

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!

国内4,200万DL突破!
(2016年6月時点)

パズドラレーダー

「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!

200万DL突破!
(2016年4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

450万DL突破!
(2016年2月時点)

Divine Gate

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

500万DL突破!
(2015年11月時点)

クロス

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!

**さあ今すぐ
蹴飛ばそう!**

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)

指先ひとつで爽快アクション!

タッチのみの簡単操作と最大4人の仲間と同時にプレイが可能! 多人数ベルトスクロールアクションRPG!

150万DL突破!
(2014年9月時点)

PUZZLE DRAGONS

スーパーマリオ Bros. edition

マリオでパズドラ!

「パズドラ」と、世界中で多くの人に愛されているスーパーヒーローである「マリオ」がタッグを組んだ全く新しいパズルRPG!

RÉPUBLIQUE

リパブリック

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

アカリガ

ガンホーが切り拓く三国志の新境地!

自分だけの軍団を作り上げ、目指すは「テンカ」統一! 本格三国志シミュレーションゲーム!

**スマートフォン史上
最強の放置プレイ!**

戦国時代の日本を舞台に、「武将」で編成した軍を率いて天下統一を目指す国取りゲーム

80万DL突破!
(2014年8月時点)

RAVARK

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

ECO

EMIL CHRONICLE ONLINE

ハートフルな仲間が待っています!

可愛いキャラクターで異世界を舞台に大冒険! ハートフルオンラインRPG

CRAZY TOWER

世界で一番イカれたタワーを作ろう!

タワーを育成しながらモンスターとバトルする、タワー経営シミュレーションゲーム

150万DL突破!

Dokuro

人気作がスマートフォン向けに登場!

チョークタッチで描かれた絵本のような世界を舞台に、魔王城に捕らわれた「姫」を助け出すギミックアクションゲーム

App Store/Google Play 有料アプリ人気NO.1
(2013年12月時点)

GungHoPRESS

GungHo Business Report Vol.24

新しい柱の確立と 新たな市場創造を目指す

「パズドラ」を
ずっと楽しめる
“国民的ゲーム
ブランド”へ

「パズドラ」最新作!
2016年7月28日発売!
ニンテンドー3DS™
「パズドラクロス
神の章／龍の章」
2バージョンで登場!

「パズドラ」と連動する新作アプリ!
「パズドラレーダー」
GPS機能を活用した
新たな試み

GungHo News
IR Community
Financial Highlights
GungHo's Data

海外展開

ついに! 「パズドラ」を
中国に配信開始!



ガンホーの目指す未来

代表取締役社長CEO 森下 一喜

新しい柱の確立と 新たな市場創造を目指す

昨今のスマートフォンゲーム市場を見ますと、2015年のスマートフォンゲーム市場は9,250億円と、2014年の8,950億円^{*1}からわずかに増加いたしました。市場の伸びは鈍化傾向にあることが窺えます。

また、スマートフォンゲームの売上ランキングの上位を維持しているタイトルは、当社の「パズル&ドラゴンズ(以下「パズドラ」)」をはじめ、長期間に亘り運営されているタイトルが多い状況です。スマートフォンゲームはオンラインゲームであり継続的なイベントの実施やアップデートができることから、ユーザーは一つのゲームを長く楽しむ傾向にあるため、新しいゲームで多くのユーザーを獲得し、売上ランキングの上位を維持する難易度は、「パズドラ」を配信した2012年よりも格段に高い市場となりました。

このような環境の中、当社は将来の成長を見据え、「既存タイトル」の更なる価値向上に向けた施策をはじめ、「新規タイトル」の開発、「海外展開」、「パートナーパブリッシング」に取り組んでいます。「既存タイトル」につきましては、「パズドラ」を中心としたタイトルを長く楽しんでいただくため、新たな遊びの要素の継続的な追加やクロスメディア展開により、長期的に楽しめるゲームブランドの育成に取り組んでいます。

「新規タイトル」の開発につきましては、ユーザーの皆様へ新しい体験を提供していただけるよう、スマートフォン向けゲームのみならず、

家庭用ゲーム機向けゲームの開発も行っております。「海外展開」につきましては、「パズドラ」の中国展開や、北米市場におけるプロモーションの強化を行ってまいりました。

「パートナーパブリッシング」につきましては、2016年4月にPlayStation®4用ソフト「Republique」を発売し、さらに2016年にはスマートフォン向けゲームの配信準備も進めております。

