

## 人名2・か行（以下全て敬称略）

あ～いの人名は[用語集/人名へ](#)

う～おの人名は[用語集/人名1.5へ](#)

さ行の人名は[用語集/人名3へ](#)

た行の人名は[用語集/人名3.5へ](#)

な行の人名は[用語集/人名3.75へ](#)

は行の人名は[用語集/人名4へ](#)

ま行の人名は[用語集/人名5へ](#)

や～わ行の人名は[用語集/人名6へ](#)

- ▶ [カイマコト](#)
- ▶ [加賀 昭三（かが しょうぞう）](#)
- ▶ [加藤 正人（かとう まさと）](#)
- ▶ [かねこ しんや](#)
- ▶ [金子 剛（かねこ つよし）](#)
- ▶ [金田 妙子（かねだ たえこ）](#)
- ▶ [叶 希一（かのう きいち）](#)
- ▶ [河津 秋敏（かわづ あきとし）](#)
- ▶ [菅野 ひろゆき（かんの ひろゆき）](#)
- ▶ [北瀬 佳範（きたせ よしのり）](#)
- ▶ [北千里（きたせんり）](#)
- ▶ [郷田 努（ごうだ つとむ）](#)
- ▶ [河本 信昭（こうもとのぶあき）](#)
- ▶ [小島 創（こじま はじめ）](#)
- ▶ [小島 秀夫（こじま ひでお）](#)
- ▶ [小林 裕幸（こばやし ひろゆき）](#)
- ▶ [小峰 徳司（こみね とくじ）](#)

## カイマコト

(元)漫画家。

コミックボンボンの暗黒期を象徴するとまで言われたクソゲーにしてクソ漫画でもある『[クロスハンター](#)』のキャラクターおよびモンスターのデザインを担当したが、**デザインを盗用した**疑惑がある。

また、当時のクロスハンターの開発現場の様子を漫画で描いたりもしている。

彼を語る上で欠かせないのは同作のコミカライズ。ゲームと根本的に設定が異なっており、キャラクターデザイナーであることをいいことにゲームに未登場のキャラクターを登場させるなど自分の脳内設定を垂れ流した挙句、中身はゲーム以上にデザインを盗用したどころか多くの漫画からトレースした可能性が指摘されている(\*1)。

検証サイトも作られ、YouTubeやニコニコ動画では同サイトからの引用で検証動画もアップロードされている。

作風としては、笑えない下ネタの連発、凄まじいキャラ崩壊等の酷い原作レイプ、決め台詞である「**拳があちーぜ**」「**我、怒れ人なり**」等の寒い台詞回し、有名版權キャラをダウングレードしたようなキャラ造形等、画力のみならずセンスも乏しい。

クロスハンター以前はボンボン以外に18禁雑誌でも活動していたものの、全く人気が無かったようで**全ての漫画が単行本化されていない**有様である。

そんな漫画家をなぜ「史上最大のRPG計画」というボンボン発でタイアップとしても重要なはずの企画のキャラデザ

に起用したのか、当時の編集部の判断には理解に苦しむ人も多い。

2002年にサッカーW杯日本代表応援ギャグ4コマを描いて以降、消息不明となっている。

しかし、前述のニコ動の検証動画「[クロスハンター パクリ検証](#)」で執拗に作品を擁護をするコメントが出たほか、本Wikiでもクロスハンターのクソゲー判定の撤回を求める高圧的な修正依頼があり(\*2)、amazonや2chでも同様のことが確認されているため、「本人ではないか」という疑惑が生まれている。

## 加賀 昭三（かが しょうぞう）

ファイアーエムブレムシリーズ（FEシリーズ）生みの親として有名なゲームクリエイター。

インテリジェントシステムズ（以下イズ）黎明期から所属し、主に海外向けシューティングゲームの開発を担当していたが、後にアルバイトで雇われていた学生3名と共に**同人ゲームのノリ**で『[ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣](#)』を制作。

