

ESPORTS CULTURE MAGAZINE

GAMEZINE

Vol. **27**

APR. 2024

FREE

2024 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

大友 真吾
谷田 優也
uNleashedjp(田原)
中村 鮎葉
平岩 康佑
松田 泰明
松本 順一
松本 祐輝
Yossy

ALGS 特集!!

《《インタビュー》》

大和 周平
Lykq
1tappy
YukaPEROdator
Ftyan
Pinotr



世界からも注目を集める
プロゲーマー兼エンターテイナー

ゆきお

(RIDDLE)

“GAME STAR”は、
フリーマガジン中心のメディアに生まれ変わるために
GAME + MAGAZINEの造語である
“GAMEZINE”に名称を変更します。
私たちは、“eスポーツ”を身近に感じてもらうため、
2015年2月からゲーミングデバイスショップやeスポーツ施設を中心に
フリーマガジンを配布し始めました。

今後も弊誌は、eスポーツに関わる選手 / チーム / キャスター / 大会
それぞれが作り出すドラマに光を当て、
ファンに伝えていく存在であり続けます。

GAMEZINEは、
己の価値を見出そうと活動している選手・チームとそのファン延いては
コミュニティとの架け橋になれるようなメディアを目指します。

編集長 みずイロ



WWW.GAMEZINE.JP

GAMEZINE

CONTACT:INFO@GAMEZINE.JP



BAIT



baitme.jp

仲間募集中

eスポーツはドラマだ。
GAMEZINEは、ドラマを描き続けています。
私たちは、自分の思う『面白い』を伝えたい、
という思いを持つ仲間を、探しています。



GAMEZINE

GAMEZINE 編集部
<https://gamezine.jp>

※ GAMEZINE はサークル活動です。

仲間と、一緒に。 さあ、家を飛び出そう。

いつもの家を出て、
仲間と心置きなく
熱狂し、喜び、
一体型のゲーム空間を
味わいつくそう。
UENOで。

STREAMING

エントリーモデルで気軽に配信

OPEN GAMEBOOTH

140名収容・ラウンド型のくつろぎ空間

MeetUp BOOTH

10Gbps敷設・団体利用向き個室



所在地: 〒110-0005 東京都台東区上野2丁目7-7 上野HSビル3階
上野駅・御徒町駅徒歩圏内(上野駅C5出口徒歩10秒)
営業時間: 13時-23時(24年4月1日～)
※貸切日等は公式ウェブサイトinformationページよりご確認ください

GAMEZINE

ESPORTS CULTURE FREE MAGAZINE

Vol. **27**
APR.2024

Contents

P6 Apex Legends プロゲーマー兼エンターテイナー
ゆきお (RIDDLE ORDER)

P12 About Apex Legends™ Global Series

P16 ALGSに魂を込めるeスポーツキャスター
大和 周平 (ODYSSEY)

P22 ALGSに出場する注目選手インタビュー
1tappy(KINOTROPE gaming) / YukaPEROdator(NORTHEPTION)
Pinotr(FENNEL) / Ftyan(PULVEREX) / Lykq(FNATIC)

P28 2024年どんな年にしたい?
eスポーツ業界で活躍する業界人9人に話を聞いてみた
大友 真吾 / 谷田 優也 / uNleashedjp (田原) / 中村 鮎葉
平岩 康佑 / 松田 泰明 / 松本 順一 / 松本 祐輝 / Yossy

© 2024 Electronic Arts Inc.

編集記

2019年からお休みを頂き、5年ぶりに再開することができました。
久しぶりに自分で企画・取材を行うことができ、苦労もいっぱいありましたが、
完成すると嬉しいですね。

今回、本当に色々な方に支えられて発行まで辿りつきました。
インタビューを受けてくださった皆様
写真撮影とデザインの協力をしてくださった『BAIT』の皆様
nacchicchiさん、KOBESさん、meltさん、axlさん、YoungP、ありがとうございます！

昨年末くらいから本格的に動いていたのですが、
周囲にフリーペーパーの話を相談すると「OOさんが表紙の号持ってるよ」って
言ってくれて嬉しかったです。
手元に残して置ける雑誌が改めて好きになりました。

編集長 みざいろ

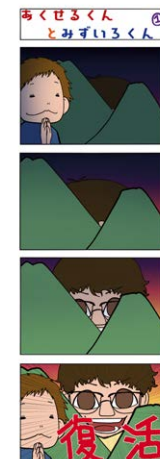
WWW.GAMEZINE.JP

※本誌掲載の写真、記事の無断転載および複写を禁じます。



Cover
Yukio

Cover Photo
Mahiro Sayama



Editor of Chief
Masumi "みざいろ" Fukuda

Staff
Axl, YoungP

Writer
melt, KOBESPORTS

Comic
nacchicchi

Design
BAIT

Special Thanks
園田さん、佐藤さん、山田さん
株式会社ゲート

発行
GAMEZINE 編集部

GAMEZINE

なっちっち
nacchicchi



Interview

YUKIO

世界からも注目を集める プロゲーマー兼エンターテイナー

Apex Legends の公式トーナメント『Apex Legends Global Series(ALGS)』を代表する

日本人プロゲーマーの一人がこのゆきお選手。

彼は Twitch のフォロワー数 18 万人の人気配信者でもあるエンターテイナーでもあり、その配信では数多くの名言が生まれ、日々視聴者を楽しませている。

現在開催中の『ALGS Year 4 Split 1』では Pro League を勝ち抜き、

2024 年 5 月にアメリカ・ロサンゼルスで開催される Playoffs への出場を決めている。

今回はそんな “エンターテイナーゆきお” に、これまでの歩みとこれからの行き先について話を聞いた。

Photo / Mahiro Sayama Text / Masumi "mizuro" Fukuda

兄の影響でゲームを始めた幼少期

—まず、ゆきおさんのパーソナリティから聞いていきたいのですが、ゲームに触れたきっかけから教えてください。

小さいころ、兄の影響で何かをするということが多くて、ゲームも同じく兄の影響で始めました。たしか、小学校 1 年生の頃にゲームボーイアドバンスでポケモンをプレイしたのが最初だったと思います。たしか、エメラルドとカルビー・サファイヤとか。そのあとは Wii で大乱闘スマッシュブラザーズ、モンスターハンター、ドラゴンクエストなど、当時流行っていたゲームをプレイしてきました。

—幼少期はコンシューマゲームをプレイされていたんですね。どのようなきっかけがあってオンラインゲームや FPS ゲームを始めたのでしょうか？

初めてのオンラインゲームは中学校に入ってからで、同級生の影響でクラッシュ・オブ・クランを始めました。同級生でクランを作って。その後はクラッシュ・オブ・クランのゲーム内広告を見て、クラッシュ・ロワイヤルを始めました。それがガチってやる初めてのオンラインゲームでした。実力的にはプロを目指せるぐらいだったと思います。ランキングで世界十何位とか。

—では、始めはクラッシュ・ロワイヤルでプロゲーマーを目指したんですか？

クラッシュ・ロワイヤルでゲームのプロゲーマーを目指してみたいとは思ったんですが、モバイルゲームだとタイトルが終わった後に別のゲームへ移行できなくなってしまうじゃないかと感じたんですね。でも、FPS ゲームであれば AIM 力さえ鍛えられれば他タイトルへ移行するなど、プロとして長く活動できるかな...と思って、プロを目指すためにパソコンを買いました。

FPSゲームを始めて1年でプロに。

—プロゲーマーを意識して、モバイルゲームから PC

の FPS ゲームに転向したってことですね。FPS ゲームですと様々なタイトルがあると思いますが、なぜ Apex Legends にしたのでしょうか？

その時に流行っていたからですね。プロゲーマーを目指して FPS ゲームを探していた時に「とんでもない人気のゲームが出てきたぞ!」と友達と話題になって、Apex Legends を始めました。最初ちよっとと触ってみたり YouTube で調べてみてたんですけど、このゲームはうまくなる価値があるなと思って、ガチでのめり込みました。そこから 1、2 年は毎日 10 時間以上プレイしていたと思います。



