

輝くゲーマーにフォーカスするeスポーツマガジン

GAME STAR

Vol. **22**
DEC.2018

FREE

秋葉原地区企業対抗戦
アキバトーナメント

2019年どんな年にしたい？
eスポーツ業界で活躍する
9人に話を聞いてみた

岸大河

k4sen

ShoboSuke

中村鮎葉

高橋大輔

田邊真以子

エド・アコップカン

Yossy

taharasan

若きヒーローが切り拓く、新たな未来

JUPITER Overwatch部門

ta1yo



は、仲間を探しています。

経験者未経験者問わず、これから世界を変えられるサービスを作りたい仲間をエイプリルナイツは探しています。とにかく面白いことをカタチにしたい方は弊社担当者までご連絡をお待ちしております！



WEBサービス
企画運営



システム制作
支援事業



e-Sports
関連事業

【お問い合わせ先】採用/広報 担当者宛
recruit@april-knights.jp



APRIL KNIGHTSは、e-Sportsの社会人リーグAfter 5 Gaming Vol.3にて2連覇を達成しました！上の写真は活動の写真です。



MULTI CORE NEWS

「マルチコア・ニュース」はハードウェア、ゲームそれらを取り巻くクリエイターやエンジニアを取り扱ったり扱わなかったりするオモシロ系メディアです。

コンセプトは「むずかしいを、かんたんに」。



そんな「マルチコア・ニュース」では現在、記事執筆をして頂けるライター様を募集しています。〇〇やってみた系、デバイス、ガジェット、ゲームなどのレビュー系、何でも構いません。「記事書けるよ!」という方は是非ともご応募ください！

【MCN】



【問い合わせ】



【ライター応募】



【Twitter】



@MCNJapan

【Facebook】



MCNmaster

GAME STAR

輝くゲーマーにフォーカスするeスポーツマガジン

Vol. **22**
DEC.2018

Contents

P4 若きヒーローが切り拓く、新たな未来

ta1yo JUPITER
Overwatch部門

P10 秋葉原地区企業対抗戦
アキバトーナメント

P12 2019年どんな年にしたい？
eスポーツ業界で活躍する
9人に話を聞いてみた

岸大河/k4sen/ShoboSuke/中村鮎葉/高橋大輔
田邊真以子/エド・アコップカン/Yossy/taharasan



Cover
ta1yo (JUPITER)
Cover Photo
Junpei Ishikawa

編集記

ゲームスタに取って頂きまして、ありがとうございます。

先日発表されたばかりのオーバーウォッチチーム、JUPITERに所属するta1yo選手へインタビューをさせていただきました。実力者ta1yo選手の一端を知れるインタビューとなっておりますので、ぜひ楽しんでいただけたらと思います。また、これからのチームの活躍に期待しています。

いよいよ平成最後の年、2019年がやってきます。一体どんな年になるのでしょうか。今から楽しみです。

引き続き、ゲームスタをよろしくお願いいたします。

Editor in Chief

Masumi "みずいろ" Fukuda

Staff

Axl, Tamo, nacchicchi

Design

ELEFANT Inc.

Special Thanks

株式会社ゲート
株式会社エイプリルナイツ

発行

GANYMEDE 株式会社



WWW.GAMESTAR.TOKYO

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。

あせるとおかしな人 (15)



なっちっ
nacchicchi

talyo

Interview

若きヒーローが切り拓く、新たな未来

「自分の可能性を広げたい」。

オーバーウォッチワールドカップ日本代表、アジア太平洋地域リーグでの準優勝というタイトルを獲得し、世界と対峙してきた経験から得られた考え方なのであろう。

そんな未来に繋げる言葉にする若きヒーローは、

2019年、そしてその先の未来をどう見ているのだろうか。

日本におけるオーバーウォッチ競技シーンのキーパーソン・talyo選手に迫る。

Photo / Junpei Ishikawa Text / Shingo Morita



海外チームで挑戦も壁にぶつかり 日本に活動の場を移す

——『オーバーウォッチ』のプロゲーマーとして活躍しているtalyo選手に、過去から未来、様々なことを伺いたいと思います。早速ですがオーバーウォッチとの出会いを教えてください。

元々は『Team Fortress2』をプレイしていて、オンラインで海外のプレイヤーとチームを作って大会に出場していました。FPSゲームが身近にある環境でBlizzard Entertainmentからオーバーウォッチというゲームがリリースされると知り、シネマティックトレーラーを観たところ、クオリティの高さに圧倒されました。「これはやるしかない」とすぐに思いましたね。

