**Tokyo esports Game Development Contest 2026**

**応募申込書【プロ部門】**

**○申込書受付期間**

令和７年８月７日（木）～１０月３日（金）１７時必着

**○申込書の提出について**

下記公式ホームページ内の申込フォームにこちらのファイルをご添付ください。

<https://tokyoesportsfesta.jp/>

**○申込書記入上の注意**

　・募集要項P６「審査基準」を踏まえてご作成ください。

　・募集要項P８「応募方法（詳細）」をよくお読みください。

・ページや行が不足する場合は追加してください。**全体で１３ページまでとしてください。**

**○お問い合わせ先**

◆東京ｅスポーツフェスタ2026イベント事務局

電話番号：03-5674-2295

メールアドレス：jimukyoku@esports-festa2026.jp

東京ｅスポーツフェスタ実行委員会

実行委員長　殿

「Tokyo esports Game Development Contest 2026「プロ部門」募集要項」に記載する全ての事項を遵守することを承諾して、下記のとおり申請します。

|  |  |
| --- | --- |
| （ふりがな）企業名 | ※クリエイター個人の方はクリエイターネーム、チームの場合はチーム名、個人事業主の方は代表者名または屋号を記載してください。 |
| （ふりがな）代表者名 | 印　（代表者印） |

**１. 応募作品の基本情報**

|  |  |
| --- | --- |
| フリガナ |  |
| 作品名 | 外部公開時に記載されます。 |
|  |
| 応募作品の概要（１００字以内） |  |
| 応募作品のジャンル | 最も該当するもの１つにチェック☑をして下さい。[ ] （１）スポーツゲーム[ ] （２）ｅモータースポーツゲーム[ ] （３）パズルゲーム[ ] （４）リズム・音楽ゲーム[ ] （５）格闘ゲーム[ ] （６）カードゲーム[ ] （７）シューティングゲーム[ ] （８）ＭＯＢＡ[ ] （９）リアルタイムストラテジー[ ] （10）その他 |
| 応募作品を掲載したサイト等があればそのURL |  |
| 販売・提供開始年月日（和暦）（未販売・未提供の場合は予定日） |  | 年 |  | 月 |  | 日 |
| 販売・提供価格（単価）（未販売・未提供の場合は予定価格） |  | 円 |  |
| 売上実績はありますか？ | [ ]  | ある　 | [ ]  | ない |  |
| 応募作品について、応募時点で、他のコンテストやコンペティション等に併願していますか？ | [ ]  | はい ⇒ | （具体的なコンテスト名を以下にご記載） |
| [ ] 　　いいえ |

**２. 過去の受賞歴**

1. 応募作品について、他のコンテストやコンペティション等にて過去に受賞歴があるか否かを、下表に✅を記載してください。

|  |
| --- |
| **過去の受賞歴** |
| [ ] 　ある | [ ] 　ない |

1. （上記（１）で「ある」を選択した方のみ、お答えください。）

過去に受賞したコンテスト等の名称及び受賞時期について教えてください。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **受賞年度****（和暦）** | **コンテスト等名称** | **コンテスト等の主催者** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**３. 応募作品の沿革（経歴）及び現在の状況**

販売・提供を開始されている場合は普及状況等について、未販売・未提供の場合は、開発状況や今後の販売・提供に向けたスケジュール等について記載ください。

**４. 概要説明**

（１）応募作品の概要、特徴、セールスポイント、応募作品がｅスポーツゲームタイトルに相応しい理由及び根拠などを分かりやすく記入してください。また、類似・競合作品との比較により、新規性や独自性、創造性があることを合わせて説明してください。

（２）応募作品の開発・販売（提供）体制及びビジネスモデルについて、図などを使用してわかりやすく説明してください。また、販路やターゲットとなるユーザー層についても記載してください。

**５. 競技性**

（１）応募作品の対戦形式、ルールを説明してください。

（２）プレイヤーに求められるスキル・戦略を説明してください。

６．市場性

（１）応募作品について、対象となるユーザーのニーズや外部環境、類似・競合する作品との比較による機能面・価格面での優位性など売上を左右する要因から、市場性が高いことを説明してください。

（２）具体的なユーザーからの反響があれば記載してください。

７．興行性

（１）プレイヤーを増やすために工夫している点や今後計画している取組（アップデートなど）を説明してください。

（２）ゲームを観る側も楽しめるような演出面などでの工夫を説明してください。

８．販売実績と販売計画

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 実績 | 計画 |
| 3期前 | 2期前 | 1期前 | 当年度 | 翌年度 | 翌々年度 |
| 期間　例 2024年4月　　　～　　　 2025年3月 | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ | ～ |
| ゲーム全体 | 売上高（a）[千円]  |  |  |  |  |  |  |
| 経常利益[千円] |  |  |  |  |  |  |
| 応募作品 | 提供数[単位] |  |  |  |  |  |  |
| 売上高（b）[千円] |  |  |  |  |  |  |
| 応募作品の割合（b/a）\*100 [％] |  |  |  |  |  |  |

※千円未満四捨五入

９．社会的意義

応募作品について、年齢・性別・国籍・障がいの有無等を問わず、誰もが楽しめるように工夫している点がある場合は、その背景及び具体的な実施内容等を説明してください。

10．応募作品の権利関係

（１）主として自ら又はチームが企画・開発した（している）作品ですか？　　[ ] 　はい　　[ ] 　いいえ

（２）ＩＰ保有者などの第三者の権利の許諾が必要なゲームタイトルですか？　[ ] 　はい　　[ ] 　いいえ

（３）（上記（２）で「はい」と回答した場合）

本コンテストへの応募について権利者の承諾は取れていますか？　 [ ] 　はい　　[ ] 　いいえ