

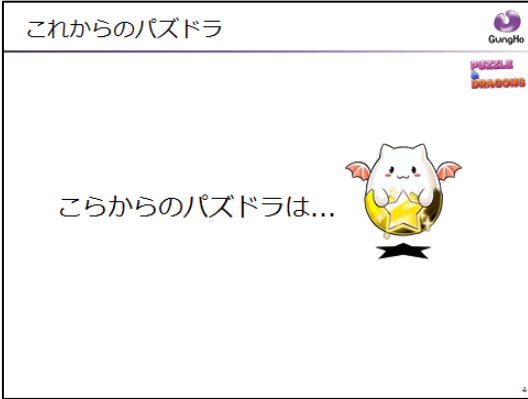


## 2017年12月期 第1四半期決算説明会 説明内容

スライド	説明内容
<p>1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p><b>GungHo</b></p> <p>2017年12月期 第1四半期決算説明会</p> <hr/> <p>ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 2017.4.28 (東1-3765)</p> </div>	<p>社長の森下でございます。本日はお集まりいただき誠にありがとうございます。</p> <p>それでは2017年12月期第1四半期の決算説明を行いたいと思います。</p>
<p>2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>目次 </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 既存価値の最大化</li> <li>② 新規価値の創造</li> <li>③ 今後のゲーム開発と配信方針について</li> <li>④ 2017年12月期 1Q決算の概要</li> </ul> </div>	<p>今回の主なご説明は4点でございます。繰り返しになることもありますが、改めて皆様にお話しさせていただきます。</p>
<p>3</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>目次 </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 既存価値の最大化</li> <li>② 新規価値の創造</li> <li>③ 今後のゲーム開発と配信方針について</li> <li>④ 2017年12月期 1Q決算の概要</li> </ul> </div>	<p>当社は既存価値の最大化と新規価値の創造という2つの軸を持っております。まずは既存価値の最大化です。</p>
<p>4</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>お陰様でパズドラは5周年</p>  </div>	<p>お陰様でパズドラは今年2月に5周年を迎えることができました。リリースしたのが2012年ですが、5年という長い期間運営を続けることができ、今なおパズドラというブランドとしては、非常に多くの方に認知いただけていると思います。</p>

5



5周年を迎えたパズドラですが、これからどのようにしていくのかをご説明いたします。

6



基本はスマートフォンのパズル&ドラゴンズ、パズドラレーダーをメインストリームとして、事業として大きく伸ばしていきたいと考えております。そこからスピノフの作品として昨年発売しました3DS向けパズドラクロス、そして玩具の展開、さらにTVアニメなど、パズドラの様々な他ジャンルという形でメインストリームからスピノフしていく作品を今後も増やしていきたいと考えております。そしてゲームのみならず、国民的キャラクターとして愛されるブランドに成長させていきたいと思っております。

7



そんな中、パズドラの新しい施策が3つあります。1つ目がパズドラで初めて行う3人のマルチプレイ機能を実装することです。もう1つがトレード機能です。そしてこれが最大のポイントになりますが、パズドラレーダーに対戦モードを実装してまいります。

8



最初に3人マルチプレイですが、新協カプレイモードということで、今まではマルチプレイの相手とリーダーモンスターを設定するというリーダー縛りがありましたが、このリーダー縛りを無くして、自分の好きなチーム編成で他のプレイヤーと一緒にマルチプレイができるというものです。これも2人だけではなく3人でできるということで、既存ユーザーが休眠ユーザーを掘り起こしていけるような施策になっております。

9

パズドラの新たな施策 - トレード機能



次にトレード機能ですが、ダンジョンキャラに限定して実際にプレイヤー同士がモンスターを交換できる機能です。ガチャなどで手に入れたモンスターはトレードできません。これまでプレイヤー同士のやりとりはありませんでしたが、プレイヤー同士が自分のモンスターを交換し合える機能を実装いたします。

10

パズドラレーダーの新たな施策 - 対戦モード



もう 1 つはパズドラレーダーに対戦モードを実装していきます。これはリアルタイムでパズルアクションを使った対戦ゲームになります。今までは 1 人プレイや協力プレイを行ってききましたが、対戦モードという 3 つ目の遊びを広げることで、新規ユーザーや既存ユーザーに楽しんでいただくだけでなく、休眠ユーザーの掘り起こしも行っていきたいと考えております。また、対戦プレイで得られたポイントを使って本編のパズドラに連動させることもできるようにしたいと思います。この大きな 3 つの施策を行っていくことで、休眠ユーザーを掘り起こしていききたいと思います。