——オーバーウォッチでも大会への出場を考えていたのですか？

そのころはTeam Fortress2のつながりでできた、シンガポールのゲーム仲間と一緒にプレイしていたんです。彼らとのプレイが楽しかったので日本の大会には出場していませんでした。

——そこからオーバーウォッチのプロゲーマーになるわけですが、どういった経緯があったのですか？

シンガポールのゲーム仲間から「チームにスポンサーが付いてプロになれる。talyoも入ってほしい」と誘われたことがありまして。ずっと一緒にプレイしてきた、彼らとならもっと上達できると思ったので、すぐにOKの返事をしました。

ただ、そのあとに彼らとオーバーウォッチの大会に出場したときに、ちょっとした事件がありました。ネット上で行われるオンライン予選を勝ち抜いて、シンガポールの会場で行われるオフライン決勝戦に進んで「シンガポールに行くぞ!」となったときに、いきなりNGを出されたんです。実は東南アジア圏の選手だけの大会だったそうなのですが、ぼくは日本人だと明かしたうえでプレイしていて、運営側も分かっていたはずなのに決勝戦に進んだ途端にダメと。

——まさに天国から地獄……。やり切れないですね。

愕然としましたが、実力は評価されたと前向きに考え、日本で頑張ってみようと思切替えました。まずは上手いと思った選手を集めて、「HEAT」というアマチュアのチームを作って大会に出場しました。でも、なかなか結果が出せなかったです。

——順風満帆な船出、とはならなかったんですね。

改めて敗因を考えると、ぼくがチームメイトに与えるプレッシャーだったのかなと。怒らないと決めていたんですが、大会中に怒ってしまったことでチームの雰囲気が壊れて、ズルズル負けてしまいました。

そこで「6人で戦うゲームだからチームワークが最優先」と気付かされました。技術的なミスはその選手のせいでも、

精神的に追い込んでしまったのはぼくだと。ちっぽけなプライドを持ったところで、自己満足に過ぎないんですよね。

プロとしての自覚を得られた2つのチーム

——そういった思考に、16歳でたどり着いたということに驚きです。チームとして勝つためにはどうすべきかを、HEATで学ぶことができたわけですね。

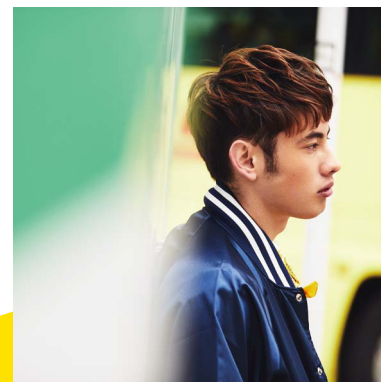
“チーム”ということに関しては、過去に所属していた『USG Iridata』で学ぶことが多かったですね。USG IridataはHEATで大会に出ていた後にスカウトしてくれた、プロゲーマーとしての第一歩を踏み出させてくれたチームです。

反省から「強く当たらないよう

にしよう」と思った矢先に入ったチームでしたが、選手全員が練習試合中に思ったことを遠慮なく言うんですよ。でも練習が終わった途端に「ご飯食べに行こう」と、オンオフがガラッと切り替わる。これこそがベストな状況だと思いましたね。

——プロのあるべき姿ですね。

「プレイについての指摘は技術を高めてほしいから言っているわけであって、決して個人をディスっているわけではない」ということをチーム全員が理解している理想的な環



JUPITER

talyo

若きヒーローが切り拓く、
新たな未来

境に飛び込めたので、成長のスピードも早かったですね。
おかげで大会でも勝つことができました。

——風向きが一気に変わりましたね。さらにここから“高校生プロゲーマー”という肩書きも背負うことにもなったわけですが、学校との両立はいかがですか？

当時は理系コースを選んでいたので、想像していた以上にハードなスケジュールになってしまいました。USG Iridata 時代は6時間の練習をしたあとに12時から2時



