

## ガンホー、営業利益22.9%減 『パズドラ』売上減少により減収減益

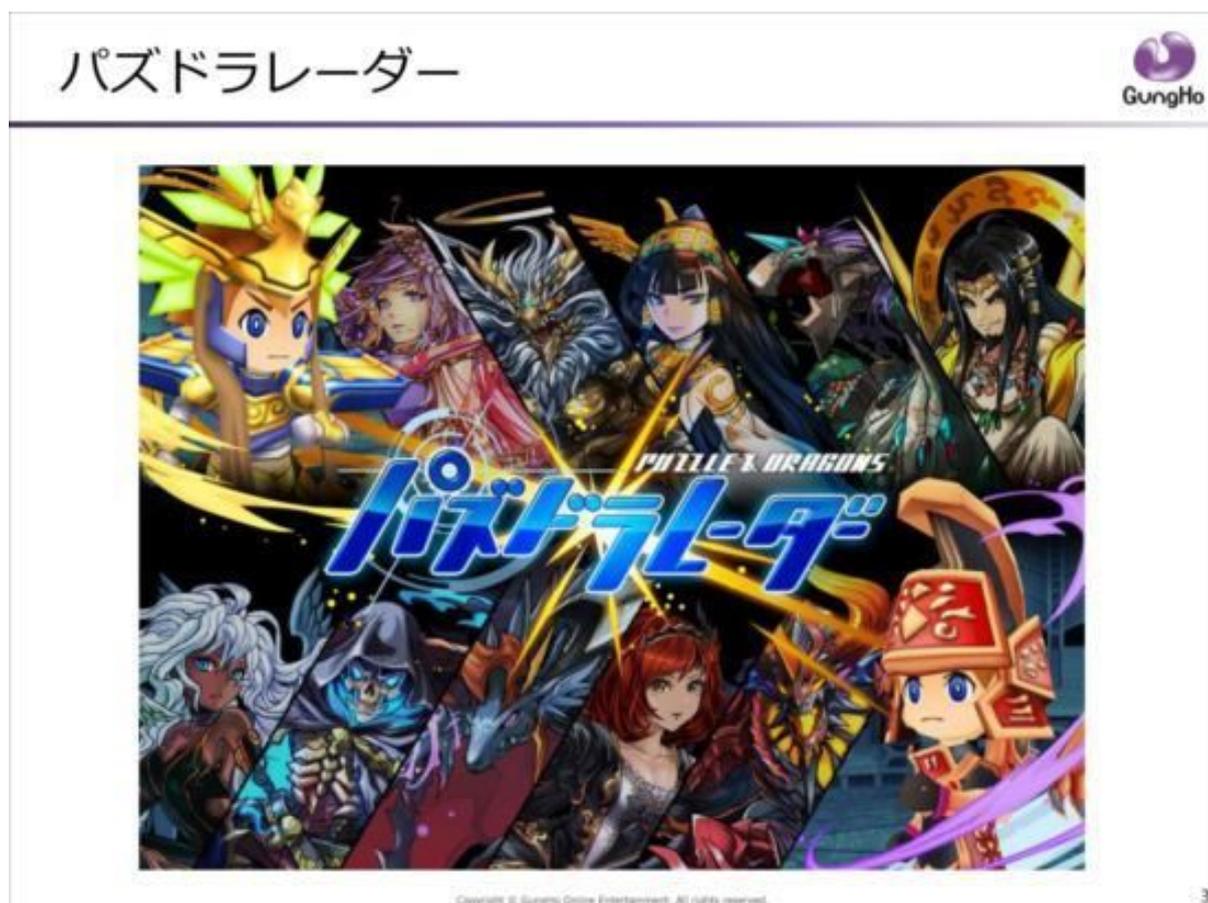
2017年11月2日に行われた、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社2017年12月期第3四半期決算説明会の内容を書き起こしでお届けします。