以降、1999年の『ファイアーエムブレム トラキア776』まで一貫してシリーズのディレクター・ゲームデザイン・シナリオを手掛けてきた。

その他、『スーパーファミコンウォーズ』ではゲームデザイン、『トレード&バトルカードヒーロー』では戦略アドバイザーとしても関与。

1999年8月にイズを退社し、有限会社ティルナノグを設立。FEフリークであったファミ通編集長の浜村弘一の協力を取り付け、プレイステーション用ゲーム『エムブレムサーガ』の開発に着手する。

しかし、ファミ通2000年1月21日号に掲載されたインタビューにてFEシリーズと世界観を共有する作品であると示唆し、それがきっかけで任天堂及びイズより再三ゲームの発売中止及び内容の抜本修正を求められるように。

2001年4月に『[ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記](#)』と改題、同年5月にエンターブレインよりリリースされるが、任天堂とイズがFEの著作権を侵害しているとしてエンターブレイン、ティルナノグ、そして当人を東京地方裁判所に提訴。

2004年11月24日に「FEシリーズと世界観を共有する作品であると示唆したこと」について不正競争防止違反との判決が下され、約7600万円の損害賠償を命じられるに至った。

裁判騒動以降は表舞台に立つことはなくなってしまい、一部では引退したとの説が流れた。

しかし、2008年に本人によって『ティアリングサーガ』および2005年にプレイステーション2でリリースされた『ベルウィックサーガ』の設定資料、続編構想を著したブログが公開。

現状は不明だが、自身の健在振りを見せている。

手掛けた初期のFEシリーズに象徴されるように、癖は強いが斬新なシステム、ドロドロの愛憎劇や帝王学を描いたシナリオを持ち味とする。

またゲームデザインに独自のゲーム哲学を盛り込むのも大きな特徴(\*3)で、そのセンスの高さに魅せられた熱狂的なファンは非常に多い。

ティアリングサーガの一件もあって悪く見られがちだが、シミュレーションRPGの制作手腕や歴史に対する造詣や戦術眼は確かなもので、近年のFEシリーズがイマイチ振るわないのもあり、一部では復帰を願う声も少なくない。

しかし前述のとおり任天堂やイズとの関係は裁判沙汰にまで発展しており、その後発表されるFEシリーズの資料で彼の名が記されることは皆無となっていることから、復帰はよほどのことがない限り絶望的であろうと見られている。

## 加藤 正人（かとう まさと）

社会人としての初めての活動はアニメーターで、現在はフリーで活動しているゲーム制作者。

シナリオ執筆の活躍が多い人物で、『忍者龍剣伝シリーズ』『クロノ・トリガー』『ファイナルファンタジーVII』

『ゼノギアス』『[クロノ・クロス](#)』『バテン・カイトス』などで脚本や演出を手がけるなど評価されていた。

フリーになった以後は主に原案提供という形で様々なゲームに携わっているが、なぜか『[聖剣伝説4](#)』や『[風来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫](#)』といったシリーズの続編作品のシナリオを依頼されることが多く、これらはゲームの出来の悪さを際立てるようにシナリオ面での評判も非常に悪かった為、これらのシリーズの評判を地に落とした一因ともされるようになる。

また『ワールド・デストラクション』でも原案提供を行っているがこちらも評判は悪い、他に携わったゲームも評判の良いものは少ない。

『聖剣伝説4』や『ワールド・デストラクション』に関しては、後に日記等で「自分の書いたオリジナルのシナリオとは別物」「ぜんぜん違うシナリオになってしまった」と語っている。

最近では上記の不思議のダンジョンシリーズの続編である『風来のシレン4』『同5』でもシナリオを手がけたが、こちらは『3』の反省からかそれ以前の作品の雰囲気やシナリオを書いており、一定の評価を得ている。2010年5月には

