



Ben Judd — Digital Development Management

世界一のゲームエージェンシー DDMのパートナー。カプコンに勤めていたころ、翻訳部隊を一から作りあげ、逆転裁判の主役「なるほど君」の声優を経て最初の外国人プロデューサーとしてバイオニックコマンドーとバイオニックコマンドーマスター D復活計画に関わる。

DDMの日本支社の取締役としてプラチナゲームズ、DIMPS、フロムソフトウェアをはじめとした精鋭開発会社と連繋。マイティナンバー9でパートナー紹介とキャンペーンニングで大成功した後、Bloodstained: Ritual of the Nightのキックstarterキャンペーンをプロデュースし、記録的成果を達成する。

BitSummit第1回以後、第5回となる今回も司会を担当する。

Ben Judd is head of the Japanese branch of DDM, the world's largest video-game agency. During his years at Capcom, he created their internal localization division, voiced the main character 'Phoenix Wright' in the Ace Attorney series, and was the first foreign producer at Capcom, credited for Bionic Commando 3D and Bionic Commando Rearmed.

In addition, Ben has worked closely with many talented teams including Platinum Games, DIMPS, and From Software, and partnered with Koji Igarashi to produce the Kickstarter campaign for Bloodstained: Ritual of the Night, breaking the funding records he established with the monumental Kickstarter for Mighty No.9.

Ben was the MC for the original BitSummit, and BitSummit 2016, and is excited to host this year's show as well!



James Mielke — BitSummit

Electronic Gaming, 1UP.com 編集長を務めながらファミ通 Xbox、GamesTMに寄稿するなどゲームメディアに 10年以上従事。その後 Q Entertainment でプロデューサーとしてゲーム開発に参入、「Child of Eden」や「ルミネス エレクトロニック シンフォニー」などの有名タイトルに参加。Q-Games プロデューサーとして京都に移住後、BitSummit 誕生のきっかけとなる発案をし、クリエイティブディレクターとしてインディーゲーム開発者を祝う国内随一のイベントに育て上げる。現在はホームタウンであるニューヨーク市に戻り、引き続きゲーム業界で活躍しているが、日本への愛の強さは少しも変わらない。

James "Milky" Mielke spent over a decade in the gaming media, as editor-in-chief of Electronic Gaming Monthly and 1UP.com, while contributing to publications like Xbox Famitsu and GamesTM. He then moved into video game development as a producer at Q Entertainment, working on acclaimed titles such as Child of Eden and Lumines: Electronic Symphony.

After moving to Kyoto to join Q-Games as a producer, he hatched the idea that would become BitSummit, acting as creative director since its inception as Japan's leading event for indie game developers. He has since relocated to his hometown of New York City and continues his career in the video game industry there, although his love of Japan remains undiminished.



五十嵐孝司 — ArtPlay
Koji Igarashi — ArtPlay

1990年コナミ入社

教育関係の部署にプログラマーとして配属。

その後、コンシューマ部門に異動。

PCエンジン版、出たな！ツインビーの敵プログラムを作成し、初商品化。

PCエンジン版、ときめきメモリアルでシナリオとプログラムを担当。

プレイステーション版、悪魔城ドラキュラ X 月下の夜想曲のシナリオとプログラム、後期ディレクションを担当。

悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラから、悪魔城ドラキュラシリーズのプロデューサーを数年勤める。

2011年末にソーシャル事業に異動。

2014年3月コナミ退社

6ヵ月ほど、フリーで過ごし、2014年9月16日株式会社 ArtPlayの立ち上げメンバーとして参加。

同社、代表取締役プロデューサー。

現在、モバイルゲームを開発しながら、キックstarterにて待ち焦がれたコンシューマゲームをついに作れることになる。

ファンの皆さんのおかげで「BloodStained Ritual of the Night」の開発準備中。

Koji Igarashi joined Konami in 1990; while there, he worked as a programmer in the Educational Software division before moving to the Consumer division. His work includes enemy programming for Detana! TwinBee (PC Engine), story and programming for Tokimeki Memorial (PC Engine), and story and programming, as well as late-stage direction, for Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation). From Castlevania Chronicles onward, he worked as a producer for the Castlevania series for several years before moving to the Social division at the end of 2011. He left Konami in March 2014 and six months later on September 16, 2014, he became a founding member and Executive Producer of ArtPlay. Now, in addition to developing mobile games, Igarashi is getting ready to create another hotly anticipated title—Bloodstained: Ritual of the Night, a project made possible by the generous backing of his fans through Kickstarter.