### 2017年12月期第3四半期決算説明会

森下一喜氏：社長の森下でございます。お忙しい中お集まりいただきまして、誠にありがとうございます。

さっそくですが、2017年12月期第3四半期の決算の説明をさせていただきたいと思っております。今回、目次としましては、既存価値の最大化、新規価値の創造、そして第3Qの決算の概要につきましてもご説明させていただきます。

### パズドラレーダー



まずは、既存価値の最大化ということで、10月12日にリリースしました、『パズドラレーダー』の紹介をさせていただきたいと思っております。

<会場の画面で『パズドラレーダー』の実況プレゼンテーションを行う>

先ほど言いましたように、スマートフォン向けのパズドラシリーズ、『パズル&ドラゴンズ』、そして『パズドラレーダー』。これをニコイチとして、今後スマートフォンのパズドラをもっと楽しんでいただけるタイトルにしていこうと考えています。

## 対戦モードで新たな楽しみを提供

対戦モードで新たな楽しみを提供

「パズドラ」に新たな楽しみ方を提供

スマートフォン向け「パズドラ」シリーズ

**PUZZLE & DRAGONS**

配信から6年目  
ユーザーの習熟度は上昇

**パズドラレーダー**

対戦モードを実装し  
新たな楽しみ方を提供

スマートフォンの「パズドラ」をもっと楽しんでいただけるタイトルへ

Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

5

プレイヤー同士がパズルでバトル

# プレイヤー同士がパズルでバトル



## 対戦モードでリアルタイムにパズルバトル



スマホの「パズドラ」シリーズ初の対戦モード。対戦相手をオンラインで探し、パズルでバトル



スキルでバトルを有利に



爽やかなパズルアクション



相手のHPをなくせば勝利

Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

6

先ほど言いましたけども、対戦モードでリアルタイムにパズルでバトルができますので、腕に自信がある方は、ぜひ遊んでもらえればなと思っています。

## ソウルアーマーをガチャで獲得

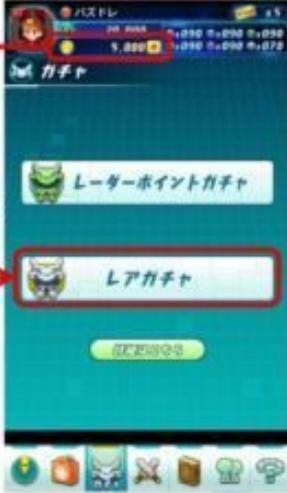
# ソウルアーマーをガチャで獲得



## リーダースキルを持つソウルアーマーをガチャで獲得



様々なリーダースキルを持つソウルアーマーをレアガチャから獲得。  
好みのソウルアーマーを装備して、対戦相手とバトル



レアガチャは  
有料アイテム  
ゴールドを使用

2種類のカチャ

レアガチャから強力なソウルアーマーを獲得

Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

7

これはガチャですね。

現在もテレビアニメ等のクロスメディア展開をしておりますが、タカラトミーさんと展開していますおもちゃのガム、アーマードロップ。こちらも連動して遊ぶものになっています。

## パズドラリーダーの多彩な連動性

# パズドラレーダーの多彩な連動性



## パズドラレーダーを軸とした多彩な連動



パズドラレーダーにつきましては、今後、今年リリースしたばかりなんですけども、来年以降にかけてさまざまなかたちで新展開を図っていこうと。そのための、現段階においてはまだ、まずパズル&ドラゴンズで対戦するというのを慣らしていただくというかたちになるので、来年からがさまざまな展開を含んで、メディアミックスも含めて、本格的な始動をさせていくと考えています。

そういう意味では、年末年始に向けまして、このパズドラレーダー、対戦のパズドラを普及していくべく、年末年始、とくにこちらに力を入れていきたいと考えております。

## ディバインゲート零のサービスを開始

## ディバインゲート零のサービスを開始



### 新章「ディバインゲート零」がスタート



2013年9月に配信開始した  
「ディバインゲート」は  
新章がスタートし  
「ディバインゲート零」へ。

シリーズ累計  
555万DL突破！



# 2017年9月26日 サービス開始

Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

11

続きまして、『ディバインゲート零』でございます。ディバインゲートのリリースして、2013年9月にリリースしたタイトルでございますが、シリーズ累計で555万ダウンロードを突破しました。2017年の9月26日に新章がスタートしました。

