

GungHo GAMES

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

<https://www.gungho.jp/>

国内累計 5,800万 DL突破!
(2021年10月時点)

PUZZLE & DRAGONS

モンスターを育てて、パズルでバトル!

お気に入りのモンスターを育てて直感的な操作のパズルでバトルする新感覚RPG

世界累計 800万 DL突破!
(2021年10月時点)

Ninjara

Nintendo Switch™向け 対戦ニンジャガムアクションゲーム

シノビの力を引き出す「ニンジャガム」を使い、様々なアクションでニンジャバトルをくり広げるオンライン対戦アクションゲーム

世界累計1億人以上がプレイした「ラグナロク」シリーズの最新作

RAGNAROK ORIGIN

「ラグナロクオンライン」の特徴である「圧倒的な自由度」はそのままに、既存の世界設定をベースとしながらも新たな解釈を加えたストーリーが展開され、誰でもゼロから楽しめるMMORPG

国内累計 600万 DL突破!
(2018年9月時点)

PUZZLE & DRAGONS BATTLE

GPSを使った探索アプリ「バズドラ」と連動!

GPSを使いマップ上のドロップやトレジャーを集め、ダンジョンやモンスターをゲット、チームを編成し、他のプレイヤーとバトル

世界累計 3,200万 DL突破!
(2020年7月時点)

RAGNAROK MASTERS

いつでもどこでも友達と冒険 みんなで遊ぶRPG

広大な「ミッドガル大陸」を舞台に、友達と一緒にバトルや育成が楽しめるオンラインRPG

世界累計 400万 DL突破!
(2019年11月時点)

TEPPEN

新たな体験を生み出す アルティメットバトル

カブコンの人気キャラクターが多数登場し、リアルタイム制とターン制が融合した、これまでにない斬新なアルティメットカードバトル

国内累計 500万 DL突破!
(2017年3月時点)

ザモンズ ボード

ガンホーが放つ スマホ時代のボードゲーム!

4×4のボード上でモンスターを縦横無尽に動かして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!

国内累計 1,200万 DL突破!
(2017年10月時点)

ハイヒールズ

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

世界累計 700万 DL突破!
(2021年7月時点)

LET IT DIE

感情を揺さぶられる 骨太サバイバルアクション

2026年に起きた大地震直後の世界。アンクル・デスの案内でパルボの塔の頂点を目指す「サバイバルアクションゲーム」

19th Anniversary!

RAGNAROK

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

GungHoPRESS

パートナー・パブリッシング

順調な立ち上がりとなり業績へ貢献
「ラグナロクオリジン」

新規価値の創造

テレビアニメ放送開始!
「ニンジャラ」
2022年リリース予定!
「DEATHVERSE: LET IT DIE」

子会社の事業

「Ragnarok」シリーズの展開により業績は順調に拡大

既存価値の最大化

おかげさまで配信開始から

バズドラ 10周年!



おかげさまで『パズドラ』は10周年を迎えました。これからも、『パズドラ』を長期的に楽しめるゲームブランドへ成長させてまいります。

2020年の日本におけるゲーム市場は、家庭用ゲームソフトの好調な販売とモバイルゲーム市場の拡大により、前年比16.5%増加の2兆188億円*となりました。2020年の世界におけるゲームコンテンツ市場も、モバイルゲーム市場が引き続き成長したことに加え、家庭用ゲーム市場やPCオンラインゲーム市場も拡大し、前年比31.6%増加の20兆6,417億円*となりました。

また、新型コロナウイルス感染症の影響により、引き続き経済活動に停滞が見られる中、一部では持ち直しの動きも見られるようになってまいりましたが、先行きは不透明な状況にあります。

このような状況の中、当社グループは主に「**既存価値の最大化**」「**新規価値の創造**」「**パートナー・パブリッシング**」「**子会社の事業**」の4つに取り組んでまいりました。

