



# GungHo GAMES

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

Nintendo Switch™向け  
対戦三ジャガムアクションゲーム

世界累計  
**600万  
DL突破!**  
(2021年1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  
**5,600万DL突破!**  
(2020年11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**

ガンホーが放つ  
スマホ時代のボードゲーム!

国内累計  
**500万DL突破!**  
(2017年3月時点)

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600万DL突破!  
(2020年2月時点)

**LET  
IT  
DIE**



『パズドラ』の対戦ゲームが  
Nintendo Switch™で登場!

『パズドラ』のゲームプレイ感はその  
ままに、リーダーモンスターが必  
死の3Dモデルで動き回り、アミタ  
『パズドラ』のプロゲーマーたちと対  
戦ができる対戦パズルアクション

**パズ  
ドラ  
GOLO**



**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)

カプ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.33

# GungHoPRESS



新規価値の創造

世界累計600万ダウンロード突破!

『ニンジャラ』  
継続的なイベント・プロモーション展開で  
ダウンロード数は順調に拡大



パートナー・パブリッシング

日本での配信が決定!  
『ラグナロクオリジン』

子会社の事業

『Ragnarok』シリーズ  
グローバルに新作を続々と配信!

既存価値の最大化

好調なイベント展開!  
9周年の『パズドラ』

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

日本におけるゲーム市場は、モバイルゲーム市場の緩やかな拡大と家庭用ゲームソフトの好調な販売に支えられ、2019年の国内ゲーム市場は前年比3.8%増加の1兆7,330億円<sup>※1</sup>となりました。一方、世界におけるゲーム市場は、スマートフォンの普及拡大に加え、家庭用ゲーム市場やPCオンラインゲーム市場も成長を続け、2019年の世界ゲームコンテンツ市場は前年比19.1%増加の15兆6,898億円<sup>※1</sup>となりましたが、新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴い、世界経済の悪化が懸念されており、先行きが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、『バズドラ』(以下『バズドラ』)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。その結果、『バズドラ』は2020年11月8日に国内累計5,600万ダウンロードを突破しております。また、『バズドラ』は2021年2月にサービス開始から9周年を迎え、周年記念イベントを実施いたしました。

「**新規価値の創造**」では、Nintendo Switch<sup>TM</sup>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、2020年6月25日<sup>※2</sup>に北米・欧州・アジア・日本へと

世界同時に開始いたしました。2021年1月18日には、世界累計600万ダウンロードを突破しており、ダウンロード数は順調に拡大しております。

「**パートナー・パブリッシング**」では、2019年6月5日から日本にてサービスを開始した『ラグナロク マスターズ』は、継続的なアップデート及びイベントの開催により安定的に推移いたしました。また、『ラグナロクオリジン (Ragnarok Origin)』の2021年上期の日本配信に向けて準備を行っております。

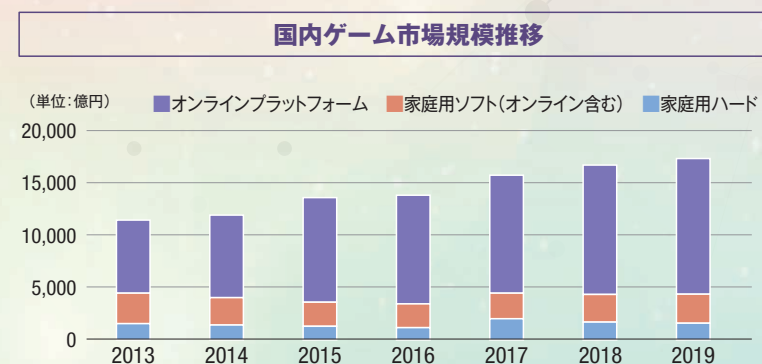
「**子会社の事業**」では、GRAVITY Co.,Ltd.(以下GRAVITY)及びその連結子会社が配信している『Ragnarok M: Eternal Love』は継続的なアップデート及びイベントの開催により引き続き安定的に推移しております。2020年5月28日からGRAVITYの連結子会社がタイでサービスを開始したPCオンラインゲーム『Ragnarok Online』も堅調に推移し、業績に貢献いたしました。また、GRAVITYは2020年7月7日から韓国でスマートフォン向けゲーム『Ragnarok Origin』のサービスを開始し、好調に推移いたしました。さらに、2020年10月15日に台湾、香港、マカオでサービスを開始した『Ragnarok X: Next Generation』も、好調な売上を継続しております。

