



Japan University eSPORTS Championship :U-Champ. [日本学生eスポーツ競技大会]

“eスポーツ大学生 No.1”を決定する日本最大級の大学生大会、**実施全タイトル決定!**

「Japan University eSPORTS Championship :U-Champ. ～日本学生 e スポーツ競技大会～」 追加タイトルに「PUBG」が決定!

～「ウイレ」(モバイル版)、「ストV」に加え、「PUBG」の全3タイトルで実施～

一般社団法人日本 e スポーツ連合(会長:岡村秀樹 以下、JeSU)は、
大学生 No.1 を決定する e スポーツ大会

「Japan University eSPORTS Championship :U-Champ. ～日本学生 e スポーツ競技大会～」

において、「eFootball ウイニングイレブン 2021」(モバイル版)と

「ストリートファイターV チャンピオンエディション」に加え、

「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」の全3タイトルで実施することをお知らせいたします。

JeSU は、日本国内の e スポーツの普及と発展、そして e スポーツの振興を目的に国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指しています。その一環として、「Japan University eSPORTS Championship :U-Champ. ～日本学生 e スポーツ競技大会～」を、大学 e スポーツのさらなる発展と、e スポーツを通じた青少年の心身の健全な育成、および文化・地域・経済・社会の発展を趣意とする“日本最大級の e スポーツ大学生大会”として新たに開催します。

その実施タイトルとして、「eFootball ウイニングイレブン 2021」(モバイル版)と「ストリートファイターV チャンピオンエディション」に加え、新たに「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」を加えた**全3タイトルでの実施**が決定いたしました。

あわせて、「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」の参加希望者の募集を本日より開始することを発表いたします。参加希望者の募集は大会公式サイト(<https://jesu.or.jp/u-champ/>)より、3月24日(水)までがエントリー期間となります。

また、現在、参加希望者募集中の「eFootball ウイニングイレブン 2021」(モバイル版)のエントリー期間を3月16日(火)まで、「ストリートファイターV チャンピオンエディション」のエントリー期間を3月23日(火)まで、それぞれ延長させていただきます。

新型コロナウイルスの影響により、集客を伴うイベントが実施困難になる中、会場に集まらずオンラインでも盛り上げられるeスポーツの特徴を活かした新しい観戦スタイルを提唱すべく無観客で本大会を行い、配信コンテンツとして広く発信いたします。加えて、大会本選の様子は、JeSUが特別出展するインターネットの祭典「ニコニコネット超会議 2021」(<https://chokaigi.jp/>)にて生中継いたします。

JeSUは日本のeスポーツの魅力を啓蒙し、ゲーム業界、周辺産業の拡大を目指してまいります。今後も、魅力的な大会、ゲームタイトルを発表させていただきますのでご期待ください。

【大会概要】

- 大会名 : 「Japan University eSPORTS Championship :U-Champ.
～日本学生eスポーツ競技大会～」
- 実施日程 : 予選 2021年3月20日(土)～4月4日(日) オンライン大会 / 配信なし
: 本選 2021年4月24日(土)・25日(日) オフライン大会 / 配信あり
- 本選会場 : ところざわサクラタウン(埼玉県所沢市東所沢和田3-31-3) ※無観客開催
- 優勝賞品 : 優勝トロフィー
- 副賞 : 高性能ゲーミングPC(マウスコンピューター)
- 実施タイトル : 「eFootball ウイニングイレブン 2021」(モバイル版)
「ストリートファイターV チャンピオンエディション」
「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」 ※予選・本選ともにオンライン実施
- 大会公式サイト: <https://jesu.or.jp/u-champ/>

【実施タイトル】「eFootball ウイニングイレブン 2021」(モバイル版)

- ・本大会は個人戦で開催します。
- ・エントリー時に文部科学省が定める大学・短期大学・大学院に在学中、かつ2021年9月末まで所属大学・短期大学・大学院の変更、卒業をしない学生のみが参加可能です。
- ・予選上位8名に本選出場権が与えられます。
- ・予選実施日:3月20日(土)、21日(日)
- ・参加方法:エントリーはこちらから ⇒ <https://jesu.or.jp/u-champ/>
エントリー期間:2月18日(木)～3月16日(火) ※エントリー期間が延長となりました。

 **Football**
ウイニングイレブン
2021



©Konami Digital Entertainment

【実施タイトル】「ストリートファイターV チャンピオンエディション」

- ・本大会は個人戦で開催します。
- ・エントリー時に文部科学省が定める大学・短期大学・大学院に在学中、かつ2021年9月末まで所属大学・短期大学・大学院の変更、卒業をしない学生のみが参加可能です。
- ・予選上位8名に本選出場権が与えられます。

- ・予選実施日:3月27日(土)、28日(日)
- ・トーナメント形式 予選:シングルエリミネーション BO3
本選:ダブルエリミネーション BO3(本選決勝戦のみBO5)
- ・参加方法:エントリーはこちらから ⇒ <https://jesu.or.jp/u-champ/>
エントリー期間:2月18日(木)~3月23日(火) ※エントリー期間が延長となりました。



©CAPCOM U.S.A., INC. 2016, 2020 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM 許諾番号:2021-0001

【実施タイトル】「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」

- ・本大会は個人戦(SOLOモード)で開催します。
- ・エントリー時に文部科学省が定める大学・短期大学・大学院に在学中、かつ2021年9月末まで所属大学・短期大学・大学院の変更、卒業をしない学生のみが参加可能です。
- ・予選上位80名に本選出場権が与えられます。
- ・予選実施日:4月3日(土)、4日(日)
- ・参加方法:エントリーはこちらから ⇒ <https://jesu.or.jp/u-champ/>
エントリー期間:3月4日(木)~3月24日(水)



© 2021 KRAFTON, Inc.

