

平成 22 年 3 月 16 日

ソーシャルアプリケーションゲーム分野並びにブラウザゲーム分野への本格参入のお知らせ
～参入第一弾タイトル「学校をつくろう！！ for mixi」～

株式会社マーベラスエンターテイメント(代表取締役社長 中山晴喜、本社 東京都品川区東品川 4 丁目 12 番 8 号)は、事業の主軸の一つとして位置付けるデジタルコンテンツ事業において、従来の家庭用ゲーム機向けソフトの供給に加えて、ソーシャルアプリケーションゲーム分野並びにブラウザゲーム分野へ本格参入を行うことを決定いたしましたのでお知らせいたします。

また、当分野への参入タイトル第一弾として、株式会社ライブウェア(代表取締役社長 照井知基、本社 東京都新宿区新宿 4 丁目 3 番 17 号)と提携し、同社がソーシャルネットワークサービス「mixi」内のソーシャルアプリケーション「mixi アプリ」において提供する「学園型育成ゲーム『学校をつくろう！！ for mixi』」へ共同出資することを決定いたしましたので併せてお知らせいたします。

—————新分野への参入について—————

■ 「ソーシャルアプリケーションゲーム」、「ブラウザゲーム」とは

「ソーシャルアプリケーションゲーム」とは、米国の「Facebook」や「Myspace」、日本の「mixi」を代表とする、SNS(ソーシャルネットワークサービス)などのコミュニティをプラットフォームとし、ユーザー同士の繋がりや交流関係を機能的に活用した、Web アプリケーションゲームです。

「ブラウザゲーム」とは、専用のプログラムをダウンロード・インストールする必要がなく、インターネットへの接続環境があれば誰でも簡単に楽しむことができる、Web ブラウザ上で動作するゲームの総称です。

それぞれ、手軽に遊べるカジュアルゲームや、本格的に遊べるやり込み型ゲームなど、様々なジャンルのゲームが登場しており、その多様性とユーザーの裾野の広さが注目されています。また、アプリケーションを通じて他のユーザーとコミュニケーションを図ったり情報を共有できる機能の提供により、ユーザーの急速な広がりが見込める市場として期待されています。加えて、従来の家庭用ゲーム機向けソフトでは、長期間に渡る開発費の先行投資に対し、主にソフト発売時のみに収益の回収機会が限られていましたが、これらのゲームは従来の家庭用ゲーム機向けソフトに比べて短期間でコストを抑えて開発することができ、さらにユーザーの囲い込みにより長期的な収益貢献が期待できます。

■ 参入の経緯

当社のデジタルコンテンツ事業ではこれまで、ワールドワイドでシリーズ累計1,000万本以上を販売した当社のキラーコンテンツ「牧場物語」を始め、家庭用ゲーム機向けに数多くのゲームソフトを供給してまいりました。また、近年では、ブランド力の確立に向けて、「牧場物語」に続きワールドワイドで通用するオリジナルシリーズの創出を目指し、大型タイトルの開発に注力してまいりました。

しかしながら、ハイエンドゲーム機の台頭に伴いゲームソフトの開発費が高騰し開発期間が長期化する一方で、当社事業をとりまく市場環境は急激な変化を迎え、経済環境の悪化による消費の低迷からゲームソフト販売店からの受注数は減少し、加えてファーストパーティや大手ゲームソフトメーカーが発売する一部の大型タイトルに受注が集中するなど、市場の寡占化が進む中で、大型タイトルの開発投資に見合った採算性の実現が困難となりました。

