

★ **BITSUMMIT** ★2015★

実績報告書



【概要】

日 時：平成 27 年 7 月 11 日(土)10：00～17：00

7 月 12 日(日)10：00～17：00

※7 月 11 日 10 時から 12 時はビジネス目的やメディア関係者のみの入場となり、一般来場者の入場は 12 時以降

場 所：みやこめっせ（京都市勧業館） 3 階 第 3 展示場 半面
京都市左京区岡崎成勝寺町 9-1

主 催：BitSummit 実行委員会

- ・一般社団法人 日本インディペンデント・ゲーム協会
(Japan Independent Games Aggregate (JIGA))
(Q-Games、PYGMY STUDIO、Vitei、17-Bit、O-TWO)
- ・Indie MEGABOOTH
- ・京都府

出 展：世界 11 カ国から 83 チーム（京都からは 7 チーム）

入場料：一般 1,000 円、中高大学生 500 円、小学生以下無料

来場者数：約 4,500 人

※ファミ通の生中継で約 25,000 人が視聴。番組内アンケートで約 9 割の視聴者が「良かった」と回答

メディア取材：

ファミ通 com、ファミ通 APP、GameSpark、4gamer.net、GAME Watch、AppBank、TAPPLI、電撃オンライン、YAHOO!ニュース、ガジェット通信など多数

出展者の反応（アンケート及びヒアリング結果）：

- ・約 9 割が次年度も京都での開催を希望
- ・約 6 割が京都での事業・製作活動に関心あり

【開催趣旨】

日本のインディーゲームを京都から世界へと発信することを目的に、過去2回開催してきた「BitSummit」を今回も京都で開催しました。

「BitSummit」は、日本最大規模となる 83 のインディーゲーム開発チームを集め、国内外へのインディーゲームの魅力発信によるゲームファンの獲得、インディーゲーム開発チームとゲーム配信プラットフォーム等とのビジネスマッチング、アワードを通じたインディーゲームクリエイターの発掘・育成を図り、日本における「インディーゲーム市場」の創出、ゲーム産業全体の底上げを目指します。

加えて、常に新しいものを生み出し続けるゲームクリエイター達の発想力やアイデアの柔軟性、技術・ノウハウを、ゲーム関係者・ゲームファンだけではなく、異分野の企業・人々に多く触れていただくことで、ゲームと異分野との「クロスメディア」による新産業創出を目指します。