## 新たに展開されるストーリー

## 新たに展開されるストーリー



### 多彩なキャラクターで展開される新ストーリー



個性的な6人のバンドメンバーと侵食されていく世界を取り戻す

新ストーリー。2000種類を超えるスタイリッシュなキャラクターが登場！



Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

12

こちらにも、キャラクター等の人気があるゲームタイトルがございます。比較的男性ユーザーだけでなく、一般客・女性ユーザーも含めた取り組みをしているタイトルでございますが、今回新章におきまして、新たな6人の主人公やさまざまな多彩なキャラクターが、展開として広がってきています。

## 進化したパネルアクション

## 進化したパネルアクション



### さらにスピーディーに遊びやすく進化



パネルを重ねてスキルを発動！スマートフォンの操作性を最大限に活かしたスピーディーなパネル・アクションはさらに進化



戦略性が増し、さらに遊びやすく  
進化したダンジョンバトル



アドベンチャーパート追加で  
ストーリーを強化

Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

13

そして、今までもありました遊び方をより進化させた遊び方、そして今までなかったストーリーモード。アドベンチャーカードを追加してストーリーを強化するなど、よりゲームそのものから、さまざまな外のかたちにスピノフしていける展開を目指したかたちでやっております。

ディバインゲートも昨年、テレビの新アニメをやらせていただきましたけども、キャラクター等に非常に人気のあるタイトルでございます。ゲームの中だけにとどまらず、さまざまなかたちでクロスメディア展開がいろいろできればいいなと考えております。

## これからのLET IT DIEについて

## これからのLET IT DIEについて



### LET IT DIEは今後も続々とアップデート



そして新規価値の創造ということで、今年ちょうど12月に1周年を迎えようとし、LET IT DIEでございます。2016年、昨年の12月3日にリリースしましたが、続々とアップデートを重ねてまいりました。

こちらもうすぐ、がんばって年内中に400万ダウンロードに突入できるかなと思っておりますが、ほとんどのユーザーの大半が北米ということでございまして、日本ではそれほど出てないんですが、基本は狙った市場は北米・欧州市場ということがありまして、400万ダウンロードのうち、ほぼ400万ダウンロードはほとんどアメリカというゲームでございます。

