



GungHo GAMES

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE

国内5,100万DL突破!
(2019年1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)

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

200万DL突破!
(2018年9月時点)

YOKAI WATCH WORLD

妖怪ウォッチワールド

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

50万DL突破!
(2018年10月時点)

CRONO 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!

500万DL突破!
(2017年3月時点)

ザモンズ SUMMONS BOARD

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!

1,200万DL突破!
(2017年10月時点)

6th Anniversary

6th Anniversary

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。アングル・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」

LET IT DIE

全世界400万DL突破!
(2018年2月時点)

16th 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

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

GungHo Business Report Vol.29

GungHoPRESS



「パズドラ」7周年! さらなる進化へ!

PUZZLE & DRAGONS



「パズドラ」国内5,100万DL突破!

「パズドラ」シリーズ全世界8,000万DL突破!

新規価値の創造

「妖怪ウォッチ ワールド」
「Ninjala(ニンジャラ)」

新分野

ワンストップで既存ゲームのesports化を実現!
「mspo(エムスポ)」

子会社の事業

「Ragnarok M: Eternal Love」の世界展開



売上高の減少トレンドが止まり、第4四半期の業績は大きく拡大!

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好調な家庭用ゲーム市場の成長に支えられ、2017年は前年度比13.7%増加の1兆5,686億円*1となり、今後も緩やかな拡大が見込まれております。

一方、世界におけるゲームコンテンツ市場もスマートフォンの普及拡大に伴うモバイルゲーム市場の成長と好調な家庭用ゲーム市場に支えられ、2017年は前年度比21.1%増加の10兆8,964億円*1となり、さらなる拡大が予想されております。

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**」「**新分野**」「**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。2018年10

月末より開始した「パズドラ大感謝祭」をはじめ、既存・新規ユーザーのみならず休眠ユーザーもお楽しみいただける様々な施策を実施し、MAU*2の活性化を図ってまいりました。それらの結果、2019年1月に国内累計5,100万ダウンロードを突破しております。

「**新規価値の創造**」では、2018年6月27日に、株式会社レベルファイブと共同開発したスマートフォン向け妖怪探偵位置ゲーム「妖怪ウォッチ ワールド」の配信を開始し、継続的に楽しみいただけるようイベントの実施やアップデートを行ってまいりました。また、Nintendo Switch™向けゲームとして開発中の「Ninjala」につきましては、2018年9月に開催された「東京ゲームショウ2018」で試遊版を日本で初公開し、非常に多くの方からご好評をいただきました。

「**新分野**」につきましては、当社、吉本興業株式会社及び株式会社サイバーエージェントの3社が出資する合併会社 mspo株式会社(エムスポ)が、2018年9月よりモバイル

ゲーム向け新サービス「mspо」の提供を開始いたしました。

「**子会社の事業**」につきましては、連結子会社のGRAVITY Co.,Ltd.が2018年3月よりスマートフォン向けゲーム「Ragnarok M: Eternal Love」を韓国で新たに配信開始し、堅調に推移しております。さらに2018年10月から東南アジア地域でも配信開始となった本作は好調な立ち上がりとなり、2019年1月からは新たに北米・南米・オセアニアでも配信開始となりました。

これらの取組みが奏功した結果、**売上高の減少トレンドが止まり、2018年度の通期連結売上高は前年度と比べ同水準で着地し、2018年度の第4四半期の連結業績は対前四半期比で大幅な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**

連結業績推移



四半期(連結)



ガンホー4つの戦略

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。



既存価値の最大化

「パズドラ」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。



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。



自社開発のパイプライン

新作タイトル8本開発中!



おもしろいゲームができるまでおまちください!