稲葉敦志 — プラチナゲームズ
Atsushi Inaba — Platinum Games

プラチナゲームズ株式会社 取締役開発本部長／エグゼクティブプロデューサー
1992年にアイレム株式会社にプログラマーとして入社。数社のゲームメーカーを経た後に1998年カプコンへ入社し、プロデューサーとして『逆転裁判』『鉄騎』『ViewtifulJoe』等のオリジナルタイトルを立ち上げる。2004年にクローバースタジオ代表取締役役に就任し『大神』『GOD HAND』を制作。2006年にプラチナゲームズ株式会社を立ち上げ、以後『Vanquish』『MADWORLD』『The Wonderful 101』『Bayonetta2』など多数のタイトルをプロデュースしている。

Atsushi Inaba was born in Ishikawa Prefecture in 1971. After working for several game companies, Inaba joined Capcom in 1998, and from 2000 he worked in the game development division as a producer. In 2004, he was appointed CEO for Clover Studio, a development-focused subsidiary of Capcom. In 2006, Inaba left Capcom to form his own company, SEEDS, and in October 2007, SEEDS merged with the company ODD and was rebranded as Platinum Games. Since this merger, Inaba has served as the head producer for the development division, where he continues today.



須田剛一 — 株式会社グラスホッパー・マニファクチュア代表取締役/
ゲームデザイナー
Suda Goichi - Grasshopper Manufacture

1993年にヒューマン株式会社にプランナーとして入社。『スーパーファイヤープロレスリング』シリーズ、『ムーンライトシンドローム』を手がけた後独立し、1998年に株式会社グラスホッパー・マニファクチュアを創立。多くの作品でディレクター、脚本、ゲームデザインを務めており、その独特なスタイルで構築される世界観は、国内外を問わず熱烈的な支持を集めている。

代表作には『シルバー事件』『killer7』『ノーモア★ヒーローズ』シリーズなどがある。最新作は2016年発売のPS4専用タイトル『LET IT DIE』。

Goichi Suda entered the game industry in 1993 as a project planner at Human Entertainment, where he worked on projects including the Super Fire Pro Wrestling series and Moonlight Syndrome. In 1998, Suda left the company and founded Grasshopper Manufacture. Acting as director, scenario writer, and game designer for many titles, the unique worldview created by the style of his games has earned him a following of passionate fans.

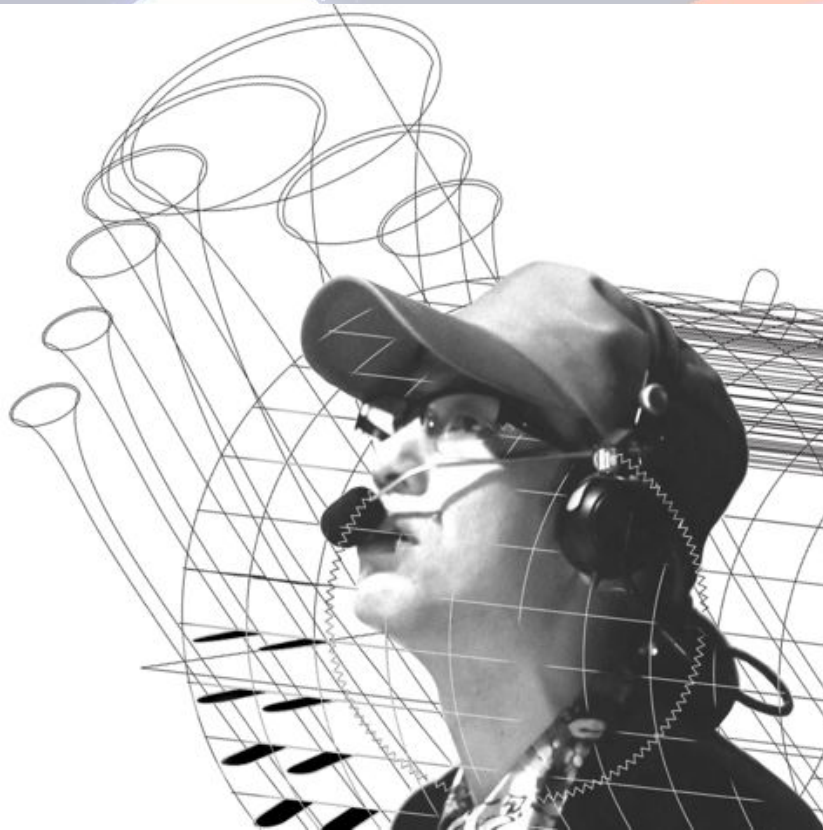
Some of Suda's most iconic titles include The Silver Case, Killer7, and the No More Heroes series. His most recent project, Let It Die, was released as a PS4 exclusive in 2016.



