

株式会社ゲームオン 事業戦略説明会

経営ビジョン

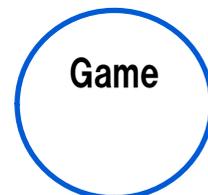
Global Best Game Company



日本に限定されたビジネスから脱し、日本から世界にコンテンツを発信していく企業であることを目指す。

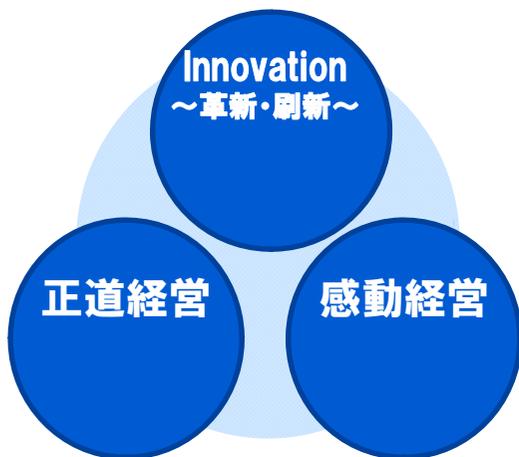


オンラインゲームビジネスにおいて全ての点で「ベストカンパニー(No1カンパニー)」を目指す。



エンターテインメントとコミュニティの融合はオンラインゲームによって最も高いレベルで実現される。

経営理念



●正道経営 : 人間として正しい考えと信念に基づき行動します。

●感動経営 : お客様に感動していただけるサービスを提供できるよう常に心がけます。

●Innovation : 「新しいこと」に常にチャレンジし続けます。

ミッション

世界のユーザー達にもう一つの生活の機会を提供し、それによって豊かな人生を送ってもらう幸せのパートナー

中期的成長
のための3つ
の事業戦略

①国内オンラインゲーム運営事業の成長力強化

■方針：国内PCオンラインゲーム市場でのNo.1パブリッシャーを目指す

■役割：成長基盤としての安定性を強化

②新規事業の展開

■方針：成長市場であるソーシャルゲーム・スマートフォン等への進出

■役割：新たな収益源の創出

③グローバルビジネスの展開

■方針：日本の優良なIPや自社ライセンスを獲得し、活用することによるグローバル展開

■役割：海外市場への拡大による収益の多角化

国内オンラインゲーム運営事業の成長力強化

施策1

オンラインゲームタイトルの安定的確保

施策2

ブラウザゲーム等も加えた幅広いタイトルポートフォリオの確立

施策3

タイトルのライフサイクルマネジメントによる収益最大化

施策1 オンラインゲームタイトルの安定的確保

●GameOnの実績・ノウハウを結集し、国内外問わず、優良なタイトルをコンスタントに調達



© Astrum Nival LLC. 2006-2010. All rights reserved.

タイトル名:Allods Online
ジャンル:MMORPG
開発元:Astrum Nival, LLC.
開発国:ロシア



©2010 Shanda Games Limited

タイトル名:Luvinia Online(仮)
ジャンル:MMORPG
開発元:Shanda Games Limited
開発国:中国



©2010 Windysoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

タイトル名:HEVA Online(仮)
ジャンル:MMORPG
開発元:Windysoft
開発国:韓国



?

●可能性のある開発中のタイトルを早期から確保し、開発段階より参画



©2010 SIRIUS ENTERTAINMENT CO., LTD. All rights reserved.

タイトル名:Lime Odyssey(仮)
ジャンル:MMORPG
開発元:SIRIUS Entertainment Co., Ltd.
開発国:韓国



©XLGAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED.