*1 出典：ファミ通ゲーム白書2018 *2 MAU：月間アクティブユーザー

既存価値の最大化

2012年2月20日の配信開始から

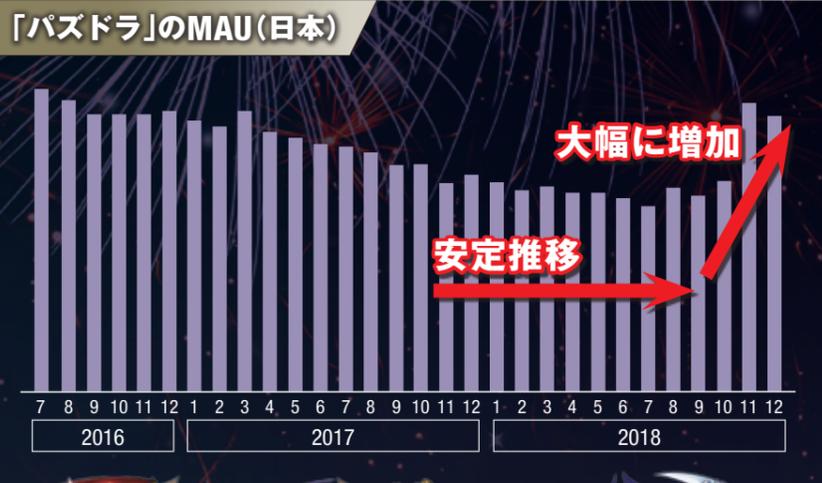
「パズドラ」7周年!

ついに!

「パズドラ」は2019年2月20日で配信から7周年を迎えました。これまで多くのユーザーの皆様にお楽しみいただけるよう開発や運営・イベントの実施などを絶えず行ってきた「パズドラ」は、8年目を迎えた今年もさらなる進化を遂げてまいります。

「パズドラ大感謝祭」等のイベントにより アクティブユーザーが活性化!

「パズドラ大感謝祭」と題し、2018年10月31日からユーザーの皆様へ日頃の感謝をこめて、様々なスペシャルイベントを提供。魔法石の配布や新モンスター、新ダンジョンの実装、さらにゲーム内で様々なリニューアルを行ったことで「パズドラ」のMAUは大幅に増加しました。



PUZZLE & DRAGONS



国内5,100万DL突破!

(2019年1月時点)

さらに「パズドラ」シリーズは全世界で8,000万DL突破!

(2018年11月時点)

長期的に楽しめるIPとするため eスポーツイベントを積極的に実施

若年層からプロ選手まで!様々なユーザーが参加できる「パズドラ」のeスポーツイベントを続々と開催し、「パズドラ」を長期的に楽しめるIPへ進化させていきます。



パズドラプロ選手の大会

プログラマーへの挑戦イベント

中学生以下対象の大会

コラボレーションイベントを続々と実施

他社有名IPやゲームとのコラボレーションイベントを続々と実施しました。今後もユーザーを惹きつけるイベントを絶えず提供し、ユーザーアクティビティを活性化していきます。



※「パズル&ドラゴンズ」、「パズドラレーダー」、「パズドラチャレンジ」

新たな遊びの要素を続々と追加し、 継続的に楽しめるゲームへと進化!

季節に合わせたイベント、異業種コラボ、リアルイベントの開催など、様々なユーザーが楽しめるイベントを絶えず実施し継続的に楽しめる環境を提供します。

様々なイベントを実施!!



**200万
DL突破!**
(2018年9月現在)



「Google Play ベスト オブ 2018
ゲーム クリエイティブ部門 TOP5」
受賞!

SPEC

タイトル	妖怪ウォッチ ワールド
ジャンル	妖怪探索位置ゲーム
価格	無料(ゲーム内課金あり)
サービス開始	2018年6月27日
配信地域	日本



「東京ゲームショウ2018」で 「Ninjala」が日本初上陸!

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	2019年春予定

グローバル配信予定の「Ninjala」の遊びの基本的な要素を詰め込んだ試遊版を日本のプレイヤーに公開し大盛況となりました。



グローバル配信に向けて絶賛開発中!



