



LIONA
INTERACTIVE

会社概要

COMPANY PROFILE

会社名	株式会社LIONA
代表者	代表取締役 村越 隆
所在地	東京都目黒区上目黒2-9-35 中目黒GS第2ビル2F TEL:03-5773-5145 FAX:03-5768-5153
URL	www.liona.co.jp
設立	2016年11月25日
社員数	87名(2020年7月現在)
資本金	4,950万円
取引金融機関	みずほ銀行
主要取引先	- グリー株式会社 - 株式会社スクウェア・エニックス - 株式会社タイトー - 株式会社ディー・エヌ・エー - 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 他 (敬称略、順不同)

沿革

1997年	有限会社イニス設立
2000年	株式会社イニスに社名変更
2001年	Playstation2 「ギタルマン」企画・開発(発売:株式会社コーエー)
2005年	ニンテンドーDS 「押忍!闘え!応援団」企画・開発(発売:任天堂株式会社)
2006年	ニンテンドーDS 「Elite Beat Agents」企画・開発(発売:任天堂株式会社)
2011年	Kinect for Xbox 360 「The Black Eyed Peas Experience」 企画・開発(発売:UBISOFT)
2012年	iOS/Android 「DEMONS' SCORE」 企画・開発(発売:株式会社スクウェア・エニックス)
2013年	iOS/Android 「Eden to Green」企画・開発・運営
2015年	Unreal Engine4テクニカルデモ 「打ち捨てられた廃墟」発表
2017年	株式会社イニスジェイに事業譲渡
2020年	株式会社LIONAに社名変更



COMPANY SPIRITS

スマートフォンの普及により、かつてないほどゲームやソーシャル・ネットワークが生活の中に入り込んでいます。

私たちはゲームを含む様々なデジタルコンテンツを提供するプロフェッショナルとして、お客様がデジタルデバイスに触れ、新しい楽しさや驚きに遭遇し、生活が豊かに彩られていくことを願ってひとつひとつ丁寧に取り組み、未来へ引き継がれるコンテンツカンパニーとなることを目指しています。



企画から開発すべてをトータル・プロデュース だから高品質

私たちはこれまで国内はもとより北米、欧州のパブリッシャ様の元、多くのゲームタイトルの開発を行ってきました。Unreal Engineの早期導入、コンソール向けビッグタイトルで培ったハイプロファイルなリアルタイムCG映像、ワールドワイドで有用なユーザビリティ、リスク&リターンを驚きと楽しさに導くゲーム設計、手触り感のあるコントロール性、デバイスを遊びに活かすアイデア、シンプルで機能性高いUI設計及びデザインなど、高い技術とノウハウをもって企画、開発、品質管理、サービス運営に臨みます。



「LIONAだからこそ」のモノづくりを

また私たちには時代の変化やテクノロジーの進化を楽しみ、未知の世界へのチャレンジスピリットが文化として根付いています。

業界を取り巻く環境は変わっても「LIONAだからこそ」という魅力の詰まったコンテンツやサービスを、新鮮な驚き、喜びとともに日本から世界へと発信し続けたい、という姿勢は変わりません。



PORTFOLIO

iOS/Android 「エヴァンゲリオン バトルフィールズ」企画・開発

©カラー ©EVABF
<https://evabf.jp/>



PORTFOLIO

ios 「ヨコタマ」企画・開発

© 2019 inis/ corporation

<https://apps.apple.com/jp/app/id1450477594>



HTC Vive / Oculus Rift / Windows MR / Oculus Quest

SWORD OF GARGANTUA ソード・オブ・ガルガンチュア

- 効果音制作、ゲームへの実装を担当

© 2019 gumi Inc. All Rights Reserved. Developed by Yomuneco Inc.

