

GungHoPRESS

TOP MESSAGE

2016年、
ガンホーは
更なる飛躍を
目指します

ディバインゲート
2016年1月より
アニメ放送中!

海外展開

北米&アジア。2016年は
海外展開に更に注力

新規価値の創造

面白さに徹底した
ゲームを開発!

GungHo News

IR Community

Financial Highlights

GungHo's Data

特集

ガンホーの成長戦略
既存価値の最大化

「パズドラ」は
新たな
ステージへ



「パズドラ」最新作が
2016年登場!
ニンテンドー3DS™



**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 **1,000万DL突破!**
(2015年6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人の仲間で同
時プレイが可能! 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**
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4,000万DL突破!**
(2016年1月時点)

80万DL突破!
(2014年8月時点)

**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

Divine Gate
「ディバインゲート」
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)

Dokuro
人気作がついに
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 **有料アプリ人気NO.1**
(2013年12月時点)

**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

**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)

**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!**

**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!

ドラゴンティマーはキミだ!
ドラゴン操るドラゴンティマーとなり
悪の組織によってバラバラにされた世界
を取り戻せ! **150万本突破!**
(2014年7月時点)

**PUZZLE
DRAGONS**
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!

**超極!
真巨人狩り!**
人類を守るべく巨人や
モンスターたちに戦い
を挑むハンティング
アクションゲーム

おかげさまで10周年!
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

GungHo Games

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

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

ゲーム市場とガンホーのこれから

2016年、ガンホーは
更なる飛躍を目指します

国内におけるスマートフォン市場は、スマートフォンの普及が進み、その契約数は7,237万件^{*1}となりました。スマートフォン向けゲームの配信が各社より行われておりますが、コンテンツの供給過多により、市場は成熟しつつあると考えております。しかしながら世界のスマートフォンゲーム市場は、2014年の245億ドルから2018年には442億ドル^{*2}と、今後も大きく成長することが予想されております。

そのような環境の中、当社は更なる飛躍に向け、3つの戦略である「既存価値の最大化」「新規価値の創造」「海外展開」において新たな取り組みを行ってまいります。

「既存価値の最大化」では、スマートフォンの「パズル&ドラゴンズ(以下「パズドラ」)」に新たな機能を実装するだけでなく、ゲームブランドとしての「パズドラ」でも新たな展開にチャレン

ジしていきたいと考えております。また、これまで培ったオンラインゲームの運営経験を活かし、他社の良質なゲームを当社から配信し、ゲームのラインナップを拡充してまいります。

「新規価値の創造」では、新たな楽しみを提供できるよう引き続き新ゲームの開発に取り組んでおり、2016年はさらに、家庭用ゲーム機向けにも開発を進めております。

さらに「海外展開」では、北米における「パズドラ」のプロモーションに加え、中国への「パズドラ」配信準備、台湾・香港・マカオ市場への本格参入により、海外市場の需要を取り込んでまいりたいと考えております。

2016年は昨年とは異なる新たな施策を行っていくことにより、更なる飛躍の年となるよう取り組んでまいります。

※1 出典：MM総研 ※2 出典：New Zoo

VISION

ガンホーの理念

世界一の
エンターテインメント企業へ

Smile for Everyone.

「感動と楽しい経験」を提供する

当社は企業理念として、世界中の人々にエンターテインメントを通じて「感動と楽しい経験」を提供することを目指しております。

現在は、スマートフォンや家庭用ゲーム機など、多くのデバイスにオンライン機能が備わり、ゲームを長期的に楽しんでもいただくためにはオンラインゲームの運営ノウハウが必要となっております。

当社は様々なデバイスへゲームを提供できる開発力、運営力を整えております。

当社の使命は、市場の変化に伴い新たな挑戦を続けることです。

開発力だけではなく、経験に裏打ちされたゲームの企画・運営能力と実績を基に、これからも世界中に笑顔を届け、常に期待される世界一のエンターテインメントグループを目指してまいります。



3つの成長戦略



開発力

最高に面白いゲームを創る力

当社では開発人員を1つの組織に集約しています。組織の一元化により、柔軟な人員配置が可能になり、常にベストな開発チームを構成し、最高に面白いゲーム創りを目指します。