◆日本eスポーツ連合(JeSU)について

一般社団法人日本eスポーツ連合は、日本国内のeスポーツの普及と発展、そしてeスポーツの振興を目的に国民、とりわけ青少年の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指しています。eスポーツの認知向上とeスポーツ選手の活躍の場の更なる拡大を目指し、競技タイトルの認定や選手のプロライセンス発行、そしてアジア競技大会をはじめとした国際的なeスポーツ大会への選手の派遣など様々な取り組みを行っています。また、以下のスポンサー企業や団体の支援を受け、国内のeスポーツ産業の発展に努めています。

オフィシャルスポンサー :

KDDI 株式会社
株式会社ローソン
Indeed Japan 株式会社
株式会社わかさ生活

サントリーホールディングス株式会社
株式会社ビームス
株式会社ビックカメラ
株式会社マウスコンピューター



- 活動助成 : 一般財団法人[非営利]上月財団
- 協力 : 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)
一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (JOGA)
- 後援 : 一般社団法人日本アミューズメント産業協会 (JAIA)
一般社団法人デジタルメディア協会 (AMD)
-

【報道関係者からのお問い合わせ先】

一般社団法人日本eスポーツ連合

e-mail: press-info@jesu.or.jp 公式サイト: <https://jesu.or.jp>

【別紙/参考資料】

◆「ウイニングイレブン」シリーズについて

「ウイニングイレブン」シリーズは 1995 年に家庭用ゲームとして誕生して以来、25 年以上にわたり楽しまれてきた、サッカーゲームです。世界累計販売本数が 1 億本を超え、その高い表現力や操作性が世界で評価されています。また、2001 年から欧州の地域大会として e スポーツに取り組み始め、現在は「eFootball League」として毎年 e スポーツ大会を開催しています。昨シーズンでは、全世界で 144 万人が参加しました。その他、第 74 回国民体育大会「いきいき茨城ゆめ国体」文化プログラムや「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA」、「第 18 回アジア競技大会 ジャカルタ・パレンバン」デモンストレーション競技に採用されるなど、e スポーツ競技タイトルとしても国内外で注目を集めています。

<https://www.konami.com/wepes/mobile/ja/>

◆「ストリートファイターV」について

「ストリートファイター」シリーズは、1987 年に業務用ゲーム機として第 1 作目を発売後、1991 年発売の『ストリートファイターII』において大ヒットを記録しました。革新的な対戦システムが話題を呼び、家庭用ゲームソフトでは全世界でシリーズ累計 4,600 万本(2020 年 12 月末日時点)の出荷を誇るなど、対戦格闘ゲームというジャンルを確立し、登場から 30 年経た今なお世界中で人気を博しており、e スポーツにおける格闘ゲーム分野を牽引するタイトルとなっています。「ストリートファイター」シリーズ史上初の、「PlayStation®4」ユーザーと PC ユーザーが対戦できる「クロスプラットフォーム」プレイの導入を実現しております。

最新作は 2020 年 2 月に発売された「ストリートファイターV チャンピオンエディション」です。

<http://www.capcom.co.jp/sfv/>

◆「PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS」について

『PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS(プレイヤーアンノウンズ バトルグラウンズ)』は、最大 100 人のプレイヤーがマップ内にある装備などを駆使して“最後の 1 人”になるまで生き抜くバトルロイヤルゲーム。プレイヤーは徐々に狭くなる安全地帯内でランダムに配置されている武器や車両、装備アイテムを駆使して“最後の一人”になるために命をかけた緊張感あふれる荘厳な戦いを繰り広げます。

一般的な対戦型ゲームのように敵の撃破数のスコアで競うのではなく、生き残ることが勝利条件。そのためプレイでは敵を倒すだけでなく、戦闘を回避することも重要な要素となります。

そして、最後の一人まで生き残ったプレイヤーの画面には「勝った！勝った！夕飯はドン勝だ！！」というメッセージが表示されるため、プレイヤーは「ドン勝」を目指して戦います。

発売されてから「一番短期間で 1 億ドルの収益を上げた STEAM EARLY ACCESS ゲーム」を含めてギネスブックの 7 つの世界記録を保持。

国内外の複数のゲーム・アワードを受賞することで、バトルロイヤル・ジャンルにおいては世界のフロントランナーとして位置を確立しました。

現在では PC 版・Xbox 版・PS 版のほか、iOS/Android に対応した基本無料の MOBILE 版「PUBG MOBILE」も配信されており、さまざまな年齢層に「PUBG」のプレイ人口が広がっています。

<https://www.pubg.com/ja/>