゥルシュ、Creative Industries Institute (第1章)
ピョートル・ミレフスキ、Sirius Game Studio、グディニャ海事大学 (第7章)

データ収集:

Game Industry Conference チーム:

オルガ・マテイ、アグニェシュカ・ヴォウオシン、カツペル・ジュブリク、ハンナ・マルシャウコフスカ、ドミニク・ラトス

追加データ収集およびコンサルテーション: マテウシュ・カドウコフスキ (kadukowo.pl, polskigamedev.pl)

追加コンサルテーション: マレク・チェルニアク、ヤクブ・ヴィチク (Indie Games Poland)

発行元: ポーランド企業開発庁

Pańska 81/83, 00-834 Warsaw, Poland

www.parp.gov.pl

© ポーランド企業開発庁 2025



協力:

Creative Industries Institute

経済開発・技術省

(Ministry of Economic Development and Technology)

Creative
Industries
Institute



Ministry of Economic Development and Technology
Republic of Poland

専門協力:

Game Industry Conference



ISBN 978-83-7633-569-8

本レポートに記載されている見解は執筆者の見解であり、必ずしもポーランド企業開発庁の活動方針と一致するものではない。

本レポートに記載されている製品名・ロゴ・ブランドは各所有者の財産である。

本レポートは欧州地域開発基金の支援を受け「European Funds for Smart Economy 2021–2027」プログラムの枠組みで制作されたものである。

デザイン・DTP・校正: cc@ccpg.com.pl, www.ccpg.com.pl

目次

1. ポーランドのゲーム産業の起源と歴史	9
2. 真の恐怖の正体は 成功の軌跡 / Bloober Team	14
3. トップクラスのゲーム産業	17
4. 動きを捉えるために 成功の軌跡 / Bones	24
5. ポーランドのゲーム分野の強み	27
6. 日本でトップに立つには 成功の軌跡 / Teyon [インタビュー]	37
7. ポーランドのテーブルゲーム市場	43
8. 石炭 (coal) からゲームコード (code) へ:ゲーミングとテクノロジーの拠点都市へ 成功の軌跡 / Katowice Gaming and Technology Hub	54
9. データソースと調査手法	57
10. 企業のカタログ	60



ポーランド企業開発庁 (PARP) 理事長代行 クシシュトフ・グルダ

本レポートをご覧になる皆さまへ

ポーランドのゲーム産業に関する4回目のレポートを皆さまにお届けできることを大変嬉しく思います。ポーランドのゲーム産業はクリエイティブ産業の中でも特に成長が著しい分野であり毎年ポーランドの輸出力を高めるうえで重要な役割を担っています。

今日のポーランドのゲーム産業は西ヨーロッパや北米だけでなくアジアや中南米にまで広がる世界中のプレイヤーに向けて最先端の作品を送り出す主要な輸出産業へと発展しました。ポーランドのゲームメーカーにとって海外市場は成長の中心であり、彼らの多くのタイトルが世界的な成功を収めていることは、ポーランドが世界の潮流に追随しているだけでなくその流れをつくり出す存在でもあることを示しています。またポーランド発のゲームはポーランドの文化や創造性やイノベーションを世界に伝えるものとなり、しばしば海外のプレイヤーにとってポーランド語や歴史そして芸術的感性に触れる最初の機会にもなっています。

こうした市場での地位を支えているのは国内スタジオの高い専門性とプロ意識です。また現在はスタジオの規模を問わずポーランドのゲームクリエイターは優れたアーティストそしてデベロッパーであるだけでなく、世界の激戦市場で競争できる起業家としての顔も持ち合わせています。戦略的な考えで創造し強いチームづくりや資金調達や複雑な制作・マーケティング工程の管理まで行う、その総合的な力こそがポーランドのゲーム開発が世界で評価され続ける理由です。

ポーランド企業開発庁では「Polish Creative Industry Promotion Program (ポーランド創造産業プロモーションプログラム)」や「European Funds for a Smart Economy (現代経済のための欧州基金)」などを通して、ゲーム産業の国際展開を継続的に支援しています。gamescom、GDC、東京ゲームショウといった世界的イベントへの出展支援を行うことでポーランドがグローバルなゲーム・エコシステムの重要な一角としての存在感をさらに高められるよう取り組んでいます。

本レポートでは現在のポーランドのゲーム産業の状況や構造そして成長の可能性を幅広く紹介しています。また最新トレンドの整理にとどまらず国際的なビジネス・投資・プロモーションの促進に役立つ情報も提供します。ポーランドのゲーム産業は今後もエンターテインメントの枠を超え、文化・テクノロジー・教育分野においても国際市場で存在感を高めていくと確信しています。

ぜひご一読いただければ幸いです。



クリエイティブ産業研究所長

アレクサンドラ・シマンスカ

クリエイティブ産業は芸術や文化にとどまらずイノベーションやテクノロジーや創造性が結びつくもっとも成長の速い産業分野のひとつです。人間の創造力や知識、想像力、才能を土台とするこの分野はポーランドでも年々その重要性が高まっています。また文化面だけでなく経済・社会の面でも存在感が増しており、しばしば大規模産業の陰に隠れがちではあるものの国内総生産や雇用への貢献は確実に大きくなっています。また経済環境の変化に対しても非常に強く、最新テクノロジーとの結びつきのおかげで最も革新的な産業のひとつとして位置づけられています。

クリエイティブ産業には音楽、映画、出版、デザイン、建築、広告、メディアそしてゲームやマルチメディア制作まで多様な分野が含まれます。これらの活動は文化・技術・ビジネスを横断し、その成果は経済だけでなく私たちの暮らし方にも影響を与えています。この分野で活動するクリエイターの目的は文化的・芸術的・商業的価値を持つ独自のコンテンツや製品やサービスを生み出すことにあります。その価値は多くの場合無形であり独創性、美しさ、機能性といった要素によって生まれます。

近年のクリエイティブ産業は芸術・技術・ビジネスの世界をこれまでになく深く結びつけています。そしてポーランドにおいてその融合を最もよく具現化している分野のひとつがビデオゲーム産業です。ポーランド国内においてもそして世界的に見てもこの分野はここ数年最もダイナミックに成長してきたクリエイティブ産業の一角を占めています。しかもその重要性は単なるエンターテインメントの枠をはるかに超えています。ゲーム産業は、創造性・文化・経済をつなぐ新しい拠点となっています。また文化的価値を世界に伝える存在であり、国際的に注目されるブランドを生み出す産業でもあります。ポーランドのゲーム産業が放つ存在感はポーランドのイメージやソフトパワーの形成にとって計り知れない価値があります。

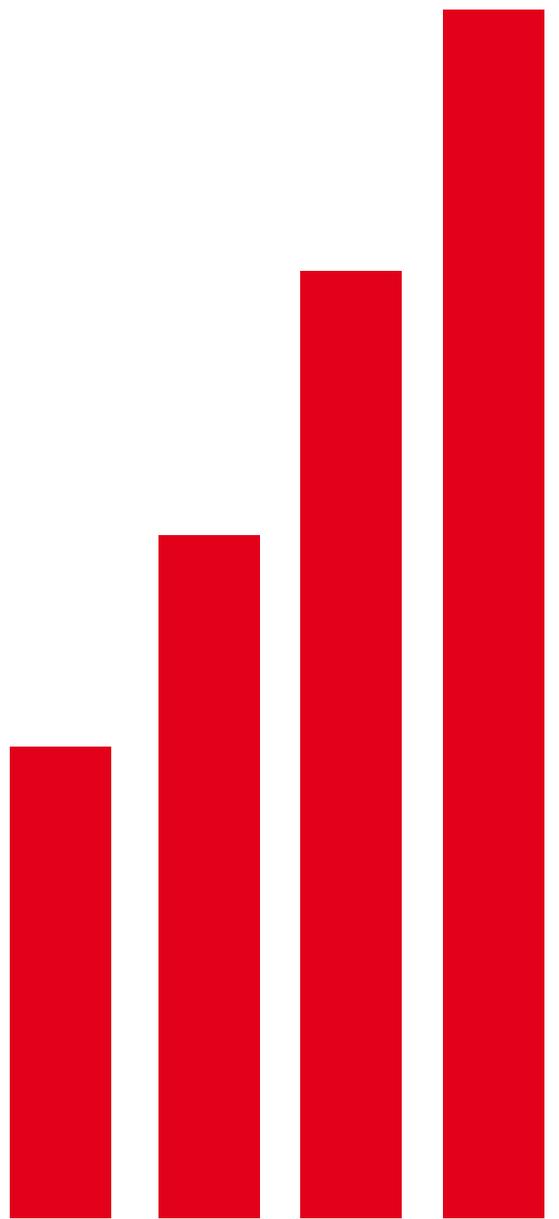
ゲームはデジタル文化のなかでも特に成長の速いメディアです。文学、映画、音楽、視覚芸術、インタラクティブデザインなどの要素を融合した総合的なデジタル作品と言えます。そしてゲーム制作は音楽家にとって新たな活躍の場を切り開きました。『The Witcher3』や『Frostpunk』などのサウンドトラックは国際的な賞を受賞し交響楽団によって演奏されています。今では多くの若いアーティストにとって音楽キャリアがゲーム制作スタジオから始まることも珍しくありません。

今ではゲームがその物語性や演出や映像表現の面で映画と肩を並べる存在になりました。よりシネマティックな表現を求めてスタジオが映画監督や撮影監督やアニメーターと協力することも増えています。そして最近では映画がゲームに影響を与えるよりもゲームが映画を刺激することが多くなりつつあります。

ゲームの影響力は映画だけにとどまりません。文学の世界にも広がっています。ゲームは新しい物語の表現の場を切り開きました。ポーランドの作品は『This War of Mine』や『The Invincible』のように文学から着想を得ながら社会・哲学的な深いテーマを扱うようになってきました。その一方で『Cyberpunk2077』の世界観を題材にした小説や『Frostpunk』の短編集のようにゲームが新しい文学作品を生むケースも増えています。

メディアと創造力を統合する現代の文化は、まさにゲームの領域から生まれています。その結果ゲームは21世紀でもっとも複雑で総合的なクリエイティブ表現となりました。そしてその創造性を軸に、芸術と工学、経済、さらに心理学までも結びつけています。また『The Witcher』や『The Thaumaturge』、『Iron Harvest』のように地域の文化や神話、歴史を作品に取り入れる例も増えています。こうした作品は商業的に成功するだけでなくポーランド文化を世界に伝える存在にもなっています。実際ポーランドで作られるゲームの9割以上が国際市場へ届けられています。

ポーランドのゲーム産業は経済的な成功例であるだけでなく、創造性・テクノロジー・物語が現代文化を共に作りあげる象徴でもあります。クリエイティブ産業の中でも、ゲームは革新性と国際的な存在感の両面で中心的な役割を果たしています。それだけにビジネスの可能性と最新技術、環境、教育、文化、社会的な取り組みを結びつけるこの急成長分野を支えていく価値があります。これは多くの人が挑戦し学び、実験し、前向きな変化を生み出していける将来性の高い産業です。創造性は尽きることのない資源でありそれを後押しすることが大切なのです。



1. ポーランドのゲーム産業の起源と歴史

ポーランドのゲーム産業は共産主義時代のアマチュア制作の時代から強力な輸出力を備えたクリエイティブ産業へと発展している。今やこの分野はポーランドのデジタル経済とポップカルチャーの中で最も動きのある領域の一つとなっている。

その源流は1960年頃にまでさかのぼることができる。プログラマーのボグダン・ミッシュがオシロスコープとポーランド初の国産コンピュータ「XYZ」を用いて三目並べゲームを動かしたのがその始まりである。さらに数年後の1962年または1963年にはヴロツワフにあった電子機器メーカーElwroにおいて技術者のヴィトルト・ポドグルスキがポーランド製コンピュータOdra 1003上で初の国産コンピュータゲーム『Marienbad』を開発した。当時はまだ家庭用デスクトップコンピュータの市場自体が存在していなかったことから、このゲームは商用製品ではなく主に研究的な試みとして扱われていた。しかし、こうした初期の取り組みが今日のポーランドにおいて最大級かつ最も成長の速い産業の一つとなったゲーム産業の礎を築いたことは確かである。

1980年代に入るとZX Spectrum、Atari、Commodore 64といった8ビットコンピュータの普及とともに依然としてほぼアマチュア制作の延長でありながらより商業性を帯びたプロジェクトが登場し始めた。最初の本格的な商用コンピュ

ータゲームとされるのは1986年にマルチン・ボルコフスキが制作した『Pandora's Box』である。ボルコフスキは後に人気ゲーム雑誌『Top Secret』の編集長を務める人物である。同作の物語は雑誌『Fantastyka』に掲載されたマレク・バラニエツキの短編小説『Head of Cassandra』に着想を得ていた。こうした物語性を重視する姿勢はその後のポーランドのゲーム史を通じて一貫して見られる重要な特徴の一つとなっている。

ポーランドのゲーム産業の黎明期には「コンピュータ市場」と呼ばれる場所が重要な役割を担っていた。これらはファンや愛好家、さらにはゲームデベロッパーまでが集まる非公式の交流拠点でありゲームやハードウェアの取引だけでなく、知識・情報・ソフトウェアをやり取りする場でもあった。何よりも、そこで人々が出会い、協力し合い初期の企業が生まれていく、コミュニティとしての機能が大きかった。当時は店舗でゲームやコンピュータ関連アクセサリを手に入れることが難しくコンピュータ市場がソフトウェアの主要な入手先であり小規模な起業活動の中心地であった。

その最盛期は1990年代半ばまで続き、そこで活動していた多くの人々が現在のポーランドゲーム産業を支えるクリエイター、デザイナー、プログラマー、出版社へと成長している。コンピュータ市場の存在がなければ今日のCD Projekt、Techland、11 bit studios は生まれていなかったと言っても過言ではない。

ワルシャワで最初のコンピュータ市場が生まれたのとはほぼ同時期にゲームはメディアからも注目され始めた。1980年代にはまだゲーム専門誌は存在していなかったが、コンピュータゲームは徐々に雑誌の誌面に登場するようになった。代表的な例としては1985年創刊のポーランド初のコンピュータ雑誌「Bajtek」の他、「Komputer」、「Mikroklub」、「Iks」といった雑誌である。

ポーランドにおけるゲーム雑誌の黄金期は1990年代である。コンピュータゲームに特化した専門誌が次々と登場しその一部は今なお象徴的な存在として語り継がれている。誌面ではレビューやプレビュー、攻略情報、読者からの手紙などが掲載されていた。また雑誌にはゲームの完全版やデモ、パッチ、追加コンテンツを収録したCDやDVDが付録になったことも珍しくなかった。これらの雑誌は現在でもまだ使われている独特のスラングを生み出す場でもあり、その多くは現在もポーランドのプレイヤーの間で使われ続けている。ポーランドのゲーム雑誌は教育的・社会的・文化的な側面を併せ持ち、一世代のプレイヤーやゲームデベロッパーを育てる役割を果たしたのである。

1980年代にはまだ本格的なゲーム産業は存在

していなかったが、後に業界を切り開くことになる人々を育てる社会的・技術的な土台がこの時期に形づくられたのである。また同時にポーランドの人々がコンピュータを創作のための道具として受け入れ始めた時代でもあった。

技術・経済・社会の変化に伴う業界発展の主要段階

ポーランド企業が本格的に活動を始めたのは1990年代である。この時期に誕生した企業の中には現在も存続しているもの(Techlandなど)もある。多くの人々がこの時代を「市場の誕生」と位置づけており、技術の進歩と一般消費者への普及、さらには政治体制の変化によって民間企業が合法的にゲームを制作・販売できるようになったことが大きな転機となった。ポーランドのビデオゲーム産業の黎明期を支えた先駆的スタジオとしてはまず1989年設立の**LK Avalon**が挙げられる。同スタジオは同年に発表したパズル・アーケードゲーム『Robbo』でいきなり大ブレイクした。続いて1990年設立の**Mirage Software**は、1991年に発表した異星惑星を舞台にしたSF×ファンタジー色の強いシミュレーションゲーム『Kolony』によって評価を確立している。そしてさらに**xLand**(1992年)が『Electro Body』などの作品をいくつか制作した。ここにも、ポーランドのゲーム開発に通底する「DNA」が見える。すなわち強い物語性と興味深いメカニクスを備えたオリジナル作品を生み出す姿勢である。

まず注目されるのが**Atari Star Force**である。同社はファンタジー系の迷宮探索ゲーム『Swords

of Valdgir』(1991年)で大きな成功を収めその後の流れをつくった。これに続いて**LK Avalon**は『Curse』(1992年)や『Lords of the Darkness』(1993年)といったタイトルを発表している。その後Amigaの普及とともに活躍したのは『Mentor』(1994年)や『The Dolphin Experiment』(1995年)といったアドベンチャーゲームを制作した**ART4**、また1992年に設立された**Metropolis Software**であった。同スタジオは写真を基にしたグラフィックとサスペンス色の強い脚本を特徴とするゲーム『Mystery of the Statue』の開発中に誕生した。

1990年代後半になるとポーランドのゲーム産業は本格的なプロフェッショナル化の段階に入った。ポーランドのゲームクリエイターたちは国内市場でより積極的に競争するようになり、さらに徐々に国外市場にも挑戦していった。ゲームの輸出が増え西欧系出版社との関係づくりも進み始めた時期である。この中でCD Projektも自らの立ち位置を確立しようと動き出した。同社は1998年にアメリカのロールプレイングゲーム『Baldur's Gate』を全面的にポーランド語化した形で発売した。ナレーションにはポーランドの著名な俳優であるピオトル・フロンチェフスキを起用していた。

この時期を代表する重要なタイトルとしては『Katharsis』(1996年、Metropolis)、『A.D. 2044』(1995年、LK Avalon)、『Reah: Fortress of Hope』(1996年、LK Avalon/Detalion)、『Wacki: Space Play』(1997年、Seven Stars)、『Prince and Coward』(1998年、Metropolis)、そして『Gorky 17』(1999年、Metropolis)などが

挙げられる。

1990年代後半はポーランドのゲーム産業にとってまさに転機となる時代であった。この頃プロとして活動する最初の世代のゲームクリエイターが生まれ、輸出を視野に入れた世界水準のポーランド産ゲームが登場し始めた。また開発会社、出版社、流通、ゲーム誌、プレイヤーといった市場の構造が整い現在のポーランドゲーム市場の基盤が形成された時期でもある。

画期的な10年

2000年から2010年にかけての10年間はポーランドのゲーム産業にとって決定的な転換期であった。この時期ポーランドのゲーム開発は国内向けの小規模な「B級作品」の段階を抜け出し、初めて国際市場で評価されるタイトルや国際的に知られる企業を生み出すようになった。一方で1990年代から続いていた企業の多くは技術革新の波に対応しきれずLK Avalon、Mirage、Detalionといった企業は事業規模を縮小するか市場から姿を消すことになった。その代わりにより大きな目標を掲げた新しいスタジオや再編されたチームが登場し存在感を強めていった。この時期には制作規模が大きく拡大し、開発スタッフの専門性も向上した。チームは数名から数十名規模へと成長しUbisoft、Koch Media、DreamCatcherなどの国外の出版社との連携が進んだことで、アメリカ、ドイツ、フランス、さらには日本といった世界各地の市場へ作品を届けられるようになった。同時にポーランド制作のゲームの多くが複数言語でローカライズされ、中には

ハリウッド声優が参加するタイトルも現れた。こうした経験の積み重ねが次の段階としての自社出版へ移行する、あるいは自ら出版社になる基盤となったのである。

21世紀に入って最初の10年間にはPeople Can Fly(2002年)、1990年代に設立されつつも2000年代に国際市場へ本格進出したTechland、そして流通会社CD Projektから分離して誕生したCD Projekt RED(2002年)といったスタジオが頭角を現した。

この時期を代表するタイトルとしては『Painkiller』(2004年、People Can Fly)、『Call of Juarez』シリーズ(2006～2013年、Techland)、そして『The Witcher』(2007年、CD Projekt RED)などが挙げられる。

この時期にはデジタル流通やインターネットの普及がゲーム産業の発展に大きく影響を及ぼした。インターネットフォーラム、モッディングコミュニティ、ファンクラブといった場が次々と生まれ、ゲームはSteamのようなサイトで宣伝されるようになった。こうした流れを受けCD Projektは2008年に自社のプラットフォームGOG.COMを立ち上げた。同プラットフォームは現在も運営されており、クラシックゲームをデジタル配信という形で提供している。この10年を通じてポーランドは周縁的な存在から抜け出し世界のゲーム産業の一角を占める存在としての地位を築き始めたのである。

黄金時代

2010年以降はポーランドのゲーム産業にとって大きな成功と急速な発展の時代であり、国が世界的に認知されるゲーム制作拠点へと成長して

いく節目の時期であった。こうした動きは大規模な「AAA」タイトルの分野でもインディーゲームの分野でも同様に見られたのである。

この頃にはゲーム制作の対象はほぼ完全にグローバルな顧客層へと向けられるようになっていた。ポーランド産のゲームは定期的に国際市場へと送り出され世界最大級の作品と肩を並べて競い合いしばしば勝利を収める存在となっている。国内ではインディー系スタジオも、大規模なコンソール・PC向け作品を手がけるチームもともに発展を続けているのである。

この時期を代表する著名なタイトルとしては『Dead Island』(2011年、Techland)、『Shadow Warrior』(2012年、Flying Wild Hog)、『This War of Mine』(2014年、11 bit studios)、『The Vanishing of Ethan Carter』(2015年、The Astronauts)、『The Witcher 3: Wild Hunt』(2015年、CD Projekt RED)、『Dying Light』(2015年、Techland)、そして『Cyberpunk 2077』(2020年、CD Projekt RED)などが挙げられる。

2010年以降はポーランドが中東欧地域で最大のゲーム制作市場へと成長した時期でもある。ポーランド産のゲームは現在でもBAFTA、The Game Awards、Golden Joystickといった権威ある賞の候補に挙がり続けている。制作されたゲームの90%以上が国外に輸出されており、主な輸出先はアメリカ、ドイツ、中国、フランスである。ポーランドの企業はPAX、gamescom、東京ゲームショウといった世界各地の主要イベントに定期的に参加し自社の作品を国際市場へ発信している。また労働市場の需要に応えるべくゲーム開発を専門とする大学の学部や専門学校が次々と設立され、

十分な教育を受けた人材の育成が進んでいるのである。

ポーランドのゲーム市場の形成に影響を与えた主要な人物・企業・作品

数十年にわたる継続的なゲーム制作、国内デベロッパーによる技術の洗練、そして制作体制のプロフェッショナル化によって、ポーランドのゲーム産業はそこで活動する人々や生み出された作品と共に世界的な評価を獲得するに至った。この産業を黎明期から支えた代表的な人物はCD Projektの創業者であるマルチン・イヴィンスキとミハウ・キチンスキ、90年代を象徴する『Reflux』や『Mystery of the Statue』に携わり現在はゲーム開発教育にも取り組んでいるマチェイ・ミョンシク、『The Witcher』『The Witcher 2』の制作に深く関わり『Lords of the Fallen』のクリエイターの一人でもあるトマシュ・ゴプ、『Mystery of the Statue』の制作者でありMetropolis SoftwareとPeople Can Flyを共同創設したアドリアン・フミエラシュが挙げられる。

現在最も国際的な認知度が高いポーランドのスタジオは『The Witcher』シリーズや『Cyberpunk 2077』を手がけ、世界的ブランドとしての地位を確立している**CD Projekt RED**、『Painkiller』『Bulletstorm』『Outriders』などを制作しアク

ション性の高い作品で強い存在感を示している**People Can Fly**、重厚なテーマ性と強いメッセージ性を備えたタイトルで知られ『This War of Mine』や『Frostpunk』といった意欲的な作品によって国際的評価を得たスタジオ**11 bit studios**、『Dead Island』シリーズや『Dying Light』『Call of Juarez』などを通じてアクションやサバイバルホラー分野の先駆的スタジオとして知られている**Techland**、または『Layers of Fear』『Observer』『The Medium』に加え名作『Silent Hill 2』のリメイクを手がけたことで広く注目を集めている**Bloober Team**である。

これまでの数十年を振り返ればポーランドのゲーム産業がいかに長い道のりを歩んできたかは明らかである。1980年代の草の根的な開発から始まり現在では国際的な成功を収めるタイトルや世界で認められるAAAクラスの作品を生み出すまでに発展したのである。こうした成長は先駆者たちの情熱、スタジオの躍動感のある発展、そしてゲーム開発に対する革新的な姿勢によって支えられてきた。その結果、ポーランドは世界のゲーム開発市場の一角を占める存在の一つとなった。今日では国産タイトルが権威ある賞を受賞するだけでなく世界的なトレンドをも左右する存在となっている。ポーランドのデベロッパーたちはインタラクティブエンターテインメントの歴史に確かな足跡を刻んでいるのである。

2. 真の恐怖の正体は

成功の軌跡 / *Bloober Team*

Bloober Team は失敗を成功へと転じさせた好例である。かつて同社は外部委託で制作したタイトルが「PlayStation 4 史上最悪のゲーム」と評されるという苦い経験を味わった。しかしその挫折をきっかけに創業者は「恐怖の本質に迫る、深く没入できるホラーゲーム」を作ることを決意したのである。「ホラーは目に見えるものではなく、これから起こるのではないかという悪い予感にある。真の恐怖の正体は未知なるものへの恐れだ」とピオトル・バビエノ (**Bloober Team** CEO・共同創業者) が語る。この信念をもとに同社は『*The Medium*』、『*Silent Hill 2*』リメイク、『*Layers of Fear*』といった作品を生み出し、心理ホラーゲームの分野で世界を代表する存在へと成長したのである。

もともと **Bloober Team** は *Nibris* という別のゲーム開発プロジェクトの一部を担い活動していた。しかし2010年に *Nibris* が解散したことを受け **Bloober Team** は前身プロジェクトの残された資産を受け独立した組織へと移行した。CEOの回想によれば当時の **Bloober Team** にとって最初の目標は以前の会社で取り組んでいたプロジェクトを引き継ぎそれを発展させることであった。他方でホラーゲームづくりは彼らが長年抱いてきた夢でもあった。

「*Nibris* の残された土台の上に **Bloober Team** を立ち上げたとき、私たちは長年の夢をいったん保留する決断をした。まずは外部からの受託案件やよりシンプルなオリジナル作品づくりに集中したのだ。しかし2014年『PlayStation 4 史上最悪のゲーム』と評された作品を出したことで、原点に立ち返るべき時だと判断した」とCEOは語っている。

失敗は成功のもと

2014年に発売された『*Basement Crawl*』は批評家からは手厳しい指摘を受けゲームコミュニティからも不評でまさに失敗作であった。しかし奇妙に聞こえるかもしれないがこの不運なアクションタイトルこそが同社にとって大きな転換点となったのである。もちろん良い意味で。落ち込んで歩みを止めるのではなく **Bloober Team** は問題点を冷静に見極め、その上で具体的な行動へとつなげていったのである。

「あれは失敗だった、それは疑いようがない。しかし私たちはその失敗を真正面から受け止めた。批判に耳を傾け、学び、その責任を引き受けたのだ。『*Basement Crawl*』を購入したゲーマーには新作『*Brawl*』を無償で提供することで誠意を示した。だが本当に重要だったのはその経験を長く続く基盤づくりへとつなげたことだ」とバビエノ CEO は振り返る。

この失敗からBloober Team の現在を形作る長期的な戦略が生まれた。同社の「DNA」はいくつかの明確な指針に基づいている。すなわち心理ホラーゲームの分野で世界のトップに立つという大きなビジョン、創造的な人材が安心して力を発揮できる環境の整備、そして長期的な目標に揺らぐことなく向き合い続ける姿勢である。

未知への恐怖

この長期戦略は大きな成果を生み出し、Bloober Team の心理ホラーゲームづくりの手法はきわめて的確なものになった。そのつくり方は明快で、意外なことに共感と抑制、信頼をつくり、そしてその信頼を意図的に裏切るというものである。理屈としてはシンプルに聞こえるかもしれない。だがこの手法をゲームというリアルな体験の中で成立させたことはまさに熟達した技能である。

「私たちの手法はしっかりとした物語性、雰囲気づくりに重点を置いた世界観の構築、そして細かく調整したペース配分を組み合わせたものだ。よく言うことだがホラーは目に見えるものではなくこれから起こるのではないかという悪い予感にある。**真の恐怖の正体は未知への恐れ**。それは純粹で普遍的な感情だ。ときに、画面に映る他の何よりも恐ろしく感じられるほどだ。この恐れは誰の心の中にも存在している。私たちはそうした恐れと安全に向き合える場所をゲームという形で提供したい。理解できないもの、心の影に潜むものと対峙するための場だ。そしてその過程がプレイヤー自身の内にある不安を少しでも乗り越える手助けになればと考えている」と CEO は語る。

Bloober Team が手がけたタイトルには『The Medium』、『Silent Hill 2』リメイク、『Layers of Fear』などがあり、いずれも高い評価を得ている。『The Medium』は当時の会社にとって最も野心的なオリジナル IP であり、「二重現実」という独自の仕組みが技術と物語の2つの面での新たな挑戦を促すことになった。『Layers of Fear』は販売面で大きな成功を収めただけでなくBloober Team の名を一気に押し上げ、スタジオとしての評価を確立するきっかけとなった。さらに『Silent Hill 2』リメイクは発売からわずか3日で100万本を突破し、各プラットフォームでの平均評価からもその成功が裏付けられた。Steam では約1万9000件のレビューのうち95%が良い評価となり「圧倒的に好評」のステータスを獲得している。自社 IP とライセンス IP の双方で成功を収めている点はBloober Team にとって大きな強みである。というのもそれらは制作に求められる姿勢やプロセスがまったく異なるためである。

心理ホラーゲームの世界的拠点へ

『Silent Hill』や『Blair Witch』のような既存の IP に取り組むというのは単にゲームをつくるだけではない。それはその遺産の一部を担うことになるのだ。権利元と緊密に協力し、設定や世界観を尊重し、そのファン層を理解する必要がある。非常に協働的でかつ慎重さを要するプロセスだ。これに対しオリジナル IP では自由度が高い反面責任も大きい。世界観、メカニクス、トーン、そしてブランドそのものまですべてを一から作り上げなければならない。それは開発の進め方だけでなく市場への出し方にまで影響を及ぶ。ノスタルジーに頼らず自分たちの力で期待感を築きあげなければならない」と創業者は語る。

Bloober Team の最新作は 2025 年 9 月に発売された『Cronos: The New Dawn』である。ポストアポカリプス的なサバイバルホラーとレトロフューチャー風スリラーを融合させた本作は、同社にとって原点であるオリジナル IP への回帰であると同時に新たなポートフォリオの中から初めて自社出版で送り出した作品でもある。PC、Xbox Series、PlayStation 5 に向けて発売され、パッケージ版の流通はアメリカおよび欧州で Skybound Entertainment が担当した。

「これからはホラーというフィールドでさらに幅を広げていきたい。アクションホラーの領域にも踏み込み、より野心的な物語構造に挑戦し、グローバル展開も強化していくつもりだ。そのうえでBloober をホラーの拠点として育てていきたい。単なるスタジオではなく、このジャンルに新鮮な意見や革新をもたらすプラットフォームのような存在にしたいのだ」と創業者は今後の展望を語る。

Bloober Team の意外な展開として、社名がもともとは一時的なものだったという事実が挙げられる。もっと適切で印象に残る社名を思いつくまでの臨時案だったがその機会は訪れず、今の社名がそのまま定着したのである。

「当時は『Double Bloob』というゲームを開発しており、その名を借りて Bloober と名乗ることにした。もともと場つなぎのつもりだったのだが、結局そのまま残すことになったのである。後になって社名を変えたいという迷いがなかったわけではない。しかし私たちは成功も失敗も含めて過去から逃げないという姿勢を示したかった。だからこそBloober Team は今やホラーの代名詞になりつつある」と CEO は語り、今後もこの「ポーランド発のホラーの工房」からさらに多くの新作タイトルがスタンバイしていることを明らかにした。ぜひ注目してほしい。

3. トップクラスのゲーム産業

ポーランドは現在も、世界屈指のゲーム制作国としての地位を維持している。過去2年にわたり世界的な業界不況が続いているものの、ポーランドのゲーム産業が他国より大きな打撃を受けた様子は見られない。とりわけポーランドの成功を牽引する主要ゲームデベロッパーは、多くの場合この苦難の時期を比較的軽く乗り切っているのである。

