



**NEW GAME**

「情熱大陸」との  
コラボから誕生！！

文字をつなげて言葉でコンボ！！  
コトバ・ハッケン海洋冒険活劇！

**30万DL突破！**  
(2015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

**1,000万DL突破！**  
(2015年6月時点)

**ピコッと遊んでメッチャ爽快！**

タッチするだけのかんたん操作と爽快なアクションで、魔王軍からさらわれた仲間を救出すかんたんタッチゲー

**150万DL突破！**  
(2014年9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



**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が登場！

**300万DL突破！**  
(2015年6月時点)

**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！**  
(2013年8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

**400万DL突破！**  
(2015年4月時点)

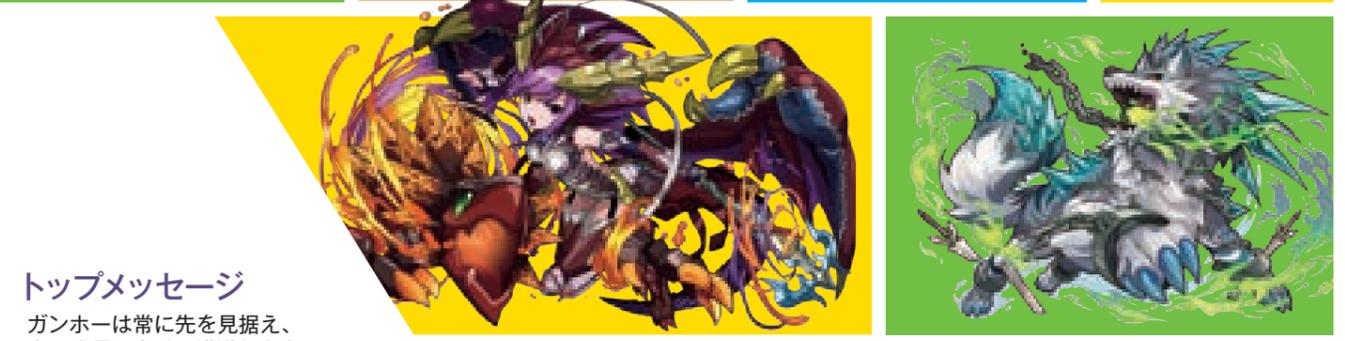
**パネルを駆使して 世界の謎を 解き明かせ！**

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

**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)



**トップメッセージ**  
ガンホーは常に先を見据え、次の成長に向けて邁進します

**新規価値の創造**  
スマートフォンゲームの次の市場は！？ “新しい遊び”の提供により、新たな市場を創出

**海外展開強化**  
マリオ×「バズドラ」が強力タッグ！海外へ広がる「バズドラ」シリーズ『ケリ姫スイーツ』の展開地域も拡大！

**既存価値の最大化**  
ずっと楽しめるゲームブランドへ進化し続ける「バズドラ」

GungHo News  
Financial Highlights



**ドラゴンテイマーはキミだ！**

ドラゴンを操るドラゴンテイ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)

**マリオでバズドラ！**

「バズドラ」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」がタッグを組み、全く新しいパズルRPGとして2015年4月に登場！

**PS3版も発売！**

**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

**10周年プロジェクト 始動！**

**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

**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

**12th ANNIVERSARY**



# ガンホーは常に先を見据え、次の成長に向けて邁進します。

代表取締役社長CEO 森下 一喜

場へ供給されております。このような中、現在のスマートフォンゲーム市場では、似たようなルールของเกมが日々配信されていること等から、ユーザーの皆様に対して新たな驚きを提供できていない状況にあると考えております。

一方、スマートフォンゲームはオンラインゲームであり、長期的に楽しんでいただくこともできるコンテンツですが、ユーザーの皆様がゲームに求める水準も高まっており、次の“大きなヒット”を生み出すためには、これまでにない、新しい遊び方を提案できるような革新的なゲームが求められていると考えております。

このような状況の中、2015年12月期の上期におきましては、『パズル&ドラゴンズ(以下、『パズドラ』)]をはじめとした既存のスマートフォンゲームの継続的な運営、新規ゲームの開発並びに海外展開に取り組んでまいりました。