<https://www.gargantuavr.com/home-jp>

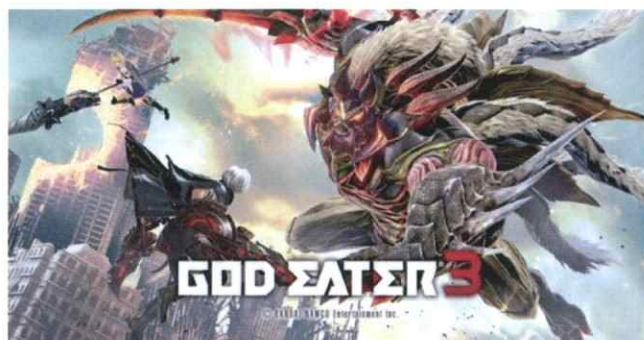


PlayStation 4/Nintendo Switch/Steam GOD EATER 3

- ボスモデル、ボスモーション、武器デザイン、武器モデル、背景モデルの制作協力

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

<https://ge3.godeater.jp/>



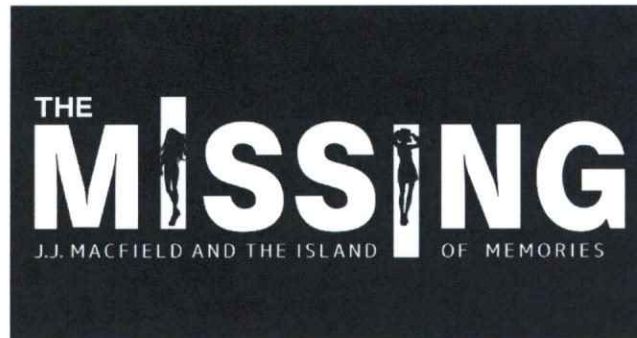
PORTFOLIO

PlayStation 4/Nintendo Switch/Xbox One/Steam The MISSING - J.J.マクフィールドと追憶島

- 楽曲およびオーディオ全般のディレクション、制作、実装を担当

© White Owls Inc. / ARC SYSTEM WORKS

<https://www.arcsystemworks.jp/missing/>



PlayStation 4 ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて カットシーン・アニメーション制作

- イベントシーンのカメラレイアウト、およびアニメーションの一部を制作協力
- イベントシーンのポストプロダクション（ライティング、被写界深度など）制作協力
- イベントシーンのデータ管理、業務効率化ツールの制作協力
- カットシーン用システム構築

© 2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

<http://www.dq11.jp/>



iOS/Android "Layered Stories 0" (レイヤードストーリーズ ゼロ)

グラフィックス制作全般 UI デザイン / UI オーサリング / キャラクターイラスト制作 /
3D キャラクターモデル制作 / 3D キャラクターアニメーション制作 / エフェクト制作

© 2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

<https://projectlayered.com/>



PORTFOLIO

VR 「ファンキル夏祭り Phantom of Festival 2017」 ゲームコンテンツ開発

©FgG

<https://pk.fg-games.co.jp/phantomoflove/festival/>



VRアトラクション* 「バハムートディスコ」 プロトタイプ開発 / サウンド制作&オーサリング

*ヘッドマウントディスプレイを用いない450度空間VR (ハウステンボス)

© 2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

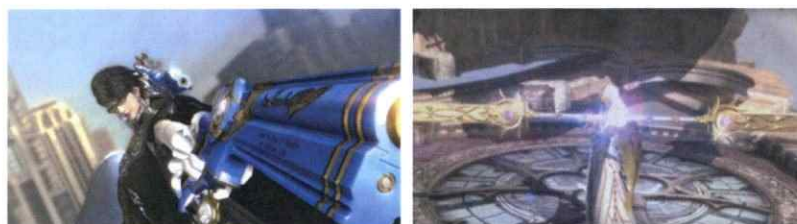
<http://www.jp.square-enix.com/bahamut-disco/>



Wii U 「ベヨネッタ 2」 カットシーン制作

© 2014 Nintendo © SEGA

<https://www.nintendo.co.jp/wiiu/aquj/>



PORTFOLIO

Wii U 「STARFOX ZERO」 カットシーン制作

© 2016 Nintendo

<https://www.nintendo.co.jp/wiiu/afxj/>



PlayStation4 「STREET FIGHTER V」 背景アセット制作

©CAPCOM U.S.A, INC. 2016, 2018 ALL RIGHTS RESERVED.

