

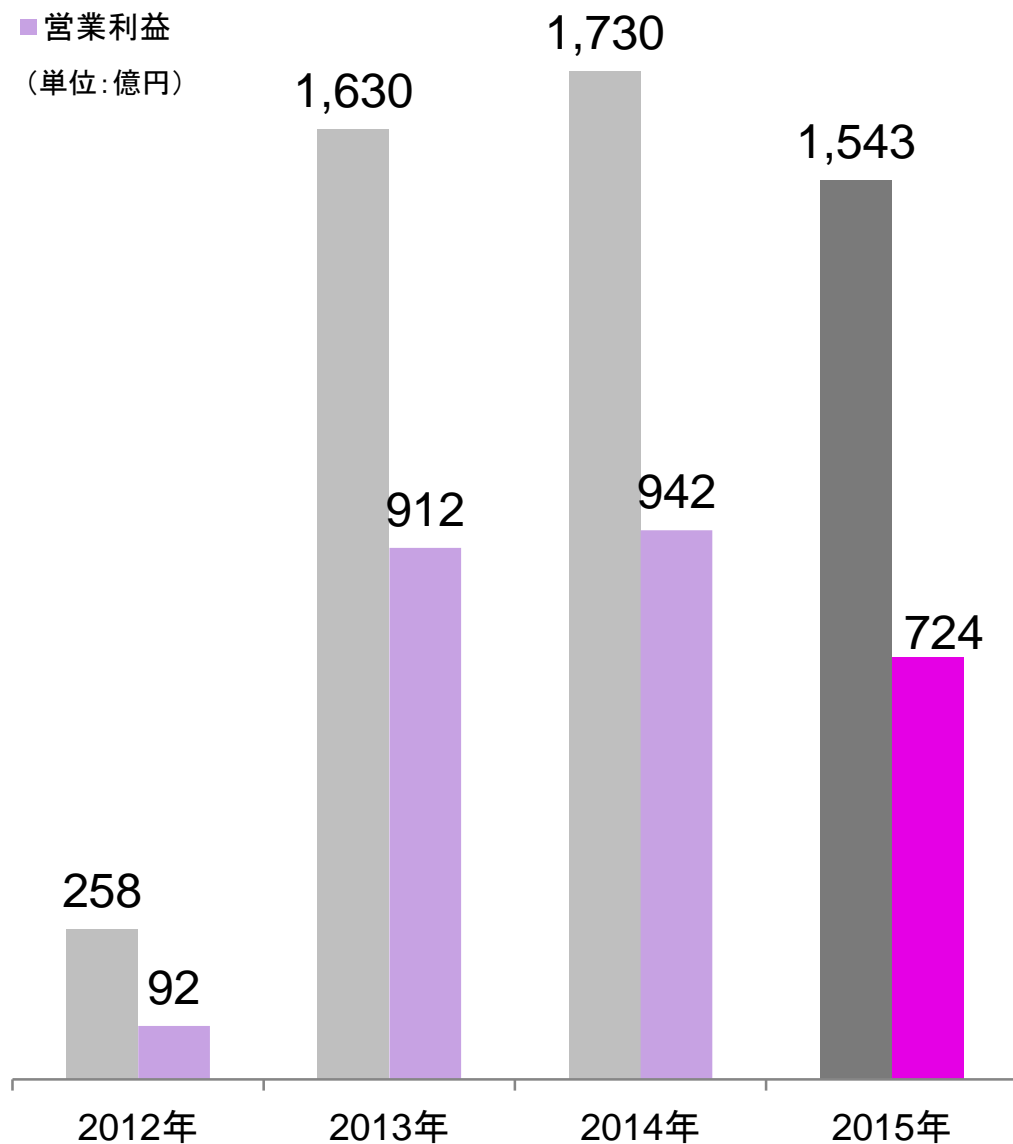
2015年12月期 決算説明資料

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

(3765)

2016.02.02

■ 売上
■ 営業利益
(単位: 億円)



