

2012年2月20日

各位

会社名 株式会社ディー・エヌ・エー
代表者名 代表取締役社長 守安 功
(コード番号：2432 東証第一部)
問合せ先 執行役員経営企画本部長 上林靖史
電話番号 03-5304-1701

韓国で「Daum Mobage」提供開始に関するお知らせ

当社と韓国の大手ポータルサイト運営企業である Daum Communications Corp. (ダウム・コミュニケーションズ、本社：韓国ソウル、CEO：チェ・セフン) は、本日、当社のソーシャルゲームプラットフォーム「Mobage」の韓国版、「Daum Mobage」の提供を開始いたしましたので、添付のとおりお知らせいたします。

当社は、様々な情報端末に対応する「X-device (クロスデバイス)」、国境を越えて展開する「X-border (クロスボーダー)」という「Mobage」の2つの成長戦略を今後もさらに推進し、スマートフォン向けソーシャルゲームプラットフォームでグローバル No.1 のポジションを目指してまいります。

なお、2012年2月7日に公表しました、2011年度通期業績予想に変更はありません。

以上

本件に関するお問い合わせ先
株式会社ディー・エヌ・エー(<http://www.dena.jp>)
IR部(ir@dena.jp)



2011年2月20日
株式会社ディー・エヌ・エー
Daum Communications Corp.

DeNA と Daum、韓国で「Daum Mobage」を展開

～Daum のサービスを通し、1年以内に 1,000 万ユーザの獲得を目標～

株式会社ディー・エヌ・エー(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:守安功、以下 DeNA)と韓国の大手ポータルサイト運営企業である Daum Communications Corp. (ダウム・コミュニケーションズ、本社:韓国ソウル、CEO:チェ・セフン、以下 Daum)は本日、DeNA のソーシャルゲームプラットフォーム「Mobage」の韓国版を、「Daum Mobage」として提供開始しました。現在、韓国の Android^{(*)1} Market から「Daum Mobage」ポータルアプリおよびゲームアプリがダウンロード可能となっています。

両社は今後、積極的なマーケティングやゲームデベロッパーへの支援による優良ゲームタイトルの拡充により、1年以内に 1,000 万ユーザの獲得を目指します。

「Daum Mobage」は、韓国内のスマートフォンユーザを対象としたサービスで、ユーザ同士でアバターや日記、サークルなどのコミュニティ機能や、世界で人気の高品質なソーシャルゲームの韓国語版を楽しむことができます。Daum ID を持っていれば煩雑な登録手続きが不要なので、現在 3,800 万人を超える Daum ユーザが、既存の ID とパスワードを用いて「Daum Mobage」に簡単に登録することが可能となっています。「Daum Mobage」には、今後も韓国を含む世界各国のデベロッパーによる強力なタイトルが順次追加される予定です(下表参照)。

両社は今後、PC およびスマートフォン上での月間ページビュー(閲覧回数)が 150 億回を超える「Daum ポータルサイト」へのユーザ導線の設置や、1,600 万人以上が利用しているモバイルメッセンジャー「MyPeople」などの Daum の各サービスとの連携に加え、150 億回以上の月間ページビューを誇る韓国最大のモバイル広告ネットワーク「AD@m」など複数のチャンネルで「Daum Mobage」への集客を図ります。さらに、「Daum Mobage」アプリの Android Market 以外のアプリストアを通じた配信や、iOS^{(*)2}への対応も予定しています。

「Daum Mobage」への登録やゲームの基本プレイは無料ですが、ユーザは、ゲームを一層楽しむために、モバイル端末決済システム「Daum Billing」を用いて、有料アイテムと交換可能な仮想通貨:モバコインを購入することが可能です。「Daum Billing」は、通信キャリア決済、クレジットカード決済、および Daum サービス内で利用可能な仮想通貨:Daum Cash による決済に対応しています。利便性向上のため、決済方法は今後も追加する予定です。