サカモト教授
Professor Sakamoto

頭にファミコンを乗せたゲーム音楽演奏家・作曲家。数々のレトロゲーム音楽の演奏や8bitテイストの楽曲の制作を得意とし、オリジナルアルバム『SKMT』は iTunesStore エレクトロニックチャートでアルバム・シングルでダブル 1位を獲得。さくら学院クッキング部ミニパティやリカちゃんアイドルユニット HGSなどのアイドルへの楽曲提供、勇者と1000の魔王や三国テンカトリガーなどのスマートフォンアプリへの楽曲提供の他、世界まる見え！テレビ特捜部やQさま!!などにも出演。また国内にとどまらず2012年よりスウェーデンの DreamHack や Miyabi Japan、フランスの JapanExpo、ドバイの PopCon など毎年海外ツアーも精力的に行っている。日本シンセサイザープロフェッショナルアーツ (JSPA) 会員。

Game musician and composer, Professor Sakamoto has a knack for composing tunes with an 8-bit flavor. His album, SKMT, topped the iTunes Store's electronic charts in both the Albums and the Singles categories. He has performed on TV programs such as Sekai Maru Mie! TV Tokusobu and Q-Sama!!. In 2012, he performed overseas with appearances at Sweden's DreamHack and France's JapanExpo. In 2013, he expanded his reach to pop culture by composing music for Sakura Gakuin's Cooking Club band, Miniparti, as well as for a number of smartphone apps such as Sangoku Tenka-Trigger. In 2014, Sakamoto released his long-awaited REBUILD album. He continued to work relentlessly both at home and abroad, and recently made a public appearance at the MIYABI JAPAN STORY Japanese media festival in Stockholm, Sweden. Professor Sakamoto is also a regular member of the Japan Synthesizer Programmer Association.



松浦雅也
Masaya Matsuura

音楽家／プロデューサー 61年生 大阪府出身 立命館大学卒。
83-96年 打ち込みユニットの先駆、PSY・S(サイズ)で活動。
96年 リズムゲームの礎、パラッパラッパー(PS1)をプロデュース・考案。
99年 ウンジャマ・ラミー、ビブリボンをプロデュース・考案。
03年 AIBOのサウンドをプロデュース。
04年 GDC Awardsで、First Penguin Award受賞。
05-14年 たまごっちのプチプチおみせっち(DS)、8作のシリーズをプロデュース。
12年 日本初のXBLAキネクトタイトル "Haunt(ホント)"をプロデュース
16年 モバイルゲーム "古杣(furusoma)"をプロデュース
その他、世界中のゲームイベントで講演活動を行う。現アメリカ GDC emeritus board member.

Matsuura was born in 1961 in Osaka. He is a musician and producer, and graduated from Ritsumeikan University.

1983-1996: Leader of the cutting edge pop unit, PSY・S.
1996: Designed and produced PaRappa the Rapper, said to be the father of modern music games.
1999: Designed and produced UmJammer Lammy and vib-ribbon.
2003: Produced the sound for Sony's AIBO.
2004: Received the First Penguin Award at GDC.
2005-2014: Produced the Tamagotchi Connection: Corner Shop series, a total of 8 titles.
2012: Produced Haunt (XBLA Kinect).
2016 Produced Furusoma, for mobile platforms
Matsuura is often invited as guest speaker to various game industry-related events around the world.
Currently an emeritus board member of GDC.



グREG・ライス - Double Fine
Greg Rice - Double Fine

グREG・ライスはダブルファイン・プロダクションズのビジネスデベロップメント担当です。以前は、キックスターター記録破りのタイトル「ブロケーン・エージ」のプロデュースを担当しました。

ギャング・ビースト、ノグ、デイビッド・オライリー・エバリーシングと言った個性あふれるタイトルを外部で出版する「ダブルファインプレゼンツ」の全般業務を執り行うだけでなく、ダブルファンの自社開発ソフトのパブリッシングをも担当しています。

同社に入社する前に、シーマス・ブラックリーというゲームデザイナーの助手としてクリエイティブ・アーティスト・エージェンシーに努めました。

Greg Rice is the VP of Business Development of Double Fine Productions. He previously served as the Producer of Broken Age, the result of the studios record breaking Double Fine Adventure Kickstarter campaign. In addition to heading up publishing duties on all Double Fine releases, Greg also handles the Double Fine Presents external publishing label which has helped support a wide range of unique independently developed titles like Gang Beasts, Gnog, and David O'Reilly's Everything. Prior to Double Fine, he worked as an assistant to Seamus Blackley at Creative Artists Agency.