タイトル名:X2(仮)
ジャンル:MMORPG
開発元:株式会社XLGAMES
開発国:韓国



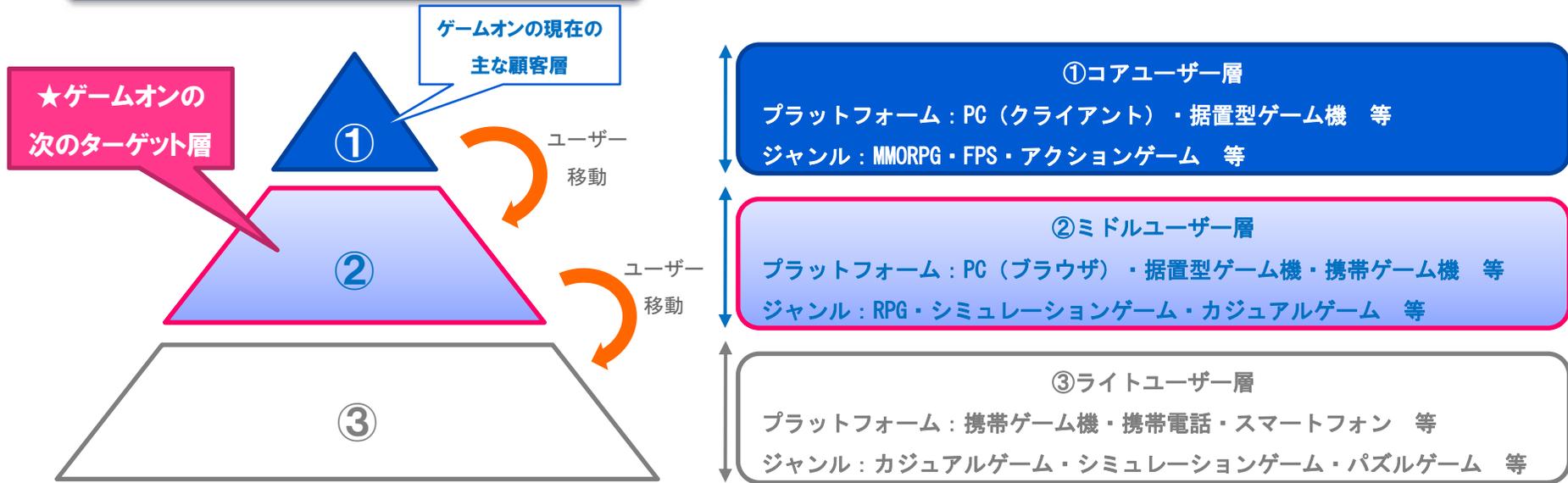
?



(※)「MMORPG」とは、「Massively Multi Player Online Role Playing Game」(多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム)の略称です。
 (※)X2(仮)は、現在韓国において「Arche Age」というタイトル名で、テストサービスを行っております。