<http://www.capcom.co.jp/sfv/>



PlayStation3 「DRAG-ON DRAGON 3」 背景アセット制作

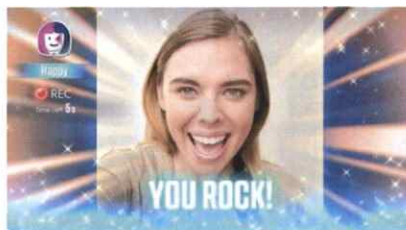
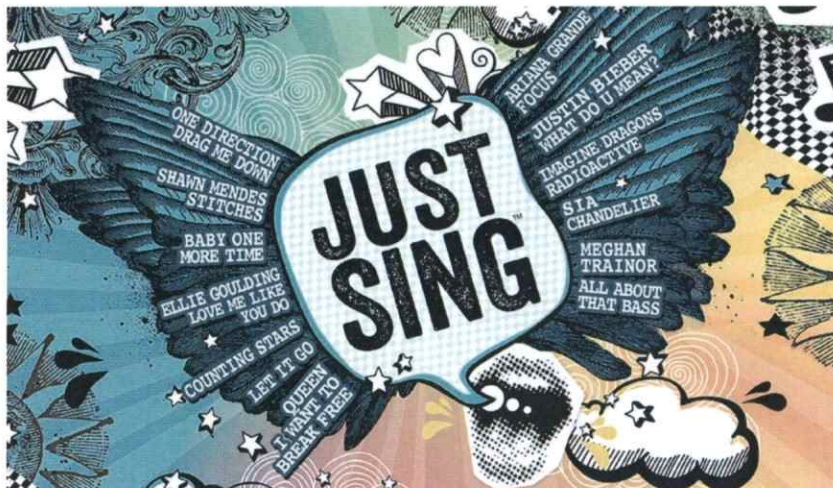
© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

<http://www.jp.square-enix.com/dod3/>



PlayStation 4® system/Xbox One/iOS/Android
「JUST SING」企画・開発

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Sing, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
<https://www.ubisoft.com/en-US/game/just-sing/>



iOS/Android 「Tokyo 7th シスターズ」開発

- 開発の一部を担当

© 2014 Donuts Co. Ltd. All Rights Reserved.
<http://t7s.jp/>



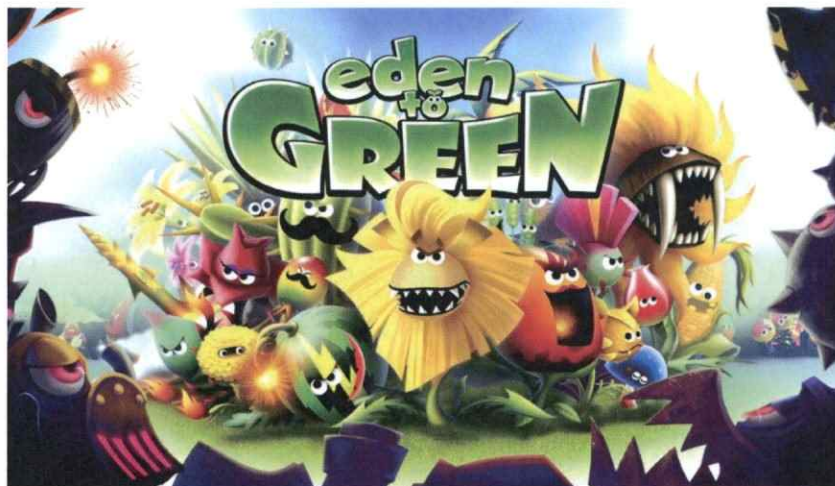
iOS/Android 「ドラゴンリバーシ」企画・開発

©NTT DOCOMO, INC. / ©iNIS corporation
<https://www.dragonreversi.jp/>



Tegra 3 「Eden to GREEN」企画・開発

Copyright 2013 iNIS Corporation. All rights reserved. iNIS is a registered trademark and "Eden to GREEN™" is a trademark of iNIS Corporation.
<http://www.facebook.com/iNISCorporation#!/Eden2G>

