

**「パズドラ」と連動！  
GPSを使った探索アプリ**  
GPSを使いマップ上のドロップ  
やトレジャーを集め、ダンジョン  
やモンスターをゲット、チームを  
編成し、他のプレイヤーとバトル！

**500万DL突破！**  
(2017年8月時点)

**PUZZLE  
DRAGONS**  
国内**4,700万DL突破！**  
(2017年11月時点)  
モンスターを育てて、  
パズルでバトル！  
お気に入りのモンスターを育  
てて直感的な操作のバズル  
でバトルする新感覚RPG！

**WZ**  
物語とパズルがクロスする  
冒険パズルRPG  
仲間モンスターと共にモンスターの力をもつ  
「ソウルアーマー」を装備した主人公もバトル  
に参戦！ 協力&対戦プレイも！

**LET  
IT  
DIE**  
プレイヤー  
演達の感情をゆさぶる  
魂をかけた闘い  
2026年に起きた大地変動後の世界。ア  
ンクル・デスの案内でパルプの塔の頂点を  
目指す“サバイバルアクションゲーム”

**全世界  
400万DL突破！**  
(2018年2月時点)

# GungHo Games

<http://www.gungho.jp/>  
SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

**新章スタート！  
パネルを駆使して  
世界を取り戻せ！**  
スピーディーなパネルアクションで  
ダンジョンバトルを突き進み、ス  
タイリッシュなキャラクターたちと  
世界を取り戻すパネルRPG

**シリーズ累計  
555万DL突破！**  
(2016年6月時点)

**ガンホーが放つ  
スマホ時代のボードゲーム！**  
モンスターを縦横無尽に  
動かし、ダンジョンの奥  
に待ち受けるボスを倒す  
新世代ボードゲーム

**500万DL突破！**  
(2017年3月時点)

**さあ今すぐ  
蹴っ飛ばそう！**  
姫となって兵士を蹴り飛  
ばし、モンスターを倒す  
アクションパズルRPG

**1,200万DL突破！**  
(2017年10月時点)

**時間差で仲間とつながり  
冒険するファンタジーRPG**  
自分の“村”に続々と集まるネット上の冒険  
者たち。非同期ながらリアルタイムの感覚  
で楽しめるもっとも身近なオンラインRPG

**おかげさまで15周年！**  
**日本最大級の  
オンラインRPG！**  
壮大な世界観と可愛い2D  
キャラクター、シンプルな  
操作でプレイできる大ヒッ  
トMMORPG

# GungHoPRESS

GungHo News  
Financial Highlights  
GungHo's Data



「パズドラ」は6周年！



新たな「パズドラ」シリーズ  
アニメ放映と  
漫画連載決定！



## 「パズドラ」は新たなステージへ！ 「パズドラプロジェクト2018」始動！！



「パズドラ」が  
e-Sports競技認定タイトルに！

2018年配信予定  
完全新作2本を紹介！

ついに「パズドラレーダー」へ  
対戦モード実装！



「LET IT DIE」配信から1周年！  
ユーザー数は世界中で拡大！



# 常に挑戦を続け、新しい価値をグローバルに提供してまいります。



日本におけるスマートフォンゲーム市場は、スマートフォンの普及拡大に伴って成長し、2017年は9,600億円(出典：株式会社矢野経済研究所)との予測もありますが、その成長速度はこれまでと比べ緩やかになり、安定的に推移しております。

一方で、日本における家庭用ゲーム市場は緩やかな減少を続けてまいりましたが、新型ゲーム機やソフトの販売が好調に推移したことから、2017年の国内家庭用ゲーム市場規模は11年ぶりにプラスに転じ、3,917億円(出典：「ファミ通」2017年国内家庭用ゲーム市場規模速報)となるなど、ゲーム市場拡大の兆しも見えてきております。

このような状況の中、当社は「新規価値の創造」「既存価値の最大化」「パートナー・パブリッシング」「新分野」という4つの成長戦略を掲げ、事業を推進しております。

「新規価値の創造」では、日本のスマートフォンゲーム市場が成熟しつつある中、当社はこれまで主に日本市場を見据えて開発していた方針を大きく転換し、グローバル配信前提のゲーム開発に舵を切ってまいりました。今後配信していく新規タイトルにつきましては、様々な市場で受け入れられるゲームをグローバルに配信してまいりたいと考えております。