『パズドラ』は国内3,700万ダウンロードを突破し、有名なアニメキャラクター等とのコラボレーションやゲーム内イベントの実施、継続的なゲームのアップデートにより、引き続きユーザーの皆様の支持を得続けることができました。

平素は格別のご支援ご愛顧を賜り、厚く御礼を申し上げます。当社は2015年9月16日付けで、当社株式の上場市場を東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)から同市場第一部へ市場変更いたしました。これもひとえに株主の皆様方をはじめ、多くの関係者の皆様方からの日頃のご支援の賜物と、心より御礼申し上げます。

さて、昨今の国内スマートフォン市場は、その契約数は6,850万件(2015年3月末時点、株式会社MM総研調べ)と携帯電話端末契約数の54.1%にまで拡大する一方、スマートフォン端末の高性能化が進むなど、スマートフォンゲームの開発費は徐々に増加傾向にあります。また、家庭用ゲームやPCオンラインゲームに比べると比較的開発コストが低く、短い開発期間で制作できることなどから、参入障壁が比較的低く、日々、多数のゲームが市

『ケリ姫スイーツ』は、2012年11月の配信から2年半以上が経過した2015年6月に1,000万ダウンロードを突破し、長期に亘り、多くのユーザーの皆様にお楽しみいただいております。また、『ディバインゲート』『サモズボード』においてもTV CMを実施した効果もあり、引き続き堅調にユーザーを獲得しております。

一方海外では、北米版『パズドラ』のダウンロード数が700万を突破しました。2015年の下期には、北米にて『パズドラ』のTV CM実施を予定しており、海外におけるブランドの更なる構築と認知度向上に向け、取り組んでまいります。

新ゲームの開発につきましては、およそ10本の開発に取り組んでおり、革新的で本当に面白いゲーム体験を提供していけるよう

開発を行っております。スマートフォンゲーム市場が徐々に成熟化する中、新たなユーザー体験を提供することで、市場に一石を投じ、新しい驚きをユーザーの皆様へ提案できるゲームを当社から提供してまいりたいと考えております。

これからも世界中の一人でも多くのユーザーの皆様へ当社のゲームを楽しんでいただけるよう、既存タイトルの更なる進化、革新的な新ゲームの創出、海外展開の強化に取り組んでまいります。