感性主導型
アメーバ開発

「最高に面白いゲームを創る」上で必要となる5つの原則を掲げ、開発をしています。

運営力

ユーザーに魅力あるサービスを提供し続ける力

当社のゲームを安心して長く楽しんでいただくため、10年以上PCオンラインゲームの運営で培った経験により、ユーザーへのきめ細かいサポートや、飽きさせないための取り組みを継続して実施しています。

継続開発

イベント運営

サポート体制

ネットワーク環境

さらに愛される
ゲームブランドへ

ゲームを1つのブランドと捉え、ゲームとしてリリースするだけでなく、イベントの開催、コミック化、キャラクターグッズ等へと様々なプラットフォームに展開する「ワンソース・マルチユース」を推進しています。

既存価値の
最大化

海外展開

海外への
配信地域を拡大

PCオンラインゲームをはじめスマートフォンゲーム、家庭用ゲームについても順次海外展開を図っております。スマートフォンゲームやPCオンラインゲームは、配信開始後も継続的なコンテンツの運用体制が必要となるため、各国のニーズに合った体制構築を行い、質の高いゲームを提供してまいります。

ガンホーのゲームは
「パズドラ」だけじゃない!

ユーザーの皆様に驚きを与えられるような革新的なゲームを提供するため、面白さに徹底してこだわった新しいゲーム「新規価値の創造」に取り組み、経営基盤をさらに拡大していきます。

新規価値の
創造



既存価値の最大化

「パズドラ」は新たなステージへ

2012年2月の「パズドラ」配信から4年が経過し、2016年2月19日には4周年記念イベントを実施しました。1人でも多くのユーザーの皆様に長く楽しんでいただきたいという考え方のもと、数々のアップデートや他の有名キャラクター等とのコラボレーション実施など、ユーザーの皆様を飽きさせない運営を続けてまいりました。これからもスマートフォンゲームの「パズドラ」に新たな機能を実装していくとともに、「パズドラ」を長期的に愛されるゲームブランドにするための施策を実施してまいります。

STAGE
01

「パズドラ」へ新ダンジョンを実装

ランキングダンジョン

2015年8月より「ランキングダンジョン」を実装。ランク120以上のユーザーが挑戦できる難易度の高いダンジョンです。自身のモンスターやパズルのスキルを競い合うダンジョンを提供することで、高ランクユーザーが更に「パズドラ」を楽しめる機会を提供しております。



協力プレイダンジョン

2015年10月より「協力プレイダンジョン」を実装。2人のユーザーが1つのダンジョンを交互にプレイできるものです。長期的にゲームをプレイしているユーザーは、2人同時プレイという楽しみを、習熟度の高いユーザーや休眠ユーザーには、誰かと一緒にプレイすることで難易度の高いダンジョンをクリアし、ゲームへのモチベーションを上げてもらうことを目的としております。

STAGE
02パズドラ
インターナショナル チャンピオンシップ

「パズドラ」シリーズ初の国際大会である本大会は、ニンテンドー3DS™用ソフト「パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション」を使用しております。日本各地域の「闘会議GP」会場にて地区大会を実施しただけでなく、アメリカ、ドイツ、韓国でも予選大会を実施し、2016年1月31日に幕張メッセで開催された「闘会議GP FINAL in 闘会議2016」にて「パズドラ」世界No.1プレイヤーが決定いたしました。

当社は、このようなユーザーが集うイベントでユーザーの皆様のご満足度の向上を図り、「パズドラ」を日本だけでなく世界へ広めてまいります。



「パズドラ」シリーズ最新作!

STAGE
03ニンテンドー3DS™用ソフト
「パズドラX(クロス)」が2016年に発売!

本作はニンテンドー3DS™向けの「パズドラ」シリーズ最新作です。同じ色のドロップを3つ以上そろえて消し、コンボを繰り出す「パズドラ」シリーズの爽快感溢れるバトルシステムはそのままに、ストーリーや主人公およびモンスターの成長・育成要素を強化した王道RPGです。フィールドや街、ダンジョンも全て3Dグラフィックで表現しています。

「パズドラX」により、スマートフォンを持たないキッズ層への認知度向上を図り、「パズドラ」をゲームブランドとして長期にわたって楽しんでいただけるようにしてまいります。

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



月刊コミック誌
「コロコロコミック」にて
「パズドラX」のマンガ連載決定!

