

各位

会社名	ポノス株式会社
問合せ先	広報担当
メール	pressrelease@ponos.co.jp

『京都 e スポーツサミット 2020 Summer ～京都 e スポーツゲーム大賞授賞式～』受賞者決定のお知らせ

ポノス株式会社（本社：京都府京都市、代表取締役：辻子依且、以下「ポノス」）は、京都府、一般社団法人 日本インディペンデント・ゲーム協会（以下、JIGA）と共同で開催しているゲーム開発コンテスト「京都 e スポーツゲーム大賞」の受賞者が決定しましたのでお知らせいたします。



●イベント概要

『京都 e スポーツゲーム大賞』には 20 タイトルを超える応募を頂き最終審査会へのノミネートは 6 タイトルに絞られました。

2020年6月27日に『BitSummitGaiden』内で『京都 e スポーツサミット 2020 Summer ～京都 e スポーツゲーム大賞授賞式～』が共催開催され、ノミネート全 6 タイトルから受賞者が発表されました。

受賞者は「大賞 1 タイトル」、「特別賞 3 タイトル」が選出され、開発支援金と記念トロフィーが授与されました。

●受賞作品

【大賞】



タイトル名：シューフォーズ

エントリー名：ブイブイラボ

ゲーム紹介 URL：<http://vv-labo.com/ufosports-jp/>

© 2018-2020 vv-labo

【審査員からのコメント】

Gstar Gaming プロデューサー 倉持由香

ビビッドな色彩で可愛らしいキャラクターのドット絵と、妨害しまくりの白熱するゲーム性のギャップが素晴らしい！一次審査での試遊で、ゴールに目標アイテムの冷蔵庫が詰まってしまって落ちなかった時は思わず叫び声が出ました(笑)操作もルールも分かりやすく、老若男女幅広く楽しめる作品だと思います。バランスの良いステージギミックも勝負を熱くさせますね。運要素があることで、上級者相手でもワンチャンが生まれやすそうです。

JeSU 公認プログラマー ACQUA

勝利条件のわかりやすさ、直感的なプレイのしやすさ、親しみやすいビジュアルやサウンドなど、非常に完成度が高いなと感じました。絶妙なバランスのランダム性があることでプレイしていてドキドキ感を強く感じられ、勝利した時の喜びにも繋がっている。

競技性を上げたいと考えた時の伸びしろもまだまだあるなと感じられたので、パーティーゲームとしてだけでなく、eスポーツタイトルとしても可能性が感じられる作品でした。

【特別賞】



タイトル名：カニノケンカ - Fight Crab -

エントリー名：カラッパゲームス合同会社

ゲーム紹介 URL：<https://www.neoq.net/games/fightcrab-jp/>

© 2020 Calappa Games LLC



タイトル名：ドギーニンジャ 爆熱ストライカーズ！

エントリー名：株式会社トイディア

ゲーム紹介 URL：<http://doggie-ninja-soccer.toydea.com/>

©2019 Toydea Inc.



タイトル名：ジオラマナイト

エントリー名：ピクルズ

ゲーム紹介 URL：<https://www.dioramaknight.com/>

© 2018-2020 PICKLE's

審査模様映像や各タイトルの説明は「京都 e スポーツ大賞発表公式サイト」でもご覧頂く事が可能です。

京都 e スポーツゲーム大賞発表サイト：<https://www.esports.kyoto/>

●京都 e スポーツゲーム大賞とは

京都府とポノス株式会社が、エレクトロニクススポーツ（以下：e スポーツ）をきっかけとした京都府内のゲーム関連企業の活性化を目的に、「京都 e スポーツサミット」を立ち上げ第二回「京都 e スポーツサミット 2020 Winter」を 2020 年 1 月 12 日（日）に開催いたしました。

第二回目は、ものづくり産業の支援から e スポーツのゲームタイトルの開発に注目し、インディーゲームにプロゲーマーが関わり、未来の e スポーツタイトルを目指す『京都 e スポーツゲーム大賞』を日本最大級インディーゲームの祭典「BitSummit」と共催のもと実施を発表いたしました。

