

# 2015年12月期 第3四半期 決算説明資料

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

(3765)

2015.10.29

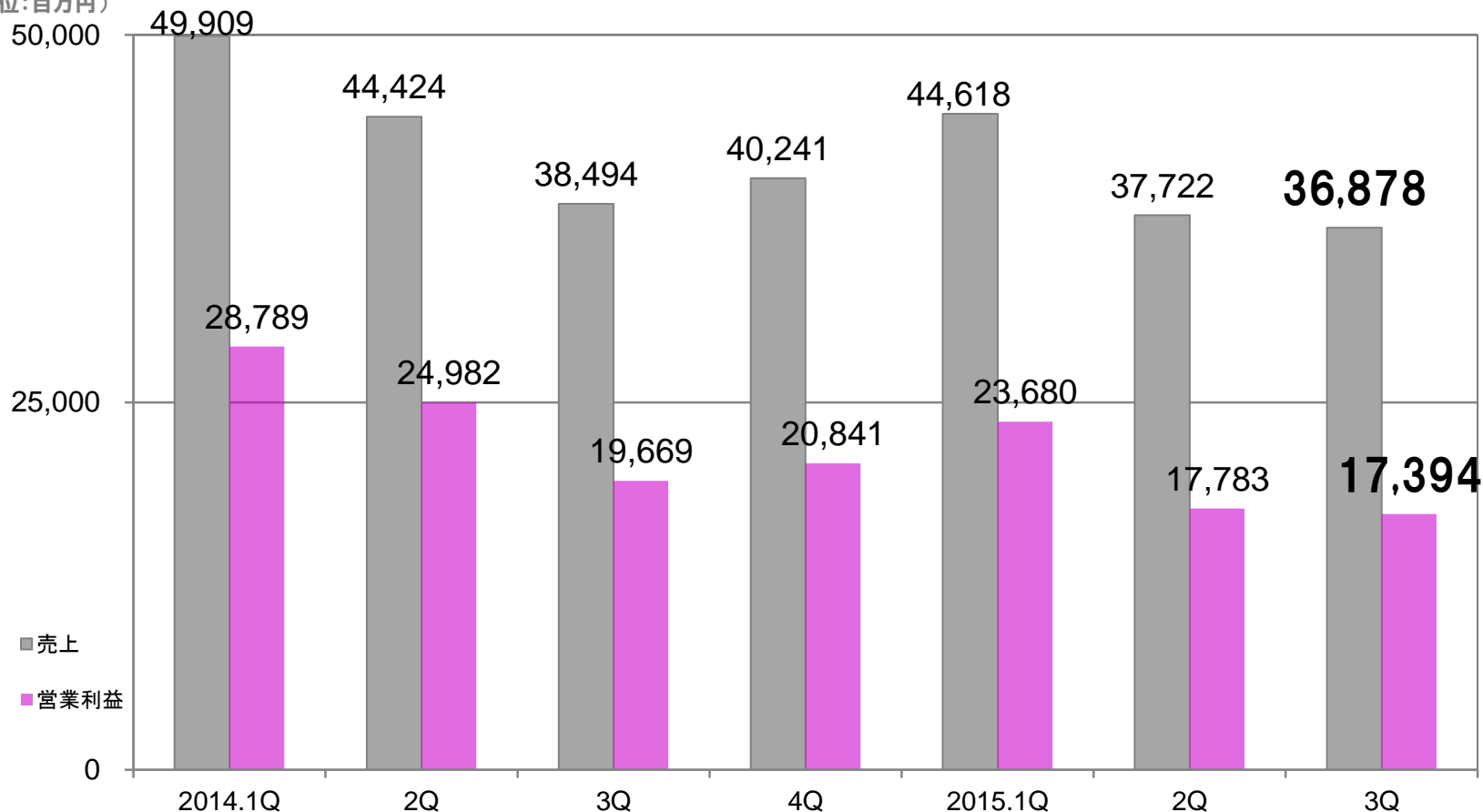