また、2016年はVR (Virtual Reality: バーチャルリアリティ (仮想現実)) 元年と言われておりますが、複数社からVR端末が発売され、新たな楽しみが提供できる技術が出てまいりました。

当社はこれまで、インターネットの普及期において「ラグナロクオンライン」で成長し、スマートフォンの普及期では「パズドラ」を提供することでスマートフォンゲーム市場を創造するなど、新たな技術革新とともに成長してまいりました。

今後も「ラグナロクオンライン」や「パズドラ」のように、次の技術革新に合った「新たなユーザー体験」を適切なタイミングで提供していただけるよう、「新たな柱」の創造にも取り組んでまいります。

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。

※出典：株式会社矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果2015」



New Market

新たな市場



新たな柱

パートナーパブリッシング

海外展開

新規タイトル

既存タイトル

ガンホーの売上高推移と 市場創造の歩み

スマホゲーム
市場を創造

2012年2月
パズル&
ドラゴンズ配信

up



PUZZLE
&
DRAGONS



PCオンライン
市場を創造

2002年12月
ラグナロク
オンライン配信

up



2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 future→

「パズドラ」をずっと楽しめる“国民的ゲームブランド”へ

「パズドラ」のクロスメディア展開

スマートフォン向けの「パズドラ」は国内では4,200万ダウンロードを突破し、「パズドラ」という遊びは、スマートフォンゲームの定番として認知いただくことができました。

「パズドラ」を10年先、20年先も楽しんでいただけるゲームブランドに成長させていくため、「パズドラクロス」を今後の「パズドラ」

の核となるIPに成長させてまいります。

「パズドラクロス」を幅広く楽しんでいただくための取り組みとして、家庭用ゲーム、スマートフォン、アニメ、コミック、ホビーへ展開するこれまでにない大規模な“クロスメディア展開”を行ってまいります。

家庭用ゲーム

ニンテンドー3DS™用ソフト
「パズドラクロス」を7月28日に発売

SPEC

タイトル 「パズドラクロス 神の章／龍の章」
対応機種 Newニンテンドー3DS / Newニンテンドー3DS LL
ニンテンドー3DS / ニンテンドー3DS LL
ジャンル 冒険パズルRPG
プレイ人数 1人※通信プレイ（協力＆対戦）あり
発売 2016年7月28日（木）
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
販売価格 パッケージ版：4,800円（税別）
ダウンロード版：4,074円（税別）
※本作品は、ゲーム中にアイテム課金等の要素はございません。

<http://pad-x.gungho.jp/>



マンガ

「月刊コロコロコミック」
2016年5月号より
連載開始

ホビー

「パズドラクロス」を
ホビーに！
ゲームとも連動



テレビアニメ

「パズドラクロス」のアニメが
2016年7月4日からスタート



スマートフォン

「パズドラレーダー」が
「パズドラクロス」と連動



GPS機能を活用した新たな試みを行う 新タイトル「パズドラレーダー」

「パズドラレーダー」はGPS機能を搭載した「パズドラ」連動のスマートフォン向け探索ゲームです。

現在は「パズドラ」に新たな楽しみ方を提供する「パズドラ」と連動したアプリですが、今後は「パズドラレーダー」単体でも遊べるようなアップデートを行っていきます。

さらに、リアル店舗やイベントなどと連動するような新たな試みも行っていきます。



「パズドラレーダー」とは

「パズドラレーダー」は、「パズドラ」で使用できるダンジョンやモンスターを収集することができ、「パズドラ」をさらに楽しむことができるGPS機能を搭載した「パズドラ」連動探索ゲームです。
さらに、ニンテンドー3DS用ソフト「パズドラクロス」や、「パズドラクロス」のホビーとして発売した「アーマードロップ」とも連動予定で、スマートフォン、家庭用ゲーム、ホビーの垣根を超えた、これまでにない新たな取り組みを行いました。

また、GPS機能を搭載したゲームということで、移動した先々で楽しんでいただくことができますが、歩きスマホの防止や危険な場所への侵入が無いよう、安全面に非常に配慮した開発を行っております。