施策2 ブラウザゲーム等も加えた幅広いタイトルポートフォリオの確立

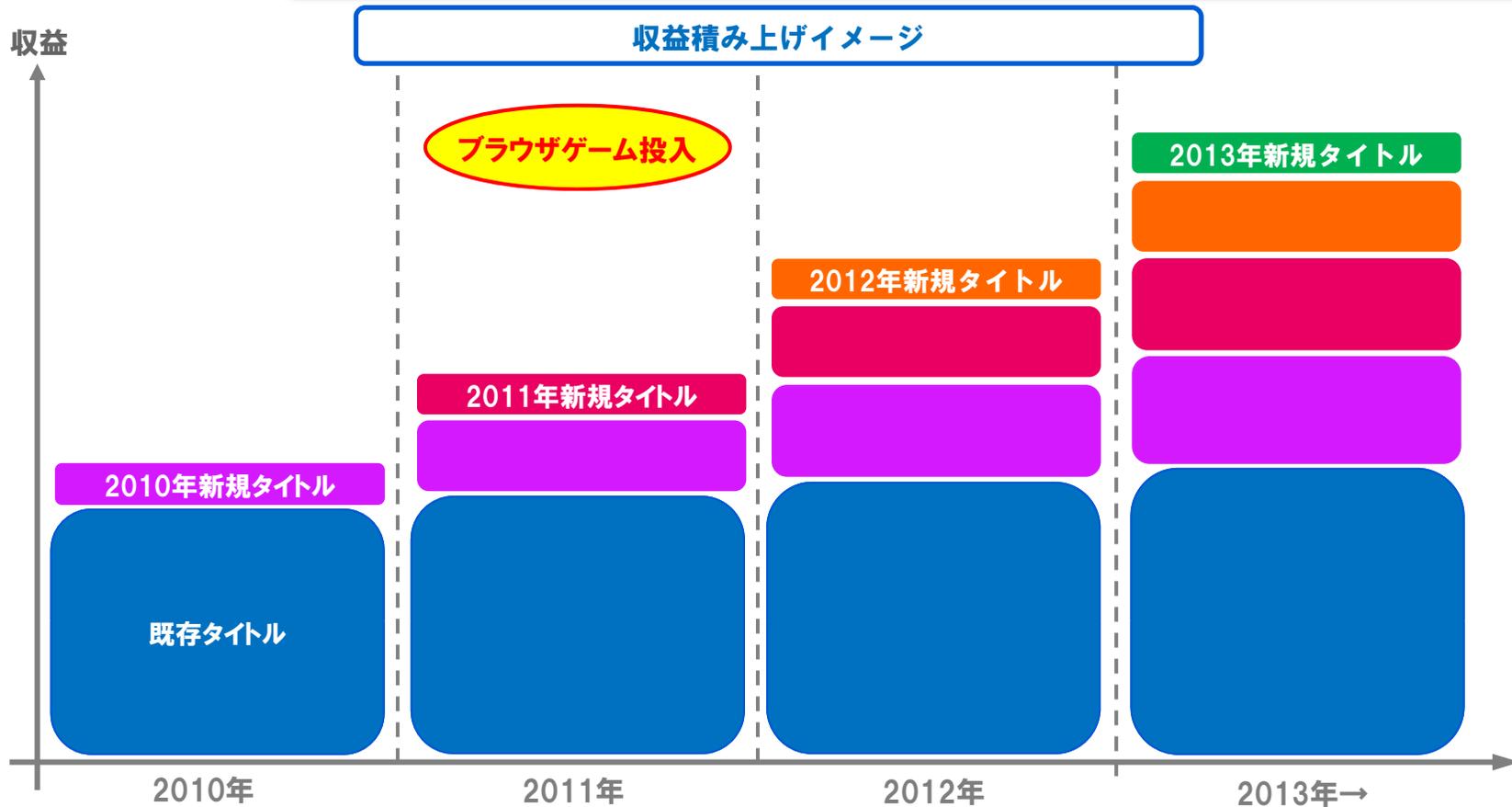
ゲーム人口ピラミッドイメージ図



★上図②のターゲット層の顧客を、市場が急拡大しているブラウザゲームを中心とした比較的ライトなコンテンツにより獲得。
✓ ゲームポータルサイト「ゲームチュー」へのID統合により、ポータルサイトもさらに効果的に活用していく。

(※)「ブラウザゲーム」とは、専用のクライアントソフトウェアをパソコンへインストールすることなく、Webブラウザ上で動作するゲームを指します。
(※)「FPS」とは、「First Person Shooting Game」(一人称視点シューティングゲーム)の略称です。

施策3 タイトルのライフサイクルマネジメントによる収益最大化



- ◆新規タイトルに対する施策◆
- ・企画段階からの参画
 - ・新たな試みによるマネタイズ施策導入
 - ・積極的なマーケティングプロモーション等

- ◆成長期タイトルに対する施策◆
- ・効果的なマーケティングプロモーション
 - ・積極的なアップデートやイベントキャンペーンの実施
 - ・不採算タイトルからの早期撤退判断 等