RIDDLE YUKIO

世界からも注目を集める
プロゲーマー兼エンターテイナー

—プロチーム JUPITER VEGA に加入する所からプロのキャリアがスタートしますよね。加入されるまでの経緯を教えてください。

プロチームに入るために実績を作りたいと思っていたのですが、カスタムマッチ自体がインフルエンサーが行う招待制のものしかなかったの、ランクマッチの日本ランキングくらいしか実績になるものはありませんでした。なので、とにかくランクを回し続けて、日本 30 位以内に入ったタイミングで、JUPITER から声をかけてもらいました。そこでトライアウトを受けて初のプロチームへの所属が決まったんです。

—プロチームに入って最初に参加した大会は何にな

りますか？

そうですね。まだ旧名称だった公式大会の『ALGS Online』が最初で、オンライン大会が始まるタイミングでした。この当時はまだ日本と韓国が分かかれていましたね。メンバーは JIGEN さん、Mate さんでした。

—JIGEN さんと Mate さんの印象を教えてください。

JIGEN さんはもうとにかく上手かったです。今もそうですけど、当時でもキーマウ No.1 ぐらいフィジカルを持っていたのですごい尊敬していました。Mate さんは本当に人が良かったですね。僕その当時 FPS を始めて 1 年とかで、言ったら何もわかんない状態だったと思うんですけど、精神的

に支えてくれてとても助かりました。

——FPSゲームを始めて1年でプロになったんですね。

当時は17歳でとても尖っていましたね。そのタイミングでプロになっちゃったので、高校は進学校に通ってたのですが、通信制の高校に転校しました。そんなこともあって、結果を出さないと自分を追い込んでしまって自分に余裕がなかったと思います。Mateさんにはその面でもサポートしてもらえたので助かりました。

——当時の大会結果はどうでしたか？

一番最初の大会では決勝まで行けなかったんですけど、チームで活動して3ヵ月くらいたったときには3位とか4位とか結構良い結果を取れてたと思います。1位こそとれなかったけど、日本で上位になっていたので割と良かったと思います。

——その後、JUPITERから脱退し、Crest Gamingへ加入されますよね。

JUPITERからは契約満了という形で脱退したんですけど、ほとんど戦力外通告という形だったと思います。正直FPSを始めて1年で経験も少なかったし、AIMが良くなって、フィジカル的な部分で戦力外になったんだと思います。脱退後、Crest GamingがApex Legends部門を作るということでメンバー募集していたので、良く一緒にランクをやっていたへしことなおひろ21と一緒に応募して加入



しました。そこで日韓1位を取れちゃったんですよね。そのチームも半年くらいで脱退しました。

——その後は123というチームで活動されてましたね。

そうですね。そこからはItappyさんとSanoTaylorさんと一緒にアマチュアとして123っていうチームを作って活動することにしたんですけど、Apex Legendsを始めてから毎日10時間プレイしていたのもあって、Crest Gamingで日韓1位を取った時に燃え尽き症候群になってしまったんです。そのくらいからストリーマー的な活動に力を入れ始めて、一瞬ストリーマーをやりたいなくなってしまって、123の活動途中で一度ストリーマー兼コーチになったりもしました。123のItappyさんとSanoTaylorさんと一緒にプロやるっていう話もあったんですけど、次の『ALGS Pro League』まで1ヵ月もないってときに、直前でプロチームの話がなくなってしまって、一緒にCrest Gamingで活動していたへしことなおひろ21の2人がすぐに誘えたので、456という名前でチームを組むことになりました。

そんなこともあって、責任も増すことからプロチームには入りたくないと思うようになって、しばらくアマチュアチームの456で配信をしながら競技に参加していくコンセプトで活動していました。

——123や456ってかなりユニークな名前だと思うのですが、由来を教えてくださいか？

FENNEL主催の『FFL』という大会があって、僕とItappyさんSanoTaylorさんで参加することだけ決めていたのですが、チーム名が決まっていないうちに、僕のところにDMで今日中にチーム名を決めてくれって連絡がきたので、123って適当に決めました(笑)。456もその次のチームだから適当につけてます。

——それが今ではブランドになったり、会社になったりしたんですね。

ありがたいですね。

RIDDLEならギリOK？

——456からRIDDLEへ、アマチュアからプロに加入するというのに気持ちの変化はありましたか？

僕はプロチームに入るのに反対だったんですよ。でも、へしことなおひろ21が給与が欲しいってチームを探すことになったんですけど、その時も配信メインの活動と両立できるところを探していて、色々なチームから声をかけてもらったんですけど、最終的にRIDDLEならギリOKかなってことで加入を決めました。

——どうしてRIDDLEならギリOKだったんですか？



あまりガチガチではないからですかね。オーナーのボドカさんも配信者ですし、それなら456のコンセプトにも合っていると思いました。

——実際にRIDDLEとして活動してみたらどうでしたか？
チーム自体は想像通り良かったですね。とは言っても環境の変化で勝てなくなる瞬間があって、プロチームならではの責任は感じます。1シーズン活動した後になおひろ21さんがやめちゃったので、あの3人というのがお遊びの延長みたいな感じで配信映える面白いメンツだったので、配信メインの活動はやめてプロ寄りの活動をしていかないといけないと改めて覚悟しました。

メンバーを変えて臨む「ALGS Year 4」

——直近の『ALGS Year 4』についてお話を聞いていきますが、Year 3からメンバーを変えましたよね。今のメンバーとの出会いを教えてください。
そうですね。前回の世界大会の終わった後、選手が全員宿泊しているホテルがあるのですが、1階のロビーのレストランで次のプロリーグの作戦会議とか、メンバー交渉が

始まっていて、気が付いたらほとんどの選手が組む相手を決めていたんですよ。その時、僕や saku と Meltstera は蚊帳の外でしたね。たまたま saku さんと同じ机に座って「saku さん、どうするんですか？」って聞いたら、「やる人いないんですよ。」って返ってきたので「僕たちワンチャンやります？」って軽く誘ったら決まっちゃいました。Meltstera はその場ではなかったんですが、saku さんと Meltstera が「一緒にやろう」って話をしていたみたいで3人で活動することに決めました。

——トライアウトなど、チームで試す期間はなかったのでしょうか？
無かったですね。この2人に関しては十分に実績があるので、トライアウトは必要なかったです。

——確かに実績は十分ですね。ゆきおさんから見た saku さんと Meltstera さんを教えてください。
saku さんは日韓1位の IGL (In Game Leager 略でゲーム内の司令塔のこと) で明るくておちゃめで普段ふざけている感じですけど、大会ではまじめです。年齢的にも競技



シーンの中では年長ということもあって、雰囲気作りもやってくれて、頼りがいのある古参プレイヤーです。Meltstera は若き才能という感じです。日本のキーマウプレイヤーの中でトップのフィジカルを持つプレイヤーの一人です。すごいおしゃべりで負けず嫌いな熱い男ですね。

——3人もキーマウというのが話題になりましたよね。現在だとパッドのメンバーを入れるのが主流になっていると思いますが、チームを組む時に気になったことはありますか？

そうですね。IGL が saku さんじゃ無かったらありえなかったと思います。あとは面白くなって(笑)
saku さんは中入りムーブで1番うまい IGL だと思っています。基本的に50:50のファイトはやらないんです。アンチに入って、有利なファイトでキルポイントを稼いだり、順位を伸ばしたり。キーマウプレイヤー3人の方が移動もスムーズになりますよね。

——実際にこの3人で『ALGS YEAR 4 Split 1 Pro League』を戦ってどう感じましたか？

そうですね。思った通りというか思った以上で、saku さんは IGL 上手いし、Meltstera のフィジカルが強いので

は元々知っていたんですけど、想像以上で。「そんなに強いのか!？」っていう。元々世界大会には行けるかなとは思っていましたが、ボーダーギリギリの戦いをするんだろうなと思ったりしてたんですよ。でも早い段階から決めることができて、結果は順調すぎるくらい良いですね。

——RIDDLE の大会配信は今シーズンも面白いんです。そうですね。やっぱり競技メインでやりながら、やることちゃんとやりつつ、面白くてできるところは面白くしたいなっていうのはやっぱりありますね。

——シーズン中はどんな生活をしているのでしょうか？
基本的に日曜日に大会があるので、月曜～水曜日は夕方起きて、ご飯食べて、ちょっとアップしたらスクリムを18時から24時までやって、そのあとは海外のスクリム動画を1、2時間みてから、ご飯食べて2、3時間は自由時間で朝方に寝てます。木曜日から徐々に生活リズムを大会の時間に合わせていて、正午起きて、土曜には11時くらい起きて飯食って、自由な時間にアップして、スクリムして終了して寝てます。

