

**TEPPEN**

新たな体験を生み出す  
アルティメットバトル

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

全世界累計  
**200万DL突破!**  
(2019年8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

全世界  
**2,400万DL突破!**  
(2019年3月時点)

**PUZZLE & DRAGONS**

国内**5,200万DL突破!**  
(2019年5月時点)

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

**パズドラ**

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

**600万DL突破!**  
(2018年9月時点)

**YOKAI WATCH WORLD**

妖怪ウォッチワールド

200万DL突破!  
(2018年9月時点)

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

**CHRONO MAGIA**

クロノマギア

歯車で加速する  
カードゲーム、誕生!

奥深い戦略で世界中のライバルと熱い駆け引きが楽しめる本格対戦型カードゲーム!

**50万DL突破!**  
(2018年10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!

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!

**500万DL突破!**  
(2017年3月時点)

**ハイハイスイーン**

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

**1,200万DL突破!**  
(2017年10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”

全世界**500万DL突破!**  
(2019年2月時点)

**RAGNAROK**

16th 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

# GungHo PRESS

まったく新しいバトルがここに!  
リアルタイム制とターン制が融合した  
アルティメットバトル!



新規価値の創造

## 『TEPPEN』 ガンホー×カプコン グローバル配信開始!!



パートナー・パブリッシング

『Ragnarok M』として世界各地で  
売上ランキング1位を記録!  
『ラグナロク マスターズ』  
ついに日本へ配信開始!!



# 成長を続ける世界のゲーム市場で 新しい価値の創造に挑戦

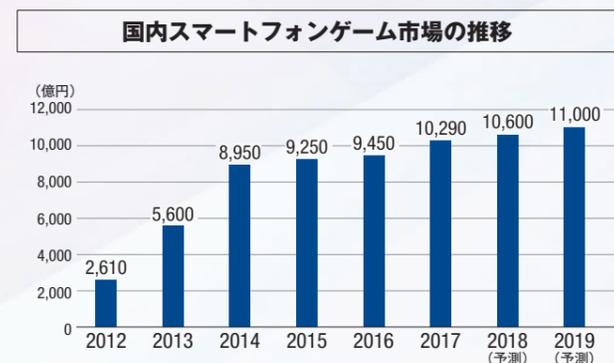
日本におけるゲーム市場は、モバイルゲーム市場が緩やかに拡大を続けているほか、2018年の家庭用ゲームソフト市場は前年比8.2%増加の2,642億円<sup>※1</sup>となり、今後も堅調に推移することが予想されております。

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年の世界モバイルゲーム市場は前年比3.4%増加の6兆9,568億円<sup>※2</sup>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。『バズドラ』は2019年5月に開催した「ガンホーフエスティバル2019」でeスポーツイベントを開催すると共に、ゲーム内でもお楽しみいただけるイベントを実施し、MAU<sup>※3</sup>は引き続き堅調に推移いたしました。

※1 「ファミ通」2018年国内家庭用ゲーム市場規模速報  
 ※2 ファミ通モバイルゲーム白書 2019  
 ※3 Monthly Active User：月に1回以上ゲームにログインしている利用者



「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日より北米・欧州にてサービスを開始し、8月8日からはアジア・日本へのサービスも開始いたしました。また、8月13日には全世界累計200万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」につきましては、連結子会社のGRAVITY Co.,Ltd.がアジア・北米・南米・オセアニアで配信しているスマートフォン向けオンラインRPG『Ragnarok M: Eternal Love(以下『Ragnarok M』)』の日本版である『ラグナロク マスターズ』を、当社が2019年6月5日より日本でサービスを開始し、順調な立ち上がりとなりました。

「子会社の事業」につきましては、GRAVITY Co.,Ltd.が配信している『Ragnarok M』の既存配信地域の売上高が配信当初と比較して落ち着きつつあるものの、引き続き当社グループの連結業績に貢献しており、継続的にアップデートを行うことで今後もお楽しみいただくための施策を実施してまいります。

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



出典：株式会社矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果2015」「2019 スマホゲームの市場動向と企業分析」

## 4つの基本戦略

### 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。



### 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。



## 今後の展開

### 長期的な収益基盤となる既存IP



### 新たな成長の柱となる新規IP



ヒットタイトルを生み出してきた  
企画・開発・運営力

既存・新規IPを  
グローバルにマルチプラットフォームに展開

## 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。



ガンホーとカプコン、初の共同開発タイトル!

