

GungHoPRESS



GungHo Games

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

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE





グローバルに展開する 「世界一のエンターテインメント企業」へ!



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年は前年比13.7%増加し1兆5,686億円*となりました。

一方、世界におけるゲームコンテンツ市場は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家庭用ゲーム機の好調な販売によりパッケージゲーム市場も拡大したことから、2017年は前年比21.1%増加し10兆8,964億円*となりました。

このような状況の中、当社は「新規価値の創造」「既存価値の最大化」「パートナー・パブリッシング」「新分野」という4つの成長戦略を掲げ、事業を推進しております。

「新規価値の創造」では、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索位置ゲーム「妖怪ウォッチ ワールド」を2018年6月27日に配信開始しました。また、2018年6月に米国で開催されたコンピューターゲームの見本市「E3 2018」で、新規タイトルであるNintendo Switch™向けゲーム「Ninjala」、スマートフォン向けゲーム「Call of Guardians」、Nintendo Switch™及びスマートフォン向けゲーム「GALAK-Z」の3タイトルを発表いたしました。「GALAK-Z」につきましてはスマートフォン向けのサービスを北米・欧州にて2018年7月11日より開始し、Nintendo Switch™向けのサービスを北米・欧州にて7月12日より開始しております。

※出典：ファミ通ゲーム白書2018

「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楽しみたい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5月27日には幕張メッセで「パズドラ」シリーズのeスポーツイベントを中心とした「ガンホーフェスティバル2018」を開催し、ゲーム内でもユーザーの皆様にお楽しみいただけるイベントを実施いたしました。

「パートナー・パブリッシング」では、2018年2月26日にスマートフォン向け新感覚次世代サッカーシミュレーション「カルチョファンタジスタ」のサービスを開始し、4月10日にはスマートフォン向け本格対戦型カードゲーム「クロノマギア」のサービスを開始しました。

「新分野」につきましては、昨今注目されているVRやHTML5等の新技術や新たなゲーム端末が出てきており、これまでにないユーザー体験を提供できるチャンスも広がってきております。今後も「パズドラ」や「ラグナロクオンライン」のように、新たな市場を当社が切り拓いていけるよう、新技術等に関する研究・開発を積極的に行ってまいります。

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

Rock!

挑戦し続けることで生きている

Global!

誰も見たことない世界をつくりたい

Creative!

