

平成 19 年 3 月 14 日

各位

会 社 名 株式会社ガーラ  
代 表 者 代表取締役社長 廣末 紀之  
(コード番号 4777 大証ヘラクレス)  
問 合 せ 先 取締役兼グループ統括室長  
藤田 公司  
(TEL 03-5778-0321 (代表))

## 中国ならびに台湾での「RAPPELZ」(ラペルズ) サービス提供に関するお知らせ

当社連結子会社 **NFLAVOR CORP.** (エヌフレーバー、韓国ソウル市 CEO: パク スンヒョン) において、同社が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、現地パートナーとして、中国において **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) (以下「**LEIQIONG 社**」という)、台湾において **MacroWell Technology Co., Ltd.** (マクロウェルテクノロジー有限公司、台湾台北市) (以下「**MacroWell 社**」という) とライセンス提供に関する契約を締結しましたので、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、香港にてサービスを展開しており、当社グループでは、サービス提供地域のうち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。

なお、香港では、現地パートナーの **i-CABLE 社** (<http://www.rappelz.com.hk/>) がサービス提供しております。

今回、中国ならびに台湾においても現地パートナーとの提携により、「**RAPPELZ**」をサービス提供することとなりました。

### 2. 現地パートナー (パブリッシングパートナー) について

中国の現地パートナーとなる **LEIQIONG 社**は、オンラインゲームに関する経験者が多数在籍する中国有数のトップメーカーであり、また、台湾の現地パートナーとなる **MacroWell 社**は、既に当社連結子会社 **AEONSOFT,INC.** (イオンソフト、韓国ソウル市) の開発したオンラインゲーム「**Flyff online**」(フリフ)の現地パートナーとしてサービス提供を行っており、平成 18 年 10 月から 12 月においては、各月の平均最高同時接続者数 30,000 名超を記録するなどの実績があります。

◆中国提携会社の概要

商号	LEIQIONG INTERNET SCIENCE AND TECHNOLOGY CO.LTD. (北京雷大空ネットワーク科学有限公司；北京雷穹网络科技有限公司)
URL	http://www.lqn.cn/
代表者	Noh Youngho
設立	2005 年
事業内容	オンラインゲームに関する開発および管理 インターネット関連サービス など

◆台湾提携会社の概要

商号	MacroWell Technology Co., Ltd. (マクロウェル・テクノロジー有限公司；茂為科技股份有限公司)
URL	http://www.macrowell.com.tw/
代表者	Yi-Hung Calvin Lin
設立	1999 年
事業内容	PC ゲーム、オンラインゲームのソフトウェアの代行 ゲーム施設の営業 X2Web による Web サイト構築 ネットワークのサービスを提供 など

■連結子会社 NFLAVOR CORP. の概要

商号	NFLAVOR CORP. (株式会社エヌフレイバー)
URL	http://www.nflavor.com/
所在地	5F Dahnworld Bldg. 154-11 Samsung-dong, Gangnam-gu, Seoul, Korea
代表者	Seung-Hyun Park
設立	2003 年
事業内容	オンラインゲームの開発および運営

3. 契約締結日程

平成 19 年 2 月 15 日 MacroWell 社との契約締結

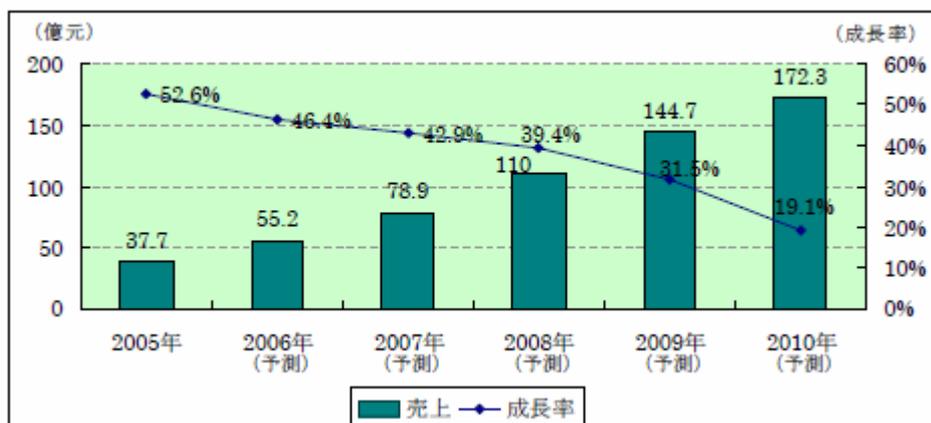
平成 19 年 2 月 27 日 LEIQIONG 社との契約締結

なお、サービス提供および商業化の時期につきましては、本年度の夏頃を予定しております。

4. 中国ならびに台湾のオンラインゲーム市場

「2005 年度中国ゲーム産業報告」(出展：CGPA&IDC)によると、以下の調査結果のように、中国におけるオンラインゲームの市場は、今後も高い成長率が期待されています。

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



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》

また、最近発表された「2006年度中国ゲーム産業報告」(出展:CGPA&IDC)においても、2006年のオンラインゲーム市場規模は、65億4,000万元(前年比73.5%増)、日本円にして1,023億6,300万円に達し、2011年のオンラインゲーム売上高は244億3,000万元に達すると推測され、オンラインゲーム利用者に関しては3,112万人にも上り(前年比18.5%増)、2011年には4,478万人に達する推測されております。

当社グループでは、本ライセンス提供により、現在オンラインゲーム産業にとって、最も潜在力を持つ国の1つである中国を筆頭に、台湾などの東アジア圏においても、事業展開を行ってまいりたいと考えております。

## 5. 今後の見通し

当社は連結業績の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