株主の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。

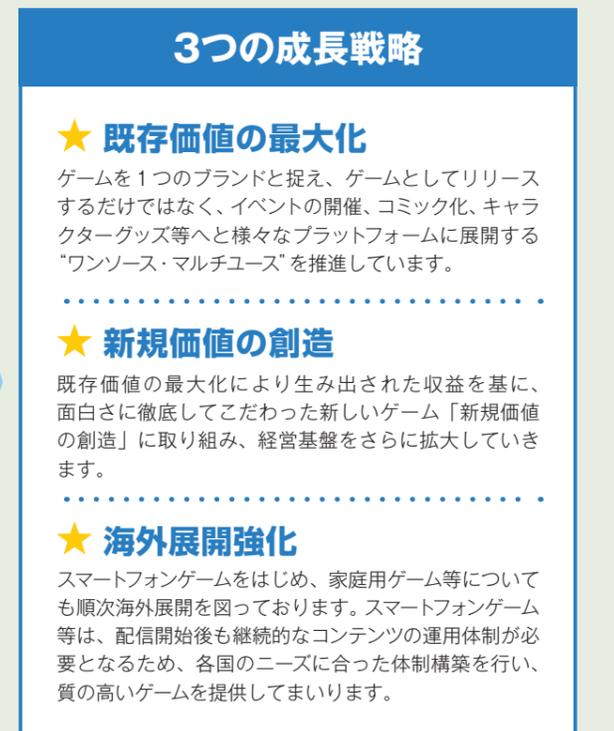
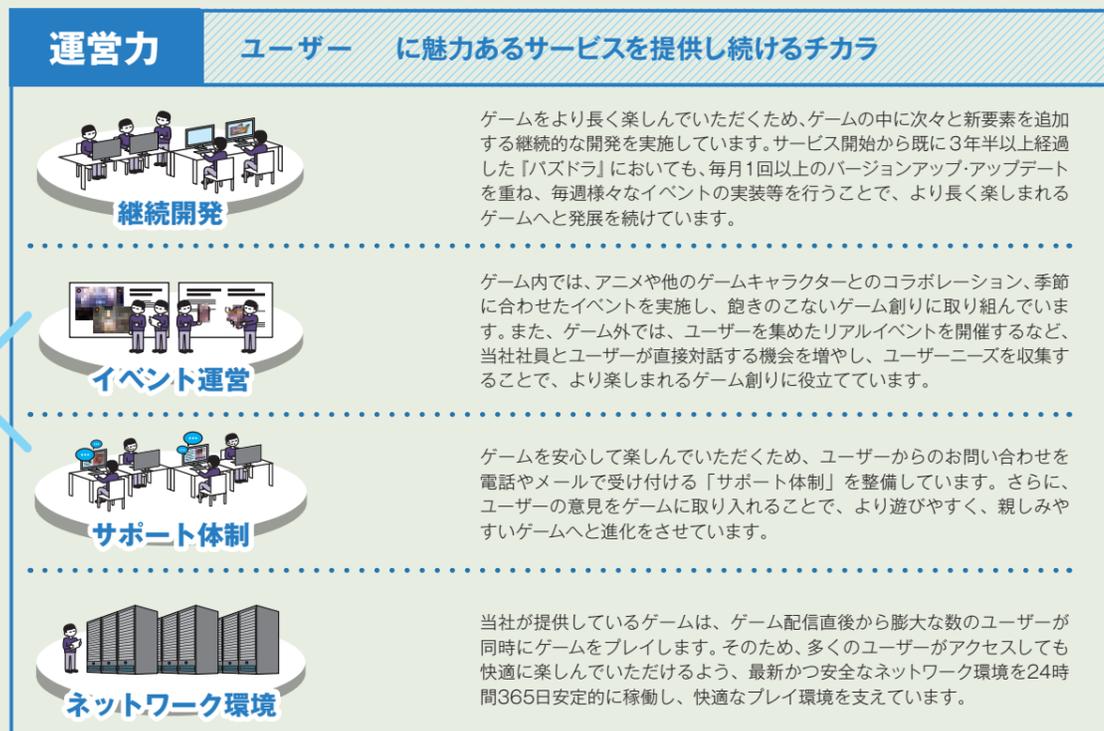
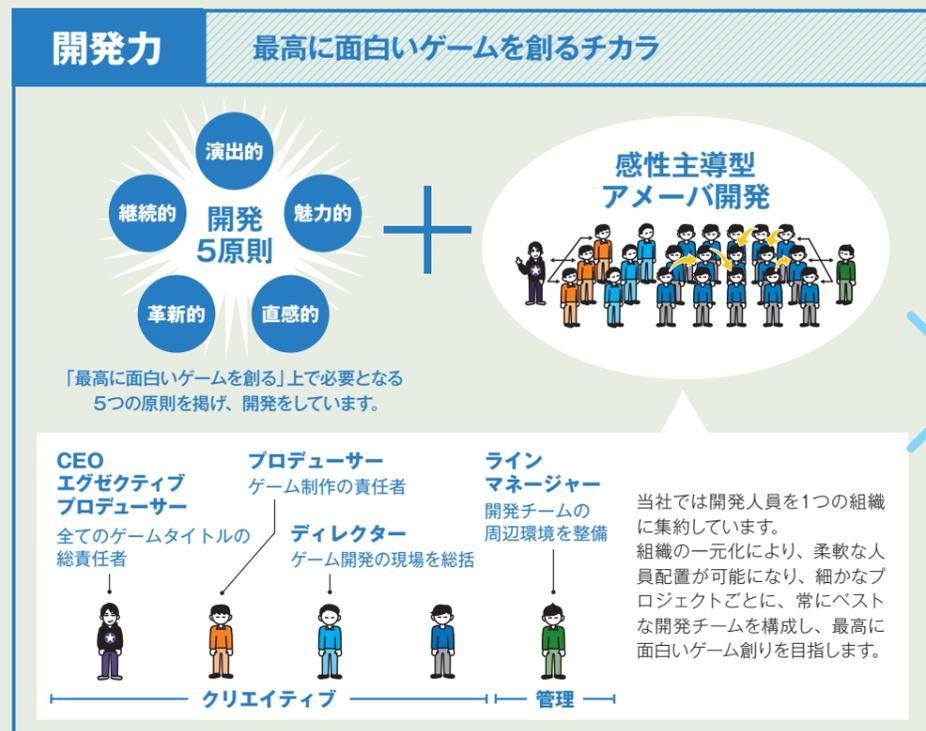
## オンラインゲームの運営ポリシー