最高に面白いゲームをつくる



4つの成長戦略

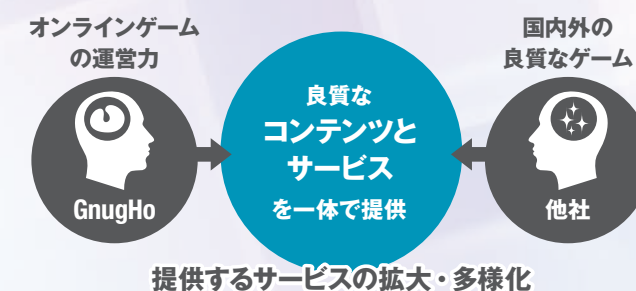
新規価値の創造

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。



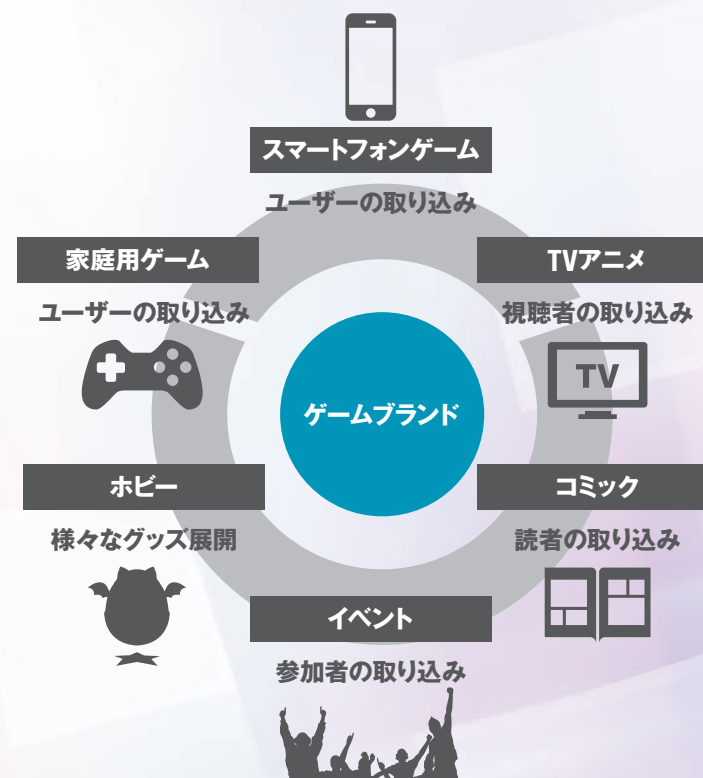
パートナー・パブリッシング

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。



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。

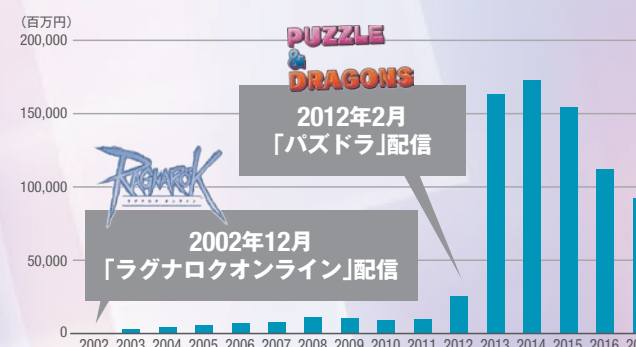


新分野

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。



当社主要タイトルの配信と業績推移



新規価値の創造

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



**3Dマップ上でリアル世界と融合する！
新感覚「妖怪探索位置ゲーム」**

「妖怪ウォッチ ワールド」

株式会社レベルファイブとの共同開発による『妖怪ウォッチ』のスマートフォンゲームが登場。3Dマップ上で探索すると妖怪が出現、日本全国の個性豊かな妖怪たちを集め、取り憑けることができる新感覚の妖怪探索位置ゲームです。



簡単操作で妖怪とバトル！

見つけた妖怪とバトル！セミオートバトルなのでとっても簡単！バトルに勝つと「ともだち」になれることも。

冒険の舞台は「日本全国」！

「妖怪ウォッチ」シリーズの個性豊かな妖怪たちが日本全国に出現する。探してともだちになり、「ヒョーイ」で妖怪に旅をさせよう！



コラボ等のイベントを続々と実施！

位置情報を活用した異業種とのコラボや日本全国のご当地妖怪を入手できるイベントを続々と実施。



2018年6月27日
配信開始！
150万DL突破!!
(2018年7月時点)



Nintendo Switch™専用
2019年春 発売予定！

Ninjala

**“ニンジャガム”を使った
変幻自在の対戦アクションゲーム**

「Ninjala (ニンジャラ)」

やんちゃな忍者の末裔たちが、「ニンジャガム」を膨らませて武器をクラフトしたり、建物の壁を登ったり、空中滑空しながら、カラフルでポップな世界を駆け巡る！この新たなIPを全年齢層に向けたNintendo Switch™用タイトルとして、2019年春(予定)にグローバル展開してまいります。

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
プラットフォーム	Nintendo Switch™
発売日	2019年春(予定)



全年齢層に向けたマルチプレイ 対戦アクションゲーム

シンプルな操作性と、“忍者”と“スポーツチャンバラ”をモチーフにした子供から大人まで楽しめるアクションゲームです。



最大8人のオンライン マルチプレイ対戦が可能

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、総合点を競うスポーツ感覚を楽しめます。



グローバル展開を見据えた ゲーム創り

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ます。



**様々なバックグラウンドを持つ
個性豊かなキャラクターが多数登場！**

開発者の
声

誰もが一緒に笑って楽しめる
ガンホーらしいゲームに仕上がりました

「チャンバラごっこ」や「忍者ごっこ」のように、子供の頃の原体験や誰もが経験しているようなものを形にし、アクションゲームとしてユーザーに届けていきたいというコンセプトをうまく表現できています。また、プレイヤーのスキルに関係なくお楽しみいただけます。