- ◆成熟タイトルに対する施策◆
- ・運営力の強化による顧客満足向上
 - ・新たな収益モデルの確立
 - ・不採算タイトルの整理 等

新規事業の展開

新規事業1

ソーシャルゲーム市場への進出

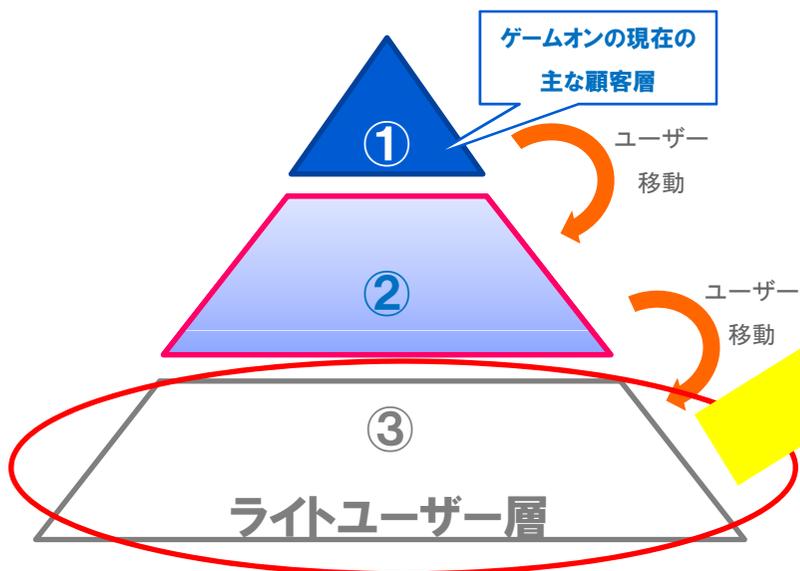
新規事業2

新世代プラットフォームコンテンツの開発と提供

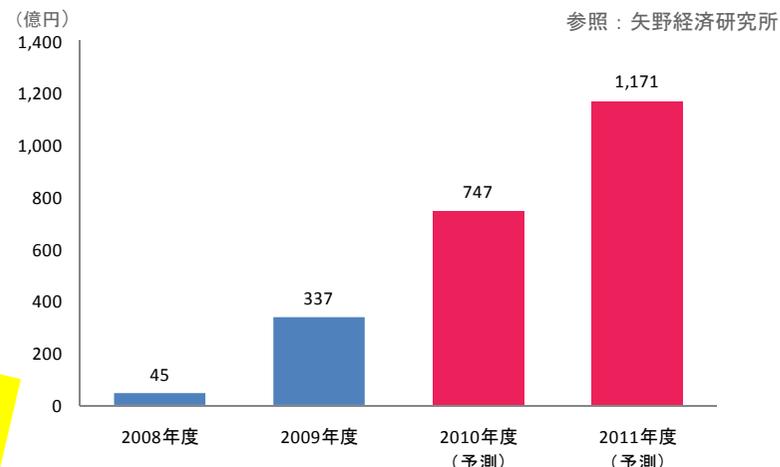
新規事業1

ソーシャルゲーム市場への進出

ゲーム人口ピラミッドイメージ

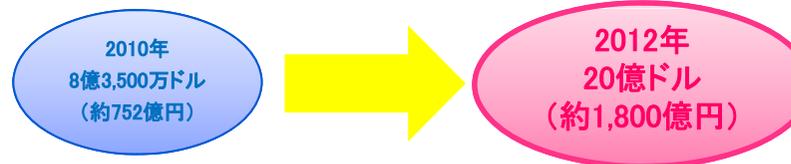


●日本国内におけるソーシャルゲーム将来市場予測●



●アメリカにおけるソーシャルゲーム将来市場予測●

参照：Inside Social GamesおよびThinkEquity