——この後、5月にアメリカ・ロサンゼルスで開催される『ALGS Year 4 Split 1 Playoffs』への意気込みを教えてください。

saku さん本人も言っていたんですけど、僕たちの中入りムーブは世界大会の方が輝くと思います。僕自身は世界大会に出場するのは3回目、saku さん、Meltstera さん共に世界大会の経験が豊富で、3位と4位と上位だった経験もあるので期待してもらっていいと思います。ファイトファイトって感じではないと思うんですけど、僕たちのファイトって終盤になると思うんですけど、そういうところしっかり決めきるといってプレイができたらと思っています。

——最後に応援してくれているファンへのメッセージをお願いします。
いつも応援ありがとうございます。今後も配信にも力を入れながら競技をやっていくので応援してくれたら嬉しいです。





APEX LEGENDS
GLOBAL SERIES

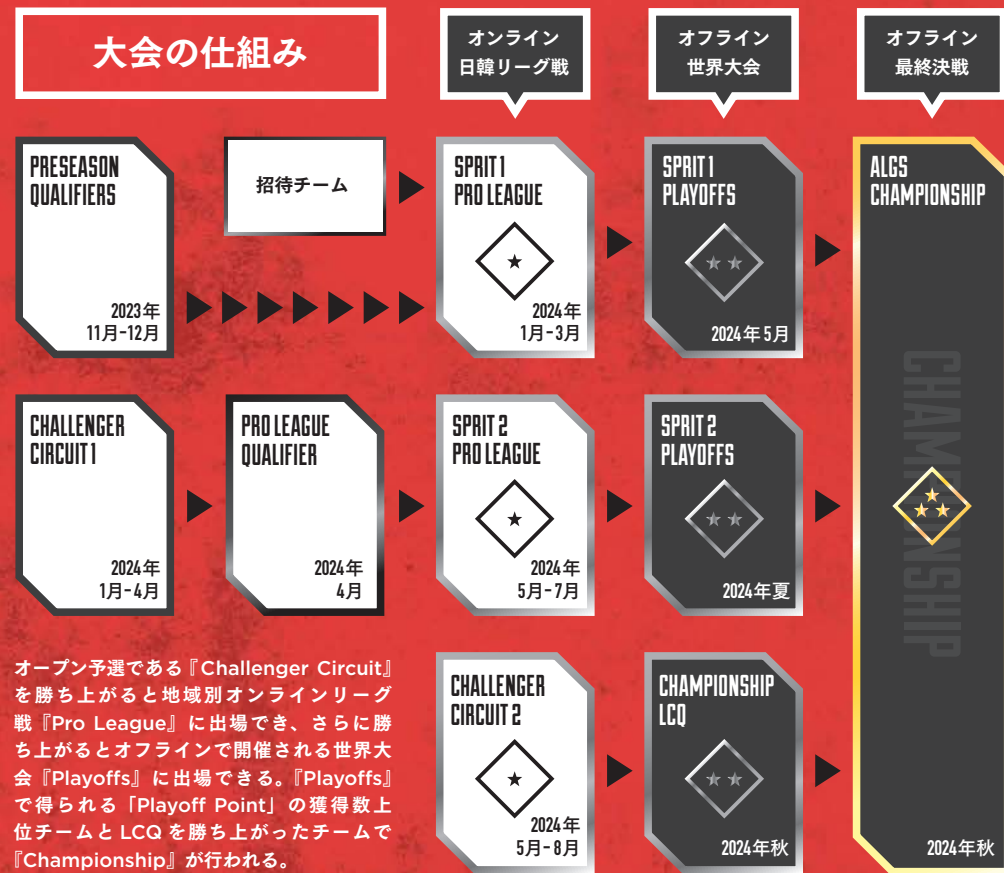
FPSゲーム『Apex Legends』公式トーナメント 『Apex Legends Global Series』

Text / KOBESPORTS こーびー
Edit / Masumi "mizuuro" Fukuda

『Apex Legends Global Series、通称 ALGS』は、『Apex Legends』における唯一の公式大会です。賞金総額は500万ドルを超え、「Apex Legends」の頂点を極める最も権威のある大会と言ってもいいでしょう。そして世界大会では主に4つの地域（北米、ヨーロッパ・中東・アフリカ、北アジア太平洋、南アジア太平洋）のリーグ戦を勝ち抜いたチームに加え、中国・南米からも参加枠があり、世界一を決める戦いが行われます。誰が一番上手いのか、誰が一番強いのか、どのチームが最も優れているのか、それを証明する場が『ALGS』なのです。多くの若者たちが『Apex Legends』という一つのタイトルに人生の一部を捧げ、仲間と共に切磋琢磨し、時にはぶつかり合い、たった1チームしかたどり着けない頂点を目指します。

競技という真剣な闘いの場だからこそ生まれる熱気、感情の爆発。その彼らの姿は多くの人々の心を動かし、ストリーマーだけではなく競技選手にも様々なフォーカスが当てられるようになってきました。「たかがゲームだろ？」そう思う人もまだまだいることでしょう。ただ、1つの事を極めた者たちがぶつかり合う瞬間、一瞬の判断で運命が分かれる瞬間、この瞬間を乗り越えるために選手達は日々努力を続けています。これらは何事においても人の心を震わせるものではないでしょうか。間違いなくALGSにもこの瞬間は存在し、見ている者を熱狂の渦へと巻き込んでいきます。あなたとともに熱狂の渦に巻き込まれてみませんか？

大会の仕組み



オープン予選である『Challenger Circuit.』を勝ち上がると地域別オンラインリーグ戦『Pro League』に出場でき、さらに勝ち上がるとオフラインで開催される世界大会『Playoffs』に出場できる。『Playoffs』で得られる「Playoff Point」の獲得数上位チームとLCQを勝ち上がったチームで『Championship』が行われる。

ALGS SPLIT 1 PLAYOFFS OVERVIEW

日程：2024年5月2日～5日（現地時間）

開催地：アメリカ・ロサンゼルス

主催：エレクトロニック・アーツ

賞金総額：約1億5,000万円（100万ドル）

『ALGS Year 4 Split 1 Playoffs』は、世界各地域を勝ち上がった計40チームが出場する国際大会です。賞金総額は100万ドル（約1億5,000万円）で、上位20チーム以上の成績を取ると、2024年を締めくくる国際大会「Championship」に必要な「Playoff Points」を獲得します。日本が属するAPAC Northからは、FNATIC・REJECT WINNITY・KINOTROPE gaming・RIDDLE・HAO・Crazy Raccoon・RED Rams・NORTHEPTIONが出場します。



ALGS公式サイト

SQUADS CHALLENGING THE WORLD

世界大会「ALGS Year 4 Split 1 Playoffs」に挑戦するプロチーム

01 FNATIC

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 1位
Coach：MUSCLE



YukaF Satuki Lykq

この3名と一緒にチームを組むと聞いた時、多くの人が「ドリームチームの誕生だ」と思ったことだろう。それぞれが別チームで IGL(インゲームリーダー・司令塔)を務めながらファイト力も TOP クラスの選手が集まり、結成当初から世界での活躍を期待されていたメンバー。序盤～中盤は Lykq、終盤は YukaF が主に指示を出し、Satuki はサポート & 火力に集中という他チームではあまり見られないゲーム中に IGL が変わるスタイル。結成当初の期待を裏切ることなく『Year 4 Split 1 Pro League』1位の成績で世界大会優勝を狙う。

02 REJECT WINNITY

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North2位
Regional Finals 1位
Coach：ahn2e



obly KaronPe SangJoon

プロリーグ最終節を4試合中3試合も1位を取り、圧倒的なスコアで勝利した REJECT WINNITY。現状 APAC North の中で最も世界に近い仕上がりのチームと言っても過言ではないだろう。全員がキーボード & マウスプレイヤーながらも恐ろしいほどの対面の強さで、連携面も華麗という言葉が相応しい。その中でも SangJoon はキル・ダメージ数ともに APAC North1 位という成績で、今大会でさらに世界から注目されることが予想される。世界へ向けて視界は良好か。