# 『TEPPEN』 グローバル配信開始!

全世界累計  
200万  
DL突破!  
(2019年8月時点)

ガンホーのこれまでヒットタイトルを生み出してきた企画力及びオンラインゲームの開発・運営力、カプコンのオリジナリティあふれるゲームソフト開発力及び世界中で親しまれている強力なIPという両社の強みを活かし、共同開発いたしました。これまでにない斬新なカードバトルゲームである『TEPPEN』は、北米・欧州・アジア・日本\*とグローバルにサービスの提供を開始し、eスポーツイベントを世界規模で実施してまいります。

\*配信地域は、アメリカ、カナダ、イギリス、フランス、スペイン、ドイツ、イタリア、韓国、台湾、香港、マカオ、マレーシア、フィリピン、タイ、シンガポール、インドネシア、オーストラリア、日本です。

## まったく新しいバトルがここに!

『TEPPEN』はカプコンの人気キャラクターたちが多数登場するゲームの総合格闘技、アルティメットカードバトルです。「ヒーロー」と呼ばれる各キャラクターの重厚な描き下ろしイラストで展開するオリジナルストーリー、リアルタイムで進行する臨場感とカードゲームならではの思考の応酬となるターン制の融合、さらには簡単操作で行える直感的なバトルにより、新たな体験を生み出すバトルゲームとなっています。



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、繁体字、簡体字



## eスポーツイベントを世界規模で開催!

アメリカ・シアトルで行われたPAX West、東京ゲームショー2019など、国内外のゲーム展示会に積極的に出展し、eスポーツイベントを実施いたします。また、『TEPPEN』の世界No.1を決めるWorld Championshipの開催も予定しており、eスポーツイベントを世界規模で実施してまいります。

## 有名キャラクターが多数参戦!

『ストリートファイター』シリーズより「リュウ」と「春麗」、『モンスターハンター』シリーズより「リオレウス」と「ネルギガンテ」、『ロックマンX』シリーズより「エックス」、『ヴァンパイア』シリーズより「モリガン・アーンズランド」、『デビルメイクライ』シリーズより「ダンテ」、『バイオハザード』シリーズより「アルバート・ウェスカー」と「ジル・バレンタイン」が参戦しており、今後も順次追加してまいります。

新規価値の創造

Nintendo Switch™で『パズドラ』シリーズ最新作が登場決定!!

# 『パズドラGOLD』 2019年冬発売予定!

SPEC

タイトル	パズドラGOLD
発売日	2019年冬発売予定
ジャンル	対戦パズルアクション
プラットフォーム	Nintendo Switch™



## 『Ninjala(ニンジャラ)』の発売時期を 2019年春から2020年春に延期

Nintendo Switch™向けオンラインPvP忍者ガムアクションゲーム『Ninjala』は、オンラインでの対戦アクションプレイをより快適なものとするため、発売時期を2019年春から2020年春に延期します。これまでにないゲーム体験を皆様にお届けすべく、開発に尽力してまいります。

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



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

パートナー・パブリッシング



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



全世界  
2,400万  
DL突破!  
(2019年3月時点)

『Ragnarok M』として世界各地で売上ランキング1位を記録!

## 『ラグナロク マスターズ』 ついに日本へ配信開始!!

『ラグナロク マスターズ』は、これまで日本を除く世界各地で『Ragnarok M』として配信され、全世界で2,400万ダウンロード\*1を突破し、世界各地で売上ランキング1位を記録している\*2スマートフォン向けオンラインRPGです。この度2019年6月5日より日本への配信を開始いたしました。また、『Ragnarok M』は2019年第3四半期中に欧州への配信を予定しており、配信地域をさらに広げてまいります。

- 2018年3月 韓国配信開始
- 2019年6月 日本配信開始
- 2017年10月 台湾・香港・マカオ配信開始
- 2019年1月 北米・南米・オセアニア(43地域)配信開始
- 2018年10月 東南アジア(11カ国)配信開始

新たな出会いが、ここにある!