ポーランドのゲーム産業



824

ゲーム開発・出版社



雇用

14 568

従業員



€1 293M

2024年の業界売上高



450+

プラットフォーム別に見た年間のゲームリリース

データ提供先：Game Industry Conference

2025年10月時点で、ポーランドには約824社のゲームデベロッパー・パブリッシャーが確認されている(方法論参照)。本レポートではこれまでよりもはるかに多い企業数を提示しているものの、これを過去の版と比較することはしていない。というのもこの増加は実際の産業成長を反映からで

ある。数字が大きくなった主な原因は自動データマイニングと手作業での確認を強化したこと、そしてデータの整理・精査方法を改善したことである。注意すべき点は、この期間に業界がかなり大きな閉鎖の波に直面したことである。2023年のレポートで「活動中」とされたスタジオのうち約120社が

消滅または事業を停止しゲーム制作から撤退した。これはたった2年の間に全体の約4分の1が姿を消したことを意味し業界の厳しい状況を物語るのである。

一方で今回算出された数字は他の欧州諸国が公表している値により近い水準となっている。ただしこの数字は登録企業数ではなく実際に活動しているスタジオ数を示している点を強調しておきたい。というのもポーランドの税制では、企業として正式に登録しなくてもゲーム開発スタジオとして活動しSteamなどのプラットフォーム収入を含め適切に納税することが合法的に可能である。

ここ2年ほどで年間のゲームリリース数はわずかに減少している。ただし、これは主にモバイル分野の動きによるものである。小規模タイトルを大量にリリースするスタジオが減り続けている。また

VR市場も縮小傾向が続いている。一方でその他のプラットフォームについては、大きな変化は見られていないのである。

表1はヨーロッパ各国のゲーム産業を比較したものであり、ポーランドがこれまでに築き維持してきた地位を明確に示している。ポーランドより規模が明らかに大きいのはイギリスのゲーム産業だけである。フランスは最も近い競合であり、ここ数年は推計値が続いていることもあって実質的にポーランドと2位を並走する状態となっている。もっともこの比較には留意すべき点がある。ポーランドの数字は危機後の最新データであるのに対し他国の多くは危機前の古いデータに基づいているためである。つまり実際には他国の数値が現在もっと低くなっている可能性があり、この比較はポーランドにとってやや不利な条件下で行われていると言えるのである。

表 1: ヨーロッパにおける主要ゲーム産業国 (最新データに基づく)

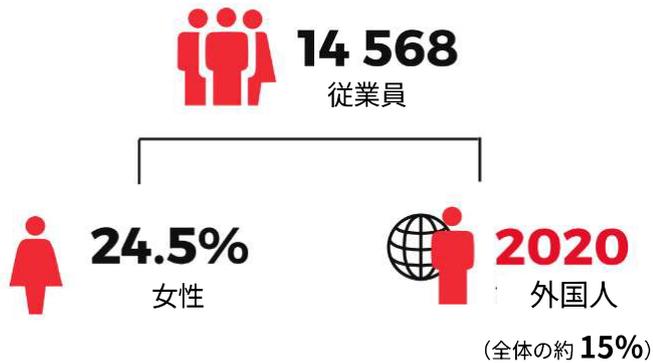
	国名	従業員数	企業数
1	イギリス	25 419 (2023)	1 757 (2023)
2-3	フランス	12 000 - 15 000	637 (2022)
	ポーランド	14 568 (2025)	824 (2025)
4	ドイツ	12 408 (2024)	948 (2024)
5	スペイン	10 259 (2023)	495 (2024)
6	スウェーデン	9 089 (2023)	1 010 (2023)
7	ルーマニア	6 600 (2023)	206 (2023)
8	フィンランド	4 300 (2024)	270 (2024)
9	オランダ	4 291 (2024)	614 (2024)

データ提供先: GIC, EGDF European Video Games Industry Insight Report

雇用構造と動向

ポーランドゲーム産業における

雇用状況



ポーランドのゲーム産業における雇用は危機のデータ提供先: Game Industry Conference

期間中に数%減少したもののその規模は数百人ほどにとどまった。もちろん、影響を受けた人々にとっては厳しい状況であるが業界全体として見ればこの程度の調整で収まったことはむしろ評価すべきである。スタジオの閉鎖や数百人規模のレイオフが発生した事例もあったもののその規模は、たとえばアメリカで起きた大規模な人員削減と比べればはるかに小さいものであった。

同時に業界には依然として強固な地位を保つ企業があり、十分に基盤を築いてきた彼らは、現在の雇用側が優位となる市場環境の恩恵を受ける可能性が高いと考えられる。その一方でポーランド国内で展開する外資系スタジオの数は着実に増加しており、国内の人材の中でも特に付加価値の高い層を取り込む動きが強まっている。かつてはポーランド資本が主体だったゲーム産業であるが、残念ながらこの特徴が薄れ始めている。

輸出

ポーランドで作られるゲームのほぼすべては今も国際市場向けに開発されている。国内市場は国際市場と比べて規模が小さく、ポーランド産ゲームの国内流通はわずか約3%で、残りの97%が輸出と推計されている。

ポーランド産ゲームの主な収益源は北米・欧州・アジアの三大地域である。タイトルのジャンルや市場との相性によって割合は変わるものの、いずれの地域も総売上の20~40%を占める。より大きな枠で見ると北半球の国々がポーランド発タイトルの世界売上の約75~90%を占めているとされる。

国際的な市場規模ランキングではアメリカ合衆国と中国が常に2大市場として並び、いずれも極めて大きな規模を維持している。ポーランド産ゲームでもこの2国のいずれかが最大の販売地域となることが多く一般に総販売数の2~4割を占める。欧州連合を一つの市場として見ればその合計マーケットシェアはアメリカや中国に匹敵する。しかし実際にはポーランドのタイトルが最も好調な売れ行きを示すのは欧州内の個別の大規模市場である。とりわけイギリス、ドイツ、フランスが作品によって順位は入れ替わるものの、主要販売地域として上位3位に頻繁に名を連ねている。

日本や韓国といった市場より絶対的な規模は小さいものの、欧州のこれらの国々はポーランドのスタジオにより安定した収益をもたらす市場となる傾向がある。例えばストラテジーゲームやシミュレーターのようなジャンルは、バーミンガムやケルンといった都市で特に熱心なファン層を獲得している。

一方日本ではポーランド製ゲームがSteam、Nintendo Switch、PlayStation など幅広いプラットフォームで成功している。日本のプレイヤーはポーランド産のホラーゲームに惹かれやすく、タイトルによっては日本の嗜好を意識して開発されることもある。韓国ではSteam におけるストラテジック・シミュレーションのようなニッチジャンルがヒットとなることがある。とはいえ東アジアの両市場は作品ごとの差が大きく販売動向の予測が難しいという特徴を持っている。

産業の現状

ポーランドのゲーム産業における最大の強みが豊富な人材であるとするれば、最大の課題となるのは資金面に関わるあらゆる要素である。売上、収益性、開発予算、そして資金調達のしやすさまで、どの観点から見ても同様である。もっともこうした状況はこの産業がまだ比較的若いこと、そしてそれは東欧諸国全般に見られる傾向である。

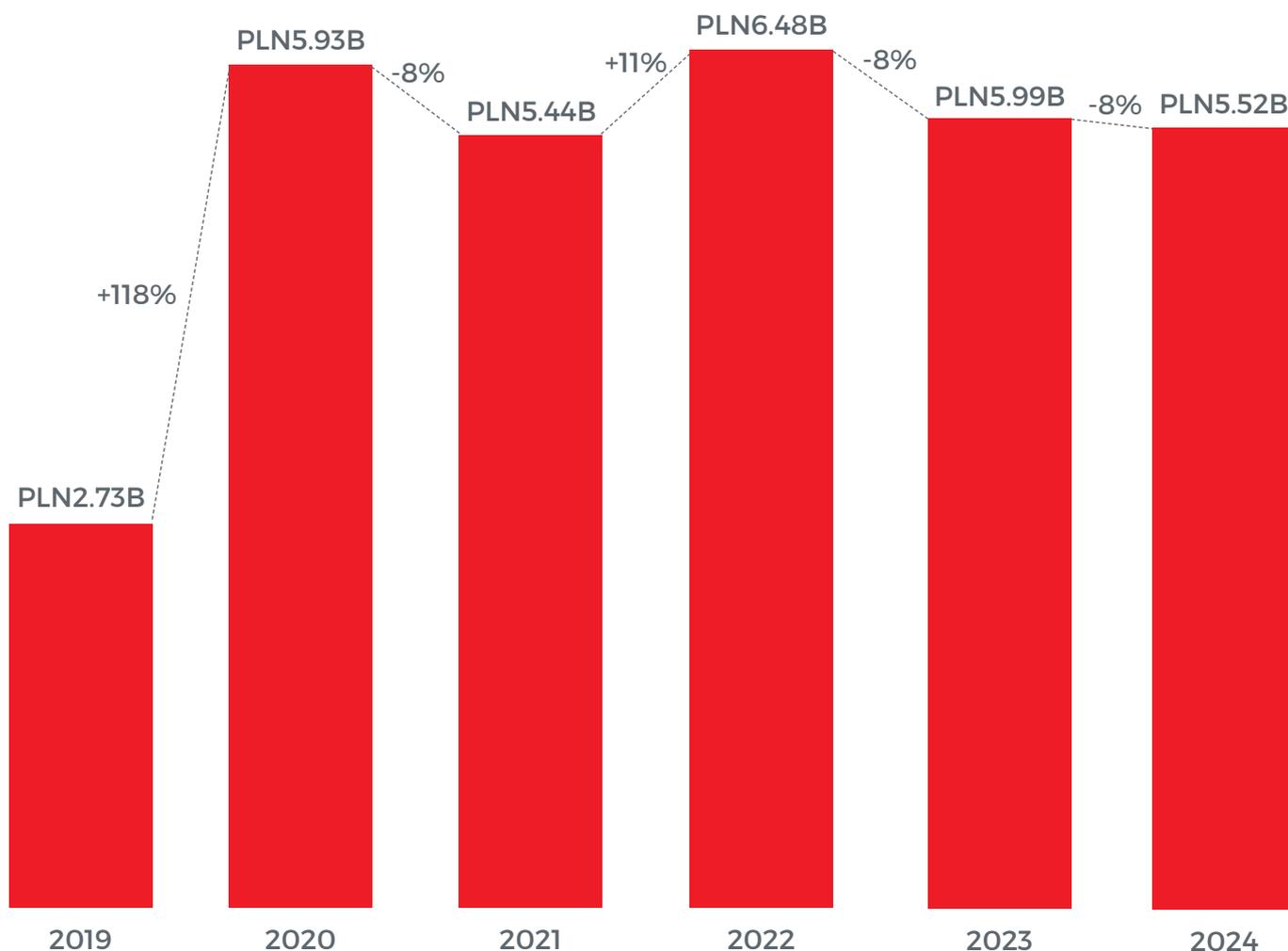
注目すべきは安定して大きな収益を上げているポーランドのゲームスタジオが全体の3分の1にも満たないという点である。業界には未だ初の商業タイトルの完成を目指している段階のチームが多く存在しており、これは産業が依然として若く拡大途上にあることを示している。多くのスタジオが、限られた資金や将来への期待を前提に活動しているのが実情である。また数年単位の開発サイクルに伴う収益の変動は業界内ではよく理解されているが外部からはしばしば誤って捉えられる。通常ゲームは収益が発生するまでに2～3年の開発期間を必要とするため、財務数値に

大きな波が生じるのは自然なことである。しかし残念ながらポーランドのスタジオはしばしば期待を下回った状態でタイトルを発売せざるを得ないことがある。その背景には確保した資金が尽きるタイミングに合わせて発売を急がざるを得ないという経済的なプレッシャーがある。

ポーランドのゲーム産業における上場企業数は増加こそ続けているものの、その勢いは明らかに鈍っている。2025年時点では7社が事業停止あるいは上場廃止となったにもかかわらず、依然としてワルシャワ証券取引所(WSE)に24社が上場し、NewConnect証券取引所に71社が上場している。WSEの本則市場では4社を除くすべての企業が年間150万ユーロを超える売上を計上し中央値は680万ユーロである。これは上場ゲーム企業の上位層に一定以上の規模と安定性を備えた企業が集まっていることを示している。一方でより広い市場を見渡すと、特にNewConnect証券取引所上場の企業は構造がばらついている。そしてその多くが商業活動の初期段階にあり収益も不安定である。その71社のうち5社は長期にわたり取引停止、さらに6社は実質的な収益を長期間報告しておらず事業継続性に疑問がある。また13社は直近年度の収益が25万ユーロ未満にとどまっている。こうした状況はポーランドの上場ゲーム企業が世界的に知られる大手と慢性的な資本不足に悩む小規模企業とが並存する二層構造にあることを物語っている。とはいえ投資家にとっては依然として潜在的な成長機会が残されている市場ともいえる。

業界の収益

図 1 ポーランドのゲームデベロッパー・パブリッシャーの収益(単位:10億 PLN)



データ提供先: Game Industry Conference

業界全体の収益減少はいくつかの視点から捉える必要がある。ポーランド国内ではTechlandが2023年に売上を前年比80%減(11.2億 PLNから2.29億 PLNへ)としたことが大きく取り上げられ、メディアの批判を浴びた。確かにTechlandは2022年の記録的な業績に大きく貢献した企業である。しかし単一の大型タイトルを中心に事業を展開するスタジオでは、リリース後に収益が大きく沈むのは通常のサイクルである。『Dying

Light 2』の発売後同社の売上は長期的な平均水準へ戻ったのである。

同じような傾向はCD Projekt REDでも確認できる。2020年に『Cyberpunk 2077』が発売された際同社の収益は大きく跳ね上がり、過去に例のない高水準を記録した。その後同社は収益源の多角化に取り組んでおり、この戦略によってリリース後の売上減少はTechlandの場合に比べておよそ半分の規模に抑えられている。

それでも2020年の記録的な収益を再び達成するには至っていないのが現状である。

しかし周期的に大型タイトルを投入する最大手スタジオを除いて見ると、業界の様相は大きく変わる。より広い部門のスタジオにとって2023年は実質的な停滞の年であり、2024年には明確な後退が起きた。スタジオ閉鎖が相次ぎ、活動を続けている企業であっても収益は総じて縮小傾向にある。収益が改善した事例はほんの一握りにすぎない。全体としてポーランドのゲーム産業は世界的な市場低迷の圧力をそのまま受け止めている状況にあると言える。

世界的な危機

ゲーム産業が依然として危機の真っ只中にあることは否定できない。その背景には世界的要因と国内要因の双方が存在している。まず世界のゲーム市場は明らかに飽和状態にある。業界が生み出すタイトルの数は過剰である一方、多くのセグメントで売上は停滞し、むしろ大きく落ち込んでいる。同時に、パンデミック期の過熱を経て、その

後ウクライナ戦争の影響も重なったことで投資市場の調整が起こり、国際資本へのアクセスが大幅に制限された。さらに、国外パブリッシャーの危機はポーランドにも強く影響を及ぼしている。支払い遅延、コスト削減、さらにはプロジェクトそのもの中止といった問題が、複数のポーランド産ゲームやスタジオを直撃しているのである。

国内に目を向けると、ワルシャワ証券取引所での下落が投資家心理を冷え込ませ、その影響は今も完全には払拭されていない。加えて業界向けの主要な公的支援プログラムのほとんどがほぼ同時期に終了したことで、多くのスタジオは事実上自力でこの状況に対処せざるを得ない。

とはいえ慎重ながら一定の明るい兆しも見え始めている。特に日本・韓国を中心としたアジアの投資家や出版社の関心が高まっていること、そして中国企業からの関心が再び戻りつつあることである。それでも危機が完全に去ったと断言することは難しい。より明確な状況が見えてくるのはおそらく次回のレポートになるだろう。

ポーランドのゲーム産業とつながるには？

ポーランドのゲーム企業と関係を築く最も効果的な方法は、国内で開催される質の高い国際イベントに参加することである。

毎年10月開催

ポズナン国際見本市 Poznań International Fair, Głogowska 14, Poznań



B2B展示エリア、
Geek Careers リクルート・ゾーン



出展オプション：

B2C展示エリア：
Polish Dev Zone、Indie Zone、
Retro Zone、グッズやゲーミング
ハードウェア・ゾーン

ビジネスネットワーキング：

GRIPアプリによるビジネスマッチング：
専用のミーティングテーブルを備え、以下を提供する：ビジネスミーティングシステム、
採用面談システム、1対1メンタリングシステム、ゲームメディア向けミーティングシステム、
3夜連続ネットワーキングパーティー、Yet Another Pitching Event（ピッチイベント）
CTRL + ALT + PROMOTE – Games Marketing Summit、
GIC Legal Summit、How to Multiplayer Summit、Mobile Summit、
GEEK Investment Forum、Women in Games Day、
その他、多数の業界意見交換会やサイドイベント、専門サミットを含む

優れた功績を称えるための賞

Central and Eastern European Game Awards（中欧・東欧における最優秀ゲーム賞）－16か国対象、
Code the Rights Awards（人権課題をテーマにしたゲーム賞）
（主催：アムネスティ・インターナショナル）

Best Speaker Awards

www.gic.gd

Best Game and Best Booth Awards

www.gamearena.pl/en

毎年5月開催

ICE Congress Centre, Marii Konopnickiej 17, Kraków



出展オプション：

B2B exhibition zone, Indie Showcase

ビジネスネットワーキング：

Gridalyアプリによるミーティングサポート、
2夜連続ネットワーキングパーティー、Arena（ピッチセッション）、
Legal Summit（リーガルサミット）

優れた功績を称えるための賞：

Digital Dragons Awards, Indie Showcase Awards

www.digitaldragons.pl

4. 動きを捉えるために

成功の軌跡 / Bones

俳優として活動していたアドリアン・ペルジンは、『The Witcher』第1作および第2作の制作段階でCD Projekt REDによるモーションキャプチャ収録に参加した人物である。この経験をきっかけにほどなくして従来の俳優業から離れBones Studioを共同設立した。同スタジオはその後、ヨーロッパの最大モーションキャプチャスタジオの一つへと成長し、ゲーム業界に向けてキャラクターアニメーションサービスを提供する存在となったのである。

熱心なゲーマーであれば『The Witcher』シリーズや『This War of Mine』、『Silent Hill 2』、あるいは『The Vanishing of Ethan Carter』をプレイしたことがあるか、少なくともその名を耳にしたことがあるだろう。これらの作品はいずれも商業的に成功し、高い没入感とエンターテインメント性を備えたタイトルであるという共通点を持つ。いずれもBones Studioのモーションキャプチャ技術を採用しているという点である。Bones Studioが提供する技術は、ゲームを可能な限り没入的なものにするために不可欠な、高度にリアルで滑らかなアニメーションを支える土台となっているのである。

「私たちの使命は、AAA級の大作を手がけるデベロッパーや世界中の顧客に最高品質のキャラクターアニメーションを提供することだ。同時に、高精度のモーションキャプチャデータを学習用データとして活用するAI技術の開発にも力を入れている。一貫して取り組んできた独自のアプローチとこれまで築いてきた信頼のおかげで、Bones Studioは、世界で最も厳しい基準を持つテクノロジー企業にとっても、頼れる価値あるパートナーとなることができた」とBones Studio共同創業者アドリアン・ペルジンは述べている。

一か所に集約したAAAタイトルを支える技術サービス

Bones Studioはモーションキャプチャ、最先端の3Dスキャニング、アニメーション制作をすべて一つの施設内で提供している。キャスティングから最終データの納品までを一貫して担うことができる包括的なサービス体制である。Bones Studioでは頭と体の3Dスキャンで160基のライトと60台のカメラが使用される。この技術により肌の質感や表情の癖といった人間を特徴づける細かなニュアンスが余すことなく捉えられ、より本物らしい「デジタルヒューマン」を生み出すことが可能となる。

モーションキャプチャ、3Dスキャニング、アニメーション制作を一か所に集約することで強力な相乗効果が生まれる。これにより納期、コスト、品質のすべてにおいて顧客に大きなメリットを提供できている」とペルジンCEOは付け加えた。

もともと映画の大作における特殊効果のために活用されていたモーションキャプチャ技術は、ゲーム業界、特に高いリアリティと品質が求められる AAA タイトルにおいて標準的な手法へと発展していった。

「モーションキャプチャを利用することで、キャラクターの動きはより自然で説得力のあるものになる。滑らかさが増し、プレイヤーの没入感も作品全体のビジュアル品質も大きく向上する。さらに、複雑な動きでも短時間で正確に再現でき、手作業では膨大なコストと時間がかかったり、ときには実現自体が不可能なアニメーションも可能になる」とペルジョン CEO は説明する。

最新の AAA タイトルにも Bones Studio が手がけたモーションキャプチャが採用されている。代表例として『Hellblade 2』(Ninja Theory/Microsoft)、『Silent Hill 2』(Bloober Team/Konami)、『Delta Force』(Tencent) などが挙げられる。

俳優からモーションキャプチャのトップ企業へ

Bones Studio のチームは現在、3D アニメーションや 3D スキャニングの専門家を含む 40 名以上の高度なプロフェッショナルで構成されており、ヨーロッパでも最大規模のモーションキャプチャスタジオの一つを運営している。

面白いのは、すべてが CD Projekt RED からの依頼によって動き出したという点である。俳優として活動していたアドリアン・ペルジョンは『The Witcher』シリーズのモーションキャプチャ収録を任されたことをきっかけに従来の俳優業から離れ、モーションキャプチャの道へと進む決意を固めた。その後自らスタジオを立ち上げ、最終的にはヨーロッパでも有数のモーションキャプチャ企業に育て上げたのである。もっともこうした成長は一夜にして完成したわけではない。

スタジオは 2013 年に Mocap という名前で立ち上げられた。しかし現在の Bones Studio につながる本格的な転機が訪れたのは 3 年後のことである。アドリアン・ペルジョンが、ホログラム分野における先端的なインタラクティブ技術を手がける卓越した技術者マルチン・パネクと出会ったことがスタジオの方向性を大きく変えるきっかけとなった。さらに 3 年後の 2019 年には HBO Central Europe の元幹部を含むメディア業界の有力投資家や指導者一がスタジオに参画したのである。

その頃社名を Bones に改め国際市場への本格的な展開を始めることにした。私たちは皆、ゲームと最先端技術が大好きで、同じ情熱とビジョンを共有していた。だからこそその思いを形にしようと力を合わせて進むことにした」とペルジョン CEO は述べた。

今日の Bones はもはやゲーム向けモーションキャプチャの拠点に留まらない。同社は事業の幅を大きく広げ、機械学習用 AI データセットの提供で業界をリードすることを目指してい

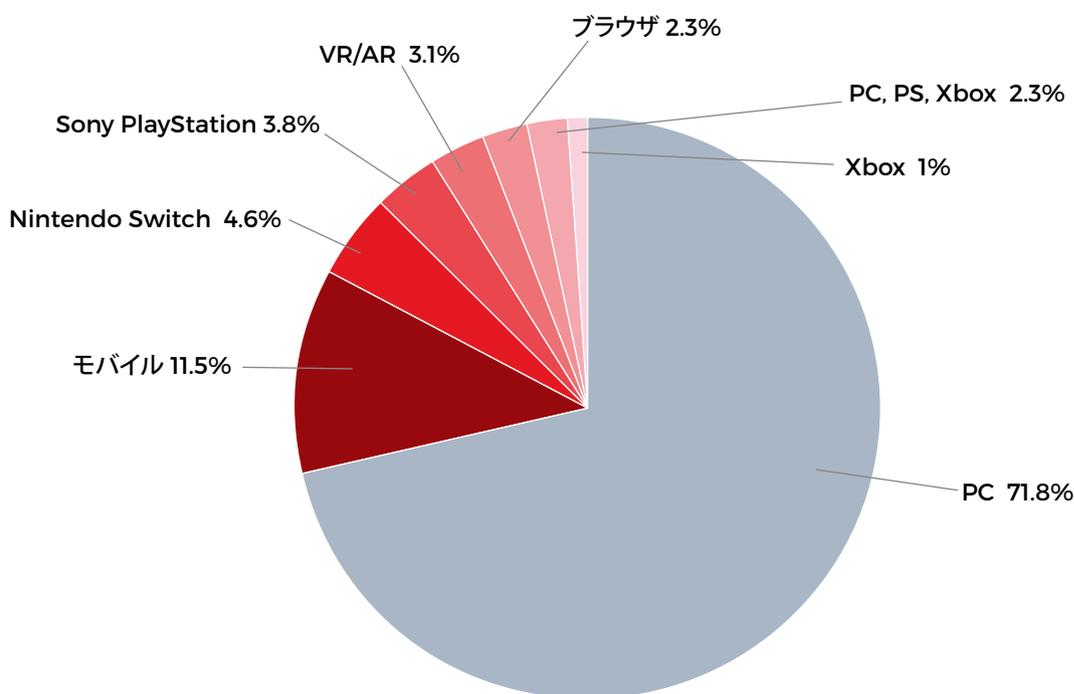
る。CEOによれば、現在の収益はキャラクターアニメーションとAI学習用のモーションキャプチャデータセットがほぼ半々を占めるという。さらに近年BonesはNvidiaと長期パートナーシップを締結し、機械学習プロジェクト向けのデータサプライヤーとしての役割も担い始めた。

「私たちの最終目標は、キャラクターアニメーションの国際的リーダーとなり、機械学習向けトレーニングデータの主要プロバイダーとして確固たる地位を築くことだ。そのために人材への投資と最新技術・設備への投資を惜しまず進めている」とCEOは締めくくった。

5. ポーランドのゲーム分野の強み

ゲームプラットフォームとビジネスモデル

図2 スタジオが回答した主力の主要なゲームプラットフォーム



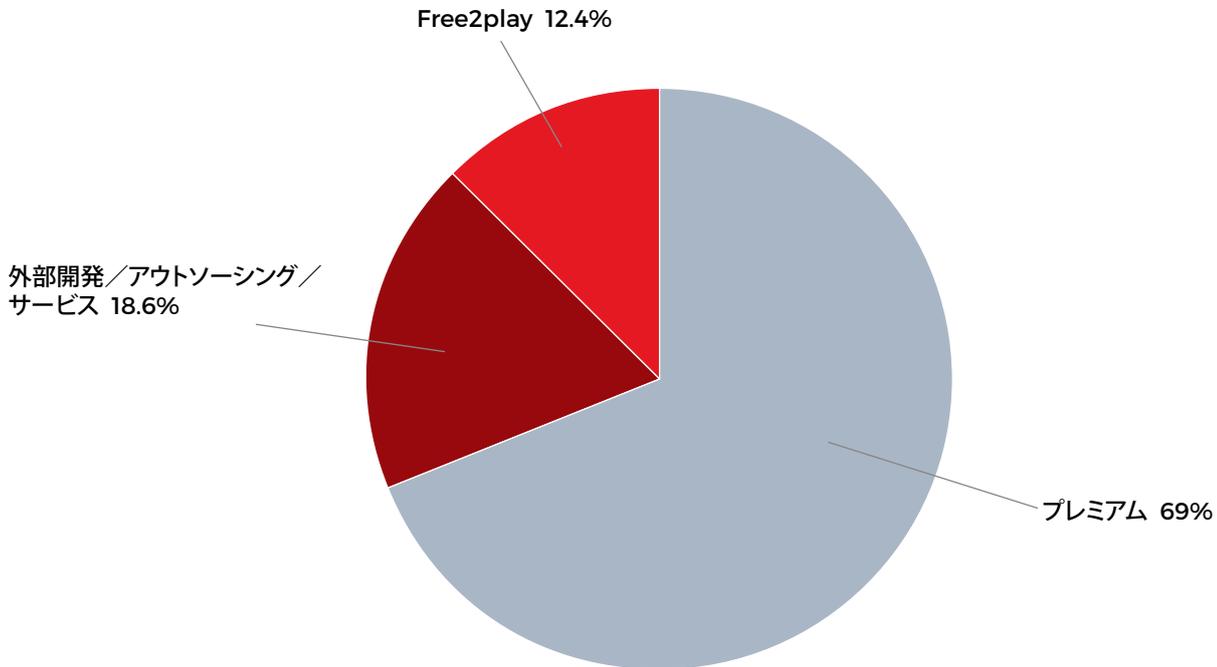
データ提供先: Game Industry Conference

ポーランドのゲームデベロッパーが主力とするプラットフォームを分析すると、2023年のレポートと比べて大きな統計的变化は見られない。ただしひとつだけ際立った例外がある。VR/ARを主要プラットフォームとするスタジオの割合が前回の調査から半減したことである。これはポーランド特有の動きではなく、世界のVR/AR市場を追っている者にとっては驚くべき結果ではない。VR/AR向けゲーム開発は世界的に急速な縮小局面にあ

るからである。また個別のスタジオが挙げたニッチなプラットフォームとしてTelegramを使ったソーシャルゲーム、Amazon Luna、MS-DOS、Apple Vision Pro、Playdateなどがあつたが、いずれも主要市場に成長した例はない。

同様にポーランドのゲームデベロッパーが採用する主なビジネスモデルにも大きな変化は見られない。

図3 スタジオが回答した主要なビジネスモデル



データ提供先: Game Industry Conference

変わらない点がひとつある。Steam は依然としてポーランドの開発者が最も多くのタイトルをリリースする主要プラットフォームであるということである。しかし現在の危機を象徴する最もわかりやすい兆候のひとつが、Steam 上でのポーランドの存在感の低下である。とりわけ 2021 年には首位を占めていた Steam のウィッシュリスト上位 200 作品におけるポーランド作品の数が減少していることは非常に示唆的である。

この存在感の低下の一因として大手スタジオの多くが現在開発サイクルの途中にあり、次回作がまだウィッシュリストを集める段階に達していな

い、あるいはそもそも未発表であることが挙げられる。しかしそれだけでは説明は尽くせない。対照的な例がドイツである。同国は綿密に設計された十分な資金が投入された多層的な業界支援制度を背景に、2021 年以降の同ランキングで466%という大幅な伸びを記録している。

一方ポーランドではここ数年で主要な支援プログラムが軒並み終了し、代替策も用意されていない。これは本指標における存在感の低下だけでなく、ゲーム産業全体を覆う低迷を引き起こしている要因のひとつであることは間違いない。

表 2: Steam ウィッシュリスト上位 200 タイトルの制作国 (2025 年 7 月時点)

順位	国名コード	国名	タイトル数	割合 (%)	最高順位
1	US	アメリカ合衆国	33.25	16.96	2
2	CA	カナダ	17.25	8.8	11
3	JP	日本	15	7.65	17
4	SE	スウェーデン	14.75	7.53	6
5	DE	ドイツ	14	7.14	16
6	GB	イギリス	13.25	6.76	5
7	PL	ポーランド	12	6.12	12
8	FR	フランス	10	5.1	13
9	KR	韓国	10	5.1	20
10	CN	中国	8	4.08	39
11	CY	キプロス	6	3.06	76
12	RU	ロシア	5	2.55	47
13	AU	オーストラリア	5	2.55	1
14	IT	イタリア	3	1.53	92
15	DK	デンマーク	3	1.53	46
16	CZ	チェコ	3	1.53	57
17	ES	スペイン	2.5	1.28	23
18	FI	フィンランド	2	1.02	59
19	LT	リトアニア	2	1.02	68
20	NL	オランダ	2	1.02	31
21	SI	スロベニア	1	0.51	170
22	VE	ベネズエラ	1	0.51	162
23	BR	ブラジル	1	0.51	143
24	HR	クロアチア	1	0.51	133
25	AR	アルゼンチン	1	0.51	177
26	TR	トルコ	1	0.51	113
27	CH	スイス	1	0.51	43
28	RS	セルビア	1	0.51	88
29	BY	ベラルーシ	1	0.51	65
30	UZ	ウズベキスタン	1	0.51	44
31	UA	ウクライナ	1	0.51	41
32	NO	ノルウェー	1	0.51	40
33	AM	アルメニア	1	0.51	27
34	GE	ジョージア	1	0.51	19
35	MN	モンゴル	1	0.51	190

AAA

長年にわたりポーランドの得意分野の筆頭には AAA タイトルの制作が挙げられてきた。なかでも『The Witcher 3: Wild Hunt』はポーランドで最も多くの賞を受けたタイトルであり、現在もなお物語主導型 RPG の世界的基準として位置づけられている。その後もポーランド発の大規模タイトルは着実に増えていった。Techland の『Dying Light』および『Dying Light 2』、People Can Fly の『Gears of War: Judgment』、初期開発がポーランドで行われた『Dead Island』などが代表的である。そして何より特筆すべきは CD Projekt RED による『Cyberpunk 2077』である。同作は発売当初こそ大きな批判にさらされたが、その後の大規模アップデートと高い評価を受けた拡張パック『Phantom Liberty』を経てスタジオの評価は大きく回復した。