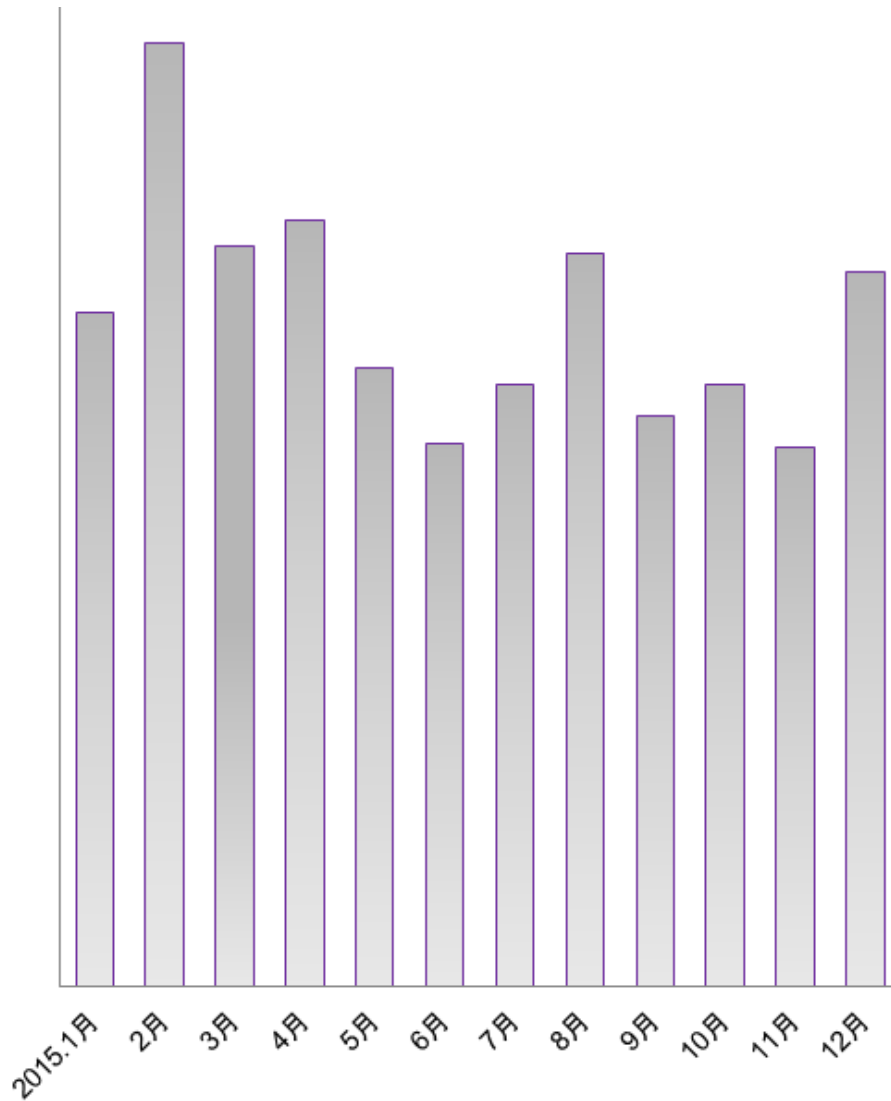
前年対比で
減収減益も
高位安定

■ 売上
■ 営業利益

(単位: 億円)