「**既存価値の最大化**」では、『パズル&ドラゴンズ』（以下『パズドラ』）は引き続き長期的にお楽しみいただくことを主眼に、新ダンジョン等の追加やゲーム内容の改善、他社有名キャラクターとのコラボレーションなど、継続的にアップデート及びイベントを実施し、MAUは引き続き堅調に推移いたしました。『パズドラ』は、2021年10月からパズドラ大感謝祭を実施した他、2022年2月20日にサービス開始から10周年を迎えたことから、10周年を記念したイベントを実施しており、アクティブユーザーの活性化に取り組んでおります。

「**新規価値の創造**」では、Nintendo Switch™向け対戦ニンジャガムアクションゲーム『ニンジャラ』は、コラボ

*ファミ通ゲーム白書2021

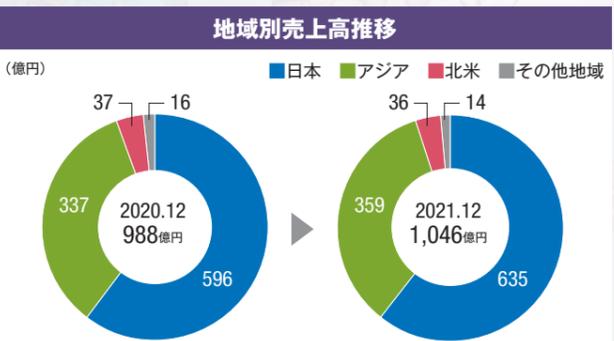
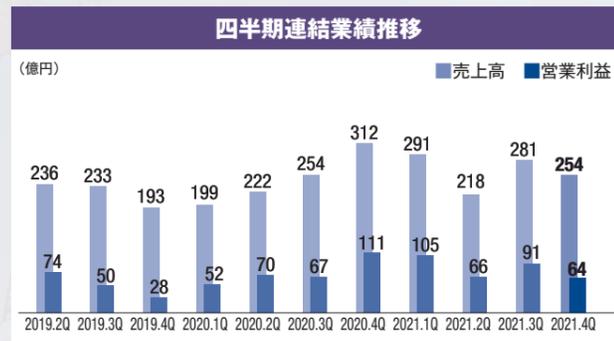
レーションイベントやオンライン大会の実施、新マップや新武器の実装、幅広いクロスメディア展開の実施、グッズの販売等、ユーザー層の拡大に引き続き取り組んでおり、2022年1月8日からはテレビアニメ『ニンジャラ』の放送を開始いたしました。また、新規タイトルとして、PlayStation®5/PlayStation®4向け多人数参加型サバイバルアクションゲーム『DEATHVERSE: LET IT DIE』の開発を進めており、2022年中にグローバルでのサービス開始を予定しております。

「**パートナー・パブリッシング**」では、2021年6月28日に日本でサービスを開始したスマートフォン向けMMORPG『ラグナロクオリジン』は、引き続きアップデート及びイベントの開催を継続的行ったことで、アクティブユーザー数は安定推移し、業績に寄与いたしました。

「**子会社の事業**」では、Gravity Co.,Ltd.（以下Gravity）及びその連結子会社が配信しているRagnarok関連タイトルは継続的なアップデート及びイベントの開催により、MAUは引き続き堅調に推移しております。また、2021年6月18日に東南アジアでサービスを開始したスマートフォン向けMMORPG『Ragnarok X: Next Generation』は、引き続き好調な売上を記録しております。2021年11月10日には、北米でスマートフォン向けMMORPG『Ragnarok Origin』のサービスを開始いたしました。

今後もこれらの取り組みを推進することにより、更なる企業価値の向上を図ってまいりたいと存じます。

代表取締役社長CEO **森下 一喜**



既存価値の最大化

『パズドラ』、『ラグナロク』をはじめとした既存タイトルを長期的に楽しめるゲームブランドへ成長させ、既存価値を最大化する。



P7 順調な立ち上がりとなり業績へ貢献
『ラグナロクオリジン』

P3 おかげさまで配信開始から10周年！
『パズドラ』

新規価値の創造

日本市場を中心としたゲーム開発から、世界配信を前提とした「新しい体験を提供できるゲーム」を開発。



P5 テレビアニメ放送開始！『ニンジャラ』
P6 2022年リリース予定！『DEATHVERSE: LET IT DIE』

ガンホーの4つの基本戦略

当社グループは「世界一のエンターテインメント企業」を目指し、世界中に「感動と楽しい経験」を提供していただけるよう、4つの戦略を推進してまいります。

パートナー・パブリッシング

当社がこれまで19年以上に亘って培ったオンラインゲーム運営経験を活用し、他社が開発したゲーム及び他社IP（知的財産）を活用したタイトルをパブリッシングでモバイル向けに展開。



新分野

世の中のない新しいユーザー体験を提供するため、市場拡大が予想されるゲームに関連した新分野を研究開発。

新型家庭用ゲーム機



パズドラ 10周年!!

