

『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的な3Dモデルで動き回り、アニメ『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

TEPPEN

新たな体験を生み出す
アルティメットバトル

全世界累計
400万
DL突破!

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

(2019年11月時点)

国内5,300万DL突破!

(2019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

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

RAGNAROK MASTERS

いつでもどこでも友達と冒険
みんなで遊ぶRPG

全世界
3,000万
DL突破!

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

(2019年10月時点)

200万DL突破!

(2018年9月時点)

YOKAI WATCH WORLD

妖怪ウォッチの世界

見つける、集める、取り憑ける——

冒険の舞台は「日本全国」。簡単操作で妖怪とバトルし、スマホで日本全国の個性豊かな妖怪たちを集める妖怪探索位置ゲーム

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!

500万DL突破!

(2017年3月時点)

1,200万DL突破!

(2017年10月時点)

さあ今すぐ
蹴つ飛ばそう!

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・チ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”

LET IT DIE

全世界500万DL突破!

(2019年2月時点)

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



『パズドラ』シリーズ最新作
『パズドラGOLD』
日米同時発売!

ついに登場!
期待の新作2タイトル!

Nintendo Switch™向け
新作マルチプレイヤーアクション

『Ninjala (ニンジャラ)』
今春リリース!

世界を巻き込み新しい価値を創造する No.1エンターテインメントグループへ!

日本におけるゲーム市場は、モバイルゲーム市場が緩やかに拡大を続けているほか、家庭用ゲームソフト市場も堅調に推移しており、2018年の国内ゲーム市場は前年比6.1%増加の1兆6,704億円^{*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伴い2018年の世界ゲームコンテンツ市場は前年比20.9%増加の13兆1,774億円^{*1}となり、家庭用ゲーム市場やPCオンラインゲーム市場においてもさらなる拡大が見込まれております。

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、『バズル&ドラゴンズ』(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、eスポーツイベントの開催など、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。『バズドラ』はMAUの活性化に向けた取り組みを実施すると共に、テレビアニメを含めた新規ユーザー獲得のための施策を継続的に実施したことから、売上高は好調に推移いたしました。また、『バズドラ』シリーズ最新作であるNintendo Switch™向け『バズドラGOLD』を2020年1月15日より販売開始いたしました。

「**新規価値の創造**」では、株式会社カプコンと共同開発

したスマートフォン向けカードゲーム『TEPPEN』を2019年7月4日^{*2}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いたしました。『TEPPEN』は国内外においてeスポーツイベントを積極的に開催し、テレビCMを含めた広告宣伝も実施したことから、2019年11月19日には累計400万ダウンロードを突破しております。

「**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、ゲーム内イベントの開催やテレビCMを実施したことにより、MAUは堅調に推移いたしました。

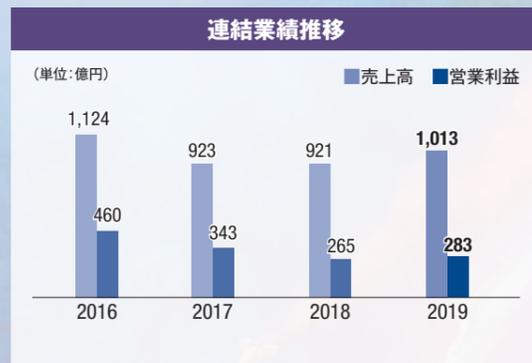
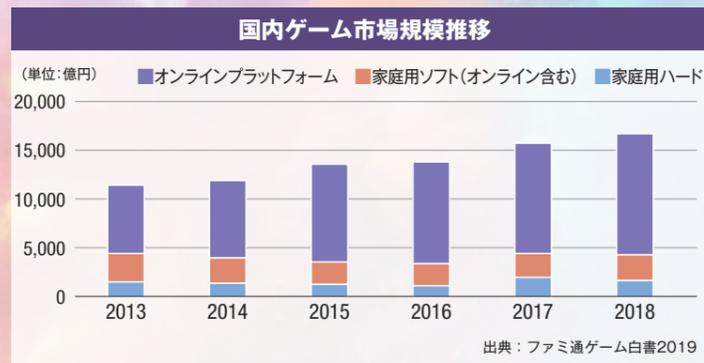
「**子会社の事業**」では、GRAVITY Co.,Ltd.が配信している『Ragnarok M: Eternal Love』の既存配信地域の売上高は配信当初と比較して落ち着いてまいりましたが、継続的なアップデート及びイベントの開催により安定推移しており、引き続き当社グループの連結業績に貢献しております。