今後もこれらの取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。

皆様方におかれましては、引き続き一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長CEO **森下 一喜**

※1 ファミ通ゲーム白書2020 ※2 日本標準時



出典：ファミ通ゲーム白書2020

## 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

『バズドラ』、『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 『バズドラ』9周年

### 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』アップデート・イベント継続中

### 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 マスターズ』MAU安定推移

### 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600万  
ダウンロード突破!  
(2021年1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<br>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<br>パッケージ版:3,980円(税込)<br>※パッケージ版は限定アイテムとセット<br>※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<br>日本語、英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、<br>スペイン語、中国語(繁体字/簡体字)、韓国語 |

## 継続的なイベント・プロモーション展開で ダウンロード数は順調に拡大

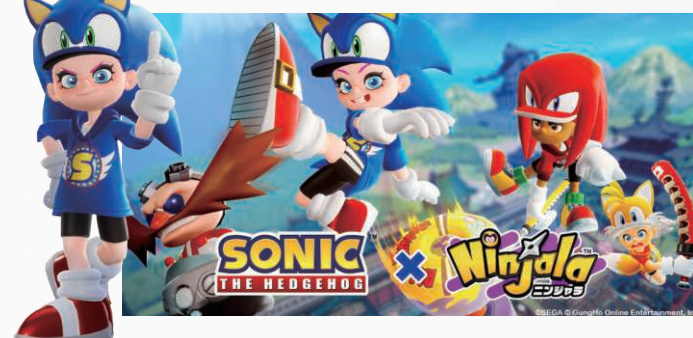
2020年6月25日にサービスを開始した対戦ニンジャガムアクションゲーム『ニンジャラ』は、継続的なアップデート・イベント・プロモーション展開で、サービス開始から順調にダウンロード数を拡大してまいりました。今後もさらなるユーザー層の拡大のため、積極的に各施策を実施してまいります。

### 人気キャラクターや有名人とのコラボイベントを実施

グローバル配信タイトルである『ニンジャラ』は、日本のみならず海外で楽しめることにも配慮したコラボイベントの展開も実施することで、グローバルでユーザー数の拡大に積極的に取り組んでおります。

#### ×「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」

#### ×「きゃりーぱみゅぱみゅ」



### さらに『パズドラ』とも コラボレーション!



コラボコスチューム例  
赤龍喚士・ソニア

「にんじゃりばんばん Steve Aoki Remix」がテーマ曲のテレビCMはYouTubeでもご覧いただけます。



今も非常に多くのユーザーの皆様  
に楽しまれている『パズドラ』と  
のコラボレーションを実施いたし  
ました。

『パズドラ』にも『ニンジャラ』の  
キャラが登場!



### 画面を通してライバルと対戦! オンライン大会を開催

小中学生から大人のユーザーまで、幅広い層に楽しんでもいただける『ニンジャラ』のオンライン大会を実施することで、ゲーム内イベントだけではない楽しみの機会を提供しております。

#### ニンジャラ初の公式オンライン大会 「ニンジャラTV杯 2020秋」



#### 小中学生を対象にした全国大会 「ニンジャラ次世代GP2021」



上位入賞者特典も!

## 『TEPPEN』新たな地域でサービス開始

2019年7月に北米・欧州でサービスを開始した『TEPPEN』は、2019年8月からアジア・日本でサービスを開始、そしてこの度2020年11月より中南米にて新たにサービスを開始し、ユーザー層の拡大に取り組んでおります。



2020年11月2日から  
中南米地域へサービス開始

オンラインイベントも随時開催



TEPPEN



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

# 好調なイベント展開！ 9周年の『パズドラ』

『パズドラ』は2021年2月20日でサービス開始から9周年を迎えましたが、今も非常に多くのユーザーの皆様にお楽しみいただいております。長くお楽しみいただけるよう、日々のユーザーの皆様への動向や評価等を集約・分析した上で、日々のアップデートやイベントの提供を行っており、今後も長期的に楽しめるゲームとしてさらなる進化を図ってまいります。