ルーク・クレイン
Luke Crane

ルーク・クレイン氏はキックスターターのゲーム事業部の部長で、同社に勤務している間にいくつかのゲームタイトルの成功に携わりました。素人なデザイナーとも、ベテラン系のデザイナーとも協力し、ただのアイデアの実現に取り組みました。

Luke Crane is the Head of Games at Kickstarter. In his tenure he's helped thousands of games find success on the platform. He's worked with first time designers and industry veterans to bring many beautiful games to life.



乃一文香 - Alvion
Fumika Noichi - Alvion

アルヴィオンのマネージャー、プロデューサー業を担当しています。ゲーム業界のデビューは、インテリジェントシステムズ社に中途入社し、メインデザイナーとしてファイヤーエンブレム紋章の謎、ファイヤーエンブレム聖戦の系譜を担当したところから始まります。その後アルヴィオンの設立に関わり、サーカディアをはじめ3タイトル SCE社とともに開発しました。現在は様々なゲーム会社さんのデベロッパーとしてオリジナルや版權のゲーム開発をしながらも、パブリッシャーとして、オリジナルのゲームやアプリを開発し続けています。最新作では、PS4版のマリシアスフォールンを配信いたしました。

Fumika Noichi is a manager at Alvion, running production for the company.

S/he made his/her debut in games as Intelligent System's lead designer, first helming Fire Emblem: Mystery of the Emblem and Fire Emblem: Geneology of the Holy War.

Afterward, ___ helped establish Alvion and developed three titles, including "Circadia," together with SCE.

Now, Alvion works with several game companies on both original works and copyrighted titles, while still finding the time to work on works of their own as a publisher.

The company has recently put out a PS4 version of their highly successful title, "Malicious Fallen."



Kayinworks

カイーン氏は「アイ ワナ ビー ザ ガイ ザ ムービー ザ ゲーム」と「アイ ワナ ビー ザ ガイ 外伝」の製作者です。現在は Brave Earth: Prologueという、前作の二つよりレトロ風な難易度があるタイトルを創っています。

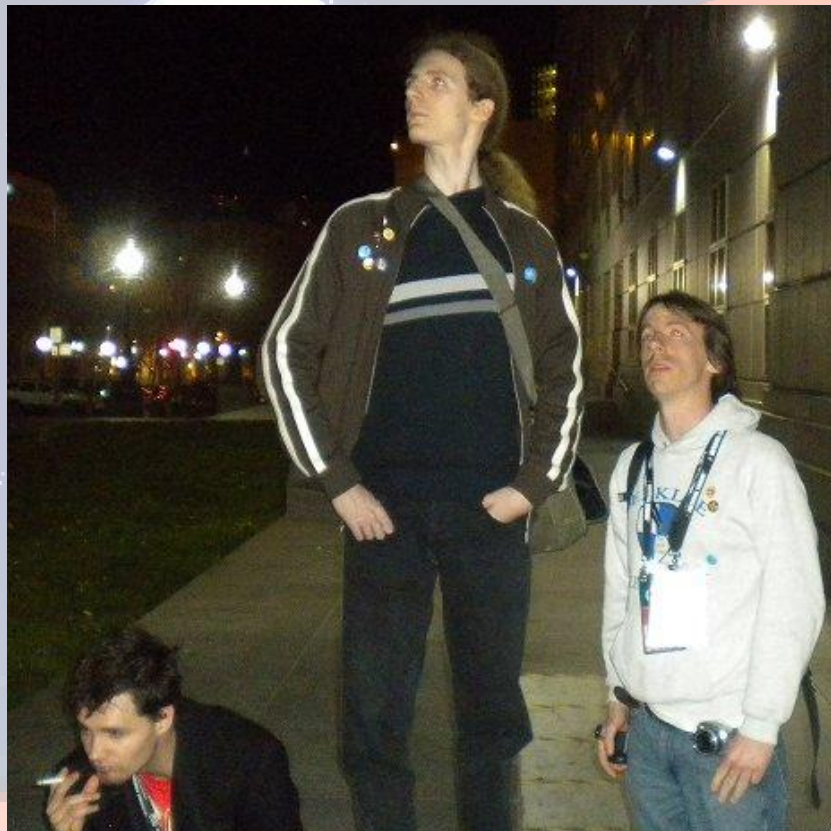
Kayin is the creator of I Wanna be the Guy and I Wanna be the Guy: Gaiden. His current project, Brave Earth: Prologue strives to strike a different, more classical type of difficulty when compared to the reputation of his previous works.



Konjak

ジョアキム氏はスウェーデンからの独立系ゲームデベロッパーです。刺激的で爽快なアクションを中心に、鮮やかなキャラクターデザインや格好いいボスのあるゲームが特に好きです。

Joakim is a solo game developer from Sweden with a passion for exciting action design, colorful characters and designs. There's a special place in his heart for bosses.