具体的には、日本国内の開発者から対戦型のインディーゲームを募集し、応募作品の中からはいくつかの作品を絞り、「BitSummit The 8th Bit」内でプロゲーマー等による最終審査と講評を行い、それらの作品から最も優れたタイトルを表彰し、開発支援金を授与致す予定でしたが、新型コロナウイルスの状況を鑑み、BitSummit The 8th Bit の開催が見送られオンライン開催となった『BitSummitGaiden』にて「京都 e スポーツゲーム大賞」の最終審査発表及び表彰式を実施しました。

概要

タイトル：京都 e スポーツゲーム大賞（英語表記：Kyoto esports Award）

主催：京都 e スポーツサミット実行委員会（京都府/ポノス株式会社）

共催：BitSummit 実行委員会、KYOTO CMEX 実行委員会

応募期間：2020 年 1 月 12 日（日）～同年 2 月 29 日（土）

審査期間：2020 年 3 月 1 日（日）～同年 3 月 20 日（金）

最終審査会ノミネート作品発表：2020 年 4 月 6 日（月）、WEB

表彰式：2020 年 6 月 27 日（土）「BitSummitGaiden」内『京都 e スポーツサミット 2020 Summer ～京都 e スポーツゲーム大賞授賞式～』

公式サイト：<https://www.esports.kyoto/>

賞・賞金：大賞（1 点）開発支援金 50 万円/特別賞（1～3 点程度）開発支援金 10 万円

●産学公が目指すもの

「産」：e スポーツをきっかけとした人材が活躍できるフィールドの提供を行う事

「学」：京都府出身の優秀な人材が e スポーツをはじめゲーム関連業界に興味関心を持つ事

「公」：e スポーツによりゲーム関連企業が活性化し京都府全体の盛り上がりにも寄与する事

●京都府ものづくり振興課について

京都府では、映画・映像、マンガ・アニメ、ゲームなどコンテンツ産業の振興を図るため、様々な施策展開を行っているところです。近年のゲーム業界での「e スポーツ」は、2022 年の中国・杭州で開かれるアジア競技大会で正式なメダル種目に認定され、2024 年開催のパリ・オリンピックで種目入りへの検討が進められる等、全世界で急速な盛り上がりを見せております。そこで、「e スポーツ」に関連するイベントを開催し、府内企業が開発したゲーム等を取り上げることで、ハードベンダーや VR デバイスメーカー等、より多くの企業の参画機会を増やすとともに世界に情報を発信します。

イベントを通じてクリエイターが成果を披露できる場づくりを行い、ゲーム業界とのマッチングやプロとの交流による人材育成支援を京都で実施して参ります。

●BitSummit について

BitSummit は、毎年京都で開催している日本最大級のインディーゲームの祭典です。「国内のおもしろいインディーゲームを海外に向けて発信していく」という趣旨のもと、2012 年後半に発足されました。2013 年、同業者向けの小規模イベントとして開催した初回の来場者は 200 名ほどでしたが、2018 年には来場者数 17,000 人を超える大きなイベントに成長しました。

●ポノスについて

ポノスは、1990 年の創業以来一貫してゲームを通してエンターテインメントという文化の発展に貢献してまいりました。【求められるモノは創らない、それ以上を創り出す。】を掲げ、求められるモノの中に、自分たちしか創れない価値をプラスしていくことを私たちは大切にしています。現在は、スマートデバイス向けのオリジナルゲーム開発を核に事業を展開し、代表タイトル『にゃんこ大戦争』は、累計 DL 数 5,200 万を（2020 年 5 月現在）超え、多くのお客様に楽しんでいただいております。

© Kyoto Prefecture. All Rights Reserved. © PONOS Corp.

BitSummit © Copyright 2019. All rights reserved. The BitSummit Organization Committee.

以上