※上記ゲーム内画像は開発中のものです。予告なく変更する場合がございます。 ※Nintendo Switch™のロゴ・Nintendo Switch™は任天堂の商標です。



ワンストップで 既存ゲームのesports化を実現!

当社、吉本興業株式会社及び株式会社サイバーエージェントの3社が出資する合併会社mspo株式会社(エムスポ)が、2018年9月よりモバイルゲーム向け新サービス「mspo」の提供を開始いたしました。

3社のシナジー 3社出資による合併会社mspoが事業を展開



mspoの基本構造 全てワンストップで既存ゲームのesports化を簡単に実現



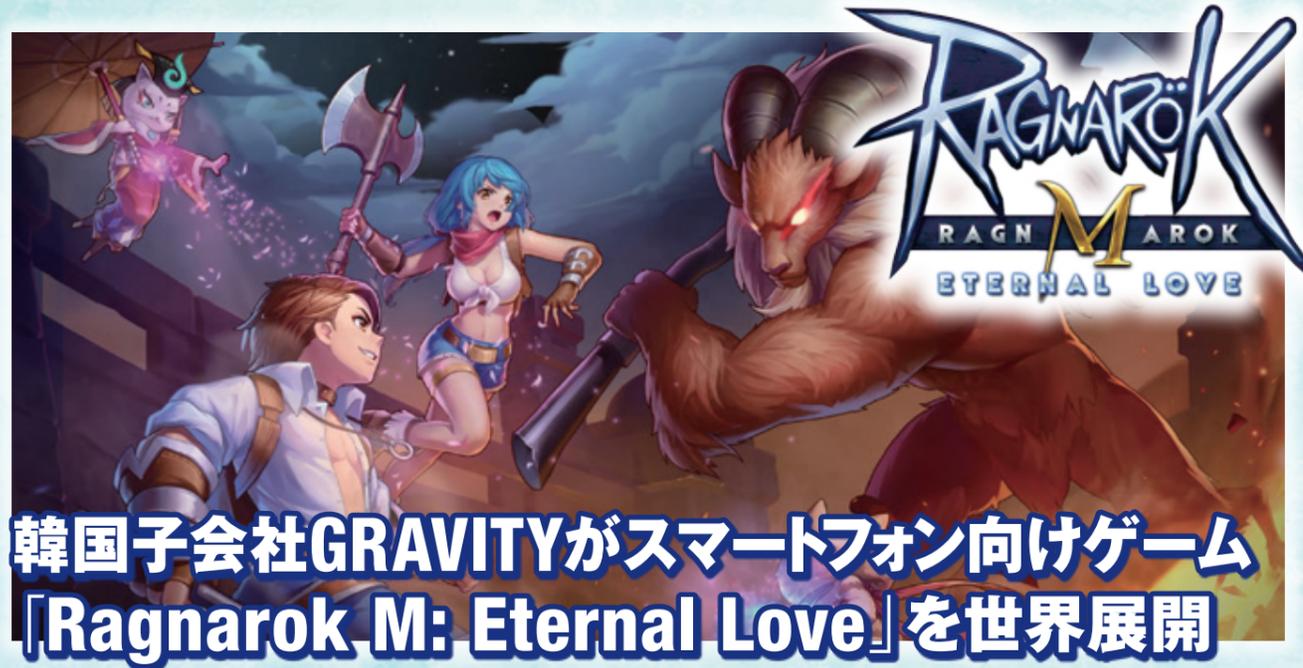
mポイントは外部ポイントと交換可能!
ゲームの勝者にはmポイントを配布。ユーザーは貯めたmポイントをAmazonギフト券に交換し、自分の好きな商品に交換可能。mポイントでの交換対象は今後、様々なポイントへ拡大予定です。

広告収益をシェア ユーザー、ゲーム開発者の双方に利益が還元

mポイントの源泉はエムスポのSDK*によって配信される広告売上によって賄われます。広告売上はユーザーにmポイントとしてプレゼントされるだけでなく、ゲーム開発者にもロイヤルティとして還元されます。