「既存価値の最大化」では、配信から6周年を迎えた「パズル＆ドラゴンズ(以下パズドラ)」は、引き続き長期的にお楽しみいただくことを主眼に、新ダンジョン等の追加やゲーム内容の改善、他社有名キャラクターとのコラボレー

エンターテインメントを通じ  
“感動と楽しい経験”

## Smile for Everyone

世界中の人々が驚くような  
“挑戦と創造”

ションなど、継続的にアップデート及びイベントを実施してまいりました。その結果、2017年11月に国内累計4,700万ダウンロードを突破しております。「パズドラレーダー」では、2017年10月にユーザー同士がオンラインで対戦することができる対戦モードを実装し、遊びの幅をさらに広げてまいりました。また、2018年1月には「パズドラプロジェクト2018」と題し、「パズドラ」シリーズの新たなアニメ、マンガ、玩具に関する展開に加え、e-Sports<sup>※</sup>競技認定タイトルに決定した「パズドラ」で、e-Sportsへの取り組みを進めていくことを発表いたしました。

「パートナー・パブリッシング」につきましては、当社のオンラインゲームの運営力を活かし、国内外問わず他社が開発する良質なタイトル、他社IP(知的財産)を活用したタイトルを配信していくことで、当社から提供できるサービスを拡大・多様化させてまいります。

「新分野」につきましては、昨今注目されているVRやAI等の新技術や、新たなゲーム端末が出てきており、これまでにないユーザー体験を提供できるチャンスも広がってきております。今後も「パズドラ」や「ラグナロクオンライン」のように、新たな市場を当社が切り拓いていけるよう、新技術等に関する研究・開発を積極的に行ってまいります。皆様方におかれましては、引き続き一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長CEO **森下 一喜**

※ e-Sports：「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

# 「パズドラプロジェクト2018」

# 「パズドラ」シリーズは新たな ステージへ!

「パズドラ」は2018年2月20日でサービス開始から6周年を迎えました。今後も「パズドラ」シリーズをさらに多くのユーザーの皆様にお楽しみいただくため、「パズドラプロジェクト2018」をスタートさせ、新たな取り組みとしてe-Sportsや大規模なクロスメディア展開を行ってまいります。

## 「パズドラ」始動!

「パズル&ドラゴンズ」をはじめ、「パズドラレーダー」や「パズドラチャレンジ」などのゲームの他、アニメやマンガ、玩具に至るすべてのコンテンツを含め「パズドラ」と称し、展開してまいります。



## e-Sportsプロジェクト始動!

「パズドラ」がe-Sports競技認定タイトルに決定いたしました。プレイヤー自身が育てたチームで、他のプレイヤーとの対戦が楽しめる「パズドラレーダー」でe-Sports大会を開催予定です。誰でも参加が可能なプロ認定大会「パズドラチャレンジカップ」、認定プロと一般プレイヤーが対戦可能な賞金制大会「パズドラオープンカップ」、そして、認定プロが「パズドラ」の最高峰を目指す「パズドラチャンピオンズカップ」を今後開催いたします。



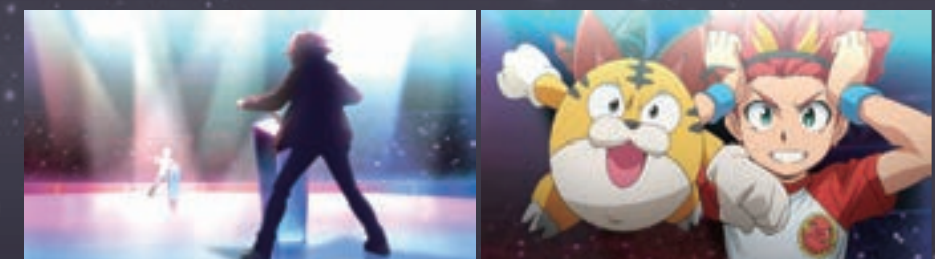
## 「コロコロコミック」にて新連載開始!

