

平成 15 年 12 月 16 日

各 位

東京都立川市曙町一丁目 14 番 13 号
日本ファルコム株式会社
(コード番号: 3723 東証マザーズ)
代表取締役社長 山崎伸治
(問合せ先) 取締役コーポレートエグゼクティブ部長 阿部敬史
(電話番号 042-527-0555)

「イース」オンラインゲーム事業の共同展開に関するお知らせ

当社の代表的なロールプレイングゲームである「イース」をオンラインゲームとして開発、サービスを展開することについて、約 2,100 万人の会員を有する韓国最大のオンラインゲームポータルサイト運営会社 Plenus Entertainment Inc. と韓国屈指のオンラインゲーム制作会社 eSofnet Corporation (同社の最新作「CorumOnline」は現在韓国会員数 80 万人、同時アクセス 4 万人を記録) と当社の三社間で、本日業務提携に関する契約を締結致しましたのでお知らせします。

提携の概要は「イース」のオンラインゲームを開発・サービスする権利として、始めに当社が 1 億円の契約金を韓国側から受取りスタートし、オンラインゲームの開発経費および著作権、所有権ならびオンラインゲームを利用することにより得られる収益は三社間で按分する事業です。オンラインゲーム化に向けての開発を eSofnet Corporation と行い、Plenus Entertainment Inc. が運営するポータルサイト「Net Marble」を通して 2005 年に韓国よりサービスを開始します。その後、日本、中国、台湾、米国などにも順次開始します。

三社が提携することにより、累計販売総数が全世界で 270 万本を誇り特にアジアにおいて非常に知名度が高い「イース」をオンラインゲーム化し、オンラインゲーム発展途上の日本などに先行して世界的なオンラインゲーム先進国であり、すでに 6,000 億 Won 市場とも言われる巨大マーケットのある韓国においてビジネスを成功させ、さらにそのノウハウを他国に展開することにより、オンラインゲーム事業をグローバルに展開することを目的としております。

オンラインゲームに最も適している「ロールプレイングゲーム」「パソコンゲーム」は、日本においては当社が最も得意とし、実績を有する領域であるため、当社としましては、保有する多くのコンテンツという経営資源を最大限に生かし、グローバル市場での飛躍を目指すものであります。

今回の提携により三社によるオンラインゲーム事業の確立、サービスの充実収益の拡大・効率化を見込んでおりますが、当社業績に与える影響は現時点では未定であります。

なお、当期の業績予測に関しましては、本年 12 月 2 日付決算発表のとおり変更はありません。

Plenus Entertainment Inc. の会社概要

- (1) 商 号 Plenus Entertainment Inc.
- (2) 代 表 者 CEO Michael Kim, ByungYol Noh
- (3) 所 在 地 Youksam-dong, Kangnam-gu, Seoul
- (4) 設 立 年 月 日 1982年設立 (2003年9月ネットマーブルと合併)
- (5) 主 な 事 業 の 内 容 映画、音楽、ゲームコンテンツの企画、配給
- (6) 従 業 員 数 400名
- (7) 資 本 の 額 106億ウォン (2003年9月現在)
- (8) 株 主 構 成 J. H. Bang23.4% W. S. Kang5.91%
- (9) 当 社 と の 関 係 当社との資本的関係、人的関係及び取引関係はございません。

eSofnet Corporationの会社概要

- (1) 商 号 eSofnet Corporation
- (2) 代 表 者 CEO HongGi Min
- (3) 所 在 地 Dogok-dong, Kangnam-gu, Seoul
- (4) 設 立 年 月 日 1999年10月
- (5) 主 な 事 業 の 内 容 オンラインゲーム製作
- (6) 従 業 員 数 160名
- (7) 資 本 の 額 55億ウォン (2003年9月現在)
- (8) 株 主 構 成 H. G. Min 19% ワイズネイル 16%
- (9) 当 社 と の 関 係 当社との資本的関係、人的関係及び取引関係はございません。