

全世界**300万DL突破!**
(2017年5月時点)

LET IT DIE

プレイヤー
演達の感情をゆさぶる
プレイ
魂をかけた闘い

2026年に起きた大地震変
動後の世界。アングル・デ
スの案内でバルブの塔の頂
点を目指す“サバイバルア
クションゲーム”

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!

国内**4,600万DL突破!**
(2017年7月時点)

PUZZLE & DRAGONS

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パズルで
バトルする新感覚RPG!

「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!

400万DL突破!
(2017年11月時点)

GungHo Games

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

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

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)

パネルを駆使して
世界の謎を
解き明かせ!

パネルをめくってダンジ
ョンを突き進み、世界の謎
に挑む新感覚パネルRPG

550万DL突破!
(2017年5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

1,100万DL突破!
(2016年4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

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

おかげさまで**15年目**に突入!

本格ステルス
アドベンチャーが
PlayStation®4に登場

斬新なゲームシステムと映画のよう
なスリルあふれる全5章のエピソード
からなるステルスアドベンチャー

RÉPUBLIQUE
リパブリック

GungHoPRESS

新規価値の創造

LET IT DIE



世界配信前提のゲーム開発
全世界**300万DL突破!**

第1弾

GungHo News
Financial Highlights
GungHo's Data

パズドラ5周年!

既存価値の最大化

“国民的ゲーム”から“国民的キャラクター”へ!

全世界
6,100万DL!

PUZZLE & DRAGONS 5th ANNIVERSARY!
Since 2012.02.20

『パズドラクロス』の
世界をVRで体験!

世界市場を見据えたゲーム開発に舵を切ってまいります。

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年度には9,600億円(出典：株式会社矢野経済研究所)になる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、安定的に推移しています。

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VR(バーチャルリアリティ)端末等、新しい技術やゲームの楽しみ方が提案され、新たな市場の創出も期待されています。

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つの戦略を掲げ、事業を推進しています。

「**新規価値の創造**」につきまして、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、世界配信前提のゲーム開発に舵を切っていきます。2016年12月に北米・欧州へ配信を開始したプレイステーション®4向けオンラインアクションゲーム「LET IT DIE(レット イット ダイ)」につきましては、2017年2月より日本・アジアへ配信開始し、5月には全世界累計で300万ダウンロードを突破しました。

「**既存価値の最大化**」につきましては、配信から5周年を迎えた「パズル&ドラゴンズ(以下パズドラ)」は、5周年記念イベントを継続的に実施したことに加え、モンスターの「トレード」機能を含むアップデートを行ってきたことからMAUは引き続き堅調に推移しており、国内累計ダウンロード数は2017年7月に4,600万を突破しました。スマー

トフォン向け新感覚パネルRPG「ディバインゲート」におきましては、2017年夏に、さらにスピーディーに遊びやすく進化した「ディバインゲート 零」となり、新たなストーリーが展開される新章がスタートします。

「**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。引き続き新たなタイトルの配信検討を進め、パートナー・パブリッシングを新たな柱へと成長させていきます。

「**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、各社より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います。

当社はこれまでインターネットのブロードバンドが普及し始めた2002年のタイミングでPCオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」のサービスを開始し、日本のPCオンラインゲーム市場の拡大を牽引することができました。2012年にはスマートフォンの普及が拡大する中、「パズドラ」のサービスを開始し、スマートフォンゲーム市場の成長を牽引することができました。今後もこれまでにないユーザー体験を提供し、新たな市場を当社から創り出していけるよう、新技術等に対する研究・開発を常に続けていきます。

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

既存価値の最大化

「パズドラ」をはじめとした
既存タイトルを長期的に楽しめる
ゲームブランドへ成長させ、
価値を最大化

新規価値の創造

日本市場中心から
世界市場を見据え新しい体験を
提供できるゲームを開発し、
あらゆるプラットフォームへ展開



GungHo

Online Entertainment, Inc.

