

関係各位

LinkJP/クリプロ/国内リーグ準備チーム
2017.4.20

ClashLeagueJP(案)/初稿(2017.4.20)

初稿の内容は各所協議のもと修正を行うベースであり、最終稿とするまで厳に口外を禁止するものです。

コンセプト

誰もが参加できる質の高いリーグフォーマット。
次世代のスタープレイヤーを発掘。

開催の背景・目的

[1]海外リーグと国内環境の親和性が低い問題

海外ではリーグが人気を博している。

※CWL(米国・25-40人/4リーグ)・MLCW(欧州・15-25人/3リーグ)などがある。

- 1.時差の関係による調整担当への負担
- 2.言葉の壁がそのまま参加の壁になる
- 3.国内の主流 TH 帯より欧米の TH 帯が高い

3点が障壁になり、参加できるのは極々一部のクランとプレイヤーに限られる。

国内向けに最適化したフォーマットで展開し、障壁を打ち壊すことを目指す。

(別紙①)国内向けフォーマットの設定---準備中

[2]全ての参加希望プレイヤーをフォローアップする

潜在的に参加を希望しているプレイヤーを広く発掘する。

※SNS や lobi、BAND といったコミュニティで国内リーグに関する議論が続けられている。

- 1.参加中のクランがリーグを認知していない(SNS・lobi・BAND 等に参加していない)
- 2.クランに参加していない
- 3.TH 帯が低い
- 4.[1]で挙げた障壁によって参加を見合わせている

4点が障壁であり、これらの潜在需要をフォローし、既存のイベントやリーグには参加しない層を巻き込む。潜在的なプレイヤーのモチベーションを具現化することで、次世代のイン

フルエンサーを発掘する。

(別紙②)スタープレイヤー発掘に関する仕組みづくり---準備中

開催期間

2017年5月中 告知開始・起点サイト(clashleague.jp(仮)取得)

2017年6月-8月中旬 リーグ開催

2017年8月下旬 プレイオフ・選抜海外戦・《VERSUS フォーマット参戦》

(別紙③)開催スケジュールに関するプラン---準備中

開催頻度

リーグ開催期間中 毎週 火(TH11級)・水(TH10級)・木(TH9級)に開催

(別紙①)国内向けフォーマットの設定---準備中

開催方法

毎週の組み合わせはリーグ開始時に対戦表を掲示(起点サイト)

フレンド対戦機能を利用し、**準備期間 2 時間・戦闘期間 20 時間**の対戦を行う。

各企業との連携状況・お願い

Supercell Oy

・2017年4月に公開されたVERSUSの後継イベントにリンク可否を判断いただきたいこと。

※VERSUSとリンクする場合はリーグとは切り離し、プレイオフから選抜メンバーを送り込むため、以下の企業の協賛の対象外とします。その為、VERSUS関連の試合に関してはSupercell Oyのハンドリングフリーな状態を作れます。

また、VERSUSに対して冷淡な反応を見せる層の「演者決定プロセスに対する否定的な意見」を完全にフォローアップできるメリットがあります。

- ・広くプレイヤーを募集するためにゲーム内での告知にご協力いただきたいこと。
- ・開催期間中に発表される勝敗速報などの拡散にご協力いただきたいこと。
- ・オンライン・オフライン問わず、賞品・景品の提供は求めません。

Camp Mobile Corp.

・BAND杯に引き続き、賞品・賞金提供について承認済み。予算詳細については稟議中。

OnePlus

- ・スポンサーとしてガジェットの提供を交渉中。

spigen

- ・スポンサーとしてガジェットの提供を交渉中。

展開

開催決定後はスーパーセル系のゲームを扱う**動画・ブログの配信者に広く協力を求め、国内最大級のオンラインイベントとして成長させたい。**

各スポンサーのプレスリリース等を活用し、**非プレイヤーへの訴求力を強めたい。**

無名のプレイヤーに光を当て、**次世代のスタープレイヤーを発掘したい。**

国外リーグと連携し、ワールドシリーズにあたるイベントを開催したい。

初回開催後の**批評を細かく集積し、**半期ごとに定例開催できる基盤を作りたい。

以上