SPEC

タイトル 「パズドラレーダー」
ジャンル 「パズドラ」連動探索ゲーム
価格 無料

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



Pepperとのコラボ

日本全国にあるソフトバンクショップにいる人型ロボット「Pepper（ペッパー）」とのコラボキャンペーンを実施しました。キャンペーン期間中にPepperに会いに行くと、「パズドラレーダー」を使ってダンジョンを手に入れることができるほか、「パズドラ」に関する会話をするなど、魅力的な取り組みを行っております。



これからの「パズドラレーダー」

2016年3月の「パズドラレーダー」配信から約半年が経過しましたが、「パズドラレーダー」の取り組みはまだまだ始まったばかり。今後は“対戦機能”など、「パズドラレーダー」だけでも楽しめるような機能を追加していくだけでなく、GPSを活用したゲームとしての機能をさらに活かしていくなど、遊び方の多様化を図ってまいります。



※ゲーム画面は開発中のものです。

新規タイトル

家庭用ゲーム機向けフリートゥプレイタイトルで海外市場へ

「LET IT DIE」はPlayStation®4向けのフリートゥプレイ（基本プレイ無料、一部アイテム課金有り）のサバイバルアクションゲームです。本作は2016年内に北米から配信開始を予定しております。家庭用ゲーム機におけるオンラインゲーム市場はまだ大きな規模に成長しておらず、投入されているタイトルもごく僅かです。しかしながら、現在の家庭用ゲーム機はインターネットに接続することができることから、本作のような家庭用ゲーム機向けのオンラインゲームを楽しむ環境が整ってきております。

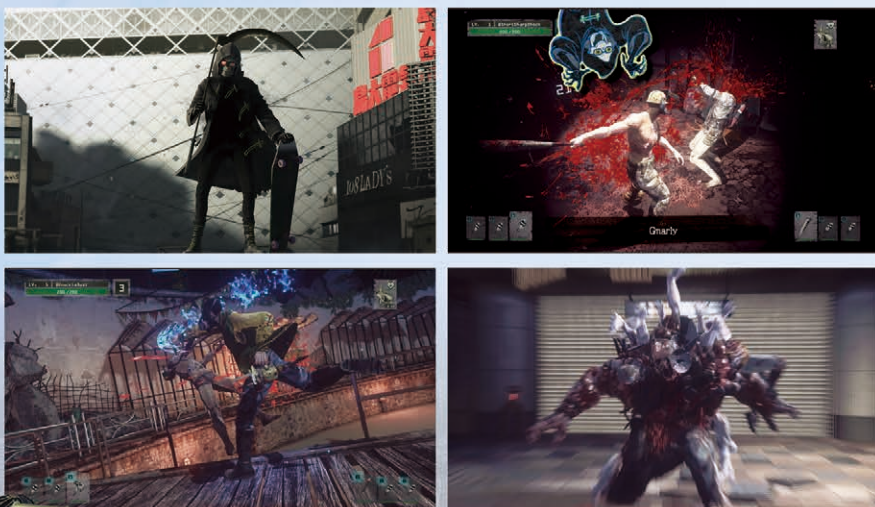
また、スマートフォンゲームの普及により、フリートゥプレイのゲームを楽しむことが一般化しており、家庭用ゲーム機向けのオンラインゲーム市場が拡大していく余地は十分にあると考えています。さらに、PlayStation®4の販売が好調な海外、とりわけ北米は市場規模が大きく、この度北米市場からの配信を予定しております。当社開発のタイトルにおいて、「LET IT DIE」は海外市場から配信するという初の試みを行うタイトルであり、家庭用ゲーム機におけるオンラインゲーム市場の掘り起こしを行ってまいります。

LET IT DIE

SPEC

タイトル 「LET IT DIE」
ジャンル サバイバル「ド」アクションゲーム
対応機種 PlayStation®4
発売時期 2016年予定
オンライン 非同期型オンライン
CERO区分 審査予定
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

<http://letitdie.jp/>



さらに!

新作スマートフォン
向けタイトルを
2016年中に配信予定!

パートナーパブリッシング

他社の良質なゲームを当社から提供!

他社開発の良質なゲームを、当社がこれまで10年以上に亘って培ったオンラインゲーム運営経験を活かし、当社から提供してまいります。

夢と魔法があふれるモバイルゲーム、2016年内の配信に向けて準備中!