くらいまで勉強して、それでも足りなかったので練習の合間や取材の合間にもするという感じで。

——今は3年生ということで、もうすぐ卒業ですね。見事に両立してきたということが分かります。

ゲームと勉強を両立してきて、「忙しいのが好きなんだな」と思うようになりました。ゲームで得るものと勉強で得るものを、お互いに応用できるようになったと思います。たとえばゲームで学んだことは「客観視」ですね。練習試合や大会を振り返るとき、自分にできることとできないことを見極めるようにしているんですが、それを勉強にも当てはめています。ゲームで経験してみないと分からなかったことだと思っています。

——いろいろな面で変わったUSG Iridata時代を経て、次なる所属先はCYCLOPS athlete gaming（以下、CAG）でした。どのようなチームだったのでしょうか？
CLAIREさんをはじめスキルの高い選手が揃っているチームで、国内の試合で負けたのは1回だけだったと思います。個人的にも『オーバーウォッチワールドカップ』に2017年・

2018年と2年連続で出場することができました。

——日本のトッププレイヤーとしての地位を、着々と固めたという印象があります。国内外で試合をしてきたなかで、思い出の試合というは？

先ほどの負け試合ですね。自分としては学校の成績がイマイチで、不安定な中での試合ということもあって、ありえないくらいにやり込められました。

改めて「実力があってもメンタルがしっかりしていないと戦えない」ということを思い知りましたね。ほかに「自分のせいで負けた」と敗因を背負い込んでしまったチームメイトもいましたし、勝ち続けていただけに負けたときの対処法が分からなかったんです。そういうチームだったので、しっかりと練習を積んで4ヶ月後に巡ってきたリベンジの機会をものにできたときは達成感もありましたね。

木星という名を背負い、ファンとともに歩む

——国内の試合、しかも負けた試合を挙げるとは意外でした。そしてCAG 退団後はJUPITERで活動することになります。加入の経緯を教えてください。

CAGを9月いっぱいまで退団したあとは、アメリカのチームに加入してアメリカのコンテNDERズに出場する予定でした。が、相手チーム側のマネジメントのミスが重なって話がなくなってしまって……。結果フリーになったので、一度休憩を取っていました。

友だちと遊んだり、学校行事に参加したり、高校生らしいことをしていたら、CLAIREさんから連絡が来て「チームを組んで契約してくれる所属先を探そう」と言われて動いていたところに、みずイロさんが声をかけてくれて、JUPITERのオーバーウォッチ部門ができました。

——そこでJUPITERのオーバーウォッチ部門が結成されるんですね。新しいチームでは「こんなチームにしたい」というイメージはありますか？

ファンを大事にしながら、大会でバンバン勝つというチームがぼくの理想ですね。

日本におけるオーバーウォッチの競技シーンはまだまだ小さいですが、大きくするためにも『FLASH OPS』の様なファンの方々と直接触れ合える機会を通して、支えてくれている皆さんを大切にしたいと思っています。

Interview talyo





——FLASH OPS といえば、3on3や講習会でファンと身近に接する機会が増えてですね。

正直な話、ファンって今まではTwitter上の存在で「本当にいるの?」と思っていました。それがFLASH OPSに参加して実際にファンの方々に会うことができ、リアリティがあるというか、「こういった人たちに支えてもらっているんだ」と実感できました。友だちとマクドナルドにいたときに、ファンの方に声をかけていただいたこともありますし、貴重な経験をさせてもらっています。

——ファンのみなさんと笑顔でプレイしている姿が印象に残っています。講習会というのも面白いコンテンツですよ。

ぼくの場合、大抵はまずオーバーウォッチをプレイしてもらったところから始まります。プレイを見てくせだったり、いいところや気になる場所だったりが見えてくるので、「ぼくだったらこうする」というアドバイスを送っています。ダイヤ帯の方から最近オーバーウォッチを始めたという方

までいろいろなプレイヤーが集まるので、気になる方はぜひイベントに遊びに来てほしいですね。

——競技シーンについても教えてください。12月8日から始まった「オーバーウォッチオープンディビジョン」でしっかりと初陣を勝利で飾りましたね。ありがとうございます。『オーバーウォッチオープンディビジョン』も優勝はしたいですが、あくまでも目標は『オーバーウォッチコンテンドーズ』で優勝することです。『オーバーウォッチ』の公式大会は、オーバーウォッチオープンディビジョン、オーバーウォッチコンテンドーズ トライアル、オーバーウォッチコンテンドーズと

