

2014年2月6日

KLab、オンラインゲーム大手 NHN エンターテインメントと業務提携 ～「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」を韓国へ向けて提供～

KLab 株式会社
(コード番号:3656 東証一部)

KLab 株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:真田哲弥、以下「KLab」)は NHN Entertainment(本社:韓国京畿道、CEO:Ujin Chung、以下「NHN エンターテインメント」)と2014年1月28日に業務提携を行いました。本提携により株式会社ブシロード(本社:東京都中野区、代表取締役社長:木谷高明、以下「ブシロード」)と共同開発した「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」を韓国へ向けて提供します。なお、リリース時期は2014年春頃を予定しています。

■「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」の韓国展開について

日本のアニメは韓国でも絶大な支持を得ており、数多くのタイトルが放送されています。

TVアニメ「ラブライブ！」は現地のケーブルテレビで放送され、視聴者を中心に既に「ラブライブ！」ファンが多数存在します。

また、韓国はスマートフォン普及率が7割を超えており、モバイルオンラインゲームユーザ数は拡大基調にあります。

既に「ラブライブ！」が認知され、モバイルオンラインゲームの人气が定着しているなど「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」が受け入れられる土壌が整っていることから、韓国へリリースすることを決定しました。

■NHN エンターテインメントとの業務提携内容

本業務提携に基づき、各社は「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」の韓国向け提供について以下の役割を担います。

【KLab・ブシロード】

- 1、「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」の企画・開発
- 2、サービス提供へ向けた技術支援
- 3、プログラムやデモなどサービスに必要な情報や資料の提供

【NHN エンターテインメント】

- 1、「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」のローカライズ(ゲーム内表示の韓国語化、並びに各プラットフォームの仕様に合わせたチューニング)
- 2、各プラットフォームへのパブリッシング
- 3、ゲームの運用・カスタマーサポート
- 4、マーケティング・プロモーション

KLab とブシロード、NHN エンターテインメントは「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」が韓国でも多くのファンの皆さんにご支持いただけるよう、協力体制を築きサービスの提供を進めてまいります。

■韓国モバイルゲーム市場について

韓国のモバイルゲーム市場規模は日本、アメリカに次いで世界で第3位とされています。そして、PC オンラ

インゲームが盛んにプレーされているという背景からミッドコアユーザーが多く、モバイルオンラインゲームではARPPUが高いことが特徴です。

■NHN エンターテインメント概要

社名 :NHN Entertainment Corp.

本店所在地:韓国

設立:2013年8月1日

資本金:75億ウォン

代表者:CEO Ujin Chung

事業内容:ゲームポータルサービス & ゲーム開発

URL: <http://www.nhnent.com/>

NHN エンターテインメントは韓国 NHN Corporation のゲーム事業部門が 2013 年 8 月に分割され発足しました。同社は韓国取引所(KRX)に上場しており、韓国最大級のゲームポータル「HANGAME」の運営などを行っています。また、モバイルオンラインゲームのパブリッシングを盛んに行っており、最近では「ポコパン」を韓国でヒットさせるなどの実績を持ちます。

■KLab (クラブ) 株式会社について <http://www.klab.com/jp>

社名:KLab 株式会社(英文名:KLab Inc.)

代表者:代表取締役社長 真田哲弥

設立:2000年8月1日

資本金:27億4809万円(2013年12月末現在)

株式公開:東京証券取引所・市場第一部(3656)

本社所在地:〒106-6122 東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

※記載された会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。