これらの取り組みが奏功した結果、2019年度の通期連結業績は、前年度と比べ増収増益を達成することができました。

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2019 ^{*2} 太平洋標準時



既存価値の最大化

『バズドラ』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。



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。



4つの基本戦略

パートナー・パブリッシング

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

新しいユーザー体験を提供するためVR、AIなど市場拡大が予想される新しい分野を研究開発。

新型家庭用ゲーム機



新規価値の創造

パズドラ GOLD

SPEC

タイトル	パズドラGOLD
発売日	2020年1月15日
ジャンル	対戦パズルアクション
プラットフォーム	Nintendo Switch™

『パズドラ』シリーズ最新作
Nintendo Switch™向け

『パズドラGOLD』 日米同時発売!!

スマートフォン向けに『パズドラ』を配信してから2020年2月20日で8周年を迎えましたが、『パズドラ』を長期的なIPとして成長させていくため、若年層にもお楽しみいただける『パズドラGOLD』をNintendo Switch™向けに発売いたしました。これからも新たな『パズドラ』ユーザーの掘り起こしを積極的に行ってまいります。

漫画やTVアニメ『パズドラ』のキャラクター・モンスター達が多数登場!



美しい3Dで表現された大迫力のモンスターバトル!



スマートフォン向け『パズドラ』ユーザーも楽しめる
爽快な対戦パズルアクション!



新規価値の創造



新たな体験を生み出す
アルティメットカードバトル『TEPPEN』

eスポーツイベントを 国内外で積極的に開催!

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、国内外でeスポーツイベントの開催を積極的に行っており、今後もユーザー層の拡大に向けた取り組みを行ってまいります。

Google Play
「ベスト オブ 2019」
クリエイティブ部門受賞!
+
全世界累計
400万DL突破!
(2019年11月時点)

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、繁体字、簡体字

「TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2019」を開催



『TEPPEN』の世界No.1プレイヤーを決める「TEPPEN WORLD CHAMPIONSHIP 2019」を2019年12月に開催いたしました。グローバル配信タイトルとして、今後も国内外でのイベントを通じてユーザー層の拡大を図ってまいります。



そのほか、「東京ゲームショウ2019」や「RAGE 2019 Winter powered by SHARP」、韓国で開催された「G-STAR 2019」など国内外の展示会でeスポーツイベントを開催!

2020年1月にアップデートを実施 新ヒーロー“豪鬼”が参戦

『ストリートファイター』シリーズから新ヒーローの“豪鬼”が参戦。今後も新ヒーローや新カードセットを順次実装することで遊びの幅をさらに広げてまいります。





SPEC	
タイトル	Ninjala (ニンジャラ)
ジャンル	ニンジャガムアクション (マルチプレイヤーアクション)
プラットフォーム	Nintendo Switch™
リリース日	2020年春予定

Nintendo Switch™向け 新作マルチプレイヤーアクション 『Ninjala(ニンジャラ)』

『Ninjala』は忍者の末裔であるやんちゃなニンジャたちが、広大なフィールドを縦横無尽に飛び交いバトルする、オンライン専用PvP忍者ガムアクションゲームです。特殊なアイテム“ニンジャガム”などを使い、変幻自在の対戦アクションをお楽しみ頂けます。



全年齢層に向けたマルチプレイ
対戦アクションゲーム

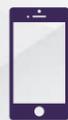


グローバル展開を見据えた
ゲーム創り

『Ninjala』は子供から大人まで楽しめる全年齢層に向けたアクションゲームで、チームプレイモードやバトルロイヤルモードなど、最大8人までの対戦が可能で、総合点を競いながらスポーツ感覚で楽しめます。このコミカルな表現とユニークな武器システム、個性豊かなキャラクターと忍術を駆使して対戦するアクションゲームをグローバルに展開してまいります。

自社開発の
パイプライン

新作タイトル
9本開発中!



スマートフォン向け



家庭用ゲーム機向け

全世界
3,000万DL突破!
(2019年10月時点)

+
2019年10月16日より
「Ragnarok M」
欧州へ配信開始!

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 ※一部有料アイテムがございます。
サービス開始	2019年6月5日

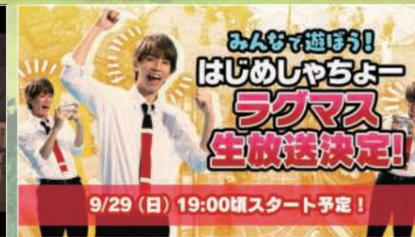


2019年6月から日本での配信を開始

『ラグナロク マスターズ』 ユーザー数は堅調に推移

2019年6月に配信を開始した『ラグナロク マスターズ』は配信以降、継続的なアップデートやイベントの実施に加え、テレビCMを含めた広告宣伝や他社IPとのコラボレーションなどを実施してきたことから、MAUIは堅調に推移しております。

新規ユーザー獲得に向けたCMやキャンペーンを実施



遊び方がますます広がるアップデートを続々と提供

キャラクターの性能が
アップする「3次職」



ゲーム内で「結婚」も!