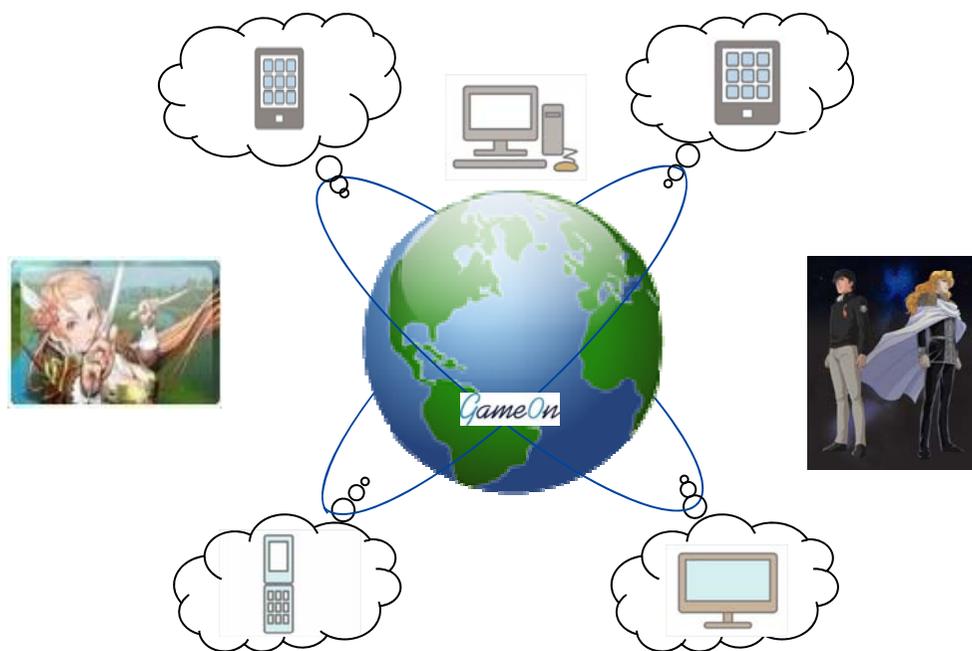
★オンラインゲーム運営事業で培ったノウハウを活かし、上図③のターゲット層を、ソーシャルゲーム市場への進出により獲得。

★国内のみならず、市場拡大が見込まれる海外のソーシャルゲーム市場へも進出。

(※)ソーシャルゲームとは、ソーシャル・ネットワーキング・サービス等のコミュニティを基盤として、ユーザー同士のつながりや交流関係を機能に生かしたWeb アプリケーションゲームを指します。

新規事業2 新世代プラットフォームコンテンツの開発と提供

iPhone・Android・iPad等の新規プラットフォーム向けコンテンツの開発・運営ノウハウを蓄積し、将来の環境の変化にも柔軟に対応できる体制を構築。



将来のマルチプラットフォーム化への対応

2010年2月26日サービス開始(英語版)