『Outriders』(2021 年) は People Can Fly が Epic Games と決別した後、AAA 開発へと本格的に復帰したタイトルである。同社はその後も複数の野心的なプロジェクトを発表しており、一部には延期や中止に至ったものもあるが、Microsoft や Sony と協力して開発が進められている大型プロジェクトも依然として存在する。それらには世界的に認知された主要 IP も含まれている。

Flying Wild Hog は『Shadow Warrior 3』などのタイトルを経て現在は Embracer Group の新たな組織体制の一員となっており、他の開発スタジオとともに AAA 規模、あるいはそれに近いプロジェクトを視野に入れている。もっとも、具体的な発表が行われるまでにはもうしばらく時間を要する見込みである。

CI Games は『Sniper: Ghost Warrior Contracts』

シリーズによる調整期間を経て、2023年に子会社 HEXWORKS が手がけたリブート版

『Lords of the Fallen』で再び AAA の領域へと戻ってきた。同作は同社が依然として大規模タイトルへの取り組みに積極的であることを示す作品であり、その姿勢は現在展開している二つの主要ブランドにおいても継続されている。

Bloober Team の近年の作品や発表内容もテーマ性の観点から次のセクションに分類しているものの、開発規模としてはすでに AAA に相当するものである。

またこの数年で Larian や Activision がワルシャワにオフィスを開設しており、こうした世界的企業がポーランドの優れた AAA 人材を求めて進出している点も見逃せない。同様にこの分野では新たなスタジオも誕生しており、たとえば Rebel Wolves はオープンワールドのダークファンタジー AAA RPG 『The Blood of Dawnwalker』を初タイトルとして開発中である。

もっとも AAA 開発に参入する新規ポーランドスタジオは減少傾向にある。これは開発予算の高騰、世界的な市場飽和、資金調達の困難化といった要因が影響しているためである。しかしその一方で多くのスタジオが「AA+」と呼ばれる領域において活発に制作を続けている。AA+とは、AAA ほどの巨額予算ではないものの、高品質で、物語性やゲームメカニクスにおいて極めて野心的な作品群を指し、実際の完成度においては AAA と比肩しうるタイトルも少なくない。

ホラーゲーム

近年ポーランドはホラーゲーム開発の有力拠点としての地位をさらに強めている。とりわけ Bloober Team が Konami 向けに開発し2024 年末に発売された『Silent Hill 2』リメイクは世界的ヒットとなった。批評面・商業面のいずれでも高い評価を獲得し、販売数は 200 万本を超える成果を上げている。同スタジオの最新作である『Cronos: The New Dawn』(心理的緊張感、ミュータントとの対峙、時間移動を組み合わせた SF サバイバルホラー)もパブリッシャーとして良好な結果を残しつつある。

またこの分野には新しいデベロッパーも続々と参入している。ワルシャワ拠点の Critical Hit Games が 2024 年半ばに発売した『Nobody Wants to Die』はノワール要素を取り入れた物語重視のスリラーで、濃厚なホラー的雰囲気が高く評価された。一方インディスタジオ Sonka は現在『Holstin』を開発中である。1990 年代のポーランドの地方都市を舞台にしたトップダウン視点の心理ホラー作品で、その独特のビジュアルとスラヴ的テーマによって注目を集めている。

シミュレーションゲーム

シミュレーションゲームはポーランドにおける最も強固で継続的な専門分野の一つである。近年の新作は商業的な成功とジャンルの多様性の両面で健全な成長を示している。『House Flipper 2』(Empyrean/ Frozen District) は前作の成功を受け継ぎつつビジュアルとメカニクスを刷新し、リノベーションやホームデザイン系タイトルの魅力をあらためて強く印象づけた作品である。SimRail (SimRail S.A.) は鉄道シミュレーションを現代的な形で再構築し、シングルプレイとマルチプレイの双方で、運転および配車業務のリアルな体験を

提供している。

この分野では清掃や環境に特化した新たなニッチ領域が生まれつつある。『Crime Scene Cleaner』(Games Incubator) は犯罪現場の清掃や事後処理という極めて独特なテーマを、ダークで様式化された演出によってゲーム化した作品である。一方『UBOAT』(Deep Water Studio) は第二次世界大戦期の潜水艦を題材に、リアリズム・内部システム・乗組員の心理的プレッシャーといった要素に重点を置いたサバイバル×クルーマネジメント系の作品である。

こうしたジャンルの発展には PlayWay 出版エコシステムに属するスタジオの存在が大きい。近年ではより独立性の高いスタジオや専門特化型のデベロッパーも台頭し、ニッチ層から世界のシミュレーター愛好家まで幅広い市場を狙う動きが強まっている。

ストラテジーゲーム&都市建設ゲーム

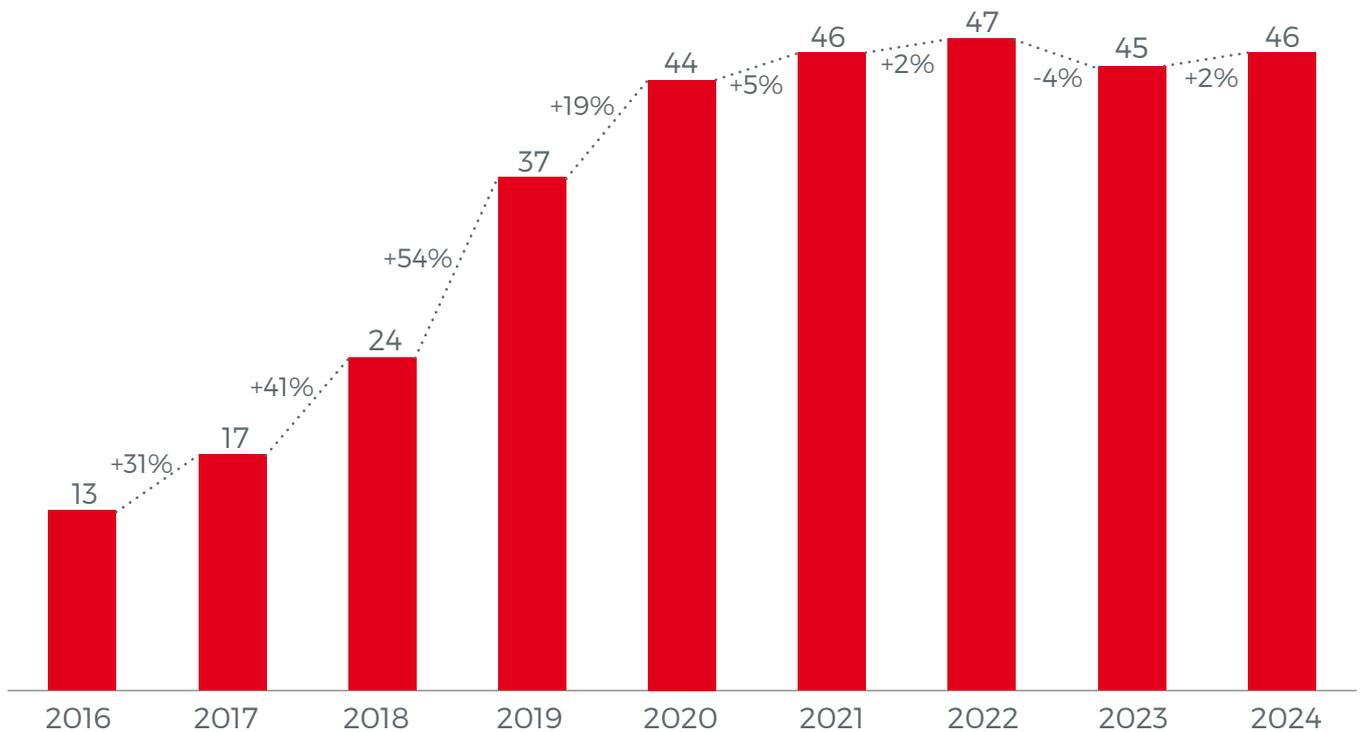
システム志向のハイブリッド型ストラテジーゲームは国際的にもポーランドの代表的な強みとして認識されている。『Manor Lords』(Slavic Magic) は2024 年に最も期待された作品のひとつであり、中世都市建設、戦術的戦闘、シミュレーション要素を巧みに融合させている。『Frostpunk 2』(11 bit studios) は同スタジオが得意とする道徳的選択を中心とした極限状況での都市運営を、氷雪に覆われたポスト工業世界でさらに深めた続編である。『Age of History 3』(Łukasz Jakowski) はミニマルな構造ながら、強力なモデリング性とユーザー参加型デザインで人気を維持している。また Mechanistry の『Timberborn』は人間が滅んだ後のビーバーの文明を題材にした水流管理を中心とした都市建設ゲームとして独自性を確立し、Eremit Games の『Against the

Storm』はローグライト形式と集落管理を組み合わせた世界観で高い評価を受けている。これらの作品群は革新的で、まずメカニクスを重視し、ジ

ャンルの境界を恐れず融合させるというポーランドならではのストラテジーゲームのアプローチを体現している。

ポーランド発のグローバルパブリッシャーの成長

図 4. ポーランド発のグローバル・ゲームパブリッシャー



データ提供先: Game Industry Conference

2016年から2021年にかけて、ポーランドのゲーム産業では、ポーランド発の国際市場向け出版社数が360%という飛躍的な増加を記録した。それ以前はほとんど存在しなかった領域である。その後に発表された欧州ゲームデベロッパー連盟(EGDF)レポートの各版でも、この指標でポーランドを上回るのはフランスとイギリスのみである。しかし2023年頃になると、この指標はすでにピークに達しており、いずれ調整局面を迎えるだろうという見方が強まった。それにもかかわらず長期的に見る限り、ポーランド業界はこの揺り戻しに比較的うまく対処してきたと言える。

図4に示されているように、減少に転じたわけではなく、むしろ安定した高原状態が形成されている。現在、ポーランドに本拠を置き活躍している国際市場向け出版社数は、45~47の範囲で推移している。(方法論参照)とはいえ、現在の危機的な環境下では、一定の変動は避けられない。いくつかの企業は出版事業を停止し、あるいは市場から完全に撤退した。それでもその空白を埋めるように新たな出版社が次々と登場する。ここで強調しておきたいのは本チャートには、実際にその年にゲームを発売した企業のみを計上しているということである。

単なる発表や計画段階の企業は含めていない。この分野にはポーランドならではの特徴がいくつか見られる。まず出版社の少なくとも3分の1は「ブティック系」と呼べる存在であり、年間に発売するタイトルがごく少数、多くても数本、場合によっては一本のみという会社である。11 bit studiosはその代表的な例である。また多くの企業がコンソール向けポーティングと出版を兼業しており、とりわけNintendo Switchへの専門性を持つスタジオが目立つ。一方でモバイル向けゲームについては、単発の移植を除けば、本格的なF2P専業出版社はBoombitの一社のみとなっている。

ただしこの点は必ずしもポーランド特有の事情とは言えない。現在のF2P市場は大手が独占する構造にある。

流通

世界のデジタル流通プラットフォームは一般的にアメリカや日本の大手企業が支配している。しかしポーランドにはその唯一と言ってよい例外が存在する。それが、ワルシャワに拠点を置くCD Projekt傘下のGOG.comである。GOGはヨーロッパを代表するゲーム配信プラットフォームと位置づけられ、とりわけゲーム保存への強い注力の特徴としている。同社の最大の強みはクラシックなPCタイトルを現代の環境向けに修復・維持しながら提供する点にある。ラインナップはインディーからAA、AAAタイトルまで幅広く、1万1000本以上の厳選されたゲームをDRMフリーで提供し、オフライン利用や恒久的な所有も可能である。

GOGは世界第2位のデジタルストアになることを目標に掲げており、その武器となるのが技術的な強みと豊富なカタログである。世界全体のPCデジタル配信市場におけるGOGのシェアは、Steamと比べれば依然として小さい。とはいえ、品質重

視の姿勢、互換性へのこだわりそしてニッチ市場への強い訴求力により、多くのデベロッパーやゲーム保存を重視するプレイヤーから支持を得ている。GOGにとって最大の競合は依然としてEpic Games Storeである。Epicは積極的な拡大路線を続けており、2024年末にはPC登録ユーザー数が2億9500万人に達した。同年だけで100タイトル以上・合計6億近い無料ゲームの引き換えが行われており、大規模なユーザー基盤を築いている。しかし膨大な無料配布や独占契約に多額の投資を続けているにもかかわらず、割引や補助を除いた売上ではGOGを上回っているという明確なデータは存在しない。

GOG.comはワルシャワを拠点としながら国際市場向けにゲームを販売するという、世界的にも例外的な立ち位置にある。これが「再輸出」に当たるかどうかは、デジタル時代においてはもはや答えを求められることのない問いかもしれない。

外部開発・ポーティング・サービス分野

ポーランドには、一般にはあまり知られていないものの、外部開発、ポーティング、アセット制作、ローカライズ、ボイスオーバー、品質保証、映像制作といった受託型の開発・制作分野も大きく存在している。さらにゲーム開発そのものからは一歩離れた専門サービス分野も幅広く形成されている。PR・マーケティング、プレイヤーサポート、コミュニティマネジメント、リーガルコンサルティング、投資・資本市場関連の助言など、多様な領域で専門家が活動している。

少なくともKeywords、Lionbridge、QLOC、Roboto Global、Sperasoft、Testronic、そしてPlatige Imageの7社はそれぞれ数百人、あるいは数千人規模の専門スタッフを抱え、世界の顧客向けにトップレベルのサービスを提供している。Platige Imageを除けば、これらの企業は品

質保証とローカリゼーションを中心とするポーランドのハブを形成しており、ゲーム分野に特化した欧州最大規模の QA・中核拠点と言える存在である。

国内には同様のサービスを提供する中小規模の企業も数多く存在している。そして現在この分野では相反する二つの動きが明確に見て取れる。ひとつはサービス系のチームを自社のファーストパーティの開発組織に統合し、よりゲーム開発会社に近い姿に近づいていく動きである。もうひとつは逆に外部サービスに特化し続ける企業が存在するという動きである。ポーティング、共同開発、テスト、コンテンツのローカライズ／アダプテーションといった特定領域で深く専門化し、その延長として移植先のプラットフォーム向けに出版やマーケティングを追加する形でのサービス拡張である。

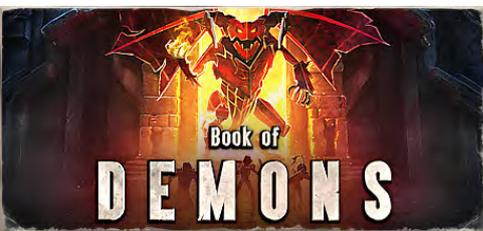
ミリオンセラーのゲーム

ハリウッド圏の中心国を除けば、ゲームこそが最も大きな文化輸出の機会となることは珍しくない。ポーランドにおいてもゲームは今や国際的に最も存在感のある文化的産物となっている。実際

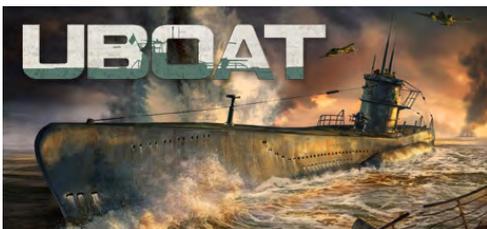
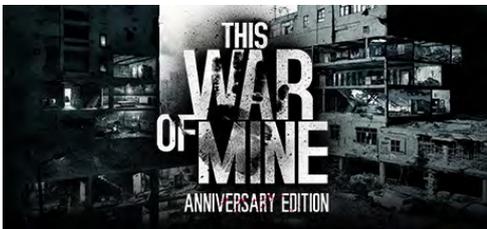
ポーランドで制作されるゲームの約97%が国際市場で販売されている。その中でも特に象徴的なものが、世界で100万本以上を売り上げたタイトル群である。(詳細は「方法論」参照)

100万本以上を売り上げたポーランドのゲームは今も着実に増え続けている。この成果は大手スタジオに限られたものではない。実際のところ今回の集計に含まれる作品のうちAAAと呼べるタイトルは全体の4分の1ほどにすぎない。一方でわずか3人のチーム、さらには個人クリエイターによる作品が100万本を突破した例もある。こうしたケースではアウトソーシングや外部サービスの活用が大きな助けとなることが多い。インディー作品の場合発売直後に100万本を超えることは稀である。多くは1~2年にわたる継続的な販売やコンソール版の追加リリースなどによって、時間をかけて到達するパターンが一般的である。前回のレポートでは、年間4~5本のペースで新たに100万本超タイトルが生まれると見込んでいたが、今回のデータはこの傾向を裏付けている。2023年版の発行以降15本の新規IPがこの「ミリオンセラー」リストに加わり、予測を大きく上回る結果となったのである。

ミリオンセラーのゲーム



ミリオンセラーのゲーム



2014年以降のポーランドの
ゲーム産業における
プラチナブランド
(ゲームおよびシリーズ)

データ提供先:



6. 日本でトップに立つには 成功の軌跡 / Teyon [インタビュー]

最初のゲームを作り始めたのはまだ高校生の頃である。ビジネス面での堅実な判断力と自分たちの価値観に忠実であろうとする姿勢を貫いた結果、クラクフ出身のこの情熱的な「ギーク」たちはやがて世界のゲーム開発コミュニティの一角を確かなものにした。とりわけ日本への進出は見事に功を奏した。要求水準の高いこの市場はTeyonとそのパートナーが手がけるタイトルにとって、予想以上に肥沃な土壌となったのである。なかでも大ヒット作『Human Fall Flat』は1年以上にわたり日本で最も売れたデジタルゲームとなり、累計 250 万本を販売する大成功を収めた。Teyon の創業者であり CEO のミハウ・タトカはその歩みの原点を振り返りつつ将来の展望を語ってくれた。

ポーランド企業開発庁:最初の頃はどのような状況で、どんな目標を持って、スタジオを立ち上げたのでしょうか？

テヨン創業者・CEO ミハウ・タトカ (MT): 私たちの始まりは 2000 年で、高校生の頃までさかのぼります。当時は今とはまったく違う環境で、デジタル配信など存在せず、ゲームやソフトはトラックで店舗に運ばれていました。グラフィックエンジンも、開発ツールも、そしてゲーム本体も、すべて自分の手で一から作らなければならなかったのです。

最初の大きな目標は『Time of War』という本格的な RTS を作ることでした。しかし経験不足やリソースの限界から、すぐに計画の見直しが必要だとわかりました。そこで 2001 年、高校 3 年生のときに、もっと小規模で実現可能な作品に取り組むことにし、その結果生まれたのが『Return of the Bomber』です。このゲームは 8~14 歳向けに作りました。というのも私たち自身もその年代より少し上の年齢で、この年齢層を求めているかをよく理解していたからです。製作期間はおよそ半年ほどでした。

数年後、2006 年に Teyon を立ち上げることを決めました。最初から他のスタジオと違ってしたのは営業の経験が全くなかったことです。(当時のポーランドのスタジオ創業者には営業の経験者が多くいました。) 私たちはただの「ギーク」で、もともとグラフィック制作やプログラミングからスタートしたのです。その頃はインターネットがようやく広まり始めた時期で、Nokia の携帯と赤外線通信機能で接続したパームトップからネットにアクセスできるようになった、そんな時代でした。

会社を設立して以来目指してきた最終的なゴールはゲームを作るだけにとどまらず、独自のツールを開発し、技術的な能力やチームのスキルを高め、将来もっと良いゲームを届けられるようにすることです。情熱とテクノロジーへの好奇心、そして長期的な視点を大切にしながら、そんな思いでずっと取り組んできました。

ゲーム開発だけでなく、デベロッパー兼出版社としての全体的な哲学を、どのように説明しますか？

MT: 私たちの考え方はスタジオを立ち上げた当初から大きくは変わっていません。「自分たちが遊びたいと思えるゲームをつくる」というのが出発点でした。ただ少しだけ進化した部分もあります。今なら、より正確には「チームの多くが遊びたいと思えるゲームをつくる」と言ったほうがいいかもしれません。チームの規模も大きくなり、世代も広がり、多様になってきたからです。『Terminator』をつくっていた頃、私はまだ 30にも満たない年齢でした。

『RoboCop』のときは 35 歳、そこからさらに 5 年が経っています。プロジェクトごとに視点や感覚が変化していくのは自然なことですよ。だからこそチームそれぞれが本当に信じられるものをつくること、そしてメンバー全員が自分の得意なことや情熱を発揮できる場を見つけられることを何より大切にしています。

最初の頃は本当に作りたいゲームを作れる状況ではありませんでした。リソースも経験も足りず、正直なところ「10 人いれば大作が作れる」といった幻想も少しあったと思います。時間をかけて成長し、今では 160 名規模のチームになり、できることも大きく広がりました。とはいえ、私たちは常に現実的であるようにしています。AAA に挑むこと自体が目的になってしまうと、プロジェクトが予定通りに進まないリスクが極めて高いからです。

私たちの基本的な姿勢は、誠実さ・情熱・責任感に基づいています。自分たちの心から作りたいたいと思える作品であり、同時にプレイヤーにとって魅力的で楽しめる、そんなゲームを作っていきたいと考えています。

世界中では何百というスタジオが日々生まれては消えていきますが、Teyon はその中でグローバル企業へと成長しました。成功の鍵は何だったのでしょうか？

MT: ひとつだけ選ぶのは難しいですね。まとめて言うなら、心からこの仕事を愛し、ひたむきに努力してきたことに尽きると思います。情熱を持ってプロジェクトに取り組み、正直に、誠実に向き合い続けてきたこと。そして長い年月をかけて粘り強くやってきたこと。こうした土台があったからこそ様々な困難を乗り越えながら成長し続けることができました。

ゲーム業界はとて変化が激しく予測が難しい産業です。ゲームやストーリーミングサービスにおいてパンデミック中の過剰投資がその後の反動として出ています。さらに最近では特にアメリカ市場で資金が AI 分野へと流れてしまっています。こうした環境下では一貫した健全な財務運営が非常に重要になります。

Teyon の場合、簡単に見えること、例えば、収益がコストを上回る状態を維持することが成長の鍵になりました。長期の R&D やプロトタイピングが続くと、これは簡単なことではありません。しかし、日々の積み重ね、忍耐、そして長期的な視点があったからこそ、ただ生き残るだけでなく、時間をかけてグローバル企業へと成長することができたのだと思います。

日本について伺います。なぜ日本を「第2の故郷」として選び、どのような形で進出を始めたのでしょうか？日本は巨大でありながら、外国企業にはとても閉じた市場として知られています。

MT: 確かに、日本は非常に要求が高く、外から入っていくのが難しい市場です。ただそのぶん魅力的で文化的にも奥行きがあり、だからこそ私たちは東京に会社を構えることを決めました。

最初は手がけたゲームをいくつか日本でリリースするところから始めました。すると思いのほか好評で、手応えを感じることができました。もちろん日本市場は世界のゲーム市場全体の6~8%ほどとされ、規模としてはドイツ・イタリア・スペイン・ポーランドを合わせた程度です。それでも私たちにとってはアジアで存在感を広げるための重要なチャンスだと考えていました。

時間が経つにつれてパートナーも増え少しずつ成果が見え始めました。Teyon のタイトルのうち5本が日本の週間販売ランキングで1位を獲得したのです。最初は Wii/WiiWare (eShop の前身) の『Heavy Fire』、続いて 3DS の『Bird Mania』、Wii U の『Cube Life』と『Cube Life: Pixel Action Heroes』、そして Nintendo Switch 版の『Human Fall Flat』でした。PlayStation 4・5 向けのタイトルでも、最高でランキング2位に到達しています。

中でも誇りに思っているのは『Human Fall Flat』が日本で丸一年、「デジタルゲーム売上1位」を維持したことです。さらにパッケージ販売を含めた年間総合ランキングでも3位に入り、上位2本は任天堂タイトルでした。最終的にTeyon は出版社として日本だけで250万本以上を販売することができ、本当に大きな成功を収めました。開発スタジオの皆と共に誇りに思っています。

日本は確かに難しい市場ですが、だからこそそこへの取り組みを特別なものと考えています。単なる戦略的拠点というだけでなく「第2の故郷」として尊重し、長期的な視点で全力で向き合っているのです。

開発だけでなく出版社としても活動しています。Teyon の傘下に入ったデベロッパーには、どのようなサポートを提供しているのでしょうか。また、これまでに何本のタイトルを出版してきて、特定のジャンルに注力しているのか、それとも内容が良ければ幅広く受け入れているのかを教えてください

MT: 長年ゲーム開発に携わってきたので、ほかのクリエイターが何を必要としているのか本当によく理解しているつもりです。制作の現場で何が起きているのか、どんな工程があるのか、どこに負荷がかかるのか、そして何が本当に価値のある支援なのかが分かっているからです。そのため出版社として提供しているのは単なるマーケティング支援ではありません。

QA、ローカライズ、ビジネス面でのサポート、そして特に重視している市場分析といった実際に役に立つサポートを包括的に提供しています。

Teyon の専門は日本市場です。日本は独自の文化や美学、ゲーマーの嗜好があり、とても特徴的な市場と言えます。ここでの活動経験が豊富で、しっかりとした基盤も築いてきました。現在 QA とローカライズのチームはクラクフに、ビジネスオフィスは東京に置いています。また日本文化と市場をよく理解する日本人・ポーランド人スタッフもクラクフ側に在籍しており、高い精度と本物らしさを持った運営ができる体制を整えています。

準備の整ったローカル市場に合わせたコミュニケーションを行うことで、Teyon が関わったタイトルの売上は大きく伸ばすことができます。

ジャンルについては一つに絞るようなことはしていません。最も重視しているのはそのゲームが日本市場に合うかどうか、そして作品としての真実味があるかどうかです。独自性を持ち、日本のゲーマーの感性や言語に自然に落とし込むことができる作品を求めています。これは Teyon の DNA の一部でもあります。

これまで出版社として数十タイトルを発売してきました。その中には『Human Fall Flat』のような大成功を収めた作品もあれば、高く評価されゲーマーからも好意的に受け止められたタイトルが十数本あります。これらの成果は質の高い作品に、丁寧なローカライズ、適切な流通、そして的確なプロモーションを組み合わせることで、大きな結果を生み出せることを示していると思います。

任天堂、ソニー、インテル、ASUS など、テクノロジー業界の大手企業と積極的にパートナーシップを結ばれていますね。こうした協業の目的は何でしょうか。またパートナーシップの実現は難しかったのでしょうか？

MT: 確かに、これまでに任天堂、ソニー、インテル、ASUS など、いわゆるテクノロジー大手との関係づくりにかなり積極的に取り組んできました。もちろんそれぞれの会社との関係には少しずつ違いがあります。

任天堂との協力関係にはちょっと映画のワンシーンのような出来事もあります。たとえば協力の最終調整をするためだけに東京や京都へ飛び、30 時間ほどの滞在で握手して契約内容を固めて戻ることが何度かありました。さらにはかつて伝説的な岩田聡さんと直に韓国市場に関する契約書にサインしたこともあります。残念ながら 3DS は韓国ではそれほど強いプラットフォームではありませんでしたが、岩田さんのビジョンは Switch の成功によって見事に実を結んだと感じています。

一方でSony や Intel とのパートナーシップは、より「西洋的」な進め方という印象です。Intel とは技術面でのパートナーシップを結んでおり、この関係を大切にしています。世間ではAI の話題が中心になりがちですが、Intel の「Core」技術は、AI で必要とする高速な行列計算やメモリ帯域幅だけでなく、もっと広い領域で力を発揮しています。Intel のプロセッサが本当に気に入っています。285K の時代から、今や「効率の王者」と言われる Ultra 7 265KF まで、数字やベンチマークだけの話ではありません。Teyon の制作パイプライン全体を支えてくれる心臓部のような存在なのです。

これまでにリリースしてきた作品の中で、制作面で最も大変だったタイトル、そして最も誇りに思っているタイトルはどれですか？

MT: 特に誇りに思っているのは2019 年の『Terminator: Resistance』と 2023 年の『RoboCop: Rogue City』です。どちらにも本当に大きな情熱と労力を注ぎ込みました。雰囲気づくりや、意味のあるライセンスを扱った高品質のゲームを自分たちの手で作れることを証明したタイトルでもあります。とくに『RoboCop』はプロジェクトの規模、プレイヤーからの期待、そして象徴的な大作 IP を扱う重みなど、チーム全員が最大限の力を発揮しなければ成功しないタイトルでした。

とはいえ、ときどき原点に立ち返ることもあります。2006 年の『Return of the Bomber』は私たちが初めて作った作品で、『Bomberman』と『DOOM』を合わせたような内容で、1 台の PC でローカルマルチプレイができました。同じく 2006 年の『Burn』は当時としては非常に野心的で技術的に優れた FPS でしたが、ゲームデザインの面ではまだ成熟していなかった部分があります。

また2011 年に WiiWare の売上チャート 1 位を獲得した『Heavy Fire』シリーズも忘れられません。そして現在は、『Rennsport』のほか、新しい RPG/FPS やサバイバルゲームなど、複数のタイトルを制作しています。これらの作品もまた誇れるものになることを願っています。

今後の取り組みについて、差し支えない範囲で教えてください。

MT: 直近では『RoboCop: Rogue City』の DLC「Unfinished Business」のリリースに注力しています。本編の発売直後から取り組んできたプロジェクトで、作品らしい雰囲気、アクション、そして RoboCopらしさをしっかり詰め込んだ内容になっています。プレイヤーの皆さま、そして批評家の方々にも気に入っていただけたら嬉しいですね。

今後の新作についてはまだ具体的なお話はできませんが、現在2つの大型プロジェクトを進めています。ひとつは濃厚な雰囲気を持つRPG／FPSハイブリッド作品。もうひとつはまったく新しい可能性を切り開くような、挑戦的で野心的なサバイバルゲームです。どちらのプロジェクトでもクオリティ、誠実さ、プレイヤーを惹きつける魅力を何より重視して開発を進めています。もっと詳しくお話ししたいところですが、今はまだ秘密にしておかなくてはなりません。

7. ポーランドのテーブルゲーム市場

ポーランドのビデオゲーム産業が世界的な注目を集める一方で、同じ情熱と創造性をもって成長しているもうひとつの分野がある。それがテーブルゲーム市場である。この業界の歩みは、二つの強みがある。一つは、国内出版社が世界的ヒット作を巧みにローカライズし熱心なポーランドのプレイヤーへ広めてきた点。もう一つは、自らヒット作を生み出す高い創造力を持っている点である。本章では主に国内市場について述べるが、輸出面ではクラウドファンディングでの成功例などにその輸出のポテンシャルがはっきりと表れている。

テーブルゲームは決してニッチな趣味ではない。ポーランドにおけるボードゲーム、カードゲーム、ミニチュアゲームの世界は成熟し強く支持されているきわめて活発な産業であり、国内クリエイティブ経済を支える大きな柱の一つとなっている。単なるデジタルゲームの代替ではなく、みんなで同じテーブルを囲む体験そのものを重視した、文化的にも経済的にも存在感のある領域である。

市場の概観: 安定した、しかしシーズン限定の巨大市場

ポーランドのテーブルゲームの一般市場は、2024年も高い安定性と規模を維持し、成熟した産業としての地位を確かなものにした。市場規模は5億8190万 PLN に達し、前年からの変動はわず

かマイナス 0.1%と、統計的には誤差の範囲内にとどまっている。販売数量はむしろ堅調で、0.5%増の1200万個を記録した。これは、平均単価がわずかに 0.6%減の 46.59 PLN となっているにもかかわらず、消費者の需要が安定していることを示している。

多くの娯楽・玩具産業と同様、テーブルゲーム市場もシーズン限定である。売上データを見ると、年末商戦が圧倒的なピークであり、特に第4四半期に販売が大きく跳ね上がる。とりわけ11月と12月の売上は他の月を圧倒しており、2024年11月だけで1億6200万 PLN を超える売上が記録されている。この季節的なパターンは、テーブルゲームがクリスマスシーズンにおける定番ギフトであり、家族や友人と過ごす時間の定番として定着していることを示している。

