

Nintendo Switch™向け
対戦ミンジャガムアクションゲーム



シノビの力を引き出す「ミンジャガム」を使い、様々なアクションでミ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

『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だに、リーダーモンスターが圧倒力の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

国内累計
5,500万DL突破!
(2020年8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

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『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

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

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
500万DL突破!
(2017年3月時点)

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!

4x4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)

ヒメゴスライ

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

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・テ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

17th 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

新規価値の創造

『TEPPEN』
継続的にコンテンツを拡充

既存価値の最大化

『パズドラ』
ユーザー活性化施策を継続実施

パートナー・パブリッシング

引き続き堅固な
「ラグナロク マスターズ」

子会社の事業

GRAVITYより
新作タイトルを
サービス開始



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^{*1}となりました。一方、世界におけるゲーム市場も引き続き成長を続け、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^{*1}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、『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てまいりました。『パズドラ』は2020年2月にサービス開始から8周年を迎えたことから周年記念イベントを実施すると共に、ゴールデンウィークの特別イベント等の実施により、MAUは好調に推移いたしました。

「**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』のサービスを、2020年6月25日^{*2}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。2020年8月12日には、世界累計400万ダウンロードを突破しております。また、2020年7月22日に『ニンジャラ』のパッケージ版である『ニンジャラ ゲームカードパッケージ』を発売いたしました。

「**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、サービス開始から1周年を迎え、周年記念イベントの開催により、MAUは堅調に推移いたしました。

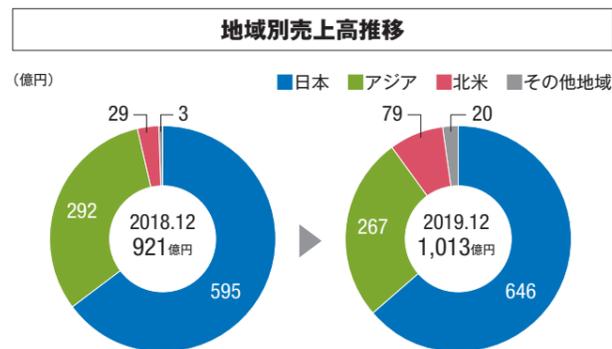
「**子会社の事業**」では、GRAVITY Co.,Ltd.（以下GRAVITY）及びその連結子会社が配信している『Ragnarok M: Eternal Love』は継続的なアップデート及びイベントの開催により安定推移しており、引き続き当社グループの連結業績に貢献しております。また、GRAVITYは2020年7月7日から韓国でスマートフォン向けゲーム『Ragnarok ORIGIN』のサービスを開始いたしました。

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。

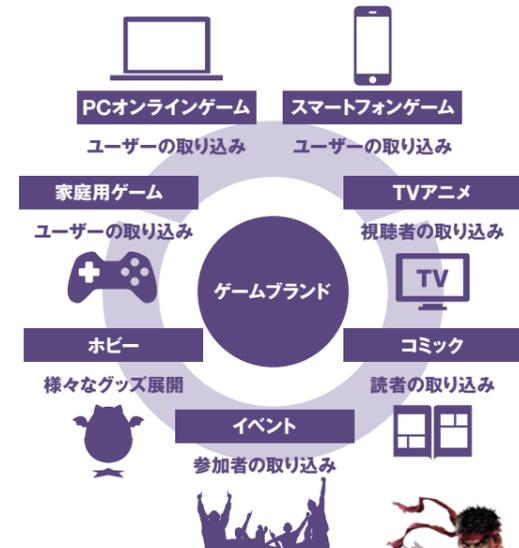
代表取締役社長CEO **森下 一喜**

※1 ファミ通ゲーム白書2020 ※2 日本標準時



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、価値を最大化する。



P5 『TEPPEN』アップデート

P6 『パズドラ』5,500万DL突破

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。

2 新規価値の創造

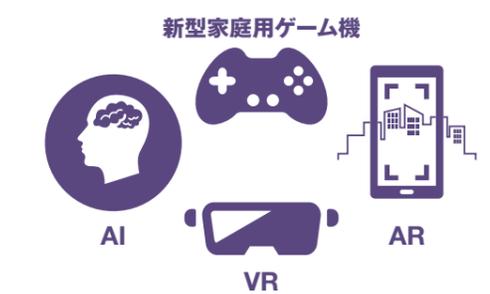
日本市場中心から世界市場を見据え新しい体験を提供できるゲームを開発し、あらゆるプラットフォームへ展開。