おかげさまで
配信開始から

『パズドラ』は、2022年2月20日でサービス開始から10周年を迎えました。これまで、数えきれないほどのイベントを実施し、パズドラ関連アプリの配信や家庭用ゲームの発売、新サービスの実装、アニメ、コミック、グッズ展開、eスポーツイベントなど、多種多様な取り組みも行ってきたことで、今も幅広い層の多くの方々にお楽しみいただいております。『パズドラ』は、これからも長期的にお楽しみいただけるゲームブランドへと成長していくため、歩みを止めず、進化を続けてまいります。

START 2012年



2012年2月20日
『パズドラ』配信開始

7月15日 国内100万 DL突破	10月15日 テレビCM 放映開始	12月12日 国内500万 DL突破	2013年 →	3月9日 国内1,000万 DL突破
-------------------------	-------------------------	--------------------------	------------	--------------------------

パズドラ10周年記念作品 『PUZZLE & DRAGONS Nintendo Switch Edition』 を発売!



2022年2月20日でサービス開始から10周年を迎えることを記念して、10周年の当日に『PUZZLE & DRAGONS Nintendo Switch Edition(パズドラSwitch)』を発売いたしました。Nintendo Switch™のタッチスクリーンを使って従来の『パズドラ』のようにプレイするだけでなく、テレビの大画面に映し出し、コントローラーを使って最大で4人同時のプレイが可能です。オンライン機能を使えば世界中のプレイヤーとの対戦はもちろん、オリジナルのダンジョンを作ってアップロードすることで、世界中のプレイヤーと遊ぶことができます。

4月29日
オフライン
イベント
『パズドラ ファン
感謝祭2013』
を開催

10月14日
国内2,000万
DL突破

12月12日
ニンテンドー3DS向け
『パズドラZ』発売

2014年
→

パズドラダウンロード数



2022年2月20日
配信から10周年!
全世界ダウンロード数
7,800万
突破!!

7月16日 『8人でサクッと 対戦』実装	1月15日 Nintendo Switch™向け 『パズドラGOLD』 発売	3月2日 パズドラレーダーが 『パズドラバトル』に リニューアル	↑ 2021年
↑ 2020年	12月5日 月額有料サービス 『パズドラパス』 実装	PUZZLE & DRAGONS BATTLE	4月2日 アニメ 『パズドラ』 スタート
↑ 2019年	3月2日 『パズドラ プロリーグ』 スタート	11月2日 国内5,000万 DL突破	1月 eスポーツ競技 認定タイトルに 決定
↑ 2018年	10月30日 大型アップデート を実施	3月23日 『3人協力 プレイモード』 実装	↑ 2017年
↑ 2016年	12月21日 『協力プレイ ダンジョン』 実装	1月26日 国内4,000万 DL突破	7月4日 アニメ 『パズドラクロス』 スタート
↑ 2015年	8月15日 国内3,000万 DL突破	7月28日 ニンテンドー3DS 向け 『パズドラクロス』 発売	

テレビアニメ放送開始! 『ニンジャラ』

2020年6月25日にグローバル配信した『ニンジャラ』は、サービス開始から順調にユーザー数が拡大し、世界累計800万ダウンロードを突破いたしました。2022年からはテレビアニメの放送を開始し、更なるユーザー層の拡大に取り組んでまいります。