当社では、当社が「100%面白い」とするゲームを幅広い層の方々に長期間に亘って遊んでいただきたいという方針の下、ユーザーの皆様へゲームをお届けしております。当社のスマートフォンゲームは基本無料(一部有料アイテムあり)で提供しており、ユーザーの皆様への遊び方に応じて、有料アイテムを利用する方もいれば、無料のまま時間をかけて自身のキャラクターを育てて遊ばれる方もいます。当社では、ゲームを長期的に楽しんでいただくためには、有料アイテムを利用される方も、過度に課金はしていただきたくないと考えております。また、ゲームの醍醐味の一つは難しいステージを攻略することですが、次々と難しいステージが出現し急激にゲームの難易度が上がり続けると、ユーザー自身が苦勞して攻略できた達成感を満喫することができず、ゲームプレイに疲れが出てしまい、長期的に楽しんでいただくことができなくなり、ゲームの面白みを十分に感じていただけない方も出てきます。当社では、PCオンラインゲームの運営で培った経験・ノウハウを活かし、ステージ攻略の達成感を味わっていただくための

休憩期間(図中の中腹にある休憩所)を設け、ユーザーの皆様がより長く楽しく遊んでいただけるゲーム運営を続けております。このようにゲームの運営はきめ細かな対応が求められており、これからもユーザーの皆様への動向を見ながら安心して長期的に楽しんでいただけるようゲームの運営を行ってまいります。



## ガンホーの運営体制と成長戦略



# スマートフォンゲームの次の市場は!?

## “新しい遊び”の提供により、新たな市場を創出

既存価値の最大化により生み出された収益を基に、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まいります。

### 新たな端末の登場で遊び方が進化する!?

当社は、「挑戦・創造する経営」の理念のもと、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」を提供するため、「直感的」「革新的」「魅力的」「継続的」「演出的」という開発5原則のもとに、面白さに徹底してこだわった革新的なゲームの創造に取り組んでおります。

2002年にはブロードバンドの普及に合わせ、PCオンラインゲーム市場の黎明期に、日本最大級のオンラインRPGである『ラグナロクオンライン』のサービスを開始いたしました。2012年には、スマートフォンの普及が始まる中、スマートフォンの操作性を活かしたスマートフォンゲーム『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を創造することができました。

現在はスマートフォンが世界中の人々に普及していく中、スマートフォンゲーム市場が世界的に拡大していますが、今後は新しい端末の登場により、いずれ別の端末でゲームが楽しめることが考えられます。

今後、ゲーム機として楽しめる可能性が

※1 ウェアラブル端末とは、身に付けて持ち歩くことができる情報端末の総称です。  
 ※2 VR(バーチャルリアリティ)とは、仮想現実のことで、コンピュータグラフィックスや音響効果を組み合わせて、人工的に現実感を作り出す技術です。



※写真はイメージです。

あるものとして、ウェアラブル端末<sup>※1</sup>(時計型、眼鏡型等)やVR<sup>※2</sup>(バーチャルリアリティ)など、新しい体験を提供できる端末や技術が出てきております。これらの新しい端末や技術の市場は今後拡大することが予想されています。

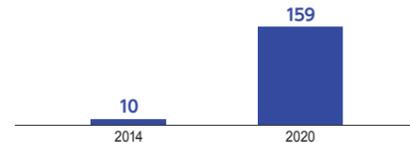
当社はスマートフォンのみならずPCオンラインゲームや家庭用ゲーム機へもゲームを提供しており、様々な端末向けに開発できることが強みです。さらに、今後も様々な端末がインターネットに接続されていく中、PCオンラインゲームで10年以上に渡り培ったオンラインゲームの運営ノウハウを持つ当社は、これからの環境の変化を的確に捉え、また“新しい遊び”をユーザーの皆様へ提供し、新たな市場を創出していけるよう本当に面白い革新的なゲームの開発に取り組んでまいります。