Owlboy

D-Pad Studioは小規模なゲーム開発スタジオではありますが、「Owlboy」というゲームで幅広く知られています。プラットフォームアドベンチャーゲームでは、主人公を操って空を飛んだり、探索したり、新しい友達を増やしたりします。2013年に「Savant - Ascent」を初自社開発のタイトルとして、PC用・モバイル用に公開しました。ノルウェー・アメリカ・カナダに三拠点を置く会社ですが、2007年から5人に成り立っています。昔のゲームに大きく影響されて、それと同じ様に、新たな思想と感動をもたらすゲームを作る為に集まって来ました。

"D-Pad Studio is a small indie game studio, best known for our flagship game Owlboy, which is a story-driven platform adventure game where you can fly, explore and discover new friends.

In 2013, they released Savant - Ascent, their first game. It's a fast-paced shooter for PC and mobile.

The team is situated in Norway, the US, and Canada, consists of 5 people, and started working together in 2007.

As a team, we are all inspired by the old video games that we grew up with, and we want to create games that are as full of charm and interactivity as the old classics. We greatly value our artistic independence and artistic and moral integrity, and try to make games that inspire both thought and emotion."



Radical Fish

皆様こんにちは、ラディカル・フィッシュ・ゲームズです。我々はドイツの開発者で、全部の作業をインターネット上でやっています！豪華なピクセルアート(ドット絵)を描くのが好きで、ゲームのプレイメカニックを磨いたり、ダジャレをゲーム内に入れたりすることが大好きです。

We're Radical Fish Games, a bunch of developers from Germany and closeby, working together over the internet! We love doing fancy pixelart, polishing game mechanics, and hiding puns in our games



二木 幸生(ふたつぎ ゆきお) - グランディング

二木幸生 (ふたつぎ ゆきお)

取締役 / 福岡スタジオ責任者

1969年生まれ、兵庫県神戸市出身。

1992年(株)セガエンタープライゼス(現セガゲームス)入社

以後、SCEやマイクロソフトでキャリアを積む。

2007年グランディング株式会社創業、2012年に福岡スタジオ設立。

セガサターン、PS2、Xbox、Xbox360、XboxOne、Wii、DS、3DS、スマートフォン用タイトルと幅広くゲームの開発 / 運営を経験。

代表作「パンツァードラグーンシリーズ」「ファントムダスト」「クリムゾンドラゴン」など

CEO of Grounding, Inc. and director of Enethief. Began working at Granding after having served roles at Sega, SCE, and Microsoft. Had a hand in shipping the Xbox One launch title "Crimson Dragon"; known for such titles as Panzer Dragoon (Sega) and Phantom Dust (Microsoft)



尾上 将之(おのうえ まさゆき) - ゲームフリーク

ディレクター

2010年にゲームフリークへ入社。ポケットモンスターシリーズや、『TEMBO THE BADASS ELEPHANT』の開発に携わり、『GIGA WRECKER』では初めてディレクターを務めた。

Masayuki Onoue is a director at Game Freak who joined in 2010; he's known for his involvement in the development of the Pokémon series and TEMBO THE BADASS ELEPHANT, among others, and started off as the director of GIGA WRECKER



伊藤 博人(いとうひろと)

プランナー

2010年にゲームフリークへ入社。ポケットモンスターシリーズや、『TEMBO THE BADASS ELEPHANT』の開発に携わり、『GIGA WRECKER』ではコンセプト決めや、ゲームデザインまで幅広くプランニングを担当した。

Hiroto Ito is a planner at Game Freak who joined in 2010; known for his involvement in the development of the Pokémon series and TEMBO THE BADASS ELEPHANT, among others; worked out what concepts would make it into the GIGA WRECKER game, and was heavily involved in planning out the game's design



小川 一美(おがわ ひとみ)

デザイナー

2016年にゲームフリークへ入社。入社後初のプロジェクトが『GIGA WRECKER』となり、エフェクトの作成から始まり、デザインの方向性決めや演出なども担当した。

Hitomi Ogawa is a designer at Game Freak; started out by creating the effects for GIGA WRECKER after joining the company in 2016. She helps determine the direction of the design and user experience.