【出展者及びレイアウト】



www.bitsummit.org | #BitSummit | @BitSummit

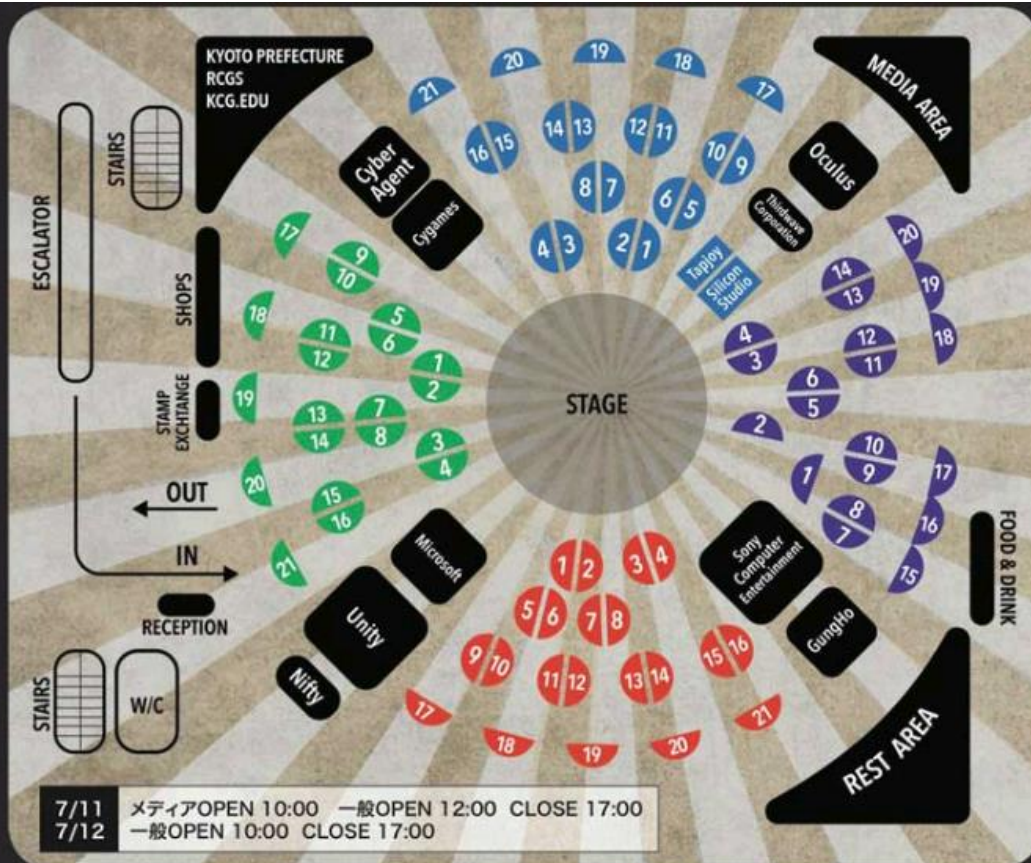
1 FULLPOWERSIDEATTACK.COM 2 TPM.COM SOFTWORKS 3 @MARUCHU
4 FILAMENT INC. 5 QUAD ARROW 6 ボニョンゲームズ (BONIION GAMES)
7 ROOM6 LLC 8 株式会社サルボ (SALVO INC.) 9 PAPERFISH GAMES
10 CAVYHOUSE 11 QUATTROGEAR 12 ASTRALGATE 13 THETAGAMES
14 THUNDERBOLT INTERACTIVE LLC 15 ほしざらい (HOSISARAI)
16 FLEE MIND 17 THROW THE WARPED CODE OUT 18 株 ONION GAMES
19 株式会社インティ・クリエイツ (INTI CREATES CO. LTD.)
20 YACHT CLUB GAMES 21 TECOPARK

1 GAMKIN株式会社 (GAMKIN, INC.) 2 神奈川電子技術研究所 (SHINDENKEN) 3 RIKI 4 KAWAZ TEAM 3 (KAWAZ) 5 DADAKO 6 IRONDRILL
7 RUMPUS / CHROUS WORLDWIDE 8 XIONCHANNEL SOFTWARE
9 STRAWBERRY BOSE 10 DOT WARRIOR GAMES 11 PON PON GAMES 12 SAGAR PATEL 13 MAGNETIC REALMS 14 闇討ちPROJECT (YAMUUCHI PROJECT) 15 LET'S PLAYING 16 TENGU BOYS 17 ROUTE24 18 株式会社ブレインストーム (ゲーム菩薩グループ) (GAME BOSATSU GROUP) 19 株式会社アクセスゲームズ (ACCESS GAMES INC.) 20 株式会社ミラクルポジティブ (MIRACLE POSITIVE) 21 COMCEPT INC.

1 NIGORO 2 YAKAN HIKO 3 DINK GAMES INC 4 TEAMHROPON 5 株式会社クラウドクリエイティブスタジオ (CLOUD CREATIVE STUDIOS) 6 トコ (TO-CO) 7-8 FLASHゲーム日本代表 (FLASH GAMES JAPAN) 9 PIDROH 10 ARTIFACTS 11 FRIEND&FOE 12 BRIBSER 13 VISIONTRICK 14 エープラス株式会社 (A+) 15 RIG++ 16 MAGNIFLOP 17 17-BIT 18 VITEI BACKROOM 19 O.GAMES 20 PEAKVOX 21 株式会社ビグミースタジオ (PYGMY STUDIO CO., LTD.)

