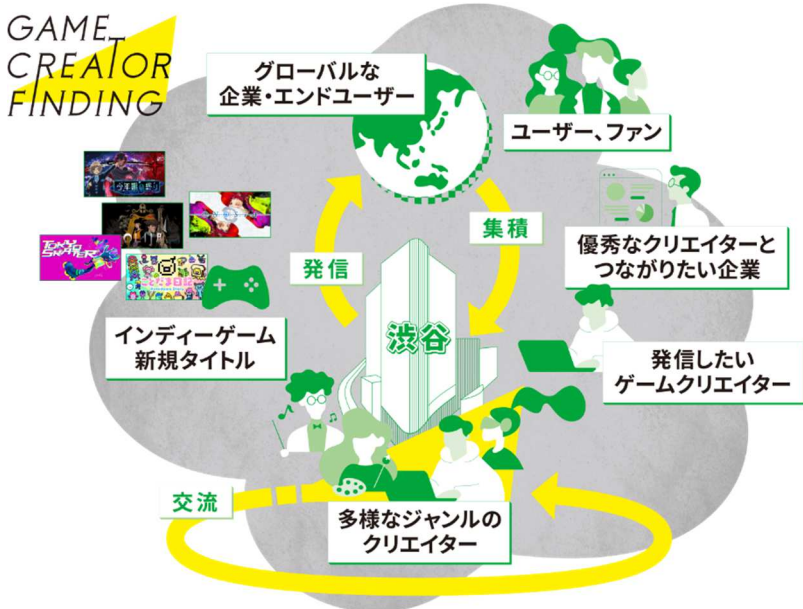


## 渋谷サクラステージ内「404 Not Found」を拠点にゲーム開発を支援 世界をめざすゲームクリエイターを発掘し、サポートする 「Game Creator Finding」プロジェクトがスタート

東急不動産株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：星野浩明、以下「東急不動産」）と、株式会社 Skeleton Crew Studio（京都府京都市、代表取締役社長：村上雅彦、以下「Skeleton Crew Studio」）は、Shibuya Sakura Stage（東京都渋谷区、以下「渋谷サクラステージ」）で展開するクリエイター拠点「404 Not Found（ヨンマルヨン ノットファウンド）」を舞台に、世界に向けたゲームコンテンツの発信の場をめざし、インディゲームクリエイターと作品を応援する新たなプロジェクト「Game Creator Finding」（以下「本プロジェクト」）を開始します。2024年7月25日の404 Not Found 開設に合わせて、支援クリエイターの選定や実施を進め、2作品について支援を決定したことをお知らせいたします。



本プロジェクトでは、作品制作の資金サポートや、ゲーム内容のブラッシュアップ、制作チーム内でカバーできないリソースの提供、また作業環境やPR 機会の提供など、幅広くサポートします。また、404 Not Found では、作品の紹介、体験会の実施、技術交流の機会なども創出し、支援する作品だけでなく、様々な作品やクリエイターと一緒にタイトルを磨き上げる機会も参加者同士で企画し実現する場所をめざします。

本プロジェクトでは、404 Not Found を東急不動産と共に運営する一般社団法人渋谷あそびば制作委員会の代表理事で、日本最大級のインディーゲームの祭典「BitSummit」の主催者でもある Skeleton Crew Studio 代表の村上雅彦を中心に、ゲームプロデューサーやクリエイティブのアドバイザーが集い、日本や世界で広く活躍し、さらに活動の幅を広げたいクリエイターを発掘・支援することで、クリエイティブを共に研ぎ澄ましていくことをめざしています。

さらに、本プロジェクトを、渋谷サクラステージを起点に、広域渋谷圏<sup>※</sup>に展開し、東急不動産が全面的にバックアップすることで、制作及び活動拠点、制作費についてはもちろん、作品ローンチにおける PR も含めサポートし、またクリエイター同士のコミュニケーションが図る場の提供など、サポートするクリエイターの状況に合わせてクリエイティブに集中できる環境を提供する支援プログラムに取り組んでまいります。