# 2015年12月期 第3四半期 業績の概況

## 業績の概況

# 前四半期対比 横ばい

➤ 国内市場飽和、成熟期に入るも業績は安定

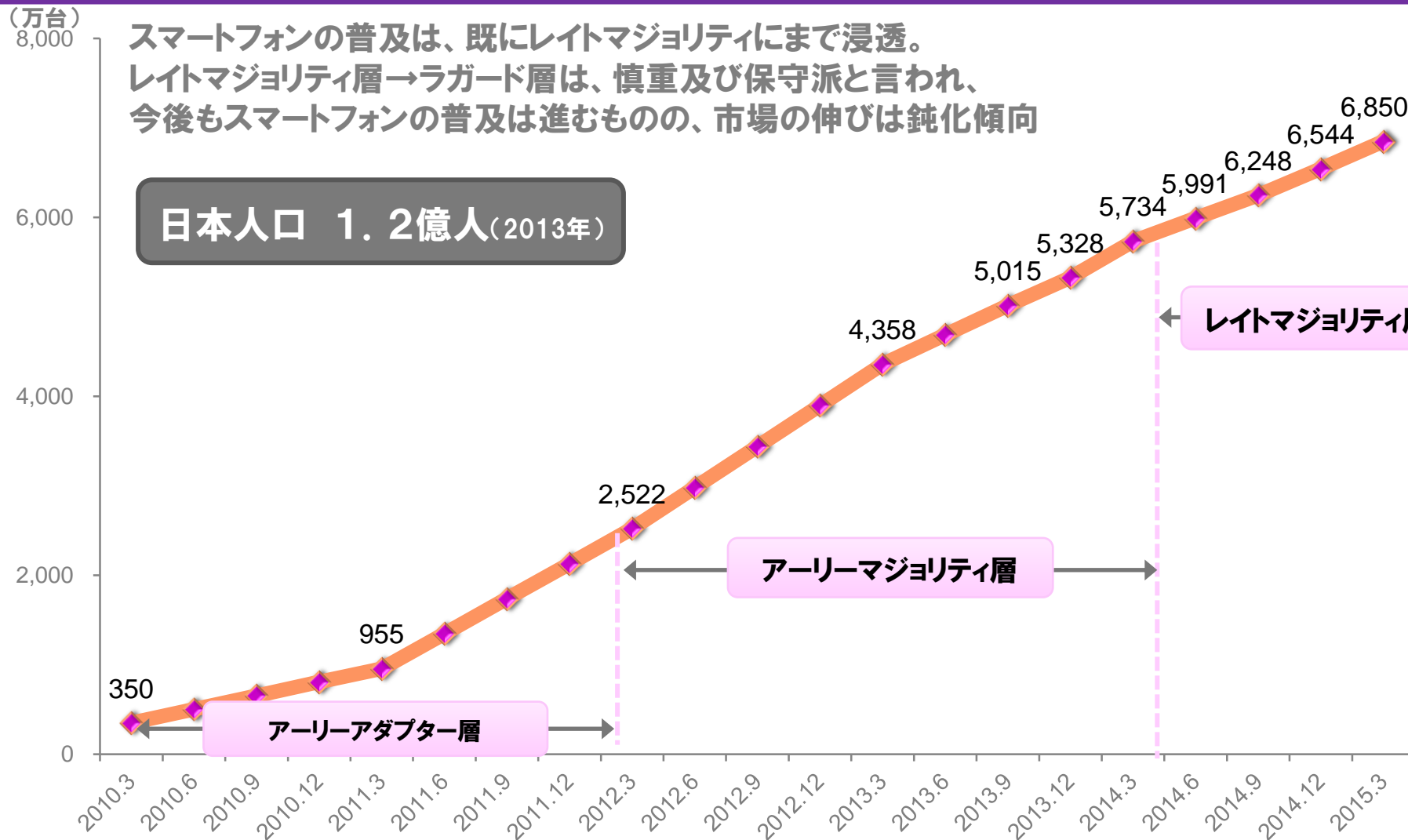
(単位:百万円)



