

韓国 GAMEVIL Inc. 2014 年度第 2 四半期の売上が過去最高を記録

スマートフォン向けモバイルゲームをサービス、運営している GAMEVIL Inc.(以下、GAMEVIL、韓国ソウル市、代表取締役社長：James SONG)及びゲームヴィルジャパン株式会社(東京都千代田区、代表取締役社長：李 京一(イ キョンイル))は、このたび、GAMEVIL の 2014 年度第 2 期上半期、上半期の売上が過去最高を記録しましたことをお知らせいたします。



2014 年度	第 2 四半期	上半期
売上高	332 億ウォン (約 33.2 億円)	610 億ウォン (約 61 億円)
営業利益	22 億ウォン (約 2.2 億円)	60 億ウォン (約 6 億円)
当期純利益	34 億ウォン (約 3.4 億円)	70 億ウォン (約 7 億円)

・リンク(韓国語) : http://corp.gamevil.com/sub.gamevil?page_d=ir&page_p=ir_news

・GAMEVIL は 12 月決算、為替レートは、1,000 ウォン=100 円で計算

今回は、前年同期に比べ、第 2 四半期では 62%成長、上半期では 61%成長といった結果になり、それぞれ過去最高実績を記録いたしました。日本を含むグローバルゲーム配信事業において、『Fishing Superstars 新・釣り日誌』『モンスターウォーロード』などの既存タイトルが安定的な実績を出しており、韓国国内では『Dragon Blaze(日本サービス名：ドラゴンスラッシュ)』、新作野球ゲームなど大型ヒットタイトルの配信が成長に貢献しております。

なお、日本でも 7 月 17 日(木)から正式サービスを開始しました『クリティカ ～混沌の幕開け～』を皮切りに、下半期には『Monster Picker(仮)』『Legend of Master Online(仮)』『ダークアベンジャー2(続編、仮)』など期待の新作の配信と共に、『ドラゴンスラッシュ』『ゼノニアオンライン』などといった既に韓国で大きな人気を集めた大型タイトルのグローバル配信などで計 14 本のタイトルを次々と公開していく予定です。

GAMEVIL は、日本拠点であるゲームヴィルジャパンをはじめ、アメリカ、中国における 70 人体制の海外拠点を、アジアを中心にさらに拡大、グローバルパブリッシャーとしての配信力強化を図ってまいります。

■ GAMEVIL 会社紹介

2000年1月に設立、韓国ソウル市に本社を置くスマートフォンゲーム企業です。フィーチャーフォン時代から『NOM シリーズ』をはじめとして『プロ野球』『エアペンギン』『カートゥーンウォーズ』といった数多くのグローバルヒット作を配信、2009年7月にはIPOを実施し韓国 KOSDAQ に上場いたしました。他、積極的な海外展開を推進、2006年のアメリカ支社設立を皮切りに日本や中国にも進出しています。

日本においては、2011年12月にゲームビルジャパン株式会社を設立、国内向けにゲーム配信を行っております。

【コーポレートサイト(英語)】 <http://us.gamevil.com>

【権利表記】 (c) GAMEVIL Inc. All Rights Reserved.

【参照サイト】

- ◆公式 blog <http://blog.gamevil.co.jp>
- ◆公式 facebook <http://www.facebook.com/gamevil.japan>
- ◆公式 twitter http://www.twitter.com/gamevil_japan
- ◆公式サイト <http://www.gamevil.co.jp>

今後とも「GAMEVIL」及び「ゲームビルジャパン」をよろしく願いたします。

※本件に関してのお問い合わせは下記までお願いします。

ゲームビルジャパン株式会社 / GAMEVIL JAPAN Inc.

〒102-0072 東京都千代田区飯田橋 1 丁目 4-8 アイルズ BMビル 303 号室

担当：金 学宙(キム ハジユ) hakju.kim@gamevil.com

電話：03-6327-1077

FAX：03-6327-1078