



JASDAQ

平成 27 年 3 月 9 日

各位

会社名 株式会社ネプロジャパン
代表者名 代表取締役社長 筒井 俊光
(JASDAQ・コード 9421)
問合せ先
役職・氏名 経営企画室長 野澤 創一
電話 03-6803-3976

ゲーム事業の成長戦略について

当社は、平成 27 年 2 月 20 日付「株式会社トライエースの株式取得（子会社化）及び当該株式取得の一部対価としての第三者割当による自己株式の処分に関するお知らせ」及び平成 27 年 3 月 9 日付「株式会社トライエースの株式取得（子会社化）及び当該株式取得の一部対価としての第三者割当による自己株式の処分の完了に関するお知らせ」のとおり、株式会社トライエースの株式取得を完了いたしております。

今後のゲーム事業の事業戦略については、上記の開示文書に記載しておりますが、改めて、別紙のとおり、「ゲーム事業の成長戦略について」と題しました説明資料を作成いたしましたので、お知らせいたします。

当社は、本成長戦略を基に、更なるゲーム事業の拡大を目指して取り組んでまいります。

以上

ゲーム事業の成長戦略について

株式会社ネプロジャパン

2015年3月

I . ゲーム会社概要

II . 成長戦略

■ストラクチャー

株式会社トライエース株式68.9%を現金および当社株式の割当(自己株式を利用※)にて買受け。

※希薄化(2.1%)の影響よりも同社経営陣の経営参加意識の醸成が長期的な株主利益に資するものと判断、同社経営陣もグループ企業価値増大に意欲があり、双方の利害関係が一致。

■本件の意義・目的

ゲーム事業における事業基盤の拡大

■スケジュール

2月20日 株式譲渡契約の締結

3月 1日 現金対価により株式取得(55.6%)

3月 9日 自己株式の割当により株式取得(13.3%)

3月31日 みなし取得日(当社連結決算に反映開始)

■本件の業績への影響

2015年3月期への影響はなし

来期については、2015年3月期決算短信の業績予想にて公表を予定

- 設 立 : 平成7年3月16日
- 本店所在地 : 東京都港区港南3-8-1
- 代表取締役 : 五反田 義治
- 主な事業内容 : ゲームソフトの受託開発
: ゲームエンジン(※)の開発・販売など
- 従業員数 : 129名

※独自で開発したゲームエンジンおよび統合開発環境「**Aska Engine/ Aska Tools**」

「**Aska Engine/ Aska Tools**」の特徴

■真のマルチプラットフォームゲームエンジン

すべてのプラットフォームにおいて、それぞれのプラットフォームの性能を最大限発揮することが可能。コンシューマ、アーケード、スマートフォンのあらゆるプラットフォームにおいて一貫した制作環境で品質の高いゲーム製作が可能です。

■ネットワーク、サーバー開発まで統合された真の統合開発環境

通常のゲームエンジンでは、昨今のスマートフォンやオンラインゲームの開発では必須となっているネットワークやサーバー開発に関しては独自に開発するか、別のミドルウェアやオープンソースの環境を利用することが一般的ですが、Aska Engineではネットワークやサーバー開発を含めた、ゲーム開発に必要なライブラリ、ツールがすべて統合されている真の統合開発環境となっています。

1995年3月 有限会社トライエース設立

1996年8月 有限会社トライエースから株式会社トライエースに組織変更

1999年6月 「スターオーシャン セカンドストーリー」が株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメント「プレイステーションアワード1999」ゴールドプライズを受賞

2000年3月 「ヴァルキリープロファイル」が社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会「第4回日本ゲーム大賞」シナリオ部門を受賞



2003年7月 「スターオーシャン3 Till the End of Time」が株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメント「プレイステーション アワード2003」ゴールドプライズを受賞