# パズル & ドラゴンズの概況



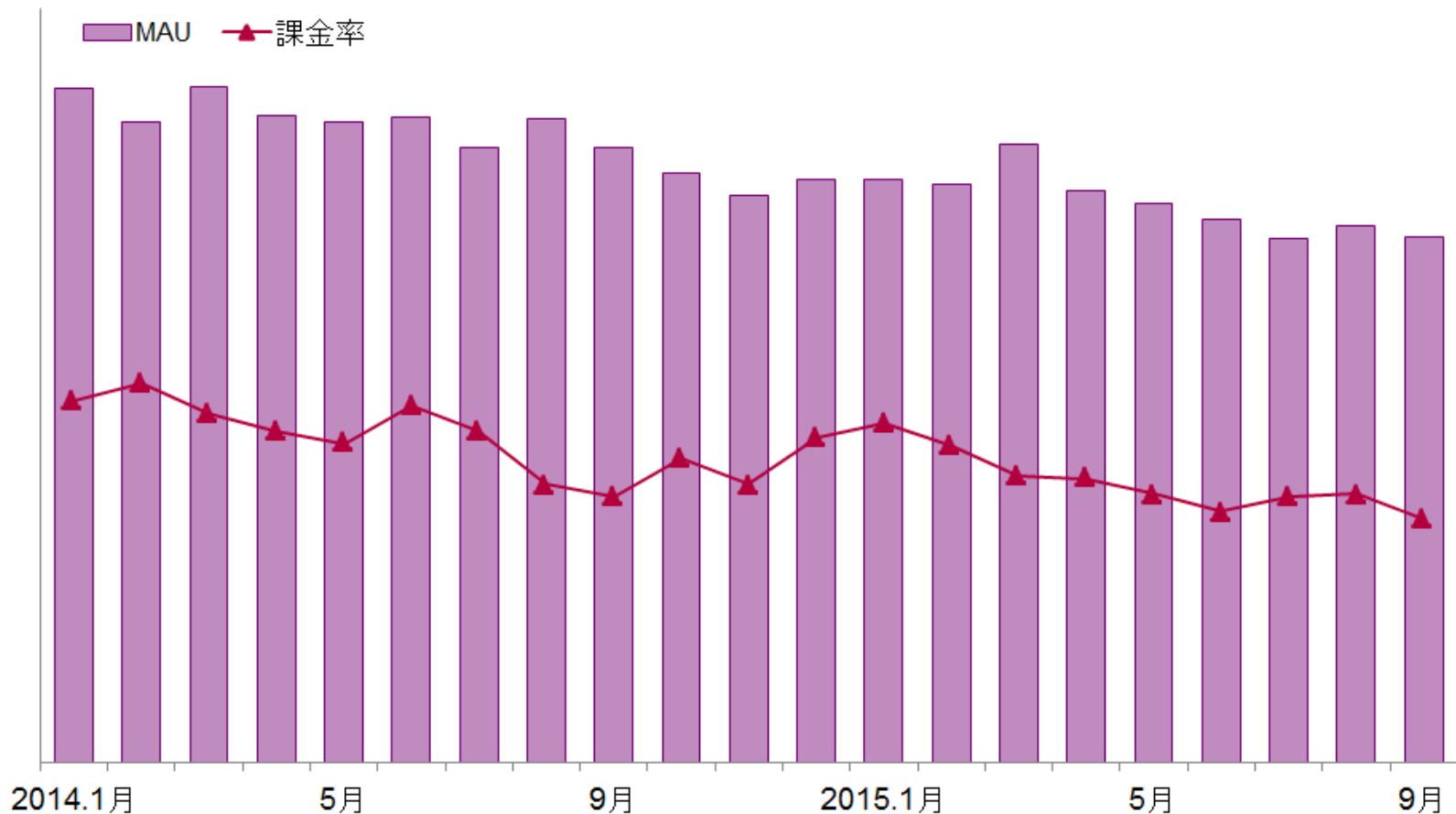
# 新規契約数の伸びは鈍化



※MM総研発表資料と当社推計によるグラフ作成

# 機種変更に伴うデータ引継期到来

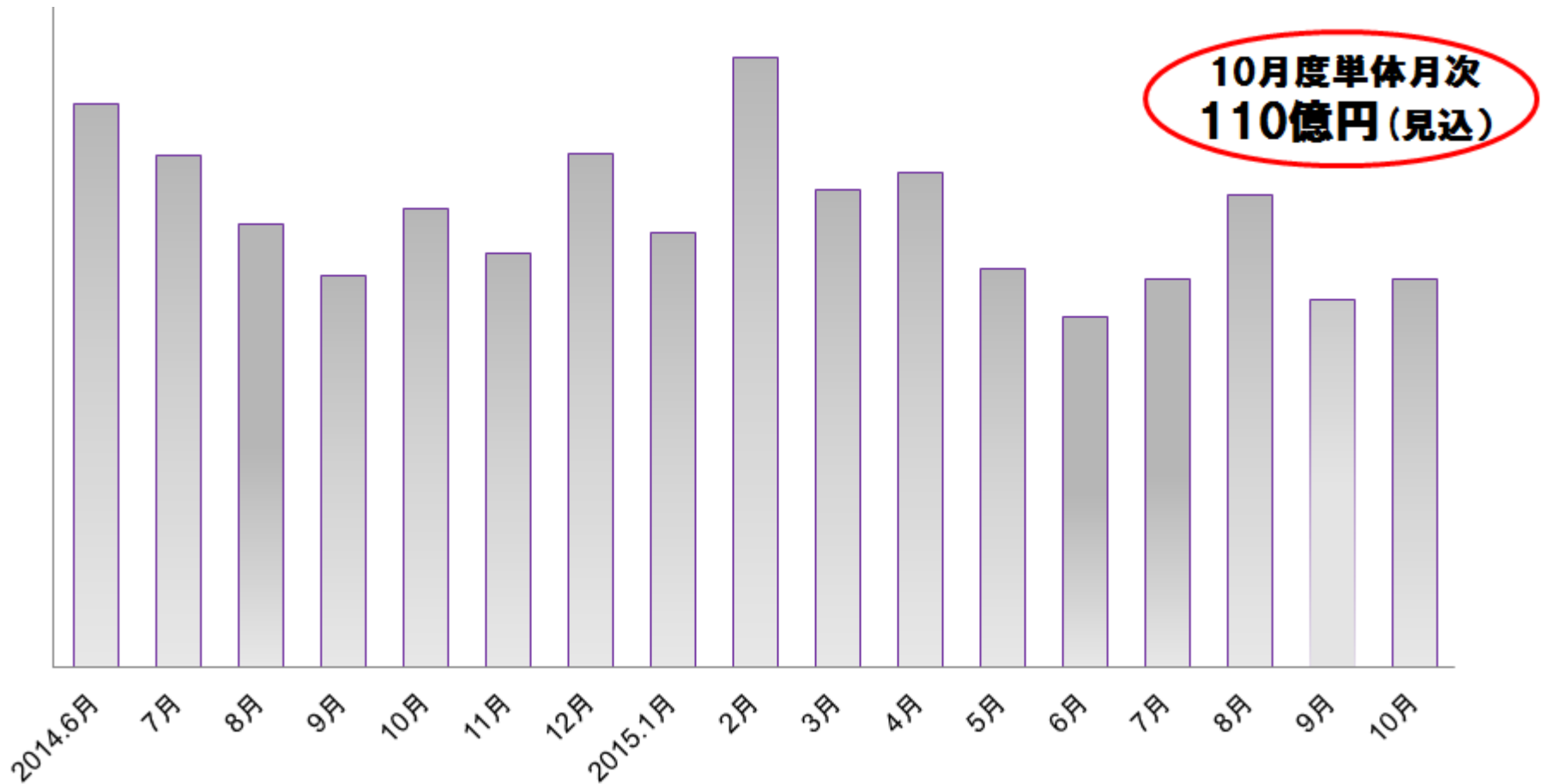