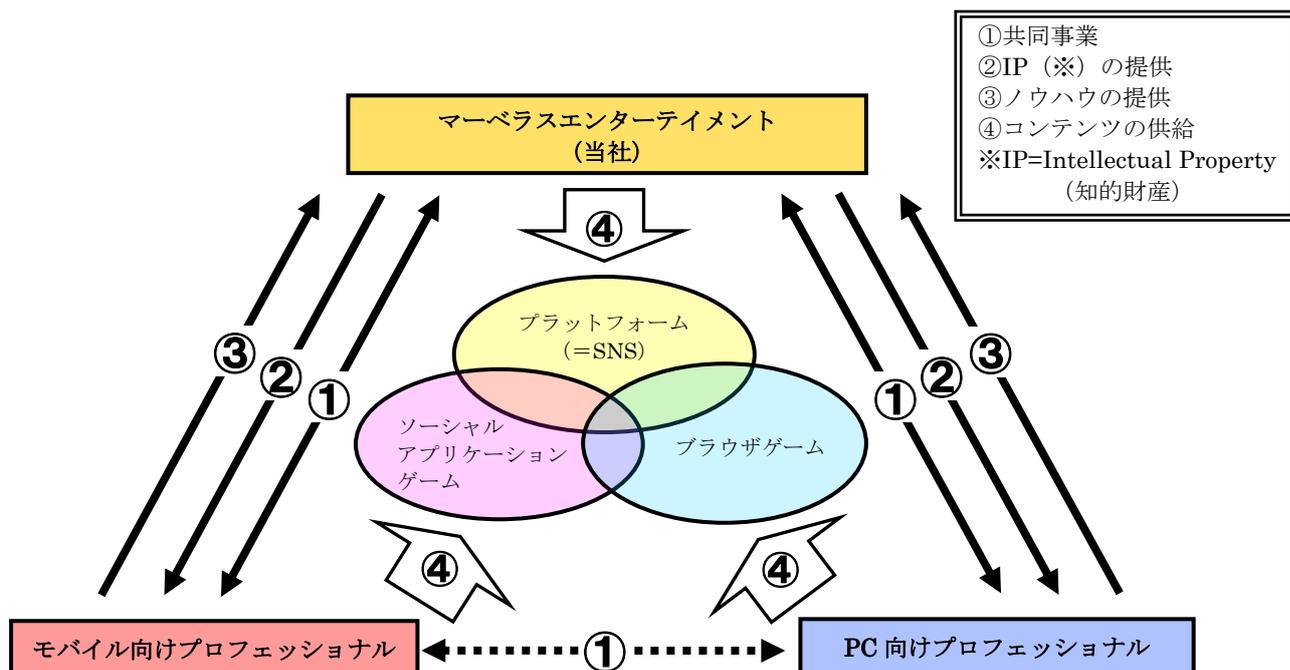
このような環境下において、経営資源の再分配を検討した結果、既存の家庭用ゲーム機向けソフトへの投資を圧縮するとともに、新たな成長分野への積極的かつ迅速な参入を果たすことにより、事業領域の拡大と事業ポートフォリオの再構築を目指してまいります。

■ 参入基本方針

当社の参入方針においては、SNSユーザーの広がりとともに急速に拡大するこれらの市場において、より確実に成功を勝ち取るために、モバイル向け・PC向けのコンテンツ開発にノウハウを持つプロフェッショナルの企業と共同事業により企画開発を進めることで投資リスクを極小化するとともに、当社がこれまで蓄積してきたライブラリを最大限活用し、親和性の高いコンテンツを供給することでビジネスチャンスの最大化を目指してまいります。

参入第一弾タイトル「学校をつくろう！！ for mixi」に続き、来年度以降は当社のキラーコンテンツ「牧場物語」を始め複数タイトルを準備しており、続々とリリースしてまいります。

<新規分野への参入モデル>



—————参入第一弾タイトル 「学校をつくろう！！ for mixi」について—————

「学校をつくろう！！ for mixi」は、平成9年に第1作目が発売され、平成17年に第5作目の「学校をつくろう！！ Happy Days」を当社から発売した、学校経営シミュレーション「学校をつくろう！！」シリーズのmixiアプリ向けゲームです。mixiにおけるユーザー同士の繋がりを活用し、マイミクや同級生と一緒に授業を受けてレベルアップしていく育成ゲームで、授業やボーナスでもらったお金でアバターの着せ替えをしたり、校舎を大きくしていくのも楽しみの一つです。平成21年12月21日よりPC版・モバイル版両方のサービスが開始され、アプリ登録会員数は60万人を突破しています（平成22年3月16日現在）。また、平成22年2月24日より有料課金サービスを開始し、アバターの着せ替えアイテムやプレイに役立つ便利アイテムなど、課金専用のアイテムを多数追加しております。今後も、更なるサービスの充実と、ユーザーのニーズに合わせた多角的な展開を図ってまいります。



©Liveware

©Marvelous Entertainment Inc.

※mixi、ミクシィは、株式会社ミクシィの登録商標です。

以上