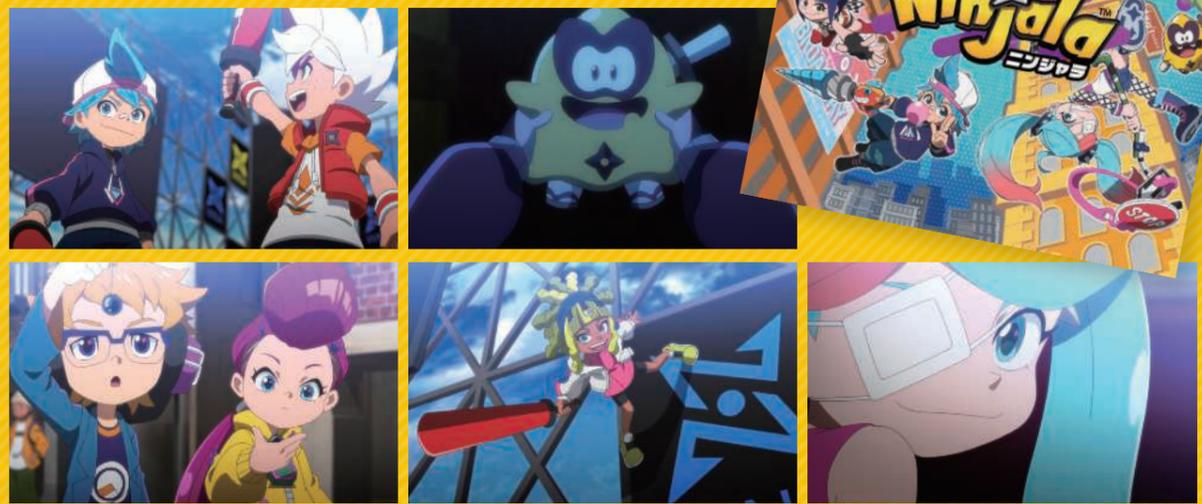


世界累計800万
ダウンロード突破!
(2021年10月時点)

SPEC	
タイトル	ニンジャラ
ジャンル	対戦ニンジャガムアクション
プレイ人数	1~8人(オンライン時:2~8人/オフライン時:1人)
対応機種	Nintendo Switch™
発売日	ダウンロード版:2020年6月25日 パッケージ版:2020年7月22日
価格	ダウンロード版:基本プレイ無料 パッケージ版:3,980円(税込) ※パッケージ版は限定アイテムとセット ※一部有料コンテンツあり
対応言語	※Nintendo Switch Onlineへ加入せずにオンライン対戦可 日本語、英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、 スペイン語、中国語(繁体字/簡体字)、韓国語

テレビアニメ『ニンジャラ』を 2022年1月8日より放送開始

長期的にお楽しみいただけるゲームブランドを育成するためには、ゲームだけの展開のみならず、多様なクロスメディア展開によって新たなユーザー層を継続的に獲得することが重要となります。今後も当社が創出したゲームを長期的に楽しめるIPへと成長させ、当社グループの新たな柱を創出すべく、これまで培ったクロスメディア展開の経験・ノウハウを最大限に活かし、積極的にクロスメディア展開を行ってまいります。



アニメ『ニンジャラ』のあらすじ

身体の中に眠るシノビの力をより強力に引き出すことができる「ニンジャガム」。その研究開発を極秘でおこなう世界忍者協会「WNA」の研究員バートン、ベレッカ、ロンの3人は、失敗記録を更新し続けていた。実験を始めて丸3年、ついに「ニンジャガム」の開発に成功！最強のシノビの力を持つ忍者を探し出すため、ニンジャガムを使ったエクストリームニンジャ競技大会「ニンジャラ」が開催されるが、その裏ではニンジャガムを巡る事件、陰謀、そして未知なる生物の存在が交錯していた……。

アクティブユーザー数を継続的に活性化!