Twitterにて「iPad発売で、任天堂の時代は終わったな。DSとWiiで、ここに至る墓穴を掘っていたわけだが。」という発言が批判的となった。

## かねこ しんや

漫画家、イラストレーター。代表作は『カルドセプト』シリーズ等。

現在はうつ病で活動を休止しており、2008年以降の仕事は岡野哲氏の小説である『メギ曜日のハルカ』に寄稿イラストを1枚描いたのみである。

- ▶ 項目のある作品...[エンドセクター/ガンスタースーパーヒーローズ/カルドセプトサーガ](#)

## 金子 剛（かねこ つよし）

作曲家。「金さん」「KIN3」「ボンジョルノ・カネコ」「吉祥寺」等と呼ばれる。

『サンダーフォースVI』で歴代BGMを大幅劣化させたりと作曲家としての能力は微妙。

作曲の仕事に関わる際、岡野哲氏のプロデュースするゲームの音楽を担当する事が多かった為、彼に身を捧げるつもりなのだろうか？

- ▶ 項目のある作品...[セガガガ/サンダーフォースVI](#)

## 金田 妙子（かねだ たえこ）

インテリジェントシステムズ社員。

成広通、山上仁志込みで、現在のファイアーエムブレムシリーズにおいてよく叩かれる女性スタッフ。

ゲーム自体が格段にヒットしたわけでもないのに、何故かWikipediaに項目が作られている (\*4)。

FEシリーズには『トラキア776』から参加し、アートワークデザインを手掛けた。

後の『封印の剣』ではアートディレクター、『[聖魔の光石](#)』ではバックサポート、『蒼炎の軌跡』ではゲームデザイン、『烈火の剣』『暁の女神』ではゲームディレクターにまで昇格した。

FE以外では『ゲームボーイウォーズアドバンス』『ゲームボーイウォーズアドバンス2(同1+2)』にグラフィッカーとして参加している。

彼女がディレクター・ゲームデザインを務めた作品（烈火の剣、蒼炎の軌跡、暁の女神）には、シナリオにおいて決まって衆道を思わせる腐女子ネタ（例:烈火の剣のルセア&レイヴァンなど）が仕込まれるのが特徴。

「凡人は最後まで凡人のまま」というマイナス思考な描写（暁の女神のサザなど）もよく取り入れられ、ファンの間で賛否が分かれている。

また、彼女がディレクターなどを務めた作品には決まって「Ken Yokoyama（漢字表記不明）」なる人物がシナリオを手掛けているのだが、この人物はイズが開発を手掛けたFE以外のゲーム（ペーパーマリオシリーズ、ファミコンウォーズシリーズ、メイド・イン・ワリオシリーズ）にスタッフとして参加した経歴が一切無く、熱心なファンの間では彼女のペンネームではないかと推測されている (\*5)。

ちなみに、キャラクターの作成は「シリーズ初期の頃から、女性キャラクターについては男性スタッフ、男性キャラクターは女性スタッフの意見を聞くといいと言うのが定説のようです」との事。

意外にもDSの『[新・暗黒竜と光の剣](#)』以降の作品には参加していない。

- ▶ 項目のある作品...[ファイアーエムブレム 暁の女神](#)

## 叶 希一（かのう きいち）

シナリオライター、アルケミスト所属。蔑称は「化膿」。

主にアダルトゲーム作品の移植の際に、それに伴うシナリオの追加や修正等の監督と脚本を担当している。

しかし、「特定のキャラを鼻屑している」「自己解釈を本編にねじ込む」等の作品の私物化が指摘されるため、評価は芳しくない。

特に、有名同人ゲームのPS2移植である『[ひぐらしのなく頃に祭](#)』ではその傾向が顕著であり (\*6)、DS版の移植である『ひぐらしのなく頃に絆』でも同じようなことをやらかしたため、原作ファンから「もうアルケはひぐらしに関わるな」と拒絶反応を抱かれている。