そういった意味では、私どもはいわゆるグローバルでの開発展開、こうした運営におきましては、一歩ずつ着実に力をつけてこれているかなと思っております。

## 東京ゲームショウ2017出展

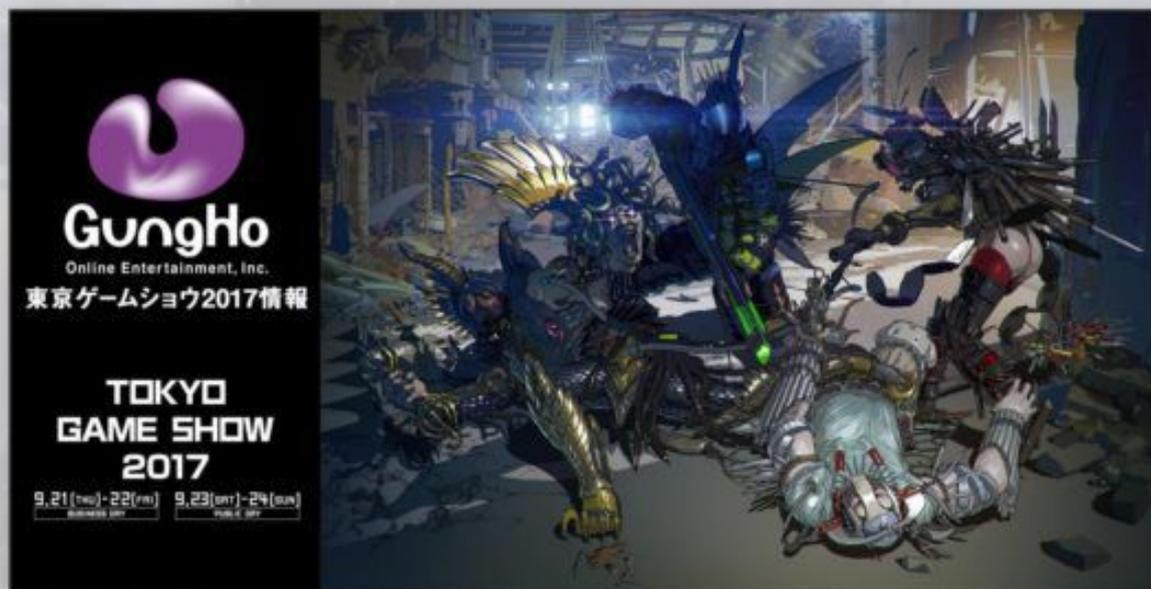
# 東京ゲームショウ2017出展



## 『LET IT DIE』を東京ゲームショウ2017へ出展



最新情報の発表や体験版プレイコーナー設置などのプロモーションを実施



19

2017年の9月にありました東京ゲームショウも出展させていただきました、日本国内でのプロモーションも予約を着実に増やしてきてはいるんですけども、日本でこうした東京ゲームショウで出展しましたが、意外と北米ユーザーが伸びていました。

日本でプロモーションしたのにアメリカで伸びるという、ちょっと異様な状況にはなってきておりますが、着々とユーザー数を伸ばして、DAUも非常に安定しているという状況でございます。

## 1st Anniversary記念！『World of tanks』コラボ



**LET IT DIEの1周年を記念し、全世界で1億3千万DLを突破した『World of Tanks』とのコラボを期間限定で実施！**

たぶんみなさんはなじみがないかなと思うんですけども、全世界で1億3,000万ダウンロードを突破しました、『World of Tanks』というゲームがございます。

もとはPCから始まって、今はさまざまなマルチプラットフォームを展開しているタイトルなんですけど、こうしたグローバルなタイトルとのコラボレーションということも、1周年に記念して12月以降に実施する予定になっています。

現在開発中の新規タイトルに関しましては、先ほどから言っていますように、日本市場を見据えた開発からグローバル配信前提のゲーム開発へシフトということで、現在新しいタイトルの開発を行っています。

もちろん、既存価値の最大化という面におきましては、パズル&ドラゴンズに関しましては、若干国内におきましても売上が減少しておりますが、依然として高いDAUを誇っているタイトルでございます。

また、新しい遊び方を実装することによって、ユーザーさんが、僕たちが作り上げたダンジョンではあって、実際に他のプレイヤーさんが1つのコンテンツとなって、より盛り上げていけるようなかたちを築いていければ、十分まださらに長く、長寿タイトルとして継続していくことができるんじゃないかと思っています。

来年のちょうど1月ぐらいに、パズドラの新発表をしていきたいと思っていますので、それに向けて今現在、既存価値の最大化という面におきましては、着々と準備を進めている状況でございます。

また、新規のゲームタイトルに関しましては、新規価値の創造という意味ではLET IT DIEの400万ダウンロード。実際約1年間で400万ダウンロードというのはなかなか数字でございます。

なぜかという、パズル&ドラゴンズの北米市場の展開につきましては、現在は1,000万ダウンロードを突破しておりますけれども、そこまで到達するのに数年かかってきてます。

そういった意味では、グローバルできちっと戦えるゲームタイトルを、着実に足下を作っていくたいというところにつきましては、さまざまな経験を踏んで今後に活かしていければと思っています。