- スマホ契約期間一巡し、**機種変更期**を迎えるも MAUは高水準で維持



## 業績の概況

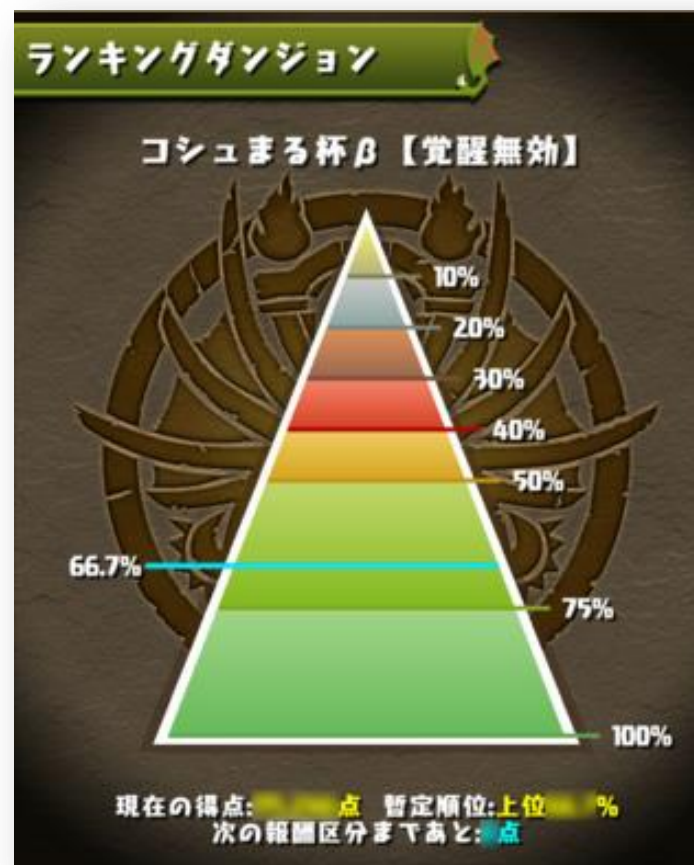
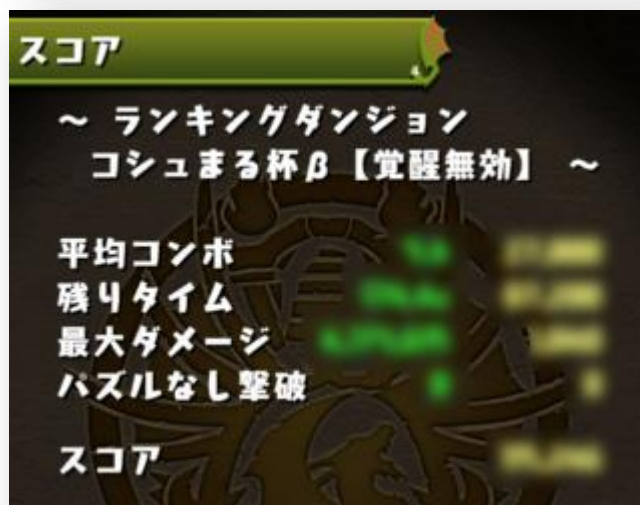
# 季節要因の反動減あるも、10月は安定推移