2018年3月号より、「月刊コロコロコミック」にて、マンガ「パズドラ」の連載がスタートしました。



## 新アニメ「パズドラ」が放送開始決定!

「パズドラ」の世界観をモチーフにした新しいTVアニメの放送が決定いたしました。TVアニメ「パズドラ」は、2018年4月よりテレビ東京系6局ネットにて放送開始予定です。



## 新商品「モンスターメモリー」登場!

新TVアニメおよびマンガの開始に伴い、作品の中でキーアイテムとなる「モンスターメモリー」が、株式会社タカラトミーより発売されます。あわせて「モンスターメモリー」専用のケースや、タッチペンなどの新アイテムも続々と登場します。



最強のゲーマーを目指すユーザーの必見アイテムが今後も続々と登場!



# 「パズドラレーダー」に对战モードが実装!

2017年10月12日より、「パズドラレーダー」に对战モードを実装いたしました。新たに追加された对战モードでは、全国のユーザーとリアルタイムでバトルをお楽しみいただけます。今後も「パズドラレーダー」において、幅広いユーザーにお楽しみいただけるよう、続々とアップデート及びイベントを実施してまいります。

## 对战モード実装 リアルタイムにバトル!

スマホ版の「パズドラ」シリーズで初めての対戦モードを実装。対戦相手をオンラインで探し、パズルでリアルタイムにバトルが楽しめます。

## モンスターを集めて チームを編成!

移動した先でサーチして、発見した宝箱からモンスターメダルを獲得し、モンスターを生成。収集したモンスターをカスタマイズしてチームを編成します。

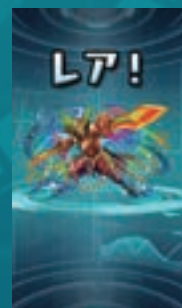
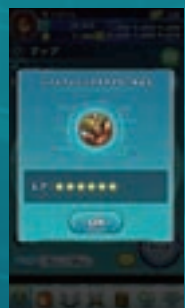


サーチで宝箱を発見し、モンスターメダルを獲得



## ソウルアーマーを ガチャで獲得!

様々なリーダースキルを持つソウルアーマーをレアガチャから獲得、主人公が装備して対戦相手とのバトルに挑むことができます。



モンスターメダルでモンスターを生成し、獲得したモンスターで対戦相手とバトル



レアガチャでソウルアーマーを獲得

500万DL突破!  
(2017年8月時点)

# 「LET IT DIE」配信から1周年! ユーザー数は世界中で拡大!

2016年12月に北米・欧州から配信を開始した、グローバル配信前提のタイトル第1弾である「LET IT DIE」は配信から1周年を迎えました。これまで世界中でユーザー数が拡大し、数々のアップデートやイベントを行ってきました。今後も「LET IT DIE」をより多くのユーザーの皆様にお楽しみいただけるよう展開してまいります。



# 「パズドラ」のプロデューサー山本大介が贈る 新時代カードゲーム 「クロノマギア」

すべてのゲームプレイヤーへ。国民的スマートフォンゲーム「パズドラ」を生んだ山本Pが贈る。手軽に遊べて奥深い戦略が楽しめる本格派対戦型カードゲームが登場。

## 世界中のプレイヤー 同士が対戦

ナイトやドラゴン、魔法等の多彩なカードを駆使して、日本、北米、欧州のプレイヤー達とリアルタイムで対戦できます。

## 誰もが熱中できる ゲームシステム

1デッキはカード20枚とコンパクトながら、能力者、マギアスキルと組み合わせることであるタイプのデッキ構築が可能です。

## 壮大な世界観と 美しいカードイラスト



様々な効果を持つ多彩なカード、プレイヤーの戦略によって、どれも切り札になる可能性を秘めています。

|          |                         |
|----------|-------------------------|
| タイトル     | クロノマギア                  |
| ジャンル     | カードゲーム                  |
| プラットフォーム | iOS/Android             |
| サービス開始   | 2018年春予定                |
| 価格       | 無料 ※一部有料アイテムあり          |
| 配信地域     | 日本・アメリカ・カナダ・オーストラリア(予定) |

2018年春配信開始予定! ※1



各地域のプレイヤー達とリアルタイムで対戦し、オンライン大会でライバル達と強さを競う!



最強イレブンを集めて、育てる。  
見たこともない多彩な  
ファンタジスタが大集結!!

