

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 スポーツゲーム大賞』実施に関するお知らせ

～「BitSummit The 8th Bit」で表彰式を開催！大賞には開発支援金を贈呈～

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、BitSummit 実行委員会と共同でゲーム開発コンテスト「京都 e スポーツゲーム大賞」を実施することをお知らせいたします。



●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、エレクトロニックスポーツ（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2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2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グラマーが関わり、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、応募作品の中らいくつかの作品を絞り、「BitSummit The 8th Bit」内で2020年5月9日（土）開催予定の「京都 e スポーツサミット 2020 Spring」において、プログラ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します。

クリエイターの皆様の発想と、インフルエンサーとしても活躍するプロゲーマーが出会い、京都から世界へ羽ばたくeスポーツタイトルが誕生することを期待し、皆様からのご応募をお待ち致しております。

●開催概要

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3月20日（金）以降、WEBサイトにて公開予定

最終審査会及び表彰式：「BitSummit The 8th Bit」内「京都eスポーツサミット2020 Spring」（2020年5月9日（土）時間調整中）

応募サイト：<https://www.esports.kyoto/>

応募方法：本サイトの応募フォームから必要事項を記載のうえ応募（無料）

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



審査員には、ゲーマーアイドルであり、G-STAR.PRO 女子 e-sports チーム「G-STAR GAMING」プロデューサーでもある倉持由香さん、プロゲーマーで株式会社ブシロードのプロデューサーでもある ACQUA さんが参加する予定です。

その他詳細については、上記応募サイトにてご確認ください。

●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へ寄与する事

●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・オリンピックで正式種目入りへ検討される等、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ていきます。

当イベントを通じて、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、2019 年には 来場者数 1 万 7 千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 4, 900 万を（2020 年 1 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。

●お問い合わせ先

esports@cmex.kyoto

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

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

以上