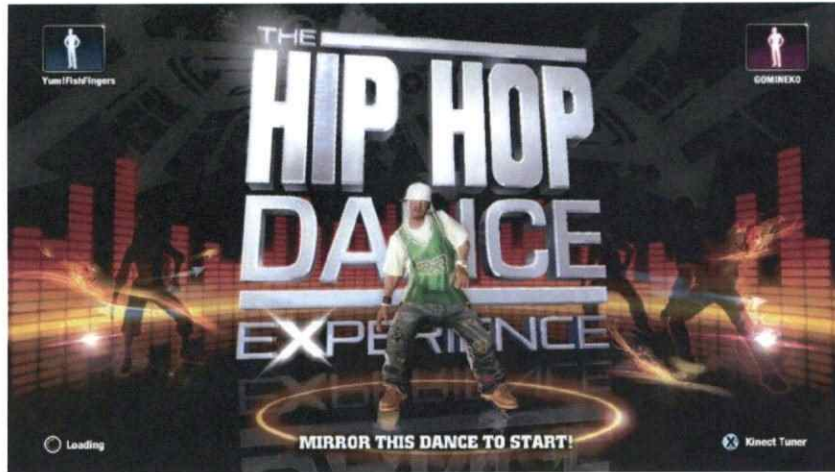


Xbox 360 「THE HIP HOP DANCE EXPERIENCE」 企画・開発

© 2012 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

<http://www.ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pId=10979>

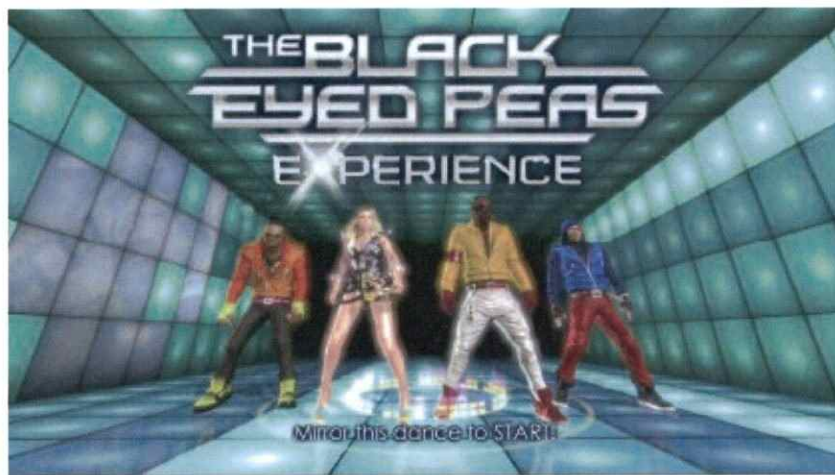
<http://www.facebook.com/iNiSCorporation#!/TheHipHopDanceExperience>



Xbox 360 「The Black Eyed Peas Experience」 企画・開発

© 2011 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

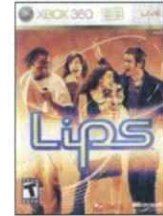
<http://blackeyedpeas-experience.ubi.com/black-eyed-peas/en-US/>