【ガンホーの成長戦略】

新分野

新しいユーザー体験を提供するため
VR、AIなど
市場拡大が予想される
新しい分野を研究開発

パートナー・パブリッシング

他社が開発したゲーム及び
他社IP(知的財産)を活用した
タイトルをパブリッシングで
モバイル向けに展開



様々な市場で
受け入れられるゲームを開発し
“グローバル配信”を行う

みなさまに支えられて、おかげさまで

「パズドラ」5周年!

2012年2月20日の配信から5年が経過し、「パズドラ」は5周年を迎えました。これまでとは違った周年記念イベントを実施し、新たな楽しみ方も続々と提供していくことで、「パズドラ」はもっと長く楽しめるゲームへと進化し続けます。

5周年記念イベント

「パズドラ」5周年を記念して、様々なユーザーが楽しめる新ダンジョンや新キャラクター等の提供などを行いました。



「パズドラ」3大新機能

3人マルチプレイ

オンラインでユーザーを探し、3人で一緒に同じダンジョンをプレイ。上級者向けには高難易度の新ダンジョンも登場!

2017年3月23日実装!

トレード機能

同じレア度のモンスター同士をフレンドと交換することができる機能を実装。モンスターの育成や進化がより効率的に! ※

2017年7月13日実装!

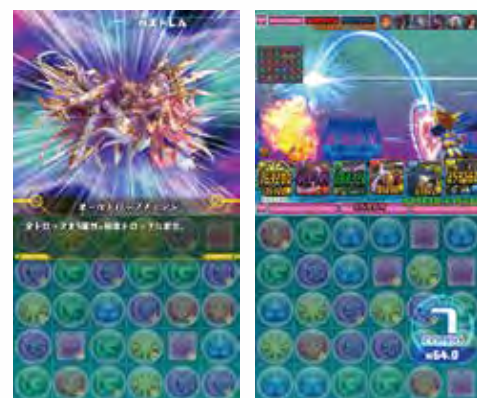
※売却時に得られるモンスターポイントが100未満(99~1)のモンスターのみ交換可能



「パズドラレーダー」の対戦モード

「パズドラレーダー」やアーマードロップで集めたモンスターを使って、全国のプレイヤーとパズルでオンライン対戦。対戦モードの実装で、「パズドラ」の楽しみ方が更に広がります。

2017年内実装予定!



国内4,600万DL、
全世界6,100万DL突破!
(2017年7月時点)



“国民的ゲーム”から “国民的キャラクター”へ!

「パズドラ」のブランド展開

「パズドラ」の誕生から5年が経過しましたが、まだまだIP(知的財産)としてはスタートしたばかり。これから10年20年先もずっと愛される“国民的キャラクター”へと成長させていきます。

メイン

スマート
フォン
ゲーム

PUZZLE
&
DRAGONS



パズドラ

対戦

スピンオフ



テレビ
アニメ

テレビアニメ「パズドラクロス」
第2期放送開始

キッズ層の視聴率は好調に推移。長期的なアニメ展開で「パズドラ」を長く楽しめるブランドへ。

家庭用
ゲーム



「パズドラ」
他ジャンル

イベント

ユーザー参加型イベントを
続々と開催

全国各地でユーザー参加型イベントを開催し、会場では強力なモンスターを獲得できるダンジョン等を配布。若年層を含めた幅広いユーザーへアプローチし、ファン層を拡大。

ホビー

「パズドラクロス」
「パズドラレーダー」連動の
ホビー展開

ニンテンドー3DS™向け「パズドラクロス」やスマートフォン向け「パズドラレーダー」と連動したホビー「アーマードロップ」の販売は好調。



グローバル配信前提の ゲーム開発第1弾

LET IT DIE

SPEC

タイトル 「LET IT DIE(レット イット ダイ)」
対応機種 PlayStation®4
ジャンル サバイバルアクションゲーム
発売元 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
開発元 株式会社グラスホッパー・マニファクチュア
販売価格 通常版 108円
※価格分のデスマタル付き
パッケージ版 6,900円(税別)
※通常版、パッケージ版は同じゲーム内容です。
※別途ゲーム内課金あり。