03 KINOTROPE gaming

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 3位
Coach：機械学習



Mia.K Itappy 4rufa

個人の火力の高さが飛び抜けており、ファイト力に自信を持つ KINOTROPE gaming。特に 4rufa が使用するホライゾン は当て感はもちろんの事、コントローラープレイヤーと思えないようなキャラクターコントロールや相手を翻弄する動きが秀逸。それぞれが対面でのファイトに非常に自信を持っているため、攻撃的なスタイルで敵を弾きながら突き進むことが出来るのが彼らの強さ。プロリーグで降下していたランドマークは世界でも強豪が集う場所だが、彼らなら勝ち取ってくれることを期待している。

04 RIDDLE ORDER

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 4位
Coach：Mukai Coach：assii



YUKIO saku Meltstera

APAC North で TOP の人気を誇る RIDDLE ORDER。IGL である saku のエリア予測の精度や、いつの間にか良いポジションを取っているムーブの上手さは世界大会でも注目の部分。また以前から Meltstera の個人能力の高さは際立っていたが、Year 4 ではエースとしてさらに磨きがかかっている。元々 IGL としての能力の高さで注目されていた YUKIO は視野の広さを活かし、現在は3番手としてチームをサポートしている。エンターテインメント面が取り上げられがちだが、間違いなく実力は本物。



Text
KOBESPORTS こーびー
X @kobesports24
<https://kobesports24.com/>

APEX LEGENDS
GLOBAL SERIES

05 HAO

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 5位
Coach：JINSEIOWaRy Coach：AlpaN



5CG wqtagashi Right

HAO は“巧い”という言葉が似合うチーム。エリア予測からの素早い移動やポジショニングはもちろん、他チームが戦っている所へ介入するタイミングなどが毎度抜群で実況解説陣も唸るほど。5CG・wqtagashi は Year2 から長くコンビを組んでおり、そこに Right という若く勢いのある選手が加入してプロリーグで好成績を残した。派手さは少なく玄人好みされるチームかもしれないが、大崩れをしない安心感があり、メタに捕らわれずチームのプレイスタイルに合った構成で全員が初の世界大会に挑む。

06 Crazy Raccoon

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 6位
Coach：Mandi



Dogma JungHee Jusna

前年度はチーム所属が決まらないまま活動を続け、サポート面で厳しい状態が続いていたが念願のチーム加入となった元 GANBARE OTOUSAN の面々。全員の火力の高さやムーブの上手さはもちろんだが、強靱なメンタルも彼らの強みではないだろうか。特に Jusna は人数不利な場面でもそれを覆すクラッチシーン製造機でありチームのエース。Dogma・JungHee・Mandi は Year1 から活動を共にしており、息の合ったコンビネーションは日韓随一。チーム名を背負うプレッシャーを力に変え世界を目指す。

07 RED Rams (JEYOKOYARI)

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 7位
Coach：Cabbagest



wayachang ちこちゃん Datch

楽天からの支援を受け Red Rams とチーム名を変え世界に挑む元 YOKOYARI の面々。予選からプロリーグに昇格し、世界大会出場がかかった最終戦の前に所属チームが解散という逆境を跳ねのけ世界大会出場を決めた。果敢に攻める攻撃的なスタイルで、Pro League 昇格後もそのファイト力でポイントを重ね続けた。アジアフェスも予選から勝ち上がり、オフラインの場も体験し、現状最も経験値を積んだチームは間違いなく彼ら。世界王者とも初動争いをしているが、勢いに乗り続け世界でも結果を残すのか楽しみにしたい。

08 NORTHEPTION

戦績：ALGS Year 4 Pro League Split 1 APAC North 8位
Coach：Chanriyo



Taida RezyzGG yukaPEROdator

開幕前の大方の予想より苦しみながらも世界大会出場を決めた NORTHEPTION。それぞれが以前のチームでは 2-3 番手で火力を担う場面が多く、APAC North でも TOP クラスのファイト力を持つプレイヤーが集結。ファイト力を押し付ける戦いだけでも彼らであれば上位を狙えたと思うが、さらに上を目指しエリアを非常に意識したムーブも特徴。それぞれが感情をむき出しにはしない大人しいイメージがあったが、お互いを信頼しきっているのか熱い場面が見れることも増え、世界大会で喜びを爆発させるシーンに期待。



BAIT®
Interview

大和 周平

公式キャスターから見た『ALGS Year 4 Split 1』と Apex Legends オタクの今後の歩み

『Apex Legends Global Series(ALGS)』では多くのドラマが生まれてきた。昨年の Championship で北米の注目チームである TSM が逆転優勝するというのもその一つである。公式キャスターはそのドラマ、一つひとつを丁寧に言語化して視聴者に届けていく水先案内人。今回は公式キャスターを務める大和周平さんに『ALGS Year 4 Split 1』の Pro League の振り返りと、この後開催される世界大会 Playoffs の注目選手を語っていただいた。

Photo / Mahiro Sayama Text / Masumi "mizuiro" Fukuda

公式キャスターから見た選手たち

——公式キャスターである大和さんから見た選手たちの凄さを教えてください。

『ALGS』に出場する選手たちは、ライブ配信に映って以上多くの判断をしていて、視聴者に見えるもの以上に多くの情報量があるので、うまく精査して選択をしている選手たちはやっぱり凄いです。例えば、チャンピオンを狙いに行くというのが正しい判断じゃないシーンがあったりするんです。ここはあえて勝負を降りて、その中で最善の順位を取りに行く選択をしたり。バトルロイヤルの場合、その場その場で最善の選択肢を取っていく必要があるんです。このゲームジャンルは、時間とかシチュエーションによって、再現性がないのがすごく難しいと思います。ちょっとオタク的なところですけど、ここが普段のランクやカジュアルと違うすごい面白いところで、素直に選手たちがすごいと思うのはそこですかね。

——取捨選択が大事というのはバトルロイヤルゲームの難しくも面白いところですよ。大和さんが『ALGS』で実況されるときに特にこういう所を視聴者に知って欲しいとお話していることがあれば教えてください。

チャンピオンを獲れるチームって結構運によって決まったりすることが多くて、運を引き寄せるためにそういう場所を最初から取っとくとかもあるんですけど、どうしても取れなくなってしまったときに、1位とか2位じゃなかったら、応援しているファンにとっては悲しい目線になっちゃうことがあると思うんですけど、「5位とか6位のフィニッシュでも選手たちは最善を尽くした上でこの試合を終えたんだよ」というのは何とかして伝えたいなって思います。10位とか11位とか見え方としては、ちょっと低いんじゃないと思っちゃう順位でも、最善のプレイはやりきった、もしくはやりきれなかったけど、こういうプレイをした

かったらもうっていう、選手たちの心境も踏まえて伝えたいなと思いますね。

特に Pro League のように長いシーズンで、且つ、Regional Final もある場合は、言っちゃえば1位だけが花形じゃなくて、ちゃんと良い順位を取っていかけていくことがすごく大事なんです。

色々なものを背負ってる上で、瞬時に判断を求められずし、選手たちがどれくらい頑張ってるのかみたいな所は良く分かっているつもりですので、それを視聴者に伝えたいなと思います。



Esports Caster

大和 周平

公式キャスターから見た『ALGS Year 4 Split 1』と Apex Legends オタクの今後の歩み

大きな変化があった『ALGS Year 4』

——ありがとうございます。大和さんの ALGS 愛を感じます。先日まで行われていた『ALGS Year 4 Split 1 Pro League』の振り返りをお願いできますか？

『ALGS Year 4』が始まるタイミングで多くのチームにメンバー変更がありました。「みんなの考えた最強のチーム」というメンバーが揃った FNATIC もできましたし、今まで長く組んでいたタグが解消されて、今までのチームメイトとの練度だったり、関係性をリセットして、改めてもう一度チャレンジし直してみたいな、そういうシーズンだったのかなって思います。

どうなるんだろうって思っていたチームも「意外とこの選手とこの選手って

シナジーあったんだ」と思ったり、選手一人ひとりの人柄もすごくよく知れた『ALGS Year 4 Split 1 Pro League』だったかなと思います。

——特に見ていて面白かったチームはありますか？

それでいうと、FNATIC はちょっと思った仕上がりと違ったんですよ。この3人で世界を取るって言って組んでいるはずなので、もっと堅い感じなのかなと思っていましたよ。YukaF 選手は元々ワチャワチャ楽しみ



ながらもブレイは最強みたいな感じだったので、チームの雰囲気はどう変わるんだろうなと思ったんですけど、意外と3人結構ちゃんとおチャラけていて(笑)ちょっとイメージと違いました。良い意味で裏切られましたね。