- 夏休み中の8月は盛り上がりを見せるものの、9月以降はその反動減となる



# 8/21ー ランキングダンジョン 実装

- レベル150以上のユーザーを対象
- スコアアタックによりユーザー同士が順位を競う





パズル&ドラゴンズ

# 協力プレイダンジョン アルファ α

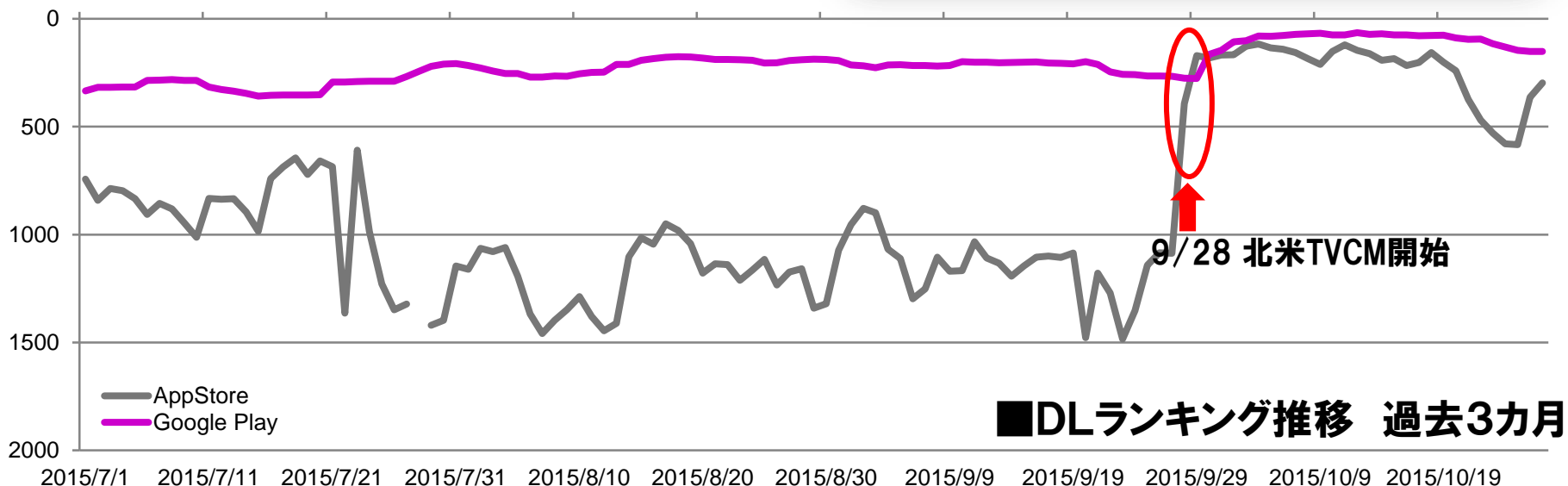