### ■クリエイターコミュニティへの支援

本プロジェクトは制作支援を中心としながら、インディーゲームクリエイターのコミュニティも広くサポートしていく予定です。Game Creator Incubation(GCI) 構想として、作品の目標地点を「世界に出す」ではなく「世界で注目される」へとより高く設置すべく、切磋琢磨できる、単なるコミュニティスペースにとどまらない、人材・技術含めた様々なノウハウを提供する拠点を、404 Not Found を中心に展開するよう準備を進めています。

東急不動産並びに Skeleton Crew Studio は本プロジェクトにて渋谷サクラステージと 404 Not Found に集うクリエイターの皆様の新しいチャレンジを応援しその可能性の最大化を目指せる環境を提供できるよう、引き続き尽力してまいります。



クリエイター拠点「404 Not Found（渋谷サクラステージ内）」

### ■支援作品紹介①

・『ぎるぐる』 制作：Production Exabilities

彼岸と此岸、輪廻と解脱、日本的な死生観から現代の若者の“生”を描く挑戦的な作品

生に執着する少女と、生に絶望する少女たちが織りなす静と動、生と死、希望と絶望、かわいさと気持ち悪さ。

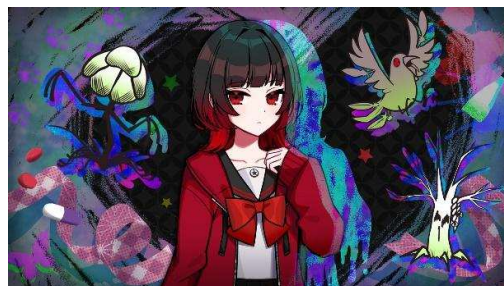
全ての“対極”が混ざり、新たなあり方が生まれる、リアルタイムタクティカルアドベンチャーゲーム。

## [STORY]

生に絶望した少女たちが迷い込んだのは生と死の間にある、なにものでもない世界……

その世界で彼女たちは一人の少女と出会う。少女はこの曖昧な世界においてただ一人“生きる”ことを強く願い、迫り来る敵に抗い、運命に抗い、少女たちに寄り添い、想いをぶつける“異端者”だった。

これは、自らの選択によって少女たちの運命を選ぶリアルタイムタクティカルアドベンチャー。



## Production Exabilities 紹介

大手ゲームメーカーから独立し世界展開をスタートした若手クリエイターの集うスタジオ。

小規模体制でハイエンドなコンテンツ表現を研究するチャレンジングなチーム。



**奈良輪 和史**

**Kazufumi**

**Narawa**

代表取締役/  
スタジオヘッド

元コーエーテックモゲームス ゲームプランナー。  
現在はスタジオヘッドとして、ディレクターを務めつつ、会社経営と共にシナリオライター・小説家・ゲームデザイナー・専門学校講師としても活動。



**西村 郁弥**

**Fumiya**

**Nishimura**

リードエンジニア

元コーエーテックモゲームス リードエンジニア。  
若くしてリードプログラマーとして抜擢され活躍。自らが理想とするゲーム制作を実現するためにスタジオに参画。

**奈良輪氏よりコメント：**この作品では我々のアイデアを以て、生の根源にある“輪廻”と“対極”を描きたいと思っています。こんな極まった作品を応援してくれる人々が集う渋谷の空き地で、仲間がどんなものを創り上げていくのか楽しみにしつつ、全力を尽くして開発に取り組んでいきます！

## ■ 作品概要

タイトル名称	ぎるぐる
発売予定	2025年予定
価格	未定
プラットフォーム	PC 他未定

## ■ 支援作品紹介②

・『TWIN SOULS』 制作：CORE8

日本神話を土台とした個性の強いアートに圧倒されるアクションゲーム意欲作。

人間の主人公がそれぞれの視点で世界を見つめながら様々な愛に触れるストーリーを追うアクションアドベンチャー。

### [STORY]

神にわが身をささげ、一つになれば そのやどりし力を使い、  
世界を手に入れられよう――。

遠い昔、神々と人間が近かった時代。ひかれあう2つの魂があった。

侵略された森で生きる少年と、国の発展のため侵略を続ける王。

この2つの魂は神々をも魅了し、共鳴していく。

正義とはなにか？ 愛とは？ 死とは――

人間の根源に流れるものを見つめなおす魂の旅が始まる。



## CORE8 紹介

代表の堀田氏のアートとゲームの追求に向けた会社として設立したアート主体のゲームスタジオ。

### 堀田 昇 / Noboru Hotta (CORE8 株式会社/ 代表取締役)



コナミ、セガなどの会社でアートディレクターとしてキャリアを積み、  
さまざまな有名タイトルに関わる。その後グランディング株式会社の設  
立に関わり、CCO/クリエイティブ・ディレクターとしてコンシューマ  
ーゲーム、ソーシャルゲーム、スマホゲーム、VR、ボードゲームなど  
数多くのタイトルを制作。