有名IPとのコラボイベントやシーズンごとにテーマが変わるアップデート、ユーザー間で腕前を競っていただける大会、新しい対戦イベントの実施など、当社がこれまで培った運営ノウハウを最大限に活かし、アクティブユーザー数の活性化に取り組み、低年齢層を中心に、多くのユーザーを獲得しております。



イマドキバトル「ジントリマッチ!」

シーズン8のテーマは「アニマル」



「初音ミク」コラボ



「アニメるろうに剣心」コラボ



©Crypton Future Media, INC. www.piapro.net

©和月伸宏/集英社・フジテレビ・アニプレックス

新規価値の創造

SPEC	
タイトル	DEATHVERSE: LET IT DIE
対応機種	PlayStation®5 PlayStation®4
リリース予定	2022年
開発元	スーパートリック・ゲームズ株式会社
販売元	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社



2022年リリース予定! 『DEATHVERSE: LET IT DIE』

2016年にサービスを開始し、全世界で700万ダウンロードを突破したサバイバルアクションゲーム「LET IT DIE」の制作チームが新たに送り出す多人数参加型サバイバルアクション「DEATHVERSE: LET IT DIE」。2022年のグローバル配信に向けて鋭意開発を進めております。当社グループが新たにグローバル展開する家庭用ゲーム機向けの新規タイトルにご期待ください。

自社開発の
パイプライン

**新作タイトル
7本開発中!**

スマートフォン向け

家庭用ゲーム機向け

順調な立ち上がりとなり業績へ貢献

『ラグナロクオリジン』

SPEC

タイトル ラグナロクオリジン
ジャンル MMORPG
価格 無料(一部有料アイテムあり)
サービス開始 2021年6月28日

運営施策が奏功してアクティブユーザー数は安定推移

『ラグナロクオリジン』は、2021年6月のサービス開始から順調な立ち上がりとなり、厳しい市場環境の中でも飽きさせない運営により、2021年度の業績に寄与いたしました。



子会社の事業

Gravity Co.,Ltd.

『Ragnarok』シリーズの展開により業績は順調に拡大

東南アジアで好調な売上を記録

『Ragnarok X: Next Generation』

スマートフォン向けMMORPG『Ragnarok X: Next Generation』は、2020年10月15日の台湾・香港・マカオでの配信開始に続き、2021年6月18日より東南アジアで配信開始となり、2021年度の業績に大きく寄与いたしました。



2021年11月10日より北米で新たに配信開始!

『Ragnarok Origin』

韓国と日本で配信中のスマートフォン向けMMORPG『Ragnarok Origin』を北米で配信開始いたしました。特にアジア地域で人気の高い『Ragnarok』シリーズですが、北米市場の開拓にも積極的に取り組んでおります。

2022年内に配信地域を拡大予定

GungHo NEWS



ガンホーニュース

株主還元の一環として自己株式の取得及び消却を実施

経営環境の変化に応じた機動的な資本政策の遂行及び資本効率の向上を通じて株主利益の向上を図るため、自己株式の取得及び消却を実施いたしました。自己株式の取得は、2021年8月13日及び11月12日開催の取締役会の決議に基づいて合計で約100億円を取得し、取得した当該自己株式の全てを2021年12月30日に消却いたしました。また、2022年2月14日開催の取締役会におきまして、新たに50億円を上限とする自己株式の取得を決議いたしました。

