



GungHo GAMES

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

Nintendo Switch™向け
対戦ニンジャガムアクションゲーム

世界累計
700万
DL突破!
(2021年5月時点)



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

国内累計
5,700万DL突破!
(2021年3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



いつでもどこでも友達と冒険
みんなで遊ぶRPG

世界累計
3,200万
DL突破!
(2020年7月時点)

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

**サモンズ
ボード**

国内累計
500万DL突破!
(2017年3月時点)

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!

感情を揺さぶられる
骨太サバイバルアクション

2026年に起きた大地震変動後の世界。アン
クル・デスの案内でバルブの塔の頂点を目指
す「サバイバルアクションゲーム」

世界累計**700万DL突破!**
(2021年7月時点)

**LET
IT
DIE**



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

『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

**PUZZLE
&
DRAGONS
BATTLE**

国内累計**600万DL突破!**
(2018年9月時点)

GPSを使った探索アプリ
『パズドラ』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



新たな体験を生み出す
アルティメットバトル

世界累計
400万
DL突破!
(2019年11月時点)

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
1,200万
DL突破!
(2017年10月時点)

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

18th Anniversary!



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

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

GungHo Business Report Vol.34

GungHoPRESS



新規価値の創造

世界累計**700万ダウンロード突破!**

『ニンジャラ』

既存価値の最大化

シリーズ全世界累計**9,000万**
ダウンロードを突破!
『パズドラ』

子会社の事業

『Ragnarok』シリーズなど
新作タイトルを複数配信



パートナー・パブリッシング

2021年6月28日に日本での配信を開始!

『ラグナロクオリジン』

グローバルヒットタイトルの創出に向けた 開発と運営に引き続き注力してまいります。

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^{※1}となりました。

一方、2020年の世界におけるゲームコンテンツ市場は、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^{※1}となりました。しかしながら、新型コロナウイルス感染症の感染拡大により経済活動全般が停滞し、一部では持ち直しの動きが見られるものの、依然として先行き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。

「**新規価値の創造**」では、2020年6月25日^{※2}にサービスを開始したNintendo SwitchTM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み、2021年5月15日に世界累計700万ダウンロードを突破いたしました。

「**パートナー・パブリッシング**」では、2021年6月28日にスマートフォン向けMMORPG『ラグナロクオリジン』の日本でのサービスを開始いたしました。サービス開始の初日に、App Storeで「トップ無料ゲーム」1位、Google

Playで「無料ダウンロードランキング」1位を獲得するなど、ユーザー数は順調に拡大しております。

「**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、2020年10月15日に台湾、香港、マカオ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、2021年6月18日より東南アジアにて新たにサービスを開始し、好調な売上を記録しております。

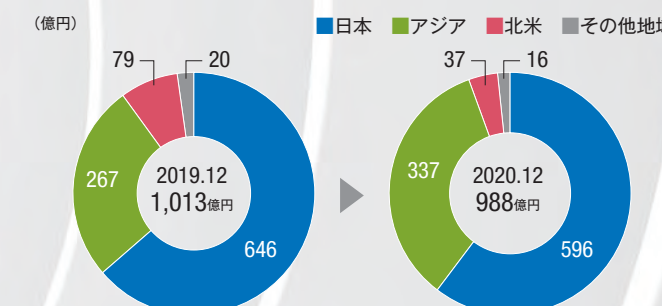
今後もこれらの取り組みを推進することにより、更なる企業価値の向上を図ってまいりたいと存じます。

代表取締役社長CEO 森下 一喜

四半期連結業績推移



地域別売上高推移



※1 ファミ通ゲーム白書2021 ※2 日本標準時



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」を提供していけるよう、4つの戦略を推進してまいります。

