



SCOPELY

スコプリー、Niantic のゲーム事業を買収

～大人気モバイルゲーム『Pokémon GO』などを新たに迎え入れ～

(本文書はスコプリーが公開した[ブログ](#)の参考和訳です。原文(英文)と内容に差異がある場合 英文を優先します)

【概要】

- 今回の買収により、Niantic のゲーム開発チーム全体と、『Pokémon GO』、『ピクミンブルーム』、『モンスターハンターNow』といった人気タイトル、そして関連アプリ・サービスである「Campfire」と「Wayfarer」が、スコプリーの多彩なゲームポートフォリオに加わります。これは、コミュニティ主導のソーシャル体験に対するスコプリーの継続的なコミットメントを示すものです。
- Niantic のゲーム事業は、月間アクティブプレイヤー数(MAU)3,000万人以上を誇り、2024年には10億ドル以上の収益を達成しました。
- 『Pokémon GO』は、リリースから10年近く経った今なお、毎年モバイルゲームのトップ10にランクインする世界的な人気タイトルであり、2024年には1億人以上のユニークプレイヤーに楽しんでいただきました。
- 両社のポートフォリオを合わせることで、2024年だけで5億人以上のプレイヤーを擁する、世界最大級のプレイヤーコミュニティが誕生します。

2025年3月12日 – 米国No.1のモバイルゲーム会社である Scopely (以下、スコプリー)は、Niantic のゲーム事業を買収する契約を締結したことを発表しました。この35億ドル規模の取引により、Niantic の優れたゲーム開発チームとともに、『Pokémon GO』、『ピクミンブルーム』、『モンスターハンターNow』などのカテゴリーをリードするタイトル、さらにはその他のアプリやライブ体験がスコプリーのポートフォリオに加わることになります。スコプリーにおいて、Niantic のゲームチームは、長年ゲームスタジオを率いてきた河合敬一氏とエド・ウー氏(Ed Wu)の指揮のもと、引き続き意欲的なロードマップを追求していきます。

スコプリーは、モバイルゲーム業界で最大かつ急成長している企業のひとつであり、「MONOPOLY GO!」「Stumble Guys」「Star Trek™ Fleet Command」「MARVEL Strike Force」など、人々をつなぎ、遊びを通して生活を豊かにするソーシャル体験を提供してきたことで知られています。同社が進化を続ける「デジタルプレイグラウンド」は、長年にわたってプレイヤーの生活の一部として親しまれています。今回の買収は、世界中に熱心なコミュニティを持つ人気タイトルへのさらなる投資を通じて、「遊び」に対するスコプリーのゆるぎないコミットメントと情熱をあらためて示すものです。

「スコプリーは常に、遊びへの共通の愛を通じて有意義なコミュニティを育むことに注力してきました。そして、Niantic のゲームチームは、この取り組みにおいて世界最高レベルの組織の一つです。

私たちは、この10年間でチームが築き上げてきた、人々を現実世界へと誘う、革新的で長期にわたって愛される体験に、強い感銘を受けています。今回のパートナーシップを通じて、チームのクリエイティビティが、さらに加速していくのを、とても楽しみにしています」と、スコープリーの最高収益責任者(CRO)兼取締役であるティム・オブライエン(Tim O'Brien)は述べています。

「昨年だけで累計1億人以上のプレイヤーを魅了した『Pokémon GO』のような、これほどの大規模と長寿命を両立させたゲームは、世界でも非常に稀です。また、このゲームは、数百万人が参加する『Pokémon GO』のライブイベントなど、対面でのつながりを育む独自の特長においても際立っています。Niantic のチームと時間を過ごす中で、私たちが目指す業界最高水準の成果や卓越したプレイヤー体験に対する考えを深く共有していると感じました。明るい未来を楽しみにしています。」

今回の買収により、スコープリーのポートフォリオに加わるゲーム、アプリ、ライブ体験は以下の通りです。

『Pokémon GO』 – 世界的に愛されるポケモンを題材とした、市場最も成功したモバイルゲームのひとつ。カテゴリーをリードする不朽の名作として、今日までその人気を維持しています。

- 週間アクティブプレイヤー数は 2,000 万人を超え、2016 年のリリース以来、毎年モバイルゲームのトップ10にランクインしています。「トレーナー」として知られる『Pokémon GO』のプレイヤーは、これまでに480 億キロ(300 億マイル)以上を共に探索しました。
- 世界 190 以上の国と地域で愛されているこの体験の周りには、1日の平均プレイ時間が40分という、非常に熱心なファンコミュニティが形成されています。全プレイヤーの約半数が、毎日ゲームをプレイしています。
- 独自のライブイベントがこのタイトルをさらに推進しており、『Pokémon GO』のイベントには、複数の大陸から何百万人もの人々が集まります。2024年だけでも、『Pokémon GO Fest』のチケットが 200万枚を売り上げ、参加者は取り組み開始以来、合計で 1 億 5,000 万匹以上のポケモンをゲットしました。

