

2024

数字で振り返る1年

2024年は私たちにとって非常に忙しい1年となりました!

お客様と共に手がけたゲームの本数:

149

ATARI LYNX のゲームタイトル数の2倍以上です。



1951 195 5885 140

— ローカリゼーションプロジェクト

— オーディオプロジェクト

— テストプロジェクト

— プレイヤー体験プロジェクト

懸命に働いた結果...

57,500,000

— 翻訳ワード数

英語辞書に載っているワード数のおよそ100倍に相当します!



2,500,000

— レコーディング音声の行数

164,000

— 解決したバグ

現在確認されているバグの種類の数とほぼ同じです。



懸命にプレイした結果...

2,200,000

— ゲームのプレイ時間

3,700,000

— DISCORD のメッセージ

LA 市民全員が2回メッセージを送ればこの数に...



10,000,000

— 音声通話時間(分)

10,000,000 を数えるには20年かかると言われています!



その過程でちょっとした成長も

4016

— かわいがったネコ

514

— 新たなパートナー

791

— 新たな従業員

マーベルシリーズの全キャストの10倍以上です。



おかげさまで10周年の節目はこれまでで最高の1年となりました。これからの10年もどうぞよろしく願いたします。