



[ NEWS RELEASE ]

報道関係者各位

2011年9月8日

株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント

## 2011 Gamania Game Show を本日開幕 期待の新作オンラインゲームを大公開 オリジナル作品 20 タイトルのゲームを展示

オンラインゲームサービスの提供を行っている、Gamania Digital Entertainment Co.,Ltd.[HQ]（本社：18F, No.736, Zhongzheng Road, Zhonghe Dist., New Taipei City 23511, Taiwan / CEO: Albert Liu）は、本日より2日間、台湾・台北市にて“2011 Gamania Game Show(以下 GGS)”を開催中です。“GGS”ではオンラインゲームはもちろん、モバイルゲーム、ソーシャルゲーム、動画作品など自社で開発・制作する新作品 20 タイトルを一堂に展示いたしております。

会場ではオリジナルオンラインゲームの最新情報を大きく公開しています。次世代エンジン Unreal Engine 3 を用いて開発されたハイクオリティアクションゲーム「Core Blaze」、家庭用ゲームソフト“ラングリッサー”を基にオンラインタクティカルアクションゲームとして新たに開発した「ラングリッサー シュバルツ」、音楽をテーマに美しい音色と華麗なグラフィックで注目を浴びている「ティアラ コンチェルト」、誰もが知っている童話モチーフにオリジナルの世界観を表現した最新作品「ドリーム ドロップス」。とくにこの4作品は、“GGS”においても、大きなブースを設け、各ブースにてテストプレイやパフォーマンスが行われています。

### グループの代表 Albert Liu(アルバート・リュウ)が語る Gamania

“GGS”開催にあたり、Gamania グループの代表である Albert Liu(アルバート・リュウ)が、今後の“Gamania”の方向性や今後の展望を以下のように語りました。

#### ▼クロスプラットフォームゲームの開発へ注力

今回のイベントでもとくに力を入れている4つのタイトルは、2012年に世界各地の支社より続々と配信する予定で、今後、世界ゲーム市場へ進出する重要なカギとなります。今後はオンラインゲームの開発以外にも、積極的にクロスプラットフォームゲームの開発にも注力していきます。タイトルの異なるクロスプラットフォームへの投入も行き、目標として2015年までにオリジナルタイトルの売上に占める割合はグループ内で50%を目指します。

#### ▼ソーシャル化、モバイル化、クラウドコンピューティング化の発展

ご存知のように世界のデジタルコンテンツ市場は成長を続け、ソーシャル化、モバイル化及びクラウドコンピューティング化に向けて発展し続けています。このトレンドに合わせ、Gamania は去年、クロスプラットフォーム開発部門を設立し、世界市場に向け数多くのプラットフォームゲーム及びデジタルコンテンツ作品を発表しています。このクロスプラットフォームゲームで成果を上げたのが PC ゲーム IP を利用して開発した「web 恋姫+夢想」です。このタイトルは日本市場ですばらしい成績をあげ、2011年上半期の売上は3.5億円を超えました。この結果によって新しいジャンルのゲームとして確立され、売上に繋がれるタイトルと証明されました。



### ▼無限なるクロスプラットフォームエンターテインメント、新しい“アソビ”を創造

今年さらにはクロスプラットフォームのデジタルエンターテインメントへの投資規模を拡大し、モバイルゲーム、ソーシャルゲーム、Web ゲーム等のクロスプラットフォームゲームの開発に力を入れます。それぞれ異なるプラットフォームにおけるオリジナルゲーム以外にも、豊富なオンラインゲーム開発の経験を活かし、様々なプラットフォームを用いて、オンラインゲームの遊び方や楽しさを追求します。プラットフォームを超えた相乗効果を目指します。またこの方向性はMMOゲームへも拡大、新しく楽しい遊び方を開拓するとGamaniaは約束します。

### ▼“オリジナル”を追求しゲーム、アニメ、映画、電子書籍を製作、デジタルエンターテインメント王国を形成させる

時代が変わってもゲームの核心は「手軽さ」や「面白さ」です。全世界に面白いエンターテインメントを提供すること、それがGamania設立以来努力し続けている目標です。Gamaniaはオリジナルコンテンツにこだわり、アニメーションに力を入れ、価値あるアイデアには投資をし、年末には電子書籍を展開する予定です。Gamaniaの“オリジナル”へのこだわりを推し進める以外に、電子書籍の利便性を通じて、世界中の“オリジナル”にこだわる人たちの実力を発揮できる舞台とし、そこで生まれた作品やアイデアを様々なデジタルエンターテインメントコンテンツに発展させる機会として提供します。このようにGamaniaは常に進化を続け、オリジナル作品、プラットフォームを超えたデジタルコンテンツ、経験豊富な開発チームと運営グループによって、世界的なエンターテインメントブランドを目指し邁進していきます！

### ▼課金プラットフォーム“GASH+”を世界に拡大

世界規模でデジタル経済が拡大し、近年急成長する電子マネー市場は2011年内で一兆ドルという規模が予想されています。Gamaniaはこの爆発的なトレンドを見通し、今年の4月にポイント課金カード会社を正式に成立しました。サービスは台湾、香港、韓国、中国、アメリカとヨーロッパの7大市場におよび、70社以上の企業へグローバル課金プラットフォームを提供し、国際的なデジタルエンターテインメント決済システムの構築を目標に、オンラインゲームから映像コンテンツ、電子書籍、ソーシャルネットワーク等、あらゆるデジタルコンテンツを提供し、利用者に最も安全で便利な決済方法として提供します。

### ▽“2011 Gamania Game Show”特設サイトはこちら

<http://corp.gamania.com/2011ggs>