安藤武博
Ando Takehiro

1975年11月27日生 ゲームDJ・ゲームプロデューサー

1998年4月 株式会社エニックス(現スクウェア・エニックス)入社。

2015年7月 株式会社シシラ設立 「鈴木爆発」(PlayStation)、「ヘビーメタルサンダー」(PlayStation2)などの家庭用ゲームのほか、「ケイオスリングス」シリーズ(iPhone/Android)、「拡散性ミリオンアーサー」(iPhone/Android)などのスマートフォンゲーム、「実在性ミリオンアーサー」(TV番組)など、幅広い作品を手掛ける。最新作は「コスモスリングス」(AppleWatch)と「ブレイジングオデッセイ」(iPhone/Android)

Born on November 27th, 1975; game DJ and producer; joined ENIX (now SQUARE ENIX) in April of 1998; started his own company, SHISHIRARA, in July of 2015; had a hand in a wide variety of titles for multiple platforms, including the Suzuki Explosion (PlayStation), Heavy Metal Thunder (PlayStation 2), Chaos Rings (iPhone/Android), Kaku-San-Sei Million Arthur (iPhone/Android), and "Real Life" Million Arthur (TV show). His most recent works are Cosmos Rings (Apple Watch) and Blazing Odyssey (iPhone/Android)



吉田修平(よしだしゅうへい)
ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ワールドワイド・スタジオ プレジデント
Shuhei Yoshida

吉田修平(よしだ しゅうへい)
ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ワールドワイド・スタジオ プレジデント

1986年ソニー株式会社に入社、1993年2月に現SIEに参加。以降、「プレイステーション」プラットフォーム向けに発売された数々のソフトウェアタイトルをプロデュースし、2008年よりゲーム制作部門であるワールドワイド・スタジオ プレジデントに就任。「ゴッド・オブ・ウォー」、「アンチャーテッド」各シリーズの制作を担当。2016年10月に発売したバーチャルリアリティシステム PlayStationVRの開発も務める。



Nikita Mikros

「Killer Queen」などのローカルマルチプレイヤーやアーケードゲームを得意とするゲーム企画・開発スタジオ BumbleBear Games の共同設立者、CEO。

ゲーム開発には1983年から趣味として、1997年からプロとして関わり、PC、Mac、iOS、GBA、リアルで遊ぶライブアクションゲームなど様々なプラットフォームで作品を発表。現在はローカルマルチプレイヤーのアーケードゲームとeスポーツとの交点に注力中。10人同時プレイ可能な人気アーケードタイトルKiller Queen (killerqueenarcade.com) で Indiecade の Developers Choice 受賞、IGF ベストゲームデザイン賞ノミネートを含む豊富な受賞歴を誇る。同作は全米のゲームアーケードでコミュニティの核となって稼働中。2016年11月にはテキサス州オースティンで同作初の全国トーナメント(BumbleBash)が開催され、各地から合計34チームが集結。ミネソタ州ミネアポリスで予定されている BumbleBash II ではさらなる展開と盛り上がりが見込まれている。

Queens College で絵画を学んだ後、1993年にニューヨーク市の School of Visual Arts の MFA Computer Art 学部を卒業。1995年以降はニューヨーク市立大学 City Tech、シートン・ホール大学、サラ・ローレンス大学、マーシーカレッジ Harvestworks で教鞭もっている。

Nik is the co-founder and CEO of BumbleBear Games, LLC., a game design and development firm specializing in local multiplayer and arcade games including Killer Queen.

Nik has been making games professionally since 1997 and as a hobby since 1983. He has worked on numerous platforms including PC, Mac, iOS, GBA and live action "street" games. The focus of his work currently is the intersection between local multiplayer arcade games and e-sports. His hit 10-player arcade game Killer Queen (killerqueenarcade.com) has received numerous accolades including Indiecade's Developers Choice award, as well as an IGF nomination for best game design. The game continues to build communities at arcades across the country. In November of 2016, the first national tournament (BumbleBash) was held in Austin Texas, where 34 teams from around the country came to compete. BumbleBash II in Minneapolis Minnesota looks to be even bigger and more awesome.

Nik is a graduate of the MFA Computer Art Department at SVA Class of 1993. Before that he studied painting at Queens College. He has been teaching at SVA since 1995 as well as CUNY Citytech, Seton Hall University, Sarah Lawrence College, Mercy College and Harvestworks.



田宮幸春 -
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
Yukiharu YUKI HARU Tamiya
-BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
AM事業部 AMプロデュース 1部 プロデュース4課 マネージャー
田宮 幸春(たみや ゆきはる)

東京大学工学系研究科にてロボット工学を研究し、1998年にナムコ(現バンダイナムコエンターテインメント)入社。以降企画開発担当として「ドラゴンクロニクルシリーズ」や「ドラゴンボール ZENKAIシリーズ」など業務用ゲーム機を中心に手がけながら、家庭用ゲームソフト、ネットワークコンテンツまで、幅広く携わる。中でも新規企画のコンセプト立案に参画することが多く、2015年からはVR技術でエンターテインメントの未体験領域を開拓するプロジェクト「Project i Can」にて各VRアクティビティのディレクションを担当し「タミヤ室長」として活躍中。