11

パズドラ - 新コラボ

有名IPとのコラボも続々と実施



それから IP とのコラボに関しまして、今年の 2 月に発表しましたが、ひるね姫という映画とのコラボを 3 月に行いました。そしてモンスターハンターとのコラボレーションを 5 月に行います。今までもモンスターハンターの一部のキャラクターとのコラボレーションはありましたが、これはモンスターハンターシリーズそのものとのコラボとなりますので、実装内容もモンスターハンターらしいギミックを入れていたりします。これからも有名 IP とのコラボレーションを更に広げていきたいと思っております。

12

パズドラクロス - TVアニメ

TVアニメ「パズドラクロス」第2期放送開始

キッズ層の視聴率は好調に推移。長期的なアニメ展開でパズドラを長く楽しめるブランドへ



TV アニメのパズドラクロスですが、おかげさまで第 2 期の放送が開始され、ようやく本題の話に入っていくこととなります。こちらでも長く継続していくことにより、小さなお子様から大人までを含め、幅広い層に対してアプローチできるブランドに成長させていきたいと思っております。

13

### パズドラクロス - ユーザー参加型イベント



#### ユーザー参加型イベントを続々と開催

全国各地でユーザー参加型イベントを開催し、会場では強力なモンスターを獲得できるダンジョン等を配布。若年層を含めた幅広いユーザーへアプローチし、ファン層を拡大

次世代ワールドホビーフェア '17 Winter

パズドラクロス コロシウムバトル 神王杯



ユーザー参加型のイベントはこれまでもやってきましたが、更に積極的に行っていきます。全国各地でユーザー参加型のイベントを開催しており、会場では強力なモンスターを獲得できるダンジョン等を配布しております。これにより、スマートフォンを持っているユーザーだけではなく、スマートフォンを持たないお子様に対しても様々な形でアプローチすることで、パズドラというブランド自体を国民的なものに成長できるようにしていきたいと考えております。

14

### パズドラクロス - ホビー展開



#### パズドラクロス、パズドラレーダー連動のホビー展開

ニンテンドー3DS™向け「パズドラクロス」やスマートフォン向け「パズドラレーダー」と連動したホビー「アーマードロップ」の販売は好調



またホビー販売につきましては、アーマードロップという玩具が 3DS のパズドラクロスとスマートフォンのパズドラレーダーの両方に連動しており、好調な販売が続いております。こちらにも継続的に販売展開していきたいと思っております。こちらは他社から販売されておりますが、各社とコラボレーションしていくことにより、一時的な収益を追うのではなく、長期的なブランド展開を行ってまいります。

15

### 目次



- ① 既存価値の最大化
- ② 新規価値の創造
- ③ 今後のゲーム開発と配信方針について
- ④ 2017年12月期 1Q決算の概要

それから新規価値の創造です。

16

### LET IT DIE - グローバルに配信



昨年の12月に北米・欧州、今年の2月に日本・アジアへの配信を行い、2月14日時点では全世界累計で200万ダウンロードを突破しました。もうそろそろ300万ダウンロードを達成するという見込みになっております。ダウンロードの多くを占めているのが北米市場です。LET IT DIE は日本だけではなく、北米を中心に展開してきましたので多くの北米ユーザーから好評をいただいております。今後もますますプロモーション展開を行っていくことで数多くのユーザーに遊んでもらえるようにしていきたいと思っております。

17

スペシャルパッケージ版発売

LET IT DIE アンクルプライム エディション

豪華アイテムが付いたパッケージ版「LET IT DIE アンクルプライム エディション」を日本で、北米・欧州・アジアへも同様のアイテムがセットになった「Uncle Prime Edition Pack」を3月9日に発売。



また、国内におきましては LET IT DIE は CERO Z という区分になりますので、ダウンロードする際にクレジットカード登録が必要になります。日本のクレジットカードを持たないお客様にも遊んでいただけるようにパッケージ版を3月9日に発売しました。

18

アメリカでテレビCMを開始



またアメリカでは3月27日からTVCMを開始しまして、北米のユーザー数が伸びている状況です。

19

繁体字中国語・韓国語へ対応



また今までは英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語、日本語のみの対応でしたが、繁体字中国語と韓国語への対応を3月のアップデートで行いまして、アジア圏でのダウンロード数も伸びております。

