

平成29年4月17日

各 位

会社名 株式会社エボラブルアジア
代表者名 代表取締役社長 吉村 英毅
(コード番号：6191 東証第一部)
問合せ先 取締役 C F O 柴田 裕亮
(TEL. 03-3431-6191)

当社ベトナム法人Evolable Asia Co., Ltd. によるDeNAベトナム法人の
持分譲渡（子会社化）に関するお知らせ
～ITオフショア開発人員数が700名を突破～

～ITオフショア開発事業におけるゲーム開発基盤の強化及びセカンダリー市場への本格参入～

One Asiaのビジョンをかかげ、アジアを舞台に、オンライン旅行事業、訪日旅行事業とITオフショア開発事業を手掛ける株式会社エボラブルアジア(本社：東京都港区、代表取締役社長：吉村 英毅、証券コード：6191、以下当社)は、2017年2月14日に公表しました基本合意に基づき、平成29年4月14日に当社ベトナム法人であるEvolable Asia Co., Ltd. (本社：ベトナム ホーチミン、代表取締役社長：薛 悠司) による株式会社ディー・エヌ・エー(本社：東京都渋谷区、代表取締役社長兼CEO：守安 功、証券コード：2432、以下DeNA社) の子会社である、Punch Entertainment (Vietnam) Company Limited (本社：ベトナム ハノイ、代表者：Tetsuya Mori、以下Punch社) の持分取得に関する契約を締結いたしましたので、お知らせいたします。今回の持分取得により、当社のITオフショア開発人員数が700名を突破いたします。

<運用実績タイトル例>



100%取得へ



三国志ロワイヤル



Blood Brothers

1. 持分の取得の理由

日本国内のスマホゲームのセカンダリー市場は数年間で急成長をしており、2014年の市場規模は47億円、

2015年はブラウザゲーム向け需要が拡大し、218億円に成長しました。2016年以降は、スマホゲームアプリ運営の外部委託や売却需要も本格化し、市場自体の伸びが期待されており、今後2017年にはスマホゲームアプリ向け需要も拡大し、1000億円を突破する規模になると予想されております。※2

その中で当社は、ITオフショア開発事業におけるクライアントからのゲーム開発・運用ニーズの高まりを受け、本格的にゲーム開発・運用事業の拡大に向けて邁進しております。

Punch社が有する、100名を超える規模の拠点にて、ゲーム開発・運用実績・ノウハウが豊富なエンジニアの確保、並びにDeNA社のゲーム運用事業の一部を継承することにより、ITオフショア開発事業におけるゲーム開発基盤の強化及びセカンダリー市場※1への本格参入を一層加速できるものと判断し、持分取得に関する契約を締結いたしました。

2. 異動する会社（Punch社）の概要

(1) 名称	Punch Entertainment (Vietnam) Company Limited			
(2) 所在地	1403, Indochina Plaza Hanoi Office Tower, 241 Xuan Thuy, Cau Giay District, Hanoi, Vietnam			
(3) 代表者の役職・氏名	General Director Tetsuya Mori			
(4) 事業内容	モバイル向けゲームの運用			
(5) 資本金	504,095米ドル			
(6) 設立年月日	2005年11月29日			
(7) 大株主及び持ち株比率	株式会社ディー・エヌ・エー 100.0%			
(8) 当社と当該会社との関係	資本関係	該当事項はありません。		
	人的関係	該当事項はありません。		
	取引関係	該当事項はありません。		
(9) 当該会社の最近3年間の経営成績および財務状態				
	決算期	平成26年12月期	平成27年12月期	平成28年12月期
純資産（百万円）		84	99	109
総資産（百万円）		107	124	141
1株当たり純資産（千円）		—	—	—
売上高（百万円）		221	301	328
営業利益（百万円）		4	15	19
経常利益（百万円）		3	14	14
親会社株主に帰属する当期純利益（百万円）		2	13	13
1株当たり当期純利益（千円）		—	—	—
1株当たり配当金（千円）		—	—	—

3. 持分譲渡の相手先（DeNA社）の概要

(1) 名称	株式会社ディー・エヌ・エー	
(2) 所在地	〒150-8510 東京都渋谷区渋谷2-21-1 渋谷ヒカリエ	
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長兼CEO 守安 功	
(4) 事業内容	ゲーム事業、EC 事業、スポーツ事業、新規事業・その他	
(5) 資本金	103億97百万円	
(6) 設立年月日	1999年3月4日	
(7) 純資産	1,323億61百万円	
(8) 総資産	1,574億30百万円	
(9) 大株主及び持ち株比率(2016年9月末)※3	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 13.36% 南場智子 13.11% 任天堂株式会社 10.00% 日本マスタートラスト信託銀行株式会社 6.93% STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 6.28% 川田尚吾 2.68% 資産管理サービス信託銀行株式会社 2.03% BBH FOR VANGUARD INTERNATIONAL VALUE FUND - ARGA 1.97% 株式会社三菱東京UFJ銀行 1.95% GOLDMAN, SACHS & CO. REG 1.78%	
(10) 当社と当該会社との関係	資本関係	該当事項はありません。
	人的関係	該当事項はありません。
	取引関係	当社と当該会社との間には、記載すべき取引関係はありません。また、当社ベトナム法人において当該会社の関係会社にサービス提供を行っております。
	関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

4. 取得持分、取得価格及び取得前後の所有持分の状況

(1) 異動前の所有持分	持分比率 0%
(2) 取得持分	持分比率 100%
(3) 取得価格	取得価額につきましては、株式取得の相手先との協議により、開示を差し控えております。
(4) 異動後の所有持分	持分比率 100%

5. 日程

(1) 取締役会決議	平成29年2月14日
------------	------------

(2) 基本合意書締結	平成29年2月14日
(3) 持分譲渡契約書締結	平成29年4月14日
(4) 持分譲渡実行日	平成29年5月16日(予定)

6. 今後の見通し

持分取得により、Punch社は当社の連結子会社となります。

現在、連結子会社となった後の当社連結業績への影響は算出中ですが、平成29年2月14日に開示しましたとおり、Punch社の直近業績（平成28年12月期）は、売上高328百万円、営業利益19百万円（当社算定レートによる換算後）であり、今後当社の連結子会社となることで当社連結業績への貢献があると見込んでいます。

取得手続き完了後に影響額等の精査を行った上で、開示の必要が生じた場合には適時にお知らせいたします。

※1 セカンダリーとは、開発・運営元となる事業会社からゲーム運営を専門とする第三者に委託・売却されて、運用が継続されることをいいます。

※2 デジタルインファクト調べ

※3 DeNA社は、株式付与ESOP信託口が所有する同社株式438,405株を含む自己株式5,733,993株(3.80%)を所有しておりますが、大株主から除外しております。

以上

(参考) 当期連結業績予想（平成28年11月14日公表分）及び前期連結実績

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	親会社株主に 帰属する当期 純利益
当期連結業績予想 (平成29年9月期)	6,147百万円	1,001百万円	961百万円	594百万円
前期連結実績 (平成28年9月期)	4,000百万円	618百万円	571百万円	340百万円