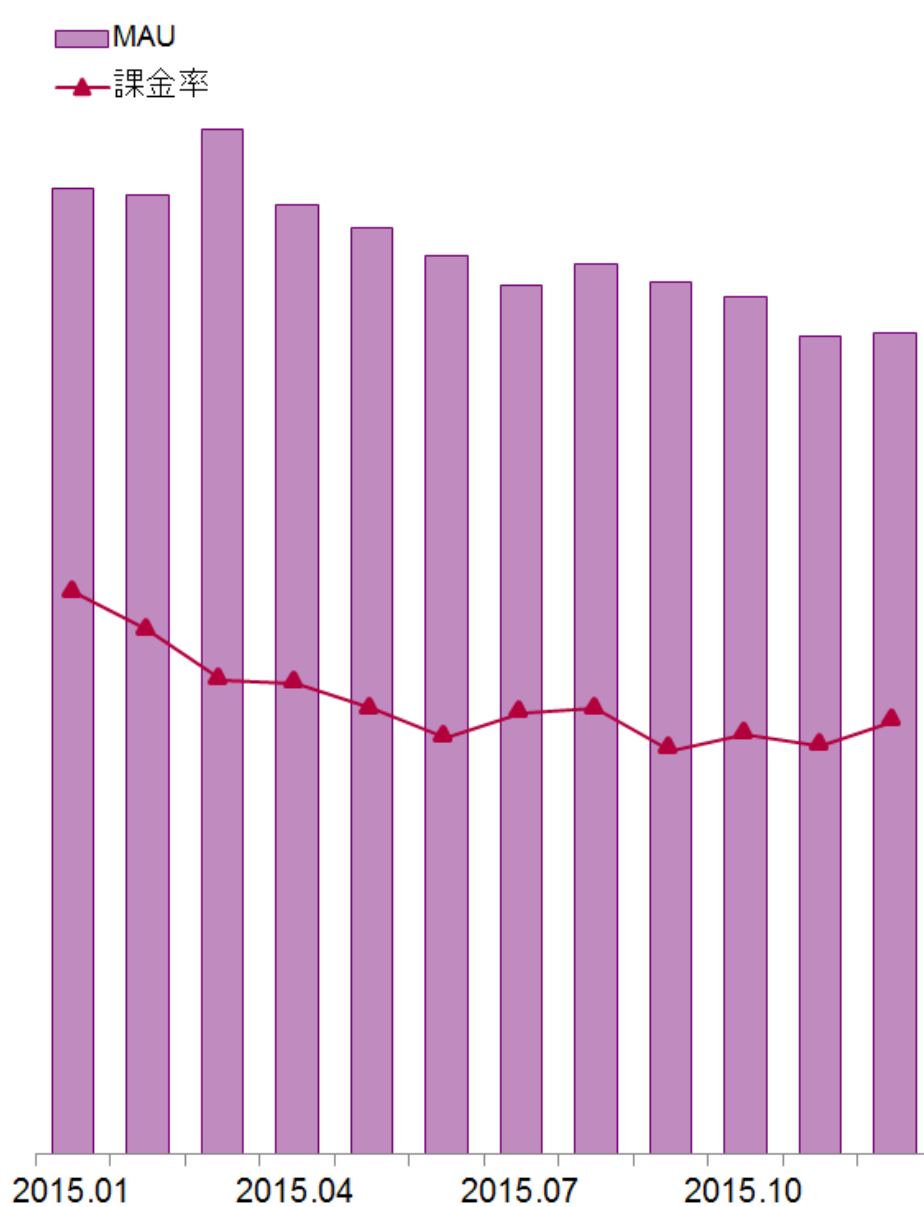
四半期業績は 安定推移



(参考) 2015年 単体月次売上推移

実施イベントにより
変動あるも
四半期業績は安定推移

タイトル別概況



パズドラ MAU重視が 長期運営を実現

2015年 人気ゲームアプリランキング

パズドラが1位！ (ファミ通調べ)

(調査期間: 2014年12月29日～2015年11月29日 / 出典: ファミ通 Powered by eb-i)

| 順位 | アプリタイトル | 累計プレイポイント |
|----|-----------------------------|----------------|
| 1 | パズル&ドラゴンズ | 695,180 |
| 2 | LINE: ディズニーツムツム | 662,418 |
| 3 | モンスターストライク | 330,249 |
| 4 | ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル | 233,520 |
| 5 | ぷよぷよ!!クエスト | 187,857 |
| 6 | LINE ポコポコ | 177,241 |
| 7 | クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ | 161,053 |
| 8 | キャンディークラッシュ | 158,473 |
| 9 | ヘイ・デイ (Hay Day) | 145,363 |
| 10 | FINAL FANTASY Record Keeper | 133,443 |