#### ウェアラブル端末の市場予測(日本) (単位:万台)



※株式会社MM総研「日本におけるウェアラブル端末の市場展望」

#### VRの市場予測(世界) (単位:億ドル)



※株式会社グローバルインフォメーション「バーチャルリアリティ(VR:仮想現実)の世界市場動向・予測 2014-2020年:半没入型・完全没入型・HMD・ジェスチャートラッキング」

### ガンホー市場創造のあゆみ



# マリオ×『パズドラ』が強力タッグ!海外へ広がる『パズドラ』シリーズ『ケリ姫スイーツ』の展開地域も拡大!

世界中の人々に当社のゲームを楽しんでいただくため、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しております。「世界一のエンターテインメント企業」になるため、海外展開をより一層強化し、収益の更なる拡大を目指します。

### 『パズドラ』を世界中の人々へ

2015年5月に、北米、欧州、韓国でニンテンドー3DS™シリーズ用ソフト『Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition』が任天堂株式会社より発売となりました。本作は、マリオと『パズドラ』がタッグを組んだ『パズドラ&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション』と、『パズドラZ』(2013年12月国内発売)を収録した作品となっており、より深く『パズドラ』の世界観を楽しんでいただくことができます。



## 『パズドラ』世界33の国と地域へ配信中 世界累計4,800万DL突破!!

(2015年8月時点)

### 2015年下期より北米において、『パズドラ』TV CM実施予定!

『パズドラ』を世界中の皆様へ長く遊んでいただけるゲームブランドとするべく、更なるユーザー層の拡大と認知度の向上を図ります。



### 『ケリ姫スイーツ』の海外進出地域を拡大!

2015年4月より、『ケリ姫スイーツ』を香港・マカオ・台湾へ順次配信開始いたしました。配信開始からユーザー数は順調に拡大し、2015年6月19日には、同地域でのダウンロード数が100万ダウンロードを突破いたしました。

これからも『ケリ姫スイーツ』のみならず、海外展開を強化し、世界中の一人でも多くのユーザーの皆様へ当社のゲームをお楽しみいただけるよう取り組んでまいります。

※『ケリ姫スイーツ』は2012年11月より日本で配信を開始し、2013年7月には韓国にてサービスを開始しております。





# ずっと楽しめるゲームブランドへ 進化し続ける『パズドラ』

2012年2月の配信から3年半以上が経過した『パズドラ』。スマートフォンゲームの『パズドラ』は3,700万ダウンロードを超え、長きに渡り多くのユーザーの皆様にお楽しみいただいております。『パズドラ』はニンテンドー3DS用ソフト、アミューズメント機、マンガ連載、キャラクターグッズ、ファン感謝祭イベントなど、スマートフォンゲームの枠を超え、国民的定番ゲームとして、これからもずっと楽しめる“ゲームブランド”へ進化を続けてまいります。



