

9月20日（金）～9月29日（日）開催

「VCT Ascension Pacific 2024」に 日本語放送スポンサーとして協賛します！

29日（日）決勝戦は、京王プラザホテルでのビューイングパーティを実施！

京王電鉄株式会社（本社：東京都多摩市、取締役社長：都村 智史）は、9月20日（金）から29日（日）までの間、合同会社ライアットゲームズ（本社：東京都港区、取締役社長：藤本 恭史）が主催するタクティカルFPS「VALORANT」の国際競技大会「VCT Ascension Pacific 2024」に日本語放送スポンサーとして協賛します。

世界的な人気を誇る「VALORANT」は、正式リリースから3年で毎月の平均アクティブプレイヤー数が2,800万人を超え、日本でも非常に注目されているeスポーツタイトルです。2022年の国際大会では、国内での同時接続数は過去最大の41万人を記録し、決勝戦の同時接続数が世界で推定100万人以上に上りました。

「VCT Ascension Pacific 2024」は、世界大会への挑戦権を争う「VCT Pacific」の出場権1枠を巡って、アジア太平洋の10の国・地域における各 Challengers リーグのトップチームが出場し、8日間の激戦を繰り広げる大会です。

本大会の決勝戦が実施される9月29日（日）に、公式ビューイングパーティが京王プラザホテル（新宿）で開催されることに伴い、新宿を起点として本大会の放送を通じた日本国内の熱狂を一層盛り上げ、eスポーツ文化の醸成およびeスポーツを通じた沿線の活性化を図ることを目的として協賛することとなりました。

本協賛は、2022年度から実施しているスタートアップ企業をはじめとした外部パートナーとの共創によるオープンイノベーションプログラム「KEIO OPEN INNOVATION PROGRAM」において採択したeスポーツの取り組みとして実施するものです。

京王電鉄は、世代や性別等にかかわらず多くの方が楽しむことができるeスポーツ文化の発展に貢献するとともに、eスポーツを通じた豊かで魅力的な「まちづくり」を進めてまいります。

詳細は次ページのとおりです。



《イベントキービジュアル》

1. eスポーツ大会「VCT Ascension Pacific 2024」について

(1) 名称

VCT Ascension Pacific 2024

(2) 大会概要

世界大会への挑戦権を争う「VCT Pacific」への出場権1枠を巡って、アジア太平洋地域における各 Challengers リーグのトップ、計10チームが出場し、8日間の激戦を繰り広げます。最終的に勝ち抜いた1チームが「VCT Pacific」の出場枠を獲得します。

(3) 大会日程

9月20日(金)～9月29日(日) 計8日間

(4) 日本語放送スケジュール

9月20日(金)～24日(火) 日本時間13:00 試合開始

9月27日(金)～29日(日) 日本時間16:00 試合開始

※試合終了まで放送されます。

(5) 配信URL

YouTube : https://www.youtube.com/@VALORANT_jp

Twitch : https://www.twitch.tv/valorant_jpn

(6) 主催

合同会社ライアットゲームズ

(7) 制作・運営(日本語放送)

RAGE

2. 公式ビューイングパーティについて

(1) 開催日時

9月29日(日) 開場 13:00 / 開演 14:00

(2) 開催場所

京王プラザホテル 本館5階 コンコードボールルームC

(所在地: 東京都新宿区西新宿2丁目2-1)

(3) 参加料金

無料

(4) 申し込み方法・詳細

以下の申し込みフォームよりお申し込みください。

<https://forms.gle/3DqNyH1QNABewXwq6>

[応募締め切り] 9月24日(火) 23:59

[当選発表日] 9月25日(水)

3. お問い合わせ先

RAGEお問い合わせ窓口: operation2@rage-esports.jp



VCT ASCENSION PACIFIC 2024 VIEWING PARTY

公式キャスターと会場で一緒に観戦しよう!