CERO区分 Z(18才以上のみ対象)
http://letitdie.jp/

グローバルに配信することを前提に開発し、2016年12月に北米・欧州から配信を開始した「LET IT DIE」。これからは世界規模でユーザー数を拡大させ、長く楽しめるタイトルへ成長させていきます。



繁体字中国語・韓国語へ対応

アジア地域のユーザー層拡大のため、繁体字中国語と韓国語へも対応。「LET IT DIE」は英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語、ブラジリアンポルトガル語へも対応しています。

スペシャルパッケージ版発売

豪華アイテムが付いたパッケージ版「LET IT DIE アンクルプライム エディション」を日本で、北米・欧州・アジアへも同様のアイテムがセットになった「Uncle Prime Edition Pack」を2017年3月9日に発売。



まだ確立されていない家庭用ゲーム機向け Free to Play市場を開拓！

「LET IT DIE」は家庭用ゲーム機向けに配信していますが、Free to Play※でお楽しみいただけるオンラインゲームです。まだ家庭用ゲームのFree to Play市場は確立されておらず、引き続き「LET IT DIE」のユーザー層を世界規模で拡大させ、長く楽しんでいただけるタイトルへと成長させていきます。

※基本プレイ無料(アイテム課金方式)。ただし、日本市場のみ通常版の価格は108円となります。

アメリカで テレビCMを実施

2017年3月27日よりアメリカでテレビCMを実施。テレビCMだけでなく、ユーザー向けの生放送やリアルイベントなど、様々な手法でユーザー層の拡大と情報発信によるユーザーモチベーションの向上を図っていきます。



北米で
絶好調！

全世界300万DL突破！

(2017年5月時点)

アップデートやイベントを 続々と実施

「LET IT DIE」は家庭用ゲームでありながらオンラインゲームでもある利点を最大限に活かし、ユーザー向けのゲーム内イベント、新しいキャラクターや装備、アイテムの提供など、様々なイベントを実施することで、長く楽しめる運営を行っています。



新エネミー

新装備

新イベント・
アップデート

更なる新規価値の創造に向けて

開発中の新作タイトルは11本

当社は特定のプラットフォームにこだわらず、スマートフォン向け、家庭用ゲーム機向け、VR等新分野向けのゲームを、日本のみならず世界市場への配信を見据えて開発を行っています。



スマートフォン向け

家庭用ゲーム機向け

VR等新分野向け



現実と仮想がクロスする！ 「パズドラクロス」がVRで ガンホーフェスティバルに登場！

VRの技術を用いた
研究開発を進めています。

2017年5月28日に幕張メッセで開催した「ガンホーフェスティバル2017」で「パズドラクロスVR」の体験コーナーを設置しました。「パズドラクロス」を題材にした本作は、「パズドラクロス」の世界に入り込み、突如飛来する巨大なドラゴンに対し、宙にちらばった5色の「ドロップ」を集めてつなげることで攻撃し、ドラゴンに立ち向かいます。

巨大なドラゴンの動きや街の景観、さらに空中にあるドロップを集めてつなげる感覚はまさにVRの世界ならではの迫力と臨場感です。

今後も「パズドラ」を長期的に楽しんでもいただけるよう、様々な形で楽しみ方を提案してまいります。

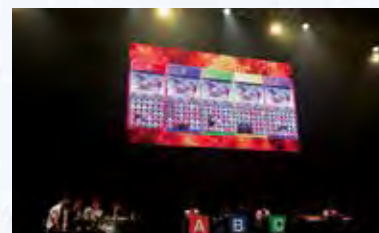


GungHo News

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

「ガンホーフェスティバル2017」を開催！

2017年5月28日に幕張メッセで「ガンホーフェスティバル2017」を開催しました。今年は、「パズドラ」日本No.1プレイヤーを決める「第5回パズドラジャパンカップ」や、ニンテンドー3DS™用ソフト「パズドラクロス 神の章／龍の章」初の全国大会の開催、さらには大人気アーティストによるステージLIVE開催などの新たな試みも行い、ガンホーのファン感謝祭として多数の方にご来場いただきました。