Divine Gate
—ディバインゲート—

2013年9月に配信した「ディバインゲート」は、様々なアニメやゲームとのコラボレーションを実施していることや、そのスタイリッシュなグラフィックから、多くのユーザーの支持を得ております。

配信から2年半近くが経過した今もなお、売上は堅調に推移しており、ゲームブランドとして着実に成長しております。

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

TVCM



500万DL突破!
(2015年11月時点)

2周年記念イベントを実施!

「ディバインゲート」は2015年9月30日で配信から2周年を迎え、アキバ・スクエアで2周年記念イベントを開催いたしました。

イベントでは、「ディバインゲート」のアニメ化(詳細はP7)に関する発表や、ダンジョンの攻略、ゲームに関する新情報を発表いたしました。参加いただいたユーザーの中には女性ファンも多く、「ディバインゲート」が幅広いユーザーに楽しんでいただいていることを改めて確認することができました。



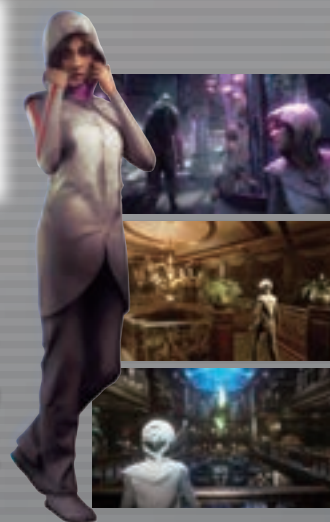
パートナーパブリッシング事業

他社の良質なゲームを当社から提供!

当社が開発するゲームのみならず、当社がこれまで10年以上にわたり培ったオンラインゲームの企画・運営経験を活かし、他社の良質なゲームを提供してまいります。現在は、米・カモフラージュ社開発の「République」の発売と、仏・ゲームロフト社より日本国内における配信権を獲得した「ディズニー：マジック キングダムズ」の配信を、2016年内に予定しております。

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

2013年12月「iOS」、「Android」を筆頭に「Steam」、「Kindle Fire」など、マルチなプラットフォームでリリースされ、ハイクオリティなグラフィックと、斬新なゲームシステムで国内外から高い評価を得ている、全5章のエピソードからなるステルスアドベンチャーゲームです。



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

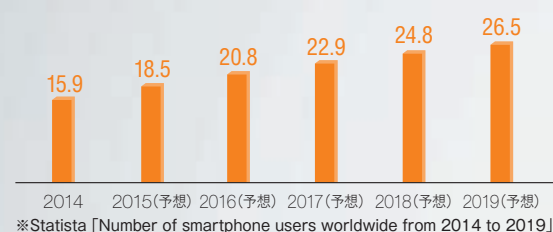
SPEC	
タイトル	「République」(リパブリック)
販売価格	パッケージ版: 3,600円(税抜) 予定 ダウンロード版: 3,000円(税抜) 予定
プレイ人数	1人
ジャンル	ステルスアドベンチャーゲーム
対応機種	PlayStation®4
発売時期	2016年4月14日(木) 予定
CERO区分	C ※15歳以上推奨
発売元	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
開発元	カモフラージュ社

海外展開

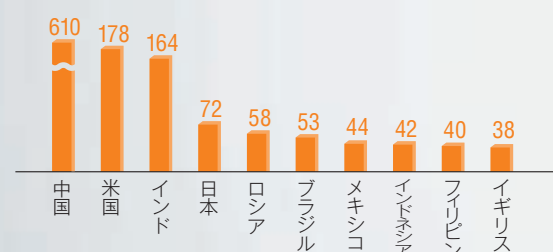
北米&アジア。2016年は海外展開に更に注力

2015年のスマートフォンゲーム市場は、日本やアメリカなどの先進国における成長速度は鈍化しているものの、新興国市場ではスマートフォンの普及が更に進んだことにより、ダウンロード数や売上が大きく伸び、引き続き成長を続けております。当社は1人でも多くのユーザーに当社のゲームを楽しんでいただくため、成長を続ける海外のスマートフォンゲーム市場へ積極的に展開してまいります。

世界スマートフォン契約数（単位：億台）



国別スマートフォン契約数（単位：百万台）



北米

ユーザー数拡大のため
2015年9月末より
「パズドラ」のテレビCMを放映開始

北米はスマートフォンゲーム市場として非常に大きな市場であり、これまで多くのユーザーに楽しんでいただけております。市場の規模を考慮すると、まだまだユーザーを拡大できる余地は大きく、テレビCMを開始したことで、2015年12月末には900万ダウンロードを突破いたしました。