【調査概要】

調査対象 : 全国47都道府県の10歳～69歳までの男女

調査手法 : 大規模ユーザーリサーチシステム『eb-i』によるインターネット調査

調査期間 : 2014年12月29日～2015年11月29日

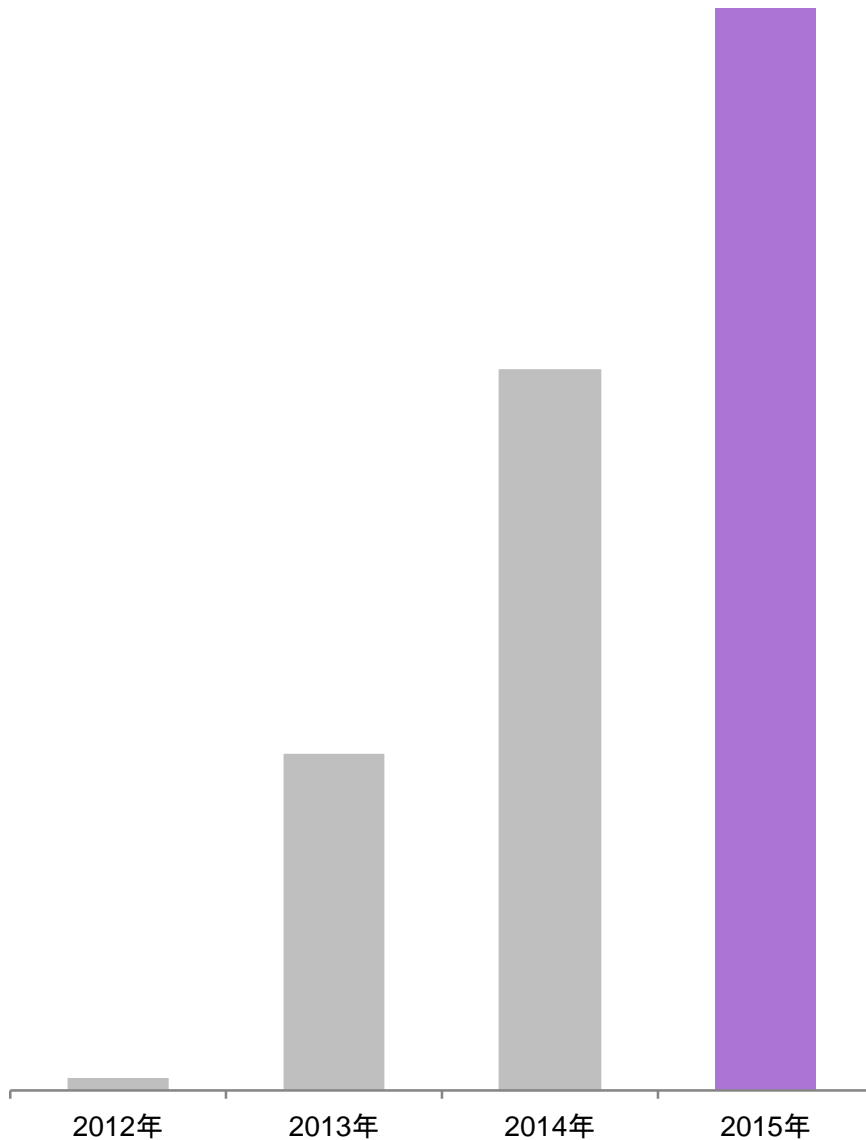
※本ランキングは、累計プレイ時間とプレイ人数を考慮してポイント化した数値から算出されています。



バズドラ 協力プレイ ダンジョン

フレンドマッチング
機能実装予定

マルチプレイ専用
クリア報酬検討中



北米パズドラ 900万DL達成 (2015.12時点)

2016.01～ TVCM再開



**中国パズドラ
継続開発中
(2016.1Q中配信予定)**

パズドラ 2/19(金)4周年記念生放送!



いつも遊んでくれて
ありがとう!

PUZZLE & DRAGONS

4th

Anniversary
Since 2012.02.20

2016年2月19日(金)
パズドラ4周年記念生放送 in ニコファーレ
実施決定!!