また、戯画のアダルトゲームのPS2移植である『パルフェ - Chocolat Second Style -』では原作シナリオと追加シナリ

オのバランスが悪く、原作ファンから不評を買い、結果として戯画から一時期距離を置かれた一因になっている。このようなことが積み重なったためか、移植がアルケミストと知った際に原作ファンが真っ先に気にするのは「脚本が叶か否か」とまで言われている。

アルケミスト・サクセス共同開発の『のーふえいと!』でも、サクセスの麓川智之氏（彼も『アオイシロ』で散々叩かれたが）がシナリオを担当したため、叶氏でない事に安堵したプレイヤーもいたという。

▶ 項目のある作品...ひぐらしのなく頃に祭

## 河津 秋敏（かわづ あきとし）

旧スクウェアを経て現スクウェア・エニックス所属のゲームクリエイター。サガシリーズの生みの親である。ファンからの愛称は「河津神」。サガシリーズの創造神という意味とサガシリーズのラスボスである「邪神サルーン」や「かみ」を掛けている。

彼の作品の特徴として高い難易度とTRPG的な要素を取り入れた自由度の高いゲームシステム、独特なバトルシステム(\*7)などがあり、「好きな人はドツポにはまり、嫌いな人は蛇蝎のごとく嫌うゲーム」を多く作る。

どういう訳か彼の関わったゲームからは、「しりたがりやはわかじにするぞ」「これがいきもののサガか」「なにおーゆるさーん!」「ねんがんのアイスソードをてにいれたぞ!」「おおーしんじられぬー」「流し斬りが完全に入ったのに...」「アリだー!」「私が町長です」「てったいしなければならなかった」「どうしらんあおまー」「お呼びじゃないのよカス野郎」「イクゾー」「おとぎばなしは終わりさ...」「いいじゃないかただだし」「ウポアー」「この力があれば、ナンドデモォー!」などの奇妙・珍妙な名言（迷言とも言う）がやたらと生まれやすい。

納期を厳守する製作姿勢でも知られ、開発期間が間に合わないならば未完成な部分は容赦なく切り捨て、場合によってはバグやバランス未調整等の問題ある部分も修正せず製品化まで持って行ってしまふ(\*8)。

そのため、彼の担当する作品は総じてバグや、明らかにゲームバランスがおかしい部分等の不具合が多く、尻切れトンボで終わるイベント、意味ありげで何もないオブジェクトやダンジョンなどの製作途中で端折られたと思われる片鱗が各所で見受けられ、チェーンソー撃で撃破されるラスボスなどは最早河津恒例のネタとして楽しまれてしまうほどである。

ロマサガ1~3やサガフロ1~2、ミンサガ、GBサガリメイクが高く評価される一方で『FFII』、『アン:サガ』、『ラスレム』、『レーラ』、『FFCC CB』など問題作も多く、降板した松野に代わって製作を手がけたFFXIIや『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』の出来についても賛否が分かれている。

## 菅野 ひろゆき（かんの ひろゆき）

ゲームデザイナー・シナリオライター。株式会社アーベル代表取締役社長。本名は菅野洋之。旧名義は剣乃ゆきひろ。大学卒業後、姫屋ソフト（ブランド名「シーズウェア」）に就職。入社当初はプログラミングなどに悪戦苦闘するが、『DESIRE』で注目を集め、翌年の『EVE burst error』が爆発的にヒット。

その後、当時の大手エロゲーメーカーのエルフに移籍、『この世の果てで恋を歌う少女YU-NO』を手がけてユーザーから絶大な支持を受け、エロゲー界を代表するクリエイターの1人としてその地位を不動のものとした...はずだった。

1997年に独立し、アーベルを設立。それまでの名声もあり、設立からしばらくは順調だった。

しかし、経営に行き詰ったのか、2009年頃からクソゲーを乱発。KOTYinエロゲー板において系列企業も含めてノミネート2作、エントリーまで含めれば7作（2011年11月末現在）という目を覆いたくなるような状況となり、「エロゲー界のクソゲームマスター」の地位を揺るぎないものとしてしまった。