1. 自己株式の取得

(1) 2021年8月13日の取締役会決議に基づき取得した自己株式

取得した株式の総数	2,272,700株
取得価額の総額	4,999,920,900円

(2) 2021年11月12日の取締役会決議に基づき取得した自己株式

取得した株式の総数	1,738,500株
取得価額の総額	4,999,955,500円

(3) 2022年2月14日の取締役会決議に基づき取得し得る自己株式

取得し得る株式の総数	2,600,000株(上限)
取得価額の総額	5,000,000,000円(上限)
取得期間	2022年2月15日～ 2022年3月24日

2. 自己株式の消却

消却した株式の総数	4,011,200株
消却後の発行済株式総数	91,199,116株
消却日	2021年12月30日

新市場区分「プライム市場」を選択

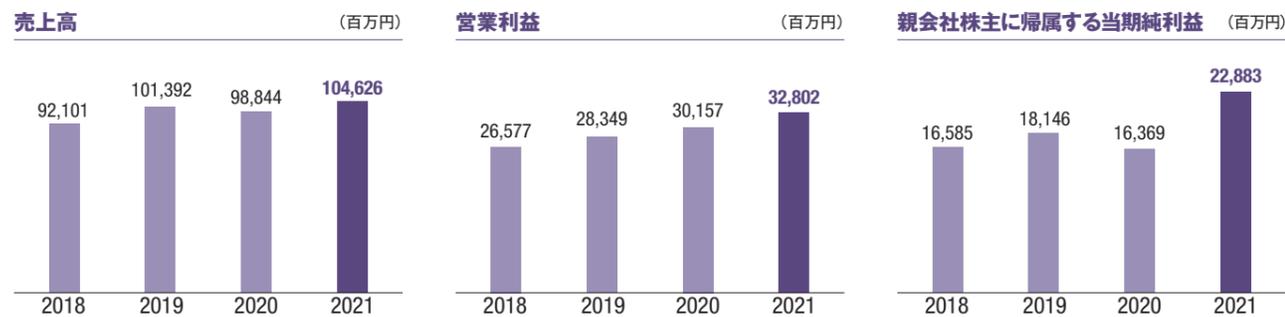
2022年4月4日に東京証券取引所が市場区分の見直しを行うことに伴い、当社は「プライム市場」を選択し、「プライム市場」への移行が決定いたしました。「プライム市場」は、より高いガバナンス水準が求められるため、ガバナンスをより一層強化していくと共に、今後も投資家の皆様のご期待にお応えしていけるよう、持続的な成長と中長期的な企業価値の向上に努めてまいります。

詳細な情報につきましては、当社コーポレートサイト「IRニュース」をご覧ください。

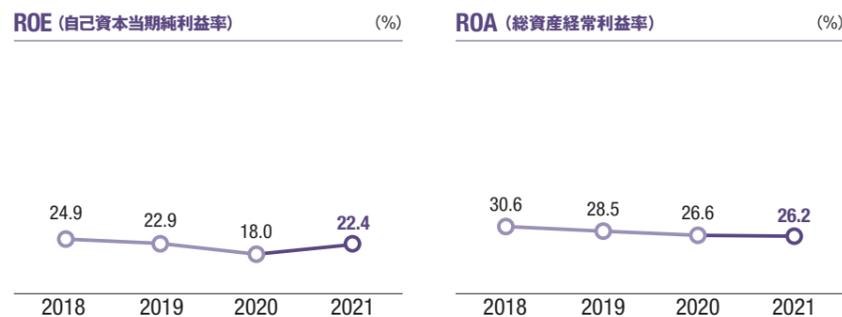
<https://www.gungho.co.jp/jp/news/#irnews>

ガンホー IRニュース 検索

売上高・利益



収益性指標



安全性指標



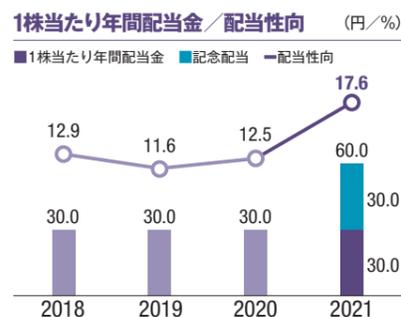
1株当たりの指標



株価指標



株主還元



※2019年7月1日付で普通株式10株につき1株の割合で株式併合を実施しております。これに伴いEPS(1株当たり当期純利益)は、2018年度の期首に当該株式併合が行われたと仮定し、算定しております。

連結貸借対照表の概要

科目	2019 2019.12.31現在	2020 2020.12.31現在	2021 2021.12.31現在
資産の部			
流動資産	94,840	114,120	127,510
固定資産	10,168	8,136	7,420
資産合計	105,008	122,257	134,930
負債の部			
流動負債	13,327	16,200	14,893
固定負債	914	1,330	1,364
負債合計	14,242	17,530	16,258
純資産の部			
株主資本合計	85,194	96,500	107,329
その他の包括利益累計額合計	△282	21	31
純資産合計	90,765	104,727	118,672
負債純資産合計	105,008	122,257	134,930

