



平成 23 年 12 月 6 日

各 位

会 社 名 K L a b 株 式 会 社
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 真 田 哲 弥
(コード番号：3656)
問 い 合 せ 先 取 締 役 財 務 管 理 部 長 山 口 仁 美
TEL 03-4500-9077

訴訟の提起に関するお知らせ

当社は、株式会社クルーズ（大阪証券取引所 JASDAQ スタンダード上場、証券コード：2138）に対し、著作権侵害行為及び不正行為に基づき差止及び損害賠償を求める訴訟（以下、「本訴訟」といいます。）を東京地方裁判所に提起しましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 本訴訟を提起した裁判所及び年月日
東京地方裁判所 平成 23 年 12 月 6 日

2. 本訴訟を提起した相手方（被告）

- (1) 名称：クルーズ株式会社
- (2) 本店所在地：東京都港区六本木六丁目 10 番 1 号 六本木ヒルズ森タワー
- (3) 代表者：小淵宏二

3. 本訴訟に至った経緯

当社が、平成 23 年 3 月 22 日にモバゲータウン（平成 23 年 3 月 28 日に Mobage に名称変更）において配信を開始した当社のソーシャルゲーム「真・戦国バスター」は、多くのユーザーの皆様からご支持を頂いております。

クルーズ株式会社は、平成 23 年 9 月 6 日に Mobage において同社のソーシャルゲーム「チーム×抗争！ギャングキング」の配信を開始しました。

「真・戦国バスター」と「チーム×抗争！ギャングキング」を比較すると、ゲームの機能及び課金の仕組み、画面遷移の選択及び配列、主要画面の表示構成、並びにヘルプの文章等の具体的な表現において、完全に同一であるまたは著しく類似する箇所が非常に多く、「チーム×抗争！ギャングキング」は、「真・戦国バスター」の舞台設定を漫画作品「ギャングキング」に置き換えた忠実なりメイクであると評価できる程度の極めて高い類似性が認められます。

当社としては、過去のゲーム作品を参考に創意工夫をこらして新たなゲーム作品が製作されることにより、ソーシャルゲーム業界が発展することを願っておりますが、クルーズ株式会社が、「真・戦国バスター」の配信から半年以内に、当社に一切の連絡なく、「真・戦国バスター」の忠実なりメイクと評価できる「チーム×抗争！ギャングキング」の配信を開始した行為は、公正な競争として社会的に許容される範囲を超えるものと判

断し、事前にクルーズ株式会社に対して文書で警告した上、本訴訟を提起することといたしました。

4. 本訴訟の内容

当社は、本訴訟において、クルーズ株式会社による「チーム×抗争！ギャングキング」の配信が、「真・戦国バスター」に関する当社の著作権を侵害し、かつ当社に対する不法行為を構成すること、及びこれにより当社が被った損害額が5,000万円を下回らないこと等を主張し、「チーム×抗争！ギャングキング」の配信の差止、並びに5,500万円及び法定利息による遅延損害金の損害賠償を請求しております。

5. 今後の見通し

本訴訟が当社の業績に与える影響は軽微と認識しております。今後、本訴訟の進展に伴い開示が必要となる事実が発生した場合には、速やかにお知らせいたします。

以上

<本件に関するお問い合わせ先>

KLab 株式会社 経営管理部 IR グループ

電話番号：03-4500-9077 e-mail：klab-ir@klab.org