「ディバインゲート」の
アニメを海外へ配信！

2016年1月8日より日本で放送を開始した「ディバインゲート」のアニメを海外へも配信開始いたしました。配信地域は、北米・欧州・韓国・中国・香港・台湾であり、ゲームブランドとして、日本のみならずより多くの皆様にお楽しみいただけるよう、展開を図ってまいります。



中国

テンセント社と共同で中国仕様の
「パズドラ」を配信準備中

急速な成長を見せている近年の中国スマートフォンゲーム市場ですが、当社も「パズドラ」配信に向けて開発を進めております。中国は非常に大きな市場となりましたが、中国と日本のユーザーではゲームの嗜好が異なるため、当社は中国への配信にあたり、「パズドラ」を中国仕様で1から開発を行っております。2016年3月末までの配信を目指して、準備を進めております。

台湾

台湾市場

人口
2,346万人
スマートフォン普及台数
1,600万台以上
国別売上ランキング
Google Play: 台湾5位
App Store: 台湾9位
※出典: App Annie

台湾・香港・マカオへ
「サモンズボード」を配信開始！

2015年12月、オンラインゲームの豊富な運営経験のあるGamania International Holdings Ltd.（以下、Gamania社）と合弁会社GungHo Gamania Co., Limited（以下、GungHo Gamania）を設立いたしました。また、Gamania社のオンラインゲーム運営経験を活かし、2016年1月より台湾・香港・マカオへ「サモンズボード」を正式サービス開始いたしました。台湾や香港はスマートフォンゲーム市場としても大きな規模であり、日本のアニメやゲームなどの文化に対する親和性も高いため、Gamania社のこれまで培ってきた経験を活かし、ユーザー数の拡大を目指します。



『パズドラ』
全世界で**5,300万DL突破!!**
(2016年2月時点)

新規価値の創造

面白さに徹底した
ゲームを開発！

当社とグラスホッパー・マニファクチュアがタッグを組んで開発している「LET IT DIE」はPlayStation®4のタイトルとして、アクション性と作品性を追求したサバイバル“ド”アクションゲームです。

PlayStation®4向けのタイトルですが、パッケージソフトではなくオンライン配信で提供することで、サービス開始後は継続してアップデートを行い、長期的にユーザーに楽しんでいただくことができるタイトルとなります。

家庭用ゲーム機では、まだまだ基本プレイ無料のタイトルは少ないですが、この「LET IT DIE」で家庭用ゲーム機における新たな楽しみ方を提供してまいります。



LET IT DIE

SPEC

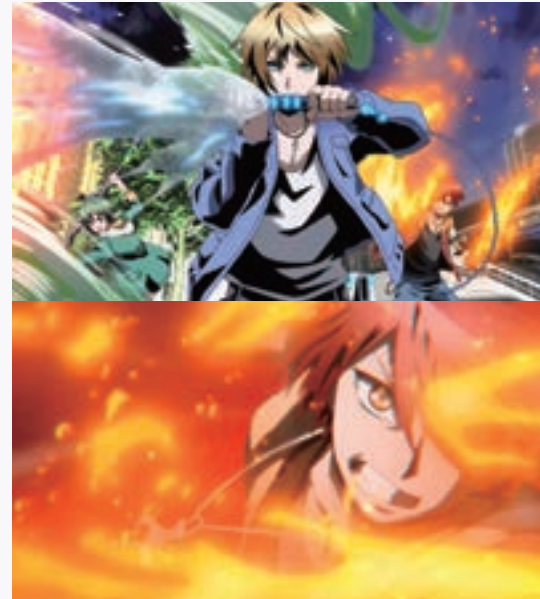
タイトル	「LET IT DIE」
ジャンル	サバイバル“ド”アクションゲーム
対応機種	PlayStation®4
発売時期	2016年予定
オンライン	非同期型オンライン
CERO区分	審査予定
発売元	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
開発元	株式会社グラスホッパー・マニファクチュア

<http://letitdie.jp/>

01

「ディバインゲート」のアニメを放送開始！

「ディバインゲート」のアニメ放送を2016年1月8日より、TOKYO MX他、各放送局で開始いたしました。
「ディバインゲート」は2013年9月にスマートフォン向けに配信したタイトルで、キャラクターのデザイン性や奥深いストーリー、数々のコラボイベントを実施してきたことから、男性ユーザーのみならず、女性ユーザーのファンも多く、これまで堅調にユーザー数を伸ばしてまいりました。
ゲーム内でのイベントやオフラインイベントのみならず、この度のクロスメディア展開により、ゲームブランドとして、より長く、多くのユーザーの皆様楽しんでいただけるよう、ゲームを盛り上げてまいります。