これらの作品に共通する問題点としては、苦痛なだけのシステム、色々と投げっぱなしのシナリオ、発売後に配布されるアドオン（実質的には修正パッチ）を導入しないとゲームとして完成しない(\*9)ことが挙げられるだろう。その殆どは菅野氏に責任があるとされるため、かつて手がけた名作との落差もあって強く批判されていた。

また、元々上から目線の発言が多かった人ではあるのだが、『ゾンビの同級生はプリンセス - 不死人ディテクティブ -』の発売後には「心入れ替えて面白い作品を作ろうかと思ってます。」と手抜きをしていたことを事実上認める発言までしている。

2011年12月19日、脳梗塞およびそれに伴う脳内出血のため永眠。かつての実績を知る人間からは「もう才能は枯れてしまったのか...」と嘆かれつつも、ゲームクリエイターとしての名誉挽回を期待されていたが、ついに果たせなかった。

念のために書いておくが、『EVE』、『YU-NO』等は今なお史上最高のエロゲーとして真っ先に名前が挙がるほどの名作であり、これらに影響を受けたと語る後進は多い、晩年は擁護できないにしても、氏が業界に多大な功績を残したこともまた疑いなき事実である。

## 北瀬 佳範（きたせ よしのり）

スクウェア・エニックス所属のエグゼクティブプロデューサー。同社が事業部制だった頃は、第1開発事業部部長を務めていた。

『[聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝](#)』でゲームデザインとシナリオを皮切りに、多くの作品のディレクターやプロデューサーを担当している。

野村哲也氏と組むことが非常に多く、北瀬氏の野村氏に対する依存度の高さを印象付けており、ユーザーの間でも「野村あつての北瀬」というイメージを抱かれている (\*10)。

氏はどうやら「ファンタジー=剣と魔法の世界」という概念に捕らわれて作るのが嫌いなようで、インタビューで「映画『スター・ウォーズ』のようなゲームを作りたい」と語っているように担当作品はSF寄りの作風になっていることが多い。

このため、FFはファンタジーと名が付くのにファンタジーじゃないと揶揄される元となっている。

ちなみに、『[FFVI](#)』の名曲「ARIA」（オペラの歌）の作詞者だが、植松伸夫氏がラジオ (\*11) で暴露したところによれば、それは北瀬氏が当時結婚しようとした女性に向けて書いたもの、即ち「[ゲームを使った告白](#)」だったという。

## 北千里（きたせんり）

フリーのイラストレーター。元SNK社員。速筆らしい。

イラスト作品自体は、殆ど問題はないが担当した何作かのゲームでとんでもない状態になっている。

- ▶ 『SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION』ではSカードのイラストを担当したが、作品発売後にSNKが倒産(これは仕方ないが)。
  - ▶ 担当した作品は[公式サイト/freeplaytech.com](#)の壁紙で閲覧可能。
  - ▶ ゲーム自体は前作に比べたら物足りないが、並より上である。念の為。
- ▶ 『[CAPCOM FIGHTING ALL STARS](#)』では何作かイラストを描いたものの、作品自体が発売中止。新キャラクターD.D.とルークが以降のカプコン対戦格闘ゲームでは登場していない(これも、仕方ないが)。
  - ▶ 但しイングリッドのみは『[CAPCOM FIGHTING JAM](#)』と『[ストリートファイターZERO3](#)』、『[SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS](#)』に登場している。  
彼女だけは『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』発売前又は発売中止前にゲーセンのプライズ「カプコンガールズ・スタチュー イングリッド」でフィギュア化、バンダイのガシャポン「HGIF カプコンギャルズコレクション」でフィギュア化していた事もあり難を逃れている。
    - ▶ 『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』でのイングリッドの初期設定にあった「神なる力を持つ者/髪飾りにある紋章 = 光の女神 (\*12)」だけは削除となっている。  
若い見た目に反しての老人な性格については『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』の設定のままである。
  - ▶ 『カードファイターズDS』では前作にあたる『SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION』同様にSカードのイラストを担当するが、ゲーム自体に問題が発生。
  - ▶ 『[ファイアーエムブレム 暁の女神](#)』では海外版で日本版にはないギャラリーが追加され、本人とは関係の無いトラブルが発生している。
    - ▶ 描いた作品数も85枚と膨大な為に、更に問題化している。
  - ▶ クソゲーの誉れ高い3D版サムライスピリッツ2作両方とも関わっている。