## 新作パイプライン

### 新作パイプライン



# 新作パイプライン 11本

-  スマートフォン向け
-  家庭用ゲーム機向け
-  VR等新分野向け

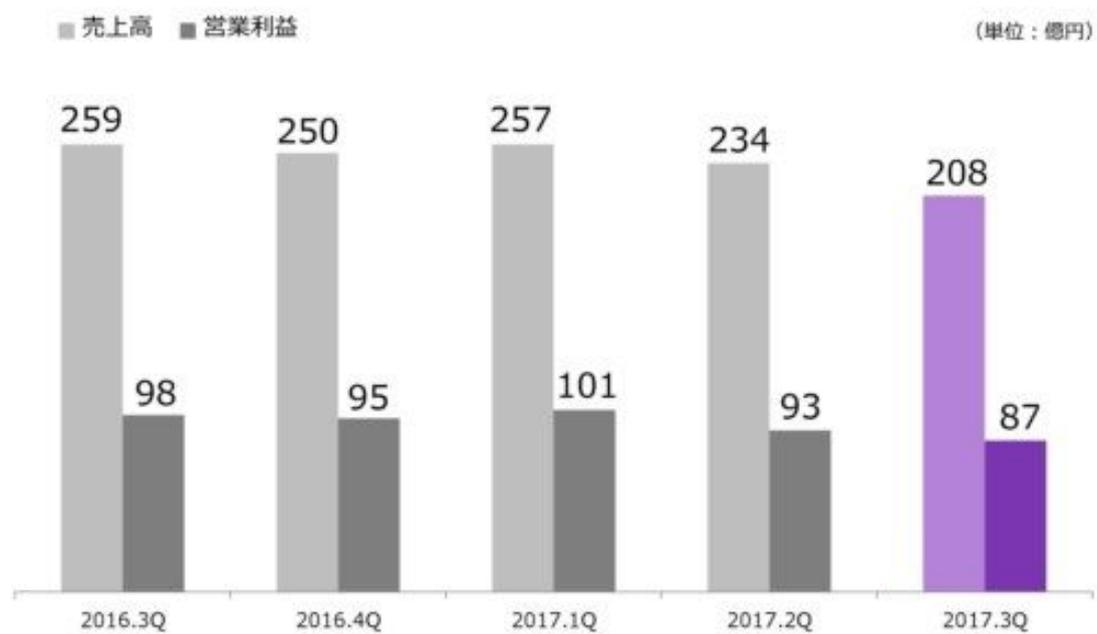
Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

23

現在のパイプラインに関しましては、前回の第2Qの発表のときから変わらず、11本の新作のパイプラインがあります。スマートフォン向け、家庭用ゲーム系、VR等で、マルチプラットフォームでの開発を現在進めております。

## 連結業績推移-四半期

## 連結業績推移 - 四半期



Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

## 2017年12月期 3Q決算の概要

## 2017年12月期 3Q決算の概要



業績	<b>2017.3Q</b>	売上高 208億円 営業利益 87億円
	<b>対前四半期比</b>	・主にパズドラの売上減少により減収 ・広告宣伝費の効率化を図るも、売上減少により、利益は微減
3Qの主な取り組み		<ul style="list-style-type: none"><li>● LET IT DIE コラボ・ゲームシステムの改善等を実施、TGS 2017出展</li><li>● パズドラレーダー 対戦モード実装</li><li>● ディバインゲート零のサービス開始</li></ul>
今後の取り組み		<ul style="list-style-type: none"><li>● 既存タイトル 年末年始に向けたイベントの仕込み</li><li>● 新規タイトル グローバル配信前提のゲーム開発に注力</li></ul>

Copyright © GungHo Online Entertainment. All rights reserved.

26

続きまして、2017年12月期の第3Qの決算の概況でございます。

業績につきましては、売上高が208億円、営業利益が87億円ということで、対前四半期比で見ますと、パズドラの売上の減少による減収となりました。そして広告宣伝費の効率化を図っているものの、売上の減少による利益が微減しているという状況でございます。

第3Qの主な取り組みとしましては、LET IT DIEのさらなる北米向けの展開の強化を続けます。

パズドラに関しましては、パズドラレーダーの対戦モードの実装。ディバインゲート零のサービスが開始されたというのが、主な第3Qのトピックスでございます。今後の取り組みは、先ほど言いましたがパズドラレーダー、パズドラのニコイチ施策ということで、来年に向けた準備の仕込みと、そして年末年始に向けたさまざまな広告展開も、年末年始に増やしていきたいと思っております。以上でございます。