INDIE MEGABOOTH:

1 BRACE YOURSELF GAMES 2 DROOL 3 LOVESHACK 4 STOIC 5 TIMBRE INTERACTIVE 6 AMANITA DESIGN 7 THOSE AWESOME GUYS 8 WITCH BEAM 9 MK-ULTRA GAMES 10 UNDEF 11 INTROVERSION SOFTWARE 12 LKA.IT 13 SPACES OF PLAY 14 A CROWD OF MONSTERS 15 MOPPIN 16 FREE LIVES 17 DODGE ROLL 18 NECROSOFT 19 KLOBIT 20 ACTION BUTTON ENTERTAINMENT



【ステージイベントスケジュール】

7月11日（土）

- 10 : 00 開会式
- 10 : 30 【講演】 Ben Judd
- 11 : 00 【講演】 Valve(STEAM)
- 11 : 50 【講演】 James Mielke (シンラ・テクノロジー)
- 12 : 00 【LIVE】 サカモト教授
- 12 : 40 【パネルセッション】
稲船敬二 (comcept) & 五十嵐孝司(ArtPlay)&會津卓也(インティ・クリエイツ)
- 13 : 15 【パネルセッション】
稲船敬二 (comcept) & 會津卓也(インティ・クリエイツ)
- 13 : 40 【講演】 Baiyon (Multimedia Artist) & James Mielke
- 14 : 20 【講演】 吉田修平(SCE ワールドワイド・スタジオ)
- 15 : 10 【パネルセッション】
水口哲也 (enhance games) & 飯田和敏(立命館大学 教授)
- 15 : 50 【講演】 藤野俊昭 (トライアングル・サービス) & James Mielke
- 16 : 20 【講演】 Jakub Dvorsay (Amanita Design)

7月12日（日）

- 11 : 00 【パネルセッション】
Kelly Wallick (Indie MEGABOOTH) & moppin & Jake Kazdal
- 11 : 50 【講演】 SWERY(ACCESS GAMES)
- 12 : 30 【講演】 Dan Gray (ustwo studio)
- 13 : 00 【講演】 ラショウ(Creator)
- 13 : 20 【講演】 株式会社 VITEI (VITEI BACKROOM)
- 13 : 40 【講演】 株式会社オーツー (peakvox)
- 14 : 10 【講演】 Chris Charla (ID@Xbox Microsoft)
- 14 : 40 【講演】 稲葉敦志 (プラチナゲームズ)
- 15 : 20 【LIVE】 サプライズライブ
- 16 : 00 閉会式&アワード発表

【ゲスト】



Ben Judd - デジタル・デベロップメント・マネジメント

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、逆転裁判の主演「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 復活計画に関わりました。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優秀な開発会社と一緒に組んでいます。マイティーナンバー9でパートナー紹介とキャンペーンプランニングで大成功した後、Bloodstained: Ritual of the Night のキックスターターのキャンペーンをプロデュースし、新たな記録を作りました。



重光あさみ - achabox

1989 年生まれ。京都在住。京都精華大学デザイン学部卒業と同時に、クリエイティブユニット「Focha!」を結成。映像ディレクターとして活動を開始。カラフルでポップな色彩と、イラストを使った映像やデザインが特徴的。数々のアーティストの PV 監督、製作を担当。京都・神戸の美人時計の専属カメラマンを一年半勤めるなど、制作活動は多岐にわたる。



James Mielke - シンラ・テクノロジー

デジタルゲーム業界のベテラン。キャリア序盤の 10 年はメディアに従事し、アメリカの月刊誌 Electronic Gaming Monthly や 1UP.com の編集長を歴任。長年に渡り日本の複数の有名開発チームのアドバイザーを務めた後にゲーム開発の現場に入り、キューエンタテインメントにて「チャイルド オブ エデン」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後、京都へと拠点を移してからはキュー・ゲームスで「PixelJunk」シリーズを手がけた。キュー・ゲームス時代に BitSummit の萌芽となる種を植え、その後、出身地であるニューヨーク市へと移ったものの、今年 3 回目となる BitSummit のクリエイティブ・ディレクターとして日本のインディーシーンに貢献し続けている。



