

# 中條 謙自 Kenji Nakajo

## Sound Producer

好奇心旺盛！ワクワク生み出す司令塔

Specialty:

サウンドプロデュース／サウンドデザイン

Strength:

新しさを追求するサウンドプロデュース  
和楽器を使った和の世界観デザイン



## Profile

株式会社コーエーテクモゲームス出身。ゲーム制作におけるサウンドの現場監督＝サウンドディレクターとして『戦国無双』シリーズ、『討鬼伝』をはじめ、数々のヒットタイトルを歴任。これまで何度も修羅場を潜り抜けたことでサウンドデザイナー・レコーディングエンジニアとして経験とスキルを身につけ、音楽制作、効果音制作、音声制作、TVCMやプロモーション映像MAなどを手掛ける「究極のジェネラリスト」となる。特に日本を舞台にしたアクションゲーム制作経験は豊富であり、和の世界観表現、3D空間サウンドデザインについて多くのノウハウやアイデアを持ち併せている。

また、業界に先駆けてサラウンド制作、フォーリー録音、インタラクティブ演出を採り入れるなど、新しい挑戦が大好きであり、その過程を楽しみながら確実に成果を出して行くポジティブ精神の持ち主。他、CEDEC、AES、Avid Creative Summitなど各種カンファレンスにおける登壇実績や、各媒体における取材実績なども多く持つ。ATTIC INC.設立後はアーティスト活動も開始し、コンサートやイベントへ積極的に関わっている。

## Works

- ゲーム 『ポケモンマスターズ EX』 サウンドプロデュース／効果音 (DeNA/2019)
- ゲーム 『世紀末デイズ』 音楽プロデュース (DeNA/2018)
- アニメ 『アニメビーンズ おしゅしだよ』 サウンドプロデュース (プロダクションIG/2017)
- ゲーム 『リゾートへようこそ』 サウンドプロデュース／効果音 (Donuts/2016)
- 音楽 『のぶニヤがの野望 天下布猫』 プロデュース (日本クラウン/2013)
- ゲーム 『討鬼伝』 サウンドディレクション (KTG/2013)
- ゲーム 『戦国無双2/3』 サウンドディレクション (KTG/2006-) 他...

ゲームタクト出演 (2014-2019) / CEDEC運営委員 (2014-2017) / Avid Creative Summit講演 (2015/2018) 他...

## Message

『ありきたり』『模倣』から抜け出し『新しいモノ』を一緒に創りませんか？サウンド面から新しいアプローチを感じてもらえる作品を生み出していければ、それほどワクワクでやりがいのあるものは他にありません！

# 岩城 千珠 Chizu Iwaki

## Coordinator

世界の扉を開く  
バイリンガルコーディネーター

Specialty:

外国人アーティストコーディネート

Strength:

アーティストの得意分野を引き出す  
現場でのコミュニケーションサポート



## Profile

コーディネーターとしてのキャリアは長く、ゲーム、テレビ、外国語教材、イベントなど関わってきたジャンルも幅広い。年間150~200件に及ぶレコーディングや撮影現場に立ち会った経験から、アーティストの良さや得意な分野を最大限に引き出すコーディネートを得意とする。英語、デンマーク語を話すバイリンガル。

## Works

[ゲーム] セガ『ファンタシースターオンライン2』(2020)『龍が如く ONLINE』(2020)、タイトー『グルーヴコースター ワイワイパーティー!!!!』(2019)、SNK『SAMURAI SPRITS』(2019)、『THE KING OF FIGHTERS XIV』(2016)、コロプラ『白猫プロジェクト』(2018)、任天堂『Ever Oasis』(2017)、スクウェア・エニックス『キングダム ハーツ HD 2.8』(2017)、Cygames『Shadowverse』(2016)、バンダイナムコエンターテインメント『ポッ拳』(2016)、カプコン、コナミ 他...

[テレビCM] 京セラ、ミサワリフォーム、三菱グループ、日清、ミニストップ、ギャラクシー、JR東海、4°C、SONY、資生堂、ANA、イオン、花王、カネボウ、コーセー、大同生命、キリンビール、キューピー、キャンオン、サッポロビール、サントリー、シャープ、スズキ、日産、SUBARU、TOYOTA、P&G、大正製薬、宝酒造、東京ディズニーランド、日本生命、パナソニック、日立、ホンダ、マツダ、ユニバーサルスタジオ 他...