※あるシステムに対応したソフトウェアを開発するために必要なプログラムや技術文書などをひとまとめでした開発キット

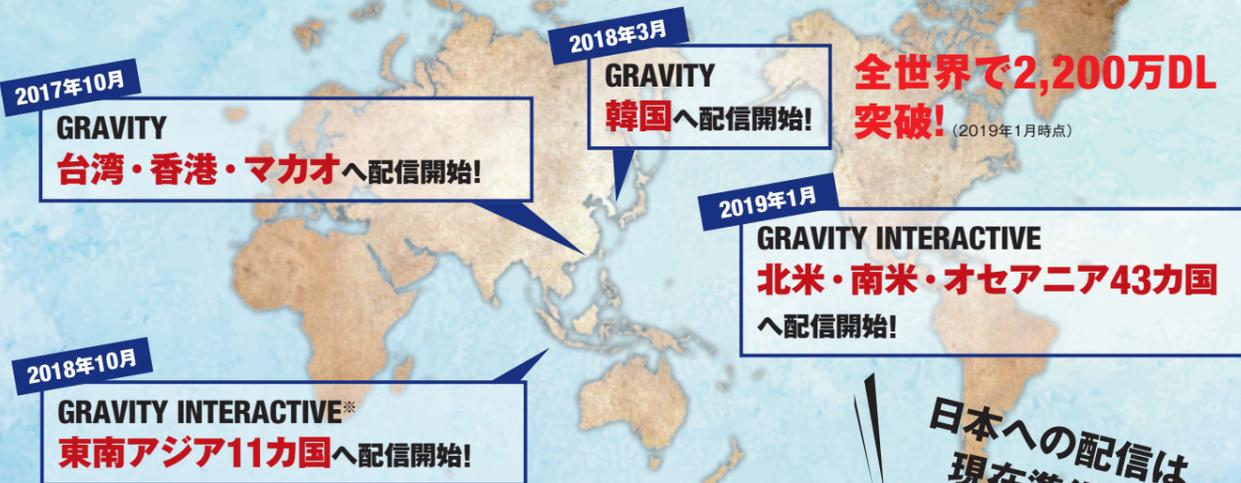


韓国子会社GRAVITYがスマートフォン向けゲーム「Ragnarok M: Eternal Love」を世界展開

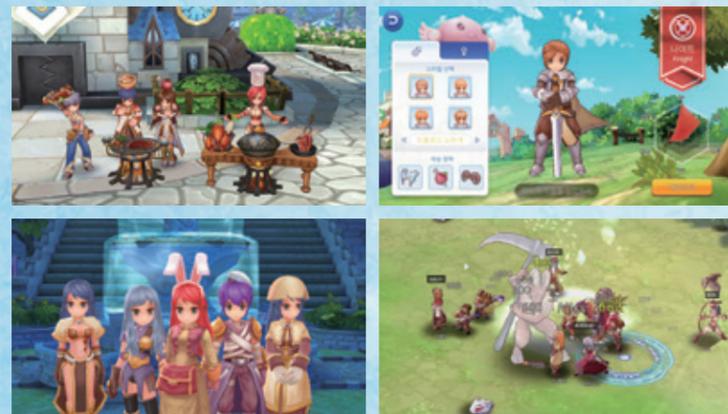
連結子会社のGRAVITY Co.,Ltd.は2017年10月よりスマートフォン向けゲーム「Ragnarok M: Eternal Love」を台湾・香港・マカオへ配信開始しました。その後、2018年3月からは韓国へ配信され、同年10

月からは東南アジアへの配信も開始しました。アジア地域で非常に好調に推移し、2019年1月には新たに北米・南米・オセアニアにも配信され、現在は日本へのサービス開始に向けて準備を進めています。

順調なグローバル展開が進む「Ragnarok M: Eternal Love」



日本への配信は
現在準備中!