全国のプレイヤーと協力バトル

\*1 アプリ『Ragnarok M』の2019年3月末時点におけるグローバル累積ダウンロード数より  
\*2 10の国・地域におけるデイリー売上ランキング実績より(AppStore/GooglePlayストア調べ: 2017年10月12日~2019年3月7日)

## 多様な楽しみ方を絶えず提供する



2012年2月20日の配信開始から7周年を迎えた『パズドラ』は、スマートフォン向けゲームのみならず、家庭用ゲーム機向けゲームやアニメ、マンガ、ホビー、eスポーツイベントなどを実施しており、今後も幅広いユーザー層に対して多様なイベントを提供してまいります。

国内5,200万  
DL突破!  
(2019年5月時点)



## 有力IPコラボ・人気イベントを続々と実施し 新しい楽しみを絶えず提供

有力IPとのコラボイベントや季節に合わせたイベントなど、幅広いユーザーにお楽しみいただけるイベントを絶えず提供しており、引き続き高水準のMAUを維持しております。



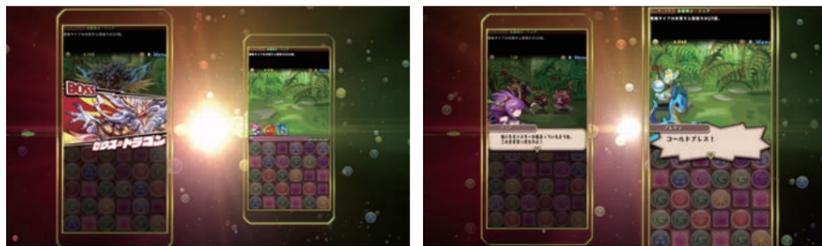
## 全国各地で 多様なeスポーツイベントを開催

若年層からファミリー層・プロ選手向けまで、全国各地で多様なイベントを提供することで、これからも『パズドラ』を長く楽しめるIPにしてまいります。



## 『パズドラ』へ新ダンジョン実装!

『パズドラ』へ物語とパズルを楽しむことができる新ダンジョン「ストーリーダンジョン」の実装を2019年内に予定しております。今後も『パズドラ』の楽しみ方をさらに多様化させてまいります。



# GungHo News



ガンホーニュース

## 株式併合に関するお知らせ

当社は2019年7月1日をもって、2019年6月30日(実質上は6月28日)の最終の株主名簿に記載された株主の所有株式数10株につき1株の割合で株式併合しております。なお、本株式併合の結果、1株未満の端数が生じており、会社法の定めに基づき一括して自己株式として買い取りいたしました。

### 1. 併合により減少する株式数

併合前の発行済株式総数(2019年6月30日現在)	952,103,160株
併合により減少する株式数	856,892,844株
併合後の発行済株式総数	95,210,316株

### 2. 併合後の発行可能株式総数

併合前の発行可能株式総数(2019年6月30日現在)	3,212,000,000株
併合後の発行可能株式総数	321,200,000株

## 自己株式の取得終了に関するお知らせ

当社は2019年3月22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しましたのでお知らせいたします。

### 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	2019年5月20日～2019年6月17日(約定ベース)
(3) 取得株式数	15,000,000株
(4) 取得総額	4,773,210,000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