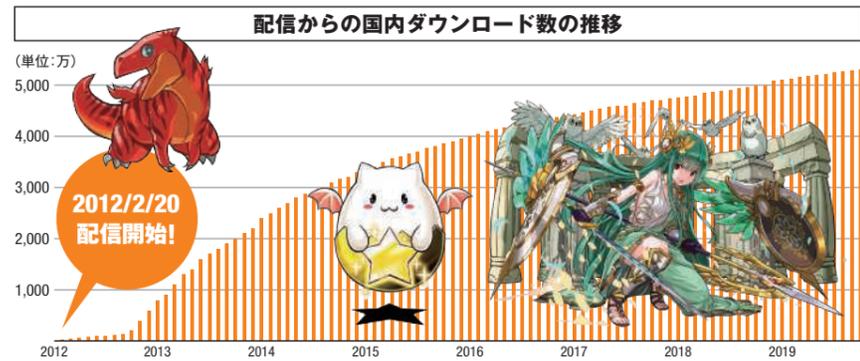
新マップ&
新モンスターが登場!



2020年2月20日に

『パズドラ』は 配信から8周年!!

『パズドラ』は2020年2月20日で配信から8周年を迎えました。絶えず新たな楽しみや遊び方を提供し、『パズドラ』は今後も進化を続けます。



2019/10/24
国内DL数
5,300万突破!



8年経っても進化を続ける『パズドラ』

2019年も「パズドラ大感謝祭」を実施



サブスクリプション型新サービス 「パズドラパス」を提供開始

2019年12月からサブスクリプション型の新サービス「パズドラパス」の提供を開始いたしました。月額980円の「パズドラパス」に加入すると、毎日特別なダンジョンが配信されるなど、様々な特典が受けられるサービスとなっています。



コラボイベントも続々と実施



『パズドラ』が東京都のイベント 「東京eスポーツフェスタ」の 競技種目に選出



©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS
©神坂一・あらいずみるい/KADOKAWA
©CHRONO DREAM PROJECT

GungHo News

ガンホーニュース



子会社の事業の進捗について

GRAVITY Co.,Ltd.

『ラグナロク』関連を中心とした タイトルでグローバル展開

当社の韓国子会社であるGRAVITYは主に『ラグナロク』関連タイトルを中心に事業を展開しております。2017年から世界各地で順次配信を進めた『Ragnarok M: Eternal Love』はグローバルで3,000万ダウンロード(2019年10月時点)を超えるヒットタイトルとなり、当社の連結業績に大きく貢献しております。GRAVITYは2020年も複数の新作タイトルの配信を予定しており、世界で人気のある『ラグナロク』IPを武器に今後もグローバル展開を図ってまいります。



GungHo Online Entertainment America, Inc.

ゲームアーツの名作RPG『GRANDIA』シリーズを 北米・欧州向けに発売

当社子会社である株式会社ゲームアーツの代表作である『GRANDIA』シリーズの2作品がHDリマスター化され、GungHo Online Entertainment America, Inc.より発売となりました。『GRANDIA』『GRANDIA II』がセットとなった『GRANDIA HD Collection』をNintendo Switch™向けで2019年8月に、『GRANDIA HD Remaster』をPC(Steam)向けで2019年10月にそれぞれ発売いたしました。