[NHKテレビ] 『えいごであそぼ』(2006~現在)、『テレビで基礎英語』(2012~2013)、『プレ基礎英語』『基礎英語2』(2011~2012)、『フランス語会話』(2008~2009) 他...

[子供向けCD] コロンビアレコード『Peppa Pig Stories and Songs』(2018)、『はじめてのクラシックであそび・あそびうた』(2015)『はじめてのえいご BASIC ENGLISH』(2014)、学研『ミッキーとうたおう英語のうた絵本』(2010) 他...

[その他] テレビアニメ『ユーリ!!! on Ice』、ジョイサウンド『うたえほん英語版』(2013)、英国BBC放送『BBC Radio4 - A Tokyo Murder』(2008) 他...

## Message

アーティスト達の良い面を最大限に引き出せるようにお手伝いさせていただきます。

# 柿埜 嘉奈子 Kanako Kakino

## Sound Producer

### 百戦錬磨のサウンドプロデューサー

#### Specialty:

サウンドプロデュース／サウンドデザイン

#### Strength:

臨機応変にご提案する柔軟な発想力

Wwise / AtomCraftなどを用いた実装スキル



## Profile

日本大学藝術学部映画学科卒。株式会社ナムコ（現バンダイナムコスタジオ）にて3D対戦格闘ゲーム『鉄拳』シリーズのサウンド統括として、長きに渡り各タイトルのサウンドディレクターを務める。また『リッジレーサー』『エースコンバット』『アイドルマスター』シリーズ等、数々のヒットタイトルに携わり、その20年以上のキャリアの中でコンシューマ、アーケード、モバイル、VRなど多種多様なハード・ジャンルのゲーム開発を経験。ナムコで培った柔軟な思考と持ち前のバランス感覚、常識に囚われない多角的な視点から状況に合わせてベストなサウンドをプロデュースすることを得意とする。

犬と植物と寿司が好き。キャンプも好き。

## Works

音楽 『THE IDOLM@STER SideM』 NEXT STAGE！ 作詞 (BNA/2020)

ゲーム 『鉄拳』シリーズ サウンドディレクション (BNE/ 2005-2018)

ゲーム 『マリオスポーツ スーパースターズ』 サウンドディレクション (任天堂/ 2017)

ゲーム VR ZONE 『極限度胸試し高所恐怖SHOW』 サウンドディレクション (BNE/ 2016)

ゲーム 『STAR WARS Battle Pod』 効果音制作 (BNE/ 2015)

ゲーム 『THE IDOLM@STER SideM』 楽曲監修、作詞・作曲 多数 (BNE/ 2015)

ゲーム 『風のクロノア』シリーズ サウンドディレクション (BNE/ 2000-2008) 他…

CEDEC講演 『鉄拳サウンドのコツ』 (2013)

AES UK講演 “35<sup>th</sup> International Conference Audio for Games” (2009) 他…

## Message

2019年より新たにATTICのメンバーとなりました柿埜（かきの）です！これまでの経験を基に、皆様の作品づくりのお手伝いをさせて頂ければと思っております！どこかキラリと光る、魅力あるサウンド制作を目指してがんばります！

# 海田 明里 Akari Kaida

Composer / Arranger / Lyricist

弾むコードで景色を描く作編曲家

Specialty:

Pop / Jazz / Orchestra / 和風 / Chiptune etc.

Strength:

ジャズエッセンスが光る洒落たコード進行  
経験豊富な和風楽曲アプローチ



## Profile

大阪音楽大学短期大学部音楽学科ジャズピアノコース卒業。株式会社カプコンのハウスコンポーザーとしての10年以上の経験を経て独立。オーケストラ、歌もの、ピアノソロから、8bit、チップチューンに至るまで、あらゆるジャンル、シーンにマッチする幅広い作編曲力を身につけている。また、自ら作詞、ボーカル、コーラスもこなす他、演出やディレクション、CDの企画、ライブなど、活動範囲は多岐に渡る。2010年にはアメリカバークリー音楽大学にてゲスト講師として招聘を受ける。

関西出身なので時々ツッコミがするどいが酔うと笑い上戸になる。

## Works

- テレビ 『えいごであそぼ with Orton』 HALLOWEEN ONDO / HURRY UP 他 (NHK Eテレ)
- ゲーム 『茜さすセカイでキミと詠う』 (GCREST/2017)
- ゲーム 『にゃんパズル』 (DeNA/2014)
- ゲーム 『NEWラブプラス』 (KONAMI/2012)
- ゲーム 『ルミナスアーク』 シリーズ (Marvelous/2007-2009)
- ゲーム 『ロックマンエグゼ』 シリーズ (CAPCOM/2001-2009)
- ゲーム 『鬼武者3』 (CAPCOM/2004)
- ゲーム 『ブレス オブ ファイアIII』 (CAPCOM/1997) 他…