サカモト教授

仮面のスーパーアーティストが個性全開のチップチューンをひっさげて今年も BitSummit に降臨！ BitSummit 恒例のオープニングアクトとして出演。



稲船敬二 - comcept

1965 年、大阪生まれ。株式会社カプコンに入社後、「ロックマン」「鬼武者」シリーズなど、世界を舞台にミリオンセラーを連発し、熱心なファンを持つカリスマクリエイターとなった。2006 年にカプコンの常務執行役員に就任、開発チームのマネジメントやコンテンツの統括を行ってきた。そして、2010 年株式会社 comcept を設立。同社においても「SOUL SACRIFICE」や『おっさん☆たまご』シリーズなど、独創的な話題作を次々と発表してきた。また、クラウドファンディングで約 4 億円を集め世界を驚かせた「Mighty No. 9」は、2015 年北米 9 月 15 日発売、全世界 9 月 18 日一斉発売が決定、今年 6 月に開催された E3 2015 では、完全新作となる Xbox One 専用ソフト『ReCore (リコア)』を発表するなど、近年目覚ましい活躍を見せている。



五十嵐孝司 - ArtPlay

1990 年コナミ入社 教育関係の部署にプログラマとして配属。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。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。



會津卓也・インティ・クリエイツ

株式会社インティ・クリエイツ代表取締役 C.E.O.。大手ゲーム会社に所属していた 10 名のクリエイターと共に 1996 年に日本の千葉県に有限会社インティ・クリエイツを起業。2003 年に株式会社化。2008 年に日本の名古屋に開発スタジオを設立。代表作は「ロックマン ゼロ / Mega Man Zero」シリーズ、任天堂社製携帯ゲーム機用「クレヨンしんちゃん / Crayon Shin-chan」シリーズなど。2013 年に「Mighty No. 9」(comcept 社)、2015 年に「Bloodstained: Ritual of the Night」(ArtPlay 社) の Kickstarter キャンペーンに開発プロデューサー (Development producer) として関わる。



Baiyon

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 と様々な顔を持つ京都在住の日本人マルチメディア・アーティスト

代表作は Q-Games とのコラボレーションによる「PixelJunk Eden」「PixelJunk 4am」。また、「リトルビッグプラネット 2」等へも参加。2010年、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。



吉田修平 - SCE ワールドワイド・スタジオ

昭和 6 1 年（1986 年）4 月 ソニー株式会社入社

平成 5 年（1993 年）1 1 月 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 業務部

平成 8 年（1996 年）4 月 制作部 吉田グループ プロデューサー

平成 9 年（1997 年）1 0 月 制作本部 制作部 吉田グループ

エグゼクティブプロデューサー

平成 1 2 年（2000 年）4 月 ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカパイス・プレジデント

平成 1 9 年（2007 年）2 月 S C E ワールドワイド・スタジオ U S スタジオシニア・パイス・プレジデント

平成 2 0 年（2008 年）5 月 S C E ワールドワイド・スタジオ プレジデント 現在に至る



飯田和敏 - 立命館大学 教授

立命館大学映像学部教授。1968 年生まれ。多摩美術大学卒業。『アクアノートの休日』（1996 年、PS）でディレクターデビュー。以降、『太陽のしっぽ』『巨人のドシン』などを制作。アート色の強いゲーム作家として知られる。2011 年、日本科学未来館の常設展示『アナグラのうた-消えた博士と残された装置-』で第 15 回文化庁メディア芸術祭エンタテインメント部門優秀賞を受賞。現在は立命館大学映像学部で「美術とゲーム」をテーマに創作、研究

活動を行っている。



水口哲也 - enhance Games

クリエイター/ゲームデザイナー/慶應義塾大学大学院（Keio Media Design）特任教授

ビデオゲーム、音楽、映像などの分野において共感覚的な創作活動が続けている。ビデオゲームの代表作として、『セガラリー』（1994）、『スペースチャンネル 5』（1999）、『Rez』（2001）、『ルミネス』（2004）、『Child of Eden』（2010）