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>

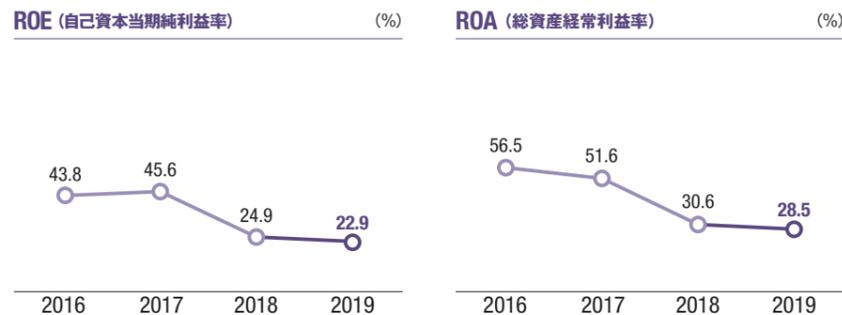


Financial Highlights

売上高・利益



収益性指標



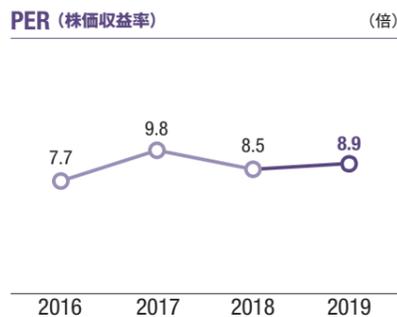
安全性指標



1株当たりの指標



株価指標



株主還元



※2019年7月1日を効力発生日として、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)および1株当たり年間配当金は、2016年度の期首に当該株式併合が行われたと仮定し、算出しております。

連結貸借対照表の概要

科目	2017 2017.12.31現在	2018 2018.12.31現在	2019 2019.12.31現在
資産の部			
流動資産	70,913	88,125	94,840
固定資産	7,157	7,906	10,168
資産合計	78,070	96,032	105,008
負債の部			
流動負債	14,097	16,774	13,327
固定負債	1,560	1,147	914
負債合計	15,658	17,922	14,242
純資産の部			
株主資本合計	59,303	73,850	85,194
その他の包括利益累計額合計	32	△148	△282
純資産合計	62,412	78,110	90,765
負債純資産合計	78,070	96,032	105,008

連結損益計算書の概要

科目	2017 2017.1.1~2017.12.31	2018 2018.1.1~2018.12.31	2019 2019.1.1~2019.12.31
売上高	92,306	92,101	101,392
売上総利益	56,540	49,460	53,223
営業利益	34,384	26,577	28,349
経常利益	34,351	26,659	28,617
税金等調整前当期純利益	33,109	25,430	27,677
親会社株主に帰属する当期純利益	22,397	16,585	18,146

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/ir/>

ガンホー IR 検索

GungHo's Data (2019年12月31日現在)

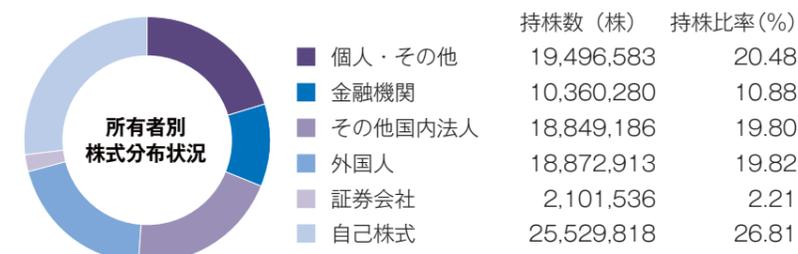
会社概要

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 395名(連結1,252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) 孫 泰蔵
 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
 常勤監査役 安藤陽一郎
 監査役 上原 浩人
 監査役 蒲 俊郎

※2020年3月30日に開催予定の第23期定時株主総会にて、田中晋氏を会社法第2条第15号に定める社外取締役として選任いただく予定です。
 ※2020年3月30日に開催予定の第23期定時株主総会にて、孫泰蔵氏は取締役を退任する予定です。

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	83,015名
大株主	持株数(株) 持株比率(%)
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	25,529,818 26.81
SON Financial株式会社	17,895,700 18.80
孫 泰蔵	3,385,000 3.56
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,764,800 2.90
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,188,000 2.30
THE BANK OF NEW YORK 133972	1,422,790 1.49
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	1,307,900 1.37
MSCO CUSTOMER SECURITIES	1,093,545 1.15
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5)	958,100 1.01



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
定時株主総会	毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内		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。
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	HPアドレス	https://www.gungho.co.jp/
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	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. ©GRAVITY Co.,Ltd All Rights Reserved. ©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved.
 ©2018 Gravity Interactive, Inc. All Rights Reserved. ©2018 X.D. Global Ltd. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED ©LEVEL-5 Inc. ©2015, 2019 GAME ARTS/SQUARE ENIX/GungHo Online Entertainment America ©1997,1999 GAME ARTS/ESP/GungHo Online Entertainment America ©1997, 1999, 2000 GAME ARTS ©GAME ARTS/SQUARE ENIX 2002. ©2015, 2019 GAME ARTS/SQUARE ENIX/GungHo Online Entertainment America
 Character design/Takuhiro Kusanagi Character design/Youshi Kanoe
 ©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・テレビ東京 ©CHRONO DREAM PROJECT ©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS ©神坂一・あらいずみるい/KADOKAWA
 ※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。

GungHo's History

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