バークリー音楽大学ゲスト講師招聘 (2010)

## Message

ジャンルや楽器構成にとらわれず、色んな方面からの演出が可能なゲーム音楽というものが大好きです。ゲーム・番組等コンテンツ制作側の意図を十分に汲み取りつつ、そこに必ずゲームプレイヤーの心に残るような、ストーリーがぐっと引き立つようなエッセンスがちりばめられていることをモットーとして制作しています。幅広い制作経験があるからこそそのアレンジ・対応力で、皆様と素敵な音楽を一緒に楽しんで作ってまいります。

# 谷岡 久美 Kumi Tanioka

Composer / Arranger / Pianist

耳と心に優しさを届ける音楽家

Specialty:

Orchestra / Acoustic etc.

Strength:

耳と心に優しい懐古調メロディライン  
ピアニストとしても活動する演奏力



## Profile

株式会社スクウェア・エニックス出身。神戸大学発達科学部人間行動表現学科卒業。スクウェア・エニックス在籍時代には『FINAL FANTASY XI』『FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES』シリーズなどのヒット作を手掛ける。その後、フリーランスとして活動をスタート。現在はゲーム音楽のみならず、WEB、スマートフォン、絵本アプリなどのBGM、舞台音楽等の制作の他、ピアノ演奏を中心にライブ活動を行なうなど、積極的に活動の場を広げている。

作風はオーケストラやピアノを使った音楽も多数手掛けるが、民族音楽要素を取り入れるなど、あたたかみのある懐古調のメロディに定評がある。

## Works

- ゲーム 『Minecraft Caves & Criffs (1.18アップデート)』 (マイクロソフト/2021)
- ゲーム 『ゼルダ無双 厄災の黙示録』 (コーエーテクモゲームス/2020)
- テレビ 『えいごであそぼ with Orton』 WHAT'S THIS? / I'M HUNGRY 他 (NHK Eテレ)
- ゲーム 『逆転オセロニア』 (DeNA/2016)
- ゲーム 『リゾートへようこそ ~総支配人は恋をする~』 (Donuts/2016)
- ゲーム 『FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES』 シリーズ(SQEX/2003-2009)
- ゲーム 『FINAL FANTASY XI』 (SQEX/2002)
- ゲーム 『チョコボの不思議なダンジョン』 シリーズ (SQEX/1999-2008) 他…

『ピアノ・コレクションズ ニーア ゲシュタルト & レプリカント』 / 『FINAL FANTASY XI』 他、ピアノアレンジ、演奏、ライブ出演。ゲーム音楽ライブMC&ピアノ出演、自主ライブ等多数。

## Message

『耳に心に優しい音楽を』この仕事を始めた時から、私の中で一番大切にしている事です。これからいろんな事を吸収してゆく小さな子供たちには、より優しく、シンプルに、なおかつワクワクドキドキするような仕掛けをちりばめたり…。多くの経験をしてきた大人の方々には、ドラマティックなものから静かな感動を呼び起こすものなど、よりその世界に気持ちを深く溶け込ませていけるような音楽を…。これからも、この言葉を大事にして音楽活動をしていきます。

# 山田 玄紀 Haruki Yamada

## Composer / Arranger

流行エッセンスを自在に紡ぐ  
メロディーメイカー

Specialty:

EDM / Rock / Orchestra / 和楽器 etc.

Strength:

様々なジャンルを高度に応用する柔軟さ  
心を掴むキャッチーなメロディーライン



## Profile

株式会社コーエーテクモゲームス出身。尚美学園大学芸術情報学部情報表現学科卒業。11歳からギター、15歳から作曲を始める。『真・三國無双』シリーズなどの作編曲を手掛けた後、独立。以後、ゲームのみならず、アーティストへのトラック提供や、リミックスなど幅広い活動を展開。Club Jazz、House、Electro等のダンスミュージックや、Rock、Orchestraなど、ジャンルを問わない幅広い音楽性と、多種多様で柔軟なアプローチが特徴。また、和楽団への楽曲提供なども行っており、和楽器への造詣も深い。