## 新感覚次世代サッカーシミュレーションゲーム 「カルチョファンタジスタ」

舞台は近未来サッカー。サイバーな世界でプレイするスポーツが舞台。ユーザーは監督となってチームを作り、選手(ファンタジスタ)を集めて、最強チームを目指す、新感覚次世代サッカーシミュレーションゲームです。

|          |                    |
|----------|--------------------|
| タイトル     | カルチョファンタジスタ        |
| ジャンル     | 新感覚次世代サッカーシミュレーション |
| プラットフォーム | iOS/Android        |
| サービス開始   | 2018年              |
| 価格       | 無料 ※一部有料アイテムあり     |
| 配信地域     | 日本                 |

2018年配信開始予定!※1

### ユーザーの采配でゴールを決める! 本格サッカーシミュレーション



ゲームは自動進行し、チャンスシーンになるとオートストップ。



選手にパスやドリブル、シュートの指示を出して、ゴールに迫る。



起用選手とフォーメーションで戦術を組み立て、チームを勝利に導く。



多彩なファンタジスタが登場!!



ファンタジスタは得意ポジションに応じたスキルをもっている。



©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©GAME ADDICT  
※1 2018年2月16日時点の公開情報を基に記載しております。  
※2 画面は開発中のものです。最新情報は「カルチョファンタジスタ」公式サイトでご確認ください。



# GungHo News

<http://www.gungho.co.jp/>



## ラグナロクオンラインがサービス開始15周年!!

<https://ragnarokononline.gungho.jp>

「ラグナロクオンライン(以下RO)」は2017年12月1日にサービス開始から15周年を迎えました。この度、15周年記念サイトを立ち上げ、アニバーサリーパッケージの販売やイベント、コンテストの開催、アップデートなど、15周年に合わせた特別企画をお届けし、ユーザーの皆様にお楽しみいただきました。ROでは、15年前に正式サービスを開始してから様々なことに挑戦し、日本でも最大級のMMORPG(多人数参加型オンラインゲーム)として非常に多くのユーザーの皆様にお楽しみいただけてきました。これからも皆様に末永く楽しんでいただけるよう、運営に取り組んでまいります。