—FNATICのブレイ面はどうでしょうか？

意外だったのは、YukaF選手からLykq選手にメインのIGLが変わったっていう点ですね。「Lykqは過小評価されている」ってSatuki選手やYukaF選手も言っているくらい上手いプレイヤーで、僕も設定とか感度とか動画を見たりして研究してるんですけど、あんなに冷静に端的に喋れるっていうのは才能だと思いますね。実際に混戦中の処理する情報が多い場面に立ち会ってみてわかるのは、あれは才能だかって。競技シーンの経験的にも、YukaF選手とSatuki選手と比べても短い方なんですけど、前回のYukaF選手のIGLよりも前半中盤のミスとか、ちょっと失敗して終わるみたいなのが少なく、かなり安定しているイメージです。YukaF選手が終盤でかなり積極的にコールしてるので、以前通り爆発力を感じます。やっぱり終盤のファイトではYukaF選手とSatuki選手が鍵になってるなっていうイメージですね。

—FNATIC以外はどうでしょうか？

それでいうとHAOですね。HAOは多分上位8チームの枠だと、個人能力・ファイト力とかだと、たぶん劣っていると思います。結構Apex Legendsの競技シーンでは、3人で一緒に動いていうのはすごく大事です。個人の打ち合いより、3人がどれくらい息を合わせられるかとか、何があっても3人で一緒に入れるかどうか、死ぬときも倒れるときも一緒にいたいな、そういう動きができればいいんですけど、HAOはそれができるんです。IGLは5CG選手なんですけど、1位や2位になれなかった時、その場における最善を選べるんです。良い意味で夢見ない。「ワンチャンチャンピオンあるかも」よりも目の前の確実性を選べるIGLなんです。21年シーズンとか20年シーズンから多分3年ぐらい、5CG選手とwqtagashi選手と一緒にチームを組んでいると思います。そこにサポートが上手いRight選手が入って、綺麗にフィットしたことにより今シーズンは以前よりも良くなったんじゃないかと思っています。またセーフゾーンに入るタイミングとかも、以前より圧倒的に良くなってたりして、時間帯によって強いエリアを取る判断力が上位勢と引けをとらないぐらい上手くなってるといって多分今年一番伸びてるチームだと思います。世界の活躍が楽しみなチームです。

もう1チームお話すると、KINOTROPE gamingを注目チームとして挙げたいです。以前から人気も実力もある注目のチームの一つで、前評判だと「さすがに世



界行くでしょ』っていうチームが『ALGS Yaer 4 Pro League』の開幕週に1点しか取れなかったんですよ。ほぼ最下位ですね。視聴者からは「本番環境結構きついのか？」って言われていて、でもそこから最終的にはFNATIC、REJECTに続いて3位で世界大会であるPlayoffsへの出場を決めました。Ittapy選手って火力あるイメージはあるんですけど、実はサポートが上手いプレイヤーで、逆にMia.K選手はガンガン攻めるタイプなんですけど、最初の週はちょっと硬くて、Mia.K選手がセーフティにプレイしすぎたんじゃないかなと思っています。それを振り切れたのが3位になれた要因なのかなとは思っています。また、世界的に見てもファイト力があるチームなのでPlayoffsでも活躍できるチャンスがあると感じます。この先とても楽しみです。

世界大会Playoffsで日韓チーム活躍できるのか？

——Playoffsのお話も出てきたので、Playoffsで活躍するであろう日本と韓国のチームを教えてください。
日本のチームでいくとRIDDLEですかね。IGLを務めるsaku選手は、1大会を除いて世界大会で決勝まで行っているんで、彼のIGLであれば今回も決勝まで行けるといいます。しかも前回と違うのはキルを取って終わるという選択肢があることです。前のチームだとその選択肢がなかった様に感じるんですけど、今回のRIDDLE

にはMeltsteraさんが入って、そういった動きもできるようになったのは大きいんじゃないかと思います。また、現在のメタ環境のコースティックはゆきお選手がすごくうまいので、選択肢の幅が広がっていて決勝でも活躍してくれるんじゃないかと思っています。

あとはPro Leagueで日韓最高順位だったREJECT WINNITYですね。結構構成に癖があるので、世界大会の練習試合でどれくらい環境に合わせてくるのが楽しみです。実績で考えるとRIDDLEとREJECT WINNITYが注目チームになるといいます。逆にFNATICはどうなるか、まだ予想できないです。

——それはなぜですか？日韓Pro Leagueですと上位に入るチームです。

世界大会になるとセーフゾーンの中に最速で入っていく“中ムーブ”をするチームが増えて、試合全体で中ムーブ環境になります。FINATICのIGLを務めるLykq選手は、過去にその環境の中で外ムーブをして苦戦していた印象があります。つまり現在のFNATICは中ムーブ環境の経験が少ないんです。逆にその課題さえクリアできれば上位を狙えるチームではあります。

——世界大会ではセーフゾーンが閉じる間際に入っていく“外ムーブ”よりも先にセーフゾーンの中に入っていく“中ムーブ”を選択するチームが多いのには何か理由



があるんですか？

そうですね。外ムーブはセーフゾーンの中に入るタイミングで不確定要素が多く、グループリーグ制なので組み合わせによっては下りるランドマークとかも変わることもあるので、再現性的には内側に入っていた方が順位が安定しやすいんですよ。過去の優勝チームであるDarkZeroとかも外ムーブだったんですけど、やっぱり直近の世界大会では中ムーブに切り替えています。こういった環境はゲームが作り上げるといよりか、出てるチームが作り上げていくものなので、これまで日韓のPro Leagueと世界大会のPlayoffsで環境の違いは今回もあると思います。

公式キャスターの枠を超えた活動

——大和さんと言えば、公式キャスターとしての活動以外にも大会を開催したり、YouTubeで情報発信されたりしていますよね。

そうですね。選手たちのオフシーズンとALGSとかPlayoffsからPro Leagueが始まる間とか、Championshipが終わって次の大会が始まるまでとかの間に、『IGL Masters』という大会をやらせてもらってます。これはリーダー枠にIGLをお呼びしているんですけど、実際にはIGLしてもらわなくても良いんです。そういうちょっとエンタメ寄りで競技ファン向けの大会を開催しています。次やるかちょっと全然決まってるんですけど。

最初やるきっかけは世界大会が終わったタイミングで大

会やったら面白そうだぞっていう流れがあって、思いつきで上司の平岩さんに「大会やりたいんですけど」って相談して、たしか2週間か、3週間後には開催していたと思います。もう今やらないと絶対数字は伸びないと思ってたんで、そのときだから全部で5万人ぐらい視聴する大きい大会になりましたね。当時はストリーマーさんのイベントが主流だったんですが、競技シーンの一つのイベントとして受け入れてもらえたのも嬉しかったです。

最近ではYouTubeでIGL Mastersっていうチャンネルを作って、そこで攻略動画を中心に投稿しています。特に競技シーンファン向けに動画を上げたりとか、あとフィッシャーズさんとのコラボもさせていただきました。今後は初心者向けの動画をやっていきたいと思っています。このYouTubeチャンネルも僕の思いつきで上司の平岩さんに「やりたいです！」って言って作るようになりました。

——こういった活動をされる公式キャスターの方って珍しいですよ。

全然深く考えたことなくって「楽しそうだからやっちゃおう」ってなっちゃったんですよ。

——今後の活動についてお話できる範囲で教えてください。

専門のキャスターなら多分複数タイトルを担当しないと結構しんどいと思うんですけど、今自分が一番胸張って好きって言えるゲームタイトルに1回骨を埋めるみたいな感じで頑張ってみたいなっていうのは思ったりします。

関わっているゲームタイトルでまだコンテンツの終わりを見れていないんですよ。終わりを期待するわけじゃ全くないんですけども、終わりまではやれることをやりきりたいって思ってます。それこそキャスターっていう枠組みに関係なく関わってきたいです。

——今後の活躍に期待しています。ありがとうございます！



大和 周平 Profile

eスポーツキャスター。Apex Legends公式トーナメント『ALGS』の公式キャスターで自身も『ALGS Challenger Circuit』に出場。2017年には有名格闘ゲームキャスターのアル氏の育成プロジェクト「ACTP」に参加し、現在は株式会社ODYSSEYに所属。





Lykq(FNATIC)