## Works

- ゲーム 『STREET FIGHTER 6』 PS5 / PS4 / XBOX X|S (Capcom/2023)
- ゲーム 『モンスターストライク ゴーストスクランブル』 iOS / Android (MIXI/2022)
- ゲーム 『ニンジャラ』 Nintendo Switch (GungHo/2020)
- ゲーム 『ポケモンマスターズ EX』 iOS / Android (DeNA/2019)
- ゲーム 『世紀末デイズ』 iOS / Android (DeNA/2018)
- ゲーム 『鉄拳7 (家庭用)』 PlayStation 4 / Xbox One / STEAM (BNE/2017)
- ゲーム 『LOST REAVERS』 Wii U (BNE/2015)
- ゲーム 『真・三國無双5～7』 (KTG/2007-2013)
- ゲーム 『北斗無双シリーズ』 (KTG/2010-2012) 他…

他、MIDICRONICA、澤田かおり、re:plusらアーティストへのトラック提供など

## Message

僕が楽曲制作をするにあたり常に気をつけていることは、クライアントの皆様が欲している音楽を具現化することです。僕は、発注内容の細かいニュアンスを汲み取り、必要な音楽を表現するための要素を選定していきます。これまでの幅広いジャンルの作曲経験を活かし、様々なアプローチでその世界観を彩る音楽をご提案していきます。そして、お互いに納得のいく作品作りが出来れば最高です！

# Sebastian Schwartz セバスチャン シュワルツ

## Composer / Arranger

映像を鮮やかに彩る  
オーケストラデザイナー

Specialty:

Orchestra / Jazz / Ambient etc.

Strength:

海外出身ならではのオーケストレーション  
映像に溶け込む叙情／情景音楽アプローチ



## Profile

幼少時にキャット・スティーヴンスに魅了され、9歳の頃に両親から初めてのギターを買って貰う。初めてギターを弾いたその時から、直感的に音楽の仕事で才能を伸ばせればと考えた。高校時代にはカバーバンドに入り、その後冒険的なジャズ・ロックのフュージョンアンサンブルに熱中。ベルリン自由大学の音楽学部にてハンス・ヨアヒム・ヒンリヒセンの下でカウンターポイントを学んだ後、ドイツの名門音楽校であるドレスデン音楽大学ジャズ学部に入學。ジャズを学ぶ傍ら一方、世界の多様な音楽ジャンルに影響を受け、幼少期から聴いてきたポップ、ロック、ジャズ、そしてブルースとの接点を保ちつつも、アジアや中東の東洋音楽も好むようになる。その後テネシー州ナッシュビルのベルモント大学音楽学部に留学。ジェフリー・カークとウィリアム・パーセルの下で作曲、編曲、管弦楽法を本格的に学ぶ。アメリカ留学時代に、ヨーロッパにはないアメリカン・ルート・ミュージックなどの知識も深める。この頃から伝統的な楽器と電子楽器をフュージョンさせたセバスチャンが得意とする独特の作曲スタイルを築いた。ジャズギター、作曲、編曲の学位を取得後、プロの音楽家としての活動を開始。2004年には世界最大のセーリングスポーツイベントであるキールウィークに管弦楽作曲家、編曲者としてイベントに参加。キールフィルハーモニー管弦楽団とドイツの人気ポップグループ、ディプリンツェンを競演させ、当日の悪天候をものともしないジャンルを超えたコンサートで観客を沸かせた。

以来、主に映画や広告用音楽の作曲家としてのキャリアを確実に築いた。特に映画音楽のようなダイナミックなサウンドの作曲を得意としている。また、数々の大手ゲーム会社にも音楽を提供し、その奥深く感動的で革新的な楽曲がゲームプレイヤーたちをゲームの世界に引き込んでいくと多方面で高い評価を得ている。

## Works

テレビ 『えいごであそぼ with Orton』 アニメ劇伴BGM、GOOD JOB MAN楽曲 (NHK Eテレ)  
ゲーム 『Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼』 (任天堂/2017)  
ゲーム 『ヘブンスライク ライバルズ』 (SQUARE ENIX/2015)  
ゲーム 『MONSTER HUNTER DISCO REMIX』 (CAPCOM/2014)  
ゲーム 『BIOHAZARD 6』 (CAPCOM/2012) 他…

Panasonic・一眼レフLUMIX G DMC-GH4HEB UK用PV (2014)  
日産・ジュネーブモーターショー PV (2011)  
日産グローバルデザインセンター・イメージフィルム 編曲及びオーケストレーション指導 (2004-2010)  
キールフィルハーモニー管弦楽団 楽曲提供 (2004)  
ゴエールリッツ劇場 楽曲提供 (2003) 他…