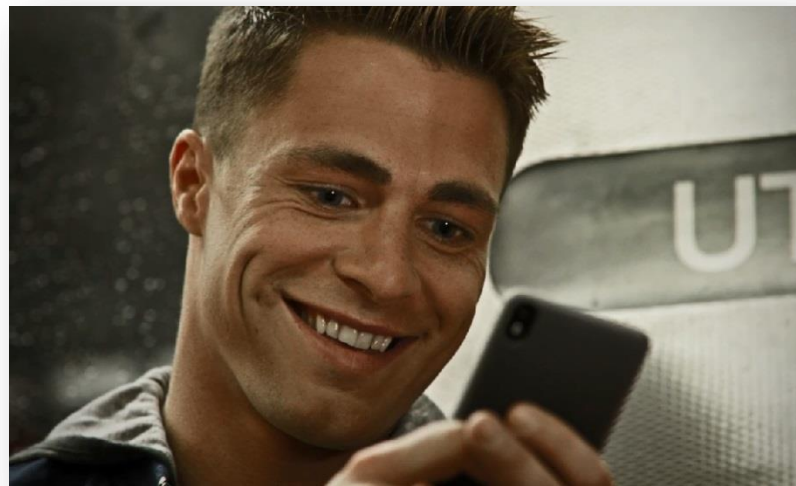


## 10月29日 実装

※iOS版のみ先行実装

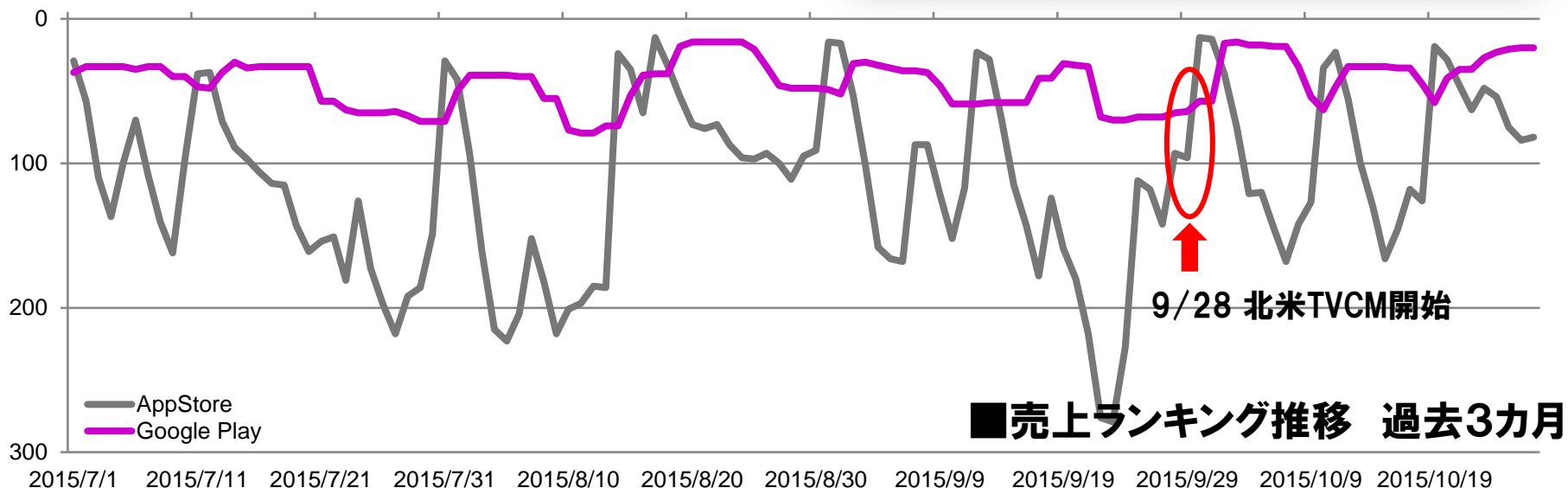
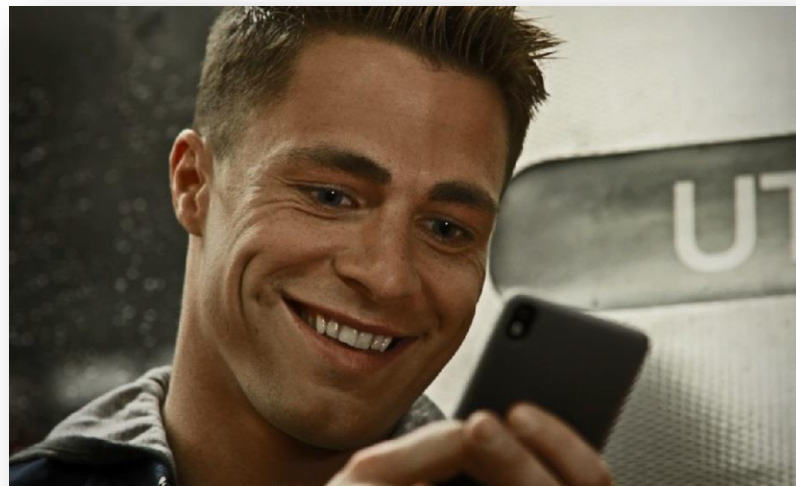
# 北米版 9/28 テレビCM 開始