開発ディレクター 荒川健

※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。

CALL OF GUARDIANS

スマートフォン向け新規タイトル 「Call of Guardians」



SPEC

タイトル Call of Guardians
ジャンル リアルタイムPVPバトル

MOBA※1のプレイスタイルとCCG※2のジャンルが合わさった新規スマートフォン向けリアルタイムPVPバトルゲーム。様々なカードからデッキを編成し、戦略性に富んだ対戦相手との駆け引きを楽しめる本作をグローバルに展開していく予定です。

※1 MOBA: Multiplayer Online Battle Arena ※2 CCG: Collectible Card Game

スペースシューティング 「GALAK-Z」配信開始

1980年代のアニメとアーケードゲームをモチーフにしたスペースシューティングゲームです。宇宙船の強化や多数のミッションを実装し、コアユーザーも満足するボリュームとクオリティを実現しました。



GALAK-Z

SPEC

タイトル GALAK-Z
ジャンル スペースシューティング
価格 無料(ゲーム内課金あり)
サービス開始 モバイル向け
2018年7月11日
Nintendo Switch™向け
2018年7月12日
配信地域 北米・欧州・アジア

【当社のゲーム開発の考え方】

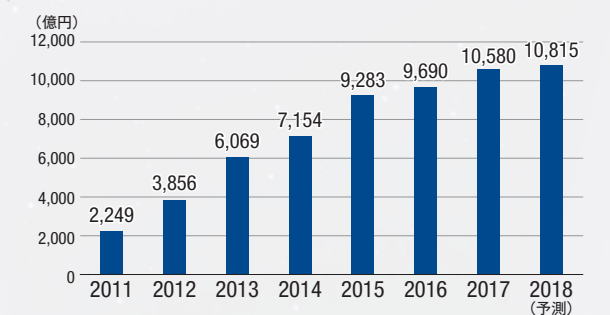
グローバル配信を前提とした ゲーム開発を推進

日本のゲーム市場、とりわけモバイルゲーム市場が成熟しつつある中、日本のみで成長を図ることは厳しい環境となっております。一方、世界のゲーム市場は引き続き成長しており、今後の成長を見据え、当社はグローバルに展開することを前提としたゲーム開発に舵を切り、世界中のユーザーにゲームを提供していくことで成長を図ってまいります。

国内のスマートフォンゲーム市場は“成熟期”に突入

近年の国内ゲーム市場はモバイル端末の普及や高機能化、ネット接続環境の大幅な進化により、スマートフォンゲームが市場の拡大を牽引してまいりました。しかし、スマートフォン需要の高まりが一巡したことで、スマートフォンゲーム市場は成熟化しつつあります。このような環境の中、国内を中心とした事業展開では成長の余地が限られていることから、グローバル展開を前提としてゲーム開発を行っております。

国内ゲームアプリ市場



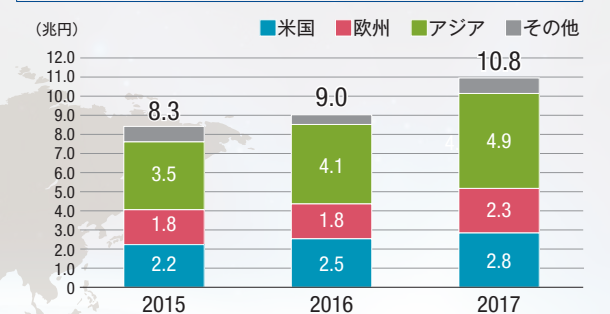
出典：ファミ通ゲーム白書2018

グローバルに、マルチプラットフォームにゲームを展開

世界ゲーム市場につきましても、近年のスマートフォンゲーム市場の拡大にともない成長を続けています。欧米は今なお非常に大きなゲーム市場ですが、中国を中心としたアジアのゲーム市場も急速に成長を続けております。また、世界的に見るとスマートフォンゲーム市場に限らず、好調な家庭用ゲーム機の販売に支えられ家庭用ゲーム市場も拡大しております。