小山順一郎 -
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
Junichirou Koyama
-BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
AM事業部 エグゼクティブプロデューサー
小山 順一郎(こやま じゅんいちろう)

日本大学理工学部精密機械工学科卒業後、1990年に株式会社ナムコ(現 バンダイナムコエンターテインメント)入社。その後、メカエンジニアとして体感ゲームに携わり、1992年には海外のVRの業務用ゲーム機「VIRTUALITY」を日本向けに展開。その後VR開発本部で仮想現実技術を追求め、「アルペンレーサー」などの体感マシンを中心に開発。バーチャルアイドルをコンセプトにした「アイドルマスター」や、ドーム型スクリーンでのVRを追求めした「機動戦士ガンダム 戦場の絆」など、これまでにない新しいコンセプトの業務用ゲーム機タイトルに次々と携わる。2015年からはVR技術でエンターテインメントの未体験領域を開拓するプロジェクト「Project i Can」を担当し「コヤ所長」として活躍中。



新川宗平(にいかわ そうへい) - 日本一ソフトウェア

新川宗平(にいかわ そうへい)
株式会社日本一ソフトウェア
代表取締役社長

1996年株式会社日本一ソフトウェアに入社。

営業・広報等の業務に携わった後、1998年発売の『マール王国の人形姫』を皮切りに、様々なタイトルのプロデュースやシナリオを担当し、2009年に代表取締役社長に就任。現在も、『魔界戦記ディスガイア』シリーズや、『真 流行り神』シリーズ等のプロデューサーを務める。



溝上侑(みぞかみ ゆう) - 日本一ソフトウェア

溝上侑(みぞかみ ゆう)
株式会社日本一ソフトウェア
『夜廻』、『深夜廻』ディレクター

2013年株式会社日本一ソフトウェアに入社。

『htoL#NiQ -ホタルノニッキ-』、『魔界戦記ディスガイア5』、『ロゼと黄昏の古城』などのデザイン業務を担当。

2014年、「日本一企画祭」にて企画が通過し、『夜廻』のディレクター及びデザイナーを務める。現在、『夜廻』の続編となる『深夜廻』を 2017年8月24日の発売に向けて鋭意制作中。



林 克彦(はやし かつひこ) - カドカワ株式会社

カドカワ株式会社

『週刊ファミ通』編集長

1973年青森県生まれ。1994年より週刊ファミ通編集部勤務。

ニュースページ担当デスク、副編集長を経て、2013年4月『週刊ファミ通』編集長に就任。

ゲームは雑食。インタビュー好き。進化を続けるゲーム業界につねに対応すべく、アグレッシブな誌面作りを心掛けている。



Takuya Aizu - Inti Creates

愛知県位犬山市出身、1972年生まれ。

株式会社インティ・クリエイツ 代表取締役社長。

1996年に株式会社カプコンを退職後、10人の仲間と共に同社を起業。家庭用ビデオゲーム機向けのゲームソフトウェア開発を24年間行っている。

代表作は「ロックマン ゼロ」シリーズ(発売元:カプコン)、「Mighty No.9」(発売元:DEEP SILVER)等。

最新作はNintendo Switch/3DS用ソフト「ブラスターマスター ゼロ」(発売元:インティ・クリエイツ)。プロデュースは全50作品以上。(2017年4月現在)

Takuya Aizu (45) is the president and CEO and Inti Creates Co. Ltd. and hails from Inuyama in Aichi Prefecture.

In 1996, Aizu and 10 of his comrades left their jobs at Capcom and joined together to form Inti Creates.

He has over 24 years of experience developing games for home consoles, which includes his work on the Mega Man Zero series (published by Capcom), Mighty No. 9 (published by DEEP SILVER), and many other titles. He has also produced over 50 titles, including his latest title released for the Nintendo Switch/3DS, Blaster Master Zero (published by Inti Creates).



Chyado Sensei - Twitch Streamer

六年前の2011年に、千葉へ引っ越して大学に入学しました。学士号を取ってからいくつかの翻訳作業に取り組みました。現在は東京ゲームショウやビットサミットなどでイベントの補佐をホストの形でサポートさせて頂いています。Twitchの公式パートナーで、Twitch Japan初のグローバルモデレーターでもあります。ゲーミングという趣味を満喫しながら日本語を教えています。また、Japan_StreamのコミュニティリーダーとしてYouTubeで、まだ日本以外の国に無いゲームをプレイしながらゲーム内容を口頭で英訳させて頂くこともあります。

Chyadosensei: 6 years ago (2011), I decided to make a dramatic life decision. I went to Chiba, Japan to do the full 4 years of college to get my Bachelors degree. Now, I've had a few different jobs here from translating to content creation to hosting huge events like Tokyo Game Show and BitSummit.