- アニメ
  - ゲームチャンネル
- を中心に放映開始



# 北米版 9/28 テレビCM 開始

- アニメ
  - ゲームチャンネル
- を中心に放映開始



# その他タイトル

サモンズボード

# 継続的なテレビCMが奏功



➤ **400万DL突破**  
(2015年10月4日時点)

ディバインゲート

# 2016年1月 テレビアニメ放映



## Divine Gate

— ディバインゲート —



レジェンド オブ キングダム

# ガンホー史上最大のアップデート



- 直感操作の爽快バトル
- マルチプレイ実装



新作スマートフォン向けゲーム

2015年内配信 新作アプリ

最終調整を経て  
2016年に配信

(開発パイプラインは10本)



# 台湾ジョイントベンチャー

# ジョイントベンチャー設立 決定



CEO  
Albert Liu

**GungHo Gamania (仮)**

# ジョイントベンチャー 概要



**GungHo Gamania (仮)**

- 2015年11月 設立 (予定)
- 展開地域 : 台湾 (香港・マカオへも展開予定)
- 第1弾配信タイトル 「サモンズボード」



# 市場規模は、世界トップクラス

- 台湾人口：2,346万人
- スマートフォン普及台数：約1,600万件以上

Google Play 国別売上ランキング

順位	2014年	2013年
1	日本	—
2	アメリカ	3
3	韓国	2
4	ドイツ	—
<b>5</b>	<b>台湾</b>	<b>6</b>
6	イギリス	5
7	フランス	—
<b>8</b>	<b>香港</b>	<b>9</b>
9	オーストラリア	8
10	カナダ	11

AppStore 国別売上ランキング

順位	2014年	2013年
1	アメリカ	—
2	日本	—
3	中国	—
4	イギリス	—
5	カナダ	6
6	オーストラリア	5
7	ドイツ	—
8	フランス	—
<b>9</b>	<b>台湾</b>	<b>10</b>
10	ロシア	9