20

アップデート・イベントの実施

様々なユーザーに合わせたアップデート・イベントを続々と実施



また LET IT DIE に関しましては、様々なアップデートを行っており、これも運営タイトルとして、収益構造としては Free to Play という形ですので、長期的な展開ができるようにしていきたいと考えております。

21

### 目次

- ① 既存価値の最大化
- ② 新規価値の創造
- ③ 今後のゲーム開発と配信方針について
- ④ 2017年12月期 1Q決算の概要



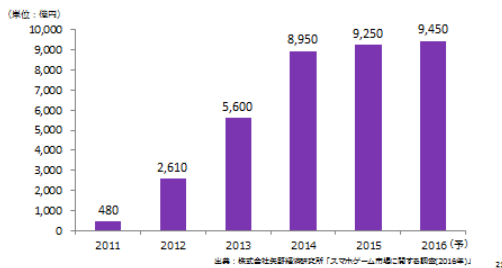
そして今後のゲーム開発と方針につきまして、以前もお話ししましたが、もう少し掘り下げてお話しさせていただきます。

22

### スマートフォンゲーム市場

#### 日本のスマートフォンゲーム市場は成熟化

スマートフォンゲーム市場は拡大を続けてきたものの、その成長速度は鈍化。  
“日本市場のみでの成長には限界”



ご存知かと思いますが、日本のスマートフォンゲーム市場は成熟化しており、成長速度は鈍化しているという状況です。そのような中、当社は決してスマートフォンゲーム会社ではなく、あくまでもゲーム会社としてマルチプラットフォームにゲームを展開してまいります。

23

### グローバル配信前提のゲーム開発へ

様々な市場で受け入れられる  
ユニバーサルデザインのゲーム開発を増やし  
“グローバル配信”を行っていく



また、今後は様々な市場で受け入れられるユニバーサルデザインのゲーム開発に注力しまして、グローバル配信を行ってまいりたいと思っております。日本市場だけではなく、世界市場で成長していくためには、ジャパンファーストではなく、世界市場を見据えた展開をしていきたいと思っております。

24

### 現在の市場で楽しまれているゲーム

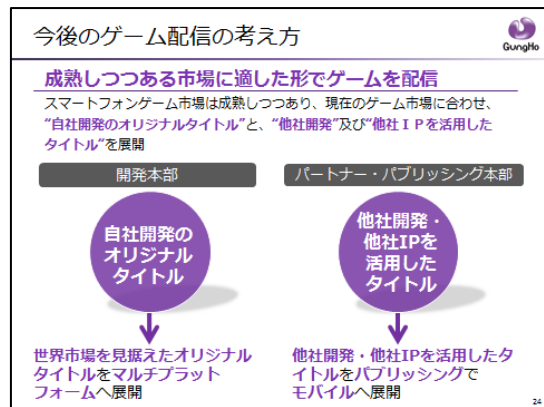
スマートフォンゲーム市場が成熟しつつある中でもユーザーに楽しまれているタイトルは・・・

新しい体験を提供し長く楽しまれているタイトル

IPを活用したタイトル



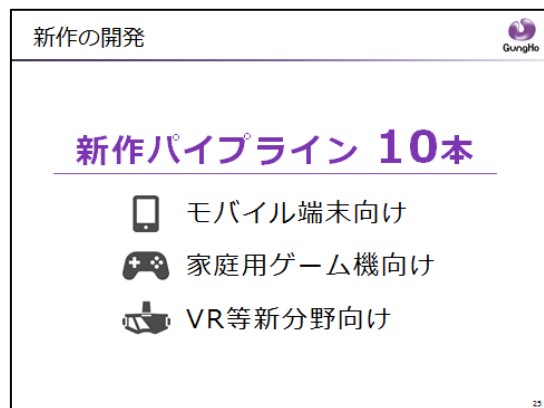
そんな中、現在のスマートフォンゲームの市場では古くからあるタイトルが長く根付いている状況であり、もしくは以前からあるIPを活用したタイトルが現在の市場の中で生き残っている状況だと思えます。長く遊ばれ、長く顧客基盤を作ってきたゲームは長く楽しめます。そこに新たに入ってきているのがIPを活用したタイトルです。