パズドラシリーズ 最新作



タイトル **パズドラX(クロス)**

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
 パズルRPG

プレイ人数 1人 ※通信プレイあり

発売 2016年予定

価格
 パッケージ版:未定
 ダウンロード版:未定
 ※本作品は、ゲーム中にアイテム課金等の要素はありません。

CERO 審査予定



※上記ゲーム画像は開発中のものです。予告なく変更する場合がございます。

サモンズボード（日本） テレビCM奏功、DL数増加



サモンズボード
累計400万DL
（2015.10.04時点）

サモンズボード（海外） 台湾・香港・マカオへサービス開始



2016.01.26サービス開始

ディバインゲート テレビアニメ放送開始



TOKYO MX 他

2016.01.08 放送開始

※その他放送局は下記のとおりです。

テレビ愛知

サンテレビ

KBS京都

テレビせとうち

TVQ九州放送

BS11

ディバインゲート マルチユース展開の拡充



リアル店舗とのコラボ



TVアニメ



リアルイベントの実施



Ｂセット

オリジナル商品の販売



BD & DVD販売

新作ゲーム紹介 (2タイトル)

スマートフォン向け 新作ゲーム

**2016年春
配信予定**

PlayStation®4向け 新作ゲーム「LET IT DIE」



- タイトル** LET IT DIE (レット イット ダイ)
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 審査予定
開発元 グラスホッパー・マニファクチュア
発売元 ガンホー・オンライン・エンターテイメント