会場	東京 京王プラザホテル新宿	大阪 eスタジアムなんば本店
日程	東京 2024.9.29	大阪 2024.9.20~9.29
ゲスト	東京 yukishiro / Retloff	大阪 yue / 河野海樹

事前予約制
※大阪会場のみ9.20~9.28は予約不要

※ゲストは29日のみの出演となります

【参考1】京王電鉄のeスポーツの取り組みについて

2023年2月の「KEIO OPEN INNOVATION PROGRAM」での実証実験を皮切りに、eスポーツを通じたまちづくりに取り組んでいます。同年7月に「笹塚アキチ！ツナガルラウンジ（京王線笹塚駅徒歩1分）」にて「KEIO eSPORTS LAB. SASAZUKA」、同年10月に「KEIO eSPORTS LAB. CHOFU」をオープンし、小学生向けのプログラミングスクールやフリースクール「STAGE」などのスクールコンテンツ・eスポーツコンテンツを提供するほか、当社沿線でのeスポーツ体験会や、eスポーツ大会「KEIO CUP」、体験型イベント「京王電鉄eスポーツ祭」などを開催しています。

ホームページ：<https://keio-esports.com/>

【参考2】RAGEについて

RAGE（レイジ）は、「eスポーツ」に様々なエンターテインメント性を掛け合わせ、累計動員数および視聴数ともに国内No. 1のeスポーツブランドとなります。

人気タイトルの公式大会の運営や大型オフラインイベントのプロデュースを手掛け、年間累計視聴数は2億再生(*)を突破。オフラインイベントは過去最多となる年間13公演(*)もの有観客イベントを開催。首都圏（東京、横浜、千葉、埼玉）から大阪、名古屋といった地方都市まで全国的に興行イベントを展開する、今、最もZ世代が熱狂するエンターテインメントコンテンツです。

2025年に設立10年目を迎えるRAGEは、これからもゲーミングコミュニティの発展に寄与し続け、アジアをリーディングするサードパーティーの地位を確立することを目指していきます。

※2023年4月～2024年3月集計

公式サイト：<https://rage-esports.jp/>

公式X（旧Twitter）：https://twitter.com/eSports_RAGE

The logo for RAGE, featuring the word "RAGE" in a bold, stylized, black font with a registered trademark symbol (®) to the upper right.

【参考3】ライアットゲームズについて

ライアットゲームズは世界でもっともプレイヤーに焦点を当てたゲームの開発、パブリッシング、プレイヤーサポートの提供を目指し、2006年に創設されました。2009年にデビュー作となる『リーグ・オブ・レジェンド（LoL）』をリリースし、世界中で高い評価を獲得しました。本作は世界中でもっとも多くプレイされているPCゲームとなり、eスポーツの爆発的な成長の主要な牽引役となっています。

LoLが誕生から10年が過ぎ、私たちは本作の進化を続けながらも、プレイヤーに新たなゲーム体験を提供できるよう、『チームファイト タクティクス』、『レジェンド・オブ・ルーンテラ』、『VALORANT』、『リーグ・オブ・レジェンド：ワイルドリフト』、その他にも複数のタイトルの開発を行っています。また、音楽やコミック、ボードゲーム、さらにはエミー賞を受賞したアニメシリーズ『Arcane』といった様々なマルチメディアプロジェクトを通じ、ルーンテラの世界をさらに深く掘り下げています。

ブランドン・ベックとマーク・メリルによって創設され、CEOのディラン・ジャデジャが率いるライアットは、カリフォルニア州ロサンゼルスに本社を置き、世界20以上の地域に展開されたオフィスで4,500人を超えるライアター（従業員）が働いています。ライアットは3年連続でGreat Place to Work（働くのに最高の職場）の認定を受けており、これまでもFortune誌の“働きたい企業ベスト100”や“テクノロジー分野の企業ベスト25”、“ミレニアル世代が選ぶ職場ベスト100”、“フレキシブルな職場ベスト50”など、数多くの企業ランキングリストに選出された実績があります。

ライアットゲームズ公式サイト：<https://www.riotgames.com/ja>

Riot Games Japan 公式X（旧Twitter）：<https://twitter.com/riotgamesjapan>