02

台湾大手ゲームパブリッシング企業と合併会社を設立！

2015年12月に台湾大手ゲームパブリッシング企業であるGamania社と合併会社GungHo Gamaniaを設立いたしました。
台湾市場では、オンラインゲームの決済手段として、App StoreやGoogle Play上での決済だけではなく、プリペイドカードも非常に多く使用されており、Gamania社の子会社であるGASH PLUS社はプリペイドカードによる決済手段を提供しているため、これまで当社がゲームを提供できなかったユーザーへもゲームをお楽しみいただくことができます。
豊富なオンラインゲームの運営経験を持つGamania社と共同で、当社のゲームタイトルを台湾・香港・マカオのユーザーへ提供してまいります。
2016年1月26日には、その第一弾として「サモンズボード」を正式サービス開始いたしました。
これからも、成長する海外市場でゲームを楽しんでいただくための取り組みを進めてまいります。



IR Community

株主のみなさまからのご質問にお答えします



1年間に出すゲームの本数はどのくらいですか？

1年間に配信するゲームの本数は定めていません。なぜなら、当社では、本当に面白い品質の高いゲームを開発し、できる限り多くのユーザーの皆様長く楽しんでいただきたいという、開発の基本的な考え方があるためです。そのため、開発中のゲームでは、当社の考える品質に満たない場合は開発を延長したり、時には開発を中止することもあります。開発を中止したゲームのアイディアは他のゲームに活かすなど、有効なゲーム資産として活用しております。
また、スマートフォンゲームはオンラインゲームであり、長期的に運営することを前提としているため、配信後も継続開発やユーザーサポートなどが必要となることから、しっかりと品質を高めて配信する必要があります。
さらに、ユーザーの皆様に対して、当社ゲームの品質に対する信頼をさらに向上させていくため、配信するゲームタイトルは厳選して開発し、配信しております。
なお、2016年の新作につきましては、スマートフォン向けを2本、PlayStation®4向けを2本、ニンテンドー3DS™向けを1本、合計5本の配信・発売を予定しております。



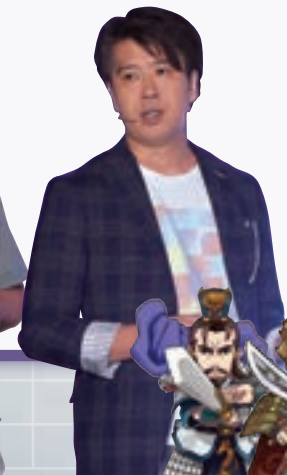
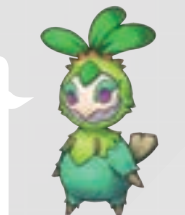
今後の海外展開はどのように進めていきますか？

海外展開については、今後も積極的に実施してまいりたいと考えております。2016年は北米でのテレビCMを引き続き継続すると共に、中国をはじめとしたアジア市場にも注力してまいります。アジア市場においては、中国への「パズドラ」配信に向けた準備を進めているほか、GungHo Gamaniaを通じて当社のゲームを、台湾・香港・マカオ市場へ配信しております。
海外のユーザーは日本のユーザーと嗜好が異なるため、日本のゲームを言語のみ変えて配信しても簡単に成功できるものではありませんが、今後も欧米はもとより、現在市場が拡大しているアジア市場へも積極的に事業を展開してまいりたいと考えております。