### ROが長きにわたり愛される魅力とは?

#### 壮大な世界観

続々と追加される多数の個性豊かなストーリーと広大でバラエティに富んだフィールド・ダンジョンでレベルに合った戦い方が楽しめます。

#### キャラクターの育成が楽しい

冒険者の分身となってゲーム内で動き回るキャラクターをどのように育てていくか、オンラインRPGならではの自由度の高さが魅力です。

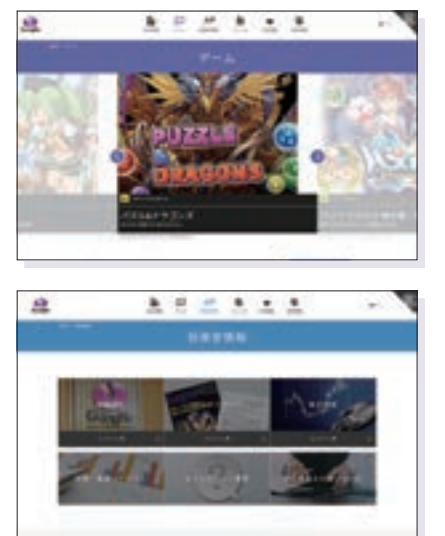
#### コミュニティが充実

MMORPGなので、いつでも他の冒険者がプレイしています。友達とゲーム内で待ち合わせて遊ぶこともできます。偶然居合わせた人と会話がはずむこともあります。

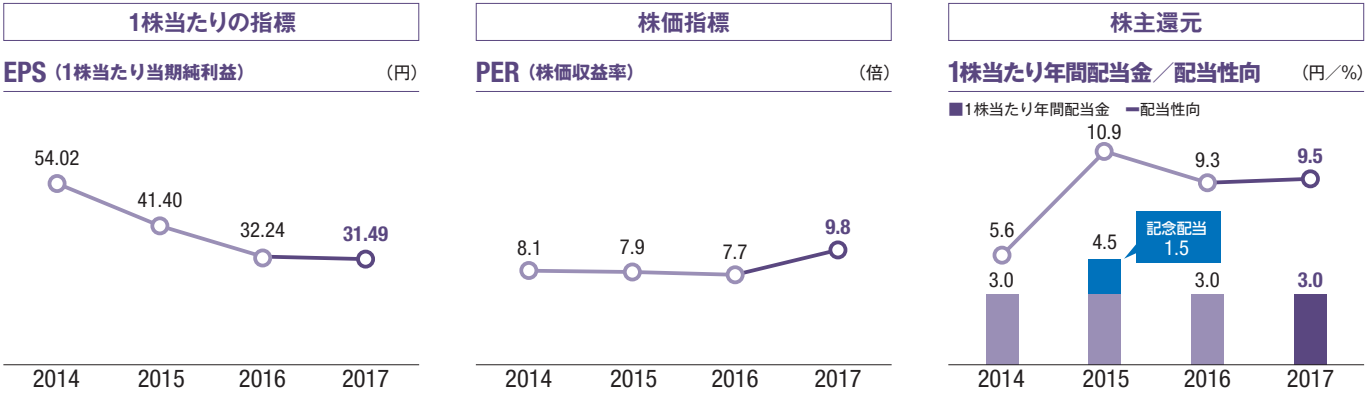
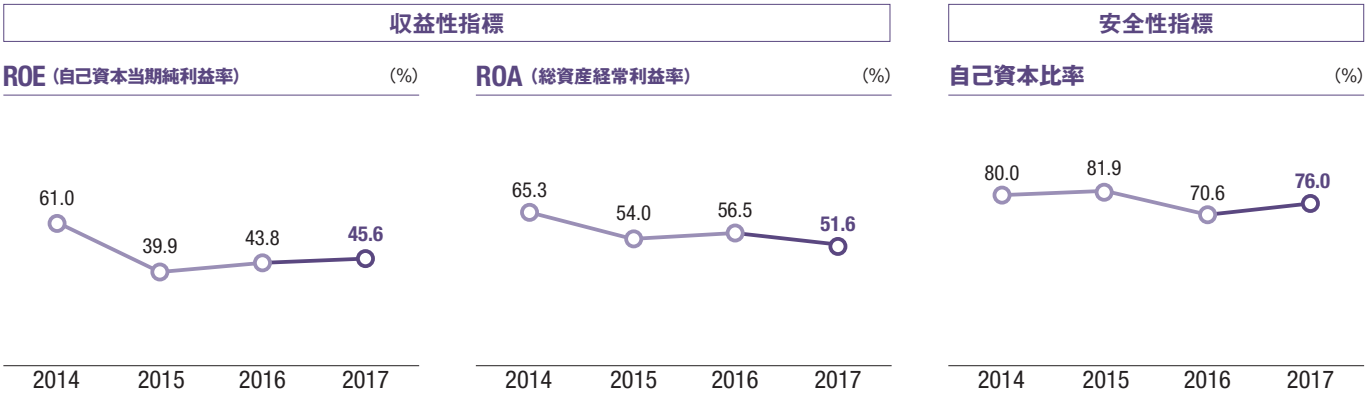
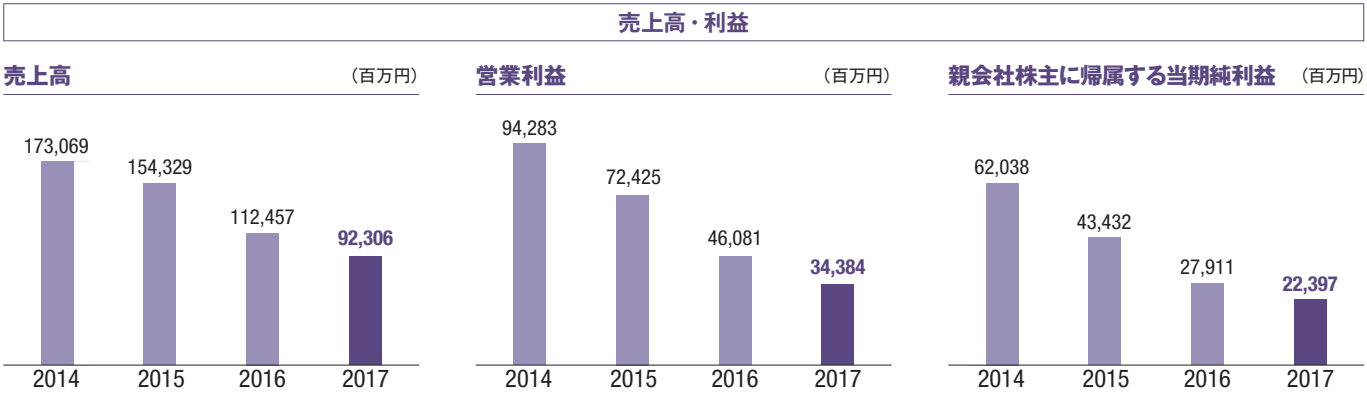
## コーポレートサイトを全面リニューアル!