## パズドラ大感謝祭、周年記念イベントなどを継続的に実施

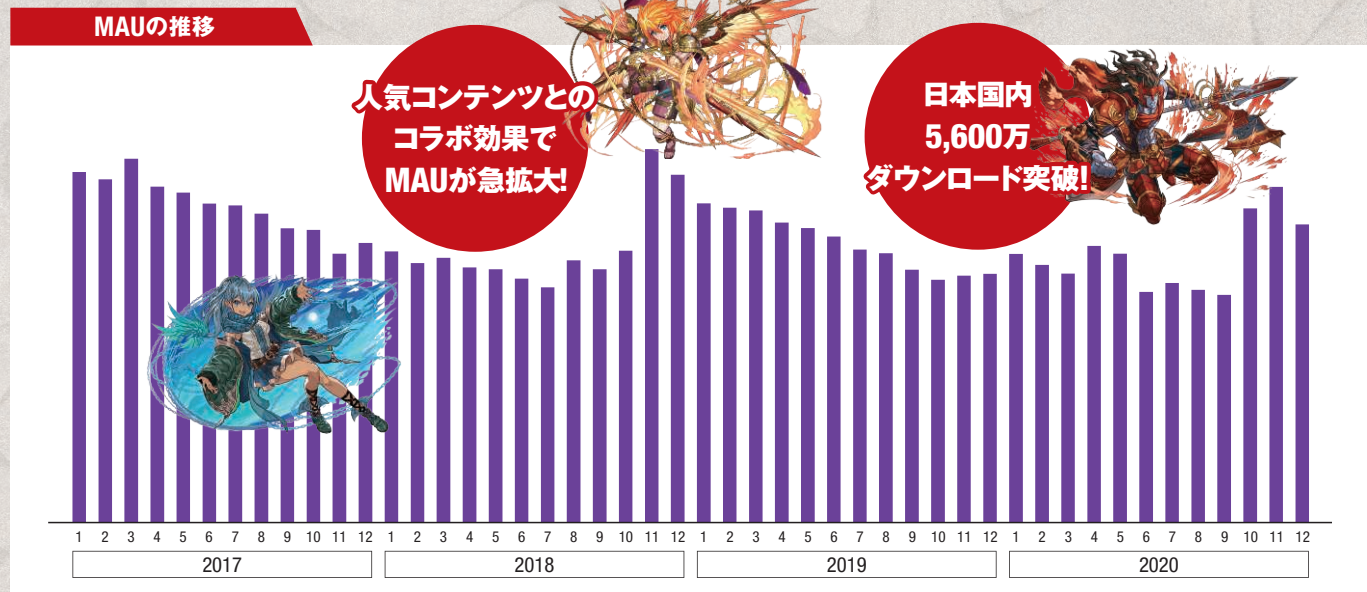
### 「パズドラ大感謝祭2020」



### 9周年記念イベント



## ユーザーに楽しめるイベントを続々と実施！



# 『ラグナロク マスターズ』 継続的なアップデートや イベントにより安定推移

大型アップデートや季節イベント、シーズン制のチーム対抗戦、SNSを活用したプロモーションキャンペーン等を継続的に実施し、ユーザーアクティビティは引き続き安定推移しています。

| SPEC   |              |
|--------|--------------|
| タイトル   | ラグナロク マスターズ  |
| ジャンル   | みんなで遊ぶRPG    |
| 価格     | 無料(ゲーム内課金あり) |
| サービス開始 | 2019年6月5日    |



## 大型アップデートを実施



新職業「ドラム族」や新マップが登場！

# 『ラグナロクオリジン』 日本での配信が決定！



2021年上期の  
サービス開始に向けて準備中

GRAVITY Co.,Ltd.

# 『Ragnarok』シリーズ グローバルに新作を続々と配信!

韓国子会社のGRAVITY Co.,Ltd.は、主に『Ragnarok』シリーズのタイトルをグローバル展開し、業績を成長させてまいりました。2020年にも複数の新作タイトルのサービスを開始し、2021年も新作タイトルをグローバルに展開していく予定です。

台湾／香港／マカオ

2020年10月15日サービス開始

Ragnarok X: Next Generation



売上  
ランキング  
1位  
を獲得!

韓国

2020年7月7日サービス開始

Ragnarok Origin



好調な  
売上ランキング  
を維持

タイ

2020年5月28日サービス開始

Ragnarok Online



GRAVITYの  
タイ子会社による  
直接サービスで  
業績に貢献

2020年は  
世界各国で  
新規タイトルを配信!