など。また音楽と映像のハイブリッドユニット **Genki Rockets**（元気ロケッツ）を主宰、作詞プロデューサーをはじめ、アル・ゴア元アメリカ副大統領の呼びかけで始まった地球温暖化抑制のための地球型ライブコンサート『Live Earth』（2007）東京会場のホログラム映像によるオープニングアクトや、Sony の 3D 技術と音楽ライブを融合させた” make.believe 3D live”（2010）など、最新技術を組み合わせたライブ演出などを手掛けてきた。近年は、自身のクリエイティブメソッドを「Wants 思考法」に体系化し、学校や企業などで数多くの講座やワークショップ、プロジェクト・スタートアップのファシリテーションを展開している。2014 年、アメリカ法人エンハンス・ゲームズ社(enhance games, inc.)を設立。同社 CEO。



藤野俊昭 - トライアングル・サービス

ゲーム専門学校卒業後、90 年代より幾つかのゲーム会社で家庭用ゲーム機向けゲームの開発に従事。

2001 年に独立しゲームセンター向けシューティングゲームの開発を開始、2002 年にトライアングル・サービスを法人化。以降ゲームセンター向けオリジナルタイトルを開発。家庭用ゲーム機向けの開発・販売も手掛ける。



Jakub Dvorsky - Amanita Design

Jakub Dvorsky（ヤクブ・ドヴォルスキー）、1978 年ブルノ（チェコ）生まれ。15 歳からコンピュータゲーム開発を始め、数年後に処女作となる 2 作品をリリース。2003 年、プラハ工芸美術大学で卒業制作として Flash ゲーム「Samorost」を制作。同年、2D アドベンチャーゲームに特化した少人数の独立系ゲーム開発会社 Amanita Design を設立。代表作は「Samorost」シリーズ、「Machinarium」（邦題：マシナリウム）、

「Botanicula」。Amanita Design はプラハに拠点を置く社員数 15 人ほどの開発スタジオで、現在「Samorost 3」を含む 3 作品を開発中。Jakub 氏は Jan Svěrák（ヤン・スヴェラーク）監督の長編人形映画「Kuky se vrací」（邦題：kooky クーキー）の美術監督も務めている。



Kelly Wallick - Indie MEGABOOTH

ケリー・ウォリック、Indie MEGABOOTH 創設者兼代表。Indie MEGABOOTH は以前は大作系の独占状態にあった各カンファレンスの中核にインディーゲームを持ち込むステージでもあり、少人数の開発チームのための支援ネットワークを整備するイニシアチブでもある。ケリー氏は地元でのコミュニティ育成に関わると同時に、コミュニティをまたいだネットワークを生み出すために尽力しており、プラットフォームホルダー、販売業者、

パブリッシャーおよびメディアに対するインディー開発者の代弁者として活躍。Indie MEGABOOTH は現在、コミュニティ支援の強化に注力すると同時に、インディーゲームの見つけにくさの解消に取り組ん

でいる。



Jake Kazdal - 17-Bit

任天堂ファミコンが絶頂期だった頃からゲーム業界に携わってきた。ロサンゼルスにある EA ではスティーブン・スピルバーグとのプロジェクトに加わり、その後、『Command and Conquer』の制作チームに在籍。セガで『スペースチャンネル5』や『Rez』の制作に携わった経験を持つ。2009 年に 17-BIT の元となる会社を立ち上げ、その後、アメリカのシアトル、そして日本の京都に 17-BIT 株式会社を設立。



SWERY - Access Games

SWERY /末弘秀孝 は日本の大阪にあるゲームディベロッパー、アクセスゲームズの創設メンバーであり、同社のシナリオライター兼、ゲームデザイナー兼、ゲームディレクター。

大阪芸術大学にて映画と映像広告を専攻した後にゲーム業界へ入り、いくつかのビデオゲーム会社を経て 2002 年 1 月にアクセスゲームズを設立。

初のディレクション作品である[SPY FICTION]からワールドワイドを意識したゲームデザインを手がけ、2010 年には各国メディアから現代のカルトクラシックと称される [Deadly Premonition/邦題：Red Seeds Profile] を完成させた。同作は”” 最も評価の分かれるサバイバルホラー”” として GUINNESS WORLD RECORD に掲載され、SWERY 自身は 2011 年、北米で最も影響力のある 50 人のクリエイターに選出された。その後、日本国内における数々の作品を手がけながら、Xbox One で好評を博したミステリーアドベンチャーゲーム[D4:Dark Dreams Don't Die]の PC 版を制作中