続いていくので、今は先々の試合に向けてどのように戦っていくかを明確にする時期だと思っています。

——先ほどの「大会でバンバン勝つ」ための準備ですね。そのためのメンバーも揃っていると感じます。CLAIREさん、AmeKenさん、rayuさん、Sabagodさん、SamuraiDさん、そしてぼくの6人で挑みます。全員『オー

バーウォッチ』の実績はもちろん、人としても面白い方たちなので、ゲーム外では友だち感覚で私生活の話とかもしますよ。それでイジったりも(笑)。CLAIRE選手はUSG Iridata時代から1年半くらい一緒にプレイしているので、親以上にぼくの性格を理解していると思いますし。とはいえあくまで上を目指すチームなので、なあなあにならないようには心がけています。

動き出す2019年。待ち受ける未知なる舞台

——2019年は「高校生ブロゲーマー」を卒業して新たなステージに飛び出すことになります。

おかげさまで無事に大学進学が決まりまして、春からは大学とゲームを両立させていこうと思っています。理系文系の境がないなんでもできる学部という、調べれば調べるほど自分の考え方にびっくりだと思ったので決めました。まだまだ先のことですが、いつか自分がチーム運営などのeスポーツ業界に携わることがあるかもしれないので、色々なことをしっかり学んでおこうと考えています。

——先々を見据えた行動をしていくということですね。

ほかにもJUPITERの運営をしているGANYMEDE株式会社でアルバイトを始めました。主な業務はグッズの開発やイベントの企画などで、ぼく自身ファッションが好きなので役に立てそうでうれしいです。選手としてプレイしながら裏方としても動けることなどそうそうないので、新しい風を吹かせたいと思っています。

——taIyo選手がどんなことを仕掛けてくるのか、そう考えるだけでワクワクしてきます。

「プロゲーマーはゲームが上手いだけでいいでしょ」と思っていた時期もあったのですが、プロになる選手は当然のように上手い人ばかりです。そのなかでファンに応援してもらうには、自分に魅力がないと難しい。Twitterでのやり取りから始めて、FLASH OPSでファンのみなさんと実際にやり取りすることができて、イベントでは並んでまで講習を受けてくれる。選手としてこんな



にうれしいことはないのですが、2019年はファンの方々の想いを抱えながら頑張っていこうと決めました。

——力強い決意表明、ありがとうございます。2019年からその先にtaIyo選手が描く軌跡を、ファンの方々とともに見届けていきたいと思います。

非常にベタではあるが、師走に行われたインタビューということで「2018年を漢字1文字で表すと?」という質問を投げかけた。少し考えたのち、taIyo選手が口にした漢字は「迷」。その心を聞いてみると、大学受験のためにオーバーウォッチを控えようとしたのに好きだからどうしても

プレイしてしまうなど、「言っていることとやっていることが違う」ということを例に挙げてくれた。

迷いは成長という面でマイナスに思えてしまうが、自分の新たな可能性を見つけるために自分から選択肢を切ることはしなかったのだという。ゲームも勉強も同時に続けてきたからこそ、今のtaIyo選手がある。進学も無事に決まったことで、スッキリと2019年を歩んでいけるかと思いきや、「まだ迷うはず」とのこと。

「ぼくのも最終的な目標はオーバーウォッチコンテンドーズに勝って『オーバーウォッチリーグ』に出場すること。それが叶

うまでは迷うんじゃないかと思っています。そう発したときの目に、迷いはなかった。



taIyo Profile

2年連続でオーバーウォッチワールドカップ日本代表になるなど、日本のオーバーウォッチ競技シーンをリードする存在。世界有数のトレーナーの使い手でもあり、海外のチームからスカウトが来たことも。趣味は散歩、古着探し、洋服のリメイク。



秋葉原地区の企業対抗戦 アキバトーナメント、初代王者はe☆イヤホン!

取締役と一緒にゲーム大会に出て、ハイタッチするほど
取締役と社員の距離が縮まるイベントが今まであっただろうか。
ゲームを用いて行われる企業対抗戦ならではの光景だろう。
e Sports Studio AKIBAで笑って盛り上がる企業対抗戦が行われた。

Text / Shingo Morita

師 走に入り寒さが身にしみるようになってきた2018年12月9日、秋葉原から徒歩4分の所にあるソフマップAKIBA②号館2階にあるeスポーツ施設「e Sports Studio AKIBA」で、なんともホットなイベントが開催された。アキバeスポーツ評議会主催の、その名も「秋葉原地区企業対抗戦 アキバトーナメント」である。