2021年も  
引き続き複数の  
新作タイトルを  
リリース予定



Ragnarok Origin

韓国：2020年7月7日配信  
日本：2021年上期配信予定



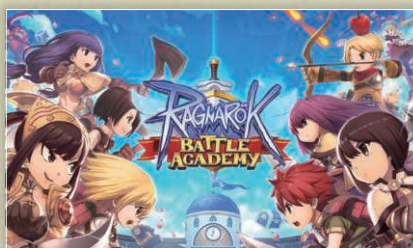
Ragnarok X: Next Generation

台湾／香港／マカオ：2020年10月15日配信  
東南アジア：2021年上期配信予定



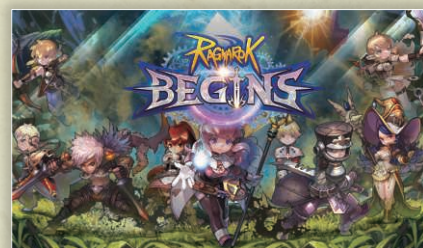
The Lost Memories: a Song of Valkyrie

タイ：2021年上期配信予定



Ragnarok: Battle Academy

タイ：2021年上期配信予定



Ragnarok Begins

韓国：2021年配信予定

## ウィズコロナにおける ガンホーのeスポーツへの取り組み

当社では、これまで『ラグナロク オンライン』や『パズドラ』においてeスポーツイベントを開催してまいりましたが、eスポーツが世間的な注目を集め始めた2018年頃からeスポーツに対する取り組みをさらに強化してまいりました。そして、新型コロナウイルスの影響により、ユーザーの皆様にご満足いただく形式でeスポーツイベントを開催することが困難となりましたが、オンラインでeスポーツイベントを開催することで、ユーザーの皆様にお楽しみいただける機会を提供しております。

～2017年

- 『ラグナロク オンライン』や『パズドラ』でeスポーツイベントを開催



2018年

日本における  
「eスポーツ元年」

- 一般社団法人日本eスポーツ連合 (JeSU) に加入、『パズドラ』がeスポーツ認定タイトルに
- eスポーツ大会「パズドラチャレンジカップ闘会議2018」を開催。プロの『パズドラ』プレイヤーが誕生



2019年

- 『パズドラ』においては、「チャレンジカップ」や「オープンカップ」、「チャンピオンズカップ」を開催
- 2019年にサービスを開始した『TEPPEN』では初の世界大会となる「TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2019」を開催

2020年

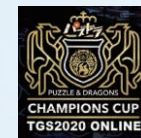
新型コロナウイルス  
感染症拡大

リアルスポーツが大きく影響を受ける中、  
オンラインでの参加・観戦が可能なeスポーツへの注目がさらに高まる!  
ガンホーでもオンラインeスポーツイベントを開催

2020年に実施した主なオンラインeスポーツイベント

### パズドラチャンピオンズカップ TOKYO GAME SHOW 2020 ONLINE

『パズドラ』のプロゲーマー達によるプロ選手No.1の称号と賞金をかけた、『パズドラ』の公式大会です。パズル対戦ゲーム『パズドラバトル』の対戦モードを使用し、ハイレベルなバトルがオンラインで繰り広げられました。



### 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA パズドラ部門

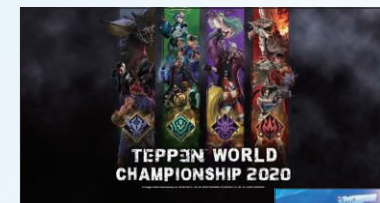
オンラインで開催された「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2020 KAGOSHIMA パズドラ部門」にて、『パズドラ』の全国No.1プレイヤーを決める大会が行われました。



代表予選・本選は  
各地方の会場から  
遠隔で参加する  
方式で実施

### TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2020

賞金総額5,000,000円をかけた「TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2020」では、「アメリカ」「ヨーロッパ」「アジアパシフィック」「ホスト(日本)」の4地域のトッププレイヤー達が世界各地からオンラインで対戦し、優勝決定戦では2020年の「TEPPEN」世界No.1プレイヤーが決定しました。



世界4地域で  
オンライン大会  
を開催