1 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。

P5 好調なイベント展開！9周年の『パズドラ』



2 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。

P3~4 『ニンジャラ』サービス開始から1周年！

3 パートナー・パブリッシング

当社がこれまで18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。

P6 『ラグナロクオリジン』日本でのサービスを開始！

4 新分野

新しいユーザー体験を提供するため、クラウドゲーム、VR、AI、ARなど市場拡大が予想される新分野の研究開発。





世界累計700万
ダウンロード突破!
(2021年5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

サービス開始から1周年! 低年齢層を中心に世界中でユーザーが拡大中

2020年6月25日にサービスを開始した『ニンジャラ』は、様々なイベントやアップデートを実施したことで順調にユーザー数が拡大し、世界累計700万ダウンロードを突破いたしました。また、サービス開始から1周年を記念したイベントを実施し、今後もユーザー層のさらなる拡大に取り組んでまいります。



1周年を記念した様々なキャンペーンやイベントを実施し ユーザーアクティビティを活性化

1周年を記念した
ゲーム内アイテムの提供



1人プレイを楽しめる
『ニンジャラ ストーリーパック』を
割引価格で提供



ニンジャラ大会
「ニンジャラ1周年記念カップ」

1周年を記念した大会を全世界同時開催し、『ニンジャラ』の世界No.1プレイヤーが決定しました。(2021年7月18日開催)



大会でのランキングに応じて様々な報酬を獲得

大会記念・金(1周年)
(IPPONデコレーション)



1周年だよ! 1周年!
(エモーション)

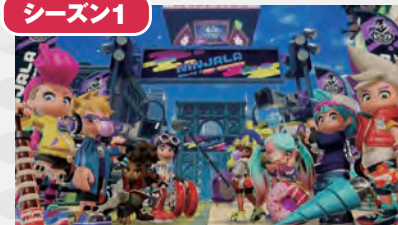


参加者全員に、
1周年記念ステッカーを
プレゼント!



シーズンアップデートやコラボイベント等で ユーザーアクティビティを絶えず活性化

シーズン1



シーズン6



シーズン2



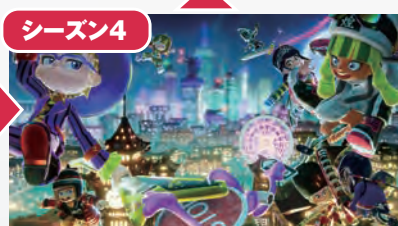
シーズン5



シーズン3



シーズン4



当社がこれまで培ったオンラインゲームの運営ノウハウを活かし、シーズンアップデートや期間限定のイベントバトル、コラボイベント、ゲームを遊びやすくするためのアップデートなどを継続的に実施することで、長くお楽しみいただける環境を絶えず提供しております。

期間限定イベントバトルを実施

ビースト襲来!



ニンジャラストライカー!



ゲーム内コラボイベントを続々と開催

×『鬼滅の刃』



1周年記念として
アニメ『鬼滅の刃』との
コラボイベントを開催



×『モンスターハンターライズ』



×『きゅりーばみゅばみゅ』



×『LET IT DIE』



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

シリーズ全世界累計
9,000万ダウンロードを突破!

『パズドラ』



9周年記念や季節の様々なイベント、コラボイベントを実施し、
ユーザーアクティビティを活性化

2012年2月のサービス開始から『パズドラ』は9周年を迎え、9周年を記念した様々なイベントを実施いたしました。また、他社有名IPとのコラボレーションイベントも引き続き実施しており、ユーザーアクティビティを継続的に活性化させております。



新たに8人対戦モード「8人でサクッと【対戦】」を実装

参加者が一斉にバトルをスタートしてスコアを競う対戦モード「8人でサクッと【対戦】」が登場。イベントのみならず、新たな遊びを提供することで長期的に楽しめる環境を絶えず提供しております。