ア キバeスポーツ評議会とは、「秋葉原を中心にeスポーツを盛り上げる」というテーマのもと、秋葉原に居を構える企業が集まってできたコミュニティ。議長はタイムマシンの大井裕信氏、副議長はソフマップの渡辺武



試合前の名刺交換の様子。これぞ社会人同士の大会という景色

志氏、同じく副議長を務めるのはMSYの秋山昌也氏という面々。Akiba.TV、AKIBA観光協議会、イオシス、インドア、MSY、クラーク記念国際高等学校 秋葉原ITキャンパス、壽屋、サードウェーブ（ガレリア）、ソフマップ、タイムマシン(e☆イヤホン)、Project White(ツクモ)といった企業や学校が参加している。そんなアキバ縁の面々が本気になってeスポーツに取り組んでいるという熱意を披露する場として作られたのが「アキバトーナメント」。今回は特別枠として、浅井企画、インプレス、グラチア事務局を加えた14チームで熱いバトルが繰り広げられた。

使 用されたゲームタイトルは、クルマでサッカーをするというユニークなゲーム『ロケットリーグ』だ。ゲームのフォーマットに基づき3人1組のチームで参加するのだが、秋葉原の企業に関しては「取締役以上の社員を1名含めなければならない」というユニークなルールも設定されている。このルールがこのイベントの盛り上がるポイントだ。そのため、ソフマップの渡辺武志代表取締役が、店頭スタッフ用のベストを着て登場。このようなレアなシーンを見ることができるのも、「アキバトーナメント」ならではの光景だろう。

企業対抗戦は 各企業のパフォーマンスが面白い

事前抽選会を経て、万全な状態で大会当日を迎えた「アキバトーナメント」。試合に先立っては、まずそれぞれの企業の代表が決意表明をしたあとに名刺交換。まさに企業同士のやり取りならではのシーンと言える。

2 つのチームが、e Sports Studio AKIBAの特徴でもある特殊な反射防止フィルムを付けたアクリルで区切られた左右のプレイブースに分かれて準備を開始。なかには自前のギアを持ち込むチームもあり、e☆イヤホンはなんと20万円のヘッドホンで試合に臨むパフォーマンス。

ほ かの大会ではなかなかお目にかかれない光景が展開されながら、いよいよ迎えたキックオフ。どの企業も「負けられない」という想いで試合に挑むが、浅井企画eスポーツ部とe☆イヤホンが対戦チームを大差で圧倒しながら勝ち上がり決勝に進出。これまでの結果から好試合が期待されたが、「この大会に出場したい」と立候補し、e☆イヤホン梅田店（大阪）から駆けつけたオリバー選手がスーパープレイを連発。Twitterに「#オリバー無双」と



浅井企画はゲーム部内で予選を行い、そこで勝ち上がった3名からチームを結成するも大阪から助っ人と呼んだタイムマシンが浅井企画を下し、優勝。



ソフマップ代表取締役社長 渡辺武志氏が自ら決めた得点で勝利を得た瞬間、ハイタッチで勝利の喜びを分かち合う。

いうハッシュタグが生まれるほどの活躍を披露し、見事チームを優勝に導いた。

一方で浅井企画eスポーツ部は、それぞれがお笑い芸人ということもあり「点を取ればガッツポーズ」「負ければずっこける」「協賛会社（サードウェーブ）に勝てたら副社長にゴマをする」といったようにリアクションでも会場を盛り上げた。しかしチーム内では出場選手争いもあったようで、取り組みはまさに全力。

笑 いが絶えない異色のeスポーツ大会は、会社の力と個人の力によって楽しくも意義深いものになっていた。

2019年はリーグ戦開催予定

盛 況のなかで幕を下ろした「アキバトーナメント」だが、2019年は1年を通じた「アキバリグ」としての開催が告知されている。

現在は助っ人制度の導入など改めてルールの検討が行われているようだが、恒常的に開催されることで秋葉原のeスポーツ界はさらに活性化していくことだろう。

アキバeスポーツの本拠地 e Sports Studio AKIBA

「e Sports Studio AKIBA」は特殊な反射防止フィルムを付けたアクリルで区切られた10席のプレイブースにゲーミングPC、ゲーミングモニター、ゲーミングチェア、ゲーミングデバイスが完備され、実況席もあるため、eスポーツイベントの実施に最適だ。「アキバリグ」のほか、様々なeスポーツイベントが日々行われている。