『ピクミンブルーム』– 任天堂とのコラボレーションによって 2021 年に発表されたタイトルで、本作を通じてプレイヤーが世界全体を花で彩ってきました。

- プレイヤーが植えた花のように、このタイトルは成長を続け、リリースから3年以上が経った2024年に過去最高のアクティブプレイヤー数を記録し、同年には総歩数に3兆9,400億歩(地球7,900周分))を達成するなど、記録を更新する年となりました。また、日本、ドイツ、台湾、米国などで対面イベントを開催し、東京の「ピクミン ブルーム ジャーニー」では1万人以上が参加するなど、コミュニティを結びつける場を創出しています。

『モンスターハンターNow』 – Niantic が2023年9月にリリースした最新作で、日本を中心に多くにプレイヤーに爆発的な人気を博しています。

- リリース後、わずか7ヶ月で1,500万ダウンロードを突破し、昨年10月には渋谷で初のリアルイベント「モンスターハンターNowカーニバル」を開催。2万人近くが参加しました。
- ユーザーの半数以上が毎日プレイするなど、スコープリーの既存のポートフォリオと同様に、非常に熱心なプレイヤーコミュニティで知られています。

「Campfire」と「Wayfarer」 – 現実世界を舞台としたゲーム体験を更に楽しむためのソーシャルコンパニオンアプリとサービスです。「Campfire」は、現実世界のゲームプレイのためにローカルプレイヤーコミュニティを結びつけ、現実世界での友情を育みます。「Wayfarer」は、プレイヤーがお気に入りの Niantic ゲームに、新しい居場所を加えることで、ゲームにおける体験づくりに主体的に参加することができます。

- 2024年だけで、600万人以上が「Campfire」を通じて対面でのミートアップに参加しました。
- 「Wayfarer」ではプレイヤー自らがマップに新たなロケーションを追加しつづけて、2019年の開始以来1,150万件以上の場所がゲーム世界に組み込まれました。

「Niantic のゲームは常に、人々をつなぎ、現実世界を舞台にした冒険を促す架け橋となってきました。スコープリーの一員として、この役割を今後も果たし続けてくれると確信しています」と、Niantic の創業者兼 CEO であるジョン・ハンケ (John Hanke) 氏は述べています。「スコープリーは、素晴らしいライブサービスの構築や運営に力を入れるとともに、世界で最も大きく、最も愛されている知的財産 (IP) を扱うタイトルを多数手がけ、プレイヤーコミュニティとゲーム制作チームをととても大切にしています。このパートナーシップは、プレイヤーのみなさんにとって素晴らしいものであり、「永く愛されるゲーム (forever games)」を創り続けるために必要な、長期的なサポートと投資を確保するためのベストな方策であると確信しています。」

本買収にあたって、Niantic はテクノロジープラットフォームを新法人である Niantic Spatial としてスピンオフします。ジョン・ハンケ氏が率いる Niantic Spatial は、次世代マップを搭載したジオスペーシャル AI 企業となり、デバイスやマシンが物理世界を理解し、相互作用することを可能にします。また、Niantic Spatial は、『Ingress Prime』と『Peridot』を引き続き所有・運営します。詳しくは [Niantic ブログ](#)をご覧ください。

Niantic のゲーム制作チームの全メンバーは、経験豊富なリーダーである河合氏とエド・ウー氏のもと、アジア、ヨーロッパ・中東及びアフリカ、北米、中米にいるスコープリーの 2,300 名超のメンバーに加わり、プレイヤーに愛され続ける体験の開発と運営を続けていきます。

「この10年、現実世界を舞台として何億人ものトレーナーのみなさんにサービスを提供できたことは、信じられないほどの喜びでした。そして、最高の瞬間はまだこれから起きるのだと心から信じています」と、『Pokémon GO』担当上級副社長 (SVP) であるエド・ウー氏は述べています。「私たちの使命は明確です。それは、現実世界でポケモンを見つけるという冒険を共有すること。スコープリーの全面的なコミットメント、経験、リソースにより、ライブイベントで同時に何千人ものトレーナーが参加する素晴らしいバトルから、友達やコミュニティとの新しいつながりかたまで、『Pokémon GO』を最高の形へと更に進化させていきたいと思います。もちろん、現実世界ですべてのポケモンを集めるというワクワク感をいつもなにより大切にしたいと考えています。

※この取引は、一般的な取引完了条件を満たすことと、規制当局の審査完了を前提としています。

###

アドバイザーについて:

- Niantic 側: Goldman Sachs & Co. LLCが財務アドバイザーを単独で務め、Fenwick & West LLPが法務顧問を担当しました。
- Scopely側: J.P. Morganが財務アドバイザーを務め、Skadden, Arps, Slate, Meagher & Flom LLPが法務顧問を担当しました。