「ディズニー マジックキングダムズ」は、世界中のディズニーパークから人気アトラクションを集め、自分だけのディズニーパークを作り上げることができるテーマパーク運営型シミュレーションゲームです。

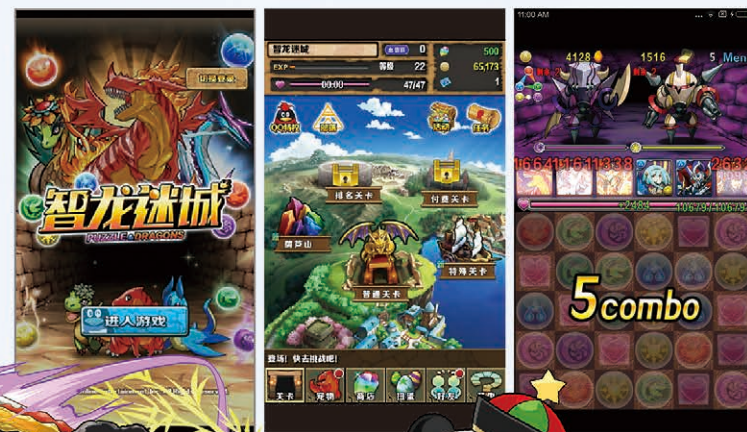
フランス・ゲームロフト社が開発した本作を、当社がこれまで10年以上に亘って培ったオンラインゲーム運営経験を活かし日本向けにカルチャライズを行い、2016年内のサービス開始を予定しております。



海外展開

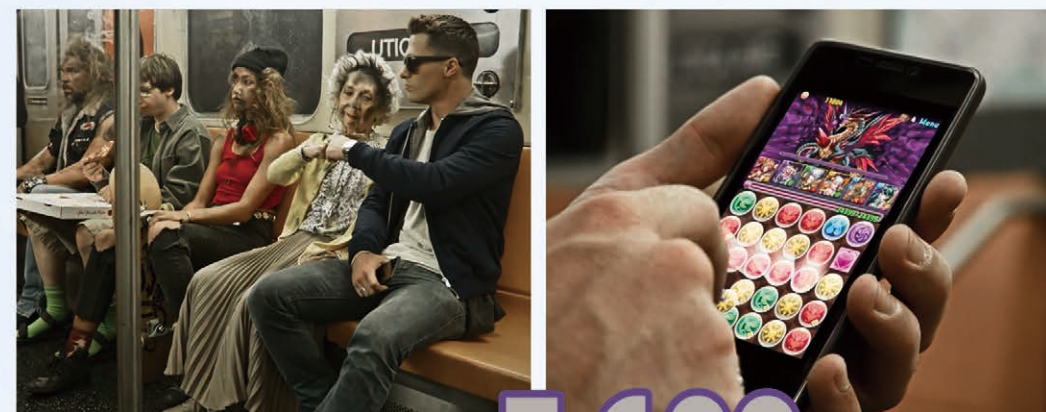
2016年7月より「パズドラ」を中国に配信開始!

日本と中国ではユーザーが好むゲームは大きく異なります。「パズドラ」の中国展開にあたっては「パズドラ」ならではの爽快なパズルアクションはそのままに、テンセント社と共同で中国ユーザーの嗜好に合わせ、RPG要素やデザインなど細部に亘って一から開発し直し、2016年7月より配信を開始しました。今後も中国ユーザーに楽しんでいただけるよう、ゲームのアップデート及び魅力的なイベントの提供を行ってまいります。



北米版「パズドラ」が1,000万DL突破!

2012年12月より配信を開始した北米版「パズドラ」は、2016年5月に1,000万ダウンロードを突破いたしました。これまで北米市場に合わせたイベントやプロモーションを継続し、着実にユーザー数を増やしてまいりました。今後も海外市場での「パズドラ」ブランドをさらに強固にしていくための取り組みを実施してまいります。



「パズドラ」世界累計で5,600万DL突破!

海外での配信タイトルを拡充!