「MCF モバイルプロジェクト・アワード2012」で「モバイルコンテンツ部門最優秀賞」を受賞

「ファミ通アワード2012」で「イノベーション賞」など6冠を達成

「CEDEC AWARDS 2012」で「ゲームデザイン部門最優秀賞」を受賞

Kindle Fire 版配信開始

Android 版配信開始

TV CM放映開始



2013年3月  
ダウンロード数 **1,000万**

2013年10月  
ダウンロード数 **2,000万**

2014年8月  
ダウンロード数 **3,000万**

2015年7月  
ダウンロード数 **3,700万**

「日本ゲーム大賞2013」で「経済産業大臣賞」「年間作品部門特別賞」を受賞

「MM 総研大賞2013」で「話題賞」を受賞

日経トレンド「2013年上半期ヒット商品ベスト30」で2位を獲得

「ベストチーム・オブ・ザ・イヤー2013」受賞

Apple「BEST OF 2014 (トップセールス)」, Google Play「ベスト オブ 2014 (2014年ベストゲーム)」を受賞

新ゲーム「パズドラW」追加

「ファミ通アワード2014」で「優秀賞」「ベストヒット賞」を受賞

ニンテンドー3DS™  
『パズドラ』と『マリオ』の究極タッグで、日本だけでなく世界でも更なるユーザー層の拡大を図ります

アミューズメント機  
スマートフォンの『パズドラ』とは違う楽しみをアミューズメント機から提供することで、更なるユーザー層の拡大を図ります

『パズドラZ』マンガ連載  
『パズドラZ』の世界をマンガでも！キッズ層にも『パズドラ』のファンを増やし、生涯顧客を育成します

キャラクターグッズ  
『パズドラ』ブランド構築の一環として、多数のグッズ販売を行っております  
WEBからもショッピング  
<http://www.pazudoraya.com/>

スマートフォン  
1つのアプリで2つのゲームが遊べる！

単行本第4巻も発売中！

「パズドラジャパンカップ」開催  
ゲームのみではなくリアルイベントを実施することにより、ゲームをさらに盛り上げていきます

300種類以上のグッズ！

ワンソース・マルチユース展開で様々な形で愛されるブランドに！

パズドラ  
リリース  
(iOS版)  
2012年2月20日



# GungHo News

コーポレートサイト ▶ <http://www.gungho.co.jp/>

## おかげさまで、東京証券取引所市場第一部に市場変更

当社は2015年6月9日に、企業規模の拡大、経営の透明性の確保、コーポレート・ガバナンス体制の強化、継続的かつ安定的な収益性の確立を実現するため、株式会社東京証券取引所本則市場（市場第一部または市場第二部）

への変更申請を行っておりましたが、2015年9月16日付けで、当社株式の上場市場を東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）から同市場第一部へ市場変更いたしました。



## 自己株式の取得及び消却を実施

当社は当第2四半期において当社の発行済株式総数の16.34%にあたる188,235,200株の自己株式をソフトバンク株式会社（現：ソフトバンクグループ株式会社）より取得し、その半分の94,117,600株を2015年6月30日に消却いたしました。

今後も当社は、株主の皆様への利益還元を引き続き経営の重要課題の一つと捉えつつ、新規ゲームの開発や研究開発及びM&Aを含めた積極的な先行投資を機動的に実施してまいります。

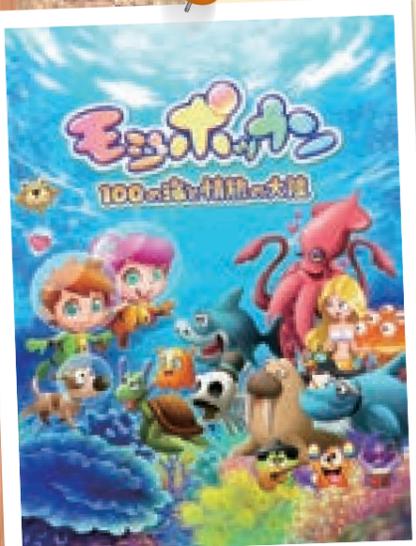
## ガンホー×情熱大陸のコラボで誕生 文字を使ったパズルゲーム『モジポップン』



『モジポップン』は、人気ドキュメンタリー番組「情熱大陸」による当社代表取締役社長CEOの森下の取材をきっかけに開発した文字を使ったパズルゲームです。“「情熱大陸」とコラボしたゲームアプリを出せないか”との番組サイドからの提案から開発をスタートさせ、開発開始から約1年後の2015年2月に完成し、配信いたしました。

当社のゲーム開発現場のありのままの姿をお見せしたいという想いから、番組では、ゲームの企画から開発、完成までを追っており、納得のいくゲームを創り上げるまでの取り組みが随所で映し出されていました。昨今のスマートフォンゲーム市場は競争環境が非常に激化しており、ユーザーの皆様へ驚きを提供し、支持をいただけるような新ゲームを開発することは非常に難しく、開発期間は長期に渡ることに加え、大量生産できるものでもありません。また、市場の状況等によっては、開発中のゲームを配信しない決断に至ることもありますが、これまで開発を行ってきた全てのゲームの企画・アイデアは、他のゲームの開発に活かしております。