2021年3月時点
『パズドラ』国内
5,700万ダウンロード

2021年4月時点
『パズドラ』北米
1,400万ダウンロード

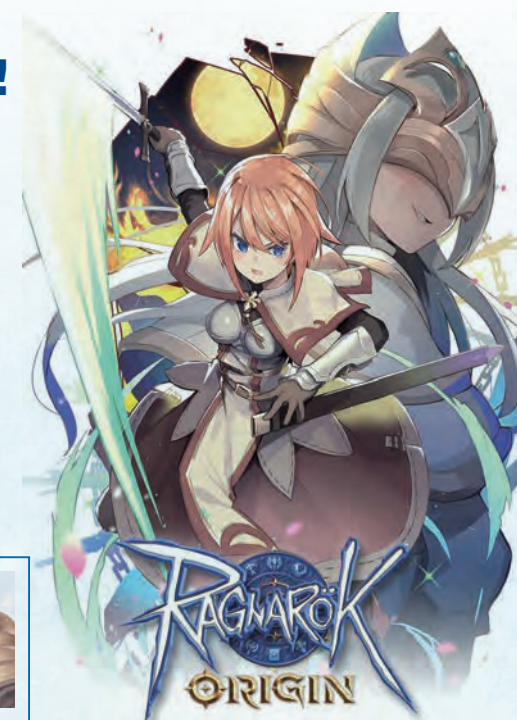
『パズドラバトル』や『パズドラチャレンジ』を含むシリーズで
全世界累計9,000万ダウンロード!

2021年6月28日に日本でのサービスを開始!
スマートフォン向けMMORPG

『ラグナロクオリジン』

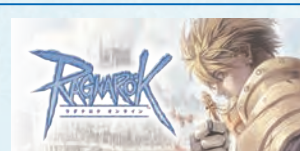
連結子会社のGRAVITYが2020年7月7日に韓国で配信開始した『ラグナロクオリジン』の日本向けサービスを、2021年6月28日に開始いたしました。

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	

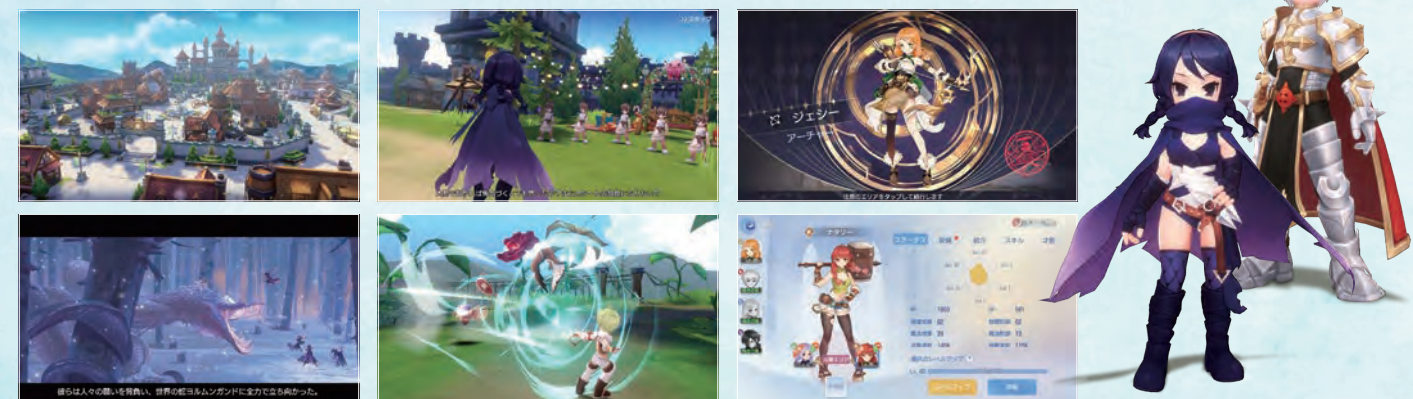


2002年配信開始『ラグナロクオンライン』

可愛い2Dキャラクターとシンプルな操作で
ノートPCでもプレイできるMMORPG。



『ラグナロクオンライン』のDNAを継承したシリーズ最新作
『ラグナロクオリジン』



『ラグナロクオンライン』の世界観をベースとした新たな物語が展開

ポップなキャラクターと職業・ステータス・スキル・
装備を組み合わせで自分だけのスタイルで戦う
「圧倒的な自由度」は健在

テレビCM&リリース記念キャンペーンを実施

幅広くユーザーを獲得するため、テレビCMを実施し、2021年6月28日にApp Storeで「トップ無料ゲーム」1位、Google Playで「無料ダウンロードランキング」1位を獲得いたしました。また、サービス開始を記念して、ユーザーの定着化を図るための様々なイベントも併せて実施しております。



テレビCM



リリース記念キャンペーン

GRAVITY Co.,Ltd.