2017年夏より 「ディバインゲート零」へ！

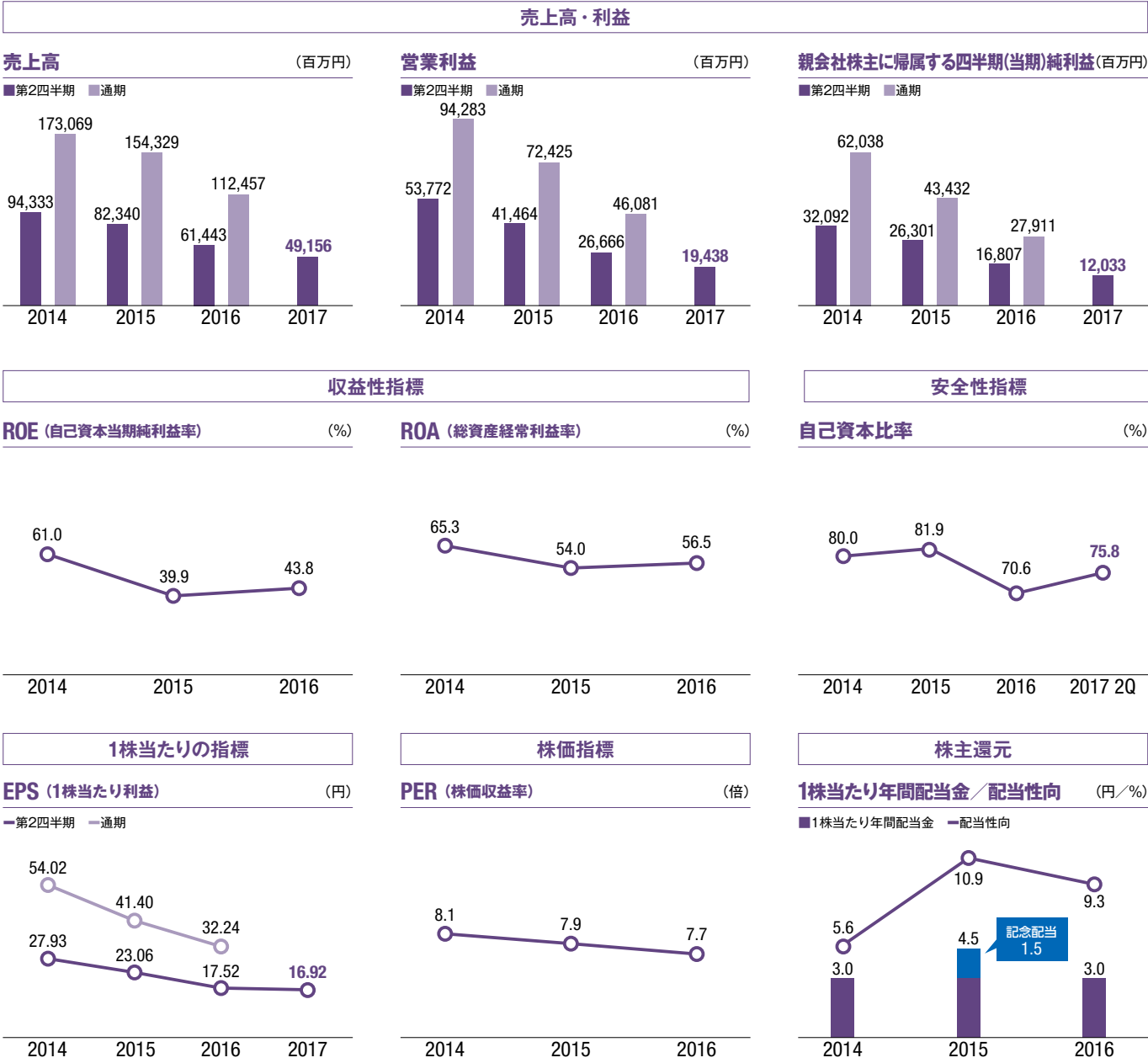
2013年9月に配信を開始した「ディバインゲート」は2017年夏に「ディバインゲート零」へと変わり、新章がスタートします。新しいストーリーが始まるとともに、新たなキャラクターを迎え、さらにスピーディーに、より遊びやすく進化した「ディバインゲート零」にご期待下さい。