ソフマップAKIBA②号館 パソコン総合館
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-13-8
営業時間 11:00 ~ 20:00
フリーコール 0077-78-9888
携帯電話・PHS・IP電話から
（有料）050-3032-9888
※電話番号のおかけ間違いにはご注意ください



2019年 どんな年にしたい？ eスポーツ業界で活躍する 9人に話を聞いてみた

2018年は日本のeスポーツ業界にとって大きな変革があった年だった。
プロライセンス発行、複数のプロリーグ設立、流行語大賞入選など、ビックニュースだらけだ。
2019年もさらに日本eスポーツ業界は大きく動くであろう。
現在eスポーツ業界で活躍する9人にどんなことをやっていくのか、聞いてみた。

Edit / Shingo Morita



ゲームキャスター
岸大河

日本のゲームキャスターの第一人者として、2014年から活動を開始。元トッププレイヤーという経歴を生かした実況にはファンも多く、東京ゲームショウをはじめ「クラロワリーグ アジア」「RAGE」など幅広い舞台で活躍中。

2018年の課題を乗り越えつつ、 2019年も全力で挑む

2018年はeスポーツ業界が大きくなる予感があったのですが、私の想像以上でした。流行語大賞にノミネートされるほど一般層の注目を集め、民放各社でテレビ番組も始まりました。私も『eGG』（日本テレビ系）に参加させていただき、視聴者とゲーマーの架け橋役を担いたいと思って携ってきました。ほかに『岸大河・OooDaのスタングレネード』、後進の育成などやりたいと思ったことがきつつありましたが、一方で自分自身のパワー不足も感じたので、2019年の課題として受け止めます。改善するために自分の意識を変えていきたいですし、新しく始めたことをさらに発展させたいという思いも大きい。そのなかで全力で挑むというスタンスは変えずにいたいなと。実況面に関しては、もしも競技シーンが誕生するのなら『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』『プロスタ』などに携わりたいですね。これからも皆さんと一体になって、大会やイベントを盛り上げていきたいと思っています。

FAVORITE
GAME

プロスタ

一試合が短いながらも濃密な駆け引きを楽しめ、様々なキャラクターが登場する、スマートフォン向けリアルタイム対戦アクションゲーム。



©2017 Supercell Oy



動画クリエイター兼ゲームキャスター
k4sen

デザインや映像編集などを行う合同会社電影Lab.のCEO、YouTubeに「コール オブ デューティ」をはじめ「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」などの実況動画を投稿するクリエイターとしても人気を博す。

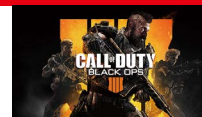
世界の扉が開かれた競技シーンを わかりやすく伝えたい

ソニー・インタラクティブエンタテインメントが主催する『コール オブ デューティ ブラックオプス 4』で行われる大会「CWL日本代表決定戦」が告知されましたが、この大会に勝つと「CWL Global Open」という世界大会出場することができます。この大会は18歳以上なら基本的にだれでも参加できるオープン大会なので、どのチームでも世界に挑戦できるということになります。昔からコミュニティにいた人間として嬉しく、これで日本の競技レベルがさらに世界レベルに近づくことに期待しています。本作から1チームの人数が4人から5人に増えています。人数が増えたことによって複雑になってきているので、今までのように感情をメインにした実況のみではなく、「どうやったら聴きやすいか」などを配慮して、視聴者の方々にわかりやすく伝えるなど、実況のランクを一つも上げて行きたいと思っています。

FAVORITE
GAME

コール オブ デューティ ブラックオプス 4

コールオブデューティシリーズ最新作。今作は通常のマルチプレイモードの他、バトルロイヤルモード「Blackout」を搭載している。



© 2018 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS, and the shield logo are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are property of their respective owners.