『Ragnarok』シリーズなどの 新作タイトルを複数配信

連結子会社のGRAVITYは『Ragnarok』シリーズを中心としたタイトルの展開により、順調に業績を拡大させてまいりました。今後も更なる業績拡大のため、『Ragnarok』シリーズのみならず、その他のタイトルの展開も行っておりま。

2021年上期に複数の新作タイトルを配信開始

Ragnarok X: Next Generation



東南アジア 2021年6月18日配信開始

2020年10月に台湾・香港・マカオで配信を開始した本作は、2021年6月18日に東南アジアで新たにサービスを開始いたしました。

CPBL Pro-baseball 2021



台湾／香港／マカオ 2021年6月17日配信開始

『Ragnarok』シリーズ以外の展開として、台湾プロ野球を題材としたタイトルのサービスを、2021年6月17日より台湾・香港・マカオで開始いたしました。

今後のリリース予定タイトル

Ragnarok X: Next Generation



ベトナム 2021年9月配信予定

韓国 2022年上期配信予定

Ragnarok The Lost Memories



タイ 2021年3Q配信予定

北米 2021年4Q配信予定

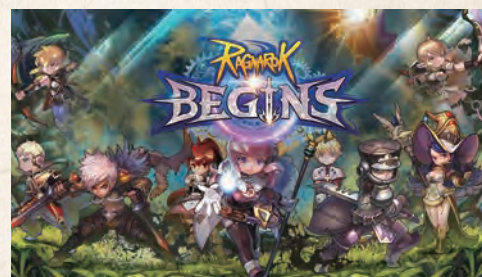
Ragnarok Origin



北米 2021年10月配信予定

台湾／香港／マカオ 2022年上期配信予定

Ragnarok Begins



韓国 2021年9月CBT※実施予定

※ CBT: Closed Beta Test (クローズド ベータ テスト)

ガンホーのグローバル戦略

当社グループは、これまで『バズドラ』や『Ragnarok』などの自社オリジナルIPを創造し、成長してまいりました。これら自社オリジナルIPは今も大きな収益を生み出し続け、当社グループの業績を支える重要な柱となっております。当社は長期かつ持続的な成長のため、成熟した日本市場のみを対象としたゲームではなく、成長を続ける海外市場も含め、グローバル配信を前提とした自社オリジナルIPの新規タイトルの開発に注力しております。

当社のグローバル配信タイトルの歩み

2016年12月北米・欧州／2017年2月アジア・日本でサービス開始

『LET IT DIE』

当社として初のグローバル配信を前提としたPlayStation®4向けサバイバルアクションゲーム『LET IT DIE』のサービスを、2016年12月に北米・欧州で、2017年2月にアジア・日本で開始いたしました。サービス開始当時、家庭用ゲーム機向けとしては数少ない、基本プレイ無料アイテム課金方式のゲームとして話題を呼び、全世界累計700万ダウンロードを突破いたしました。『LET IT DIE』では、欧米市場で多くのユーザーを獲得でき、欧米のユーザーからゲーム性を高く評価いただけたことは、当社のグローバル展開において大きな一歩となったタイトルです。



全世界累計
700万
ダウンロード

グローバルタイトルの配信により、
北米・欧州を中心に、
数多くのユーザーを獲得



2020年6月世界同時サービス開始

『ニンジャラ』

2020年6月に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』のサービスを、世界同時に開始いたしました。低年齢層を中心に、北米や欧州で数多くのユーザーを獲得することができ、全世界累計700万ダウンロードを突破いたしました。

『ニンジャラ』では漫画やカートゥーンアニメ、グッズ展開、ストリーマーを活用したプロモーション、オンラインでの世界大会など、ユーザー層の拡大とIPを確立するための様々な取り組みも行っており、グローバル市場における当社の認知度拡大にも寄与しております。