「Super Senso」はスマートフォン向けのターン制PvP（プレイヤー対プレイヤー）ストラテジーゲームです。本作はアメリカのターボ社が開発を行っており、当社アメリカ現地法人のガンホー・オンライン・エンターテイメント・アメリカより2016年内にサービス開始予定です。





GungHo News

Corporate Site - <http://www.gungho.co.jp/>



01 自己株式の取得及び公開買付け並びに自己株式の消却について

当社は自己株式の取得及び公開買付けを2016年6月23日から7月21日まで実施いたしました。買付数は発行済株式総数の23.47%にあたる248,300,000株で、そのうち245,592,400株をソフトバンクグループ株式会社及びソフトバンク株式会社より取得しております。

また、資本効率の向上及び株主還元を目的として

105,789,240株(発行済株式総数に対して10%*)の自己株式の消却を実施いたしました。

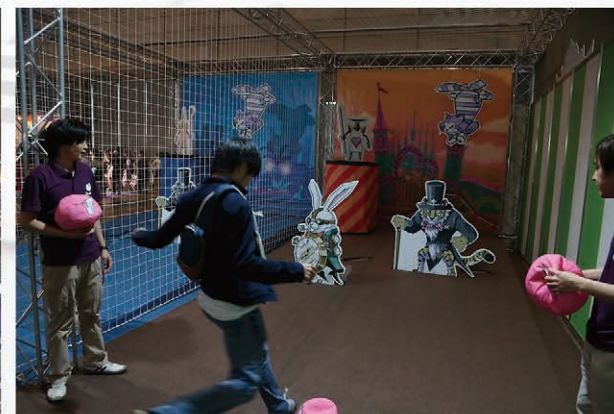
株主の皆様への利益還元は経営の重要課題の一つであり、競争力の強化や内部留保を勘案しつつ、今後も業績に見合った利益還元を行っていただけるよう努めてまいります。

※2016年6月30日時点の発行済株式総数に対する割合です。

02 生涯顧客の育成に取り組んでいます

2016年5月29日に「ガンホーフェスティバル2016 in 幕張メッセ」を開催いたしました。今年の来場者数は、全国9か所で行ったイオンモールツアーでの来場者も含め119,371人と、昨年の110,075人を上回る大きな盛り上がりを見せました。

ガンホーフェスティバルは入場無料のイベントで、子供から大人まで幅広く楽しめるゲームやイベントを各ブースで行い、ユーザーの顧客満足度を上げ、当社のゲームを長く楽しんでいただくための重要な施策の一つです。リアルイベントの実施により、顧客満足度の向上を図り、将来も当社のゲームを選んでいただけるよう、生涯顧客の育成に取り組んでまいります。



IR Community

皆様からのご質問にお答えします



ユーザーが安心してゲームを楽しめるような取り組みは行っていますか？

当社が事業を展開するオンラインゲーム業界は、日本だけでなく世界においても新しい産業です。そのため未整備の課題や問題もございますが、当社といたしましては、ユーザーの皆様が安心して楽しめるよう、一般社団法人日本オンラインゲーム協会(以下JOGA)の各種ガイドラインに沿って、安心・安全なサービスの提供に努めております。

なおJOGAの各種ガイドラインは、2012年から公開されておりますが、スマートフォンゲームユーザーの増加やオンラインゲームの多様化に即し、2016年4月に新たな内容が盛り込まれた改定が行われております。

当社は、ユーザーが安心して楽しめるよう、改定後の各種ガイドラインに従ってサービスを提供してまいります。

ランダムでキャラクターやアイテムなどを獲得できるガチャに関しては、ゲーム運営部門とは独立した部門が、シミュレーターを利用し、ガチャを数万回以上試行することで、ガチャの設定内容に不備がないか等の監査を行っております。

