



2016 年 6 月 17 日

各 位

会 社 名：株式会社夢テクノロジー
(コード：2458 JASDAQ)
代表者名：代表取締役社長 本山 佐一郎
問合せ先：取締役副社長 金子 壮太郎
(T E L：03-3210-1230)

当社投資先である株式会社ダズルにおける新 VR ゲーム開発のお知らせ

当社投資先である株式会社ダズルが新 VR ゲームを開発いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 経緯

2016 年 5 月 27 日に開示しましたとおり、当社及び当社親会社の株式会社夢真ホールディングス（本社東京都千代田区 代表取締役社長 佐藤大央）は今後成長が見込まれる VR 関連事業への進出のため、株式会社ダズル（本社：東京都渋谷区 代表取締役 CEO 山田 泰央 以下、ダズル）に計 1.5 億円の出資をいたしました。ダズルは、スマートフォンネイティブゲーム・アプリの開発・運用を主軸として事業展開しており、2016 年から VR 市場に本格参入しております。2015 年から VR の研究開発を進めており、Facebook 子会社である Oculus 社の VR ハードウェアである Gear VR や Oculus Rift を始めとした VR プラットフォームへ向けた VR コンテンツを開発している会社です。

2. ゲームの概要

名 称	オハナちゃん
プラットフォーム	GEAR VR
種 類	VR 関連ゲーム
特 徴 等	シンプルな操作で楽しめる VR の 360° シューティングゲームです。360° から迫り来る敵キャラクターを、ユーザーの視線の向きに合わせて発射されるバブルガンで撃退するという、VR ならではのゲーム性となっており、このゲームが「初めての VR ゲーム体験」になる方も多いと思われます。

3. 今後の見通し

今後、ダズルは、VR ゲームや VR プロダクト向けミドルウェアの開発などを推進してまいります。

当社では、投資先や行未提携先のトピックスにつきましても株主の皆様によりご理解いただけるよう積極的に開示してまいります。

4. 当社業績に与える影響

ゴールドマンサックスの試算によると VR 及び AR 関連市場は、2025 年にゲーム 116 億ドル、ヘルスケア 51 億ドル、エンジニアリング 47 億ドル、ライブイベント 41 億ドル、動画エンターテインメント 32 億ドルと大幅に伸びる見込みです。当社では、この市場での技術者のニーズに応えるべく中長期視点で準備を進めており、今回のダズルとの資本業務提携もその一環です。

今後、当社が主力とするエンジニア派遣事業の領域拡大に寄与すると考えております。

以 上