

各位

会 社 名 株式会社ガーラ（コード番号 4777）
 代表取締役社長 廣末 紀之
 本 社 所 在 地 東京都渋谷区渋谷 3-12-22
 TEL 03-5778-0321（代表）

中国政府からの認可取得に関するお知らせ

（中国におけるオンラインゲーム「**RAPPELZ**」（ラペルズ）のサービス提供について）

当社連結子会社 **NFLAVOR CORP.**（エヌフレーバー、韓国ソウル市）の開発したオンラインゲーム「**RAPPELZ**」（ラペルズ）のサービス提供に関し、中国の現地パートナーである **LEIQIONG INTERNET SCIENCE AND TECHNOLOGY CO.LTD.**（北京雷大空ネットワーク科学技術有限公司、中国北京市）が、平成 19 年 11 月 29 日付にて、サービス提供に関する中国政府の認可を取得（平成 19 年 12 月 6 日交付）しましたので、下記の通りお知らせします。

記

1. **RAPPELZ**の概要

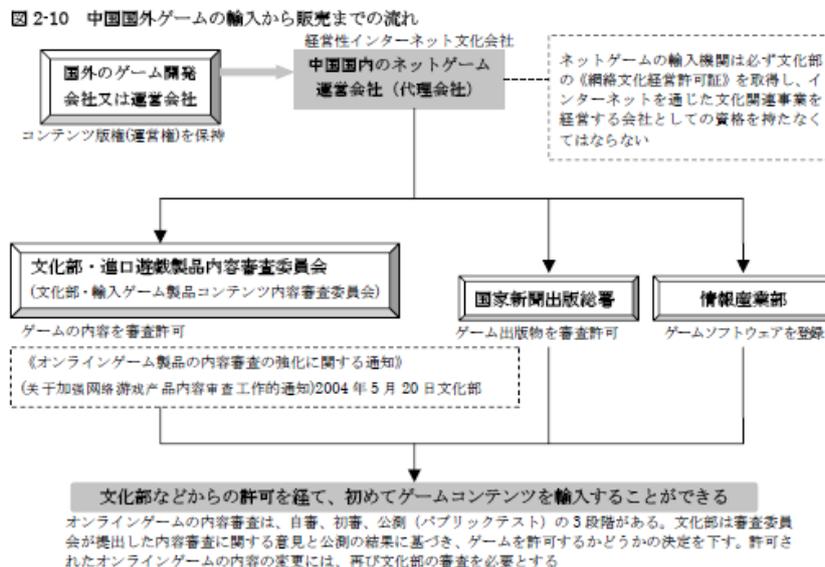
「**RAPPELZ**」は、ヨーロッパスタイルの MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) で、既に、北米を中心とした英語圏、韓国、日本、台湾、香港にてサービスを展開しており、当社グループでは、北米を中心とした英語圏では連結子会社 **GALA-NET,INC.**（ガーラネット、米国カリフォルニア州）、韓国では **NFLAVOR CORP.**、日本では当社がサービス提供を行っております。

2. 中国でのサービス提供について

中国においては、政府によるオンラインゲームの輸入に対する内容審査制度があり、同制度を通じて世界各地の優秀なオンラインゲームを選別して紹介する一方、中国の国情に合わない、または健全でない内容を含む中国外のオンラインゲームの輸入については厳しく制限される環境となっています。

そして、今回、オンラインゲーム「**RAPPELZ**」が、同内容審査制度に合格し、サービス提供の開始が可能となりました。

なお、サービス提供および商業化の時期につきましては、2008 年 1 月を予定しております。



3. 中国でのオンラインゲーム市場

中国遊戯工作委員会（CGPA）/IDC の調査によれば、2001年に約3億元（46億円、1元=15.3円で換算、以下同）といわれた市場規模も、2006年には65億元（996億円）を突破しており、同年の日本におけるPCオンラインゲーム運営の市場規模である672億円（オンラインゲームフォーラムによる調査）と比べると、中国のオンラインゲーム事業の規模の大きさがわかります。

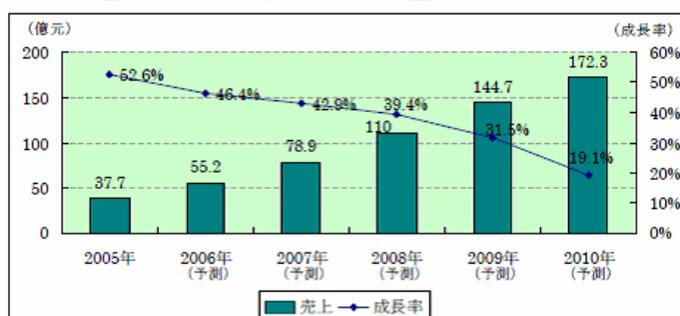
また、中国インターネット情報センター（CNNIC）が2007年6月に実施した調査では、1億6200万人がここ半年以内にインターネットを利用したことがあると答え、そのうちの47%が利用目的の一つとしてオンラインゲームを挙げています。つまり、約7,600万人がオンラインゲームで遊んでいることとなります。

中国オンラインゲームプレイヤー数（2005年～2010年）



Source: CGPA & IDC, 《2005年度中国ゲーム産業報告: 2005年12月》

2005年中国オンラインゲーム市場におけるサービス売上とその予測



今後もインターネットユーザー数とともに高い伸びが予想される中国市場は、海外展開を進めている当社にとってはとても魅力的な市場であり、今後も引き続き新規ゲームの投入など、事業展開に注力してまいりたいと考えております。

4. 今後の見通し

当社グループは、新規ゲームおよび新規エリア（海外）での事業展開における業績予想が極めて困難であることから、業績予想の公表を差し控えさせていただきます。

以上

《お問い合わせ先》

株式会社ガーラ 総務統括部 末廣
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷 3-12-22
TEL 03-5778-0324 FAX 03-5778-0340
E-mail : ir@gala.jp