世界大会優勝を目指す
ストイックなFNATICの新IGL

Text Masumi "mizuuro" Fukuda

——まずは『ALGS Year 4』に向けてFNATICに移籍されましたが、新しいチームはいかがでしょうか？

海外チームに入るのが初めてで堅いイメージがあったのですが、とても柔軟に対応してくれる良いチームに入れたと思っています。昨年、ロンドンで開催されるPlayoffsの際には別チームに所属していたのですが、FNATIC オフィスで練習させてもらいました。海外での活動も手厚いサポートがもらえる頼もしいチームです。メンバーは、NORTHEPTION 時代から組んでいる Satuki さんと FNATIC の先輩の YukaF さんです。Satuki さんは陽気でうるさいんですけど、プレイは落ち着いています。YukaF さんは気分屋さんですね。

——どういった経緯でFNATICに加入されたのでしょうか？

昨シーズン終了後、YukaF さんに呼び出されて「組んでみない？」って話をもらいました。『ALGS Year 3』が

終わるまでは、一度も YukaF さんと絡んだことがなかったので驚きました。声かけられた時に一緒に Satuki さんも居て、Satuki さんからも「参加したい」という話があったんで「じゃあとりあえずこのメンバーで組んでみるか」って。自分自身、世界大会での実績があまり良くなかったんで、今でも「良く組んでくれたな」って思います。

——今のFNATICの雰囲気を教えてください。

わちゃわちゃ配信したりする BKGK っていうクラブがあって、YukaF さんも Satuki さんもそこに所属しているんですけど、そこに所属している人たちは陽気な人が多いイメージがあって、わちゃわちゃするのかなと思っていました。いざ組んでみると自分にも厳しく他人にも厳しいっていう雰囲気、世界大会で勝つことを目標にしているのでそれだけの姿勢が必要なんだと思いました。世界大会で活躍するチームはどれもストイックなので。

——確かにTSMもストイックなイメージがあります。こんなチームになりたいというイメージはありますか？

反省会の時に言い合いになったりもするんですけど、お互いに熱量を持っていたら、不快に感じないじゃないですか。そんなお互いに高め合えるようなチームになれば、世界一が獲れるチームになれると思っています。

——最後に応援してくれているファンの皆さんにメッセージを頂けますか？

ここ1年で皆さんに知っていただけるようになったのですが、それまでは本当に無名でその頃から応援し続けてくれている方々がいて、かなり元気をもらってます。これからも頑張りますので無名時代から応援してくれている方も最近知ってくれた方も引き続き、応援してもらえると嬉しいです。

——ありがとうございます。お疲れ様でした。

※本インタビューはSplit 1 Pro League開催前に収録されたものです。



Lykq Profile

FNATIC Apex Legends 部門のプロゲーマー。ゲームパッドを使用する選手の中でも秀でたエイム力を持ち、落ち着いたIGLに定評のある選手。2002年生まれで趣味は服、音楽、推し活。



Itappy(KINOTROPE gaming)

新チームはメンバーの特徴活かし合うのが特徴

Text Masumi "mizuuro" Fukuda

——『ALGS Year 4 Split 1』のタイミングでKINOTROPE gamingに加入されて、チームメンバーも変更されたと思いますが、どのようなチームに仕上がっていますか？

僕は勝てるチームだと感じています。今の KINOTROPE gaming は、メンバーの特徴を活かし合えるところが強みだと思っています。Mia.K は、突っ込んだり前線を張ったりできるプレイヤーです。彼は戦闘に関する嗅覚がいんだと思います。Mia.K はその反面、エリアコントロールや周りを見渡す力が足りなかったりするので、そこを長所としている 4rufa さんと僕がカバーしています。

——現状の課題はありますか？

マップのストームポイントが課題です。ワールズエッジはビジョンが固まっているのですが、ストームポイントの方はプレブレで中ムーブをやったり、外ムーブをやったり、色々試しています。

——同じAPAC NORTH地域を戦うチームでライバルチームを挙げるとしたらどこになりますか？

そうですね...FNATIC と REJECT WINNITY、Crazy Raccoon の 3 チームですかね。FNATIC はストームポイントでザ・ウォールに降りていて、ランドマークが隣なんでムーブが被りやすいんです。REJECT WINNITY と Crazy Raccoon は、ムーブ的にあまり当たらないんですが、REJECT WINNITY はファイト力が強く、Crazy Raccoon は中ムーブがうまいのでポイントの面でライバルになると思っています。

——逆に他チームに仲が良い選手はいますか？

Apex はチーム関係なくみんな仲良いんですよね。先ほどライバル視しているとお話した FNATIC もスクリムでバチバチやりあった後に一緒に配信しながらランクした

り。「それはそれ、これはこれ」っていう感じですかね。特に Playoffs などの世界大会で顔を合わせる選手は特に仲良くなりました。

——確かにYouTubeやオフラインイベントでチームの垣根を超えて仲良さそうな姿をよく見ます。最後にALGS Year 4に向けて意気込みと応援してくれるファンの皆さんへのメッセージをお願いします。

スクリムや大会を通して出てきた悪い点を改善し、レベルアップしながら、これからの大会に臨んでいきたいと思っています。配信でも反省会を映すのですが、配信終わった後も反省会は続いていて、僕らがどう考えてるかっていうのは中々全てがファンの皆さんには伝わりづらい所もあったり、構成も配信外で話して変えたりするので、ファンの皆さんから見ると僕たちのことがプレブレに見えてしまうかもしれないですが、それでも応援して続けてくれるっていうのが、本当に力になります。いつもありがとうございます。

——ありがとうございました！

※本インタビューはSplit 1 Pro League開催前に収録されたものです。



Itappy Profile

KINOTROPE gaming 所属の Apex Legends のプロゲーマー。広い視野で味方をサポートするプレイヤーでキーマンプレイヤーの中でも火力の高さに定評がある。ランクのプレイ時間が長くストイック。



YukaPEROdator(NORTHEPTION)

NORTHEPTION の強みは
全員が意見を言えることと修正力

Text Masumi "mizuuro" Fukuda

——1日の練習スケジュールを教えてください。

基本的にスクリム中心の生活を送っています。今は17時頃に起きて、18時からと21時からスクリムをやっています。終わった後はすぐにチームの反省会をして、チーム練習が解散してから散歩がてらにご飯を買いに行きます。その後にスクリムの録画を1人で見直す時間に行っています。それが終わったら趣味の時間なんですけど、Apex Legendsの射撃訓練場だったり、チームメンバーとランクに行ったりして、朝の5時くらいに寝る、みたいなスケジュールです。

——現在所属しているNORTHEPTIONの強みを教えてください。

全員が自分の意見を持っていて、3人とも他の2人に説明しながらプレイできることが強みだと思います。もし間違っていたとしても、違う視点での話ができたり聞けたりする。だから間違ったプレイもしっかりと修正していける。これがチームの良いところだと思います。



——ライバルとして意識しているチームはありますか？

特に意識しているチームや選手はいないですね。強いて言うなら、僕らがリング内に入ったときに近くにいるチームです。尊敬する人たちは沢山います。まずはキーボードとマウスでプレイしている人たち、あとはIGLの人たちも尊敬しています。ゲームが“強い”じゃなくて“上手い”人は尊敬できます。

今までパッドを使っていてフィジカル力で評価されてきたと思っています。でも世界じゃ、フィジカルの強さが同じくらいでゲームの“上手さ”で勝てる人って、キーボードとマウスを使っているプレイヤーに多い印象があるので本当に尊敬しています。

——最後に『ALGS Year 4』を戦っていく意気込みと、ファンの皆さんへのメッセージをお願いします。

世界の舞台で勝つつもりでプレイします。それだけです。ファンの皆さん、いつも応援ありがとうございます。特に最初期から見てくれる方が多いなと思っていて、ずっと応援し続けてくれる人たちにどんどん成長していった姿をお見せできるように頑張ります。

——ありがとうございます。お疲れ様でした。

※本インタビューはSplit 1 Pro League開催前に収録されたものです。



YukaPEROdator Profile

NORTHEPTION Apex Legends 部門のプロゲーマー。パッド使いでフィジカルが強く、戦場を切り込んでいくプレイスタイル。2001年生まれ。

Text / Ryota Tamai Edit / Masumi "mizuuro" Fukuda

——『ALGS Year 4』では多くのチームに変化がありました。どんな印象ですか？

日本のトップチームのメンバーが大きく入れ替わったタイミングだと思います。これまでやってきたことが通用しなくなってきたという印象です。『ALGS Year 4』は勝負の年になるんじゃないか、という感覚がどのチームにもあるんだと思います。