※画面は開発中のものとなります



Financial Highlights



連結貸借対照表の概要 (百万円)			
科 目	2015 2015.12.31現在	2016 2016.12.31現在	2017 2017.6.30現在
資産の部			
流動資産	99,413	47,183	58,240
固定資産	8,665	7,848	6,240
資産合計	108,078	55,032	64,480
負債の部			
流動負債	17,065	12,822	11,617
固定負債	656	1,225	1,524
負債合計	17,721	14,047	13,142
純資産の部			
株主資本合計	88,430	39,023	48,923
その他の包括利益累計額合計	109	△164	△68
純資産合計	90,356	40,984	51,338
負債純資産合計	108,078	55,032	64,480

連結損益計算書の概要 (百万円)			
科 目	2015 2015.1.1>2015.6.30	2016 2016.1.1>2016.6.30	2017 2017.1.1>2017.6.30
売上高	82,340	61,443	49,156
売上総利益	55,152	40,981	31,384
営業利益	41,464	26,666	19,438
経常利益	41,533	26,334	19,349
税金等調整前四半期純利益	41,510	25,820	17,963
親会社株主に帰属する四半期純利益	26,301	16,807	12,033

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/ir/>

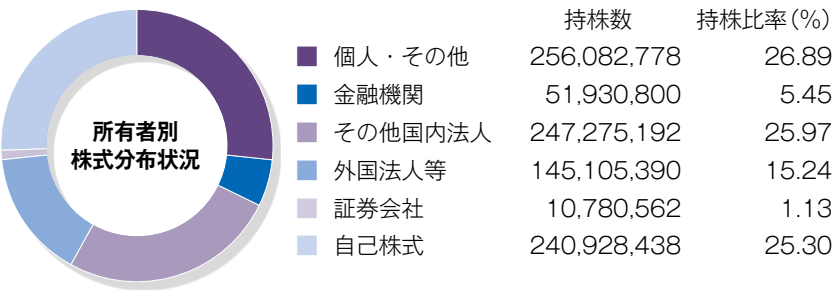
GungHo's Data (2017年6月30日現在)

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	386名（連結998名）
役 員	代表取締役社長CEO 森下 一喜 取締役 孫 泰蔵 取締役 坂井 一也 取締役 北村 佳紀 取締役 越智 政人 取締役 吉田 康二 取締役（非常勤）大庭 則一 取締役（非常勤）大西 秀重 常勤監査役 安藤陽一郎 監査役 上原 浩人 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	106,669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	240,928,438 25.30
合同会社ハーティス	170,080,000 17.86
孫 泰蔵	33,850,000 3.55
合同会社孫エクイティーズ	33,310,000 3.49
ソフトバンク株式会社	24,840,200 2.60
PICTET AND CIE (EUROPE) S. A.	12,045,000 1.26
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
DBS BANK LTD. 700104	9,015,000 0.94
MSCO CUSTOMER SECURITIES	8,334,352 0.87



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 (連 絡 先)	〒168-8522 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 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 東京証券代行株式会社	H P ア ド レ ス	http://www.gungho.co.jp/
		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. ©GungHo Online Entertainment, Inc. ©Nintendo ©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.
©BROCCOLI/GungHo Online Entertainment, Inc./HEADLOCK Inc. ©2016 Camouffaj, LLC ©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
©TOMY ©GungHo Online Entertainment America, Inc. All rights reserved.
※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 「バズル&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・マニ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