Dan Gray - ustwo studio

ダニエル・グレイ率いる ustwo はヒット作品 「モニュメントバレー」 で Apple デザインアワード、iPad 年間最優秀作品賞をはじめ、GDC、D&AD、BAFTA など数多くの受賞歴を誇る。

ustwo 創立以前は 8 年間世界屈指のゲームスタジオで働き、ピーター・モリニュー氏の Lionhead Studios で 「Fable」 シリーズに関わった後、Hello Games にて開発部門のトップを務め、人気作 「Joe Danger」 シリ

ーズをコンシューマ、PC、モバイルで展開。現在の唯一最大の目標はモバイルデバイスを筆頭に、革新的で刺激的、そしてプレイヤーの意表を突くタイトルを生み出していくことで、ustwo ではその方針に沿った複数のプロジェクトに従事している。



ラショウ

現代美術家、ゲームクリエイター、仮面ダンサー、漫画家。第一回アスキーソフトウェアコンテストにて「ボコスカウオーズ」グランプリ受賞（1983年）ソフトハウス・イタチョコシステム（1994年～）「あの素晴らしい弁当を2度3度」「野犬ロデム」等々、10以上のタイトルを開発販売。基本的にデザイン、シナリオ、プログラム、音楽、ゲーム構成要素の全てを一人で手がける。仮面を着けて踊る「仮面ダンス」前衛的な人形劇「イタチョコ浄瑠璃」などステージ活動も多岐に及ぶ。

2014年7月にピグミースタジオから「野犬のロデム」（PlayStation Mobile）が発売された。



稲葉敦志 - プラチナゲームズ

1971年石川県生まれ。ゲームメーカー数社を経て1998年（株）カプコンに入社。2000年よりプロデューサーとしてゲーム制作に携わる。2004年にカプコンの開発子会社『クローバースタジオ(株)』の代表取締役役に就任。2006年にカプコングループから独立し、SEEDS(株)を設立。同社が2007年10月に(有)ODDと合併し、プラチナゲームズ（株）へと商号を改めた後は、開発担当プロデューサーに就任。現在に至る。



同化 p

同化 P は中村隆之、飯田和敏、犬飼博士の3人のゲームクリエイターによるユニット。

Perfume 好きのおじさんたちがネクストレベルのファン活動を模索しているうちに「どうかしている」事態になり、やむをえず結成したロックバンド。

BitSummit2014では「まゆまる」を含む数十名のゲストがステージに立ち、BitSummitの土台の硬さを証明した。

【アワード】

「朱色賞＜大賞＞」（出展作品中、最も注目すべきタイトル）

NIGORO 『LA-MULANA2』



「ビジュアル・デザイン最優秀賞」（グラフィックデザインの優れたタイトル）

Friend&Foe 『Vane』



「サウンド・デザイン最優秀賞」（サウンドデザインの優れたタイトル）

Route24 『まかいピクニック』



「革新メビウスの帯賞」（独創的、かつ革新的なタイトル）

shoji hibino(AstralGate) 『GENSO』



「ビットサミット賞」(誰もが惹きつけられる特別なタイトル)

Pon Pon Games 『A Healer Only Lives Twice (ヒーラーは二度死ぬ)』



「インターナショナル賞」(IndieMEGABOOTH 出展中、最も輝いたタイトル)

Witch Beam 『Assault Android Cactus』

【会場内の様子】



【スポンサー様】





GALLERIA

NIFTY Cloud

ニフティクラウド



STEAM®



Silicon Studio

Tapjoy®

***G*TUNE**
ULTIMATE GAMING MACHINE

K  NSHA



keg.edu



【メディアパートナー】



電撃 **PlayStation®**

us | GAMER