また未成年者の高額決済に対しては、お子

様による高額決済が行われないよう一ヶ月あたりの利用上限を設けるなど、関係各所と協力しながら様々な取り組みを行っております。

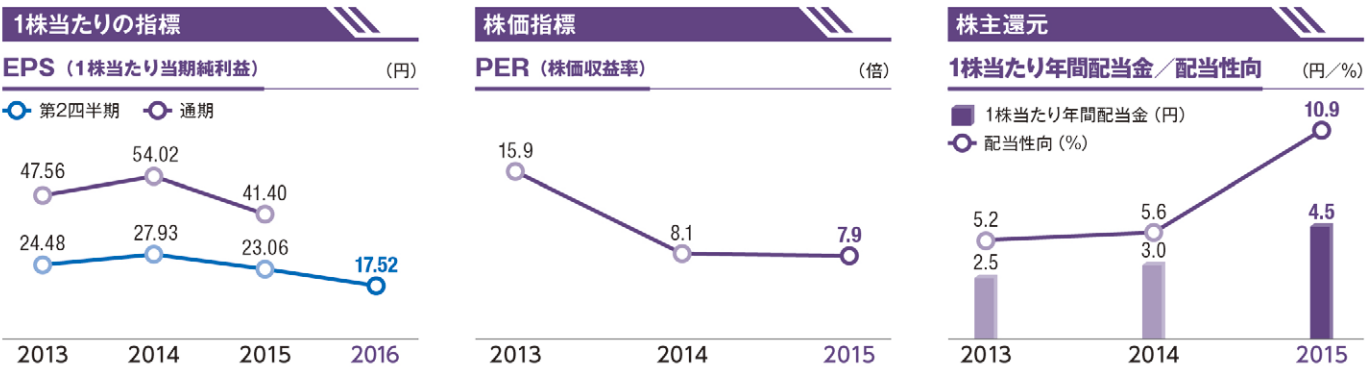
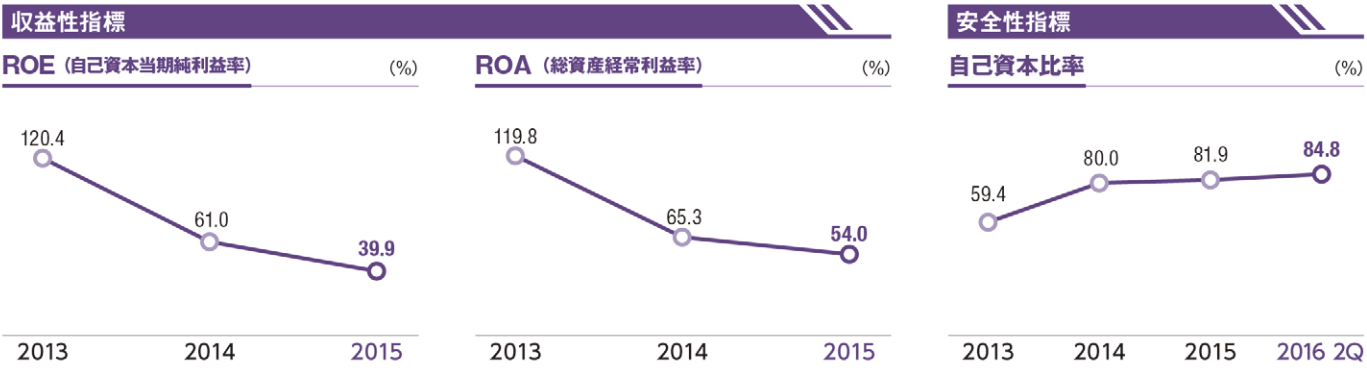
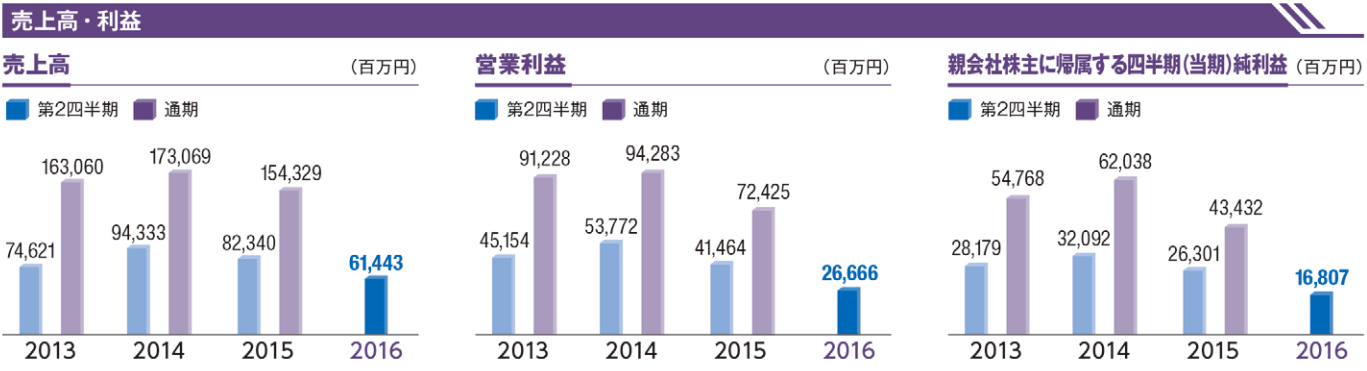
なお未成年者に限らず高額決済に対しては、これまで10年以上に亘って培ったオンラインゲーム運営の経験を活かし、顧客単価が過度に上がりすぎないように、ゲームのアップデートやイベント実施の頻度を調整するなど、ユーザーの皆様により添った運営を心がけております。

