株式会社gloopsの株式取得について

2012年10月1日

概要

- **モバイルゲームのトップディベロッパーを獲得**
 - DeNA社が展開する日本最大級のモバイルゲームプラットフォームMobageにおける最大手クラスのディベロッパー
 - 持続的に革新的なヒットタイトルを創出
 - 直近事業年度(2012年6月期)の売上高は約240億円、営業利益は約60億円
- **モバイル戦略を加速**
 - 日本ゲーム市場における最大セグメントのモバイル市場で強固なポジショニングを獲得
 - gloops社コンテンツの積極的な国内・海外の展開を含めDeNA社とは良好な関係を今後も継続
- **取引概要**
 - 取得価額: 現金対価365億円で取得
 - クロージング日: 2012年10月1日
 - 支払原資は手元現金
 - 本件株式取得は当社連結業績へ寄与するものと当社では想定しております
 - 当社2012年度連結業績への影響は精査後、速やかに発表致します

日本ゲーム市場におけるモバイルゲームの台頭

2012年 日本ゲーム市場

単位:10億円

出所:
家庭用ゲームソフト及びPCオンラインの市場規模はエンターブレイン
モバイルゲームの市場規模は野村証券調査部
家庭用ゲームの市場規模はハードを除く

株式会社gloops

会社概要

- 設立: 2005年
- 本社所在地: 東京、日本
- 従業員数: 427名(2012年8月現在)
- 代表取締役社長: 川方 慎介

業績概要

単位:10億円

注:上記数値は未監査

大激突!! ガーディアンブレイク

大戦乱!! 三国志バトル

大召喚!! マジゲート

大熱狂!! メジャーリーグカード

大連携!! オーディンバトル

大熱狂!! プロ野球カード

大進撃!! ドラゴン騎士団

大争奪!! レジェンドカード

大乱闘!! ギルドバトル

渋谷クエスト

革新的なゲーム創出による持続的成長

四半期別モバコイン⁽¹⁾消費

(1) Mobageプラットフォーム上で利用可能な仮想通貨。Gloops社がパブリッシャーでないゲームタイトルに関しては、プラットフォーム手数料及びレベニューシェア控除後金額を売上として認識

2012年第2四半期プロフォーマ売上高(参考)

連結売上高への影響
(単位:10億円)

当社グループ
2012年第2四半期売上高

株式取得後のプロフォーマ⁽¹⁾売上高

ユーザー所在地別
売上構成比

PCオンライン/モバイル
売上構成比

PCオンラインゲームの要素をモバイルへと展開

PCオンラインゲームのユーザー体験を
モバイルへと最適化

- 長期間ユーザーに斬新なゲーム体験を提供できるマーケットリーダー
- 長いユーザーライフサイクルを実現する高度な運用力
- 複数のゲームタイトルをヒットさせられる高度な開発力

- リアルタイム同時接続要素など、革新的なゲーム要素を取り入れることに成功し、引き続きモバイルゲーム市場の進化を牽引
- MMORPGにおけるゲーム要素を積極的に取り入れたタイトルは今後のモバイルゲーム市場を牽引

非同時接続型ゲーム
短いユーザーライフタイム

同時接続型ゲーム
長いユーザーライフタイム

オンラインゲームの更なる拡大

- 業界最大手クラスのモバイルゲームのディベロッパー
- 業界トップレベルの人材が革新的なヒットタイトルを創出

有力モバイルゲームの
開発力を獲得

日本ゲーム市場最大セグメントの
モバイル市場でトップクラスの
ポジションを確立

モバイル市場への事業拡
大による更なる成長

F2Pオンラインゲームリーダーへ加速

株式会社gloops - ゲームタイトル概要

主要タイトル

大激突!!三国志バトル

数百名に及ぶ三国志の武将・軍師を配下に従え、自分だけのオリジナル部隊を築き、仲間と協力・連携を重ね、計略や奥義を駆使し連合軍同士で競い合うリアルタイムバトルゲーム