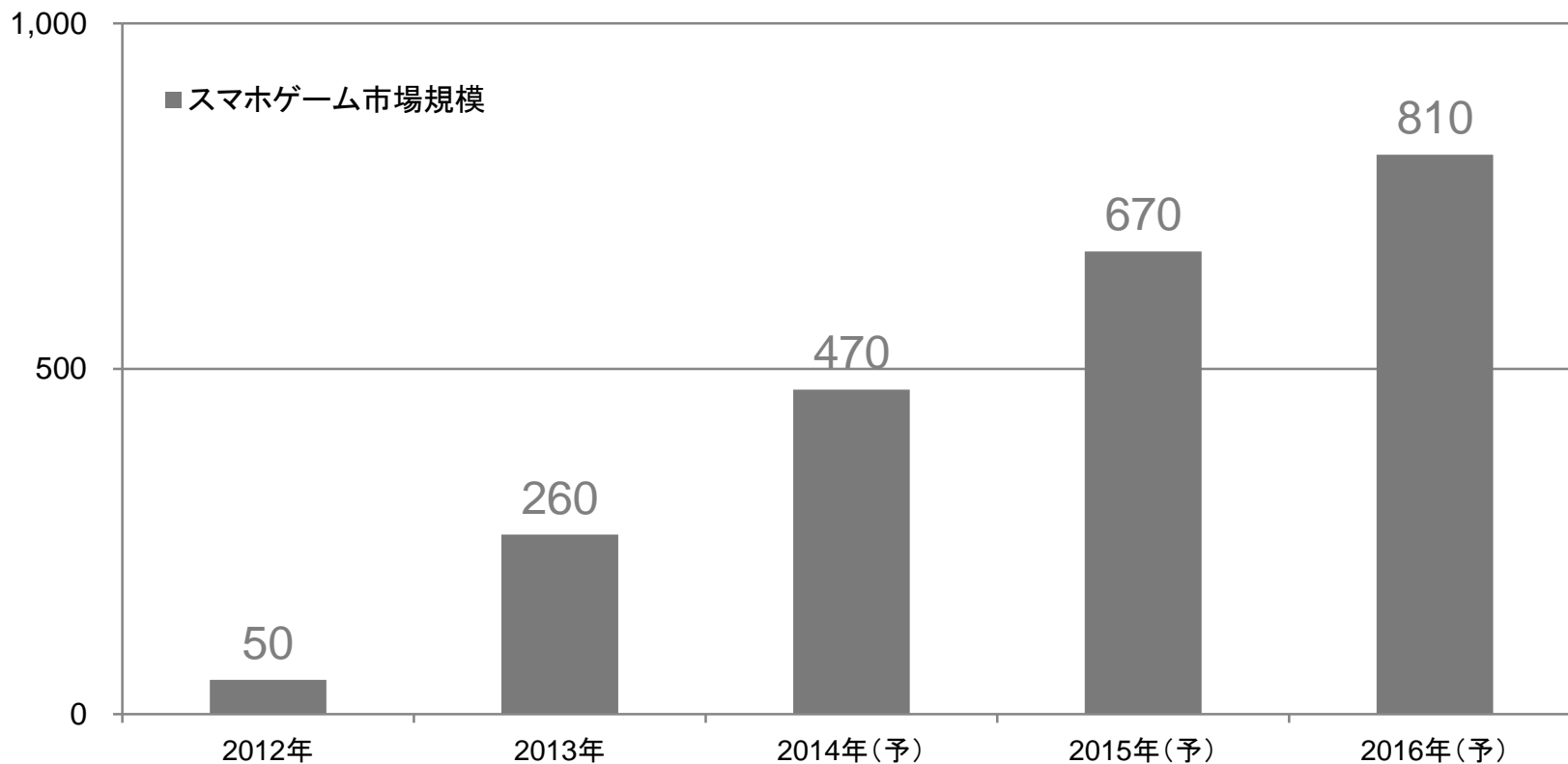
※出典：AppAnnie、vponJapan



# ゲーム市場規模は、順調に拡大中

- 台湾人口 : 2,346万人
- スマートフォン普及台数 : 約1,600万件以上

(単位:億円)



【ご参考】台湾スマホゲーム市場

# ガマニアグループについて



- 台湾大手ゲームパブリッシング企業
- 1995年設立 PCオンラインゲーム運営の実績



## GASH POINT

- ・電子決済システムの提供
- ・広範囲に通じたプリペイドカード販売網  
(セブンイレブン 5,000店舗以上)

**ご清聴ありがとうございました。**



**ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社**  
**経営企画部 IR課**  
**ir@gungho.jp**