表 3 ポーランド国内市場におけるテーブルゲーム売上トップ 10

	出版社	タイトル	売上 (百万 PLN)	売上個数
1	REBEL	TICKET TO RIDE: EUROPE	6.60	35 500
2	RAVENSBURGER	LA CUCARACHA	5.70	48 270
3	HASBRO	MONOPOLY CLASSIC	5.60	42 300
4	TREFL-KRAKÓW	VIRUS!	5.30	224 300
5	MATTEL GROUP	UNO	4.40	145 600
6	HASBRO	JENGA CLASSIC	4.20	65 000
7	MATTEL GROUP	SCRABBLE ORIGINAL 2 IN 1	3.80	32 600
8	TM TOYS	TIM TOYS RUMMIKUB	3.40	36 300
9	GOLIATH	GOLIATH PIGGY POP 2.1	3.00	28 000
10	RAVENSBURGER	LA CUCARACHA 10TH BIRTHDAY	2.20	5 100

データ提供先 : RMD Research

主要セグメント:多様化と嗜好の変化

市場構造を詳しく見ていくと、2024 年の業界を形作るいくつかの重要なトレンドが浮かび上がる。

市場の定番であるソーシャルゲームと

ボードゲーム

ソーシャルゲームとボードゲームが流通総額の 45% を占めている。ソーシャルゲームは 24.7% (1 億 4380 万 PLN) と最大セグメントであるものの、前年比 5.1% 減とやや落ち着きを見せた。一方、ボードゲームセグメントは力強い成長を見せ、前年比 6.8% 増を記録し、市場シェアは 20.2% (1 億 1740 万 PLN) に達した。これはいわゆる「ホビー系」ボードゲームの人气が根強く、むしろ拡大していることを示すものである。

カードゲーム市場の「二つの顔」

カードゲーム分野の動向は市場の分岐を象徴する興味深い動きを示している。まず長年『ポケモンカードゲーム』が牽引してきた戦略型カ

ードゲームは 2024 年に -21.6% と大きく落ち込んだ。空前のブームの反動による一種のクールダウンであり、同カテゴリーの市場シェアは 11.7% まで下がっている。一方でこれをそれ以上補ったのが、より広いカテゴリーとしてのカードゲーム全体の急成長である。こちらはなんと +31.4% の大幅増となった。成長を牽引したのは、『UNO』のような誰でも遊べる定番タイトルに加え、ポーランド発で大ヒットした『Virus!』といった手軽でテンポの良いゲームである。これらの数字は分かりやすい・盛り上がるカードゲームへの強い需要が依然として根強いことを示している。

市場の成熟とニッチカテゴリーの台頭

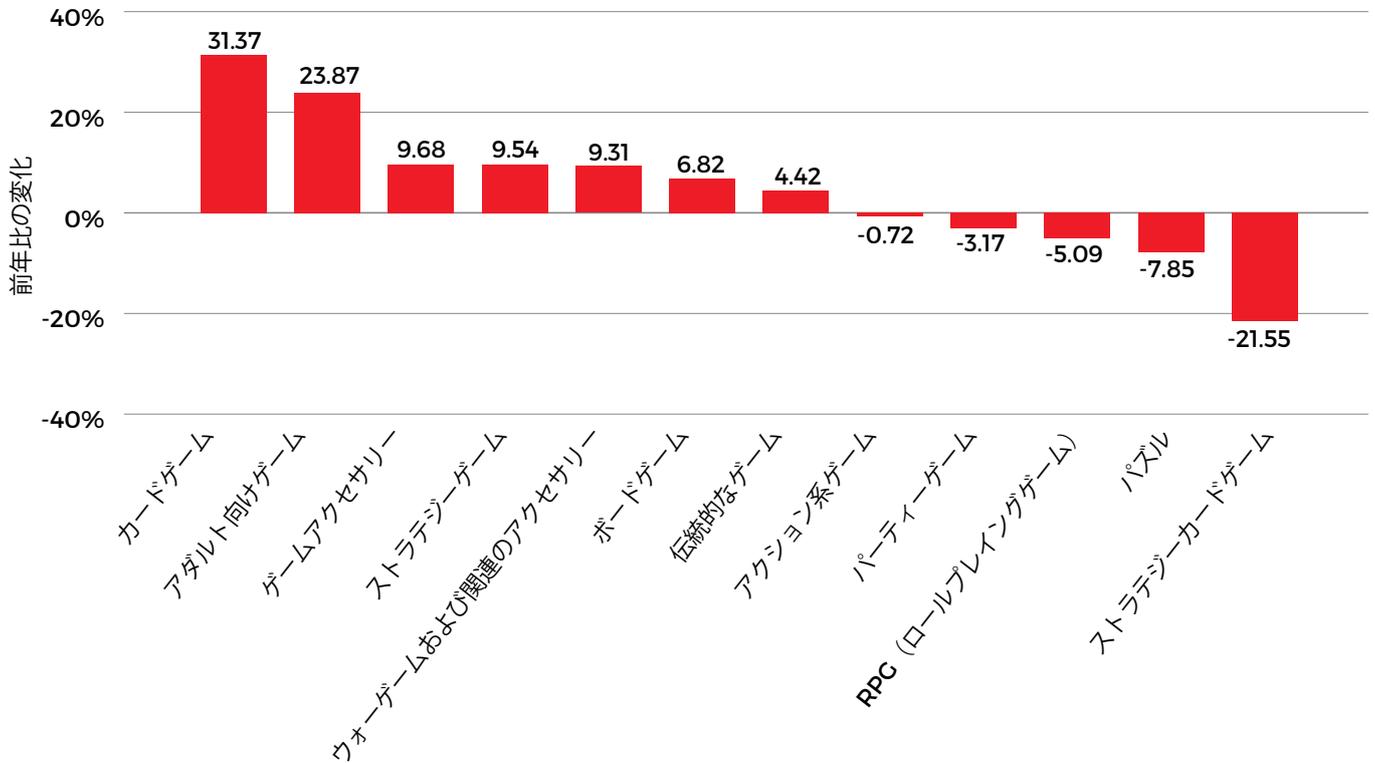
他のセグメントにも消費者層の成熟を示す動きが見られる。アダルト向け (18+) ゲームは最も成長率が高く、前年比 +23.9% と急拡大した。またストラテジーゲーム (+9.5%) やウォーゲームのアクセサリ (+9.3%) といった、より深い没入や複雑なルールを求めるカテゴリーも堅調に伸びている。

表 4: ポーランド市場におけるテーブルゲームのジャンルとその売上

ジャンル(英語)	2023 年売上	2024 年売上	前年比
パーティーゲーム	151.52M	143.81M	-5.09%
ボードゲーム	109.93M	117.43M	6.82%
ストラテジーカードゲーム	86.94M	68.20M	-21.55%
アクション系ゲーム	65.40M	64.93M	-0.72%
カードゲーム	38.27M	50.27M	31.37%
伝統的なゲーム	31.59M	32.99M	4.42%
ストラテジーゲーム	28.93M	31.69M	9.54%
パズル	30.31M	27.94M	-7.85%
ゲームアクセサリ	13.42M	14.72M	9.68%
ウォーゲーム関連のアクセサリ	12.85M	14.04M	9.31%
アダルト向けゲーム(18+)	10.55M	13.07M	23.87%
RPG(ロールプレイングゲーム)	2.87M	2.78M	-3.17%

データ提供先 : RMD Research

図表 5. ポーランド市場で最も成長しているテーブルゲームのジャンル



データ提供先: RMD Research

主要な企業: 国内大手とグローバルブランド

ンドのテーブルゲーム市場は国内の有力出版社、国際的な大手企業、そして機動力のある専門メーカーが混在し、活気ある市場環境を形成している。主要企業はいずれも世界的ヒット作を国内へ導入する「入口」としての役割を担う一方で、自社オリジナル作品の展開にも取り組むという2軸の戦略を採用している点が特徴である。

市場のリーダーである **Rebel** は12.1%のシェアと7020万 PLN 超の売上を誇る。2003年にグダニスクで小規模なオンラインショップとして創業した同社は現在では出版と流通の両面で存在感を示す大手企業へと成長している。その成功の核心はAsmodeeのポートフォリオを中心とした世界的ヒット作を巧みにローカライズし、市場に浸透させてきた点にある。

『Ticket to Ride』『Dobble』『Splendor』といった定番タイトルを扱える強みは大きい。

またポーランド発のオリジナル作品や自社ブランドに適合する国外タイトルを積極的に出版する姿勢も評価されており、ライト層からコア層までの幅広いプレイヤーにとって欠かせない存在となっている。

玩具・ゲーム分野全体の巨大企業である **Trefl S.A.** は市場シェア7.1%で第2位につける。1985年にグディニャで創業した Trefl はパズルや家庭用ゲームで広く知られるポーランドを代表する家庭向けブランドのひとつである。同社の製品ラインアップは、いわゆるホビーゲームの枠を超えて多岐にわたるが、圧倒的なブランド認知度と全国のスーパーマーケットや玩具店にまで及ぶ強力な流通網によってきわめて安定した市場基盤を築いている。その強みはとりわけマス向け家庭用

ゲーム市場においてクオリティが高く信頼されているブランド力にある。

ドイツの大手 **Ravensburger** はポーランド市場において 3.9%のシェアを確保し、10.4%の成長を記録している企業である。世界的には高品質パズルの代名詞として知られているが、その評価はゲーム分野にも影響を及ぼしている。『La Cucaracha』をはじめとする子ども向けの定番タイトルや、多様なロジックゲーム・ファミリーゲームが好調であり、Ravensburger という名前自体が品質の保証として受け止められている点が強みである。とりわけ親世代やギフトとしての需要と関係が深い。

Winning Moves も主要な企業であり、市場シェア3.6%、成長率 20.0%という高い伸びを示している。同社は定番ゲームのライセンス版制作に特化したビジネスモデルを持ち、これが大きな成果につながっている。ポーランドでは都市版や人気 IP 版など多種多様な『Monopoly』を展開し、『Top Trumps』や『Cluedo』といったクラシックタイトルも扱っている。よく知られたブランドに新しいテーマを与えることで今なお大きな市場需要が存在することを示す好例である。

2024 年は市場の変化が特に鮮明に表れた年である。まず **Mattel Group** が 21.3%の成長を記録しているが、その中心にあるのは『UNO』の変わらぬ人気である。単純で普遍的なデザインを持つゲームが、時代を超えて繰り返し大きなブームを起こせることを示している。一方で**Trefl-Kraków (Muduko ブランド)** は前年比 56.6%という著しい成長を遂げている。この急成長の要因はスペインの Tranjis Games 発のカードゲーム『Virus!』が国内で爆発的にヒットしたことである。Muduko の成功は、シンプルで親しみやすいゲームでも適切なローカライズを行うことで国内

市場においてこのような文化的現象を生み出せることを明確に示している。

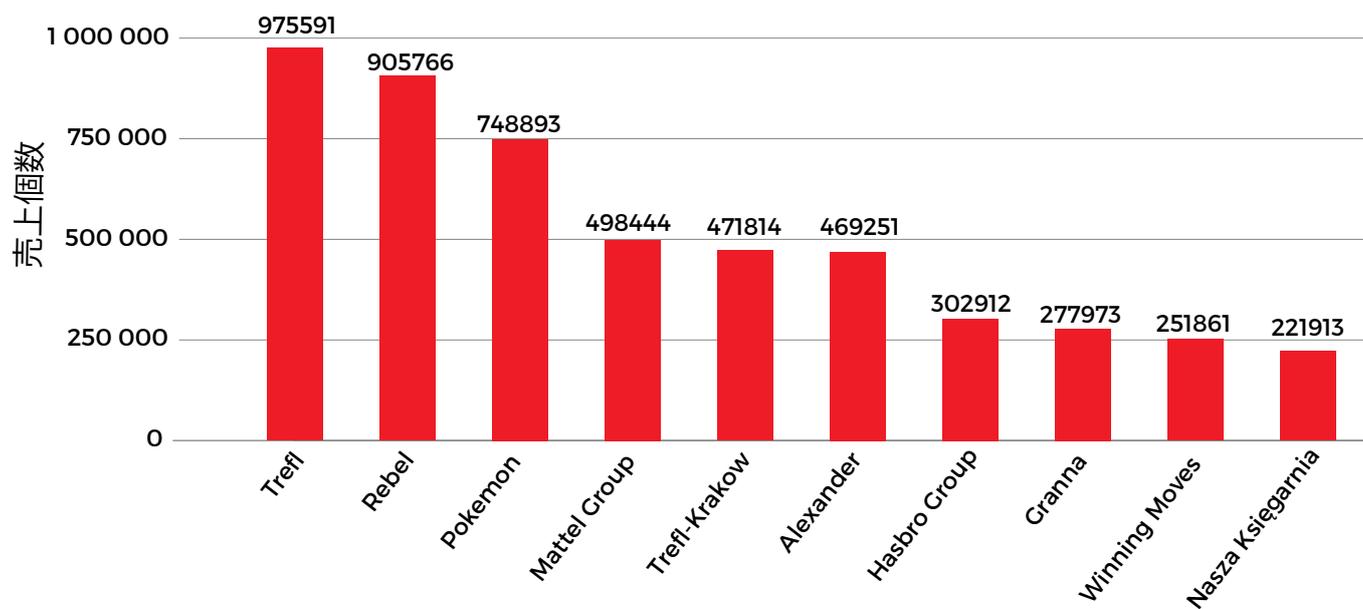
さらにポーランドには大手以外にも、国際的評価を受ける専門出版社が存在している。その代表が業界のベテラン Ignacy Trzewiczek によって設立された**Portal Games** である。この Portal は、テーマ性が濃くルールが精巧に設計されたゲームで知られ、『Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island』や『Neuroshima Hex!』といった国際的評価の高い作品を生み出してきた。近年は『Dune: House Secrets』など有力 IP を活用した物語重視のゲームにも取り組んでいる。同社の作品は数十言語に翻訳され世界中のプレイヤーに楽しまれており、文化的輸出企業として重要な存在である。

クラクフの **Galakta** も、ポーランド市場で欠かせない存在となっている。同社は名作『Catan』の国内出版社として、この定番のゲートウェイゲームが今も変わらずトップクラスの売れ行きを維持できるよう支えている。またポーランド発の人気ビデオゲーム IP を卓上ゲームへと発展させ『This War of Mine: The Board Game』という世界的ヒット作を生み出したことでも知られる。作品はその情緒的な重みと挑戦しがいのあるゲーム性で高く評価され、Galakta の創造力と企画力を示す好例となっている。

データを見ていくと、ひとつの IP が市場全体を左右するほど強い影響力を持ちうることも明らかである。世界的ブームの後に『Pokémon TCG ポケモンカードゲーム』が落ち着きを見せたことでストラテジーカードゲーム分野の縮小が起き、流通会社にも影響が及んだ。こうした事例は巨大 IP に依存することのリスクや、市場の変動の大きさを象徴している。こうした多彩な企業、つまり大手ローカライザーやファミリーブランド、国外展開を

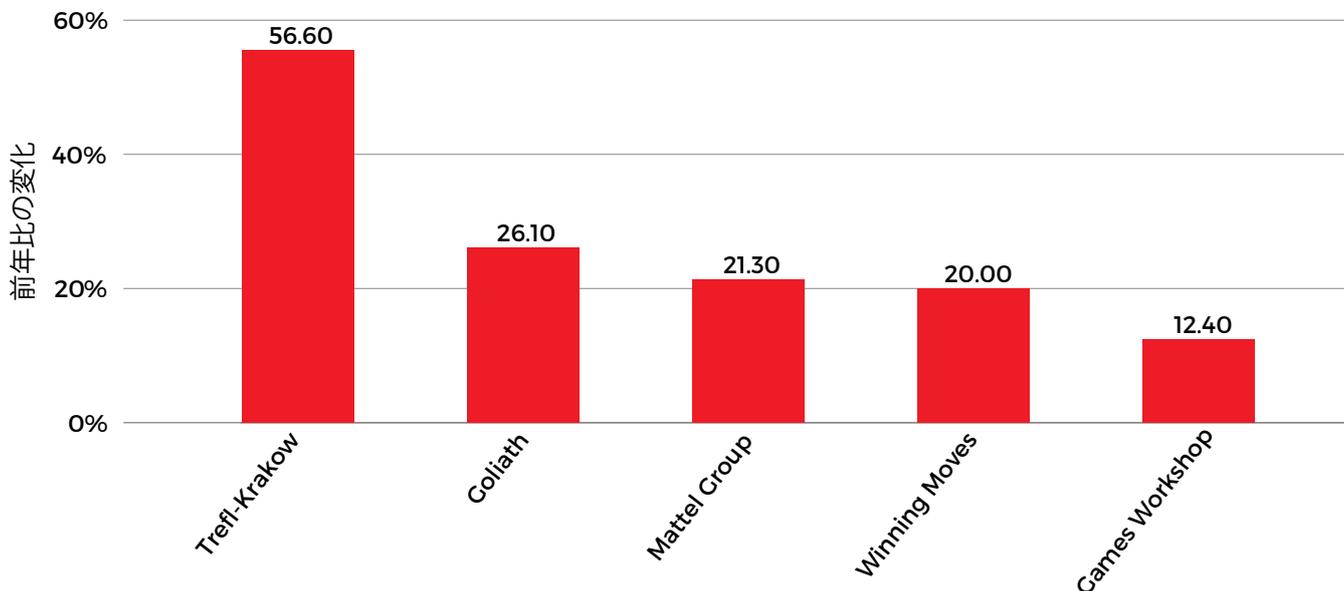
進めるメーカー、新たなトレンドを生み出す先駆者が共存することで、ポーランドのテーブルゲームトップ業界は活気ある健全なビジネスエコシステムを築いている。

図6:2024年のポーランドのテーブルゲーム市場(メーカー別売上)



データ提供先 : RMD Research

図7: ポーランド市場で急成長するテーブルゲームメーカー



データ提供先 : RMD Research

ヒット商品リスト: ポーランド人が実際に遊んでいるゲーム

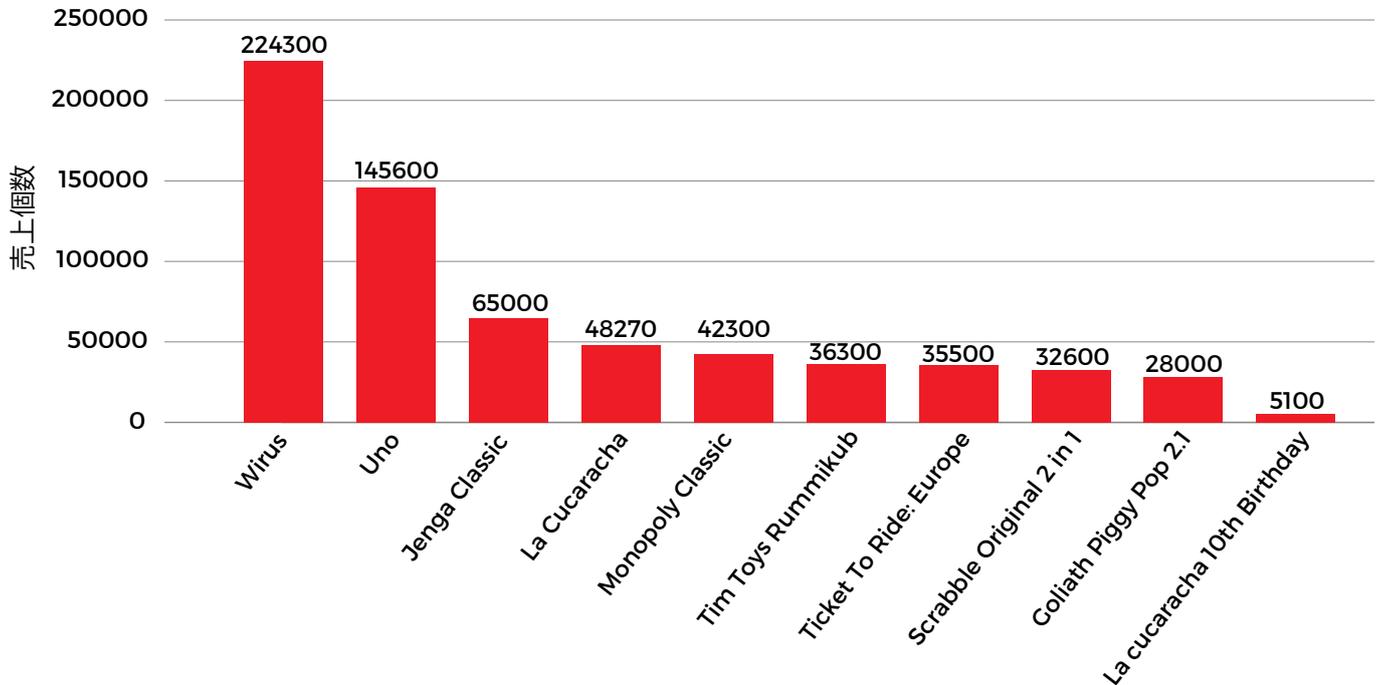
売上上位のタイトルを分析すると、世界的な定番作品と国内でヒットした国産タイトルが並んで支持されているポーランド市場の特徴が鮮明に浮かび上がる。

2024年に売上金額ベースで最も売れたタイトルは『Ticket to Ride: Europe』であり、世界的モダンクラシックを的確にローカライズすることがいかに大きな市場効果を生むかを示した。これに続いて『La Cucaracha』『Monopoly Classic』『Jenga』といった国際的な定番タイトルが並び、いずれもファミリーゲームの王道として安定した人気を保っている。もっともこのランキングは国外作品の成功だけを反映したものではな

い。Muduko (Trefl クラクフ) によるカードゲーム『Virus!』は国内タイトルとして異例とも言える勢いで売上を伸ばし、ベストセラーランキングのトップに一気に躍り出た。

この成功はポーランドの出版社が自国市場の感性に深く刺さるオリジナル IP を生み出せることを明確に示している。さらに『Dobble』『Catan』『Scrabble』といった定番タイトルが引き続き上位に名を連ねていることは、ルールが分かりやすくコミュニケーション性が高く何度でも繰り返し遊べるゲームへの強い需要が定着していることを語っている。また『Everdell』や『Splendor』のようなより戦略性の高いタイトルが上位に食い込んでいる点は、熱心なボードゲームファン層が着実に増えていることを表す。

図 8: ポーランド市場におけるテーブルゲームの売上ランキング



データ提供先 : RMD Research

定番タイトルへの強い偏り: 新作ヒットが生まれにくい市場構造

売上上位20のタイトルを眺めてみると、ポーランドのテーブルトップ業界が抱える根本的な課題が浮かび上がってくる。それは目立った新作がほとんど存在しないという現実である。ランキングはまるでモダンクラシックの展示室のようで、平均的なリリース年をたどるとすでに10年以上前の作品が中心を占めている。このトップ層に最後に加わった比較的新しいタイトルは、2019年にポーランドで登場した『Everdell』である。それ以外の顔ぶれの多くは『Carcassonne』(2001年)、『Catan』(2005年)、『Dixit』(2010年)といった、5年、10年、あるいは20年近く売れ続けている定番作ばかりである。こうした「定番タイトルへの強い偏り」は、ポーランド市場が非常に保守的で、実績のあるブランドに強く依存していることを端的に物語っている。

この構造は市場の安定を支える一方で、マス向け市場における新しい挑戦や革新が生まれにくい環境であることも示している。

消費者は慣れ親しんだゲームを自然に選び、小売側も確実に売れる定番商品を優先して棚に並べる傾向が強い。新作がこの厚い壁を突破するには単に出来が良いただけでは不十分である。長年にわたって支持されてきた名作群が生み出す強力な愛着を乗り越える必要がある。2017年発売の『Virus!』が異例のヒットとなったのは遊びやすさ、的確なターゲット設定、そして強力なマーケティング戦略が巧みに噛み合った結果にほかならない。出版社やデザイナーに求められているのは良質な新作をつくることだけではない。過去の名作に支配された市場のなかで、新作をいかにして広く社会に認知される存在へと押し上げていくか、そこに最大の挑戦がある。

クラウドファンディング:世界に挑むポーランド

従来の小売市場とは別の軸として、ポーランドはボードゲームのクラウドファンディング分野において、いまや世界有数の存在感を放っている。Kickstarterに加えポーランド発のGamefoundは国内クリエイターにとって欠かせないプラットフォームとなった。これらのサービスは単なる資金調達の間にとどまらない。世界中のファンと直接つながり、開発初期の段階からプロジェクトの価値を示し、支持を広げていくための強力なマーケティングの間としても機能している。

この分野で圧倒的な存在感を放っているのが、クラウドファンディングを中核としたビジネスモデルを持つ新世代の出版社である。ヴロツワフに拠点を置くAwaken Realmsの例は世界規模の現象である。巨大なスケール感、濃密な世界観、物語性の高いゲームデザイン、そして高品質なミニチュアをふんだんに盛り込んだ作品づくりを得意とし、クラウドファンディングにおける超大型キャンペーンの成功モデルを確立した存在と言える。

『Nemesis』『Tainted Grail: The Fall of Avalon』『Lords of Ragnarok』といった代表作はいずれもクラウドファンディング界では伝説的なプロジェクトとして語られており、それぞれが数百万ドル規模の資金を集め大成功を収めている。

同社の強みは、従来の小売市場では実現し難い没入感の高いゲーム体験を商品として成立させている点にある。

その成功の流れを受けて世界的な注目を集めたのが、ポズナンを拠点とするGo On Boardである。同社の『The Witcher: Old World』のライセンス作品のキャンペーンは約700万ユーロを調達し、テーブルゲーム史においても屈指の支援額を

誇るプロジェクトのひとつとなった。さらに2024年には、『Cyberpunk2077 – The Board Game』のキャンペーンでも大きな成功を収め、人気デジタルIPを魅力的なテーブルゲーム体験へと昇華させる手腕を改めて証明している。

ポーランド勢の圧倒的な強さを最もはっきりと示したのが2024年の実績である。Gamefoundにおける年間売上上位10のボードゲーム・キャンペーンのうち、5つがポーランド発のプロジェクトだった。内訳は、『Puerto Rico: Special Edition』『Grimcoven』『The Castles of Burgundy: Special Edition (リプリント)』『Lands of Evershade』(以上4つはヴロツワフのAwaken Realmsによるもの)、そして『Cyberpunk 2077 – The Board Game』(Go On Board)である。これら5つのキャンペーンは合計で7060万 PLN 以上を調達した。(2024年12月31日のポーランド国立銀行平均為替レートでの換算)

この実績はポーランド企業がたった1年で複数の記録的プロジェクトを同時に成功させ得ることをはっきりと示した。こうした成功は、巨大企業だけに限られたものではない。ポーランドのクラウドファンディングシーン全体では著名IPのボードゲーム化、革新性の高いゲーム体験、そしてオリジナルの世界観づくりが並行して活発に行われている。代表作品はPortal Gamesによるヨーロッパで根強い人気を誇るコミック作品のボードゲーム化として成功を収めた『Thorgal: The Board Game』、Phalanxのアプリと連動するリアルタイム型潜水艦シミュレーションという極めて革新的な試み『U-BOOT: The Board Game』、またはOfficina Monstrorumによるダークなポストアポカリプス世界を舞台とした協力型アドベンチャーとして成功を収めている『The Hunters A.D. 1492』。

これらの事例はポーランドのクラウドファンディング・シーンがきわめて幅広い創造性を取り込み、従来の出版モデルでは生まれにくかった世界水準の作品を次々と世に送り出していることを明確に物語っている。

表5: ポーランドメーカーによるクラウドファンディングの成功事例

	出版社	タイトル	資金調達額	通貨
1	Awaken Realms	Lands of Evershade	10 404 243	USD
2	Go On Board	Cyberpunk 2077	9 819 915	USD
3	Awaken Realms	Puerto Rico Special Edition	5 070 454	USD
4	Awaken Realms	Grimcoven	4 948 174	USD
5	Awaken Realms	Castles of Burgundy: Special Edition Reprint	4 279 514	USD

データ提供先 : RMD Research

次なる新領域: ポーランド発・世界的ヒットへの挑戦

国内市場における確かな存在感に加え、Portal Gamesのようなメーカーによるコア向け作品の国際的成功も見られる一方で、ポーランドのテーブルゲームトップ業界にはなお大きな目標が残されている。それはポーランド人デザイナーによる世界的なマス向けヒット作を生み出すことである。ポーランド市場は国外作品を見出しヒットへと育てる力に非常に優れているが、ベストセラーの上位を占めているのは依然として国外ライセンス作品が中心である。たとえば『Virus!』はポーランドの出版社にとっては記録的な成功作となったものの、そのゲームデザイン自体は国外発である。いま業界に求められているのは、『Catan』『Ticket to Ride』『Dobble』のように普遍性と完成度の高いデザインを兼ね備えた、全く新しいIPを生み出すことにある。

もしそれが実現すれば単なる創作上の快挙にとどまらず、産業の経済構造そのものを大きく転換させる出来事になるだろう。これまで主に国外ラ

イセンスを受け入れる側として発展してきたポーランドの業界が、自国発の文化コンテンツを世界へと送り出す側へと本格的に変わるからである。この「ポーランド版『Catan』」を生み出す挑戦こそが、ポーランドのテーブルゲームトップ業界にとって次なる最大の課題であり、同時に最大のチャンスなのである。

ケーススタディ: 『Chronicles of Crime』シリーズ: ハイブリッド型成功モデル

次なるポーランド発・世界的ヒットの道筋は従来の定番タイトルと正面から競うことではなく、まったく新しいジャンルそのものを切り拓くことにあるのかもしれない。その最も説得力のある例がポーランドに強いルーツを持つ出版社 Lucky Duck Games による『Chronicles of Crime』シリーズである。本作は数々の賞を受賞した推理ゲームで、物理的なボードゲームとデジタルアプリを自然に融合する「Scan & Play」という新ジャンルを切り拓いた先駆的な存在である。プレイヤーはスマートフォンを使って登場人物、場所、証拠を表すカードのQRコードをスキャンする。するとそ

れに応じて新たなストーリー展開や会話、さらにはVRによる犯罪現場の再現が展開されていく。

この革新的なハイブリッド型アプローチは世界的な大成功を収めた。最初のKickstarterキャンペーンに始まり、続編にあたる『Millennium Series』では100万ドル超の資金調達に成功した。世界中から高い評価を受け数多くのアワードも獲得している。

『Chronicles of Crime』の成功が示しているのはテクノロジーを単なる仕掛けではなくゲーム体験の中核として組み込むことで、アナログだけでは実現できない新しい遊びを生み出せるという可能性である。言い換えれば「ポーランド版『Catan』」は必ずしも従来型のボードゲームである必要はない。テーブルゲームという概念そのものを再定

義する革新的なハイブリッド作品である可能性も十分にある、ということを示唆している。

結論

以上をまとめると、ポーランドのテーブルゲーム産業はデジタルゲーム産業と同様に活力があり自立したビジネスエコシステムである。グローバルな潮流とローカルな創造性を巧みに融合させ、熱心なゲーマー層に向けた豊かで多様な市場を築き上げてきた。世界的なオリジナルヒットの創出という課題は依然として残されているものの、安定した国内市場、多様なユーザー層、そして経験豊富な出版社のネットワークという、次なる国際的新機軸を生み出す基盤はすでに揃っている。

8. 石炭 (coal) からゲームコード (code) へ:ゲーミングとテクノロジーの拠点都市へ

成功の軌跡: Katowice Gaming and Technology Hub

かつて重工業のシンボルだったカトヴィツェは、今や中東欧で有力なイノベーション拠点へと変わりつつある。「Katowice Gaming and Technology Hub」は歴史と未来を融合させる大胆な試みであり、かつてのヴィエチョレク炭鉱跡地はゲームとテクノロジーと教育が集中する現代的な拠点へとその姿を変えようとしている。EU からの約 1 億ユーロの資金に加えカトヴィツェ市により追加投資されているこのプロジェクトは、地域でも最大級の技術改革の一つである。

Katowice Gaming and Technology Hub はグローバル企業と地域企業そして地域コミュニティが協力し合い、イノベーションを生み出すことを目的とした戦略的プロジェクトである。再生されるエリアにはR&D ラボとレコーディングスタジオと研修施設と e スポーツ会場などの、さまざまな機能が集結する予定である。

「Katowice Gaming and Technology Hub の建設はこの地域のビジネス観光を活性化させると期待されている。先端技術や AI が競争力の源となる現代においてこうした投資は革新的な企業だけでなく、優秀な人材、投資家、研究者、さらには世界中から業界イベントの参加者を引き寄せる役割を果たす」と語るのは Katowice Gaming and Technology Hub の CEO 兼副会長であるマルチン・ノヴァク氏 (元 Capgemini、Siemens、ABSL の幹部) である。