スマートフォン向けゲームのみならず、当社がこれまで培ってきた家庭用ゲームやPCオンラインゲームの企画・開発・運営力を活かし、当社のゲームをグローバルに、かつマルチプラットフォームへ展開し、新しい価値の創造に挑戦してまいります。

世界ゲームコンテンツ市場



出典：ファミ通ゲーム白書2018

自社開発のパイプライン

新作タイトル8本開発中!



スマートフォン向け



家庭用ゲーム機向け

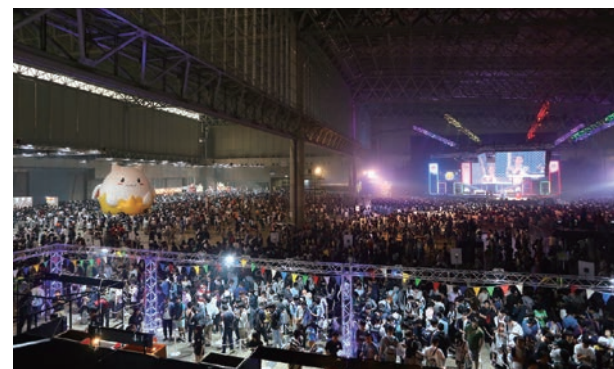
「パズドラ」シリーズを長期的に愛される国民的ゲームブランドへ! eスポーツを通じた新たな取り組み

今年で6周年を迎えた「パズドラ」シリーズをさらに長く幅広いユーザーの皆様にお楽しみいただくため、eスポーツを通じた新たな形のエンターテインメントを提供してまいります。

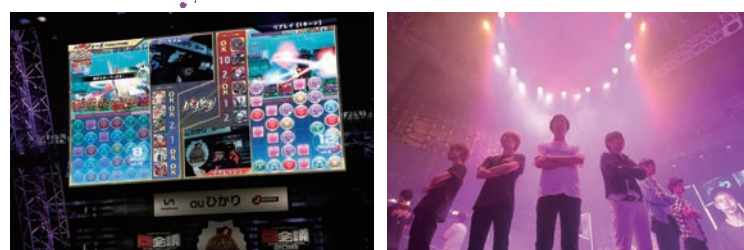
「ガンホーフェスティバル2018」を全国7地域で開催! 「パズドラ」シリーズのeスポーツイベントを実施!

2018年4月8日より「ガンホーフェスティバル2018」の全国ツアーを開催し、5月27日に幕張メッセで開催されたツアーファイナルでは、eスポーツ認定タイトルとなった「パズドラ」のNo.1プレイヤーが決まるとともに、新たに4名に「パズドラ」プロゲーマーのライセンスが認定されました。

ガンホーフェスティバルはただ参加するだけのイベントではなく、エンターテインメントとして魅力あふれるeスポーツイベントを提供し、「パズドラ」をもっと長く幅広く楽しめるIPへと成長させてまいります。



「ガンホーフェスティバル2018」ツアーファイナルは幕張メッセで開催。スキルと驚異的なコンボを駆使した、ハイレベルな熱戦が繰り広げられました。



「パズドラ」プロゲーマーとは?

当社は「パズドラ」がeスポーツ認定タイトルとなったことを受け、「パズドラ」シリーズの大会で上位に入賞したプレイヤーに対して、「パズドラ」プロゲーマーのライセンス認定を行っております。ライセンス認定を受けたプレイヤーはJeSU(一般社団法人日本eスポーツ連合)より、JeSU公認プロライセンスの発行を受けることができ、「パズドラ」のプロゲーマーとなることができます。



チャンピオンズカップ
認定プロが最高峰を
目指す競技大会



オープンカップ
認定プロと
一般プレイヤーが参加

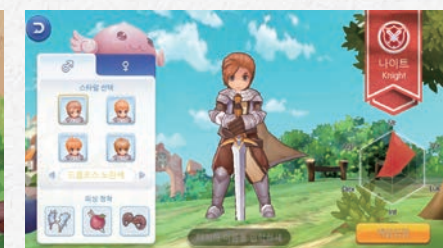


チャレンジカップ
誰でも参加が可能

GungHo News

好調なアジア展開! 「ラグナロクM」を台湾・香港・マカオに 続き韓国でサービス開始!