当社はこれからもユーザーの皆様へ驚きを提供できるような革新的なゲームをお届けできるよう、ゲームの開発に取り組んでまいります。



サモンズボード  
プロデューサー  
萩原 智

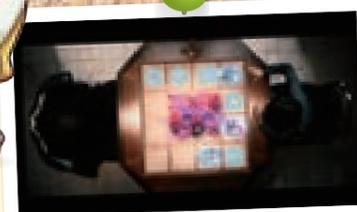


## 『サモンズボード』が“電撃Appアワード2014”で1位を獲得！ 『パズドラ』は2位に！

スマートフォンゲームの紹介サイト「電撃App」より、2014年にプレイして面白かったアプリ“電撃Appアワード2014”が2015年4月に発表され、当社の『サモンズボード』が1位、『パズドラ』が2位を獲得いたしました。2012年2月から、長期間にわたって多くのユーザーの皆様楽しんでいただいている『パズドラ』はもとより、今回1位を獲得した『サモンズボード』は将棋のように奥深いゲームとして高い評価をいただきました。当社はこれからも、面白く、革新的なゲームを世に送り出してまいります。

## 新世代ボードゲーム『サモンズボード』 初のTV CMを実施！

2015年5月31日より、スマートフォン向け新世代ボードゲーム『サモンズボード』初のTV CMを放映開始いたしました。『サモンズボード』は、4×4マスのボード上でモンスターを縦横無尽に動かし、ダンジョンの奥に待つボスを倒すRPGの要素をもった新世代ボードゲームです。『サモンズボード』はゲームとしてのユーザーの皆様からの評価も高く、TV CM実施後はさらに多くのユーザー数を獲得しております。今後もより多くの皆様にお楽しみいただけるよう、継続的にアップデートやイベントを実施してまいります。



## 『ディバインゲート』新TV CMを 放送開始！さらにアニメ化も決定！

2015年3月20日より、スマートフォン向け新感覚パネルRPG『ディバインゲート』のユーザー層のさらなる拡大を図るため、新TV CMを放送開始いたしました。『ディバインゲート』では、これまで多くのアニメやゲームとのコラボレーションを実施しており、配信から約2年たった今も多くのユーザーの皆様にお楽しみいただいております。また、『ディバインゲート』はアニメ化も決定しております。今後も『パズドラ』以外でのワンソース・マルチユース展開にご期待下さい！



## 『ケリ姫スイーツ』が国内累計1,000万 ダウンロードを突破！

2012年11月に配信開始したスマートフォン向けアクションパズルRPG『ケリ姫スイーツ』は、配信から2年半以上経過した今も着実にユーザー数を伸ばし、2015年6月20日には国内累計1,000万ダウンロードを突破いたしました。

『ケリ姫スイーツ』はこれまで有名なアニメとのコラボレーションやイベントの実施、数々のアップデートを繰り返し行ってきており、今なお多くのユーザーの皆様にお楽しみいただいております。これからも当社ゲームを安心して長期的に楽しんでいただけるよう、継続的に運営を行ってまいります。



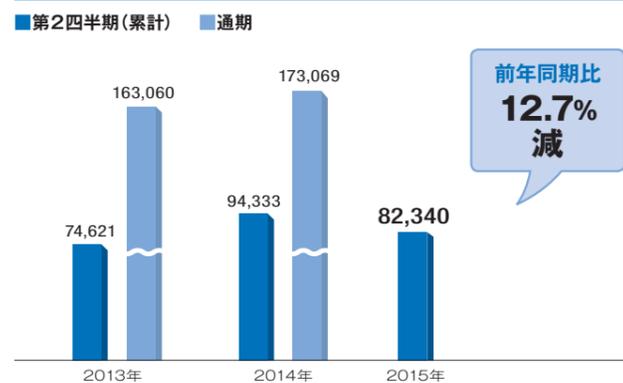
連結貸借対照表の概要

単位：百万円

科目	2013	2014	2015
	2013.12.31現在	2014.12.31現在	2015.6.30現在
<b>資産の部</b>			
流動資産	87,396	150,905	<b>86,796</b>
固定資産	37,994	10,175	<b>10,446</b>
資産合計	125,390	161,081	<b>97,243</b>
<b>負債の部</b>			
流動負債	46,731	28,466	<b>22,751</b>
固定負債	1,231	1,411	<b>701</b>
負債合計	47,962	29,877	<b>23,452</b>
<b>純資産の部</b>			
株主資本	72,065	128,443	<b>71,301</b>
その他の包括利益 累計額合計	2,460	462	<b>514</b>
純資産合計	77,428	131,203	<b>73,790</b>
負債純資産合計	125,390	161,081	<b>97,243</b>