本プロジェクトは 3 つのステージに分けて進められている。ステージ I では歴史的建造物 8 棟の改修とそれらをつなぐ通路の建設が行われ、オフィスや 69 の会議室を含む 3 万 2000 m² の利用可能なスペースが整備される。ステージ II では約 2000 人を収容できる多機能型の e スポーツ兼プロダクションホールを建設。ステージ III ではサーバルーム、スタジオ、再生可能エネルギー設備など、複合施設の技術面が整えられる予定である。

カトヴィツェのビジネス環境を再設計する

カトヴィツェには最先端なテクノロジーハブとしての地位を確立する大きなチャンスがある。国際会議や展示会や研修プログラムそして e スポーツイベントなどを呼び込める都市として期待されている。こうした取り組みは、ビジネス観光の活性化につながる重要な要素である。

また工業地帯の再生や都市インフラの整備が進むことで、訪れる人が長期滞在しやすい環境が整っていく。これにより、カトヴィツェは「イノベーションの街」として、そしてヨーロッパの新たなビジネス拠点としての存在感を高めようとしている。

ハブの開発と並行して地元企業や大学との既存の連携はさらに拡大し、これまでにない世界水準のイベント形式も導入されていく予定である。市としてはこれまでと同様に大型ゲーム

関連イベントの開催地であり続けると同時に、人工知能、スタートアップ、教育、デジタルトランスフォーメーションといった分野でも中心的な役割を担うことを目指している。

カトヴィツェに新たな e スポーツ時代が到来

長年にわたり Intel Extreme Masters はカトヴィツェを象徴するイベントであり、この地域で最も重要な e スポーツ大会の一つであった。現在イベントはクラクフへ移転したものの協議は続いており、将来的に IEM が新たな形でカトヴィツェへ戻ってくる可能性は十分に残されている。

「カトヴィツェが e スポーツファンにとって特別である理由は、単にイベントがあるというだけではない。スポデク・アリーナの独特な歴史と雰囲気、情熱的なコミュニティ、そしてヨーロッパ各地からアクセスしやすい立地条件が、この街ならではの魅力を生み出している。我々は今後もこの地域の中心地で世界水準の e スポーツを提供し続ける」とマルチン・ノヴァク (Katowice Gaming and Technology Hub の CEO) は保証する。

教育がイノベーションを後押しする

この取り組みにより学術機関との連携を強化することで、ゲーム産業の発展を牽引する存在になることが期待されている。協働のための拠点として、知識の共有、共同プロジェクトの推進、そして先端技術の実装を積極的に促進していく。研究成果を実際のビジネスへと結びつけることで、カトヴィツェをデジタルおよびゲーム分野における世界水準のイノベーションの拠点として確立することを目指している。大学やテクノロジー企業と連携し、産業の急速な変化に対応できる人材を育成するための教育プログラムを整備していく。教育と実務を一体化することで、本プロジェクトはイノベーションの加速とゲーム業界の未来を形づくることを目指している。

Katowice Gaming and Technology Hub はゲーム分野だけでなく、人工知能に関する知識共有と産学連携のプラットフォームとしても機能する。グローバル企業、地域のパートナー、AIスタートアップを繋ぎ、実践的なイノベーションを生み出すエコシステムを構築していく考えである。その中心となるのは企業のニーズに合わせて設計される実践型の教育・研修プログラムである。これにより共同の AI プロジェクトを通して企業は最新技術を実際の環境で試し導入することができる。ハブは AI を現場で活用するための触媒としての役割を担うことになる。

スマートな成長で、デジタル時代の未来へ

多くの従来型アクセラレーターやインキュベーターが期待どおりの成果を上げられなかった一方で、Katowice Gaming and Technology Hub はテクノロジーやデジタルそしてゲーム分野において実質的で長期的な影響を及ぼすことを目指した大胆なプロジェクトを構築してい

る。この取り組みの強みは、企業と共に企業のために設計された多層的かつ協働型のモデルにある。大学と業界リーダーと地域コミュニティの専門性を結集し、アイデアを生み、検証し、実装するための共有空間を整えることで、実際の価値と持続可能な変革を生み出す仕組みになっている。アルベルト・アインシュタインが「同じことを繰り返しながら違う結果を期待するのは狂気である」と言ったように、このハブはその悪循環を断ち切り、新しい発想と前向きなビジョンで未来を切り開こうとしている。

9. データ提供先と調査手法

本レポートでは、ポーランドのデジタルゲーム産業の姿を描くため、信頼性の高い多様なデータを参照としている。各データには、該当箇所で適切にデータ提出先を明記した本文では、主要な情報提供元とその重要性・調査手法について概要を示す。

Game Industry Conference

Vitruvio Foundation、一般には Game Industry Conference として知られるこの組織は、過去 10 年以上にわたり、ポーランドにおけるゲーム関連分野の主要なシンクタンクとして機能してきた存在である。Vitruvio Foundation はポーランドのゲーム産業に関する唯一の長期的研究を継続的に実施している。これには独自に構築した複数のデータベースを厳密なデータ収集プロセスに基づき維持・定期更新する取り組みが含まれる。データは日常的なモニタリング、特定領域に絞った調査、体系的な情報収集を通じて収集されている。情報源には、上場企業の財務諸表など公的に入手可能な情報に加え、構造化されたアンケート、非公開のヒアリング、業界関係者との緊密な協力を通じて取得した情報も含まれる。今回のアップデートにおいて特筆すべき点は、kadukowo.pl との新たな協力関係と、マテウシュ・カドゥコフスキによる手作業で精査されたデータベースが大きく寄与していることである。

Indie Games Poland

Indie Games Poland はデベロッパー支援や知識共有を中心に活動するポーランドの重要な業界団体である。同団体が担うデータ関連の取り組みの核となっているのが polskigamedev.pl とい

うポーランドで唯一ゲーマーではなく業界関係者やB2B 向けに特化したメディアである。このポータルサイトはスタジオ、ゲームリリース、プロジェクトに関する精選されたデータベースと、産業全体を網羅する報道を基盤として構築されている。本レポートで扱うテーマをより深く理解するための、補完的なデータとして非常に有用である。

調査手法

ゲーム開発分野への関心が高まり、分析レポートの数が増えるなかで、調査手法の確かさはますます重要になっている。本レポートでは扱うデータができる限り正確で信頼できるものとなるよう、特に丁寧に設計を行った。

ポーランドのゲーム産業には、従来の産業に見られるような統計把握を容易にするオープンアクセスの公的基礎情報データベースが存在しない。そのため、グローバルかつデジタル性の強い産業構造を踏まえると、実態を的確に捉えるには独自のデータ収集が欠かせない。本レポートでは、インターネット調査など特定の情報に偏ることを避けるべく、複数の段階を踏んで情報を集め、特に結論に影響しやすい領域については、業界の姿を適切に反映するバランスの取れたサンプル確保に努めた。不足しているデータについては、慎重な推計や補間を行った。またデータセットの改善

に伴って過去の版と数値が異なる場合があるが、多くは精度向上による修正である。スタジオ数に関してのみ、手法を見直したことによる例外的な変更がある。以上を踏まえ、いくつかの補足的な方法論上の注意点を以下に示す。

業界統計をまとめる際、最初の課題はポーランドで実際に稼働しているスタジオ数の把握であった。地域ごとに手法が大きく異なるため、比較すればするほど明確な基準づくりの重要性がよく分かる。本レポートのために1920件以上のスタジオ関連データを統合したマスターデータベースを作成し、他のデータベースで誤って分類されていた情報を多数修正した。例えば国籍が誤って登録されていたり、ソフトウェアハウスやギャンブル事業者など、本来ゲーム開発とは無関係の企業が含まれるケースが多かった。またすでに活動を停止しているスタジオや、名前を変更したスタジオの扱いも大きな課題で、こうしたレコードだけで数百件を追跡する必要があった。さらに学生チームやゲームジャム参加者、非公式グループなどがあるため、何を「ゲームスタジオ」とみなすかという定義づけも難しい。本レポートでは商業的なリリース経験の有無（一般的には Steam での発売）を判断基準として採用した。加えてポーランドには B2B 契約で単一企業向けの制作だけを行う個人企業が非常に多く存在し、これらを全てスタジオとして数えると実態以上にスタジオ数が膨らんでしまう。一方、サードパーティ出版社の数を把握する作業は比較的容易だった。外部開発のタイトルを実際に発売した企業のみを対象とし、発表段階や計画段階のものは含めていない。総合的に、ここで提示している数値は控えめに見積もられたものである。

業界レポートで難しさが際立つもう一つの論点がファーストパーティ開発、アウトソーシング、そして

サードパーティサービスの境界が非常に流動的であるという点である。本レポートではたとえ外部向けサービスを提供している企業の一部門であっても、実際にゲーム制作に関わるチームはすべて「開発セクター」として扱っている。社内と外部開発が同時進行することは珍しくないためである。一方ゲーム市場に関わる周辺サービスまで含めると統計が大幅に膨らんでしまう。特に人材面では数千人規模で全体数が増える可能性がある。同じことは外国人労働者にも当てはまる。サービス大手で働くカスタマーサポートなどの職種は今回の推計には含めていない。もしこれらを加えれば外国籍の従業者数はほぼ倍になると見込まれる。

さらに本レポートに掲載している「ミリオンセラのゲーム」ランキングについては確認可能な実売ベースの数字のみを使用している。無料配布、バンドル販売、1 ユーロ未満の値引き販売、無料ダウンロードなどは対象外としている。

Game Pass などのサブスクリプションサービスについては、利用数を販売本数に換算したり価値を評価するための、透明性のある手法がまだ確立されていないため本レポートでは原則として対象外としている。また情報量を整理するため、ランキングでは個々のタイトルではなくゲーム IP やブランド単位で表記している。そのため、ひとつの項目が実際には 2 作、あるいは 3 作のタイトルをまとめて指している場合もある。

また国をまたぐデータ収集や方法論の議論を継続して進めている European Games Developer Federation にも感謝したい。同連盟のレポートやワーキンググループは各国の知見を共有する重要な場となっており、今後の調査手法をより良いものにする上で大きく貢献している。

テーブルゲームに関するデータ

ポーランド国内のテーブルゲーム市場に関するデータは、以下の二次情報源をもとにまとめた：

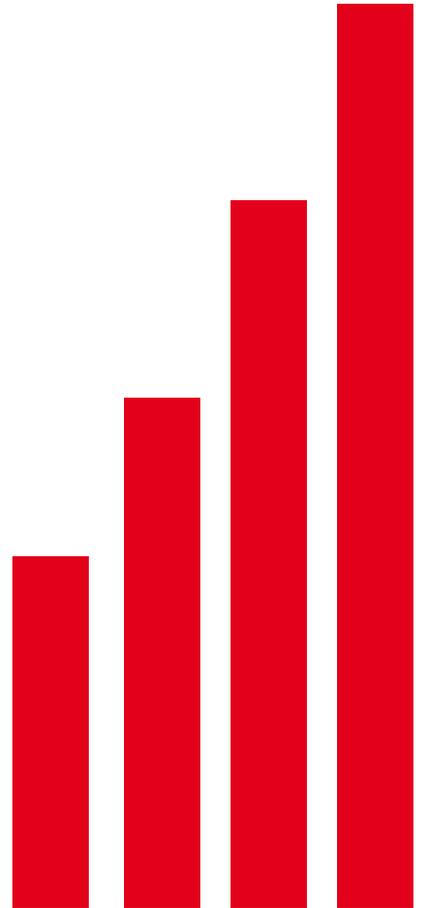
- RMD Research が提供する 2024 年版マーケットデータ
- 主要企業の公式サイトおよびプレスリリース (Rebel、Trefl S.A.、Portal Games、Galakta、Ravensburger、Winning Moves など)

- BoardGameGeek.com の出版社情報・ゲーム情報のデータベース
- Kickstarter.com および Gamefound.com のクラウドファンディングデータ

なお本文に記載した数値はすべてグロス価格ベースである。

10. 企業カタログ

本カタログは、ポーランドのゲーム制作業界に属する企業の網羅的一覧ではない。掲載対象は、本調査への参加に同意し、所定の情報を提供した企業に限定されている。記載内容は、すべて各企業から提供された情報に基づく。



11 bit studios

www.11bitstudios.com, pawel.miechowski@11bitstudios.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Frostpunk』、『This War of Mine』、
『Frostpunk 2』、『The Alters』

次の大型展開:

Xbox および PlayStation 向け『Frostpunk 2』

概要:

意味のあるエンターテインメントの創出を理念とし、世界中のコアゲーマーに作品を提供する開発・パブリッシングスタジオです。芸術的感性を共有し、思考性の高いタイトルを志向する経験豊富な開発チームとのパブリッシング協業を積極的に推進しています。創造性と合理的なビジネスアプローチの両立を重視しています。

設立年: 2009年 **従業員数:** 280名

2B Games

www.2b-games.com, contact@2b-games.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『Tempest Rising』(拠点構築型リアルタイムストラテジー／オルタナティブユニバース設定)

次の大型展開:

未発表

概要:

15年以上の開発経験を持つベテランにより設立されたスタジオです。多様なプラットフォームに向けて、AA規模の商業プロジェクトを開発し、評価と受賞歴を得てきました。Unreal Engineを基盤とし、社内拡張機能を継続的に進化させつつ、開発者およびプレイヤー双方に高い要求水準を課す野心的なタイトル創出を目指しています。

設立年: 2018年 **従業員数:** 10名

7Levels

www.7lvls.com, office@7lvls.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム、その他

主な実績:

『Kong: Survivor Instinct』

次の大型展開:

『Castle of Heart: Retold』

概要:

7Levels は、PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch 向けにゲームを制作・検証・パブリッシングしているインディーゲームスタジオです。

パブリッシャーとして多様なプロジェクトを世界に提供していますが、デベロッパーとしての主な領域は2.5D アクションアドベンチャープラットフォームにあります。

これまでの最大規模のタイトルは、Legendary Studio と共同開発した「Kong: Survivor Instinct」です。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 10 名

8Bit

www.8bitplay.com, contact@8bitplay.com



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

該当なし

次の大型展開:

該当なし

概要:

8Bit は、ゲーム業界に特化したリクルートメントハブとして、プレミアムな採用支援サービスおよび専用求人ボードを通じ、ゲームスタジオと優秀な人材をつなぐ事業を展開しています。

ゲーム開発の全分野を対象とし、世界規模で事業を運営しています。あらゆる規模のスタジオに対して、コスト効率の高い採用モデルを提供しています。

過去 10 年間で 105 社と提携し、紹介率は 96% を達成しています。

設立年: 2015 年 **従業員数:** 8 名

A2 Softworks

www.a2softworks.com, contact@a2softworks.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

Gatewalkers』

(クロスプラットフォーム協力プレイ、サバイバル、RPG 要素を融合した独自性の高い作品)

概要:

A2 Softworks は、ゲーマーによって、ゲーマーのために構築された、ポーランドのポズナンに拠点を置くインディー系ゲーム開発スタジオです。クロスプラットフォーム対応のオンラインゲーム、とりわけ協力プレイに重点を置いたタイトルを専門としています。自らもプレイしたいと思えるゲームの設計・開発を指向しています。

設立年: 2017 年 **従業員数:** 8 名

S2 Games

www.s2.games, contact@s2.games



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

アジア地域における強固な存在感を含む、グローバルなゲーム流通

次の大型展開:

ストラテジーゲームのラインアップ発表予定

概要:

S2 Games はインディー系のパブリッシャー兼開発スタジオであり、現在はストラテジーゲームに重点を置いて活動しています。今後、タイトルラインアップの発表を予定しています。また、ラテンアメリカおよびアジアを含む世界各地域で流通事業を展開し、安全な運営体制、強固なパートナー関係、最大限の販売範囲を確保しています。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 3 名

Afterburn

www.afterburn.games, hello@afterburn.games

対応プラットフォーム:

PC, Xbox, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Railbound』
(Steam にて「圧倒的に好評」評価)

次の大型展開:

未発表タイトル

概要:

Afterburn は、ポーランドのウッチに拠点を置く小規模なゲーム開発スタジオであり、心地よいパズル体験の創出に注力しています。

最新タイトルは心地よいパズルゲーム『Pup Champs』です。過去のタイトルには『Railbound』、『Golf Peaks』、『inbento』などがあります。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 6 名

Anaesthetic sp. z o.o.

www.anaesthetic.pl clinic@anaesthetic.pl



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

開発中タイトル『Unwell』

次の大型展開:

『Unwell』正式版の開発

概要:

Anaesthetic は、ポーランドのヴロツワフに拠点を置くゲーム開発スタジオであり、知的かつ情緒的に訴求する体験の提供に注力しています。

当社の使命は、形而上学的な深みと達成感のある挑戦性を備えたゲームを創出することです。開発中のタイトル『Unwell』では、物語とゲームデザインの融合により、心理ホラーを探究しています。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 8 名

Ancient Forge

www.ancientforigestudio.com, contact@ancientforigestudio.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Hotel Galactic』、『The Tenants』

次の大型展開:

『Hotel Galactic』のフルリリースへの道のり

概要:

Ancient Forge は、経験豊富なゲームデベロッパーにより率えられるポーランドのゲーム開発・パブリッシング企業であり、ゲームメカニクスに集中するタイトルに強みを持っています。

2022年に発売され、高い評価を得た不動産経営シミュレーション『The Tenants』で広く知られており、現在もマネジメントおよびシミュレーションゲーム領域における革新に取り組んでいます。

設立年: 2019年 **従業員数:** 33名

Anshar Publishing

www.ansharpublishing.com, office@ansharpublishing.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

『Gamedec』、『Coridden』、『Zoria: Age of Shattering』

次の大型展開:

『Bytebond』、『Sigilfarer』及び未発表なプロジェクト

概要:

プレイヤーの選択の総体として物語が紡がれるインディーゲームをパブリッシングしており、『Coridden』、『Gamedec』、『Zoria: AOS』などのタイトルを展開しています。

当社は、チェックリスト型の対応にとどまらず、革新性と楽しさが共存できる環境づくりに取り組んでいます。RPGをルーツとしていますが、新たなジャンルへの挑戦にも積極的であり、パブリッシュする各プロジェクトがゲーム業界に独自の価値を付加することを目指しています。

設立年: 2022年 **従業員数:** 5名

Anshar Studios

www.ansharstudios.com, office@ansharstudios.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Painkiller』リイマジニング企画
(2025年時点でAnshar Studios 史上最も野心的なタイトル)

次の大型展開:

『Painkiller』の発売予定 (2025年10月)

概要:

Anshar Studios は、PC および家庭用ゲーム機向けのAA プレミアムゲーム開発を手掛けるスタジオであり、Unreal Engine 5 を活用した一貫開発および共同開発を専門としています。これまでに『Layers of Fear』や『Gamedec』を開発し、現在は『Painkiller』のリイマジニング版に取り組んでいます。また、『Killing Floor 3』、『Silent Hill 2』、『Baldur's Gate 3』、『Divinity Original Sin 2』、『Dead by Daylight』、『Darksiders 3』といったタイトルには、開発支援として貢献しています。

設立年: 2013年 **従業員数:** 200名

Artifex Mundi S.A.

www.artifexmundi.com, contact@artifexmundi.com



ARTIFEX MUNDI

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

F2P, プレミアム

主な実績:

『Unsolved』
(拡大を続けるアイテム探しパズルアドベンチャーゲームシリーズ。累計1,300万ダウンロード)

次の大型展開:

未発表

概要:

Artifex Mundi は、ポーランドのカトヴィツェに拠点を置く、モバイル向けアドベンチャーゲームの主要な開発・パブリッシング企業です。18年間にわたり、世界中のプレイヤーに楽しんでいただける魅力的なタイトルを制作してきました。現在はF2P モバイルタイトルに注力しており、ミステリーアドベンチャー『Unsolved』から、今後発表予定のRPGまで幅広いジャンルを展開しています。情熱をもって開発に取り組み、最高品質と没入感あるゲームプレイを実現することを目指しています。

設立年: 2006年 **従業員数:** 120名

Artificer

www.artificer.com, contact@artificer.com

対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Showgunners』、『Sumerian Six』

次の大型展開:

ジャンルに新風をもたらす有望なローグライト作品を開発中



概要:

Artificer は、2023 年発売の『Showgunners』および2024 年発売の『Sumerian Six』が批評家とプレイヤー双方から高い評価を得たことにより、タクティカル／ストラテジージャンルにおいて存在感を確立しているスタジオです。独自性のあるビジュアルスタイル、精緻なゲームデザイン、鋭いトーンで知られており、新規プロジェクトごとにジャンルの境界を拡張し続けています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 14 名

Awaken Realms (AR Digital Sp. z o.o.)

www.awakenrealms.com, publishing@awakenrealms.com

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Tainted Grail: The Fall of Avalon』

次の大型展開:

未発表



概要:

Awaken Realms は、没入感の高いデジタル体験と魅力ある物語性で知られる革新的なゲーム開発スタジオです。これまでに『Tainted Grail: Conquest』、『Tainted Grail: The Fall of Avalon』、『Nemesis: Lockdown』など、評価の高いタイトルを手掛けてきました。戦略性の高いゲーム性と美しいビジュアルを融合させ、世界中のプレイヤーが探索したくなる独自の世界観を提供しています。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 206 名

Awesome Games Studio

www.awesomegamesstudio.com,

contact@awesomegamesstudio.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Yet Another Zombie Survivors』

(高評価を獲得し、売上上位に入る「弹幕」系タイトルの一つ)

次の大型展開:

『Into the Underworld』

(デッキ構築ローグライトとリアルタイムストラテジーの融合タイトル)

概要:

Awesome Games Studio は、2009 年に設立され、ポーランドの美しい都市クラクフに拠点を置くゲーム開発スタジオです。これまでSteam、Xbox、PlayStation、Nintendo Switch 向けに多様なタイトルを開発してきました。

当社は独立性を重視しており、すべてのタイトルを自社資金で開発し、自社でパブリッシングしています。ゲーム開発への情熱は、ゲームプレイそのものへの愛情と同じくらい深いものです。

設立年: 2009 年 **従業員数:** 9 名

Baked Games S.A.

www.bakedgames.pl, marketing@bakedgames.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Prison Simulator』(良好な売上と評価を獲得し、YouTube 上で大きく取り上げられたヒット作)

次の大型展開:

『Alaska Gold Fever』(19 世紀アラスカの未開拓を舞台とするサバイバルと金採掘のオープンワールドゲーム)

概要:

Baked Games S.A.の歴史は2015年に始まりました。初期の作品は主に若いプレイヤーを対象としていました。その後、現在のパブリッシャーである PlayWay S.A.との協業へと発展しました。同社との協力により、好評を得たヒット作『Prison Simulator』を発売し、多くの良いレビューを獲得しました。

現在は他の小規模案件と並行して、刑務所をテーマとした続編および新作アドベンチャー『Alaska Gold Fever』の開発を進めています。

設立年: 2015 年 **従業員数:** 10 名

Better Gaming Agency

www.bettergaming.pro, contact@bettergaming.pro



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, vr/ar

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

個々のクライアントニーズに柔軟に適応し、継続して高品質な成果物を提供できること

次の大型展開:

自社ゲーム開発スタジオおよびインディーゲームパブリッシング事業の開始。協業歓迎!

概要:

Better Gaming Agency は国際的なゲーミングエージェンシーとして、ゲーム制作業界に属する企業やブランドと協業しています。業界で長年活動している企業から、これから市場参入を図る企業まで、製品認知の構築と適切なオーディエンスへのリーチを支援します。PC・家庭用ゲーム機・モバイルといったゲーム領域に限らず、ハードウェアやオンライン／オフライン双方のイベントにも対応し、あらゆる要素をよりよい形にすることを目指しています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 12 名

Bit Golem

www.bitgolemgames.com,
contact@bitgolemgames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, vr/ar

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『Dagon: by H. P. Lovecraft』

次の大型展開:

『Pool of Madness』

概要:

Bit Golem は、ポーランドに拠点を置く小規模な開発スタジオです。物語体験などゲーム表現と媒体で実験をすることに強い関心を持っています。長年にわたり主に外部パブリッシャー向けに開発を行ってきましたが、現在は自社のゲーム開発に注力しています。ジャンルは複数にまたがりますが、いずれのプロジェクトも物語への強いこだわりという共通の軸を持っています。

設立年: 2013 年 **従業員数:** 2 名

Black Drakkar Games

www.blackdrakkar.games, contact@blackdrakkar.games



対応プラットフォーム:

PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

『Fort Solis』の共同開発、
著名スタジオ委託によるTPP Sci-Fi ホラー開発

次の大型展開:

著名スタジオ向けTPP・Sci-Fi ホラーの開発
継続および自社開発によるUnreal Engine 5
プロジェクト

概要:

Black Drakkar Games は、経験豊富なデベロッパーによって設立されたポーランドのゲームスタジオです。当社のチームは『Fort Solis』および『Ultra Mega Cats』の共同開発に携わりました。また、『Silent Hill 2』、『S.T.A.L.K.E.R. 2』、『The Sinking City 2 Remastered』といったタイトルにも貢献しています。

現在は、著名スタジオ向けのTPP・SF ホラータイトル、および自社の未発表UE5 プロジェクトの開発を進めています。

設立年: 2021 年 **従業員数:** 61 名

Black Lantern Collective

www.blacklanterncollective.com,
publishing@blacklanterncollective.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,

ビジネスモデル:

プレミアム、その他

主な実績:

11 本の独自性ある、深く不安を喚起するホラーゲームの市場投入を進行中

次の大型展開:

『Caput Mortum』、『CHILDREN OF SATURN』、『Dead Finger Dice』、『Nightmare House』、『White Line Fever』

概要:

Black Lantern Collective は、従来型パブリッシングの硬直した枠組みから離脱し、自分たちのようなホラーファンが心から遊びたいと感じる、型破りなホラー体験を提供するために形成されたホラー専門集団です。

メンバーは合計15年以上のジャンルの経験を有し、近年のヒット作の制作にも携わってきました。また、週末にはC級ホラー映画を観ています。誰でも歓迎します。

設立年: 2025 年 **従業員数:** 15 名

BoomBit SA

www.boombit.com, contact@boombit.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, ブラウザ, モバイル

ビジネスモデル:

F2P, プレミアム

主な実績:

『Ramp Car Jumping』、『Slingshot Stunt Driver & Sport』、『Tiny Gladiators』、『Darts Club』、『Hunt Royale』

次の大型展開:

『Hunt Royale』のメカニクスに着想を得た新作ゲーム。舞台は未来世界を予定

概要:

BoomBit は、モバイル、PC、および家庭用ゲーム機向けのゲーム開発・パブリッシングを手掛ける企業であり、300 名以上のスタッフを擁しています。社内開発チームに加えて、アート、デザイン、ビジネスインテリジェンス、ゲームクリエイティブ、ユーザー獲得、データ分析、マーケティング、移植などの専門チームを有しています。

設立年: 1997 年 **従業員数:** 300 名

Bones Studio

www.bones.studio, contact@bones.studio



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル, vr/ar

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

『Hellblade II』カットシーンアニメーション
『Silent Hill 2 Remake』ゲームプレイ／カットシーンアニメーション
『Delta Force』モーションキャプチャ

次の大型展開:

未発表の複数プロジェクト

概要:

Bones Studio は、ワルシャワを拠点とするキャラクターアニメーションの専門集団であり、11 年以上にわたり、AAA 品質のモーションキャプチャ、パフォーマンスキャプチャ、およびキャラクターアニメーションを提供してきました。モーションは当社の事業の中心にあります。弊社はモーションキャプチャに特化して始動しましたが、現在ではシネマティックアニメーション、ゲームプレイアニメーション、プリビズ、Unreal Engine 統合、3D スキャニングなど包括的なサービスの提供へと発展しています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 50 名

Byte Barrel

www.bytebarrel.com, contact@bytebarrel.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Forgive Me Father』シリーズ (ラヴクラフト的世界観を特徴とするアクションシューティング)

次の大型展開:

『TRUST』(吸血鬼をテーマとし、インマーシブシム要素を備えたシューティングゲーム)
未発表プロジェクト複数

概要:

Byte Barrel は、2017年にエルネスト・クリスティアンとカミル・プセジジェツキによって設立されたインディー系ゲーム開発スタジオです。設立当初は2名でスタートしましたが、現在では同じ情熱を共有する才能ある専門家のチームへと成長しています。

当社はアクション性の高いタイトルの開発を得意としており、手作業による精緻なビジュアル表現を重視しています。細部に至るまでこだわり抜き、印象的な体験を提供することを目指しています。

設立年: 2017年 **従業員数:** 15名

Carbon Studio

www.carbonstudio.pl, contact@carbonstudio.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
モバイル, vr/ar

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『The Wizards』シリーズ (主要プラットフォームでトップクラスの売上を記録し、安定して4つ星前後の評価を獲得するVRタイトル)

次の大型展開:

ドライビングに焦点を当てたVR/XRタイトル
およびPC／家庭用ゲーム機向け高難度アドベンチャー

概要:

Carbon Studio はVR／XR分野をリードするゲーム開発スタジオです。約10年にわたり、ジェスチャーを使って魔法をかけるメカニクスなど、先進的なゲームメカニクスを先駆けて開発してきました。革新性とテクノロジーは、当社のすべての取り組みの中核を成しています。Unreal Engine およびUnityの双方を活用し、世界中のプレイヤーに向けて記憶に残る体験を創出しています。また現在は、PCおよび家庭用ゲーム機向けに独自性の高い新たなメカニクスのプロトタイピングにも取り組んでいます。

設立年: 2015年 **従業員数:** 25名

CHERRYPICK GAMES

www.cherrypickgames.com, hello@cherrypickgames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, プレミアム

ビジネスモデル:

外部開発/アウトソーシング/サービス、F2P、プレミアム

主な実績:

『My Hospital』、『My Spa Resort』、『Touchdown Hero』、『Kingdoms: Merge & Build』(モバイル、Apple Arcade)

次の大型展開:

『Quartermaster』、『Sniper at Work』、『ANGST』

概要:

Cherrypick Games は、2014 年にワルシャワで設立されたゲーム開発スタジオです。洗練され、プレーしやすいゲームを、際立ったビジュアル表現とともに制作しています。

2024 年以降はPC および家庭用ゲーム機向けタイトルに注力しつつ、弊社の基盤であるモバイル分野のサポートも継続しています。

業界経験豊富なメンバーに支えられ、すべてのプラットフォームにおいて、プレイヤーを最優先に考えた、記憶に残る体験の創出を目指しています。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 12 名

Chronospace Sp. z o.o.

www.chronospace.com, hello@chronospace.com



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

外部開発/アウトソーシング/サービス、プレミアム、その他

主な実績:

『Aviators』
(25 万ダウンロード超)

次の大型展開:

『War Mechanic』(オープンワールドのアクションアドベンチャーゲーム)

概要:

Chronospace は、豊富なゲーム開発経験を有する、意欲的なクリエイターで構成されたチームです。これまでに『Cyphers Game』や『Aviators』といったタイトルを手掛けており、現在は新規プロジェクトである『War Mechanic』の開発に注力しています。

当社は、独自性と没入感のあるゲーム体験の創出に情熱を注いでおり、次にどのようなクリエイティブな展開が生まれるのかを楽しみにしています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 15 名

CrazyGoatGames

www.crazygoat.games, pr@crazygoat.games



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Worshippers of Cthulhu』

次の大型展開:

『Tamer Town』

概要:

Crazy Goat Games (略称:CGG) は、ポーランドに拠点を置くインディーゲームスタジオであり、楽しさと独自性を備えたゲーム制作に取り組んでいます。

10年以上にわたりクライアント向けの製品開発に携わってきましたが、近年は自社タイトルの開発にも注力しており、長期的にゲーム制作を続けていきます。

設立年: 2013年 **従業員数:** 25名

Creepy Jar

www.creepyjar.com, office@creepyjar.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Green Hell』

次の大型展開:

『StarRupture』

概要:

Creepy Jar は、ポーランドのワルシャワに拠点を置くゲームの開発・パブリッシングスタジオです。高い評価を受けたサバイバルゲーム『Green Hell』で広く知られています。2016年に設立され、プレミアム・インディーゲームの創出に情熱を持つ経験豊富なクリエイターで構成されています。

新作プロジェクト『StarRupture』は、サバイバル要素を備えた高度な拠点構築型FPPシミュレーターであり、2026年1月6日にPC向けアーリーアクセスとして発売予定です。