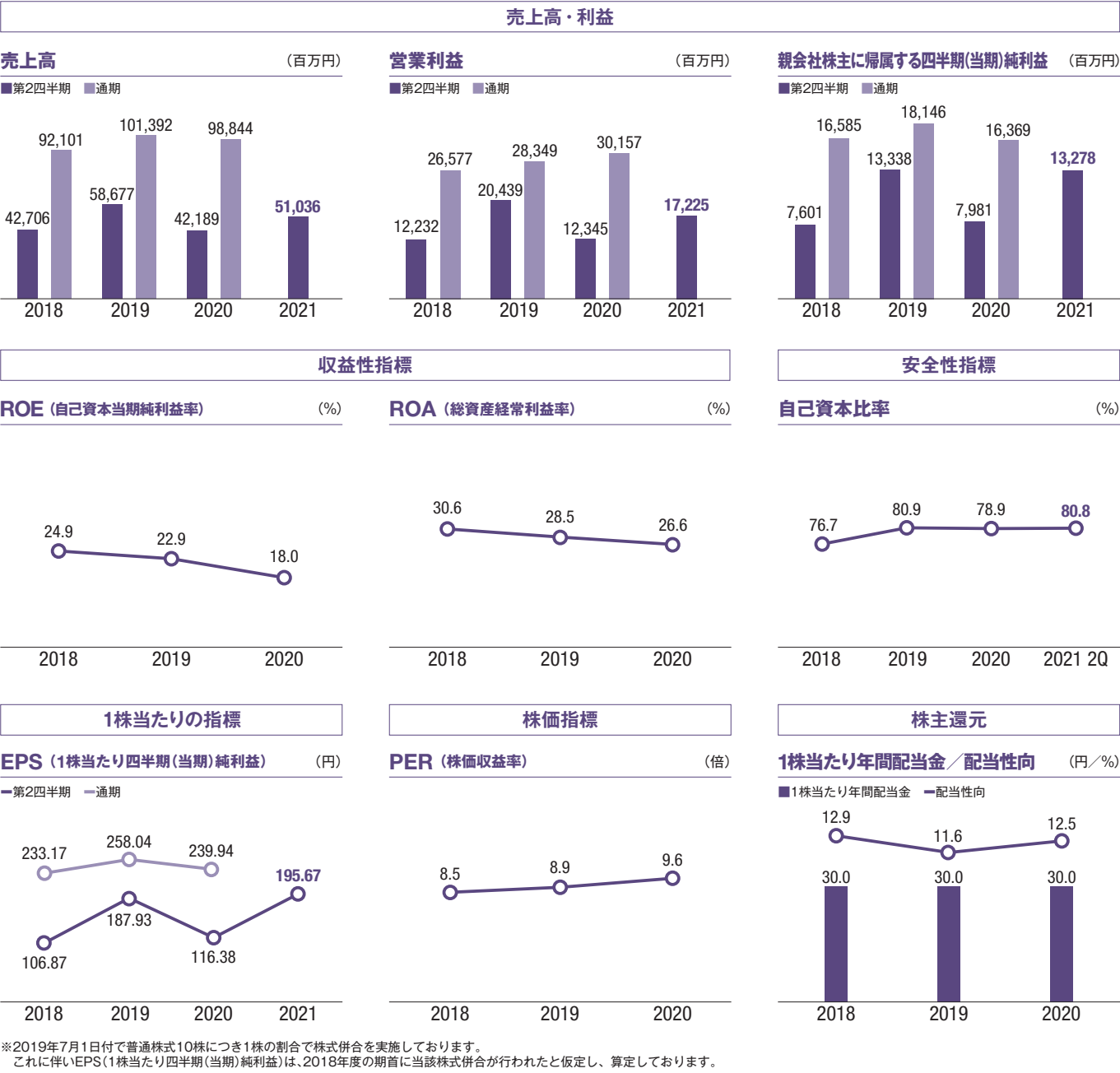
全世界累計
700万
ダウンロード

自社オリジナルIP創造への挑戦

当社の世界市場における認知度はまだ決して高いとは言えませんが、『LET IT DIE』や『ニンジャラ』は世界でユーザーを獲得し、当社の認知度を拡大させてまいりました。