PUBG コミュニティ DONCUPで プラットフォームの架け橋に

私が主催する『PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS』（以下、PUBG）のコミュニティ大会「DONCUP」を、変えていきたいと考えています。プロ選手にはDMM GAMES主催の公式大会「PUBG JAPAN SERIES」があるので、DONCUPはプロシーンに憧れて「ガチ」の試合がしたくなったアマチュアプレイヤーの1歩目の受け皿になりたいですね。またPUBGはPC版だけでなくモバイル版、そしてPS4版と多くのプラットフォームで発売されています。しかしPC版以外の大会はほぼないに等しい状況なので、2019年はモバイル版とPS4版のプレイヤーに向けた大会も開催する予定です。DONCUPがそれぞれのユーザーをつなぐ存在になったらうれしいです。ほかにも2月から『Counter-Strike: Global Offensive』のコミュニティ大会「宴」に実況として協力させていただけることになりました。これを機にPUBG以外のゲームシーンにも、積極的に参加していきたいと思っています。

FAVORITE
GAME

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

100人のプレイヤーが1つの舞台に降り立ち、最後の1人になるまで戦う、バトルロイヤルゲームの火付け役。日本でもプロリーグが開催されている。



©DMM GAMES, ©PUBG Corporation. All rights reserved.



ストリーマー
ShoboSuke

1994年生まれ、TEAM NVIDIA JP所属のストリーマー。PUBG公式パートナーであり、人気コミュニティ大会「DONCUP」を主催している。東京アニメ声優専門学校のStreamer&YouTuber講師を担当。

中村鮎葉

Twitch Japan: Broadcaster Success & Development



Twitchの日本人第1号社員として、「配信者の成長」をテーマに配信者をサポート。一般のストリーマーからプロゲーマー、ゲーム会社に至るまで、幅広い層にアドバイス送っている。

配信者がクリエイターとして活躍できる舞台を広げたい

2018年 Twitch の中で日本マーケットは、成長速度が世界のトップ3に入るほどの圧倒的加速を見せました。日本でも2017年末から Twitch Prime がローンチされ、今年初めには日本からのビット購入がよりシンプルになり、サービス面で強化されたことが年間の成長につながったのだと思います。もちろん配信コミュニティのコンテンツや文化が成熟し、ファンが増えてきたという側面もあります。私も収益を挙げられる配信者を増やせたことはとても嬉しいです。2019年もういった方をさらに増やしていきたいですし、どんな配信者もいちクリエイターとして活躍できる舞台をさらに広げていきたいと考えています。

FAVORITE GAME

大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL

大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ最新作。今までに登場したキャラクターが「全員参戦」しており、ステージ数、BGM 数も過去最多とボリューム満点。



高橋大輔

Unsold Stuff Gaming 代表



1987年生まれ。元 Apple Japan で今は日本の強豪チーム Unsold Stuff Gaming の代表を務める。最近ではゲームをプレイしながら身体を鍛える研究を行うのが趣味という。

2019年シーズンはどの部門も自信あり!

2019年、Unsold Stuff Gaming が保有するほとんどの部門に関してかなり自信があります。また、発足からあるリーグ・オブ・レジェンド部門のことをお話ししますと、2018年行われた『LJL SUMMER SPLIT 2018』では決勝で敗れてしまいましたが、来年も必ず優勝争いができるチームになっていることをお約束します。

もう一つはゲームの素晴らしさを伝える活動を草の根からやっていきたいと思っています。すでに障害者施設とタグを組んで行っている取り組みを高齢者や子供たちに広げていきたいと思っています。

FAVORITE GAME

リーグ・オブ・レジェンド

世界で最もプレイヤー数が多いと言われるゲーム。日本のみならず世界でも活発にプレイされており、賞金総額約7億円の世界大会が開かれている。



© 2018 Riot Games, Inc. All rights reserved. Riot Games, League of Legends and PvP.net are trademarks, service marks, or registered trademarks of Riot Games, Inc.

田邊真以子

毎日新聞社・eスポーツ部



毎日新聞社の新規事業グループで全国高校eスポーツ選手権を担当。高校生のいどが「リーグ・オブ・レジェンド」をプレイしており、レクチャーを受けたことがきっかけ。目下の楽しみは大会の観戦。

全国高校eスポーツ選手権のドラマに共感

毎日新聞社では現在、サードウェーブ様の協力を得て『第1回全国高校eスポーツ選手権』を開催しております。12月23日からオンライン予選が始まり、2019年3月にオフラインでの決勝大会を予定しています。

私自身がeスポーツの大会を実際に見て、ぜひとも支援したいと思い立ち上げたプロジェクト。高校生を対象にしたのは、毎日新聞社ではほかの競技でもアマチュアスポーツの大会を開いていることもあり、若い選手が放つエネルギーを感じていただきたいという自然な流れでした。彼らのプレイングももちろんですが、試合でのドラマ、付随するストーリーに共感していただけたら幸いです。

FAVORITE GAME

ロケットリーグ

ジャンプやロケット飛行ができる車でサッカーを行う、根強い人気を持つゲーム。初心者から上級者まで楽しめる、幅広い層から支持を得ている。



Copyright © 2018 Psyonix Inc. All Rights Reserved.