設立年: 2016年 **従業員数:** 64名

Critical Hit Games

www.criticalhit.games, hello@criticalhitgames.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Nobody Wants to Die』
(Xbox Excellence Awards、Digital Dragons Awards 等、複数受賞)

次の大型展開:

非公開

概要:

野心的で物語性を最優先としたゲーム制作に注力するインディー系スタジオです。印象的なビジュアルと、思考を促すテーマ性を特徴としています。感情に訴えるストーリーテリングと独創的なゲームプレイを融合させた、独自のIP 構築を目指しており、意義深く高品質な体験を提供するスタジオとしての評価確立を目指しています

設立年: 2020 年 **従業員数:** 5 名

Crunching Koalas

www.crunchingkoalas.com, info@crunchingkoalas.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Darkwood』の家庭用ゲーム機向け移植およびパブリッシング

次の大型展開:

『Heading Out』
(物語性の高いドライビング・ローグライト作品、家庭用ゲーム機版発売予定)

概要:

Crunching Koalas は、ワルシャワに拠点を置くブティック系のパブリッシャー兼移植スタジオであり、優れたゲーム体験をあらゆるプラットフォームのプレイヤーに届けることに注力しています。これまでに、『Thronebreaker: The Witcher Tales』、『Darkwood』、『This War of Mine』など、知名度が高く、評価を受けた数多くのタイトルに携わってきました。

設立年: 2011 年 **従業員数:** 17 名

Cubepotato Games

www.cubepotato.eu, studio@cubepotato.eu



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Game Telegraphist 1920: Beats of War』
(1年間で10,000件以上のウィッシュリスト登録)

次の大型展開:

『Telegraphist 1920: Beats of War』
(PC向けナラティブリズムゲーム、2025年
後半予定)

概要:

Cubepotato Games は、ゲーム制作を愛する高校時代の友人たちによって設立された小規模なインディーゲームスタジオです。独自性と没入感のある体験を生み出す、「創造的な工房」として活動しています。

さまざまなゲームジャムに積極的に参加し、その都度まったく異なるアイデアに挑戦することを楽しんでいます。実際に、代表作である『Telegraphist 1920:

Beats of War』は、こうしたゲームジャムから生まれました。

設立年: 2023年 **従業員数:** 6名

Cyfrowy Nomada Krzysztof Krystian Jankowski

www.nomada.plx.in, kj@plx.in



対応プラットフォーム:

ブラウザ、PC、その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

『Tanks of Freedom』

次の大型展開:

『Cortex Labs』

概要:

Cyfrowy Nomada は、P1X Indie Game Development Studio の商業部門として設立され、レトロゲーム体験を専門としています。

当社は、当時のハードウェア仕様に即したカラーパレット制限を遵守した、ピクセルパーフェクトなゲームを制作しています。特に、486世代のPC向けMSDOS開発に高い専門性を有しており、ゲームを真正なフロッピーディスクによって配布しています。

設立年: 2020年 **従業員数:** 1名

DaminDesign

www.damindesign.com, contact@damindesign.com



対応プラットフォーム:

PC, ブラウザ

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、プレミアム、その他

主な実績:

最新の AI 技術を用いたゲーム開発

次の大型展開:

自社ゲーム用 AI エンジンの開発と技術革新の推進

概要:

DaminDesign は、ゲームおよび高度なグラフィックソリューションを創出する革新的な企業です。ゲームデザインを加速させる独自技術の開発を行っています。

最新の AI 技術を活用し、ゲーム制作に加えて、2D・3D グラフィックやフォトリアリスティックな建築ビジュアライゼーションを提供しています。当社の使命は、創造性、品質、そして先進性です。協業のご相談を歓迎します。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 2 名

Digital Dragons

www.digitaldragons.pl, info@digitaldragons.pl



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

多様なゲームスタジオの成長、革新、国際展開の支援

次の大型展開:

Digital Dragons Conference の認知度向上および国際的存在感の強化

概要:

Digital Dragons Hub は、メンタリング、ネットワーキング、資金調達に関する助言を通じて、ポーランドのゲームエコシステムを支援する組織です。スタジオが複数プラットフォーム向けにゲームを開発し、ビジネスモデルを洗練させ、国際展開を進めるための支援を行っています。

当社の最も広く認知されている取り組みは Digital Dragons Conference であり、業界の革新促進と可視性向上に大きく貢献しています。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 92 名

Digital Melody

www.digitalmelody.eu, hello@digitalmelody.eu



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

F2P、プレミアム

主な実績:

『Timberman』、『Supermarket Manager Simulator』

次の大型展開:

『Prison Escape Simulator』

概要:

クリエイターたちによって設立されたポーランドのゲームスタジオです。『Timberman』シリーズで広く知られています。

シンプルなゲームメカニクスと独自のビジュアルスタイルを特徴とする、オリジナリティと高い没入感を備えたゲーム制作に注力しています。

「革新的なゲームプレイと無限の楽しさ」をモットーに、主にモバイルプラットフォームおよび F2P ゲームを中心に展開しています。

設立年: 2013 年 **従業員数:** 14 名

Donkey Crew Sp. z o.o.

www.donkey.team, hello@donkey.team.eu



対応プラットフォーム:

PC, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Bellwright』

次の大型展開:

『Bellwright』の Xbox 版発売 (2025 年第 4 四半期予定)

概要:

Donkey Crew は、ポーランドのプロツワフに拠点を置く意欲的なゲームスタジオであり、世界各国から集まった情熱的なゲーマーによって構成されています。チームは常に進化を続け、オリジナル作品に向けた独自のアイデアを追求しています。最新作である『Bellwright』は、2024 年にアーリーアクセスとして発売され、プレイヤーおよびメディアの双方から高い評価を得ました。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 44 名

DRAGO entertainment

www.drago-entertainment.com,

ksasorski@drago-entertainment.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Gas Station Simulator』

次の大型展開:

『Winter Survival』(本年中にアーリーアクセス終了予定)

『Road Diner Simulator』、『Airport Contraband』

概要:

DRAGO は、1998 年より没入感の高いゲーム制作に取り組んできたスタジオです。約 50 名の情熱的なデベロッパーで構成され、ゲームが持つ変革的な力を信念としています。

ヒット作である『Gas Station Simulator』は、2021 年 9 月 15 日に発売され、Steam のベストセラータイトルとなりました。

現在も既存タイトルの継続的なサポートを行うとともに、新たな魅力的なプロジェクトへの展開を進めています。

設立年: 1998 年 **従業員数:** 50 名

Draw Distance

www.drawdistance.dev, ir@drawdistance.dev

DRAW_DISTANCE

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Serial Cleaner』および『Serial Cleaners』並びに『Vampire: The Masquerade』三部作

次の大型展開:

『Serial Cleaner』および『Serial Cleaners』IP の開発強化

概要:

PC 向けにインディーゲームを開発しているスタジオです。世界中の幅広いプレイヤー層を対象とした、プレミアムクラスのタイトルを手掛けています。

犯罪をテーマとしたアクション指向のゲームを強みとし、奥深い戦闘システムと高いリプレイ性を備えたゲーム体験を提供しています。

設立年: 2009 年 **従業員数:** 5 名

Dreamgrit

www.dreamgrit.com, igor.hardy@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Snakes of Avalon』

(受賞歴を有し、サイケデリックな物語性で高い評価を得たニッチなアドベンチャーゲーム)

次の大型展開:

『The Saragossa Manuscript』

(ロマンス、決闘、呪いをテーマとしたナラティブ・ローグライト)

概要:

1. 控えめな資金でも、デカイ夢を掲げてインディーゲームスタジオになれ。
2. パンク精神を失敗にも込めろ。
3. 無駄は死ね。つくるのは必要最低限のゲームだけ。
4. プレイヤーに即興的に動けるシナリオを与えろ。
5. 手続き型生成は時にはグロくなる。だが、それでも突き進め!!

設立年: 2011年 **従業員数:** 3名

ekhart Studios

www.ekhart.pl, studios@ekhart.pl

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR, ブラウザ

ビジネスモデル:

外部開発/アウトソーシング/サービス、F2P、プレミアム

主な実績:

『Supremacy: Warhammer 40,000』、Temple

Run: Idle Explorers』、

『Floodland』、『Oh...Sir! The Insult Simulator』

次の大型展開:

(ロード中)

概要:

ワンマン体制で活動するゲームデベロッパーとして、秩序立った高品質なC#コードソリューションの提供に注力しています。IT分野で培った経験を活かし、混沌としがちなUnity開発チームに対するメンタリングを通じて、より優れたゲーム制作を支援しています。

これまでに Nintendo Switch 向けの移植案件や、新規プロトタイプ制作から、10年以上運用されているモバイルゲームの保守まで、70名規模のプロジェクトへの参加、小規模・中規模チームのリードを経験してきました。

設立年: 2023年 **従業員数:** 1名

Enclave Games

www.enclavegames.com, contact@enclavegames.com



ENCLAVE
GAMES

対応プラットフォーム:

モバイル、ブラウザ

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、その他

主な実績:

Web ゲームの開発・プロモーションGamedev.js
コミュニティの形成js13kGames コンペティシ
ョンの運営

次の大型展開:

Web ゲーム制作の拡大
「Gamedev.js Jam」および
「js13kGames」コンペティションの次回開催

概要:

Enclave Games は、2012 年よりハイパーカジュアルなモバイル向け Web ゲームを開発している、2 名体制のインディーゲームスタジオです。アンジェイ・マズルは JavaScript プログラマー、エヴァ・マズルはグラフィックデザインを担っています。

また、「js13kGames」コンペティションや「Gamedev.js Jam」の運営、「Gamedev.js Weekly」ニュースレターの配信などを通じて、Web ゲーム開発コミュニティ全体の活性化にも取り組んでいます

設立年: 2012 年 **従業員数:** 2 名

eNStudios

www.enstudios.pl/en/, m.janowski@enstudios.pl



eNStudios

対応プラットフォーム:

PC, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

モーションキャプチャおよび CGI

次の大型展開:

バーチャル 3D 環境の開発

概要:

名高い Human Touch Group の一員です。ポーランドにある最先端の施設は、単なる建物ではなく、創造性と技術革新が融合するハブとして機能しています。最新技術を備えたモーションキャプチャ、撮影、映像、音響の専用スタジオを自社で保有しており、これらの技術的組み合わせは、リアルタイム 3D 制作の最前線にある Unreal Engine の活用において重要な役割を果たしています。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 20 名

Event Horizon

www.linktr.ee/eventhorizondev, contact@evehor.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Tower of Time』

(物語性の高いダンジョンクローラー。時間停止を伴う革新的なリアルタイム戦闘を特徴とする)

Next big thing:

未発表

概要:

インディー系のゲーム開発およびパブリッシングスタジオです。2018年に、物語性の高いダンジョンクローラーであり、時間を一時停止または減速できる革新的なリアルタイム戦闘を特徴としたデビュー作

『Tower of Time』を発売しました。

最新作であり、より野心的なプロジェクトである『Dark Envoy』は、プレイヤーの選択が物語に大きく影響するノンリニア RPG として、2023年後半に発売されました。

設立年: 2016年 **従業員数:** 5名

EXOR Studios

www.exorstudios.com, pawel.lekki@exorstudios.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『The Riftbreaker』

次の大型展開:

未発表新作

概要:

EXOR Studios は、情熱を持つベテランで構成されたチームによるゲーム開発スタジオです。PC および家庭用ゲーム機といったコアゲーミングプラットフォーム向けに、高品質なタイトルの提供に注力しています。2007年に設立され、現在も100%独立性を維持しています。

設立年: 2007年 **従業員数:** 15名

Fabryka Gier

www.fabrykagier.pl, mail@fabrykagier.pl



対応プラットフォーム:

PC, モバイル、ブラウザ

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P

主な実績:

『Brain Buddies』、『Diamond Dash』、
『Panda Pop』

Next big thing:

初の PC ゲーム『Colorami!』の発売

概要:

モバイルゲーム開発および PC／家庭用ゲーム機向け移植を提供する、経験豊富な開発スタジオです。40 名規模のチームが複数の専門分野にわたって業務を行っており、Jam City、Blizzard、Big Fish Games など、業界を代表する企業をクライアントとして支援してきました。

設立年: 2005 年 **従業員数:** 40 名

False Prophet

www.falseprophet.dev, p.pacynko@falseprophet.dev



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『BEAST: False Prophet』

次の大型展開:

『BANSHEE: Demon Girl』

概要:

False Prophet は、ポーランドのワルシャワに拠点を置く、経験豊富なデベロッパーで構成されたスタジオです。

業界で培った知見を活かし、タクティカル RPG の新たな可能性を切り拓く『BEAST』、およびソウルズボーン系ステルスアクションジャンルの限界に挑戦する『BANSHEE』の開発に取り組んでいます。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 10 名



Far From Home

www.farfromhomegames.com, info@farfromhome.games

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Forever Skies』

(初の自社タイトルであり、世界累計 40 万本以上を販売)

次の大型展開:

『Forever Skies』の発売後の支援および第 2 作の開発

概要:

Far From Home は、ポーランドのヴロツワフに拠点を置くインディー系ゲームスタジオであり、経験豊富なデベロッパーによって構成されています。PC および主要家庭用ゲーム機向けに、AA 規模のゲーム制作を行っています。

スタジオのデビュー作は『Forever Skies』で、環境破壊によって人類が滅亡した後の荒廃した地球を舞台とする、一人称視点のサバイバルゲームです。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 29 名

Feardemic

www.feardemic.com, biuro@feardemic-games.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Garten of Banban』

次の大型展開:

『Bad Cheese』と『Dark Fracture』

概要:

Feardemic は、ポーランドのクラクフに拠点を置く、ホラーゲームに特化したゲームパブリッシャーです。2017 年に Bloober Team の完全子会社として設立されました。PC、PlayStation、Xbox、Nintendo、VR といった幅広いプラットフォームにおいて、サードパーティタイトルを中心に展開し、完成度の高いホラー体験の創出に注力しています。これまでに『Papetura』、『The Backrooms 1998』、『Garten of Banban』、『Nightmare Reaper』、『Stasis』、『DARQ』、『Bad Cheese』などのヒットインディーホラータイトルを発売しています。

設立年: 2017 年 **従業員数:** 9 名

Flying Wild Hog

www.flyingwildhog.com, contact@flyingwildhog.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Evil West』、『Shadow Warrior』シリーズ、
『Trek to Yomi』、『Hard Reset』

次の大型展開:

まだ詳しくは言えないが、信じてほしい—これからとんでもない展開になります。

概要:

Flying Wild Hog は、ポーランドに拠点を置くゲームスタジオです。2009 年にワルシャワで設立されました。

Flying Wild Hog (「飛翔する野生のイノシシ」というスタジオ名は、同社が手掛けてきた高い評価を受けるタイトル群と同様に、アクション性が高く、スピード感にあふれ、強い独自性を持つという根本的価値を体現しています。

設立年: 2009 年 **従業員数:** 315 名

Fool's Theory

www.foolstheory.com, media@foolstheory.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

(キャラクター中心の RPG であり、道徳的曖昧性を伴う選択が特徴。Steam で 81% の好評を獲得)

次の大型展開:

ポーランド国内の AAA スタジオとの協働開発に注力

概要:

Fool's Theory は、ポーランドのビェルスコ＝ビャワに拠点を置くインディー系ゲーム開発スタジオです。CD PROJEKT RED の元メンバーによって設立され、物語性を重視したゲーム制作を志向しています。これまでに『Seven: The Days Long Gone』や『The Thaumaturge』を手掛けており、後者は発売後に好意的な評価を獲得しました。また、『Divinity: Original Sin 2』や『Baldur's Gate 3』などのタイトルにも開発協力として貢献しています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 173 名

Forever Entertainment

www.forever-entertainment.com,
pr@forever-entertainment.com



Forever Entertainment SA

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『FRONT MISSION Remake』シリーズ(スクウェア・エニックスのクラシック IP を現代向けに再構築した作品群)

次の大型展開:

『THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake』(高評価を得たオンレールシューターの続編として期待されるタイトル)

概要:

すべての主要プラットフォーム向けに展開するゲームのパブリッシャー兼デベロッパーであり、特に Nintendo Switch に強く注力しています。

業界を代表するパートナーとの協業を通じて、確立された IP のリメイクを専門とする一方、インディーデベロッパーとも連携し、その作品を世界中のプレイヤーへ届けています。

ジャンルや表現スタイルを問わず、多様なクリエイティブビジョンを尊重し、幅広いゲーム体験の実現を支援しています。

設立年: 2010 年 **従業員数:** 77 名

Fornixa Games

www.fornixagames.com, fornixa.games@gmail.com



FORNIXA
G A M E S

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

外部資金に依存せず強固な開発チームを構築し、多様なプロダクトを実現してきたこと

次の大型展開:

『God Machines』(ターン制タクティカルRPG、ローグライク要素あり。AI に支配されたポストアポカリプス世界を舞台とする)

概要:

インディーゲームの開発およびパブリッシングを目指すスタジオです。ビジネスとゲーム開発の双方に情熱を持つ友人たちによって設立されました。

これまでに培ってきた豊富な職務経験と高い創造意欲を活かし、体験する価値のある、高品質かつ芸術性の高いゲームの提供を目指しています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 9 名

Free Fall Entertainment

www.freefallgames.dev, office@freefallgames.dev

FREE FALL
ENTERTAINMENT

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox,

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

業界経験豊富なデベロッパーによって構成され、投資家主導で設立された独自 IP 開発チームであること

次の大型展開:

『Junkyard』

概要:

Free Fall Entertainment は、ポーランドのヴロツワフに拠点を置く、業界のベテランによって設立された新しいスタジオです。当社は、Humble 創設者であるジョン・グラハム氏が立ち上げた、ゲーム業界向けアクセラレーターである Elbow Grease Gamesの一環として、エクイティ出資を受けています。UGC エコシステムと自社のビジュアルアイデンティティを融合させることで、将来的なプラットフォーム展開の基盤を構築しています。インターネット上で最も魅力的で完成度の高いジオラマの集積場所となることを目指しています。

設立年: 2025 年 **従業員数:** 7 名

Frozen Way

www.frozenway.games, contact@frozenway.games



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『House Flipper Pets DLC』
(80 万本以上を販売)

次の大型展開:

1. 『Honeycomb: The World Beyond』
2. 『Farmatic』

概要:

Frozen Way は、ゲーム制作に情熱を注ぐ 80 名以上のメンバーで構成されるスタジオです。ゲーム開発は当社にとってライフスタイルであり、哲学でもあります。自らの作品がコミュニティに多くの喜びをもたらす瞬間こそが、何よりの原動力です。

これまでに『House Flipper Pets』、『House Flipper Farm』、『House Flipper Dine Out』といった DLC の制作で知られており、『Builder Simulator』や『Chornobyl Liquidators』の共同発売にも携わってきました。現在は『Farmatic』、『Honeycomb』、『Campus Life』の開発を進めています。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 80 名



Frozengem Studio

www.frozengem-studio.com, biuro@frozengem-studio.com

対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

Digital Dragons 2024 におけるBest Indie
Game 受賞作

『Dungeons of the Amber Griffin』

次の大型展開:

『Dungeons of the Amber Griffin』

(カシューブ神話に着想を得たグリッドベース
のダンジョンクローラー)

概要:

Frozengem Studio は、20 年にわたるマーケティング経験と10年のゲーム開発経験を持つ、1名体制のゲームおよびメディア制作スタジオです。バーティカルスライス制作やA/AAクラスのゲームトレーラー制作を専門としています。

現在は、自社IPである『Dungeons of the Amber Griffin』を開発中です。本作は、カシューブ地方の神話を題材としたグリッドベースのダンジョンクローラーで、Unreal Engine 5 を用いて制作されています。

設立年: 2015 年 **従業員数:** 1 名

Funventure P.S.A.

www.funventure.eu, contact@funventure.eu



対応プラットフォーム:

PC, モバイル、

ビジネスモデル:

F2P

主な実績:

『Miners Settlement: Idle RPG』

(リラックスしたプレイ感を特徴とするピクセルアートのアイドルRPG／クリッカー)

次の大型展開:

『Gangside: Turf Wars』

(犯罪都市を舞台に、抗争・縄張り争い・ストリートウォーズを描くアクションRPG)

概要:

F2Pのモバイルおよびクロスプラットフォームゲームを専門とするポーランドのゲーム開発スタジオです。プレーのしやすさと奥深さを両立した体験の創出に注力しており、強力なライブオペレーションとプレイヤーファーストのデザイン思想によって支えられています。また、創造的なストーリーテリング、データドリブンな意思決定、そしてゲームを中心としたコミュニティ構築への情熱を融合させ、長期的に支持されるタイトルの展開を目指しています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 14 名

Galaktus

www.galaktus.pl, m.szukajt@galaktus.pl

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

11 bit studios、Creepy Jar、People Can Fly など

国内大手・著名スタジオ向けサービス提供実績

次の大型展開:

複数の A・AA タイトルのローンチ支援 (マーケティング、QA、イベント運営などを担当)



概要:

Galaktus は、ゲームの愛好家とゲーマーによって設立されたマーケティング企業であり、ゲームスタジオ、パブリッシャー、ならびにゲーム業界関連ブランドに向けて、包括的なグローバル支援を提供しています。PR、イベント運営、インフルエンサー施策、QA、共同開発、パブリッシングまで幅広い領域をカバーしており、インディーからAA、AAA タイトルまで、約15年にわたる多様な実績を有しています。高品質なサービスと、親しみを込めたアプローチを重視している点がGalaktusの強みです。

設立年: 2011年 **従業員数:** 28名

GameHunters

www.gamehunters-studio.com, gamehunters.marketing@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Gunsmith Simulator』

次の大型展開:

『Mars Colony Builder』

概要:

GameHunters は、ポーランドを拠点とするインディー系ゲーム開発スタジオです。Steam 向けのPCゲーム開発を専門としています。

リアル志向のシミュレーターとして知られる代表作『Gunsmith Simulator』では、プレイヤーがプロの銃器専門家としての役割を体験できます。本作は定期的なアップデートやDLCを通じて、世界観の拡張を継続しています。

当社の使命は、優れたアイデアを発掘し、記憶に残るゲーム体験へと変化させることです。

設立年: 2020年 **従業員数:** 12名

Gamention

www.gamention.com, games@gamention.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル、ブラウザ、VR/AR

ビジネスモデル:

F2P、プレミアム

主な実績:

『The Lost Score of Moniuszko』
(HOPA 系モバイルゲーム、完全版 SKU 開発)

次の大型展開:

『Dice & Figurines – a Business Life Simulator』
(PC 向け完全版 SKU 開発タイトル)t

概要:

Gamention は、ポーランドのワルシャワに拠点を置くゲーム開発スタジオです。これまでに、モバイルおよびブラウザ向けの複数のゲームを開発してきました。

自社オリジナルIP の制作に加え、他のデベロッパーと協業し、プロジェクトの潜在力を最大限に引き出す取り組みも行っています。

また、完全なセルフパブリッシング体制、十分な開発リソース、そして多様な分野の専門家ネットワークを有しており、質の高いプロジェクトを実現するための基盤を整えています。

設立年: 2013 年 **従業員数:** 4 名

Games Operators

www.gameops.pl, contact@gameops.pl



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『911 Operator』
(累計 100 万本以上販売) d

次の大型展開:

『Infection Free Zone』
(Steam Next Fest 2023 においてウィッシュ リスト第 2 位を獲得。実在マップに基づく作品)

概要:

Games Operators は、ゲームへの投資、発売、プロモーションを行うパブリッシング企業です。革新的で独自性のあるゲーム開発を支援しています。

コンセプト段階から完成間近のプロジェクトまで、進行状況の異なるさまざまなフェーズの案件に関与しています。

また、『911 Operator』の成功を支えた社内開発チーム「Jutsu Games」による技術コンサルティングも提供しています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 25 名

Games.Partners

www.games.partners, contact@games.partners



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

魅力的なパブリッシング契約の獲得支援

次の大型展開:

クロスプロモーションプラットフォームの新規展開

概要:

Games.Partners は、ゲームデベロッパー向けにビジネスデベロップメントおよび成長支援を専門とする企業です。パブリッシング契約の獲得、強固なパートナーシップの構築、効果的なマーケティング、価格最適化、クロスプロモーションを通じたグローバル販売の拡大を支援しています。これらの取り組みにより、各タイトルが持つ営利的ポテンシャルを最大限に引き出すことを目的としています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 3 名

Gamification Global

www.gamificationglobal.com, contact@gamificationglobal.com



対応プラットフォーム:

ブラウザ、VR/AR、その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、
プレミアム

主な実績:

Gamification Global Gathering 2025
(国際的対面イベント。クラクフで主催)

次の大型展開:

『Sustainable Business Crafter』(カードゲーム)

概要:

Gamification Global は、コミュニティ主導型のソーシャルエンタープライズとして、社会的および環境的インパクトの創出にゲーミフィケーションを活用しています。

世界中の専門家、愛好家、実務者をつなぎ、行動を促す意義ある体験の創出を目指しています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 4 名

Gaming Network

www.gamingnetwork.pl, gnet@gamingnetwork.pl



対応プラットフォーム:

PC、ブラウザ、モバイル

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム、その他

主な実績:

2つのインキュベーターによる事業検証と、うち1
つからの資金支援

次の大型展開:

初製品として展開予定の、完全機能を備えた
MVPの開発

概要:

Gaming Network は、ゲーム業界内のさまざまな
分野間の関係強化を目的とした、モジュール型プ
ラットフォームです。

現在、ソーシャルポータルおよび最初のトーナメ
ントモジュールを含む基盤部分の設計が完了し
ており、特にイノベーションの可能性を見出して
います。

今後は、他分野へのモジュール拡張を進めるとと
もに、ゲーム開発分野向けのマーケティング機会
を提供していく予定です。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 2 名

gdsity

www.gdsity.com, games@gdsity.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
モバイル, VR/AR

ビジネスモデル:

F2P、プレミアム

次の大型展開:

『Truthen's Adventures』
(3D アクションアドベンチャーゲーム)

概要:

gdsity は、ゲーム開発、マーケティング、パブリッ
シングに関する包括的なサービスを提供してい
ます。業界経験豊富なベテランや専門家で構成
されたインディー系のクリエイティブチームとし
て、ポーランドを代表する著名なゲームスタジオ
で培った経験を活かしています。

当社は、ゲームはプレイ後に深い考察や余韻を
残す体験であるべきだと考えています。

設立年: 2021 年 **従業員数:** 5 名

GOG

www.gog.com, pgnyp@gog.com

対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

欧州を代表するゲーム配信プラットフォームゲーム保存に強く注力

次の大型展開:

世界第2位のデジタルストアへの成長
AA/AAA タイトル、クラシック作品、ワンクリック
Mod 対応の拡充



概要:

GOG は、ゲーム保存に強く注力する、ヨーロッパ有数のゲーム配信プラットフォームです。

クラシックな PC ゲームを現代のシステム上で動作するよう修復・維持できる点を強みとし、インディー、AA、AAA を含む 11,000 本以上の厳選されたタイトルを提供しています。

プレイヤーに真の所有感、オフラインでのアクセス、高品質な体験を届けることを使命としています。

設立年: 2008 年 **従業員数:** 123 名

Grail Team

grailteam.com, robert@grailteam.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

外部開発/アウトソーシング/サービス

主な実績:

Grail AI エンジンを
『Hard West 2』、『Ancestors Legacy』を含む 6
本の商用タイトルに採用

次の大型展開:

(QA 時間を 50%、コストを 40%削減できる、AI
によるゲームテスト自動化ツール)

概要:

Grail Team は、8 年にわたる R&D 経験を有する AI の専門チームであり、高度なゲーム AI ソリューションを開発しています。独自の『Grail』フレームワークは、『Hard West 2』、『Ancestors Legacy』、『Soccer Kids』、『Hangry』を含む 6 本の商用ゲームで実績を上げています。現在は、QA にかかる時間とコストを削減する AI 駆動のテスト自動化ツール『GameBro』を開発中です。また、すべてのデベロッパーが利用しやすい直感的なビジュアルツールを備えた Unity および Unreal Engine 向けのプラグインも提供しています。

設立年: 2017 年 **従業員数:** 10 名

Gravity Rifiers

www.gravityrifiers.com, office@gravityrifiers.com



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

プレイヤーに完全なコントロールを付与するゲームデザイン
(難易度やプレイペースが選択により完全に変動)

次の大型展開:

POI 相互作用の拡張、多様な敵、発展型基地建設、多様な資源収集要素

概要:

Gravity Rifiers は、ポーランドを拠点とする小規模なゲーム開発スタジオです。世界中のプレイヤーに楽しんでいただける、優れたゲーム体験の創出を目指しています。

シングルプレイおよびマルチプレイの双方を通じて、プレイヤーが長時間楽しめる環境を提供しています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 10 名

Green Planet Games

www.greenplanetgames.com, contact@greenplanetgames.com



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『STARDIVER』

概要:

2020 年に兄弟 2 人によって設立された、ポーランドのインディーゲーム開発スタジオです。

少数精鋭ながら経験豊富なチーム体制のもと、自然から着想を得た独自性のあるゲーム制作に取り組んでいます。

設立年: 2021 年 **従業員数:** 15 名

Gruby Entertainment

www.grubyentertainment.com,
contact@grubyentertainment.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Deadlink』

(サイバーパンク世界を舞台としたローグライトFPSゲーム。Steamにて約90%の高評価)

次の大型展開:

『Project Titan』

(メカ風味をそこそこ含むシングルプレイFPSアクションサバイバル)

概要:

Gruby Entertainmentのラインアップに含まれるのは、アクション性の高いタイトルのみです。ミドルコアからハードコア層のプレイヤーに向けて、密度の高い、手応えのあるゲームプレイを提供することを目指しています。

重要かつ意味のある判断のあるアクション満載の体験を届けています。

設立年: 2020年 **従業員数:** 14名

Hot Buns Studio

www.hotbuns.studio, office@hotbuns.studio



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

未発表

次の大型展開:

未発表

概要:

Hot Buns Studioは、「トメック&トメック」のコンビによって2024年に設立されたゲーム開発スタジオです。「完璧なゲームを焼けないなら、焼き上げようと試みるべきだ」という思いから創業に至りました。コードと物語を材料として混ぜ合わせ、大胆で奇妙、そして香ばしい体験を焼き上げることを目指しています。現在、デビュー作はまさにパン生地のように発酵途中にあり、レシピはまだ公開できないが、完成すれば食欲をそそる逸品となることを約束します。

設立年: 2024年 **従業員数:** 22名

Hyperstrange

www.hyperstrange.com, hello@hyperstrange.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム、その他

主な実績:

開発した7タイトルの加重平均 Steam レビュー
評価が92%に到達

次の大型展開:

2本の未発表タイトルを開発中

概要:

Hyperstrange は、デベロッパー兼パブリッシャーとして活動するスタジオであり、メタル、ファンタジー、アクション、そして「ハイパーストレンジ(超奇妙)」を全作品に込めることを特徴としています。

設立年: 2015 年 **従業員数:** 33 名

Ice Code Games

www.icecodegames.com, info@icecodegames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Hard West 2』、『Rogue Waters』

次の大型展開:

『Nightmare Frontier』

概要:

タクティカルおよびストラテジーゲームの分野に特化し、最高水準のタイトル提供を目指しています。情熱と高い技術力を備えたデベロッパーチームと、制作プロセスの効率化と支援を目的に開発した独自の AI システムを組み合わせ活用しています。人間の創造性と機械の効率性を融合させることで、高い評価を受けるゲーム作品の創出を実現しています。

設立年: 2017 年 **従業員数:** 12 名

Ignition-Interactive

www.ignition-interactive.com, contact@ignition-interactive.com



対応プラットフォーム:

PC、ブラウザ、モバイル、その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、その他

主な実績:

スロット等のカジノ系ゲームを迅速にプロトタイプング・制作可能なブラウザゲームエンジン

次の大型展開:

自社カジノゲーム群と統合システムの開発

概要:

リアルマネーゲーム制作業界向けにデザインおよび開発サービスを提供するスタジオです。オンラインおよび筐体向けスロットやその他の固定オッズゲームを数多く制作してきた長年の実績を有し、クライアント運営環境および複数法域での認証取得に対応するゲーム開発経験を備えています。

設立年: 2007年 **従業員数:** 8名

Illusion Ray

www.illusionray.com, info@illusionray.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