売上高

単位：百万円



連結損益計算書の概要

単位：百万円

科目	2013	2014	2015
	2013.1.1>2013.6.30	2014.1.1>2014.6.30	2015.1.1>2015.6.30
売上高	74,621	94,333	<b>82,340</b>
売上総利益	51,637	64,086	<b>55,152</b>
営業利益	45,154	53,772	<b>41,464</b>
経常利益	45,313	52,794	<b>41,533</b>
税金等調整前四半期純利益	45,257	52,755	<b>41,510</b>
四半期純利益	28,179	32,092	<b>26,301</b>

連結キャッシュ・フロー計算書の概要

単位：百万円

科目	2013	2014	2015
	2013.1.1>2013.6.30	2014.1.1>2014.6.30	2015.1.1>2015.6.30
営業活動によるキャッシュ・フロー	35,930	14,918	<b>24,942</b>
投資活動によるキャッシュ・フロー	△10,964	△739	<b>42,608</b>
財務活動によるキャッシュ・フロー	356	△5,678	<b>△83,580</b>
現金及び現金同等物の四半期末残高	35,739	62,435	<b>70,995</b>

営業利益

単位：百万円



今後もMAU<sup>\*1</sup>重視でファン層の拡大を目指す

2015年の上期に『ディバインゲート』や『サモンズボード』のTV CMを実施したことや継続的にゲームのアップデートを行ったことなどから、スマートフォン向けゲームは堅調に推移したものの、『バズドラ』の課金率とARPPU<sup>\*2</sup>の一時的な低下により、前年同期比で減収減益となりました。

\*1 MAU (Monthly Active User マンスリーアクティブユーザー) とは、月に1回以上、ゲームにログインしている利用者です。  
\*2 ARPPU (Average Revenue Per Paid User アベレージレヴェニューパーペイドユーザー) とは、課金ユーザー1人当たりの平均月間課金額です。

会社概要

(2015年6月30日現在)

商号	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	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
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	354名(連結1,004名)		

株式の状況

(2015年6月30日現在)

発行可能株式総数	3,212,000,000株	大株主	合同会社ハーティス …… 223,080,000株 21.08%
発行済株式総数	1,057,892,400株		ソフトバンク株式会社 …… 199,204,800株 18.83%
株主数	128,465名		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%



\*1 ソフトバンク株式会社は平成27年7月1日付でソフトバンクグループ株式会社に商号変更しております。  
\*2 ソフトバンクモバイル株式会社は平成27年7月1日付でソフトバンク株式会社に商号変更しております。  
\*3 アジアングループ合同会社は平成27年7月31日付で孫インベストメント合同会社に商号変更しております。

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弁会社)	2011/10	株式会社アクワイアを子会社化
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	2012/2	スマートフォン向けバズルRPG『バズル&ドラゴンズ』サービス開始
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	2012/8	『バズル&ドラゴンズ』が「CEDEC AWARDS 2012」最優秀賞を受賞
2004/5	株式会社ゲームアーツに資本参加	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
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	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
2008/4	株式会社グラヴィティを子会社化	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

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 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。
定時株主総会	毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内	HPアドレス	http://www.gungho.co.jp/
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	公告掲載	電子公告(当社ホームページに掲載)
株主名簿管理人	東京都千代田区大手町二丁目6番2号(日本ビル4階)東京証券代行株式会社		

\*当資料に記載の全ての著作物は、当社もしくは以下の権利者に著作権が帰属しております。  
© GungHo Online Entertainment, 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。  
© GungHo Online Entertainment, Inc. © Nintendo \*ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。  
© GungHo Online Entertainment, Inc. / Marvelous Inc. \*「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 Online Entertainment, Inc. / SQUARE ENIX CO., LTD.  
© Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.  
© BROCCOLI/GungHo Online Entertainment, Inc. / HEADLOCK Inc.