※上記ゲーム画像は開発中のものです。予告なく変更する場合がございます。

新事業

パートナーパブリッシング事業

パートナーパブリッシング事業 2タイトル 発売／サービス予定



海外進出への課題

- 国ごとにコンテンツの消費パターンが異なる
- ユーザーの嗜好、商習慣の違い
- 市場のニーズに合ったコンテンツの最適化が必要

パートナーパブリッシング事業 「REPUBLIQUE」

2016年上期発売予定！



対応機種 PlayStation®4
ジャンル ステルスアドベンチャー
開発元 Camouflaj
発売元 ガンホー・オンライン・エンターテイメント

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
CERO 審査予定

©2016 Camouflaj, LLC
©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

仏・ゲームロフト社より、 日本国内における パブリッシング権を獲得

第一弾

ディズニー：マジック キングダムズ

2016年事業戦略

新規価値の創造

- ・ 新作ゲーム開発
- ・ 開発拠点の拡充（北米子会社での開発強化）

既存価値の最大化

- ・ 人気ゲームのマルチプラットフォーム展開
- ・ 蓄積された運営資産（継続運営・CS等）の有効活用による
パートナーパブリッシング事業の立ち上げ

海外展開

- ・ 配信地域の拡大
- ・ 世界的なゲームブランドの確立

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

【参考資料】

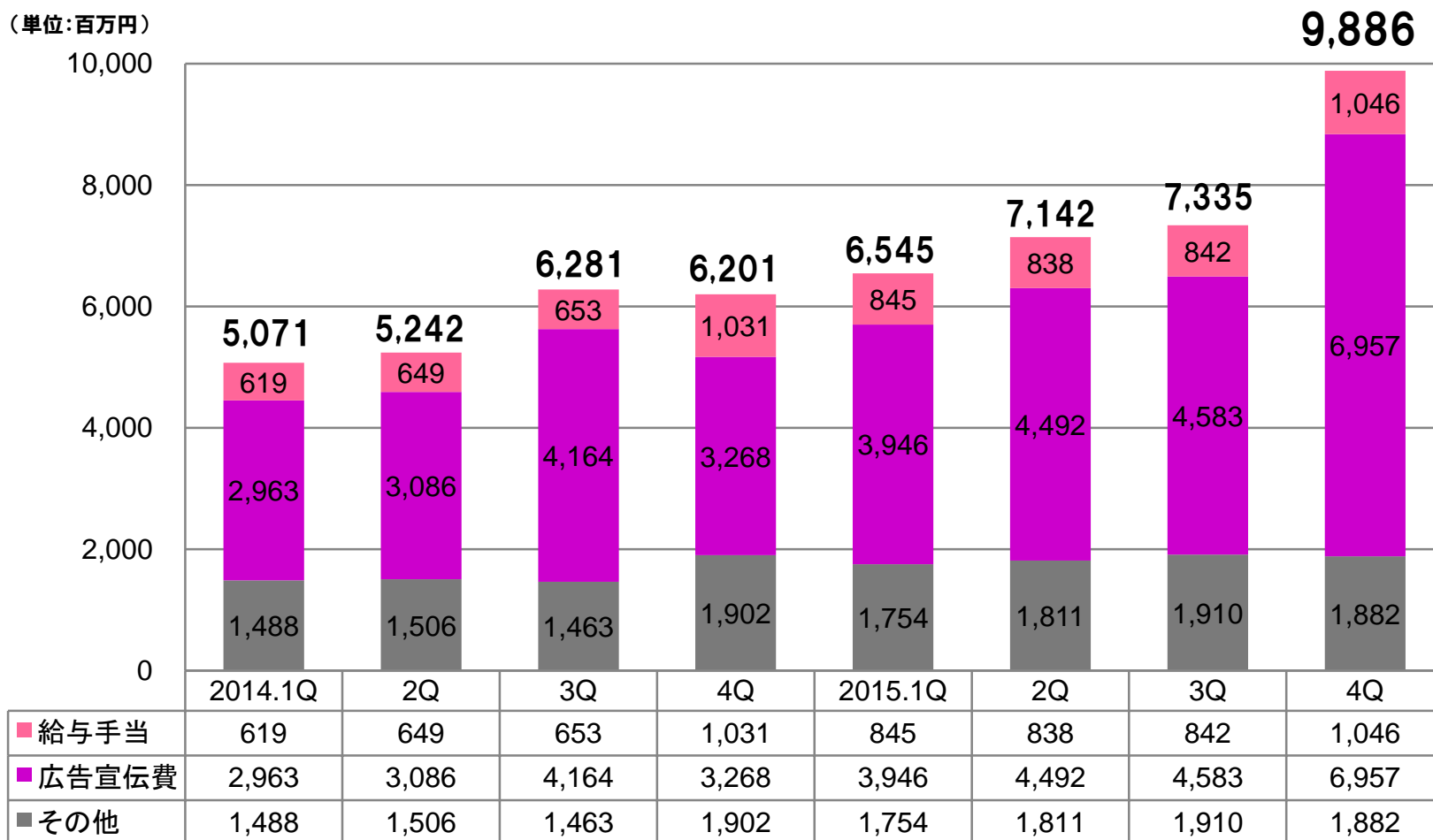
連結PL推移

| (単位:百万円) | 2015年12月期4Q (2015年10-12月) | 2015年12月期3Q (2015年7-9月) | 前四半期比 | 2014年12月期4Q (2014年10-12月) | 前年同期比 |
|----------|------------------------------|----------------------------|---------|------------------------------|----------|
| 売上高 | 35,110 | 36,878 | △4.8% | 40,241 | △12.8% |
| 売上原価 | 11,656 | 12,148 | △4.1% | 13,198 | △11.7% |
| (売上原価率) | (33.2%) | (32.9%) | (0.3p) | (32.8%) | (0.4p) |
| 販売管理費 | 9,886 | 7,335 | 34.8% | 6,201 | 59.4% |
| 営業利益 | 13,566 | 17,394 | △22.0% | 20,841 | △34.9% |
| (営業利益率) | (38.6%) | (47.2%) | (△8.6p) | (51.8%) | (△13.2p) |
| 経常利益 | 13,543 | 17,529 | △22.7% | 21,020 | △35.6% |
| 税前利益 | 10,973 | 17,348 | △36.7% | 21,018 | △47.8% |
| 四半期純利益 | 6,180 | 10,950 | △43.6% | 12,323 | △49.8% |