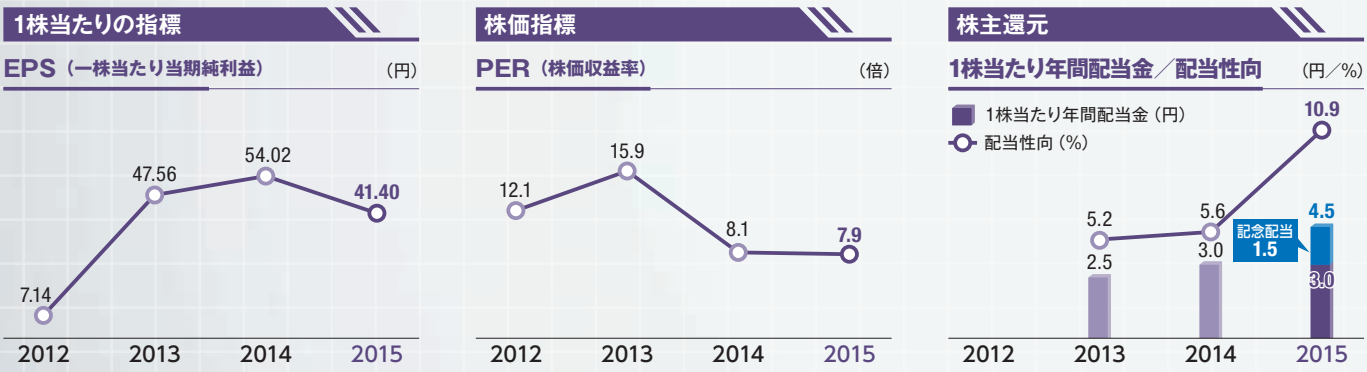
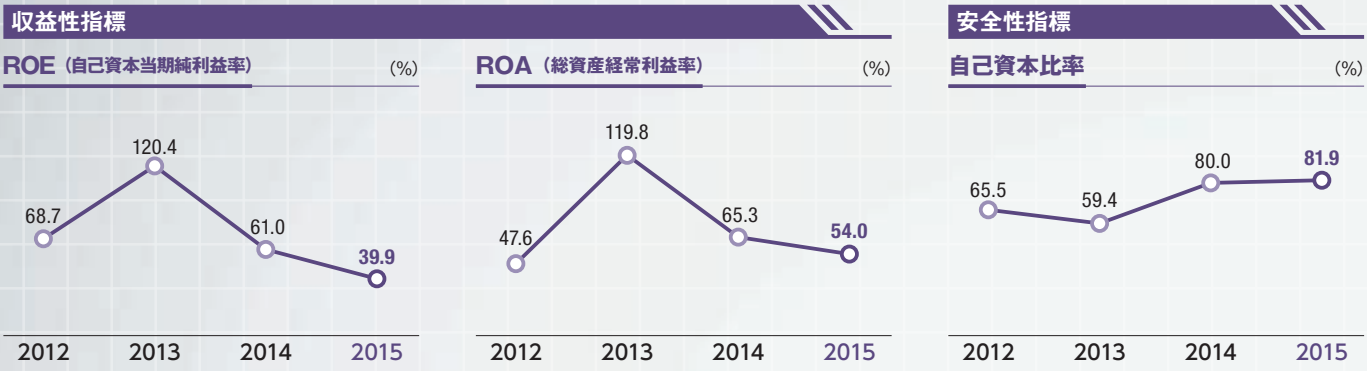
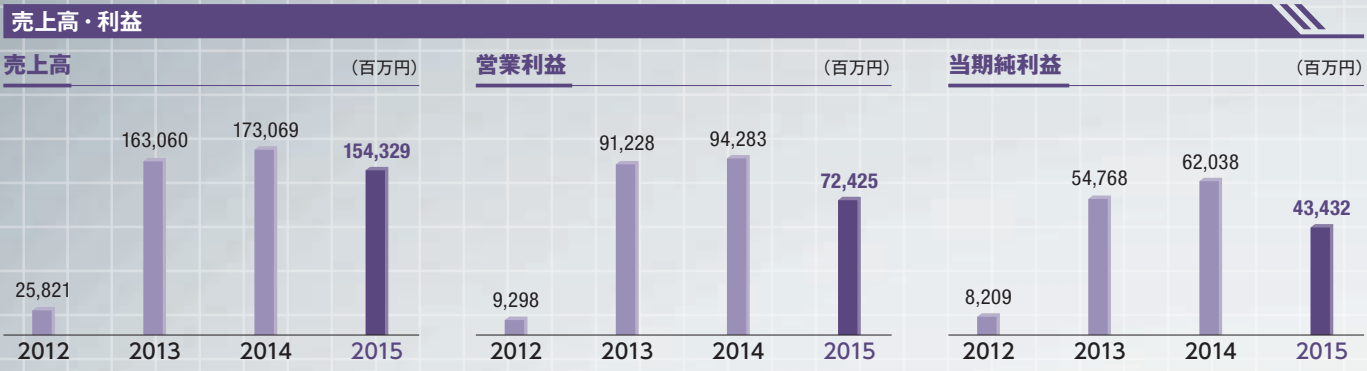