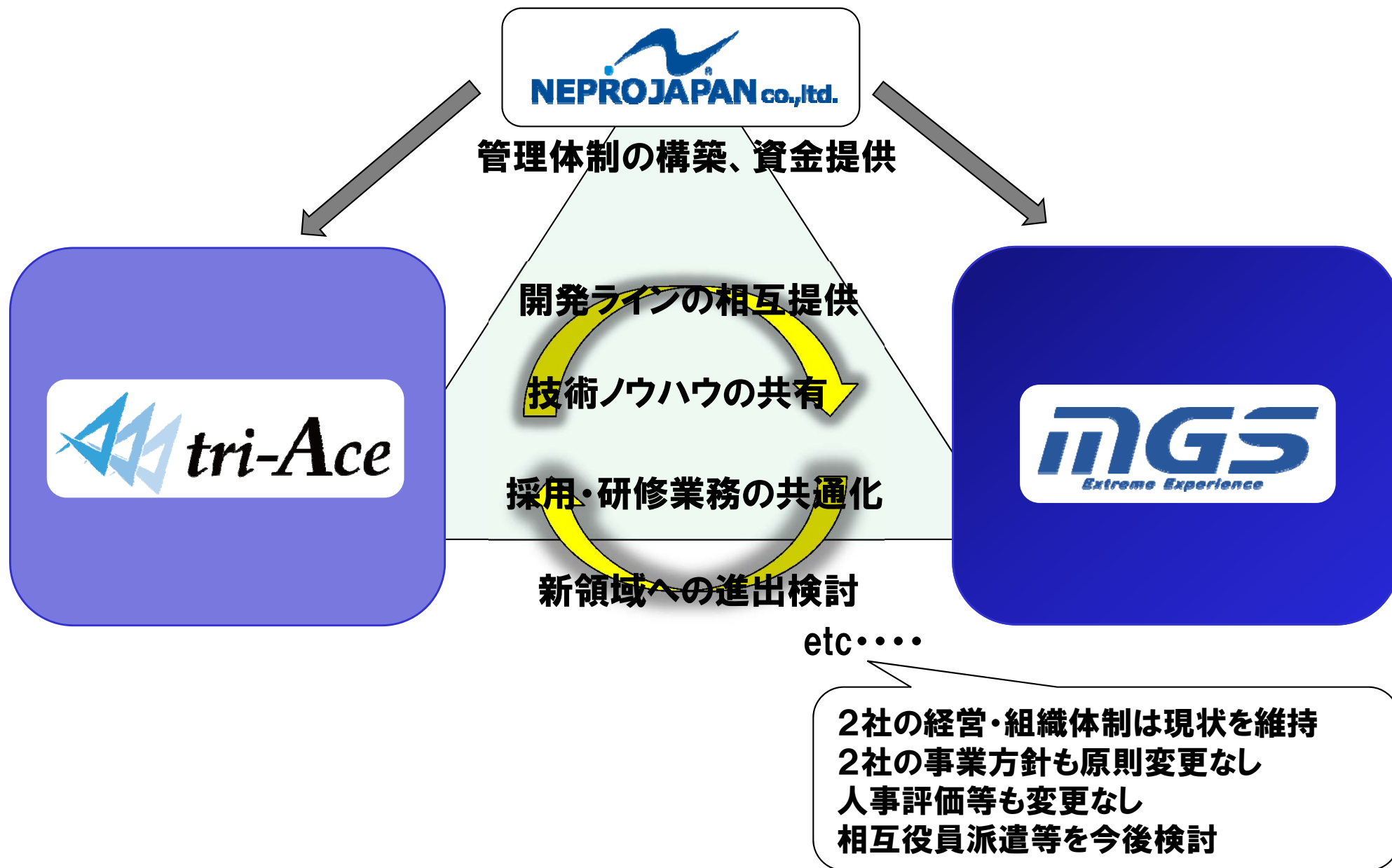
2008年10月 「Star Ocean The Last Hope スターオーシャン4」が「日本ゲーム大賞2008」フューチャー部門受賞