——世界の強豪チームと日本チームの差はどこにあると思いますか？

そうですね。世界の強豪チームは単純にファイト力が強いってのももちろんですが、判断力がとても優れていると思います。プレイ中、様々な選択肢がある中でどう行動するかを決める判断の早さの違いを感じます。

——続いて、PULVEREXの強みを教えてください。

新しく加入したUmichanLovetiとHammerDrillのファイト力の高さを活かしたプレイングが強みです。以前までは僕自身が中ムーブで慎重なプレイングが多かったんですが、今はパッションがあるHammerDrillにIGLをやってもらって、Year 3までのPULVEREXとは違う「ファイト重視で動くチーム」に上げています。

——ライバルチームや意識しているチームはありますか？

特定のチームを意識しているというよりは、『ALGS Year 4』で再編したFNATIC、NORTHEPTION、KINOTROPE gaming、RIDDLE ORDER、FENNELなど、これまで世界大会に出場経験があるメンバーが所属するチームはみんなライバルだと思ってます。もちろん韓国のチームもですね。

——最後に今後の意気込みと、ファンの皆さんへのメッセージをお願いします。

もちろん最終目標は世界大会優勝です。今は新しいメンバーやアナリストとコーチ含めた5人のチームでこれまでの経験をしっかり活かして『ALGS Championship』の優勝を目指します。今年が勝負年になると思っています。今回、新しい体制で頑張りますので、これまで応援してくれた方も新しく応援してくれる方も、引き続き応援よろしくお祈りします。

——ありがとうございました！

※本インタビューはSplit 1 Pro League開催前に収録されたものです。



Ftyan(PULVEREX)

新チームはファイト重視で世界大会優勝を目指す



Ftyan Profile

PULVEREX所属のプロゲーマー。『ALGS Year 2 Split 2 Playoffs』にて世界3位を獲得し、大会中にしたマッスルポーズは世界でも話題になった。ウィングマンの名手として有名。2000年生まれ。



Pinotr(FENNEL)

2021年 Apex Legends 競技シーンで華々しい活躍をしたメンバーが再集結！

Text Masumi "mizuuro" Fukuda

——『ALGS Year 4』では2021年に活躍した3人で
の熱い再結成となりましたが、どういった経緯だったの
でしょうか？

昨シーズンから Curihara さんが選手活動をやめよう
としていて、まだ全然うまいし、才能あるのに勿体な
いなと思っていて、引き止めていました。僕の方から
「もう1回一緒に競技活動をしな？」って誘ったら、
Curihara さんも賛成してくれて。あと1名どうするかっ
てなったときに過去一緒に組んでた mo-mon さんが思
い浮かんだので声をかけて、この3名になりましたね。

——その時代のファンからするとめちゃくちゃ熱い展開
です。過去と現在で違いはありますか？

当時は3人のフィジカルでゴリ押せていたんですけど、
今は他のチームもフィジカルが強いので、頭も使わな
きゃいけなくなってきました。なので、昔との違いはみ
んな頭が良くなったことですかね。ちょっと知性を手に
入れました(笑)。

——逆に変わってないところもありますか？

そうですね。友達みたいな感覚で小ネタを言い合える仲
というのは変わってないですね。下ネタを言い合ったり、
ふざけたことを言い合ってます。反省会でも言いたいこ
と言えるっていう面で活かされていると思います。

——Pinotr さん視点でどんなメンバーたちなのか教え
てください。

Curihara さんは昔からジブラルタルがうまくて、今で
は日本一のジブラルタルって言われているんですけど、
器用でいろいろなキャラが使えるんです。でも、結構発
言と行動がぶっ飛んでてもそこがまた天然っぽくて面

白いんです。チームでは後衛でサポートを担当してくれ
ています。

mo-mon さんは、昔から火力お化けですね。やるとき
はやる、結構メリハリがついてる人かなと思ってです。
気持ちが強いタイプの人です。

——ライバルチームがいたら教えてください。

ライバルは特にいないんですよ。かっこつけちゃうか
もですが、自分自身がライバルですかね。要は自分たち
の調子が良ければ、勝てると思っています。敵が TSM
だったらびびるじゃないですか。でもそういう弱気は要ら
ないです。別にキャラクターの性能に差があるわけじゃ
ないので勝てるって思ってやりきりたいです。

——最後に意気込みとファンの方々へのメッセージをお
願いします。

気持ちで負けずいつもの強気なプレイで頑張ります。
なので、引き続き応援お願いします！

——ありがとうございました！

※本インタビューは Split 1 Pro League 開催前に収録されたものです。



Pinotr Profile

FENNEL の Apex Legends
部門に所属するプロゲーマー。
1人暮らしをしながら毎日ス
クリムと個人練習に励む。大
会直前は良いパフォーマンス
を出せるように長時間個人練
習を重ねる頑張り屋。



BAIT



baitme.jp

2024年 どんな年にしたい？ eスポーツ業界で活躍する 業界人9人に話を聞いてみた

eスポーツが流行語大賞入選から5年。

現在では、eスポーツやプロゲーマーというワードが一般化し、フルタイムでプロリーグでプレイするプロゲーマーも珍しくはない。さらに2023年は多くのタイトルで世界大会が日本で開催されている。

もう日本をeスポーツ後進国とは言えないだろう。

そんな盛り上がりを感じるeスポーツ業界で現在活躍する9人にどんな1年にするのか、聞いてみた。

Edit / Masumi "mizuuro" Fukuda



RAGE 総合プロデューサー

大友 真吾

CyberZ、エイベックス・エンタテインメント、テレビ朝日の3社で運営するeスポーツイベント「RAGE」をまとめる総合プロデューサー。Apex Legends、VALORANTなどの人気タイトルの「公式大会」を運営。

現状維持ではなく、さらなるチャレンジに挑む

2024年はキーワードとしては“海外”、“ゲーミングカルチャー”この二つの領域に大きくチャレンジしていきたいと思っています。

盛り上がった2023年を現状維持ではなく、大きな成長を遂げるために必要と感じていますので、RAGEとしてはゲーミングカルチャーのさらなる拡大、海外をキーワードに新たなチャレンジをしていきます。

先日発表させていただいた、JR池袋駅直結の「Café&Bar RAGE ST」ではこれまでゲーミング文化に触れてきてこなかった方々の玄関口のような存在になっていけたらと思っていますし、ゲーミングコミュニティを活性化させる場所として、カフェ店内にカスタマーデスクを設置し、VCT Pacific Kickoffの実況解説を現場で生でご覧いただき、楽しんでいただけるような新しい取り組みにもチャレンジしています。

eスポーツ市場にとどまらず、ゲーミングコミュニティ / ゲーミング市場をより活性化させるためにどうすべきなのか、視野を広げて活動できると良いと思っています。2024年もマーケットの皆さんというんなチャレンジをしていきたいです。

上場した会社で 日常となるようなゲーム、eスポーツを。

ウェルブレイド・ライゼストというeスポーツのジャンルで初めてグロス市場に上場した会社は、今年会社の商号を変更しGLOE株式会社となりました。新しいビジョンであるGaming Lifestyle Companyの新しいあり方として、ゲームの活用の新しいきっかけ、日常となるようなゲーム、eスポーツの有効活用を広げていきたいと思っています。ストリーマーの皆さんといっしょに、eスポーツやゲームはもちろん、その人の良さを生かしたエンターテインメントと一緒に生み出していくということもやっていきたいと思っています。プロリーグ、世界大会に挑む選手へのサポートはもちろんのこと、社内でのエンゲージメント、採用活動、教育、ヘルスケアといった領域を組み合わせた地方自治体の皆様との連携なども多く引き合いを頂いていますので、面白いチャレンジを多くできるように頑張ります。応援よろしくお願いたします。



GLOE株式会社代表取締役
谷田 優也

2015年11月にウェルブレイドを設立後、ライゼストとの合併を経て、ウェルブレイド・ライゼストの代表取締役へ就任。2022年、東証グロス市場へ上場し、2024年に社名をGLOEへ変更。

unleashed.jp (田原)



海外プロチームに所属しQuakeシリーズにて海外の大会に参加し続けた歴戦の勇者。オフラインイベント「Tokyo Game Night」の運営などを経て現在は国産のゲーミングデバイスブランド「ARTISAN」で企画・運営。