独自のスタイルを追求すべく 2019 年会社を離れ、CORE8inc をスター  
トさせる。

**堀田氏よりコメント：**長年温めてきた「TWIN SOULS」というタイトルを、Game Creator Finding プロジェクトを通じてスタートできることにとても興奮しています。東急不動産をはじめ、村上さん、伊東さんを含む多くの方々のご支援に感謝し、渋谷の「404 Not Found」から日本発のクリエイティブな作品を世界に届けたいと思います。

## ■ 作品概要

タイトル名称	TWIN SOULS
発売予定	2026 年予定
価格	未定
プラットフォーム	PC 他未定

## ■ 本事業を主導するメンバーよりコメント

### 統括プロデューサー

#### 村上 雅彦 / Masahiko Murakami

株式会社 Skeleton Crew Studio 代表取締役

日本インディペンデントゲーム協会 理事

渋谷あそびば制作委員会 代表理事

アメリカの美術大学を卒業後、サンフランシスコ・京都でゲームアーティストの経験を経て

2016年に起業。ゲーム開発、XRコンテンツ開発、イベントプロデュース、

都市開発など多岐に渡り活動。

日本最大級のインディーゲームの祭典「BitSummit」主催。



**村上氏よりコメント：**本プロジェクトで、クリエイターにより多くのチャンスが生まれることを期待しています。渋谷の「404 Not Found」や BitSummit を通じて出会ったクリエイターと連携しながら、彼らにとって価値のある新しい可能性を創出していきたいと願っています。今後は、タイトル支援や出資をご検討の企業などとも協力し、ゲーム支援プロジェクトやピッチコンテスト、交流イベントなども実施していきたいと考えております。

### 事業プロデューサー

#### 伊東 章成 / Akinari Ito

フリーコンテンツプロデューサー / BizDev

ソニー・インタラクティブエンタテインメントにて 16 年

日本のクリエイター支援、Indies Game 環境の立ち上げに注力。

独立後 ソニー・ミュージックエンタテインメントにてゲームパブリッシュ事業を立ち上げ、その中核を担う。

現在はフリープロデューサーの立場で様々な企業のコンテンツプロデュースや事業創出、

クリエイター支援や育成事業を多方面に展開する。



**伊東氏よりコメント：**いかなる状況下にあろうと常に協力をしてきたクリエイターの環境構築に向けた話を、東急不動産、そして村上さんと共に進めることになったのはまた必然的なような、不思議な縁を感じております。今まで手探りで様々な支援を考え実践してきた経験を元にこれからご一緒する皆様へもより踏み込んだサポートをしていけるよう尽力してまいります。

## ■ 広域渋谷圏における東急不動産の取り組み「PROJECT LIFE LAND SHIBUYA」

「PROJECT LIFE LAND SHIBUYA」は、「人と、はじめよう。」をコンセプトにした、広域渋谷圏における東急不動産の取り組みです。多様な人や企業との共創や、交流の仕組み・場づくりを通じて「創造」「発信」「集積」を循環させ、共感する人や企業とパートナーシップやアライアンスを構築していきます。

東急不動産は 2024 年度までに渋谷桜丘、原宿・神宮前、代官山、代々木公園エリアで 4 つのプロジェクトの開業を予定しています。広域渋谷圏におけるエリアを連携させ、長期的な視点のもと、まちの魅力を高めていきます。

※広域渋谷圏とは、東急グループの渋谷まちづくり戦略において定めた、渋谷駅から半径約 2.5km のエリアのことを指します。



PROJECT LIFE LAND SHIBUYA

HP : <https://life-land-shibuya.com>

広域渋谷圏のまちづくり

HP : <https://www.tokyu-land.co.jp/urban/area/shibuya.html>