自社オリジナルの新規IPで開発したゲームは、既存の有名IPを題材としたゲームと比べ、ユーザーの獲得は容易ではなく時間を要することもあります。多くのユーザーを獲得できると、そのIPは長期的に収益を生み出す柱となりえます。

当社は、『LET IT DIE』や『ニンジャラ』の配信によって獲得したユーザー層や認知度、グローバルタイトルの開発・運営で得た経験・ノウハウを活かし、『バズドラ』や『Ragnarok』のように長期的に収益を生む柱となる自社オリジナルIPの創造に果敢に挑戦してまいります。



連結貸借対照表の概要 (百万円)			
科 目	2019 2019.12.31現在	2020 2020.12.31現在	2021 2021.6.30現在
資産の部			
流動資産	94,840	114,120	126,504
固定資産	10,168	8,136	7,082
資産合計	105,008	122,257	133,587
負債の部			
流動負債	13,327	16,200	14,170
固定負債	914	1,330	1,325
負債合計	14,242	17,530	15,495
純資産の部			
株主資本合計	85,194	96,500	107,739
その他の包括利益累計額合計	△282	21	179
純資産合計	90,765	104,727	118,092
負債純資産合計	105,008	122,257	133,587

連結損益計算書の概要 (百万円)				
科 目	2019 2019.1.1>2019.12.31	2020 2020.1.1>2020.12.31	2021 2021.1.1>2021.6.30	
売上高	101,392	98,844	51,036	
売上総利益	53,223	55,354	30,092	
営業利益	28,349	30,157	17,225	
経常利益	28,617	30,202	17,682	
税金等調整前四半期(当期)純利益	27,677	26,849	20,806	
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益	18,146	16,369	13,278	

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

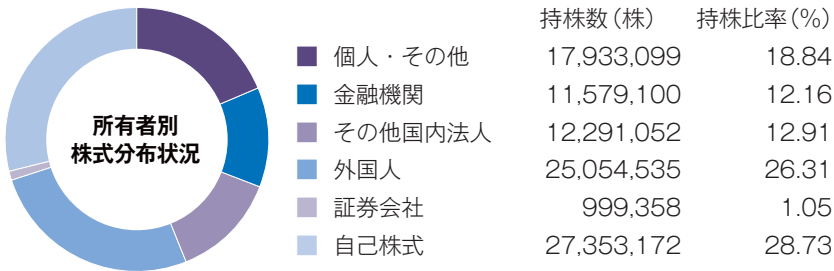
会社概要

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 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	417名(連結1,333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	95,210,316株
株 主 数	73,697名
大 株 主	持株数(株) 持株比率(%)
SON Financial合同会社	11,358,100 16.73
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	3,691,400 5.43
孫 泰蔵	3,385,000 4.98
THE BANK OF NEW YORK MELLON 140044	2,740,900 4.03
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	1,714,900 2.52
森下 一喜	1,009,600 1.48
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	1,001,349 1.47
BBH FOR SEI INSTITUTIONAL INV TR - WORLD	857,300 1.26
EQU EX US FD/ALLIANCE BERNSTEIN	
株式会社日本カストディ銀行(信託口5)	828,900 1.22
株式会社日本カストディ銀行(信託口9)	737,000 1.08

※当社は自己株式を27,353,172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。



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 本店および全国各支店で行っております。
定 時 株 主 総 会	毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内		
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		
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	HPアドレス 公 告 掲 載	https://www.gungho.co.jp/ 電子公告(当社ホームページに掲載)

©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©GungHo Online Entertainment America, Inc. All rights reserved.
©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/バスドラプロジェクト2019・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. ©吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©神坂一・あらいずみるい/KADOKAWA ©TYPE-MOON・ufotable・FSNPC
©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2016, 2020 ALL RIGHTS RESERVED. ©2021 MARVEL
※本資料に掲載されている社名、ロゴマーク、商品名およ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」および「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。

ガンホーの歴史

- **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・マニファクチュアを
子会社化
- **2013/4**
東京ドームシティにて初の
「バスドラファン感謝祭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