と、妙にトラブルゲームに縁のある人である。

## 郷田 努（ごうだ つとむ）

ゲームクリエイターで現在はナウプロダクション所属。ナムコ時代には多くのモバイルコンテンツを手がけた。

また東京テクニカルカレッジ専門学校や名古屋工学院専門学校等の専門学校で特別講演活動も行っている。

コンテンツ編成局マーケティング戦略チームを経て、2007年からは家庭用ソフトを多くプロデュース。

テイルズではファンダム Vol.2、ラタトスクの騎士、ヴェスペリアに関わったのみで終了し、以後はナウプロダクション

に移行した。  
PS3版ヴェスペリアには関わっていない。

- ▶ 項目のあるソフト
  - ▶ [テイルズ オブ ファンダム Vol.2](#)
  - ▶ [テイルズ オブ ヴェスペリア](#)

## 河本 信昭（こうもと のぶあき）

スクウェア・エニックス所属。『[FFXI](#)』『[FFXIV](#)』のディレクター。  
氏の手がけた『XI』拡張ディスク『プロマシアの呪縛』はミッションがあまりに高難度であったことと、反感を買うような発言をしてしまったためプレイヤーから激烈に批判され、神経衰弱に陥るほどだったという。  
氏は以前、難易度調整はユーザーと自分との会話のようなことを語っており、それは「ユーザーが敵やコンテンツの攻略法を見つける」「それを即行で潰す」ということを全編にわたり行うことだった。  
プロマシア後は、評価の高いビシージ（大規模市街戦）のバージョンアップを担当するが、むしろバージョンダウンした。

その後、『XIV』のディレクターに就任するも、かったるい戦闘、コピペマップ、疲労度システム、馬鳥騒動等の中国への開発の丸投げ疑惑、「ボードム暁の九英雄」と揶揄される過疎化、混乱極まる公式のサポート等でプロデューサーの田中弘道氏共々批判され、ついにディレクターからリードプランナーへ降格となった。

## 小島 創（こじま はじめ）

スクウェア・エニックス所属のプロデューサー。  
『[ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-](#)』よりトライエース開発作品のプロデューサーとなり、全体を監督する立場になった。しかし、ストーリーが酷評され評価は惨憺たるものに。  
その後の『インフィニット アンディスカバリー』でもプロデューサーを務めるが、こちらでも評判は良くなく、VP2以上にカオスなものを世に送り出してしまふ。  
そして次の『[スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-](#)』でもプロデューサーを務めるがまたしても不評。ユーザーの納得の行かぬものを世に送り出し、シリーズの評価を地に落とす事態を招いてしまった。  
SO4を手掛けた後『エストポリス』にプロデューサーとして参加。例によってVP2やSO4の時に近い災難を、スタッフの1人として現在進行形で体験中である。  
AAAを低迷させた元凶で、ファンにとっては忌み嫌われる人物。氏のせいで商業的に失敗したため、AAA作品の販売権はスクエニからセガに移ってしまっている。  
そして販売権がセガに移った後、トライエースが手掛けたのが『[エンド オブ エタニティ](#)』だった。こちらは概ね好評である。