※ GRAVITY Co.,Ltd.の米国100%子会社

GungHo News



ガンホーニュース

株式併合及び定款一部変更に関するお知らせ

当社は、2019年2月1日開催の取締役会において、株式併合及び定款一部変更に関する議案を2019年3月22日に開催予定の第22期定時株主総会に付議することを決議いたしました。

当社の発行済株式総数は、東京証券取引所第一部の上場企業の上場株式数の平均と比較しても多い状況にあります。また、現在の株価は株価変動の最低単位である1円当たりの株価変動率も大きく、投機的対象として大きな株価の変動を招きやすい状態にあり、一般株主の皆様への影響も小さくないと認識し

ております。なお、現状の株価水準では、東京証券取引所の有価証券上場規程において望ましいとされる投資単位の水準である5万円以上50万円未満の範囲も下回っております。

このような状況を改善するために、第22期定時株主総会において株主様のご承認を得ることを条件に、10株を1株に併合する株式併合を実施いたします。

詳細は2019年2月1日に開示しました「株式併合及び定款一部変更に関するお知らせ」をご参照ください。

自己株式の取得枠設定に関するお知らせ

当社は、2019年2月1日開催の取締役会において、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。

上記の株式併合により、株式市況の変動その他の要因を別にすれば、株主様のご所有の当社株式の資産価値に影響が生じることはありませんが、単元未満株式が生じることにより、一定数が市場で売却される可能性もあることから自己株式の取得を実施すると共に、株主還元を目的として、資本効率の向上と1株当たりの株主価値を高めてまいります。

そのため、この度の自己株式取得の実施につきま

しては、第22期定時株主総会にて付議を予定している株式併合に係る議案のご承認を得ることを条件に自己株式の取得を実施いたします。

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) 取得し得る株式の総数 未定
- (3) 株式の取得価額の総額 5,000,000,000円(上限)
- (4) 取得期間 未定

※取得し得る株式の総数及び取得期間につきましては、第22期定時株主総会開催後に実施する取締役会において決議する予定です。

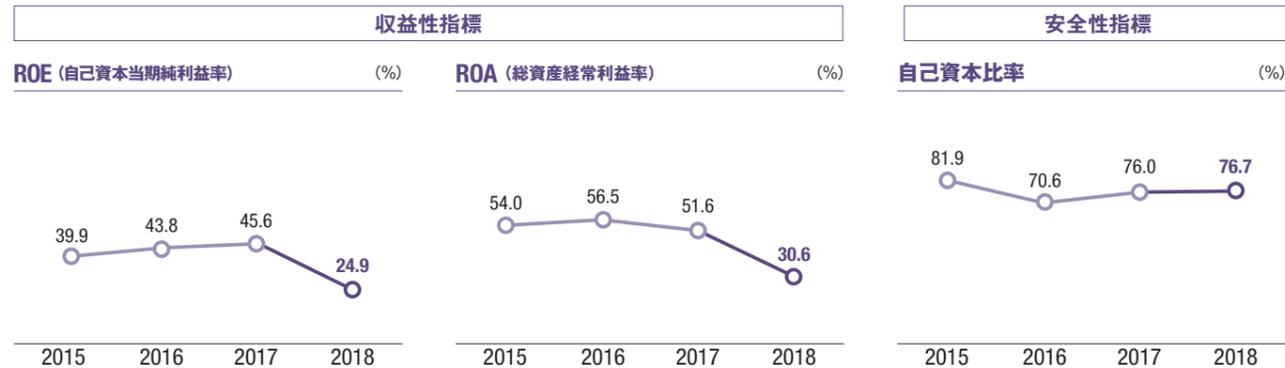
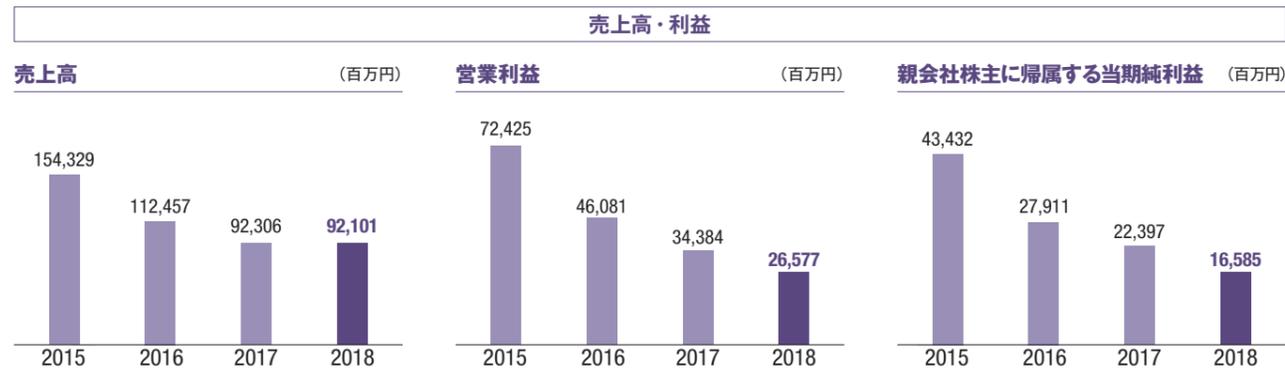
詳細な情報につきましては、当社コーポレートサイト「IRニュース」をご覧ください。