I'm a partnered Twitch streamer (The first global moderator for Twitch Japan which I'm very thankful for!) who enjoys teaching others Japanese and while enjoying my hobby of gaming. I'm also the community leader for Japan_Stream and often do [translation videos] on YouTube for games that have yet to be put into English.



GirlGamerGab - Twitch Streamer

日本で2年間半前にあたしの YouTubeチャンネルを始めました。プレイするゲームのほとんどはホラー系だけど、バイリンガルなので日本以外の国に無いゲームのプレイスルー(頭から全クリまでゲームを遊ぶこと)を英語でも日本語でもやっています。

また、日本語の修士号を持ち、ホラー系のゲームを自分で訳したり編集したりします。かなり作業量の多い仕事ですが、楽しくてやり甲斐のある仕事だと強く思っています。

あたしが翻訳したゲームの文言がときどき英語圏のユーザーの為にローカライズ要素となって使用されたこともあります。

I started my YouTube channel 2.5 years ago in Japan. I mostly play horror games, but what sets my channel apart is that I provide full bilingual playthroughs of games that either only release in Japan, or release sooner. With a Masters degree in Japanese, I translate and edit these (horror) games myself, which is an extremely time consuming, but very gratifying experience. Some of my translations for indie developers are now being used to localize games for English speakers.



RobyLou - Twitch Streamer

私の名前はロビンです。Twitchでロビルーと呼んでいます。 23歳です。イギリスの大学で日本の文化を勉強しています。名古屋大学で一年間留学しています。日本語を勉強していますが、たくさんゲームをしますから、私の日本語はあまり上手じゃないと思います。10歳の時、ファイナルファンタジー X-2のCMで倅田来未の real Emotion / 1000の言葉という曲を聞きましたから、日本に興味を持つようになりました。その日以来、私はJRPGとMMOのファンになりました。1500時間以上ファイナルファンタジー XIV: 新生エオルゼアをしました。ストリーミング配信をきっかけにして、最近ほかのジャンルのゲーム、FPS、ビジュアルノベル、インディーゲームなどもすることになりました。一年ぐらいTwitchでストリーミング配信をしています。今、NiER:Automataとベルソナ 5をしています。

My name's Robynne, or RobyLou on Twitch.

I'm 23 years old and I major in Japanese Studies in the United Kingdom, but am currently studying at 名古屋大学 on a year abroad. I may be studying Japanese but because I spend so much time playing video games instead of studying my Japanese level isn't very good!

I first became interested in Japan at the age of 10 when I watched the Japanese Final Fantasy X-2 trailer and heard "Real Emotion" by Koda Kumi. Since then I've been a massive JRPG and MMO fan, with over 1,500 hours in Final Fantasy 14 : A Realm Reborn. Recently, thanks to streaming, I have also started playing other game genres like First Person Shooters, Visual Novels and Indie games.

I've been streaming on Twitch for a little over a year now, and I am currently playing NiER:Automata and

Persona 5.



Baiyon - 有限会社キュー・ゲームス
クリエイティブ・プロデューサー

Baiyon - Q-Games, LTD Creative Producer

サウンドプロデューサー／クリエイティブディレクター／アートディレクター／ゲームデザイナー／DJと一つのジャンルに囚われず多岐の活動に取り組むマルチクリエイター。Q-Gamesとコラボレーションし、代表作『PixelJunk Eden』(2008)、『PixelJunk 4am』(2012)を共同開発。また、『LittleBigPlanet 2』などのサウンドデザインも手掛ける。2010年には米のゲーム専門誌「Game Developer」マガジンにてゲーム業界の重要人物50人に選ばれるなど業界内でも高い評価を得る。約15年間のフリーランス活動を経たのち、2016年にキュー・ゲームスへと入社。クリエイティブ・プロデューサーに就任し、独自のアーティストセンスを活かしたユニークな作品作りに取り組む。

Kyoto's Baiyon creates works of experimentation and is minimal. His passion as a music producer and love of video games led to an interesting career move; directing unique, experience-oriented video games. Now under the Q-Games banner, Baiyon is bringing new ideas, visuals, and gameplay to the world.

Baiyon is an accomplished art and sound director for titles such as PixelJunk Eden and PixelJunk 4AM, and also created sounds for the title LittleBigPlanet 2 to name a few. He has performed all over the globe on stages of all sizes and released several solo albums, and has even contributed the soundtrack to the critically acclaimed Moog, a synthesizer documentary film.