P3-4 『ニンジャラ』をリリース

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しい分野を研究開発。



3 パートナー・パブリッシング

当社が17年以上にわたって培ったオンラインゲーム運営経験を基に、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。



『ニンジャラ』を 世界同時にサービス開始！

Nintendo Switch™向け
対戦ニンジャガムアクションゲーム

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』のダウンロード版を、2020年6月25日(木)※より基本プレイ無料で北米・欧州・アジア・日本へと世界同時にサービスを開始いたしました。『ニンジャラ』の配信により、当社のグローバル展開を更に進めてまいります。 ※日本標準時

最大8人のバトルロイヤルと最大4人vs4人のチームバトル



バトルロイヤル



チームバトル

対戦ルールは最大8人のバトルロイヤルと最大4人vs4人に分かれたチームバトル。幅広い年齢層が楽しめるマルチプレイヤーアクションです。

多様なアバターアイテムで自分好みにカスタマイズ

多様なアバターアイテムで自身のキャラクターを自由にカスタマイズできます。ゲーム内のショップなどからアイテムを入手することができます。



基本プレイ無料! 全年齢層に向けた 対戦ニンジャガムアクション!

多面的なプロモーション展開で幅広くユーザーを獲得

TV CM・TV番組

- ・6月23日よりTV CMを日本全国OA
- ・TVのゲーム番組や情報番組、子供向け番組での展開も

公式生放送・開発者日記動画

最新情報を発信

人気ストリーマー

を起用した施策

マーチャンダイジング

公式グッズをヴィレッジヴァンガードの一部店舗で先行発売

コラボの実施

オンライン大会の開催(予定)

カートゥーンアニメ

- ・6月24日よりYouTube配信
- ・今後も継続的に新作を配信予定

漫画

「月刊コロコロコミック」6月号から連載開始

主力ゲーム誌を中心に

メディア

への露出



©金林洋/小学館



世界累計400万
ダウンロードを突破!
(2020年8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 ※Nintendo Switch Onlineへ加入せずにオンライン対戦可
対応言語	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

ニンジャラパス(シーズンパス)購入で豪華な報酬を獲得

『ニンジャラ』ではゲーム内でティアポイントをためてティアを進めることで、報酬を獲得できますが、有料のニンジャラパスを購入することで豪華報酬を獲得することができます。



『ニンジャラ』をさらに楽しめるコンテンツもご用意!

内容盛りだくさんのパッケージ版 『ニンジャラ ゲームカードパッケージ』

ダウンロード版『ニンジャラ』が収録されたゲームカードに、限定コスチュームやゲーム内通貨など、豪華アイテムがセットになった特別なパッケージです。



ひとりで楽しめる追加コンテンツ 『ニンジャラ ストーリーパック』

「ニンジャラ ストーリーパック 壱ノ巻」を購入いただくことで、ひとりで楽しめる「ストーリーモード」をプレイすることができます。



サービス開始から1周年！『TEPPEN』 継続的にコンテンツを拡充

2019年7月4日から北米・欧州にて、8月8日からはアジア・日本でサービスを開始したスマートフォン向けカードゲーム『TEPPEN』は、サービス開始から1周年を迎え、コンテンツの拡充やオンライン対戦イベントの開催等で継続的に楽しみを提供しております。



SPEC

タイトル	TEPPEN
ジャンル	アルティメットカードバトル
価格	無料(ゲーム内課金あり)
サービス開始	北米・欧州: 2019年7月4日 アジア・日本: 2019年8月8日
対応言語	英語、フランス語、スペイン語、ドイツ語、イタリア語、日本語、韓国語、中国語(繁体字/簡体字)

1周年を記念したイベントを開催

サービス開始から1周年を記念し、ゲーム内アイテムや継続的に楽しみいただける施策を提供することで、アクティブユーザーの活性化を図っております。



©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.



2020/3

ゼロ
『ロックマンX』

新ヒーローが続々と登場!

『ロックマンX』シリーズより「ゼロ」が、『モンスターハンター』シリーズより「アイルー」が新たに参戦!

2020/7

アイルー
『モンスターハンター』

パートナー・パブリッシング

サービス開始から1周年! 引き続き堅調な 『ラグナロク マスターズ』

2019年6月5日にサービスを開始した『ラグナロク マスターズ』は、サービス開始から1周年を迎えました。1周年を記念したイベントを実施し、アクティブユーザー数は引き続き安定的に推移しております。



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

世界累計
3,200万DL突破!