エド・アコップカン

Blizzard Entertainment 株式会社 / Twitch 日本代表



Blizzard Entertainment 日本支社のコミュニティマネージャーとして、FLASH OPS や炉端の集いの展開に尽力。公式グッズの提供をはじめ、あらゆる面で主催者をサポートしている。

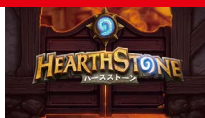
日本のコミュニティを支援してより気軽なイベントを

『オーバーウォッチ』の『FLASH OPS』が東京と大阪で開かれ、『ハースストーン』の炉端の集いに至っては日本各地で開かれるようになるなど、2018年は日本のコミュニティにとって大きな意味を持つ年になりました。2019年はイベントにスポンサーしてもらえよう、働きかけをしていきたいと考えています。特にFLASH OPS はコミュニティの皆様に気軽に開催いただきたいと考えているのですが、ゲーミングPCを用意していただくのが一番のハードルになります。そのため、協力してくれるメーカーやインターネットカフェを募ったりしながらサポートしたいですね。

FAVORITE GAME

ハースストーン

同社が運営するWarcraft をモチーフとしたデジタルカードゲーム。スマートフォンでもPCでもプレイでき、高い人気を誇っている。



© 2018 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

CS:GOの無料化をバネに沢山のの人に魅力を伝える

CIS!GO!

eスポーツ最高峰のFPSタイトル『Counter-Strike: Global Offensive』(以下、CS:GO) がなんと2018年に無料化されました!

さらに、日本も出場する国際大会予選やアジア対抗戦、「宴」という大規模コミュニティ大会の開催など、2019年は日本でもついにCS:GOが躍進しそうです。自分の一押しタイトルの1つなので、たくさんの人に興味を持ってもらえるように取材や紹介などを頑張っていきたいですね。

編集長! ギムスタでCS:GO特集いっちゃいましょう!!

FAVORITE GAME

Counter-Strike: Global Offensive

対テロ特殊部隊とテロリストの戦いをモチーフにしたゲーム。2018年12月に基本プレイ無料と、バトルロイヤルモードの追加が発表され、話題となった。



© 2018 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Source, the Source logo, Steam, the Steam logo, Counter-Strike, and the Counter-Strike logo are trademarks and/or registered trademarks of the Valve Corporation.

YOSHY

ニートキルヤ Negitaku.org



eスポーツの個人ニュースサイト「Negitaku.org」を16年間続けてきたレジェンドの一人。書く記事一つ一つに愛が感じられ、彼の撮る写真をプロフィールにする選手も多い。

taharasan

C4 LAN 代表 / 企画 / 総務 / 広報 / コーチ



年2回のC4 LANをゲーム界の風物詩に仕立て上げた敏腕プロデューサー。「ゲームを最大限に楽しむ」をモットーに、1人でも同じ考えのファンが増えるようにと力を尽くしている。

一過性のブームで終わらない地に足の着いたカルチャーに

2016年から始まったC4 LANですが、回を経るごとに参加者が増え、おかげさまで400席完売御礼のイベントに成長しました。規模の拡大は嬉しいことなのですが、12月の2018WINTERではネット回線の不具合などハプニングもありました。2019年は改めて地に足をつけて取り組んでいきますので、今後も楽しみにしてください。

私個人の活動としてはゲームイベントの企画立案でしたり、ウェブまわりを中心に制作のお手伝いをしています。ゲームを一過性のブームで終わらない地に足の着いたカルチャーにしていきたいと考えていますので、こちらまで期待ください。

FAVORITE GAME

Quake Champions

Quakeシリーズ最新作。現在ある対戦型FPSの原型を作った。動きが早い、正確なエイムと高い移動スキルが求められるが、熱烈なファンが多い。



© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. QUAKE, the Quake logo and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2017 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon, Ryzen and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.



JUPITER STORE

New Arrivals

We have carefully packed and shipped from planet Jupiter, 750 millions kilometers away :)



<https://jupitergaming.stores.jp/>