例えば、過度にゲームの難易度を上げたり、魅力的なガチャやアイテム等の投入頻度を増やしたりすると、ユーザーの課金回数や課金金額が増え、ゲームに対する疲れが出てしまうおそれがございます。

当社は、短期的な売上を上げるよりも、ゲームを長期的に楽しんでいただくことを重視し、また当社のゲームブランドを長期的に成長させていくため、有料アイテムを利用される方にも、適度に楽しくご利用していただくことを目指しております。

当社はこれからも、ユーザーの皆様にとって安心・安全なサービスの提供に努めてまいります。





連結貸借対照表の概要 (百万円)			
科目	2014 2014.12.31現在	2015 2015.12.31現在	2016 2016.6.30現在
資産の部			
流動資産	150,905	99,413	108,669
固定資産	10,175	8,665	10,066
資産合計	161,081	108,078	118,735
負債の部			
流動負債	28,466	17,065	15,286
固定負債	1,411	656	1,139
負債合計	29,877	17,721	16,425
純資産の部			
株主資本合計	128,443	88,430	100,920
その他の包括利益累計額合計	462	109	△282
純資産合計	131,203	90,356	102,309
負債純資産合計	161,081	108,078	118,735

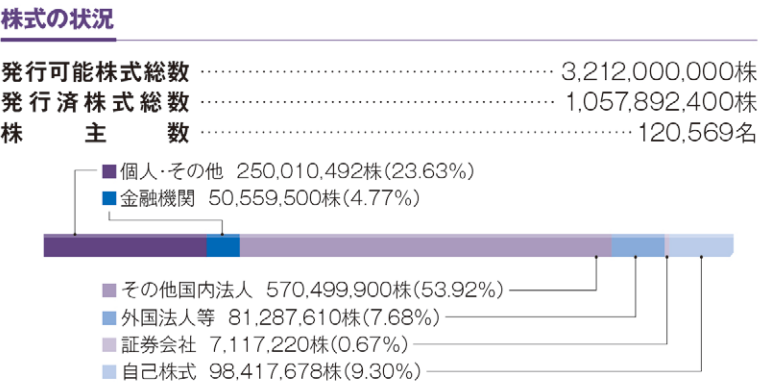
連結損益計算書の概要 (百万円)			
科目	2014 2014.1.1~2014.6.30	2015 2015.1.1~2015.6.30	2016 2016.1.1~2016.6.30
売上高	94,333	82,340	61,443
売上総利益	64,086	55,152	40,981
営業利益	53,772	41,464	26,666
経常利益	52,794	41,533	26,334
税金等調整前四半期純利益	52,755	41,510	25,820
親会社株主に帰属する四半期純利益	32,092	26,301	16,807



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/>

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	383名 (連結947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 秀亜 常勤監査役 安藤陽一郎 監査役 上原 浩人 監査役 蒲 俊郎



大株主		
合同会社ハーティス	213,080,000株	20.14%
ソフトバンクグループ株式会社	199,204,800株	18.83%
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	98,417,678株	9.30%
ソフトバンク株式会社	73,400,000株	6.93%
合同会社孫エクイティーズ	63,310,000株	5.98%
森下 一喜	10,096,000株	0.95%
孫インベストメント合同会社	10,000,000株	0.94%
CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW	7,951,627株	0.75%
(常任代理人 株式会社みずほ銀行決済営業部)		
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	7,873,800株	0.74%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	6,198,200株	0.58%

※当社実施の公開買付けに伴い、2016年8月16日付で、ソフトバンクグループ株式会社及びソフトバンク株式会社が保有する当社普通株式の合計は、27,012,400株に減少しております。

株式情報	
事業年度	毎年1月1日から12月31日まで
定時株主総会	毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内
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
株主名簿管理人	東京都千代田区神田錦町三丁目11番地(神田錦町三丁目ビルディング6F)東京証券代行株式会社
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 0120-49-7009 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。
HP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 Camouflaj, LLC ©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/パズドラクロスプロジェクト・テレビ東京
©TOMY ©2014 GungHo Online Entertainment America, Inc. All rights reserved. ©2014 Turbo Studios. 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。

- 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 「パズル&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「パ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