Xbox 360 「Lips」企画・開発

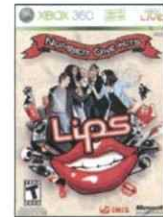
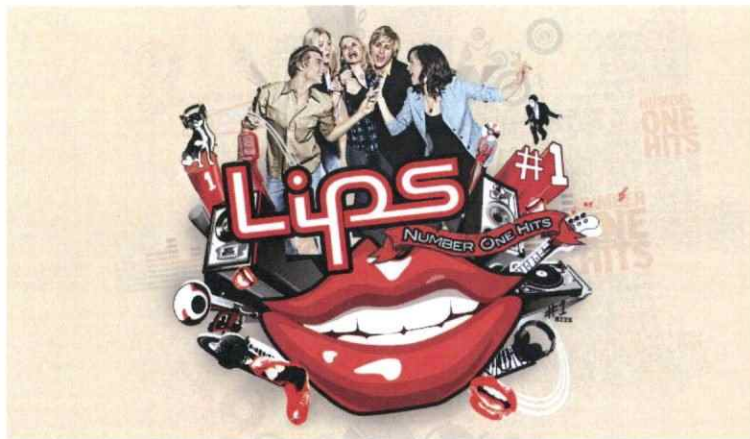
©2008 Microsoft Corporation. All Right Reserved.
<http://lips.xbox.com/>

BAM!DEAR GAME AWARD 2009 Party部門受賞



Xbox 360 「Lips : Number One Hits」企画・開発

©2009 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



Xbox Live 「Karaoke」 企画・開発

© 2012 Microsoft Corporation
<http://marketplace.xbox.com/en-US/Product/Karaoke/66acd000-77fe-1000-9115-d8024d530a6f>
<http://www.facebook.com/#!/KaraokeXbox360>




iOS/Android 「DEMONS' SCORE」 開発

© 2012 SQUARE ENIX All Rights Reserved.
<http://www.square-enix.co.jp/smart/demons/>



PORTFOLIO

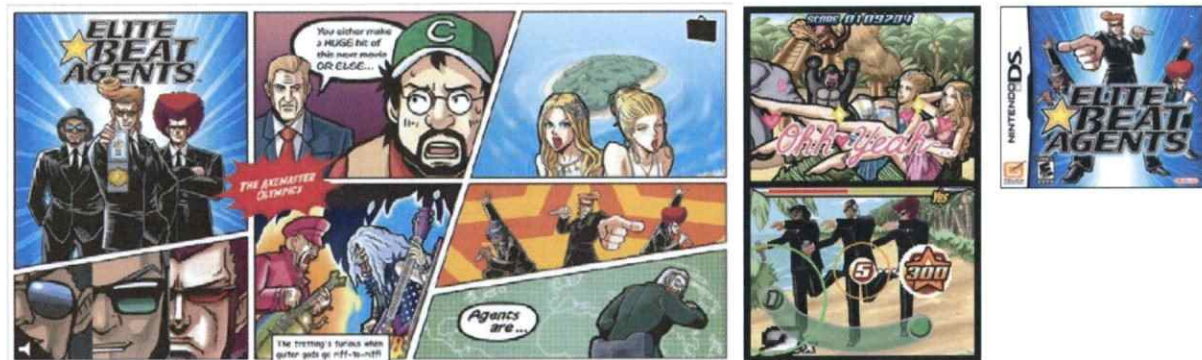
ニンテンドー DS 「燃える!熱血リズム魂 押忍!闘え!応援団2」企画・開発 


©2007 Nintendo / iNIS
<http://www.nintendo.co.jp/ds/ao2j/>



ニンテンドー DS 「Elite Beat Agents」企画・開発

©2006 Nintendo / iNIS
<http://www.elitebeatagents.com>



ニンテンドー DS 「押忍!闘え!応援団」企画・開発 

©2005 Nintendo / iNIS
<http://www.nintendo.co.jp/ds/aosj/index.html>



PORTFOLIO

PlayStation2 「ギタルマン」企画・開発

©2001 326/KOEI Co.,Ltd.
<http://www.gamecity.ne.jp/products/GITAROO-MAN/>

PSP 「ギタルマン・ライブ」企画・開発

©2006 326/KOEI Co.,Ltd.



nFactor2 for Xbox 360 テクニカルデモ

<http://www.inis.co.jp>

nFactor2



nFactor 「GPA(ガンダム・パイロット・アカデミー)」企画・開発

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2002



「FUEL」シリーズ

自社商品サンプリング音源ライブラリー発売
ACID 用ライブラリとして米 Sonic Foundry 社へライセンス供給

