

配信日時: 2023年9月19日(火) 12:00

KLab、Fortnite / Robloxなどのメタバース向けコンテンツ事業に参入を発表

～第一弾としてUEFN(Unreal Editor for Fortnite)を活用したFortnite向けコンテンツを提供予定～

KLab株式会社
(コード番号: 3656 プライム)

KLab株式会社(本社: 東京都港区、代表取締役社長: 森田英克、以下「KLab」)は、これまでに培ってきたゲーム開発の知見を活かし、Fortniteを皮切りにメタバース向けコンテンツ事業に参入することをお知らせいたします。



参入の背景

<プラットフォームの盛り上がり>

Fortniteは、Epic Games, Inc. が提供している世界中で人気のTPSゲームです。月間アクティブユーザーは7,000万人と言われており、全世界で5億人を超えるユーザー総数を誇る、世界最大級のメタバースプラットフォームとして急速に成長しています。

2023年3月にベータ版がリリースされた『Unreal Editor for Fortnite(UEFN)』により、Fortnite内で遊べるコンテンツがよりスピード感をもって開発できるようになりました。

Robloxは、Roblox Corporationが提供しているオンラインゲーミングプラットフォームおよびゲーム作成システムです。最近では、Roblox Studioへの会話型生成AI『Roblox Assistant』の導入、PlayStation、Meta Quest への対応が発表され話題となりました。

公式の発表では、2023年6月末までの四半期終了時点で、6,550万人ものユーザーが毎日平均2時間30分をRobloxで費やしています。

<収益獲得の仕組み>

第一弾での参入を予定しているFortniteでは、作成したマップが遊ばれた人数・時間に応じて収益を得ることが可能です。公式の発表では、トップクリエイターは既に年換算で1,000万ドル以上に相当する収益をあげています。

Robloxも同様に、クリエイターが作成したコンテンツの利用等に基づいて収益が分配されます。

メタバース向けコンテンツ事業について

KLabはこれまでに培ってきた、ゲーム開発における知見、ユーザーエンゲージメント向上のノウハウ、近年取り組んでいるカジュアルゲーム開発で培った、多くのプレイヤーが楽しめるゲームデザインを活かし、FortniteやRobloxを始めとしたメタバースプラットフォーム向けのコンテンツを、自社で企画・制作・提供していきます。

FortniteとRobloxは、20代以下がコアユーザー層の次世代コンテンツの1つであり、今後更なる規模の拡大とユーザー熱量の高まりが期待されます。

KLabは今後もこのような市場の変革を柔軟に捉え、スピード感をもってチャレンジしてまいります。

※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。

KLab(クラブ)株式会社

社名: KLab株式会社 (英文名: KLab Inc.)

代表者: 代表取締役社長 森田英克

設立: 2000年8月1日

資本金: 54億5795万円 (2023年8月末現在)

株式公開: 東京証券取引所・プライム(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

事業内容: モバイルオンラインゲームの企画・開発・運用

URL: <https://www.klab.com/jp/>

《本件ご取材に関するお問い合わせ先》

KLab株式会社(クラブ株式会社) 広報

E-MAIL: pr@klab.com