全人類の命中률을 5% 向上させる

個人的に主催している、カジュアルなマーケットイベント「ゲーミングバザー」が1,400人を超える方に来場いただくなど、急成長しました。

小規模でゆるゆるやっていたかったのに…的な想いを横目に、さらに多くの方にご参加いただけるよう、拡大路線で準備を進めています。

春は5月に大阪、秋は10月に東京で開催します。ぜひ遊びに来てください！

また、国産ゲーミングデバイスブランドの「ARTISAN」に入社しました。ARTISANでは「全人類の命中률을 5% 向上させる」ことにも取り組んでいます。「ゲームをもっと楽しめる世界をつくる」というスローガンは変わっていませんので、遊べる場をつくったり、より快適にプレイできるための商品をつくったり、上達の助けとなるサービスを開発したり、と公私共にさまざまなモノやコトを創っています。

あと自分ももう少し弾をあてられるはずなので、先に命中률 5% 向上達成します。つくる側が弾当ててなきゃ話になりませんからね。

ゲーマーの理想的な生き方を追求し、広める

2024年は長年勤めていたTwitchを退職するところから始まり、今は仕事を探している状態です。活動の後ろ盾という大義名分を失ったので、自分にとってはまず止まり木を探す年になりそうです。

しかし、自分が目指すべき最終目標というか終着点は変わりません。ゲーマーの理想的な生き方を追求し、広めることです。現代はゲーマーにとって生きやすい時代になりました。それでももっと良くできるポイントがあるので、そういった点を動かす仕事をして行きたいです。

また、元々私がスマブラ勢出身でして、加齢により限界でやることも減ってきたと思っていました。しかし、ここ最近ではスマブラ勢としてコミュニティ内でやることも増えています。スマブラ勢が、上述のようなゲーマーの理想的な生き方を目指しているからだと思います。

ゲーマーが楽しいことを求め続ける限り私はやることがあるので、頑張ろうと思います。



配信投稿取捨競争生
中村 鮎葉

国内最大規模の大乱闘スマッシュブラザーズシリーズのオフライン大会「ウメブラ」の立ち上げスタッフであり、スマブラコミュニティを支えてきた重鎮の一人。東大卒でTwitchの日本人第1号社員。



eスポーツキャスターが多く在籍する株式会社 ODYSSEY の代表。2018年に朝日放送テレビのアナウンサーからeスポーツキャスターへ転身し、現在では『ALGS』など多くの公式大会で実況を務める。

いかに競技シーンに継続性をもたせるか

2018年以降、Apex Legends の競技シーン立ち上げと初期の成長に関しては多くのノウハウが蓄積されてきました。しかし、盛り上がった競技シーンも大型スポンサーの撤退などで数年で衰退することが少なくありません。キャスターを多く抱える身としては、シーンの継続性は死活問題です。そのため弊社では、昨年から Apex Legends の競技シーンを盛り上げるためにキャスターという枠組みを超えた取り組みに力を入れています。YouTube で『APEX MASTERS』を立ち上げ、ALGS のコンテンツを通じて新規視聴者獲得やビギナーの競技シーンへの誘導を図っています。また、オフシーズンにプロだけが出場する大会『IGL MASTERS』を主催することで、試合のない時期でも選手の露出機会を増やし、ファンコミュニティのモチベーション維持にも努めております。今年も様々な企画を通じて、誰よりもAPEXに時間を費やしてきたプロ選手たちのサポートができればと思っております。

2024年 どんな年にしたい？ eスポーツ業界で活躍する 業界人9人に話を聞いてみた

「プレイヤーファースト」の精神で 『EVO Japan 2024』を成功へ

まずは、2024年4月27日より行われる『EVO Japan 2024』の成功に尽力していきます。『EVO Japan 2024』は、現在シーンを牽引する『STREET FIGHTER 6』や、先日新発売の『TEKKEN 8』など、格闘ゲーム界の最新ビッグタイトルだけでなく、今年稼働 25周年を迎える『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE: Fight for the Future』などもメインタイトルに選出されている、日本最大の格闘ゲームの祭典です。個人的には日本にEVOが来た一番最初の2018年プレ大会からこのイベントに携わってきましたが、今回は大会運営委員長に就任させていただきました。これまで以上に、できる限り選手に寄り添った「プレイヤーファースト」の精神のもと運営を進め、選手・観客の方々が最高のイベントだったと思っていただけるよう、運営チーム一同全力で臨みます。他にもさまざまなコミュニティ・企業と連携したeスポーツイベントの企画・制作・運営などを通じて、選手の笑顔を見られる機会が増える年にしていければと思います。



株式会社ユニバーサルグラビティ代表取締役

松田 泰明

株式会社ユニバーサルグラビティ代表取締役で、東京都板橋区の大山と志村に1店舗ずつ構えるゲームセンター「ゲームニュートン」のオーナー。格闘ゲームシーンの最前線に20年以上立ち続けるキーマン。



2013年からコミュニティ大会の運営事業を始め、2017年には法人としてJCGを立ち上げ、eスポーツ黎明期より数多くのイベントに携わる。当時は matsujun として RTS ゲームのコミュニティを運営・実況を行う。

今年は第2期eスポーツ元年、結果を出す年

2023年は私にとって、本当に大きな激動の年になりました。JeSUの国際委員長就任、JCGの日テレ子会社化など、今後につながるチャレンジを行いました。2024年1月、新年の挨拶でJeSUの早川会長が『今年はeスポーツ元年 第2期です』と話していました。私にとってもeスポーツ元年です。オリンピックが強烈にeスポーツを意識し、GEFやIeSFの経営体制が大きく更新され、日本スポーツ会議も続いてeスポーツへの取り組みを宣言しました。シニアに向けても任天堂やセガが取り組みを発表し、小学生プロゲーマー誕生など若年化も進んでいます。今後起こる変化を、大きく感じさせる1年です。今年、2024年は私にとってもJCGにとっても結果を出す年と位置付けています。やり切った暁には、2ステップも3ステップも駆け上がれる、そんな年だという予感があります。皆さんにとってはいかがでしょうか。もし進化を、結果を求めているのであれば、ぜひ私たちと一緒にしましょう。

弁護士として選手やクリエイターをサポート

2023年はオフラインイベントが復活し、多くのファンが楽しめる機会が増えた1年になりました。今年は『EVO Japan 2024』のエントリー費用有料化など、これまで行ってきた制度整備が活かされるイベントの開催があるということで嬉しく思っています。eスポーツという切り口からは「VALORANT」のように多くのプレイヤーがのめり込めるタイトルがもっといろんなジャンルから出てくるといいな、と期待しています。私自身はこれからも弁護士という立場で選手やクリエイターのサポートに注力していきたいと思っています！



西村あさひ法律事務所
外国法共同事業弁護士
松本 祐輝

2019年から日本eスポーツ連合や経済産業省と共にeスポーツに関する法的問題の解決に取り組む弁護士。2024年1月に開催された『第1回日本eスポーツアワード』においてeスポーツ功労賞を受賞。



22年続く老舗eスポーツニュースサイト「Negitaku.org」を運営するレジェンドの一人。2020年からはポッドキャスト「電競元年ラジオ」を週1更新中。『第1回日本eスポーツアワード』ではeスポーツ功労賞を受賞。

歴史あるeスポーツタイトル最新作に期待

2024年に注目しているのは、eスポーツ初期からの歴史を持つゲームの動向です。2000年頃のeスポーツといえば「Quake 3」「Counter-Strike」「StarCraft」が主要タイトルでした。いまは数え切れないくらいのeスポーツタイトルで競技が行なわれています。そんな中、2023年に「Counter-Strike 2」や「StarCraft」の元開発者が手がける「Stormgate」が登場しました。今後「Quake 6」がリリースされるのではないかと噂もあります。eスポーツに関心があったけど離れてしまったという人は「これ昔のヤツ知っている！」みたいな形で、若いみなさんは現代風に蘇ったゲームで各タイトルが持つ魅力を感じてもらえるようになるのではないかと期待しています。みずいろ編集長、「GAMEZINE」で特集いっちゃいましょう！

ダイエットには、我慢。

eスポーツには

RATEL



各種ポジション採用中!!

eスポーツにフルコミットしている会社です。

■ eスポーツイベント制作 ■ インフルエンサーマーケティング

※ゲーミングハンバーガーの開発は行っておりません。