当社の連結子会社であるGravity社は、2017年10月よりスマートフォン向けMMORPG「ラグナロクM」のサービスを台湾・香港・マカオで開始し、2018年3月からは韓国でもサービスを開始しました。本作は配信された地域の売上ランキングで堅調に推移しており、当社グループの連結業績に引き続き貢献しております。

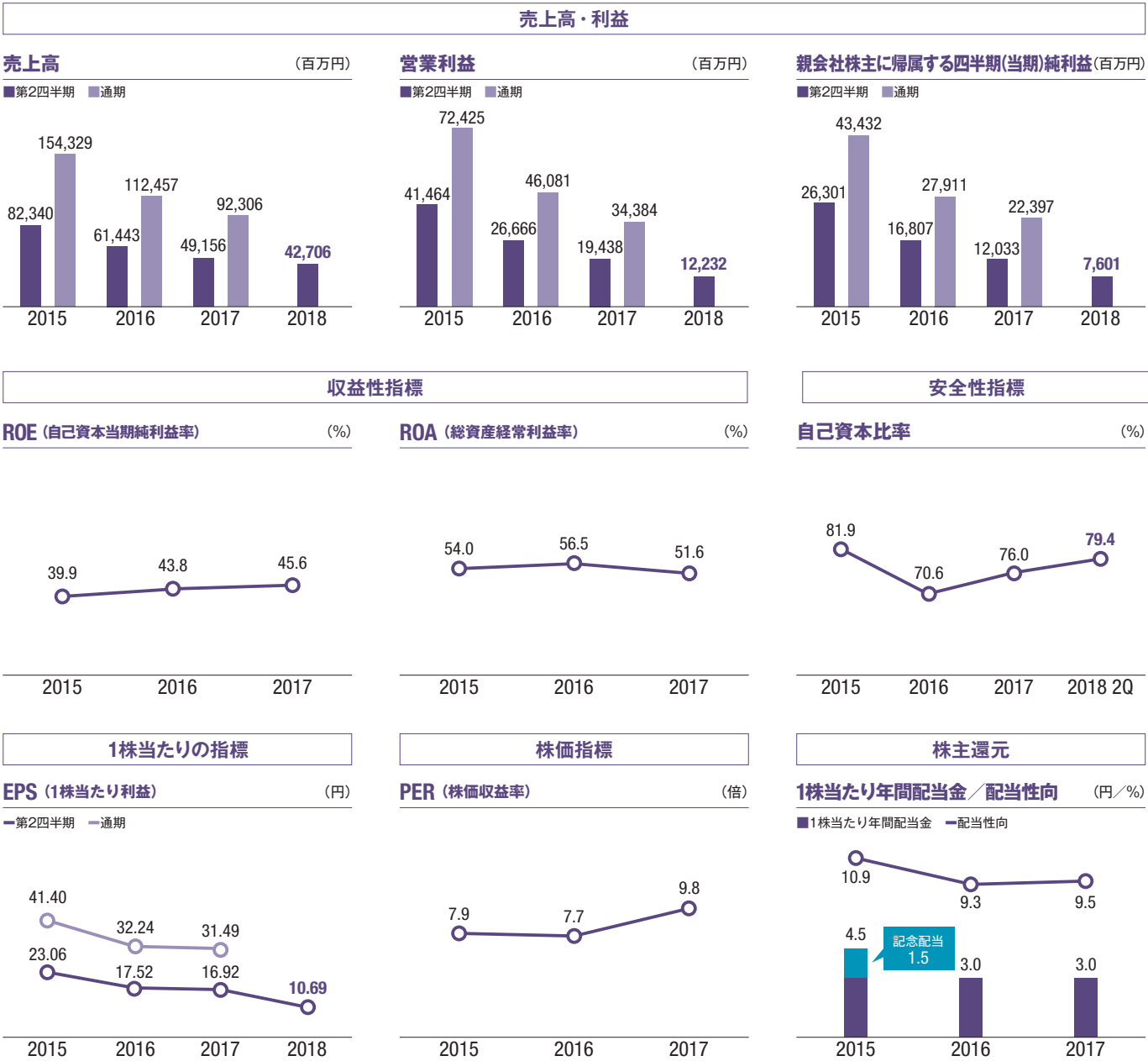


「E3 2018」へ出展!

2018年6月にアメリカ・ロサンゼルスで開催されたコンピューターゲームの見本市「E3 2018」へ当社の新規タイトル3作品を出展いたしました。当社のゲームを世界中のユーザーに楽しんでいただけるよう、海外でのプロモーションを積極的に行ってまいります。



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 2018.6.30現在
資産の部			
流動資産	47,183	70,913	74,065
固定資産	7,848	7,157	7,321
資産合計	55,032	78,070	81,386
負債の部			
流動負債	12,822	14,097	11,820
固定負債	1,225	1,560	1,348
負債合計	14,047	15,658	13,169
純資産の部			
株主資本合計	39,023	59,303	64,775
その他の包括利益累計額合計	△164	32	△129
純資産合計	40,984	62,412	68,217
負債純資産合計	55,032	78,070	81,386

連結損益計算書の概要

(百万円)

科 目	2016 2016.1.1>2016.6.30	2017 2017.1.1>2017.6.30	2018 2018.1.1>2018.6.30
売上高	61,443	49,156	42,706
売上総利益	40,981	31,384	23,811
営業利益	26,666	19,438	12,232
経常利益	26,334	19,349	12,237
税金等調整前四半期純利益	25,820	17,963	11,841
親会社株主に帰属する四半期純利益	16,807	12,033	7,601

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

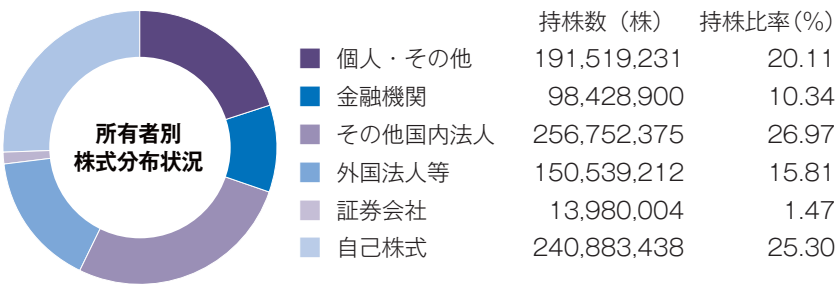
GungHo's Data (2018年6月30日現在)

会社概要

商 英 文 名 称	号	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
本 社 所 在 地	GungHo Online Entertainment, Inc.	
本 設 立	東京都千代田区丸の内1丁目11番1号	
資 本 金	5,338百万円	
従 業 員 数	389名（連結1,142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	93,217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	240,883,438	25.30
株式会社ハーティス	200,080,000	21.01
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	39,936,300	4.19
孫 泰蔵	33,850,000	3.55
ソフトバンク株式会社	24,840,200	2.60
合同会社孫エクイティーズ	10,810,000	1.13
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口5）	10,240,900	1.07
森下 一喜	10,096,000	1.06
孫インベストメント合同会社	10,000,000	1.05
MSCO CUSTOMER SECURITIES	9,708,382	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
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		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。
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	H P ア ド レ ス	http://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. © GRAVITY Co.,Ltd All Rights Reserved.
© Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). 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 © GAME ADDICT
© 2017 17-BIT in partnership with GungHo Online Entertainment America, 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