

## PRESS RELEASE

2019年5月9日

Vantan Game Academy

【ゲーム・マンガ・アニメ・声優の専門校】  
バンタンゲームアカデミー  
<http://www.vantan-game.com>

## 【問い合わせ】

広報: 濱田、二日市

Tel: 03.5721.6511

Fax: 03.5704.2116

Mail:

[press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp)

## 日伊学生合同のゲーム制作プロジェクト本格始動 企画プレゼンの決め手は「スケール感」

株式会社バンタン(本部:東京都渋谷区 代表取締役会長:石川広己)が運営する総合エンターテインメントスクール「バンタンゲームアカデミー」は、イタリアのゲーム専門アカデミー「VIGAMUS Academy」と協同で実施している日伊合同ゲーム制作プロジェクト「∞(インフィニット) プロジェクト」にて先月16日、日伊学生が発案したゲーム企画の審査会を開催。プロジェクトを監修する株式会社グラスホッパー・マニファクチャアの須田剛一氏に向けて、学生自らプレゼンテーションを行い、2国間で開発を手掛けるゲーム企画が選定されました。



### ■ 国際的な人材育成を目指す「∞(インフィニット) プロジェクト」とは

「∞(インフィニット) プロジェクト」では、ドイツの「Gamescom」や「東京ゲームショー2019」など国際的な展示会への出展をゴールとして、日本とイタリアの学生が混合チームを組み、ゲーム制作を行います。株式会社グラスホッパー・マニファクチャアの須田氏監修の元、インターネットを介して進行される当プロジェクトは、学生同士の国際交流を通してコミュニケーション力とゲーム制作の技術、そしてマーケティング力を身につけることを目標としています。

### ■ 共同開発のゲーム企画が決定、日伊間プレゼンテーションから学ぶ

日伊学生が共同で開発するゲーム企画を選定するため、審査会を4月16日に開催。審査会では日伊それぞれの学生が発案した全16企画を、通訳を介して学生自ら須田氏へプレゼンテーションを行いました。企画書にはゲームのコンセプト、プレイ方法やキャラクターイメージなどゲームの世界観が盛り込まれ、企画書のデザインをはじめ、プレゼンテーションにも日本側とイタリア側で様々な特徴が見られました。

日本側では日英両言語でプレゼンテーションを行ない、ゲームへの思いを自分たちの言葉で伝える異文化コミュニケーションを意識した工夫が、イタリア側では企画書に“ゲームシート”と呼ばれる、ゲームのターゲット、プレイ人数、対象年齢といった、マーケティングを意識した資料が加えられました。

横スクロールという条件の中選ばれた2つの企画は、スケール感と、どちらもクローズドな空間に設定されていることから3カ月という制作期間内で制作出来る点が、選出の最大のポイントとなりました。また、多くのゲームが開発及び発表される現在のゲーム市場を受け、他のゲームに埋もれず、商品として“売れる”企画であることも選ばれる要因となりました。

今後、プロジェクトに参加している学生約20人は日伊混合の2チームに分かれ、8月のゲーム発表に向けて開発を行います。



# PRESS RELEASE

**Vantan Game Academy**  
ゲーム・マンガ・アニメ・声優の専門学校

【ゲーム・マンガ・アニメ・声優の専門学校】  
**バンタンゲームアカデミー**  
<http://www.vantan-game.com>

**【問い合わせ】**

広報：濱田、二日市

Tel: 03.5721.6511

Fax: 03.5704.2116

Mail:

[press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp)



**Vantan Game Academy**

**L'ecole Vantan**

**Venus Academy**

■ **選ばれた企画**



「**Cosmopedia (コスモペディア)**」 ※バンタンゲームアカデミーの学生発案  
宇宙を旅する汽車が舞台となる謎解きゲーム。コンセプトは本プロジェクトと同様の「異文化コミュニケーション」で、主人公は車両内にいる宇宙人と会話をしながら、宇宙人の少年が無くした切符を探すというストーリー。宇宙人の言葉は、車両内にある様々なヒントを集め、解釈／理解して進みます。



「**Lullaby (ララバイ)**」 ※VIGAMUS Academyの学生発案  
不気味な洋館を舞台とした冒険2Dゲーム。主人公は洋館でほとんどの時間を一人で過ごす5歳のアン。怖がりなアンと一緒に洋館内を冒険し、アンの恐怖に打ち勝ちます。