<http://www.gungho.co.jp/>

2017年11月にコーポレートサイトを全面リニューアルいたしました。この度のリニューアルでは、企業姿勢・ブランドイメージをシンプルに伝える動画や、ステークホルダーの皆様に見やすくわかりやすい情報提供ができるようなコンテンツの拡充、また、スマートフォン・タブレット端末でも見やすく操作しやすいデザインにしております。今後も皆様にタイムリーに充実した情報提供ができるようコンテンツの充実化に取り組んでまいります。



Financial Highlights



連結貸借対照表の概要 (百万円)

| 科 目           | 2015<br>2015.12.31現在 | 2016<br>2016.12.31現在 | 2017<br>2017.12.31現在 |
|---------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 資産の部          |                      |                      |                      |
| 流動資産          | 99,413               | 47,183               | 70,913               |
| 固定資産          | 8,665                | 7,848                | 7,157                |
| 資産合計          | 108,078              | 55,032               | 78,070               |
| 負債の部          |                      |                      |                      |
| 流動負債          | 17,065               | 12,822               | 14,097               |
| 固定負債          | 656                  | 1,225                | 1,560                |
| 負債合計          | 17,721               | 14,047               | 15,658               |
| 純資産の部         |                      |                      |                      |
| 株主資本合計        | 88,430               | 39,023               | 59,303               |
| その他の包括利益累計額合計 | 109                  | △164                 | 32                   |
| 純資産合計         | 90,356               | 40,984               | 62,412               |
| 負債純資産合計       | 108,078              | 55,032               | 78,070               |

連結損益計算書の概要 (百万円)

| 科 目             | 2015<br>2015.1.1>2015.12.31 | 2016<br>2016.1.1>2016.12.31 | 2017<br>2017.1.1>2017.12.31 |
|-----------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 売上高             | 154,329                     | 112,457                     | 92,306                      |
| 売上総利益           | 103,335                     | 73,635                      | 56,540                      |
| 営業利益            | 72,425                      | 46,081                      | 34,384                      |
| 経常利益            | 72,606                      | 46,081                      | 34,351                      |
| 税金等調整前当期純利益     | 69,832                      | 43,856                      | 33,109                      |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 43,432                      | 27,911                      | 22,397                      |

詳細な業績・財務情報につきましては、当社コーポレート  
サイト「株主・投資家情報」をご覧ください。

<http://www.gungho.co.jp/>

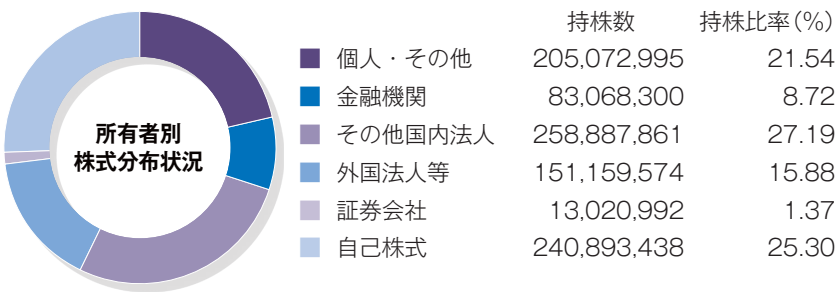
GungHo's Data (2017年12月31日現在)