連結損益計算書の概要

科目	2019 2019.1.1>2019.12.31	2020 2020.1.1>2020.12.31	2021 2021.1.1>2021.12.31
売上高	101,392	98,844	104,626
売上総利益	53,223	55,354	61,059
営業利益	28,349	30,157	32,802
経常利益	28,617	30,202	33,629
税金等調整前当期純利益	27,677	26,849	36,705
親会社株主に帰属する当期純利益	18,146	16,369	22,883

詳細な業績・財務情報につきましては、当社コーポレートサイト「投資家情報」をご覧ください。

<https://www.gungho.co.jp/jp/ir/>

ガンホー IR 検索

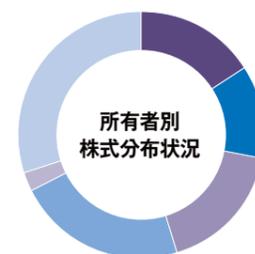
会社概要

商号	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
文名称	GungHo Online Entertainment, Inc.
本社所在地	東京都千代田区丸の内1丁目11番1号
設立	1998年7月1日
資本金	5,338百万円
従業員数	413名(連結1,391名)
役員	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 吉田 康二 取締役 市川 彰彦 取締役(非常勤) 大庭 則一 社外取締役 大西 秀亜 社外取締役 宮川 圭治 社外取締役 田中 晋 常勤監査役 越智 政人 監査役 上原 浩人 監査役 蒲 俊郎

株式の状況

発行可能株式総数	321,200,000株
発行済株式総数	91,199,116株
株主数	65,465名
大株主	持株数(株) 持株比率(%)
SON Financial合同会社	12,113,600 18.97
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	6,611,000 10.35
THE BANK OF NEW YORK MELLON 140044	2,500,080 3.91
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	1,964,100 3.07
Claude株式会社	1,526,800 2.39
Fractal Media株式会社	1,396,500 2.18
森下 一喜	1,009,600 1.58
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	934,366 1.46
BBH FOR SEI INSTITUTIONAL INV TR-WORLD EQU EX US FD/ALLIANCE BERNSTEIN	857,300 1.34
BNYM AS AGT/CLTS NON TREATY JASDEC	680,273 1.06

※当社は自己株式を27,358,682株保有しておりますが、上記大株主からは除外しております。
※持株比率は自己株式を控除して算出しております。



個人・その他	金融機関	その他国内法人	外国人	証券会社	自己株式
14,537,838	11,206,800	15,646,403	20,359,412	2,089,981	27,358,682
15.94	12.29	17.16	22.32	2.29	30.00

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及び全国各支店でっております。
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	https://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	東京都千代田区神田錦町三丁目11番地 東京証券代行株式会社		

©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©GungHo Online Entertainment America, Inc. All rights reserved.
 ©GungHo Online Entertainment・TV Tokyo ©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/バズドラプロジェクト・テレビ東京 ©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/バズドラクロスプロジェクト・テレビ東京
 ©GRAVITY Co.,Ltd All Rights Reserved. ©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.
 ©2019 Gravity Interactive, Inc. All Rights Reserved. ©2019 X.D. Global Ltd. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
 ©YOSHIMOTO KOGYO ©Crypton Future Media, INC. www.piapro.net ©和月伸宏/集英社・フジテレビ・アニプレックス
 ※本資料に掲載されている社名、ロゴマーク、商品名及びサービス名は各社の商標または登録商標です。
 ※Nintendo Switch™のロゴ・Nintendo Switch™は任天堂の商標です。
 ※「PlayStation」,「PSS」及び「PS4」は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの商標または登録商標です。

- 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併会社)
- 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変更
株主数に商号変更
主な事業内容をオンラインゲーム事業へ変更
- 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
- 2004/5 株式会社ゲームアーツに資本参加
- 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
- 2008/4 GRAVITY Co.,Ltd.を子会社化
- 2011/10 株式会社アクワイアを子会社化
- 2012/2 スマートフォン向けゲーム「バズル&ドラゴンズ」サービス開始
- 2013/2 株式会社グラスホッパー・マニファクチュア(現:スーパートリック・ゲームズ株式会社)を子会社化
- 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
- 2014/9 GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.を設立
- 2015/9 東京証券取引所市場第一部へ市場変更
- 2015/12 合併会社 GungHo Gamania Co.,Limitedを設立