こうした中、当社の開発本部は私の直轄部門として、自社開発のオリジナルタイトルに特化しています。会社の長期的な成長にとって最も重要なことは、強い自社 IP があることであり、それが大きな強みになっていきます。自社 IP を生み出せる可能性は非常に小さく、ごく一部のプレイヤーしか実現することができません。しかしこの小さな可能性を、当社はこれまでラグナロクオンラインやパズル&ドラゴンズで実現することができましたし、自分たちで生み出していける自負があります。世界市場において自社のオリジナルタイトルを生み出していくことは、今後も引き続き行っていきたいと思いません。

それに対してパートナー・パブリッシング本部ですが、こちらは自社ではなく他社の IP または他社が開発したタイトルを運営していくものです。パートナー・パブリッシング本部は基本的に開発部隊ではないので、パブリッシング、運営に特化した部門です。この運営部隊のノウハウは、PC オンラインゲームから始まり、現在のスマートフォンゲームで培った運営ノウハウを持っており、他社の開発したタイトルを展開してまいります。

自社開発とパートナー・パブリッシング、この 2 つの軸で展開していきます。



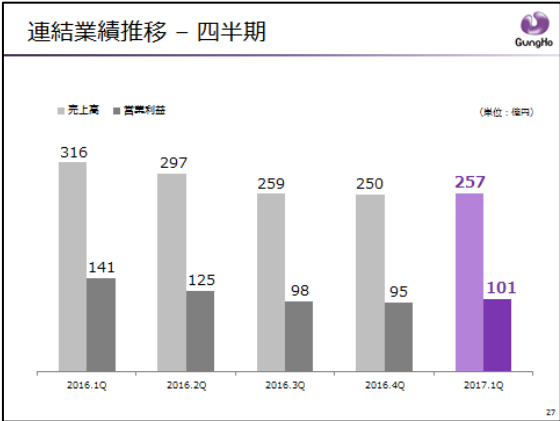
新作のパイプラインにつきましては、自社開発タイトルとなりますが、現在 10 本開発を行っております。スマートフォン等モバイル向けのタイトル、家庭用ゲーム機向け、VR 等新分野向けのタイトルということで、モバイルゲーム会社ではなく、ゲーム会社としてマルチプラットフォームに展開してまいります。最近では新規のハードも発売されておりますが、そのような新ハード向けの開発も行ってまいります。

目次

- ① 既存価値の最大化
- ② 新規価値の創造
- ③ 今後のゲーム開発と配信方針について
- ④ 2017年12月期 1Q決算の概要

そして、2017 年 12 月期、第 1 四半期決算の概要をご報告いたします。

28



第1四半期の売上高に関しましては 257 億円、営業利益は 101 億円です。2016 年の第3四半期からほぼ横ばいで推移しています。昨年第4四半期からは若干伸びてはいますが、ほぼ横ばいという状況です。パズドラは 5 周年を迎えていますが、安定して収益を出し続けております。既存タイトルも重要ですが、ここに新しいタイトルもしっかりと上乘せしていきたいと考えております。

29

2017年12月期 1Q決算の概要

業績	2017.1Q	売上高 257億円 (対前四半期比 +2%) 営業利益 101億円 (対前四半期比 +6%)
	対前四半期比	パズドラ5周年記念イベント等の実施に伴うパズドラの売上高増加等により、対前四半期比で増収増益
2017 1Qの主な取り組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規タイトルの配信 2月: LET IT DIE (日本・アジア)</li> <li>パズドラ 5周年イベント、パズドラレーダー、パズドラクロス (ゲーム、アニメ、グッズ、イベント等)</li> </ul>	
今後の取り組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>新規タイトルの開発 グローバル配信前提のゲーム開発に注力</li> <li>新たに配信したLET IT DIEや、パズドラ等既存タイトルの更なる強化</li> </ul>	

第1四半期の概要としてはご説明した通りですが、次の第2四半期に関しては、5月28日にガンホーフエスティバル2017を幕張メッセで行います。現在も北は札幌、南は福岡まで地方イベントを行ってきており、その集大成として5月28日の幕張メッセでイベントを行います。こうした形で、パズドラだけではなく、様々なゲームタイトルも含め盛り上げていきたいと思っております。

今後の取り組みは先ほど申しました通り、グローバル配信を見据えた新規タイトルとパートナー・パブリッシング本部における他社 IP を活用したゲームの配信を行っていくという形でございます。

30



以上、第1四半期の決算でございます。  
ありがとうございました。

以上