The Beast Inside
(2020年 Webby Award「Best Visual Design」受賞)

次の大型展開:

現在開発中の『Dreadforge』
(ダークで重厚な雰囲気を持つソウルライク・アクション RPG)

概要:

Illusion Ray は、ウカシュ・スマガによって設立されたインディー系ゲームスタジオです。高品質なビジュアルと没入感のあるストーリーテリングを特徴とする、プレミアムな物語主導型ゲームを専門としています。デビュー作である『The Beast Inside』は、Webby Award の「Best Visual Design」を受賞しました。現在は、ソウルライクなアクション RPG 『Dreadforge』を開発中であり、挑戦性と雰囲気を重視した体験の提供を目指しています。

設立年: 2020年 **従業員数:** 4名

IMGN.PRO

www.imgn.pro, cooperation@imgn.pro



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, モバイル

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム、その他

主な実績:

『Euro Truck Simulator 2』、
『SUPERHOT』、『Spintires』のパブリッ
シング、『PUBG』の共同開発
自社開発タイトル: 『Kholat』、『Seven』

次の大型展開:

PC および家庭用ゲーム機向けプレミアムタイ
トルに関するグローバルなパブリッシャー依頼の
受入

概要:

IMGN.PRO は、ゲームのパブリッシャーおよ
びデベロッパーです。これまでに『Euro Truck
Simulator 2』、『SUPERHOT』、『Spintires』、
『Kholat』、『Seven: The Days Long Gone』など
のタイトルをパブリッシングしてきました。
また、『PUBG』の開発にも関与しており、中東欧
地域において『Farming Simulator』のフィジカル
イベントの運営も手掛けています。
IMGN.PRO は、グローバルなパブリッシングおよ
び開発支援を提供しており、新たなパートナーシ
ップにも積極的です。

設立年: 2010 年 **従業員数:** 10 名

INCUVO

www.incuvo.com, info@incuvo.com



対応プラットフォーム:

VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

概要:

VR ゲームの移植に関する専門性を有し、バー
チャル・リアリティの可能性を拡張する取り組み
を行っています。PC および家庭用ゲーム機向け
ゲームを、原作の本質を維持しながら、完全没
入型のVR体験へと最適化しています。これまで
に『Green Hell VR』、『Bulletstorm VR』、『Blair
Witch VR』、『Layers of Fear VR』といったVRタイ
トルを手掛けてきました。現在は、自社IPに基づ
く新作ゲームの開発にも取り組んでいます。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 54 名

Indago

www.indagovr.com, contact@indagovr.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル、ブラウザ、その他、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/terrain/r-a-m-3-river-auto-material-3-287456>

次の大型展開:

Speed Level Designer

概要:

Indago は、2014 年にパベウ・ホメンコによって設立されたポーランドの企業であり、革新的な VR/AR プロジェクト、ゲーム開発ツール、3D グラフィックスを専門としています。

専門性の高いチームによって技術的限界を押し広げており、その代表例が、仮想世界をストリーミングするためのツール『World Streamer』です。Unity ににも認められ、『Vision VR/AR Summit』でも紹介されるなど、没入型テクノロジー分野においてリードする企業です。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 2 名

Infinite Dreams

www.idreams.pl, office@idreams.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

F2P, プレミアム

主な実績:

『Creatures of the Deep』、『Crazy Dino Park』
『Let's Create! Pottery』、『Sky Force』

次の大型展開:

未公開プロジェクト

概要:

Infinite Dreams は、ポーランドのグリヴィツェに拠点を置くインディー系ゲームスタジオです。爆発的なシューティングシリーズ『Sky Force』、革新的な『Creatures of the Deep』、禅的なヒット作『Let's Create! Pottery』、そして高い人気を誇る『Crazy Dino Park』などで広く知られています。ジャンルを芸術的な感性で融合させるアプローチにより高い評価を獲得しており、『Sky Force』シリーズは Tesla 車両上でもプレイ可能なタイトルとして提供されています。

設立年: 2001 年 **従業員数:** 15 名

INFORMERS AG

www.informers-ag.com, games@informers-ag.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, モバイル、
Nintendo Switch

ビジネスモデル:

F2P, プレミアム

主な実績:

該当なし

次の大型展開:

『Numiares』

(初期中世ヨーロッパの陰鬱で過酷な世界観に深く根ざした、物語性重視のアドベンチャーゲーム)

概要:

情熱と責任感を持つ人材こそが企業の成功の中核であると考えています。そのため、成功に向けた取り組みを支援する友好的で創造性に富んだ協働環境を推進しています。

ゲームコミュニティに長期的な価値をもたらすメッセージ性のあるプロジェクトを創出し、ゲーム開発における革新を推進することを目指しています。

チームの中核は、才能と豊富な経験を兼ね備えたゲームデベロッパーで構成されています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 5 名

Intermarum

www.intermarum.com, biuro@intermarum.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル、ブラウザ

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、
プレミアム

主な実績:

『Shelter 69』、『Passion Rift』

次の大型展開:

『Passion Rift』

概要:

Intermarum S.A.は、ポーランドのオポレに拠点を置くインディー系ゲーム開発スタジオであり、2010年に設立されました。Unity を用いた革新的なゲーム制作を行っており、『Shelter 69』、『Pocket Waifu』、『Workshop Simulator』などのタイトルを手掛けています。

同スタジオは2つの分野で活動しており、JNT Games ブランドのもとで展開する成人向けゲームと、Steam 向けの AA タイトル開発を行っています。

設立年: 2010 年 **従業員数:** 25 名

Jujubee

www.jujubee.pl, contact@jujubee.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『The Realpolitiks』シリーズ
(現代を舞台としたグランドストラテジー)

次の大型展開:

『Dark Moon』
(SF サバイバルストラテジー)

概要:

Jujubee は、『Dark Moon』、『FLASHOUT 3D』、『Suspect in Sight』、『Realpolitiks』、『KURSK』、『Deep Diving Simulator』などのタイトルを手掛けるゲーム開発スタジオです。CD Projekt RED、Traveller's Tales、Infinite Dreams の元メンバーによって設立され、家庭用ゲーム機、モバイル、Mac、PC を含む主要すべてのプラットフォーム向けにビジュアル品質が高く、夢中になれる楽しさを備えたゲームの制作を目標としています。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 12 名

kastom szop multimedia

www.kastomszop.pl, szop@kastomszop.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

予算・納期に適合したテラーメイドの開発ソリューション提供

次の大型展開:

従来にない展開を盛り込んだウォーゲーム体験

概要:

kastom szop multimedia は、2016 年に設立され、その後、最も刺激的で魅力的な分野であるゲーム開発へと事業を拡大しました。現在もゲーム業界向けの受託プログラミングサービスを提供する一方で、自社商品の開発にも並行して取り組んでいます。最先端の技術と、IT およびアート分野で培った幅広い経験を融合させることで、独自性の高いアイデアと高い技術力を生み出しています。

設立年: 2016 年 **従業員数:** 5 名

Katowice Gaming and Technology Hub

www.invest.katowice.eu, marcin.nowak@katowice.eu



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

価値創造につながる独自の開発コミュニティ形成とプラットフォーム構築

次の大型展開:

研究開発環境および最新オフィススペースの提供を通じた戦略の実現

概要:

Katowice Gaming and Technology Hub の中核的な使命は、「プラットフォーム構築を通じて価値を創出すること」です。

Hub は、カトヴィツェを世界水準の拠点へと発展させることを目標に、4つの柱:ゲームおよびeスポーツ・AI・デジタルブリッジ・ネットワークアクセラレータに注力しています。

知識の高度化を推進し、働く場と学ぶ場の双方において刺激的な環境を提供することで、地域とグローバルの知見を統合していきます。

設立年: 2024 年; **オープニング:** 2028

従業員数: 3 名

Keywords Studios

www.keywordsstudios.com, info@keywordsstudios.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
モバイル、ブラウザ、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

大手パブリッシャー向けに、全プラットフォーム対応のエンドツーエンドゲームサービスを提供

次の大型展開:

AI イノベーションおよび戦略的買収によるゲーム開発の未来創造

概要:

Keywords Studios は、世界 25 か国以上、アジア、オーストラリア、南北アメリカ、ヨーロッパ各地域に70以上のスタジオを展開し、13,000名を超える従業員を擁する、極めて国際性の高い組織です。

設立年: 1998 年 **従業員数:** 130 000 名

KingsPleasure

www.kingspleasure.com, contact@kingspleasure.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Cosmic: A Journey Among Shadows』
(限られたリソースで開発・発売したタイトル)

次の大型展開:

大型モバイルゲームプロジェクトのアウトソーシング業務
および心地よさをテーマとした自社プロトタイプ制作

概要:

KingsPleasure.com は、独自性と雰囲気重視した体験を創出する小規模なインディーゲームスタジオです。

『Cosmic: A Journey Among Shadows』で知られており、芸術性の高いストーリーテリング、革新的なゲームメカニクス、そして印象的なビジュアル表現を融合させることで、世界中のプレイヤーの記憶に残るインディーゲームを提供しています。

設立年: 2021年 **従業員数:** 4名

KovalGames

www.koval.games, lucas@koval.games



対応プラットフォーム:

PC, モバイル、Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Forgotten 23』
(デベロッパー自身が最も誇る SF アドベンチャーゲーム)

次の大型展開:

本のインディーゲームを開発中
うち1本は既に公開済の『Saghala』

概要:

です。ポーランドを拠点とするソロゲームデベロッパーであり、デザイナー、グラフィックデザイナー、プログラマーとして活動しています。オリジナルゲームの制作を志向しており、グラフィックデザイン、コーディング、ボードゲーム、PCゲーム、オンラインゲームなど、幅広い分野での経験を有しています。

2010年以降、ゲーム業界に携わり続けています。

設立年: 2015年 **従業員数:** 1名

LarpVenture

www.larpventure.com, contact@larpventure.com



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Whirls of Pontar』

(『Witcher』世界観を用いた LARP であり、2025 年に運営する最大規模タイトル)

次の大型展開:

『Cyberpunk 2077: City of Change』(2026 年の大型タイトルとして予定)

概要:

LarpVenture は、ポーランドにおいて高品質な LARP (ライブアクションロールプレイング) を制作しています。物語性、デザイン、プロダクション、そしてプレイヤー体験のすべてにおいて高い品質を追求しています。また、プロジェクトに関わるすべての人々が力を発揮できる制作環境の構築を重視しています。これまでに、『The Witcher』、『Cyberpunk』、『Frostpunk』といったライセンス IP を基にした AAA 規模の LARP を手掛けてきました。加えて、自社オリジナル企画である『Krystalium』や、他作家による代表的な作品『4th of July Larp』なども運営しています。

設立年: 2023 年 **従業員数:** 5 名

Last Qubit

www.lastqubit.com, contact@lastqubit.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch, モバイル、Xbox, PlayStation

ビジネスモデル:

外部開発 / アウトソーシング / サービス、プレミアム

主な実績:

『Junkyard Builder』『BattleTanks - Animal Wars』等の移植サービス提供

次の大型展開:

『Scavengers of Mars』

(荒廃した火星表面を舞台とする探索型ローバーシミュレーター)

概要:

Unity を中心とした移植サービスを主軸とし、モバイル、PC、家庭用ゲーム機、携帯型プラットフォーム間でのゲーム展開を支援しています。また、自社インディータイトルの開発およびマルチプラットフォームでの発売にも取り組んでおり、これまでパズルゲームを主軸としてきましたが、近年はシミュレーター / サバイバルジャンルへと注力領域を拡大しています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 5 名



Lichthund S.A.

www.lichthund.com, contact@lichthund.com

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル、

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Lichtspeer』
(高速テンポのライトスピア投擲シミュレーター)

次の大型展開:

『ROCKBEASTS』
(ロックバンドのマネージャーとしてプレイする、
物語重視の RPG マネジメントゲーム)

概要:

Lichthund S.A.は、ゲーム開発における型破りなアプローチで評価を得ているインディー系スタジオです。2014年にバルトツシュ・ピエションカとラファウ・ザレムバによって設立され、没入感の高いゲームメカニクスと独自性のあるアートスタイルに基づいた作品づくりを理念としています。現在は、『Rockbeasts』および『Food Truck Empire』の2タイトルを開発中です。

設立年: 2015年 **従業員数:** 30名

Lublin GameDev Foundation

www.lublin-gamedev.pl, kontakt@lublin-gamedev.pl



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

LubGame Conference, LubJam,
GameJamPlus Poland, Papierowy Game
Jam

次の大型展開:

上記イベントの次回開催

概要:

Lublin GameDev は、2013年に設立され(2015年より財団として活動)、ルブリンおよび周辺地域、さらには国外も含めてゲームデベロッパーを結び付けるコミュニティです。ゲーム業界への第一歩を支援することを目的に、ローカル集会、ゲーム開発ワークショップ、ゲームジャム LubJam、GameJamPlus Poland、Paper Game Jam の開催を行っています。また、東ポーランド最大規模のゲーム開発カンファレンスである LubGame Conference も主催しています。

設立年: 2013年 **従業員数:** 8名

Ludus AI P.S.A.

www.ludusengine.com, hello@ludusengine.com



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

Unreal Engine 向け AI Blueprint 生成機能を備えた開発支援コパイロット

次の大型展開:

AI 駆動のマテリアルおよび VFX 生成機能

概要:

Ludus AI は、Unreal Engine 向けの世界初となるインテリジェントなコパイロットを開発し、世界中で 15,000 人以上のユーザーを獲得しています。当社の AI は、エンジンの内部構造を深く理解しており、「Blueprint 生成」や「テキストから 3D モデル生成」といった独自機能を提供しています。これにより、ゲーム、映像、建築といった分野において、AAA 品質の開発をあらゆるクリエイターに開放し、創作環境の公平化を実現しています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 12 名

Madnetic Games

www.madnetic-games.com,
office@madnetic-games.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

外部開発 / アウトソーシング / サービス、
プレミアム

主な実績:

『30 Days On Ship』

次の大型展開:

『Photography Simulator』

概要:

Madnetic Games は、ポーランドを拠点とするインディーゲームスタジオであり、物語性を重視した没入感の高い体験を、独自性のあるジャンル横断的なアプローチで制作しています。第二次世界大戦後の荒廃したヨーロッパを再建する『WW2 Rebuilder』、光を操る表現に焦点を当てた『Photography Simulator』、そして謎めいた船上で孤独に生き延びる『30 Days On Ship』など、プレイ後も強く印象に残る作品づくりを行っています。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 12 名



Mataboo

www.mataboo.com, contact@mataboo.com

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

PC および家庭用ゲーム機向けの移植、共同開発、最適化対応

次の大型展開:

高評価タイトルのリマスター
および複数の大手スタジオ／大型プロジェクト
向け未発表サポート

概要:

MATABOO は、大手のデベロッパーおよびパブリッシャーと提携し、共同開発、移植、リマスター、リメイク、最適化、バグ修正といった幅広いサービスを提供しています。WB Games、Rocksteady、Kepler Interactive、Bloober Team、Creepy Jar、Frogwares などと協業し、『Suicide Squad』、『Gotham Knights』、『S.T.A.L.K.E.R.』、『Sherlock Holmes』シリーズをはじめとする高い評価を受けたタイトルに貢献してきました。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 87 名

MFA Games

www.skylandchronicles.com/#sec4, mfa.filmimg@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『The Skyland Chronicles』
(物語性が強く、深い世界観を持つソウルライク
海賊ゲーム)

次の大型展開:

引き続き『The Skyland Chronicles』の展開・拡張
(わずか5名で構築したプレミアム品質のIPを
基盤とし、可愛さ、トレーニング、競争構造を導入
予定)

概要:

『The Skyland Chronicles』は、スラヴ神話と重厚な分岐型ナラティブを融合させた、三人称視点の海賊ログライクゲームです。プレイヤーは孤児として、クラシックなログライク形式のランを通じて反乱を阻止することを目指します。本作は、直感的に始めやすく習熟が求められる、ソウルライクに着想を得た高速戦闘を特徴としています。あらゆる選択が結果に影響を与える、危険で常に変化し続ける世界を舞台に展開します。

設立年: 2021 年 **従業員数:** 5 名



MGP Studios

www.mgp-studios.com, developer@mgp-studios.com

対応プラットフォーム:

PC, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Neckbreak』

(非直線構造のアクションアドベンチャーFPS。
特異なオーディオ・ビジュアル構成が特徴)

次の大型展開:

『Unbroken: the Awakening』、

『Codename TCT』

概要:

音響と映像が相互に補完し合う表現を重視し、独自性の高いゲーム体験を創出するソロデベロッパーです。初期には、サイバーパンク風ポイント&クリック/ビジュアルノベルのハイブリッド作品『Sinless』のモバイル版や、エンドレスランナー『Roll'd』を発売しました。その後、サイケデリックな表現で高い評価を受けたトリッピーなアクションアドベンチャーFPS『Neckbreak』を、Steam、Xbox、Nintendo Switch 向けに発売しています。現在は、アーリーアクセス中の『Unbroken: the Awakening』および新規プロジェクト

『Codename TCT』の開発に取り組んでいます。

設立年: 2013 年 **従業員数:** 1 名

MIGHTY KOI

www.mighty-koi.com/pl, hello@mighty-koi.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発/アウトソーシング/サービス、
F2P、その他

主な実績:

『Thorgal』および『The Night Wanderer』

(高品質の物語性の高い作品として認知)

次の大型展開:

『Thorgal』および『The Night Wanderer』

(欧州およびポーランド発の著名 IP を題材とした AA+タイトル)

概要:

Mighty Koi は、ポーランドのゲームスタジオであり、『Thorgal』や『The Night Wanderer』など、象徴的な IP を基にした AA+クラスのタイトルを開発しています。

Unreal Engine 5 を採用するとともに、独自の CGI、AI、フォトグラメトリ技術を活用しています。また、ストーリーテリング、アニメーション、フォトリアリスティックなグラフィックスの進化を支える研究開発プロジェクトにも取り組んでいます。

設立年: 2023 年 **従業員数:** 32 名



Moonmana

www.moonmana.com, bizdev@moonmana.com

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, モバイル、
Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、
プレミアム

主な実績:

自社 IP『Pirates of Everseas』、『Goat Simulator
3』の移植、『Empire of Sin: Hunt For Aurora
DLC』開発

次の大型展開:

自社 IP『Haddie's Pizzeria』
(高精度でクオリティの高い料理メカニクスを備
えたリアル志向のシム・アドベンチャー)

概要:

Moonmana は、オリジナル IP の開発を行うイン
ディー系スタジオであると同時に、トップクラス
のゲーム企業向けにアウトソーシングサービスを
提供しています。自社タイトルの制作およびパブリ
ッシングを手掛け、プリプロダクションからライブ
オペレーションに至る、すべての工程をすべての
プラットフォームで一貫して管理しています。
Paradox、WB、Gamehouse、Glu Mobile、
Azerion など、信頼できるパートナー企業との実
績を有しています。17 年にわたる経験を活かし、
野心的なプロジェクトの実現を支援します。

設立年: 2008 年 **従業員数:** 40 名

Monster Couch

www.monstercouch.com, contact@monstercouch.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,
モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Wingspan』
(PC・家庭用ゲーム機・モバイルで世界 100 万本
超の販売を達成した大ヒット作)

次の大型展開:

『Flamecraft』
(魔法とドラゴンに満ちた 1~5 人向けターン制
ストラテジーボードゲーム)

概要:

Monster Couch は、ボードゲームにデジタルの
生命を吹き込むスタジオとして、受賞歴のあるタ
イトルを最高品質でデジタル化することを目標に
活動しています。
確かな実績と明確な成長戦略を基盤に、テーブ
ルとデジタルの両ゲームコミュニティをつなぐ、世
界的に魅力的で楽しい体験の創出に注力してい
ます。

設立年: 2013 年 **従業員数:** 26 名

MuHa Games

www.muhagames.com, contact@muhagames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Thea: The Awakening』

(同スタジオ初タイトルであり、インディーのストラテジー/RPG 分野の名作となった)

次の大型展開:

『Project Thea』

概要:

る「手作り感」のあるゲーム体験の創出に注力するスタジオです。楽しさ、挑戦性、そして物語性を重視したゲーム制作に情熱を注いでいます。神話やフォークロアに着想を得たダークファンタジー・サバイバルゲーム『Thea: The Awakening』および『Thea 2: The Shattering』を手掛けた後、クラシックタイトル『Master of Magic』のリメイクを制作しました。現在は『Project Thea』の開発に取り組んでいます。

設立年: 2013 年 **従業員数:** 7 名

MythicOwl

www.mythicowl.com, contact@mythicowl.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

受賞歴を有するインディー作品:

『Hexologic』、『Harmony's Odyssey』

次の大型展開:

『Truckful』

概要:

MythicOwl は、ポーランドのワルシャワに拠点を置く、インディーゲームの開発およびパブリッシングを手掛けるフレンドリーなスタジオです。意義深く創造的なゲーム制作を専門とし、『Hexologic』、『Harmony's Odyssey』、『Planetiles』などの受賞歴のあるタイトルの開発者であり、現在は、これまでで最大かつ最も野心的なプロジェクトとなる、ピックアップトラックをテーマにしたミステリー配達ゲーム『Truckful』の開発に取り組んでいます。

設立年: 2016 年 **従業員数:** 6 名

Nature Manufacture

www.naturemanufacture.com, naturemanufacture@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、その他

主な実績:

Unity Award 2024「Publisher of the Year」受賞

次の大型展開:

レベルデザインツールおよび新規 3D アセットパック

概要:

2014 年より、Unity および Unreal Engine 向けの 3D アセットおよびレベルデザインツールを開発しています。2024 年には『Unity Award Publisher of the Year』を受賞しました。

私たちは、100% 写真をスキャンして最適化したゲーム対応コンテンツを開発します。

当社が作ったコンテンツには森林、草原、海、城、河川、溶岩、氷、公園、火山などの環境が、詳細なデモシーンやチュートリアルとともに掲載されています。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 4 名

NeuroGames Lab

www.neurogameslab.com, mb@neurogameslab.com



対応プラットフォーム:

PC, ブラウザ

ビジネスモデル:

プレミアム, その他

主な実績:

銀行、コールセンター、保険、FMCG 企業の営業・人事部門向け B2B SaaS

次の大型展開:

GameHR Sales

(科学的根拠に基づくビジネス向け HR ゲーム)

概要:

売上を伸ばして、スター社員を引き留めましょう! ジェネレーティブ AI、神経科学、心理測定を使った偏見のない HR ゲームで、売上を伸ばし、最高の営業担当者を採用しましょう。NeuroGames Lab は営業部門と人事部門のための、革命的な「未来の働き方」ツールを提供します。

売り上げの増加、チーム強化、コストの削減。あなたのビジネスを加速させる準備はできていますか? 詳細はこちら: www.GameHRSales.com

設立年: 2017 年 **従業員数:** 9 名

No Gravity Games and Development

www.nogravitygames.com, contact@nogravitygames.com



NO GRAVITY
GAMES & DEVELOPMENT

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Nintendo Switch, Xbox

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム、その他

主な実績:

インディーゲームのパブリッシング

次の大型展開:

既存 IP 保有者との協業による移植およびオリジナルゲーム開発

概要:

家庭用ゲーム機向けパブリッシング、専門的な移植サービス、ならびに IP 開発を専門とするポーランドのインディー系ブティックパブリッシャーです。Nintendo Switch、PlayStation、Xbox において高い専門性を有し、これまでに 30 タイトルを公開してきました。包括的に支援するエコシステムを提供し、インディーデベロッパーのグローバルな成功を後押ししています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 10 名

Odd Qubit

www.oddqubit.com, contact@oddqubit.com



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『Cowboy Life Simulator』

次の大型展開:

『Frequen-Z』

概要:

ブロックバスター級の物語性を備えたクラフト型サバイバルシミュレーション『Cowboy Life Simulator』の開発スタジオです。

次回作は『Frequen-Z』で、同様のゲーム性を基盤としつつ、ゾンビ要素とラジオ局という新たな要素を融合させています。当社は、この試みを通じて

「Craft and Quest」という新たなサブジャンルの創出を目指しています。このサブジャンルのもとの、規模以上の存在感を持つ IP 価値の高いゲームを制作し、将来的には書籍、グッズ、映像作品など、メディアの境界を越えたゲームを提供したいと考えています。

設立年: 2021 年 **従業員数:** 13 名

One More Level

www.omlgames.com, support@omlgames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Ghostrunner 1』・『Ghostrunner 2』(ハードコア FPP スラッシャー、スピード感あるアクション)

次の大型展開:

『Project Cyber Slash』
(陰鬱な世界観を持つ FPP 作品)

概要:

インディーゲームならではの大胆な創造性と、AAA作品に相応しいビジュアル表現を融合させたアクションゲームを制作しています。チームワーク、透明性、そして一貫したプロジェクトビジョンこそが、当社にとって最も重要な価値であると考えています。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 64 名

OnionMilk

www.onionmilk.org, contact@onionmilk.org



ONIONMILK.ORG

対応プラットフォーム:

PC、モバイル、ブラウザ、Nintendo Switch、その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『Clockwork Rabbit』
(同スタジオが特に思い入れを持つ最新作)

次の大型展開:

後ほど発表予定

概要:

OnionMilk は、ポーランドのウッチに拠点を置くインディーゲームスタジオです。2013 年より活動しており、2018 年に正式に法人化されました。PC およびモバイル向けにオリジナルゲームを制作しています。チームはこれまでに複数の業界アワードを受賞しており、ゲーム開発イベントへの積極的な参加に加え、イベント主催も行っています。その一例が、ウッチにて約 1.5 か月ごとに業界関係者向けに開催されるŁódź GameDev Beer です。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 2 名

Orbital Knight

www.orbitalknight.com,

contact@orbitalknight.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル、ブラウザ、Nintendo Switch、PlayStation、その他、Xbox、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、プレミアム

主な実績:

『Castle Crumble』(Apple Arcade 向け最大規模タイトル) 『Crazy Kick』(1 億ダウンロード達成)

次の大型展開:

未発表だが、著名 IP を用いた同社最大規模タイトルとなる見込み

概要:

Orbital Knight は、ポーランドを拠点とするゲームスタジオであり、『Spire Blast』や『Castle Crumble』といった、楽しさと高いビジュアル品質を兼ね備えたゲームを制作しています。これまでに、当社のゲームは累計 1 億 2,000 万回以上ダウンロードされています。

創造性と市場のノウハウを組み合わせる方法を熟知しており、パブリッシャーや外部チームとの連携においても豊富な実績があります。

モバイル、PC、Nintendo Switch、Apple Vision Pro 向けに開発を行い、常にプレイヤー体験重視しています。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 40 名

Ovid Works

www.ovidworks.com, contact@ovidworks.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、プレミアム、その他

主な実績:

『Metamorphosis』

次の大型展開:

『Hotel Renovator 2』

概要:

Ovid Works は、PC、家庭用ゲーム機、VR 向けに、物語性を重視した没入感の高いゲームを制作するスタジオです。

分岐型ナラティブの開発および表現に重点を置いた研究開発を行っています。

また、経験豊富な開発チームにより、プログラミング、アート、デザイン分野における幅広いサービス提供や、共同開発の機会も提供しています。

設立年: 2016 年 **従業員数:** 15 名

Paranoid Interactive Konrad Sumało



www.paranoidinteractive.net, contact@paranoidinteractive.net

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Frozenheim』
(40万本以上を販売)

次の大型展開:

『Project Verne』(スチームパンク世界観のアクションアドベンチャー。PC・家庭用ゲーム機向け、2026年予定)

概要:

Paranoid Interactive は、経験豊富なゲームデベロッパーで構成された小規模なインディーコレクティブです。幻想的でありながら説得力のある世界観の構築に強い情熱を注いでいます。これからもっと輝きたいという野望を持っています。

設立年: 2019年 **従業員数:** 5名

The Parasight

www.parasight.studio, info@theparasight.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『BLACKTAIL』
(Baba Yaga の伝承を題材とした FPP 超現実アクションアドベンチャー)

次の大型展開:

『DAVY x JONES』(FPS アクションゲーム)
『The Locker』
(海賊世界の冥界を舞台とするアドベンチャーゲーム)

概要:

「感じられる世界、戦う物語」を理念に、業界ベテランによって設立されたスタジオです。物語がアクションを駆動する、没入感の高い「生きた世界」の創出に注力しています。大胆でキャラクター主導型のゲーム制作を通じて、引き込まれるナラティブとダイナミックなゲームプレイを融合させ、プレイヤー自身が伝説を刻み、予期せぬ発見に出会える体験を提供することを目指しています。

設立年: 2019年 **従業員数:** 30名

PCF Group S.A.

www.peoplecanfly.com, office@peoplecanfly.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Painkiller』、『Bulletstorm』、『Gears of War: Judgment』、『Outriders』
(いずれも高い評価を得たシューティング作品群)

次の大型展開:

『Lost Rift』(高リスク FPP サバイバルシューター
アドベンチャー。基地構築、協力 PvE、激しいマルチ
プレイヤー遠征を融合し、Steam アーリーアク
セスに登場予定)

概要:

People Can Fly は、ヨーロッパおよび北米に拠点を構える、二大陸体制で展開する AAA ゲーム開発スタジオです。2002 年にワルシャワで設立され、ポーランドのゲーム開発業界を切り拓いてきた先駆的存在の一社です。

『Painkiller』、『Bulletstorm』、『Outriders』といったタイトルの開発で知られています。現在は 500 名以上の体制で、PC および家庭用ゲーム機向けに野心的なタイトルを提供しています。また、ワルシャワ証券取引所に上場する企業 (PCF Group S.A.) として事業を展開しています。「ゲーム開発のアビエイター」です。

設立年: 2002 年 **従業員数:** 537 名

Pineapple Works sp. z o.o.

www.pineapple.works, contact@pineapple.works



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Cassette Beasts』、『Death and Taxes』

次の大型展開:

『Dreamed Away』、『Stunt Xpress』、
『CraftCraft: Fantasy Merchant Simulator』

概要:

完全に独立したインディーゲームのパブリッシャーであり、共同開発および移植を手掛けるスタジオです。Godot Engine を用いたゲームを専門分野としつつ、Unreal Engine、Unity、GameMaker、カスタムエンジンなど、幅広い開発環境に対応しています。

設立年: 2015 年 **従業員数:** 8 名

Pixel Edge Games

www.PixelEdgeGames.com, sboczek@PixelEdgeGames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Racket Fury: Table Tennis VR』、
『The Karters 2: Turbo Charged』

次の大型展開:

『The Karters 2: Turbo Charged』家庭用ゲーム機版発売

概要:

Pixel Edge Games sp. z o.o.は、2015年に設立されたポーランドのインディーゲームスタジオであり、VRゲームおよびレーシングゲームを専門としています。彼らは、『Racket Fury: Table Tennis VR』(Steamで好評価81%、Meta Questのローンチタイトル)や、『The Karters 2: Turbo Charged』(好評価93%)といった高い評価を受けたタイトルを手掛けてきました。

設立年: 2015年 **従業員数:** 5名

Pixel Trapps

www.pixeltrapps.games, hello@pixeltrapps.games



対応プラットフォーム:

PC、モバイル、ブラウザ、その他

ビジネスモデル:

F2P、プレミアム、その他

主な実績:

『Shelter of Exiles』
(Telegram上最大規模のRPG:17万ユーザー、月間21,000 MAU、約8.5百万米ドルFDV)

次の大型展開:

『OlympXGames』
(スポーツ・ゲーム・トークン報酬が交錯するWeb3アリーナ)

概要:

Pixel Trappsは、ブロックチェーンおよびNFTを活用したゲームを制作する、ディープテック領域のWeb3ゲームスタジオ兼パブリッシャー、プロデューサーです。

2016年以降、没入感の高い体験を提供しており、2020年以降は2つの上場プロジェクトを立ち上げました。

受賞歴を持つチームは、主要なAAAタイトルの制作にも携わってきており、技術革新とコミュニティエンゲージメントの推進に注力しています。

設立年: 2016年 **従業員数:** 12名

PJ GAMES

www.pjgames.pl, pjg@pjgames.pl



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

『The Whims of the Gods』
(現時点で唯一知られる自社タイトル)

次の大型展開:

『The Whims of the Gods』の改善と発売準備)

概要:

PJ GAMES は、Platige Image S.A.と Juggler Games sp. z o.o.の協業により、2021年に設立されました。

設立年: 2021年 **従業員数:** 10名

Platige Image

www.platige.com, marketing@platige.com



対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

『The Witcher 4』トレーラー、『Kingdom Come 2』トレーラー、『Resident Evil Village』トレーラー

次の大型展開:

『Call of Duty』シリーズ向けのゲームシネマティクスおよびカットシーン制作

概要:

Platige Image は、約 30 年にわたりアートとテクノロジーを融合させてきた、受賞歴を持つプロダクションおよびポストプロダクションスタジオです。コンピュータ生成映像 (CGI)、リアルタイムアニメーション、ビジュアルエフェクト (VFX) を専門とし、映画、エンターテインメント、ゲーム業界向けにサービスを提供しています。

世界有数のゲームスタジオおよびパブリッシャーとの協業実績で広く知られています。

設立年: 1997年 **従業員数:** 267名

Played With Fire

www.playedwithfire.com, contact@playedwithfire.com



PLAYED WITH FIRE

対応プラットフォーム:

VR/AR

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Mixture』

(VRにおける「自己協力型」アクションアドベンチャー。騎士と錬金術師の二者を操作)

次の大型展開:

科学とホラーを融合した VR ゲーム (同社最大規模の制作案件となる予定)

概要:

Played With Fire は、没入感が高く独創的な VR コンテンツを制作するスタジオです。アクションおよびアドベンチャーゲームを専門とし、天文学、錬金術、物理法則を変化させるガジェットなど、科学的なひねりを加えた体験を特徴としています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 30 名

Polished Games

www.polishedgames.com, contact@polishedgames.com

対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Be My Horde』

次の大型展開:

『Be My Horde』の正式版開発 (現在アーリーアクセスにて配信中)

概要:

Polished Games は、アーティスト、プログラマー、デザイナー、マーケティング担当者からなる、現在 10 名規模のインディー系ゲーム開発チームです。株主や大企業の影響を受けることなく、純粋に楽しさと没入感を重視したゲーム制作に注力しています。高い評価を受けた RPG『Realms of Magic』でデビューし、現在はローグライトゲーム『Be My Horde』の開発に取り組んでいます。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 10 名

Purple Ray Studio

www.purpleray.studio, contact@purpleray.studio



PURPLE RAY
STUDIO

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Boti: Byteland』『Overclocked』

次の大型展開:

未発表のアクションアドベンチャー作品

概要:

Purple Ray Studio は、高品質でスタイライズされたビジュアル表現を特徴とするゲーム制作を専門とする、インディー系ゲーム開発スタジオです。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 15 名

Pyramid Games

www.pyramid.games, contact@pyramid.games



PyramidGames

対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、
モバイル、ブラウザ、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Occupy Mars: The Game』

次の大型展開:

『Occupy Mars: Online Co-Op』

概要:

Pyramid Games は、2012 年に設立された小規模なゲーム開発スタジオであり、科学および SF への強い情熱を原動力としています。現在は、ポーランドのルブリンにあるスタジオにて約 30 名のデベロッパーが在籍しています。未知の探究をテーマとしたゲーム制作を行っており、楽しさに加えて知識を提供する体験を重視しています。宇宙、工学、古生物学、探検といった、私たちが情熱を注ぐ分野を題材にしたゲームを制作しています。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 25 名

QLOC

www.q-loc.com, bizdev@q-loc.com

対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、
モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

共同開発:『Cyberpunk 2077』

移植:『Death Stranding Director's Cut』

リマスター:『Dark Souls』

次の大型展開:

開発、QA、ローカライズにわたり多数のプロジェクトを同時進行で担当中



概要:

QLOC は、これまでに約 3,000 件のプロジェクトを手掛けてきた、ゲーム業界向けの一流サービスプロバイダーです。共同開発、移植、リマスター、QA、アート制作、ローカライズなど、幅広いサービスを提供しています。

Capcom、Warner Bros.、CD PROJEKT RED、Techland、Activision、Raw Fury など、数多くの著名企業と提携実績があります。

既存の大規模スタジオから新進気鋭のデベロッパーまで、あらゆるパートナーと協力し、それぞれのビジョンを形にすることを使命としています。

設立年: 2009 年 **従業員数:** 700 名

Raba Games

www.rabagames.com, contact@rabagames.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Adventure Escape: Mysteries』の共同開発(全モバイルプラットフォーム累計 2,000万ダウンロード)

概要:

Raba Games は、受託開発と自社パブリッシングを併せて行う小規模なゲーム会社です。

『Adventure Escape: Mysteries』の共同開発で主に知られています。

現在は、HOPA やパズルジャンルをはじめ、近年ではインディーPC ゲーム分野においても、新たなビジネス機会を積極的に模索しています。

設立年: 2017 年 **従業員数:** 8 名

Reality Games

www.reality.co, pr@reality.co



対応プラットフォーム:

モバイル

ビジネスモデル:

F2P

主な実績:

『Landlord Tycoon』、『Landlord Go』
(累計 2,500 万ダウンロード超)

次の大型展開:

『Monopoly World』(近日公開予定)

概要:

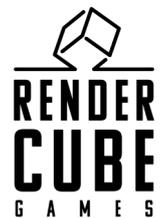
Reality Games は、現実世界のデータと没入感のあるゲームプレイを融合させたモバイルゲームのリーディングデベロッパーです。

『Monopoly World』、『Landlord Tycoon』、『Landlord Go』といった革新的なタイトルを通じて、現実世界の情報を魅力的なゲーム体験へと変換し、戦略、シミュレーション、アドベンチャーが融合した独自のプレイ体験を提供しています。Reality Games は、現実世界を楽しくインタラクティブな形でゲームの中に再現しています。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 57 名

Render Cube

www.rendercube.pl, contact@rendercube.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Medieval Dynasty』
(販売 250 万本超、ウィッシュリスト 150 万超、
中世生活シミュレーションとして独自性を確立)

次の大型展開:

『Medieval Dynasty』の継続開発、未発表新作の開発進行中

概要:

Render Cube は、ポーランドのウッチに拠点を置くゲーム開発スタジオであり、『Medieval Dynasty』で知られています。私たちの情熱的なチームには、プログラミング、デザイン、アート、アニメーション、ライティング、音楽、QA、マーケティングといった各分野の専門家が在籍しています。品質、信頼、チームワークを重視し、プロフェッショナルリズムと家族的な雰囲気を融合させることで、プレイヤーにとって忘れがたい体験の創出を目指しています。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 43 名

Revulo Games

www.revulogames.com, contact@revulogames.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Minigolf Adventure』

次の大型展開:

『House Fighters: Total Mess』

概要:

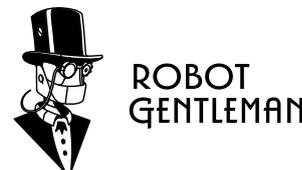
Revulo Games は、20 年以上の業界経験を有する情熱的なゲームデベロッパーによって設立されたスタジオです。

当社は、楽しく、没入感があり、心から楽しめるゲームを創出することに強い意欲を持っています。さらに、モバイルおよび家庭用ゲーム機向けに、魅力的なゲームメカニクス、創造的なアイデア、新しい楽しみ方を提供するため、常に限界に挑戦し続けています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 12 名

Robot Gentleman

www.robotgentleman.com, hello@robotgentleman.com



対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『60 Seconds!』

(世界累計販売 500 万本超)

次の大型展開:

『60 Seconds! Souper Scavenger』

(Godot Engine 採用の型破りなエンドレスランナー)

概要:

Robot Gentleman は、ポーランドのポズナンに拠点を置くインディー系ゲーム開発スタジオであり、特徴的なヘッドギアで知られています。アトミックなブラックコメディ要素を備えたサバイバルアドベンチャー『60 Seconds!』および『60 Parsecs!』で高い評価を獲得しています。『60!』シリーズの成功を受けて、現在は新たな独自プロジェクトの開発を進めるとともに、他のクリエイターとの積極的な交流や、地元ポズナンのアートシーン支援にも取り組んでいます。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 38 名

Salient Games

www.salient-games.com, contact@salient.pl



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Songs of Rats』

次の大型展開:

PC および家庭用ゲーム機向け未発表プロジェクト 2 件

概要:

Salient Games は、PC および家庭用ゲーム機向けに、ダークで野心的なタイトルを制作するインディーゲームスタジオです。ストラテジーおよびシミュレーションゲームで知られる Jujubee の元 CEO によって設立されました。

また、パブリッシャーとしてもインディー系クリエイターを支援しており、ハードコアゲーマーに向けた、物語性の高い大胆かつ成熟したビジョンを実現する手助けを行っています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 2 名

Scans Factory

www.scansfactory.com, natalia@scansfactory.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発 / アウトソーシング / サービス、
プレミアム

主な実績:

超高精度の 3D 環境制作

次の大型展開:

高度な建築物の 3D 再現制作

概要:

Scans Factory は、高度なフォトグラメトリー技術を用いて、超高精細かつゲーム対応の 3D 環境を制作しています。

芸術性と技術的精度を融合させ、欧州各地の歴史的建造物や、雰囲気のある廃墟空間をデジタル保存し、ゲーム、VR、映像、バーチャルプロダクション向けに、モジュール化・最適化されたアセットを提供しています。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 9 名

Silden

www.silden.eu, biuro@silden.eu



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

その他

主な実績:

『Farmer's Dynasty』、『Lumberjack's Dynasty』
(UMEОとのパートナーシップ、Toplitzより発売)

次の大型展開:

『Farmer's Dynasty 2』

概要:

小規模ながらも非常に経験豊富で高い実行力を持つ、情熱的なゲーム開発ベテランで構成されたチームです。

企画立案から完成版、さらに DLC の制作に至るまで、ゲーム開発の全工程を自社で一貫して手掛けています。技術基盤を継続的に拡張しつつ、現在は多数のNPCとのインタラクション、豊富なクエスト、農業・林業、社会生活、そして詳細な家族体験要素を含む、豊かで生き生きとしたオープンワールドゲームの開発に取り組んでいます。新たなパートナーやパブリッシャーとの提携にも前向きです。

設立年: 2009 年 **従業員数:** 5 名

Silver Lemur Games

www.SilverLemurGames.com, silverlemurgames@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Legends of Amberland』シリーズ

次の大型展開:

『Legends of Amberland III: The Crimson Tower』

概要:

1名のコアデベロッパーを中心としたいわゆる「ワンマン体制」に、プロジェクトごとに長年協業している外部コントラクター（アーティスト2~5名、ミュージシャン1名）を加えて構成されています。PC および家庭用ゲーム機向けに、ターン制ストラテジーゲームや RPG の開発を手掛けています。（家庭用ゲーム機向け移植については外部企業が担当しています。）

設立年: 2005 年 **従業員数:** 1 名

Simteract

www.simteract.com, contact@simteract.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Taxi Life: A City Driving Simulator』
(累計数十万本販売)

次の大型展開:

『Bus Simulator 27』

概要:

Simteract は、プレミアム・シミュレーションゲームに特化したポーランドの開発スタジオです。「Traffic AI」や「City Generator」といった独自技術を活用し、現実感のある都市環境の構築を実現しています。

同社のタイトルは、PC に加えて、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch 向けにも展開されています。2016 年に設立され、2021 年より NewConnect 市場に上場しています。

設立年: 2016 年 **従業員数:** 59 名

Sleepwalking Potatoes

www.sleepwalkingpotatoes.com, sleepwalkingpotatoes@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch,

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『My Demon Wife』

次の大型展開:

『SPORTAL』

概要:

ときに不思議な力が、Sleepwalking Potatoes を驚くべき場所へと導きます。人間の無限の想像力と、まだ発見されていない数百もの卓越したゲームアイデアが存在するという信念こそが、我々の日々の原動力です。

チーム全体で約 20 年に及ぶゲーム開発経験を有しており、これまでに 10 本以上のゲームを制作してきました。

小規模なパズル／ロジックゲームから AA 規模の作品まで取り組んでいます。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 2 名

Smile Studios

www.smile-studios.com, hi@smile-studios.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム、外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

『TSIOQUE』

(Digital Dragons 2019 Best Indie Game、GameBCN 2018 Best Indie Game 受賞)

次の大型展開:

機密未公開のエキサイティングなプロジェクト多数

概要:

ポーランドのワルシャワを拠点としつつ、グローバルに活動するインディー系のアニメーションおよびゲームスタジオです。受賞歴のあるディレクター／プロデューサーであるアレック・ワシレフスキによって設立されました。語る価値のあるアニメーション、ゲーム、ストーリーの創出を理念とし、トレーラー、シネマティクス、ゲーム向けアニメーションコンテンツの制作サービスを提供しています。また、自社オリジナルプロジェクトの開発にも取り組んでいます。

設立年: 2018年 **従業員数:** 8名

Soft Crunch Games

www.softcrunch.games, contact@softcrunch.games



対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Nintendo Switch、Xbox、モバイル

ビジネスモデル:

プレミアム

概要:

Soft Crunch Games は、ゲームは日常の喧騒から離れられる心地よい避難場所であるべきだと考えています。心温まる体験を創出したいという情熱のもとに設立された当社は、安心感、喜び、そしてささやかな幸福感に包まれるゲーム体験の開発を専門としています。雨の日に飲む温かいお茶のように、親しみやすく、穏やかで、深い満足感を与える作品づくりを目指しています。

設立年: 2025年 **従業員数:** 6名

Star Drifters

www.stardrifters.com, business@stardrifters.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『First Dwarf』

(アクションRPG+基地建設+サバイバル要素。限界突破を標榜するタイトル)

次の大型展開:

『First Dwarf』の完成

(現在アーリーアクセス展開中。家庭用ゲーム機版発売準備を進行)

概要:

Star Drifters は、独自性のあるゲーム制作への情熱を原動力とする、小規模なインディー系開発チームです。

初作品である『Driftland: The Magic Revival』は、魔法、浮遊する島々、間接的なユニット操作を融合させたリアルタイムストラテジーゲームであり、数々の賞を受賞しています。PC および家庭用ゲーム機向けに、大胆なアイデアと記憶に残る体験の創出に注力しています。

設立年: 2014 年 **従業員数:** 8 名

Starward Industries

www.starwardindustries.com, maciej.dobrowolski@starward.co



**STARWARD
INDUSTRIES**

対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『The Invincible』

(未来学者スタニスワフ・レム原作の初ゲーム化作品、Steam 評価88%)

次の大型展開:

『Into the Fire』

(火山噴火と神秘的火焰の魔物に抗う災害抽出型サバイバル)

概要:

AAA およびAA タイトルの開発経験を持つデベロッパーで構成されたチームとして、2018年にクラクフで設立されました。強い感情的インパクトを持ち、思索を促す没入型の世界観を創出することを使命としています。代表作である『The Invincible』は、著名な未来学者スタニスワフ・レムの小説を原作としたハードSF アドベンチャーです。また現在は、神秘的な火山災害を舞台としたディザスター・エクストラクション・サバイバルゲーム『Into the Fire』の開発を進めています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 15 名

Take IT Studio!

www.takeitstudio.com, office@takeitstudio.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『Electrician Simulator VR』
(シミュレータージャンルに独自のアプローチを導入)

次の大型展開:

『Before Exit』シリーズ

概要:

Take IT Studio!は、独自性と高品質な体験を重視するインディーゲームの開発・パブリッシングスタジオです。

PC および家庭用ゲーム機向けにオリジナルタイトルの制作と支援を行い、他のインディー開発チームがより多くのプレイヤーに作品を届けられるよう支援しています。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 10 名

Ten Square Games

www.tensquaregames.com, ir@tensquaregames.com



ten square games

対応プラットフォーム:

ブラウザ、モバイル

ビジネスモデル:

F2P

主な実績:

『Fishing Clash』、『Hunting Clash』、『Wings of Heroes』、『Real Flight Simulator』

次の大型展開:

『Trophy Hunter』
(プレーしやすく競争的な体験を提供するスキルベースゲーム)

概要:

Ten Square Games (TSG) は、2011 年にポーランドのヴロツワフで設立された、F2P 型モバイルゲームのリーディングデベロッパーです。高品質なシミュレーション体験を専門としています。

2018 年よりワルシャワ証券取引所に上場しており、Rortos の買収を通じて事業規模を拡大してきました。

約 300 名の専門家を擁し、世界中で数百万人のプレイヤーを魅了する、リアルで没入感の高いゲームを制作しています。

設立年: 2011 年 **従業員数:** 295 名

Teyon

www.teyon.com, office@teyon.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『RoboCop: Rogue City』、『Terminator: Resistance』
(いずれも著名IPに基づくFPS 作品)

次の大型展開:

未発表 2 作品を開発中
(既存タイトルより規模・野心とも拡大)

概要:

Teyon は、ポーランドのクラクフに本社を構えるゲーム開発・パブリッシング企業であり、ウッチおよび東京にも拠点を展開しています。

2006 年に設立され、現在は150 名以上の従業員を擁しています。AA+クラスのアクションゲームである

『RoboCop: Rogue City』や『Terminator: Resistance』、またはレーシングゲームの『Rennsport』などで知られています。

設立年: 2006 年 **従業員数:** 150 名

The Hungry Beast

www.thehungrybeast.com, feed@thehungrybeast.com



対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、ブラウザ、モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、プレミアム

主な実績:

『Bloodstained』、『Wuchang: The Fallen Feathers』、『Ghostrunner 2』、『Prince of Persia』
(マーケティングキャンペーン実施)

次の大型展開:

マーケティング案件の拡大、およびクライアント向け技術ソリューションの開発

概要:

The Hungry Beast は、ゲーム業界に特化したクリエイティブ・マーケティングスタジオとして、記憶に残る成功事例の創出に取り組んでいます。マーケティングおよびプロダクト開発を専門とし、RIOT Games、Ubisoft、Quantic Dream をはじめとする、数多くの著名ブランドと提携してきました。ロゴ制作やインパクトのあるブランディングから、印象的なキーアート、訴求力の高いトレーラー制作まで、幅広い分野にわたる専門性を有しています。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 15 名

The Knights of Unity

www.theknightsofunity.com,

contact@theknightsofunity.com



対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、ブラウザ、モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

『Disco Elysium』、『Cult of The Lamb』、『Two Point Museum』、『Wobbly Life』

次の大型展開:

未発表

概要:

The Knights of U (旧称: The Knights of Unity) は、2015年よりUnity およびUnreal Engine プロジェクト向けに、ワールドクラスのアウトソーシングサービスを提供している外部開発スタジオです。複雑な共同開発業務への対応、最適化によるパフォーマンス向上、移植対応、発売後のアップデート制作まで、制作工程のあらゆる段階において専門的なソリューションを提供しています。

設立年: 2015年 **従業員数:** 70名

Transhuman Design

www.thd.vg, michal.marcinkowski@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

F2P

主な実績:

『Soldat』

次の大型展開:

『Jackal』

概要:

Transhuman Design は、『Soldat』の制作者として知られるミハウ・マルチンコフスキが率いるインディー系ゲームスタジオです。『Soldat』は、2D マルチプレイヤー分野において一時代を築いたインディークラシックゲームであり、『N』、『Showdown Effect』、『Take Arms』などの作品に直接的な影響を与えました。その後も、『King Arthur's Gold』、『Butcher』、『Soldat 2』、『Maniac』といったタイトルを手掛け、独自性の高いアクションゲームの開発を継続しています。

設立年: 2001年 **従業員数:** 3名

Try Evidence

www.tryevidence.com, joanna.buganik@tryevidence.com

try_evidence

対応プラットフォーム:

その他

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
その他

主な実績:

デベロッパー・パブリッシャー・投資家に精緻な
意思決定インサイトを提供

次の大型展開:

詳細非公開

概要:

Try Evidence は、ゲームデベロッパー、パブリッシャー、投資家がよりの確な意思決定を行い、リスクを低減できるよう支援することに情熱を注いでいます。企画初期のコンセプト検証から、発売後の分析に至るまで、開発プロセスの各段階でインサイトを提供しています。

市場およびオーディエンス分析、UX およびプレイヤー心理分析、専門家による模擬レビュー、デザイン評価、プレイヤー行動の調査を専門分野としています。

設立年: 2019 年 **従業員数:** 6 名

UltronAR

www.ultronar.com, hello@ultronar.games



対応プラットフォーム:

モバイル、ブラウザ、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P

主な実績:

ブランドや自治体が、ノーコードで AR ミッションを構築できるよう支援

次の大型展開:

ユーザー行動にリアルタイムで適応する AI 駆動 AR タスク

概要:

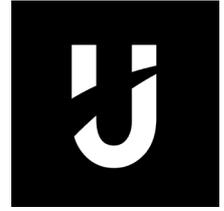
UltronAR は、現実世界のロケーションを活用したモバイル AR ゲームを制作できるノーコードプラットフォームです。都市、博物館、ブランドなどで活用されており、実空間をインタラクティブな体験へと変換します。

プログラミングなしで GPS、物体認識、AI ベースのタスク機能を備えています。iOS および Android 向けに提供されています。

設立年: 2023 年 **従業員数:** 8 名

UmiArt

www.umiart.pl, pkwiatkowski@umiart.pl



対応プラットフォーム:

PC、ブラウザ、モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、
プレミアム

主な実績:

『Demon Bluff』(Steam および itch.io にて公開。独自性のある深いゲームメカニクスで高評価)

次の大型展開:

『Demon Bluff』の新規コンテンツ追加及び新たなカードゲームの開発計画

概要:

UmiArt Studio は、2 名体制で活動する新しいインディーゲームスタジオです。独自のスタイルとゲームメカニクスを備えた 2D カードゲームの制作に注力しています。

手軽に始められつつも、奥深さと高いリプレイ性を兼ね備えたゲーム体験の提供を目指しています。カードゲーム分野を専門とし、今後も魅力的なタイトルを多数計画しています。

設立年: 2018 年 **従業員数:** 2 名

Uncanny

www.uncanny.global, mikolajmarcisz@gmail.com



対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、
ブラウザ、モバイル、VR/AR

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、
プレミアム

主な実績:

エンタープライズ向けローカリゼーションおよび
自動化領域における包括的テクノロジーパートナー

次の大型展開:

出版社およびゲームスタジオ向けに、数十億語規模の翻訳を実現し、世界中のより多くのゲーマーへ作品を届ける支援

概要:

Uncanny Global は、エンタープライズ規模のローカライズおよび自動化プロジェクトに対応する、包括的なテクノロジーパートナーです。パブリッシャー、ゲームスタジオ、大手ローカライズエージェンシーと提携し、カスタマイズ可能な自動化、システム統合、品質保証ツールを提供しています。

ワークフローの簡素化、人為的ミスの削減、そしてデータ形式やボリュームを問わない大規模かつ高品質な翻訳の提供を使命としています。

創業以来、80 言語・累計 20 億語以上にわたる 7,000 件超のプロジェクトを完遂し、さまざまなジャンルに対応してきました。

設立年: 2012 年 **従業員数:** 54 名

Varsav Game Studios

www.varsav.com, lukasz.rosinski@varsav.com



対応プラットフォーム:

PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Bee Simulator』(ミツバチの視点で世界を体験できる、当スタジオを最も広く知らしめたタイトル)

次の大型展開:

『BARKOUR』(秘密工作員の犬を主人公にした、スパイコメディ調・高速アクションプラットフォーム)

概要:

15年以上の開発経験を持つベテランにより設立されたスタジオです。多様なプラットフォームに向けて、AA規模の商業プロジェクトを開発し、評価と受賞歴を得てきました。Unreal Engineを基盤とし、社内拡張機能を継続的に進化させつつ、開発者およびプレイヤー双方に高い要求水準を課す野心的なタイトル創出を目指しています。

設立年: 2011年 **従業員数:** 35名

Viabo Games

www.viabogames.com, office@viabogames.com



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Sigilfarer』
(現在デモ版公開中。正式版発売は2026年予定)

次の大型展開:

『Soul Express: Ticket to Afterlife』
(プレイヤーが車掌役を務める感情的体験を軸とした作品)

概要:

2021年に設立されたポーランドのインディー系ゲームスタジオです。これまでに1タイトルを発売しており、もう1タイトルが最終開発段階にあります。当初は新たな世界を創り出したいという志を持つゲーマーとしてスタートしましたが、構想段階から明確で実現可能な目標設定へと移行し、結束力の高いチームを構築しました。その結果、ゲームの発売を成功させ、没入感のある体験を創出する情熱を再燃させました。

設立年: 2021年 **従業員数:** 12名

Vile Monarch

www.vilemonarch.com, scribe@vilemonarch.com



対応プラットフォーム:

PC、PlayStation、Xbox、Nintendo Switch、モバイル、ブラウザ

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Oh...Sir! The Insult Simulator』
(販売 70 万本超、YouTube で数百万再生)

次の大型展開:

未公開の都市建設ジャンルに対する新規軸

概要:

Vile Monarch は、ポーランドのワルシャワを拠点とする、ハードロックな精神を掲げるゲームスタジオです。2015 年以降、7 本のタイトルを発売してきました。

代表作には、ユーモアあふれるパーティーゲームシリーズ『Oh...Sir!』、洞察力に富んだビジネスシミュレーター『Weedcraft Inc』、成長をテーマとしたライフシミュレーション『Growing Up』、社会サバイバル型コロニービルダ『Floodland』、そして科学と友情を幻想的に描く『The Last Alchemist』などがあります。pursuit of science and friendship.

設立年: 2015 年

Virtual Alchemy

www.virtual-alchemy.games, contact@virtual-alchemy.games



対応プラットフォーム:

PC

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

次なる大型プロジェクトに向け、RPG および戦略ゲーム領域の専門家チームを編成した点

次の大型展開:

『Band of Crusaders』
(悪魔から世界を救うため、中世騎士団を率いる戦略 RPG)

概要:

Virtual Alchemy は、ポーランドで設立された完全リモート体制のインディーゲームスタジオです。RPGをはじめとする、メカニクス重視のゲーム開発において豊富な実績を持つ、情熱的なゲーマーおよびデベロッパーによって構成されています。4 か国の国籍を持つ 10 名のチームが、「システム主導型の奥深いゲームプレイを通じて、プレイヤーの表現力を最優先し、創造性を解き放つゲームを創る」という共通のビジョンのもとに結束しています。

設立年: 2022 年 **従業員数:** 15 名

Vivid Games

www.vividgames.com, office@vividgames.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch、モバイル

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス、F2P、プレミアム

主な実績:

『Real Boxing』シリーズ
(iOS／Android／PC／家庭用ゲーム機含めて
累計 1 億 4 千万ダウンロード)

次の大型展開:

『Real Boxing 3』

概要:

ポーランドを代表するモバイルゲーム開発企業の一つです。代表作品である『Real Boxing』シリーズは、累計 1 億 4,000 万ダウンロードを超え、ボクシングゲーム分野において世界的に最も認知されたブランドとなっています。その功績により、Digital Dragonsによる「Best Independent Producer」および「Best Polish Game of the Year」、さらに Appleの権威ある「Editors' Choice」など、数多くの賞を受賞しています。

設立年: 2006 年 **従業員数:** 60 名

VR Factory Games

www.vrfactory.pro, hello@vrfactory.pro



対応プラットフォーム:

VR/AR

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

Meta プラットフォームにおけるアクティブプレイヤー数 約 100 万人
(主力タイトルによる)

次の大型展開:

2025 年に 3 タイトルを発売予定

概要:

VR Factory Games は、2016 年に設立されたインディー系の VR ゲーム開発・パブリッシング企業です。Meta プラットフォーム上で約 100 万人のアクティブプレイヤーを擁し、VR 分野におけるリーディングカンパニーの一つです。現在は 3 つの開発チームを運営し、これまでに 4 タイトルを発売しており、2025 年にはさらに 3 タイトルの発売を予定しています。主要なすべての VR プラットフォームで活動しているほか、自社の AV 部門も運営しています。国際的なアワードの受賞実績を有しており、ワルシャワ証券取引所に上場しています。

設立年: 2016 年 **従業員数:** 30 名

WandW Innovations

www.wwpol.com, wpolak@wwpol.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル

ビジネスモデル:

外部開発／アウトソーシング／サービス

主な実績:

現時点で特筆すべき主な実績: なし

次の大型展開:

『Cthulhu Mysteries: Veins of Arkham』

概要:

WandW Inkveil Studio は、ラヴクラフト的世界観に着想を得た新たなユニバースを、雰囲気重視のビジュアルノベルゲーム、オリジナルコミック、TTRPGシナリオを通じて創出しています。ミステリー、ホラー、重層的なストーリーテリングを融合させ、相互につながるダークな神話の世界へとファンを誘います。初のゲームタイトルは2026年に発売予定であり、恐怖と美が交錯する世界への扉を開くプロジェクトとなります。

設立年: 2023年 **従業員数:** 14名

Weird Johnny Studio

www.weirdjohnnystudio.com,

contact@weirdjohnnystudio.com



対応プラットフォーム:

PC、モバイル

ビジネスモデル:

F2P, プレミアム

主な実績:

『Hero Tale Idle RPG』

次の大型展開:

『Last Mage』

概要:

Weird Johnny Studio は、ポーランドのグダニスクに拠点を置く小規模なゲームスタジオです。2016年にモバイルゲーム開発からスタートし、現在は他のプラットフォームへの展開も進めています。当社の目標は、興味深いゲームメカニクスを備えたシングルプレイヤーゲームの制作です。Pay-to-Win要素を排し、課金額ではなく、プレイヤーの意思決定や戦略がゲーム進行に影響を与える体験を重視しています。

設立年: 2016年 **従業員数:** 11名

Whimsical Universes

www.whimsicaluniverses.com,

contact@whimsicaluniverses.com



対応プラットフォーム:

PC, Nintendo Switch, 魔女

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Hidden Capybaras with Orange』シリーズ
(Steam およびNintendo Switch 向けに展開)

次の大型展開:

『Whimsical Heroes』
(愉快的な生き物が溢れるファンタジー世界を舞台としたターン制RPG)

概要:

Whimsical Universes は、ポーランドを拠点とする小規模ながら意欲的なインディーゲームスタジオです。かわいらしく、居心地がよく、そして遊び心にあふれたものを愛する、元同僚の2人によって設立されました。長年のゲーム開発経験を活かし、誰もが楽しめる、愛らしく手に取りやすい価格帯の、喜びに満ちたゲーム制作に取り組んでいます。

設立年: 2023 年 **従業員数:** 2 名

Whitemoon Games

www.whitemoon.com, pr@whitemoon.com



WHITEMOON
EVERYONE PLAYS

対応プラットフォーム:

PC、モバイル

ビジネスモデル:

F2P

主な実績:

『Broken Ranks』

次の大型展開:

『Broken Ranks』(Android 向け移植版)

概要:

Whitemoon Games は、ポーランドのヴロツワフを拠点とする、約 40 名のインディー系スタジオであり、MMORPG の開発を手掛けています。15 年以上にわたり、ロー・ファンタジー世界「Taern」を継続的に拡張しており、ブラウザゲーム『The Pride of Taern』から、2022 年に PC 向けに発売されたアイソメトリック型後継作『Broken Ranks』へと発展してきました。現在はモバイル版の開発も進めています。本作は強固なコミュニティを形成しており、10 年以上にわたって『TaernCon』としてファンイベントが開催されています。

設立年: 2008 年 **従業員数:** 40 名

Work Plays IT

www.workplays.it, office@workplays.it



対応プラットフォーム:

ブラウザ

ビジネスモデル:

プレミアム

概要:

WorkPlays は、ゲーム開発業界に特化した最先端のリクルートメントプラットフォームです。

ゲームスタジオとクリエイターをつなぎ、スマートな求人マッチング、詳細な企業・候補者プロフィール、そしてゲーム開発というダイナミックな世界における採用プロセスを支援する独自のツール群を提供しています。

設立年: 2024 年 **従業員数:** 10 名

Yaza Games

www.yazagames.com, kontakt@yazagames.com



対応プラットフォーム:

PC, Xbox, Nintendo Switch, PlayStation

ビジネスモデル:

プレミアム

主な実績:

『Inkulinati』

(中世写本に着想を得たターン制ストラテジーとして独自アートスタイルが高評価)

次の大型展開:

『Scriptorium: Master of Manuscripts』

概要:

Yaza Games は、ポーランドを拠点とするインディーゲームスタジオです。中世写本に着想を得たターン制ストラテジーゲーム『Inkulinati』で知られており、その独創的なアートスタイルが高く評価されています。

歴史、アート、ユーモアを融合させたオリジナルゲームの制作を特色としています。

現在は、中世写本の装飾や制作をテーマとした想像力あふれたゲーム『Scriptorium: Master of Manuscripts』の開発に取り組んでいます。

設立年: 2020 年 **従業員数:** 13 名