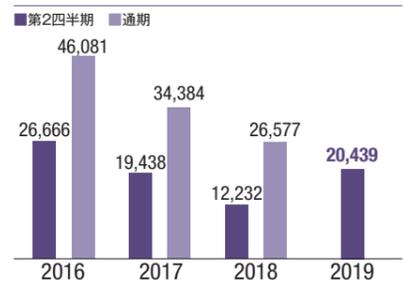
# Financial Highlights

## 売上・利益

### 売上高 (百万円)



### 営業利益 (百万円)

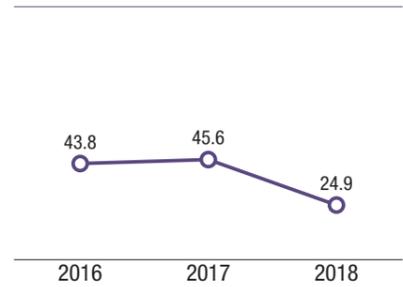


### 親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益 (百万円)

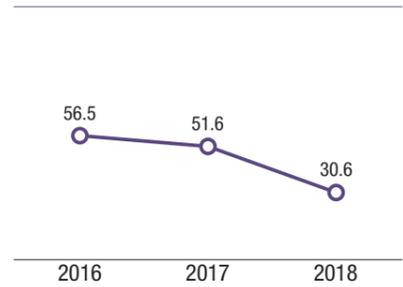


## 収益性指標

### ROE (自己資本当期純利益率) (%)

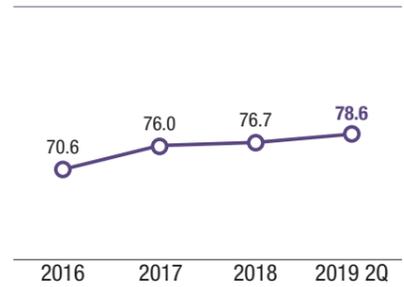


### ROA (総資産経常利益率) (%)



## 安全性指標

### 自己資本比率 (%)



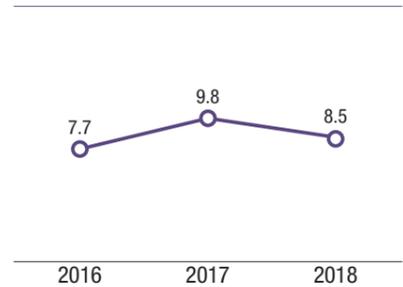
## 1株当たりの指標

### 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、2016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	2017 2017.12.31現在	2018 2018.12.31現在	2019 2019.6.30現在
<b>資産の部</b>			
流動資産	70,913	88,376	92,233
固定資産	7,157	7,656	9,484
資産合計	78,070	96,032	101,718
<b>負債の部</b>			
流動負債	14,097	16,774	15,288
固定負債	1,560	1,147	1,147
負債合計	15,658	17,922	16,435
<b>純資産の部</b>			
株主資本合計	59,303	73,850	80,355
その他の包括利益累計額合計	32	△148	△357
純資産合計	62,412	78,110	85,282
負債純資産合計	78,070	96,032	101,718

## 連結損益計算書の概要 (百万円)

科目	2017 2017.1.1~2017.12.31	2018 2018.1.1~2018.12.31	2019 2019.1.1~2019.6.30
売上高	92,306	92,101	58,677
売上総利益	56,540	49,460	30,771
営業利益	34,384	26,577	20,439
経常利益	34,351	26,659	20,520
税金等調整前四半期(当期)純利益	33,109	25,430	20,478
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益	22,397	16,585	13,338

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6月30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1,204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

## 株式の状況

発行可能株式総数	3,212,000,000株
発行済株式総数	952,103,160株
株主数	88,303名

※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。これにより、発行可能株式総数は321,200,000株、発行済株式総数は95,210,316株となっております。

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	255,370,038	26.82
株式会社ハーティス	185,584,000	19.49
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	43,970,400	4.61
孫 泰蔵	33,850,000	3.55
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	11,329,900	1.18
THE BANK OF NEW YORK 133972	11,008,700	1.15
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	10,850,200	1.13
合同会社孫エクイティーズ	10,611,100	1.11
森下 一喜	10,096,000	1.06
CDSIL AS DEPOSITARY FOR OLD MUTUAL GLOBAL INVESTORS SERIES	9,386,100	0.98

所有者別株式分布状況	持株数(株)	持株比率(%)
個人・その他	194,781,465	20.46
金融機関	105,806,900	11.11
その他国内法人	203,744,225	21.40
外国人	184,880,640	19.42
証券会社	7,519,892	0.79
自己株式	255,370,038	26.82

## 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	<a href="https://www.gungho.co.jp/">https://www.gungho.co.jp/</a>
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. ©LEVEL-5 Inc. ©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 ©Go Nagai/Dynamic Planning ©2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©武井宏之/講談社 ※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 株式会社グラウィティを子会社化
- 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「バスル&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