会社概要

|           |                                                                                                                                                                |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 商 号       | ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社                                                                                                                                       |
| 英 文 名 称   | GungHo Online Entertainment, Inc.                                                                                                                              |
| 本 社 所 在 地 | 東京都千代田区丸の内1丁目11番1号                                                                                                                                             |
| 設 立       | 1998年7月1日                                                                                                                                                      |
| 資 本 金     | 5,338百万円                                                                                                                                                       |
| 従 業 員 数   | 385名（連結1,043名）                                                                                                                                                 |
| 役 員       | 代表取締役社長CEO 森下 一喜<br>取締役 坂井 一也<br>取締役 北村 佳紀<br>取締役 越智 政人<br>取締役 吉田 康二<br>取締役（非常勤） 孫 泰蔵<br>取締役（非常勤） 大庭 則一<br>社外取締役 大西 秀重<br>常勤監査役 安藤陽一郎<br>監査役 上原 浩人<br>監査役 蒲 俊郎 |

株式の状況

|                                            |                   |
|--------------------------------------------|-------------------|
| 発行可能株式総数                                   | 3,212,000,000株    |
| 発行済株式総数                                    | 952,103,160株      |
| 株 主 数                                      | 97,310名           |
| 大 株 主                                      | 持株数（株） 持株比率（％）    |
| ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社                   | 240,893,438 25.30 |
| 株式会社ハーティス                                  | 191,080,000 20.07 |
| 孫 泰蔵                                       | 33,850,000 3.55   |
| 日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）                  | 29,661,700 3.11   |
| ソフトバンク株式会社                                 | 24,840,200 2.60   |
| 合同会社孫エクイティーズ                               | 15,310,000 1.60   |
| BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC) | 12,298,047 1.29   |
| 日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口5）                 | 10,144,800 1.06   |
| 森下 一喜                                      | 10,096,000 1.06   |
| 孫インベストメント合同会社                              | 10,000,000 1.05   |



株式情報

|             |                                                                         |                 |                                                                 |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------|
| 事 業 年 度     | 毎年1月1日から12月31日まで                                                        | 郵便物送付先<br>（連絡先） | 〒168-8522<br>東京都杉並区和泉二丁目8番4号<br>東京証券代行株式会社事務センター                |
| 定 時 株 主 総 会 | 毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内                                                       |                 | 0120-49-7009                                                    |
| 基 準 日       | 毎年12月31日(定時株主総会において議決権を行使すべき株主の確定日)その他、必要ある場合は取締役会の決議をもって、あらかじめ公告する一定の日 |                 | 取次事務は、三井住友信託銀行株式会社の本店および全国各支店で行っております。                          |
| 株主名簿管理人     | 東京都千代田区神田錦町三丁目11番地<br>東京証券代行株式会社                                        | H P ア ド レ ス     | <a href="http://www.gungho.co.jp/">http://www.gungho.co.jp/</a> |
|             |                                                                         | 公 告 掲 載         | 電子公告(当社ホームページに掲載)                                               |

©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.  
©GungHo Online Entertainment America, Inc. All rights reserved. ©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/バズドラクロスプロジェクト・テレビ東京 ©井上桃太/小学館  
©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/バズドラプロジェクト・テレビ東京 ©TOMY ©CHRONO DREAM PROJECT ©GAME ADDICT

※本資料に掲載されている社名、ロゴマーク、商品名およびサービス名は各社の商標または登録商標です。  
※ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。  
※"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

GungHo's History

ガンホーの歴史

- 1998/7 インターネット上でのオークション事業を目的として、オンセール株式会社設立  
(現：ソフトバンクグループ株式会社と米オンセール社との合併会社)
- 2002/8 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社に商号変更  
主な事業内容をオンラインゲーム事業へ変更
- 2002/12 PCオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」正式サービス開始
- 2004/5 株式会社ゲームアーツに資本参加
- 2005/3 大阪証券取引所ヘラクレス市場  
(現：東京証券取引所JASDAQ（スタンダード））へ上場
- 2008/4 株式会社グラヴィティを子会社化
- 2011/10 株式会社アクワイアを子会社化
- 2012/2 「バスル&ドラゴンズ」が「CEDEC AWARDS 2012」最優秀賞を受賞
- 2013/2 株式会社グラスホッパー・マンファクチュアを子会社化
- 2013/4 東京ドームシティにて初の「バズドラファン感謝祭2013」と「ガンホーフェスティバル2013」を同時開催
- 2014/11 PlayPhone, Inc.の株式を取得  
Chukong Holdings Limitedの株式を取得  
Kamcord Inc.の株式を取得
- 2015/9 東京証券取引所市場第一部へ市場変更
- 2015/12 合併会社 GungHo Gamania Co.,Limitedを設立