

◆いばらきeスポーツリーグ2024運営業務委託

No.	該当箇所	質問	回答
1	仕様書 5(1)エ(ア)b	・ゲームタイトルについて 選定タイトルの中で「ジャストダンス2024エディション又は2025エディション」は、日本のeスポーツイベントにおいてあまり見受けられないかと存じますが、選定理由や選定背景をご教示いただけないでしょうか。事業者と学生がメインターゲットなので、無料でプレイ人口が多くスマートフォン1台だけで完結できる「ポケモンユナイト」などの方が参加ハードルを下げられ、参加人数も期待できるかと思われませんが、敢えて「ジャストダンス」を選定したこだわりや特別な理由があるのかと思い、加えて規約やレギュレーション作成の参考にしたいためお聞きしたいです。	当イベントについては、日頃eスポーツに触れていない幅広い層の方に気軽にご参加いただけるようにしたいと考えております。そのため、若者が行っている「ポケモンユナイト」ではなく、中高年層でも比較的容易に操作のできる「ジャストダンス」や「スイカゲーム」をタイトルとして選定しております。 なお、「ジャストダンス」は、オリンピックeスポーツシリーズ2023のタイトルとして選定されております。
2	仕様書 5(1)エ(ア)、(オ)	・使用ハードと許諾について ゲームタイトルごとの使用ハードをご教示いただけないでしょうか。IPホルダーによっては許諾までに時間がかかるため、他タイトルの選定の余地があるのかどうかもご教示いただきたいです。	「ジャストダンス」及び「スイカゲーム」についてはNintendo Switch™を、「格闘ゲーム(Virtua Fighter esports)」についてはPlayStation®4の使用を検討しておりますが、最終的には契約締結後に協議の上決定できればと考えております。 また、交流会で使用使用するタイトルについての使用許諾については、各IPホルダーと調整済みでございます。 一方、仕様書5(1)エ(カ)記載の試遊台については、他タイトルの選定の余地があると考えておりますので、ご提案いただくことも可能です。
3	仕様書 5(1)エ(ア)、(オ)	・参加人数 最大参加人数が4~8名×80チーム(企業40チーム・学生40チーム)なので、300~600人ほどの参加人数に、一般来場者も加えると全体で400~700人ほどが収容される計算になるのですが、全員がコート上に集まるという想定でしょうか。もしくは固定観覧席を使用した導線を想定されておりますでしょうか。	会場は、コート・観客席両方を使用することを想定しております。 交流会や試遊コーナーに参加する場合はコート、交流会の観戦や休憩などでは観客席を使用できるようにしたいと考えております。 そのため、コート(アリーナ)全面の養生が必要となります。養生設営は、イベント前日の夜17時から22時まで、撤去はイベント当日の18時頃から22時までに完了させる必要がある点ご注意ください。