DeNA は、韓国でのサービス開始にさきがけ、現地のゲームデベロッパーを対象にゲーム開発エンジン「ngCore」を利用した SDK^{(*)3}による「Mobage」プラットフォーム向けゲーム開発の支援を行ってきました。この取り組みをさらに拡大すべく、3 月中を目標に韓国語のゲームデベロッパー向けウェブサイトを開設し、世界中で幅広い開発者ネットワークを有する「Unity」などのゲームエンジンを利用した SDK のほか、ネイティブアプリ向け SDK の提供も行い、積極的にゲーム開発を支援していく予定です。

なお、韓国版「Mobage」は日本版「Mobage」と共通の API を使用しているため、日本版「Mobage」で既にゲームをリリースしているデベロッパーは、シームレスに韓国版「Mobage」へゲームをリリースすることが可能です。

韓国は PC を中心としたオンラインゲーム市場が推定 50 億米ドル以上^{(*)4}と大規模である一方、スマートフォンが既に 2,000 万台以上普及しており^{(*)5}、今後、スマートフォン向けソーシャルゲームの市場が大きく増加することが予想されます。

DeNA は、韓国市場への進出によって様々な情報端末に対応する「X-device(クロスデバイス)」、国境を越えて展開する「X-border(クロスボーダー)」という「Mobage」の 2 つの成長戦略をさらに推進することで、引き続きスマートフォン向けソーシャルゲームプラットフォーム事業者として世界で No. 1 のポジションを目指します。

Daum は、韓国のモバイルウェブ市場を先導してきた Daum ポータル、AD@m、MyPeople といったサービスと DeNA の「Mobage」との相乗効果の創出を図り、モバイルソーシャルゲームの領域で韓国 No. 1 を目指します。

■ 「Daum Mobage」で提供される韓国語版ゲームタイトル(順次追加予定)

タイトル	開発元	提供開始予定
忍者ロワイヤル	DeNA	2012 年 2 月 20 日 (提供中)
We Rule (プティの王国)	ngmoco	2012 年 2 月 20 日 (提供中)
Tap Fish Tropical	Gameview Studios	2012 年 2 月 20 日 (提供中)
Wonder Cove	Gameview Studios	2012 年 2 月 20 日 (提供中)
Happy Ocean	Flowgamez	2012 年 2 月 20 日 (提供中)
怪盗ロワイヤル	DeNA	2012 年 2 月
Zombie Farm	The Playforge	2012 年 3 月
KrazyRain2	Bluepepper	2012 年 3 月
Yodal	Flowgamez	2012 年 3 月
Ssam Ssam Mart	Flowgamez	2012 年 3 月
Color Physics	LinkZen	2012 年 3 月
Bumping Bears	LoadComplete	2012 年 3 月
Gelato Mania Plus	Vanilla Breeze	2012 年 3 月
ChainPang	Flaskon	2012 年 3 月
Booooly!	NextApps	2012 年 3 月
Caffè Storia	Linyworks	2012 年 3 月
EPL Manager	Flowgamez	2012 年 4 月
Olympus Wars	Flowgamez	2012 年 4 月
Braves	Linyworks	2012 年 4 月

■ 画面

Daum ポータル

最下部中央が Daum Mobage ゲーム一覧へ
遷移する専用アイコン(※2月23日設置予定)



Daum Mobage ゲーム一覧

画面下部で各ゲームアプリのアイコンを選択
(※2月23日開設予定)



ゲーム画面の例

韓国語版『We Rule』



* 1: Android is a trademark of Google Inc.

* 2: IOS is a trademark or registered trademark of Cisco in the U.S. and other countries and is used under license.

* 3: Software Development Kit の略。あるテクノロジー(プログラミング言語や API など)を利用してソフトウェアを開発する際に必要なツールのセット。

* 4: データ出所: 韓国コンテンツ振興院

* 5: データ出所: 韓国放送通信委員会