

《お知らせ》

2022年10月4日

弊社貸付先 Ganapati Ltd. より、下記の報告がございましたので、お知らせいたします。
今後もより一層の力を尽くし、一刻も早い貸付金の回収を行っていく所存です。
引き続きのご理解とご協力のほどを、何卒よろしくお願い申し上げます。

《ご報告》

クライアントへのゲーム提供の停止について

自社にて提供先クライアントを開拓し、自社ブランドのゲーム提供を行ってきました。アジア市場を中心に自社ブランドの提供先を開拓してきましたが、新規参入の障壁は高く、特に中国情勢によるクライアントの現状維持の傾向により、想定以上の時間がかかっています。また、大きいといわれるクライアントに提供していましたが、結果として期待に見合う売上にはなりませんでした。

考えられる理由として、例えば 100 サイトを保有するプラットフォームと契約し、インテグレーションが完了しても、各サイトに我々のゲームが陳列(採用)されるには、各サイト運営者の判断に委ねられていて、我々にはコントロールができません。

どのブランドのゲームを陳列するかはサイト運営者の判断となりますが、大手開発会社が多選ばれることが多く、また多数のブランドを陳列する場合は、陳列場所によっては埋もれてしまうことがあります。

一方で他社ブランドを通じて自社ゲーム提供をする場合、自社の利益の一部は陳列料として取られますが、その他社ブランドがすでにゲームを提供しているサイトへ我々のゲームが陳列されます。

(わかりやすく説明をすると、自社で製作したゲームを大手のゲームとして販売する)

今まで自社ブランドと同時並行で他社ブランドを検討、交渉してきました。

他社ブランド A 社側からみると、例えばブランド A 社で Ganapati 社ゲームを陳列した場合、もともと自社で提供している Ganapati 社ゲームが市場に存在するため、プレイヤーやブランドが混同する、サイト運営者も混乱することになり、それが他社ブランドの懸念材料となっていました。

(例：Ganapati 社の A ゲームを大手が発売するが、同じ A ゲームを別の大手も発売する)

自社と他社の同時並行はこの懸念があったため、一方を選択する必要があると判断しました。

そこで今回の決断は、ゲームの提供を一旦停止して自社ブランドを市場から撤退させた上で、他社ブランドでの提供に専念することにしました。

今回のゲーム停止により自社ブランドの収益を失うこととなりますが、他社ブランドを通じての収益による経営状況の改善を図り、また新作ゲームの開発も行い、売上向上に努めていきますので、今しばらくお時間をいただきますよう何卒よろしくお願いいたします。

以上