# KOTO

## Singer / Lyricist

キュートボイスなバイリンガルシンガー

**Specialty:**

ボーカル／作詞（英語、日本語）

**Strength:**

独特のキュートな声質  
日本人の感覚を踏まえた英語作詞



## Profile

2005年ユニバーサルミュージックよりデビュー。その後、ビクターエンタテインメントを経てATTIC INC.に所属。自らシンガーとして活動するだけでなく、様々な著名アーティストとのコラボレーション、バックアップも行っている。女性らしくもパンチの効いた鋭いボイスと、少女の様にささやきかけるキュートなウィスパーボイスを使い分け、楽曲に広がりや彩りを与えてゆく。また、バイリンガル（英語/日本語）であり、シンガーとしての両言語での歌唱にとどまらず、コンサートにおける英語でのオープニングナレーションなども彼女の得意分野である。

## Works

- ゲーム 『Beautiful in Navy (ニンジャラ)』 英語作詞／ボーカル (GungHo/2020)
- テレビ 『えいごであそぼ with Orton』 MONKEY FLAMINGO / HALLOWEEN ONDO 他 英語作詞 (NHK Eテレ)
- ゲーム 『JUDGE EYES：死神の遺言』 Welcome to VR World ボーカル (SEGA/2018)
- テレビ 『えいごであそぼ with Orton』 Apples in Orton Town 英語作詞／ボーカル (NHK Eテレ/2017)
- ゲーム 『GROOVE COASTER』 No more labor ボーカル (TAITO/2014)
- アプリ 『MOVING BOOKS ! jajajajan』 英語作詞／ボーカル (FORii/2014)
  
- 音楽 『SO SWEET!』 Sugar & The Honey Tones ゲストシンガー (2010)
- 音楽 『チェリーチェリー』 Acid Black Cherry ゲストシンガー (2009) 他…

## Message

とにかく色々な事がやってみたくて、常に何で?? 何だろう?? こうかな?? ああかな?? って考えることが好き。好きも嫌いもやってみると何か新しい、楽しい、カッコいい、初めて… が見つけれられる気がします。出会いとインスピレーションを大事に… Just do it!!

# 峰 香代子 Kayoko Mine

Singer / Songwriter

言葉と声を操る

シンガーソングライター

Specialty:

ボーカル／作詞／作曲

Strength:

ハスキーでノスタルジックな歌声  
彩り豊かな歌詞の世界観



## Profile

19歳からオリジナル曲を作り始め、ピアノ弾き語りのスタイルでライブ活動を開始。2005年にインディーズレーベルと契約。ピアノ弾き語りスタイルから、スタンディングで歌うアコースティック編成での演奏スタイルに切り替える。2006年に2枚のシングルCDを発売。2007年11月、モバゲータウンによるミュージックオーディションで応募数1250組のアーティストの中からグランプリを受賞。デビュー前に配信した楽曲“Child”は驚異の400万ストリームを記録。2009年6月、スキマスイッチの常田真太郎氏のサウンドプロデュースによる1stシングル『ひまわり駅』でエイベックスグループよりデビュー。2010年2月1stアルバム『十三夜の月』発売。その後、突然の休養宣言を経たのち、ATTIC INC.にて活動を再開。心に沁み込んでゆくノスタルジックでキャッチーな歌声が遂に蘇る！

## Works

テレビ 『えいごであそぼ with Orton』 「BE QUIET」 英語作詞 (NHK Eテレ)

PV 『スケッチクック』 プロモーション絵描き歌 作詞/作曲 (2018)

TVCM 『島の光』 TVCMソング 唄/作曲 (2012)

音楽 『十三夜の月』 (アルバム / cutting edge / 2010)

音楽 『ひまわり駅』 (シングル / cutting edge / 2009)

音楽 『Movie Star』 (ミニアルバム / cutting edge / 2008) 他…

## Message

私が大切にしているものは、ワクワクする気持ちや遊び心、想像する事、どんな場面からでもぱーっと笑顔になるような事を見つけ出す事。想像する事に関しては熱い熱い気持ちと全力で楽しむ心を持っています。どんな時でも頭の中は自由で、どんな事でも心のままに生み出す事が出来ます。

まだ音のない物語に当てはめる音楽

見た目ものんびり、中身もゆっくりな私ですが、この想像力を使って、皆さんの心に伝わる作品を創りつづけていきたいと思っています。