株主還元の方針や今後の資金の使い方について教えてください。

当社グループは、株主の皆様への利益還元を経営の重要課題の一つと認識し、将来の企業価値向上と競争力を極大化すること、また、経営体質強化のための内部留保を勘案しつつ、業績に見合った利益還元を行うこととしております。また、配当につきましては、安定的な配当を基本方針としております。
内部留保資金の使途につきましては、面白さやクオリティにこだわったゲームを開発するための財務体質と経営基盤の強化及び、海外展開や新たな技術への対応などの将来の成長に向けた積極的な事業展開等に有効活用していく方針です。



Financial Highlights



連結貸借対照表の概要 (百万円)			
科目	2013 2013.12.31現在	2014 2014.12.31現在	2015 2015.12.31現在
資産の部			
流動資産	87,396	150,905	99,413
固定資産	37,994	10,175	8,665
資産合計	125,390	161,081	108,078
負債の部			
流動負債	46,731	28,466	17,065
固定負債	1,231	1,411	656
負債合計	47,962	29,877	17,721
純資産の部			
株主資本合計	72,065	128,443	88,430
その他の包括利益累計額合計	2,460	462	109
純資産合計	77,428	131,203	90,356
負債純資産合計	125,390	161,081	108,078

連結損益計算書の概要 (百万円)			
科目	2013 2013.1.1>2013.12.31	2014 2014.1.1>2014.12.31	2015 2015.1.1>2015.12.31
売上高	163,060	173,069	154,329
売上総利益	109,941	117,080	103,335
営業利益	91,228	94,283	72,425
経常利益	90,104	93,524	72,606
税金等調整前当期純利益	89,400	100,890	69,832
当期純利益	54,768	62,038	43,432

連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (百万円)			
科目	2013 2013.1.1>2013.12.31	2014 2014.1.1>2014.12.31	2015 2015.1.1>2015.12.31
営業活動によるキャッシュ・フロー	85,830	40,292	37,231
投資活動によるキャッシュ・フロー	△42,957	△1,950	41,173
財務活動によるキャッシュ・フロー	225	△5,647	△83,772
現金及び現金同等物の期末残高	53,936	86,978	81,393

GungHo's Data (2015年12月31日現在)

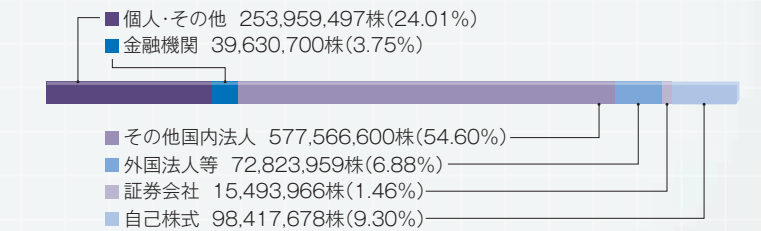
会社概要

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三丁目8番1号		
設立	1998年7月1日		
資本金	5,338百万円		
従業員数	366名 (連結991名)		
役員	代表取締役会長	孫 泰蔵	
	代表取締役社長CEO	森下 一喜	
	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	
	常勤監査役	安藤陽一郎	
	監査役	上原 浩人	
	監査役	蒲 俊郎	

※2016年3月22日に開催予定の第19期定時株主総会終了後の取締役会において、孫泰蔵氏は、代表取締役会長より取締役に異動する予定であります。
※2016年3月22日に開催予定の第19期定時株主総会にて、大西秀亜氏を会社法施行規則第2条第3項第7号に定める社外取締役として選任いただく予定であります。

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	1,057,892,400株
株主数	122,584名



大株主

合同会社ハーティス	213,080,000株	22.20%
ソフトバンクグループ株式会社	199,204,800株	20.76%
ソフトバンク株式会社	73,400,000株	7.65%
合同会社孫エクイティーズ	63,310,000株	6.59%
森下 一喜	10,096,000株	1.05%
孫インベストメント合同会社	10,000,000株	1.04%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	6,835,900株	0.71%
TYPESIX株式会社	5,500,000株	0.57%
CREDIT SUISSE SECURITIES (EUROPE) LIMITED MAIN ACCOUNT	4,744,474株	0.49%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口7)	4,674,900株	0.48%

※持株比率は自己株式 (98,417,678株) を控除して計算しております。

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 「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