- ▶ 項目のあるソフト
  - ▶ [エストポリス](#)

## 小島 秀夫（こじま ひでお）

『[メタルギアシリーズ](#)』『[ポリスノーツ](#)』『[ボクらの太陽](#)』などの監督。コナミ入社後はMSX班に配属され多くのソフト開発に関わる。  
MSX/MSX2はFCほどアクションゲームが得意なハードではなく開発に苦慮するが、その性能を逆手に取って『[メタルギア](#)』のゲームシステムを創り上げた(\*13)。  
その後『[スナッチャー](#)』『[ポリスノーツ](#)』で映画的手法を取り入れ、『[メタルギアソリッド](#)』で昇華される。  
MGSは巧みな演出と緻密な脚本から国内海外ともども高く評価されており、野村哲也や桜井政博ら同業者との関わり合いも深い。  
しかし、一方でライトユーザーに対する挑発的発言(\*14)やPS以降のFF同様に所謂「ムービーゲー」化を推し進めてしまったことへの批判もある。  
「お説教ムービー(ゲーム)」とも呼ばれる作中の説教臭さや時々出てくるメタフィクショナルなギャグも好み分かれやすい(\*15)。  
特にPS3で発売された『[メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット](#)』は、9時間以上という恐らく世界最強の

ムービーゲーになっており、「いっその事映画を作ればいいのに (\*16)」とも言われる。

その際に「もうメタルギアからは一線を引こうかと思っています」と発言していたが、次回作である『ピースウォーカー』の製作に関わっている(『ピースウォーカー』の評価については概ね好評)。

インタビュー等で一応理由は説明されており、また小島氏自身過去にメタルギアの新作を出すたびに「もうやめる」と何度も発言している。

やたらと他社製品とのタイアップや他社作品でのスネークとのコラボが多いのも特徴([サルゲッチュ3/ドリームミックスTVワールドファイターズ/大乱闘スマッシュブラザーズX](#)/メタルギア ソリッド ピースウォーカー (モンスターハンターとのコラボ))。

実はポリスノーツをはじめ、一部の自プロデュース作品に声優として出演していたりもする。旧エニックスの『ユーラシアエクスプレス殺人事件』では顔出しでカメオ出演していた。

「男は何時までたっても子供のまま」を突っ走っている人物でもある。

## 小林 裕幸 (こばやし ひろゆき)

カプコン社員。『[戦国BASARAシリーズ](#)』のプロデューサー。過去には『デビルメイクライ』『バイオハザード4』等にも関わっている (\*17)。

関わったゲームについては良作～悪くても駄作の範囲内のものが多く、手腕に関しては普通だが、数々の言動が問題視されているため「ウンコバ」「汚林」「バ」 (\*18)「パトリー」「キモ道」「プデューサー」「こばや痔」 (\*19) (他、下品なものの多数)などの蔑称がついてしまった。

その特徴を簡単に挙げると...

- ▶ 社会人・人間としての一般常識・理性、日本語・言語能力・コミュニケーション力・理解力など激しく欠落している。
- ▶ 知識も欠けている。それはそれでいいが、学ばずにすぐ知ったかぶる(しかもバレバレ)。
- ▶ 大法螺吹きで、根拠の無いデタラメを平気で吐く。
- ▶ 常に上から目線。
- ▶ 所謂「構ってちゃん」「レス乞食」の節がある。
- ▶ 自分こそが絶対正義で手放しに賛同しない者は全て悪といった独裁主義者。
- ▶ 自身が加害者であっても被害者として振舞う。
- ▶ 女性に対する執着心が異常に強く、執拗に粘着する。
- ▶ 形振り構わず人を晒し者にする。
- ▶ 典型的なナルシストで自分が人気者と勘違いしており、異様に自己顕示欲が強く、あらゆる場面で自分が中心でないと気がすまない。