大熱狂!!プロ野球カード

プロ野球12球団に所属する選手たちが実名・実写真のカードとなって登場。配信されるカードは1,200枚を超え、ユーザは他ユーザのチームとの激闘を制して最強のプロ野球チームを目指す

大連携!!オーデンバトル

リアルタイム性の高いバトルシステムが特徴。「オーデンバトル」は、主神オーデンの騎士となり、来るべき闇の軍勢との決戦『ラグナロク』へ向け、オーデン軍の選抜隊の座をギルド同士で競い合うゲーム

大召喚!!マジゲート

多彩なモンスターカードを使って「デッキ」と呼ばれるカードのセットを作り、魔界から召喚されたモンスターや、他のプレイヤーとのカードバトルを楽しむ新しいシステムを搭載したソーシャルゲーム

新作タイトル

大激突!!ガーディアンブレイク

2012年9月24日リリース

ゲームの一番の見所は「攻城戦」。チェスのようなマップを起用したことで、自由度高く戦略性に富んだバトルが体験可能な次世代のリアルタイムチームバトルゲーム

海外市場向け新作タイトル

- 2012年9月20日、gloops社とDeNA社は、海外事業の包括契約を締結。今後、海外へ向けた事業展開を両社協力のもと推進することで合意しており、当社による株式取得後もDeNA社との良好な関係を継続してまいります
- 2012年中に5タイトル、2013年中に5タイトルを欧米市場 (Mobage West) 向けにリリース予定。加え韓国 (Daum Mobage) 及び中国 (Mobage China) で年内1タイトルずつリリース予定

Warriors of Odin
(2012年リリース予定)

Shadow Alliance
(2012年リリース予定)

Apoc Wars
(2012年リリース予定)

免責事項

本資料は、当社が投資家に対して行うプレゼンテーションのための資料として、参考情報を提供することを目的としたものであり、当社またはその関係者のいずれも、本資料に記載された内容の正確性、適切性または網羅性について、何ら責任を負うものではありません。本プレゼンテーションは、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要なすべての情報が含まれているわけではありません。当社の有価証券への投資判断の際は、当社の開示資料を入手し、そこに含まれるすべての情報を検討した上で行って下さい。

本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれており、それらの記述には、「期待する」「推測する」「考える」「見積る」「予測する」「場合がある」「予定する」「可能性がある」「予想する」「目指す」「するであろう」等の表現が含まれている場合があります。これらの記述は将来の見通しを検討し、戦略を特定し、当社の財政状態や経営成績に関する予測を含むものです。本プレゼンテーションに含まれる将来の見通しに関する記述は当社の事業や業績に関する様々なリスク、不確実性、及び前提の影響を受けます。これらの見通しは実現しない可能性があり、実際の業績は予測から大きく乖離する場合があります。実際の業績が予測から大きく乖離する原因となる可能性のあるリスク及び不確実性には以下が含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- 当社の主要ゲームタイトルの人気の継続
- 当社に有利な条件でのライセンス契約の締結
- 現地配信パートナー企業との提携を通じ、当社が中国でゲームタイトルを継続して提供する能力
- オンラインゲーム業界における当社の競争力
- ハッキング、ウィルス、セキュリティ侵害等の技術的課題への対応能力
- 為替レートの変化
- 当社ブランドの維持・強化
- 第三者からの効果的な会社、事業、技術、ゲームタイトルの獲得あるいは減損損失の計上の可能性
- インフラ整備を含むオンラインゲーム市場の継続的拡大、及びF2P(基本プレー無料)型アイテム課金制の収益稼得モデルの有効性
- 新技術への適応能力
- 第三者がIPを保有するゲームタイトルの配信契約の新規獲得、維持
- 知的財産権の保護
- 当社事業を展開する国における法規制、会計制度、税制度の改正

本プレゼンテーションに含まれる将来の見通しに関する記述は本資料の日付(または別途指定された日)時点のものであり、当社は、新たな情報や将来の事象に伴いこれらの記述を更新・修正する意図はなく、また、その義務を負うものではありません。将来の見通しに関する記述を参照する際には、この点にもご留意下さい。