※詳しい業績に関する説明は、別添「2015年12月期 連結業績 補足資料」をご参照ください。

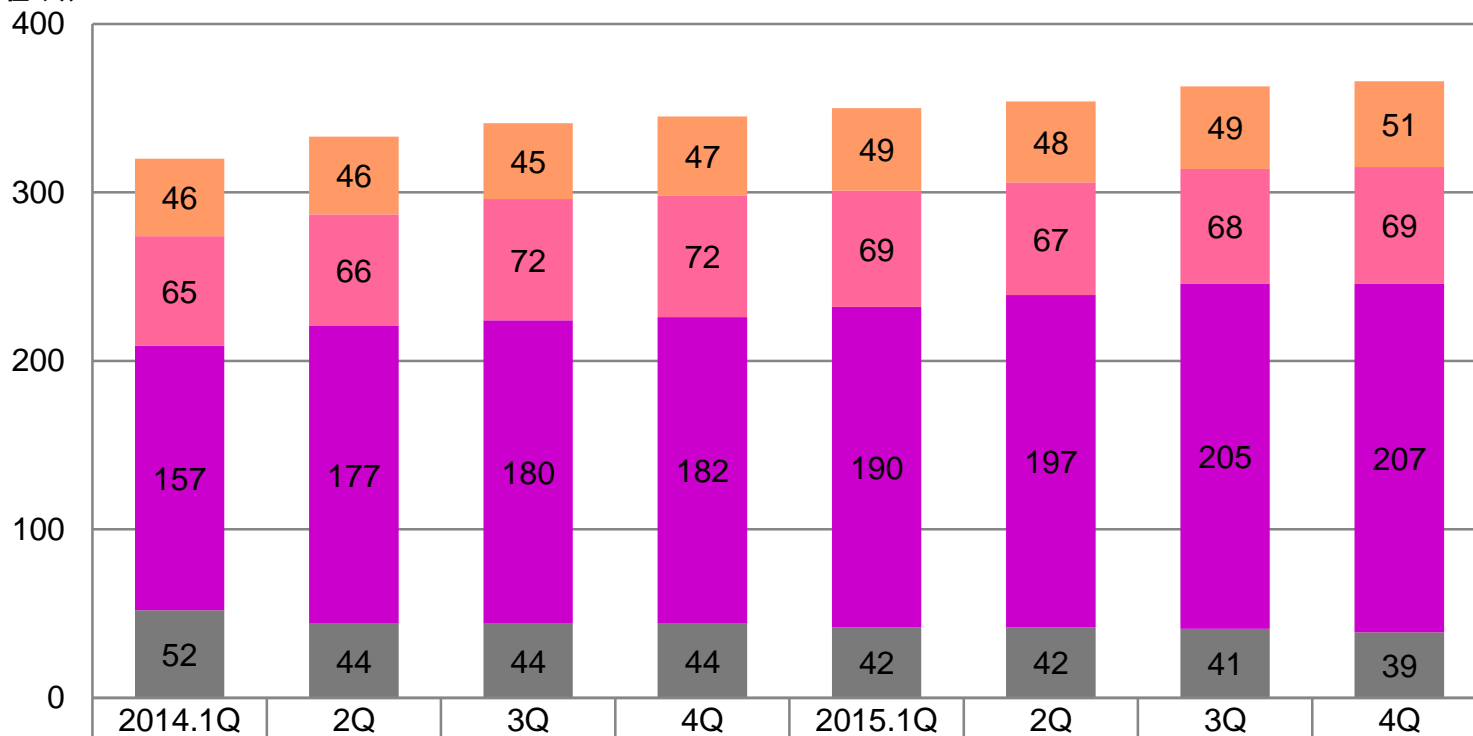
販売管理費推移

(単位:百万円)



単体 人員数推移

(単位:人)



| | | | | | | | | |
|--------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ■ 管理部門他 | 46 | 46 | 45 | 47 | 49 | 48 | 49 | 51 |
| ■ CS・システム関連 | 65 | 66 | 72 | 72 | 69 | 67 | 68 | 69 |
| ■ モバイルコンシューマ | 157 | 177 | 180 | 182 | 190 | 197 | 205 | 207 |
| ■ PCオンライン | 52 | 44 | 44 | 44 | 42 | 42 | 41 | 39 |