■ **審査会の様子**



<バンタン学生の感想コメント>

イタリアとのプレゼンということで、いつもと違って緊張しました。翻訳が入るのでどう話したら良いか、伝わっているのか、思い描いている世界観がイタリアの人にとっても面白いのかが心配でした。イタリアの学生の感想が気になります！

<バンタン学生の感想コメント>

入学してまだ1年なのでゲーム開発自体楽しみですし、今回は違う国との取り組みなので、地球の反対側ではないですが、はるか遠くの所で作業が進み、そのデータが送られてくるというやり取りはきっと感動するんだろうなと思っています。すごく素敵なことだと思います。

## PRESS RELEASE



【ゲーム・マンガ・アニメ・声優の専門学校】  
バンタンゲームアカデミー  
<http://www.vantan-game.com>

## 【問い合わせ】

広報: 濱田、二日市

Tel: 03.5721.6511

Fax: 03.5704.2116

Mail:

[press\\_vantan@vantan.co.jp](mailto:press_vantan@vantan.co.jp)

L'ecole Vantan



## ■ 「∞(インフィニット) プロジェクト」

バンタンゲームアカデミーとVIGAMUS Academy(ビガムス アカデミー)の学生が協調しながらひとつの作品を創出する合同制作プロジェクト。監修を行なうのは、世界で展開するゲームを制作している株式会社グラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一氏。3月に発足し、日伊混合チームにてゲーム制作を行ない、ドイツ、東京、イタリアのゲームショーにて展示発表を行ないます。

## &lt;関連リンク&gt;

・世界基準で人材育成へ 日伊合同ゲーム制作『∞(インフィニット) プロジェクト』発足:

[https://www.vantan.jp/ex\\_release/VGA\\_Vigamus.pdf](https://www.vantan.jp/ex_release/VGA_Vigamus.pdf)

## ■ 株式会社グラスホッパー・マニファクチュア 須田剛一

長野県長野市生まれ。1993年にヒューマン入社。1998年に株式会社グラスホッパー・マニファクチュアを起業。ゲーム業界 26 年目、起業して 21 年。これまでに数々のヒット作を手掛け、2005 年発表の「killer7(キラーセブン)」では国内外に大変大きな反響を呼びました。明るいホラーゲームで話題を呼んだ「ロリポップチェーンソー」は世界的にも評価が高く、同社最大のヒット作となっています。

## ■ VIGAMUS Academy(ビガムス アカデミー)

VIGAMUS Academy は 2014 年に設立された、ゲーム専門アカデミー。ゲームに特化した博物館を運営する VIGAMUS(ビガムス)の教育部門で、ローマの私立大学 Link Campus University(リンク キャンパス ユニバーシティ)と共同でイタリア・ローマに設立されました。イタリアの若い世代がゲーム業界で活躍する機会を得ることを目的とし、開発者や起業家となるための機会と意識、そして国際的に通用するカリキュラムを提供しています。ゲーム業界全般を網羅していて、技術に特化したコース(美術、プログラミング、デザイン、サウンドデザインなど)と、ビジネスに特化したコース(マーケティング、広告、PR、コミュニケーションなど)を持ちます。日本などから現役で活躍中のプロを講師に招き、実践経験を授業に取り入れるなど、特に人材育成に力を注いでいます。

・VIGAMUS Academy : <http://www.vigamusacademy.com/>

## ■ Vantan Game Academy (バンタンゲームアカデミー)

「業界に最も近い総合エンターテインメントスクール」をコンセプトに現場で活躍するプロを講師に迎え、ゲーム・マンガ・アニメ・声優など、コンテンツの領域に特化して即戦力人材の育成を行う専門スクール。

・バンタンゲームアカデミー : <http://www.vantan-game.com/>・バンタンゲームアカデミー 高等部 : <https://www.vantan-gamehs.com>■ Vantan (バンタン) <http://www.vantan.jp/>

1965 年の創立以来、クリエイティブ分野に特化して人材の育成を行っている専門スクール。現役のプロクリエイターを講師に迎え、ファッション、ヘアメイク、ビューティ、グラフィックデザイン、映画映像、フォト、ゲーム、アニメ、マンガ、パティシエ、カフェ、フードコーディネーターなどの分野において、業界と連携した「実践教育」で即戦力となる人材を育成する教育事業を展開、これまでに 19 万人以上の卒業生を輩出しています。【東京・大阪】