情報解禁日　2020 年 4 月 6 日 13 時

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』最終ノミネート作品決定に関するお知らせ

～ 総エントリー数は 20 作品以上、最終ノミネート作品は全 6 タイトル ～

ポノス株式会社（本社：京都府京都市、代表取締役：辻子依旦、以下「ポノス」）は、京都府ものづくり振興課、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ンスト「京都 e スポーツゲーム大賞」の最終エントリー作品を選定し発表したことをお知らせいたします。

尚、2020 年 5 月 9 日・10 日に開催予定していました「京都 e スポーツゲーム大賞」の最終審査会・表彰式の実施は、新型コロナウイルス感染拡大に際し、現時点において、終息の見通しがたっていない事を鑑み、BitSummit The 8th Bit が開催延期により見送る事が決定しております。
今後、最終審査と表彰等はどのような形で実施するか関係者等で協議調整しており、詳細が決まり次第発表いたします。

●エントリー状況

『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まして誠にありがとうございました。
エントリー作品はどれも独自性や競技性も高く、審査は慎重に実施され最終選考ノミネートは 6 タイトルに絞られました。

一次審査会は、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 である倉持由香さん、ブシロードプロデューサーACQUA さん、BitSummit 実行委員会及び京都 e スポーツサミッ ト実行委員会のメンバーで実施されました。

■審査基準：評価項目表（例示）

評価項目	
競技点	対戦において、ルール・勝敗がわかりやすいか
操作点	プレイヤーが、キャラクターなどを多様に操作できるか
演出点	観客が盛り上がるよう、演出などに工夫があるか
独創点	・既存のゲームにはない特色を持っているか ・特に e スポーツのゲームタイトルを意識して工夫があるか

応募多数の場合、上記の項目等を総合的に評価して数点に選定し、最終審査会において受賞者を決定致します。
※最終審査に関しまして、評価項目が変更される可能性がございます。

●ノミネート 6 作品

【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.neoaq.net/games/fightcrab-jp/

【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/

【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/

【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/

【タイトル名】：BATTLLOON - バトルーン
【エントリー名】：noname studio
【ゲーム紹介 URL】：https://store.steampowered.com/app/985800/BATTLLOON/

【タイトル名】：Ballistic Craft: 弾導のアルケミスト
【エントリー名】：Palladium Soft
【ゲーム紹介 URL】：https://store.steampowered.com/app/1137110/Ballistic_Craft/

京都 e スポーツゲーム大賞発表サイト：https://www.esports.kyoto/
※50 音順での掲載になります。

●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感染拡大に際し、現時点において、終息の見通しがたっていない事を鑑み、BitSummit The 8th Bit の 2020 年 5 月 9 日・10 日の開催を見送ることを決定いたしました。
BitSummit The 8th Bit の開催が見送られた事から、当初共催にて予定しておりました「京都 e スポーツゲーム大賞」の最終審査会・表彰式の実施を見送ることといたします。

●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）※エントリー期間終了
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
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）が延期となり現在調整中となります。

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

●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の協議が進められる等、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。
また、学生が製作したゲームの展示、体験ブースを設け、次代を担う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 1 万 1 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 5,100 万を（2020 年 3 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