等々と、もうすぐ40歳になろうという身でありながらごらんの有様である。その態度と素行の悪さたるや右に並ぶ者のいない業界屈指の問題児である。

詳細は[小林裕幸](#)を参照のこと。

## 小峰 徳司 (こみね とくじ)

フリーのゲームシナリオライター。名前の読みは「あつし」説も存在する (\*20)。

『[スーパーロボット大戦K](#)』にてスパロボ史上最低レベルとも言われるシナリオ、およびオリジナルキャラを生み出し駄目ライターとして一躍その名が知れ渡る事となった。

特に、同作において『蒼穹のファフナー』の原作エンディングを全く無視し、バッドエンドに改悪したという事実はそれだけで信用を失墜させるレベル。

**最悪の原作破壊**をやらかした人物と評されるのも無理はない。

作風は「想いの力」「味方に絶望する主人公」という題材の一本槍である。別作品でも同じテーマを主題にするなど、引き出しが少ない。

それでも実績さえ上げていれば彼の個性として好意的に見られるのであろうが、スパロボKの項目を見ればわかる通り物語全体が薄っぺらくて題材が生かせておらず、問題点も多いため (\*21) 擁護する意見は全く見られない。

また文章力、構成力が低く、語彙にも乏しい。プロのライターというのが信じられないほど能力が低く実績もないのだが、不可解なことに人気シリーズのシナリオを担当することが多い。

スパロボK以前の参加作品に『[ルミナスアーク](#)』シリーズ（小峰が手掛けたのは2まで）などがあるが、こちらのシナリオ評価も著しく低い。

「ルミナスプレイヤーが小峰がスパロボKのシナリオを書いたと知った途端スパロボファンに同情した」「3でライターを降ろされてルミナスファンが喜んだ」という話があるほど (\*22)。

2chなどでは「KMN」という親近感の無い通称で腫れ物に触るような扱いをされており、スパロボKの一件でどれだけ氏が反面教師・悪い見本として認知されたかが窺える。

プロフィールは不明で、『[聖剣伝説DS CHILDREN of MANA](#)』以前の仕事に関してはほとんどわかっていない。ゲームシナリオ専門会社「シナリオ工房月光」に所属し『[テイルズ オブ デスティニー2](#)』のシナリオも手がけていたという噂もあるが、根拠が乏しくガセと思われる (\*23)。

「バンナム製でシナリオの出来が悪い=月光」という憶測が原因と思われる。

『シャイニング・ティアーズ』のシナリオ担当やマル勝PCエンジンのゲーム誌ライターであった小峯徳司（ビショップ小峯）と同一人物の可能性が高いが真偽は不明 (\*24)。

補足すると、[ルミナスアーク2の開発ブログ](#)では小峯と名乗っている。また、[同ブログ](#)によると小説を執筆していた経験があるようだが、ビショップ小峯は90年代前半に何冊か小説を執筆していた。

著名な業界人のBlogに[両者が同一人物であることを示す記事](#)がある。

「『[Fate/EXTRA](#)』のシナリオを担当したがその出来の酷さに更迭されてしまい、別人がシナリオをゼロから書き直すハメになったため、同作は発売延期になってしまった」という噂がある。真偽は不明(噂の詳細については各自で調べてほしい)。

- ▶ シナリオ書き直しを理由に発売が延期されたこと、当初は「監修」とのみ発表されていた原作者の奈須きのこがいつの間にか実質的なシナリオ担当になっていたこと自体は事実である。

また、同作の開発時期はスパロボKと近い。

ゲーム誌ライター時代（ビショップ小峯と同一人物であると仮定すれば）には『ファイナルファンタジーVI』を評して「所詮はストーリー付き戦闘ゲームなのである。それがいいか悪いか別にして」と発言していた。

その意図は不明だが、これ以降のストーリー描写に傾倒していく和製RPG事情を鑑みるにこの発言は重大かもしれない。

もちろんシナリオライターとしての手腕とこの発言とは全く別の問題である。