

ART PORTFOLIO

SCI-FI

For these sci-fi video game projects, I developed storylines and characters, crafted briefs, and hired Japanese artists to design characters. I also hired various Asian artists to draw and color characters, backgrounds, ships, and physical goods.

Saunders Maxwell "Max": Captain

職名
キャラクターデザイナー、背景デザイナー、概念デザイナー、テクニカルアーティスト、プロダクションアーティスト

経歴
2008年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントに入社。2010年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2011年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2012年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2013年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2014年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2015年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2016年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2017年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2018年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2019年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2020年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2021年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2022年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2023年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2024年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。2025年、株式会社コナミデジタルエンタテインメントから株式会社コナミデジタルエンタテインメントへ異動。

スキル
キャラクターデザイン、背景デザイン、概念デザイン、テクニカルアート、プロダクションアート

作品
サウザーズ・マックス、サウザーズ・マックス、サウザーズ・マックス