1周年を記念したアニバーサリー キャンペーンを開催

サービス開始から1周年を記念して、新マップや新モンスター、新職業など、遊びの幅が更に広がる数々のイベントを含んだ大型アップデートを実施しました。

上級者・新規ユーザーそれぞれが 楽しめるようにコンテンツを充実化

上級者だけでなく、初心者にもお楽しみいただけるようコンテンツの充実化を図っています。



上級者には...



新規ユーザーには...

2020年2月で8周年

ユーザー活性化施策を 継続的に実施

『パズドラ』は2020年2月に8周年を迎えましたが、今なお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。今後も既存・新規・休眠ユーザーなど、様々な層に合わせた活性化施策を長期的な視点で継続的に実施してまいります。

2020/8
国内累計
5,500万DL
突破!



年始・8周年記念イベント、ゴールド ウィークの特別イベントを実施



有名IPとのコラボレーション イベントを実施



国内MAUの推移



ユーザーアクティビティの 活性化へ

周年記念や季節に合わせたイベント・コラボレーションイベント等を長期的な視点に立って運営し、ユーザーアクティビティを継続的に活性化させることで、高水準のアクティブユーザー数を長期に亘り維持しております。

『パズドラレーダー』を『パズドラバトル』にリニューアル

2020年3月に『パズドラレーダー』を『パズドラバトル』へリニューアルし、シーズン制の導入やシーズンパスの提供、対戦相手とスタンプを送り合うことができるコミュニケーション機能の実装など、『パズドラ』における対戦の新しい楽しみ方を提供いたします。

スタンプによるコミュニケーション機能、 着せ替えを実装



シーズン制を導入、シーズンパスの提供を開始



GRAVITY Co.,Ltd.

韓国子会社のGRAVITYは、現在『Ragnarok M: Eternal Love』を中心とした『Ragnarok』関連タイトルでグローバルに事業展開を行っております。2020年も複数の新作タイトルが配信される予定です。



『Ragnarok M: Eternal Love』 は引き続き堅調に推移

世界累計
3,200万DL
突破!
(2020年7月時点)



2020年7月7日に韓国で配信開始!

『Ragnarok ORIGIN』

スマートフォン向けゲーム『Ragnarok ORIGIN』が2020年7月7日に韓国でサービス開始となりました。サービス開始当初から韓国国内で売上ランキング上位*を獲得するなど好調なスタートとなっております。



さらに2020年中に複数の新作タイトルを配信予定



Ragnarok X: Next Generation
台湾/香港/マカオ：2020年配信予定
東南アジア：配信準備中

The Lost Memories: The Song of Valkyrie
2020年配信予定

Ragnarok Crusade: Midgard Chronicles
韓国：2020年配信予定

* App StoreとGoogle Play Storeの売上ランキングで4位を獲得(2020年7月13日時点)

GungHo Online Entertainment America, Inc.



SPEC

タイトル	Volta-X
ジャンル	アクションストラテジーロボット対戦ゲーム
プレイ人数	1~2人
対応機種	Nintendo Switch™、Steam
発売日	2020年8月12日
価格	\$19.99
対応言語	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/簡体)

米国子会社より新規タイトルを世界で発売開始

米国子会社GungHo Online Entertainment America, Inc.が開発したアクションストラテジーロボット対戦ゲーム『Volta-X』が、2020年8月12日にNintendo Switch™及びSteam向け新作タイトルとして世界で発売開始となりました。



*日本版は後日発売予定

GungHo News

自己株式の取得終了に関するお知らせ

当社は2020年2月13日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式の取得枠設定に係る事項について決議いたしました。以下の通り自己株式の取得が終了いたしました。

取得に係る事項の内容

- | | |
|---------------|------------------------------|
| (1) 取得対象株式の種類 | 普通株式 |
| (2) 取得期間 | 2020年2月17日~2020年3月18日(約定ベース) |
| (3) 取得株式数 | 1,800,000株 |
| (4) 取得総額 | 2,934,860,000円 |
| (5) 取得方法 | 東京証券取引所における市場買付 |



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・利益

売上高 (百万円)



営業利益 (百万円)