<https://www.gungho.co.jp/jp/news/#irnews>

ガンホー IRニュース 検索



Financial Highlights



連結貸借対照表の概要 (百万円)

科目	2016 2016.12.31現在	2017 2017.12.31現在	2018 2018.12.31現在
資産の部			
流動資産	47,183	70,913	88,376
固定資産	7,848	7,157	7,656
資産合計	55,032	78,070	96,032
負債の部			
流動負債	12,822	14,097	16,774
固定負債	1,225	1,560	1,147
負債合計	14,047	15,658	17,922
純資産の部			
株主資本合計	39,023	59,303	73,850
その他の包括利益累計額合計	△164	32	△148
純資産合計	40,984	62,412	78,110
負債純資産合計	55,032	78,070	96,032

連結損益計算書の概要 (百万円)

科目	2016 2016.1.1>2016.12.31	2017 2017.1.1>2017.12.31	2018 2018.1.1>2018.12.31
売上高	112,457	92,306	92,101
売上総利益	73,635	56,540	49,460
営業利益	46,081	34,384	26,577
経常利益	46,081	34,351	26,659
税金等調整前当期純利益	43,856	33,109	25,430
親会社株主に帰属する当期純利益	27,911	22,397	16,585

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 (2018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 394名 (連結1,152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 秀重
 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	97,243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	240,617,438 25.27
株式会社ハーティス	198,690,000 20.86
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	60,587,800 6.36
孫 泰蔵	33,850,000 3.55
ソフトバンク株式会社	24,840,200 2.60
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	11,897,400 1.24
合同会社孫エクイティーズ	10,810,000 1.13
森下 一喜	10,096,000 1.06
THE BANK OF NEW YORK 133972	9,714,100 1.02
CDSL AS DEPOSITARY FOR OLD MUTUAL GLOBAL INVESTORS SERIES	9,386,100 0.98



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.
 © GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©LEVEL-5 Inc.
 ©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/バズドラプロジェクト・テレビ東京
 © CHRONO DREAM PROJECT © TYPE-MOON・ufotable・FSNPC © 2017 川原 礪/KADOKAWA アスキー・メディアワークス/SAO-A Project
 ©石森プロ・テレビ朝日・ADK・東映 © 石森プロ・東映 © mspo Inc. All Rights Reserved
 ※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®は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

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**
株式会社グラヴィティを子会社化
- **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
- **2014/11**
PlayPhone, Inc.の株式を取得
- **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