

Toylogic - トイロジック



設立: 2006年12月1日

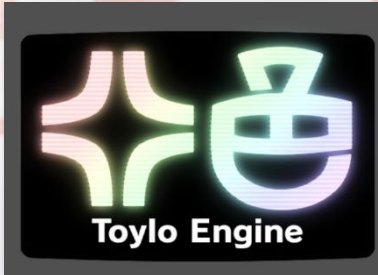
ナムコ、キャビア出身の岳洋一(代表取締役社長)氏により

アクション, RPGの開発協力

スクウェア・エニックス, 任天堂多め

「遊び心」と「技術力」

POINT①



Unity, Unreal Engineも使うが

アクション特化の

自社エンジンを(Toylo Engine)主に活用

POINT②



大乱闘スマッシュブラザーズX

新・光神話 パルテナの鏡

ドラゴンクエストX, XI

ニーア レプリカント ver.1.22474487139...

エトセトラ...



POINT③



視界から入ってくる情報に

面白さを最大級に乗せている

見た目の説得力