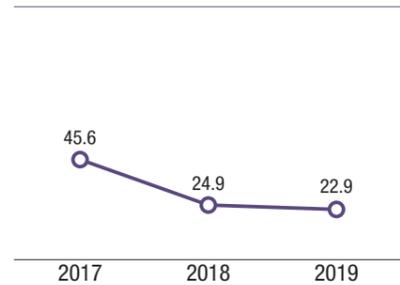


親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益 (百万円)

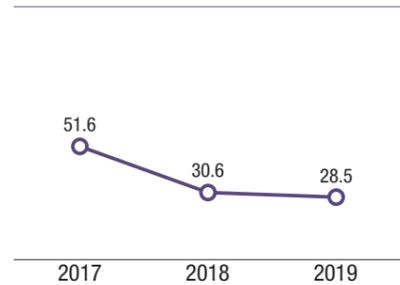


収益性指標

ROE (自己資本当期純利益率) (%)

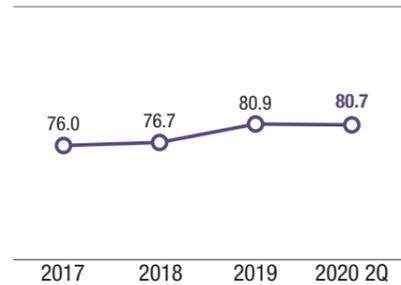


ROA (総資産経常利益率) (%)



安全性指標

自己資本比率 (%)



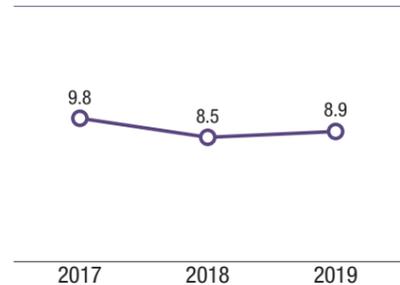
1株当たりの指標

EPS (1株当たり四半期(当期)純利益) (円)



株価指標

PER (株価収益率) (倍)



株主還元

1株当たり年間配当金/配当性向 (円/%)



※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株当たり四半期(当期)純利益)は、2017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 (百万円)

科目	2018 2018.12.31現在	2019 2019.12.31現在	2020 2020.6.30現在
資産の部			
流動資産	88,125	94,840	97,322
固定資産	7,906	10,168	11,226
資産合計	96,032	105,008	108,549
負債の部			
流動負債	16,774	13,327	13,070
固定負債	1,147	914	1,074
負債合計	17,922	14,242	14,145
純資産の部			
株主資本合計	73,850	85,194	88,145
その他の包括利益累計額合計	△148	△282	△493
純資産合計	78,110	90,765	94,404
負債純資産合計	96,032	105,008	108,549

連結損益計算書の概要 (百万円)

科目	2018 2018.1.1>2018.12.31	2019 2019.1.1>2019.12.31	2020 2020.1.1>2020.6.30
売上高	92,101	101,392	42,189
売上総利益	49,460	53,223	23,491
営業利益	26,577	28,349	12,345
経常利益	26,659	28,617	12,480
税金等調整前四半期(当期)純利益	25,430	27,677	12,425
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益	16,585	18,146	7,981

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
 英文名称 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 407名(連結1,304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 越智 政人
 取締役 吉田 康二
 取締役(非常勤) 大庭 則一
 社外取締役 大西 秀重
 社外取締役 宮川 圭治
 社外取締役 田中 晋
 常勤監査役 安藤陽一郎
 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	81,903名
大株主	
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	27,334,463 28.70%
SON Financial株式会社	18,695,700 19.63%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,405,400 2.52%
J.P. MORGAN BANK LUXEMBOURG S.A. 1300000	1,494,791 1.56%
孫 泰蔵	1,385,000 1.45%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	1,096,000 1.15%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	1,090,500 1.14%
森下 一喜	1,009,600 1.06%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	828,300 0.86%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC)	826,863 0.86%



株式情報

事業年度 毎年1月1日から12月31日まで
 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
 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。
 HPアドレス <https://www.gungho.co.jp/>
 公告掲載 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/パズドラプロジェクト2019・テレビ東京 ©CHRONO DREAM PROJECT
 ©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
 ©LEVEL-5 Inc. ©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©金林洋/小学館 ©久保帯人/集英社・テレビ東京・dentsu・びえろ ©武井宏之/講談社 ©カラー ©堀越耕平・集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会
 ※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「パ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