iPhoneアプリ「Apps for me」の開発



<For women>

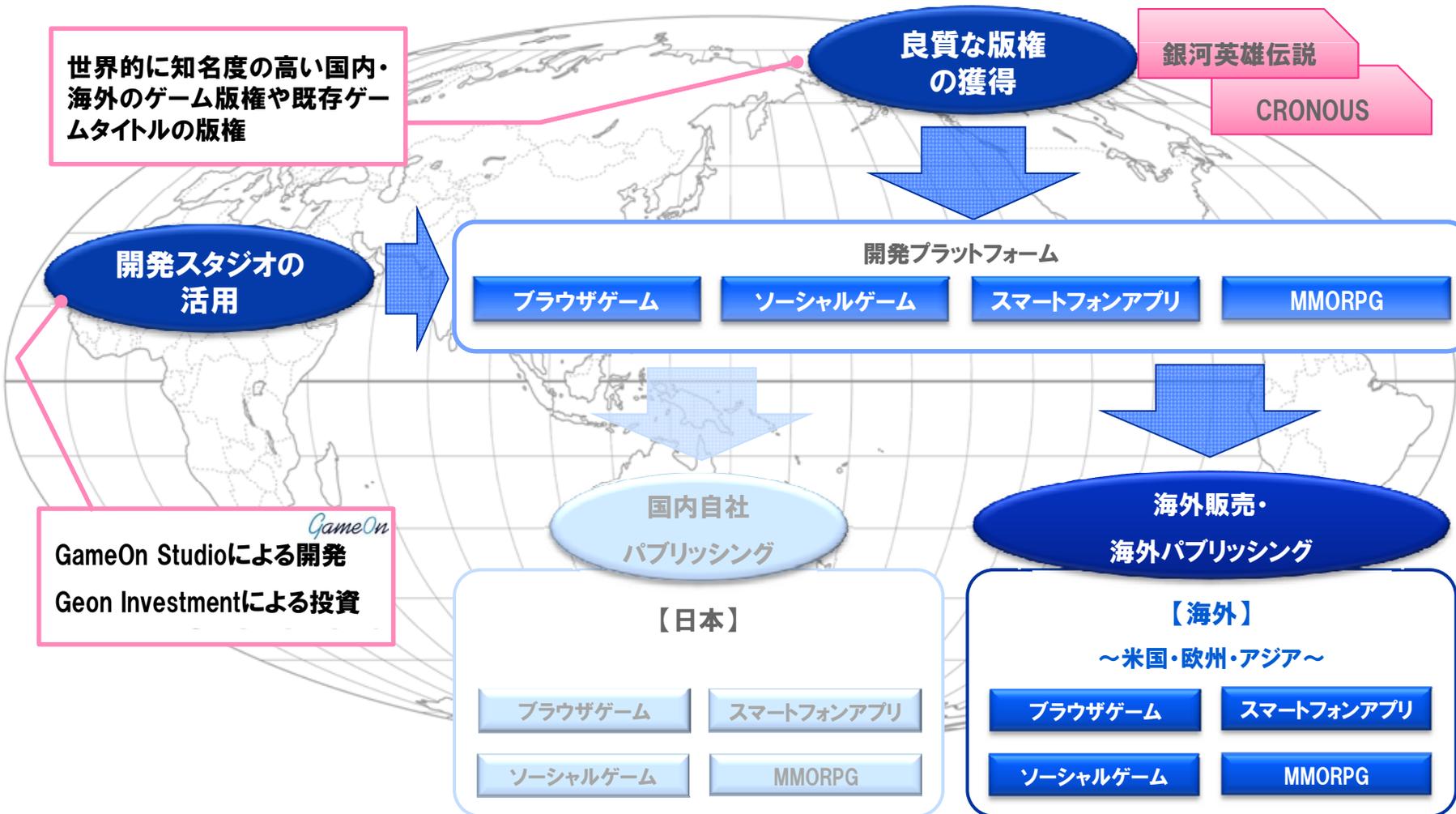
<For men>

◆ユーザーの属性やライフスタイルに合った、男性向け・女性向けのオススメアプリをリコメンドするiPhoneアプリ

今後も順次、新たなコンテンツを

開発、リリースしてまいります。

グローバルビジネスの展開



中期投資計画

2013年までに総額30億円の投資

- 新規ゲームタイトル獲得
- 新規事業への進出
- 版権の確保とゲーム開発



中期財務目標

2013年に売上高150億円・営業利益率20%の確保

- 国内オンラインゲーム運営事業
- 新規事業
- グローバルビジネス

ありがとうございました。

- 本資料に記載された計画・見通しならびに予測等は、資料作成時点での弊社の判断であり、その情報の完全性・正確性を保証するものではありません。市場環境等の様々な要因により、実際には本資料の記載内容と異なるものとなる可能性があります。
- 本資料及び本資料に含まれる内容のいずれも、当社への投資勧誘を目的としておりません。
- 本資料及び本資料に含まれる内容のいずれかによって生じた障害や損害については、当社は一切責任を負いません。