2014年9月 開発協力している「ファンタシースター ノヴァ」(©SEGA)が「日本ゲーム大賞 2014」フューチャー部門受賞



ゲーム会社概要④ゲーム子会社2社の概要

			
設立	1995年3月	2004年4月	合算すれば。。。
売上規模 (前期実績)	約14億円	約20億円	→ 34億円
従業員数	129名	86名	→ 215名 開発体制強化
開発分野シェア	アーケード 10% コンシューマ 70% モバイル 20%	アーケード 25% コンシューマ 50% モバイル 25%	
主な顧客	セガ、コナミ、スクウェアエニックス、 グリー他	スクウェアエニックス、ディー・エ ヌ・エー、バンダイナムコゲームス 他	→ 顧客基盤 の拡大
主な開発タイトル	「スターオーシャン」シリーズ 「ヴァルキリープロファイル」など	「Lord of Vermillion」シリーズなど	
開発の内製化比率	9:1(内製:外注)	3:7(内製:外注)	



【ゲーム事業の目指す方向】

規模・質ともにNO. 1のゲームクリエイター集団(グループ)に

- ①顧客(ユーザー・パブリッシャー)満足度の高いクリエイター集団(グループ)になる。
- ②新しい技術開発など業界の先駆的な会社(グループ)になる。
- ③優秀な人材が集まる・育つ会社(グループ)になる。
- ④規模・収益力NO.1の会社(グループ)になる。



【企画・開発分野】

あらゆる分野のゲームを高いクオリティで提供する

セグメント名は、モバイルゲーム事業から「ゲーム事業」に変更を予定



	現在	これから	現在	これから
アーケード			強み	維持・強化
コンシューマ	強み	維持・強化		
モバイル		強化		強化

モバイルは市場環境に合わせ2社とも取組み強化中、強みとしてきた「トライエース＝コンシューマ」、「モバイル＆ゲームスタジオ＝アーケード」は基盤分野として引き続き注力。

【重点課題】

■企画・開発能力の更なる増強

「コア領域の更なる強化」

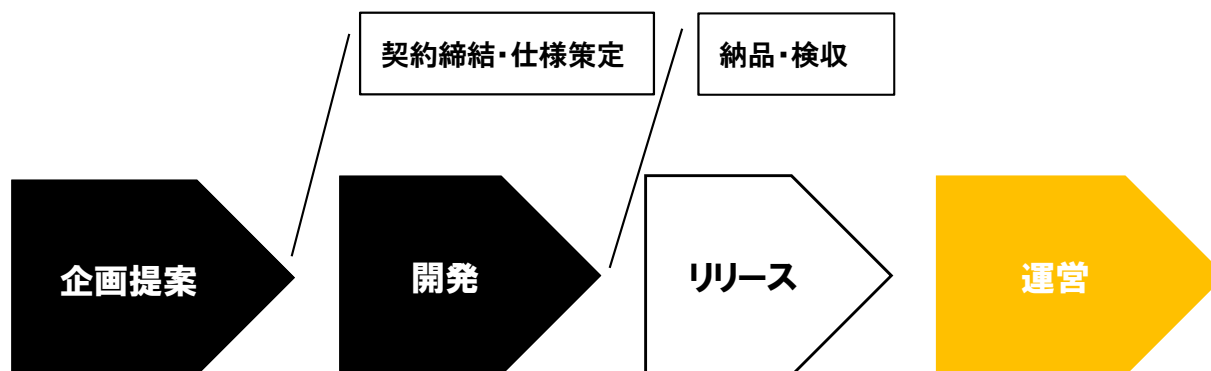
- 技術力の向上
- 新卒採用強化と育成強化
- 外部パートナーとの協業推進
- 更に開発会社との提携・買収

■運営能力の強化・育成

「業務領域の拡大」

- 外部パートナーとの協業とノウハウの習得
- 運営フェーズにおけるレベニューシェア案件への取組

【ご参考：業務プロセス】



株式会社ネプロジャパン

経営企画室 IR担当

TEL:03-6803-3976

Mail :info@nepro.jp

なお、(株)トライエース開発の「Aska Engine, Aska Tools」に関してはライセンス実績もございますので、ゲームエンジンをお探しの方はお気軽にお問い合わせください。