GungHo Games

https://www.gungho.jp/

SMARTPHONE CONSUMER PC ONLINE





















GungHo Business Report Vol.42

GungHo PRESS

Topics
ガンホーグループのグローバル戦略

PUZZLE & DRAGONS

『パズル&ドラゴンズ ゼロ』
グローバル配信開始!!

パズドラ
国内累計6,300万 DL突破!!

「世界No.1エンターテインメントグループ」を目指しグローバルなサービス展開に注力しております。

当中間期における経済環境につきましては、不安定な国際情勢による先行き不透明感と物価上昇圧力の強い状態が継続しました。

ゲーム市場においては、国内のモバイルゲーム市場が依然として一定規模を維持しているものの、スマートフォンユーザーの余暇の使い方は、動画コンテンツの視聴をはじめとする多様化が進んでいます。

このような状況の中、当社では引き続きグローバル配信を見据えたゲーム開発に注力するとともに、既存タイトルの価値最大化を図るため各ゲームのMAU（Monthly Active User：月に１回以上ゲームにログインしている利用者）の維持・拡大やゲームブランドの強化に取り組んでまいりました。

『パズル＆ドラゴンズ』（以下『パズドラ』）に関しましては、2025年２月20日にサービス開始から13周年を迎えました。引き続きより多くの皆さまに『パズドラ』を長期的にお楽しみいただくため、13周年を記念したイベントや季節ごとのオリジナルイベント、他社有名キャラクターとのコラボレーションなど、多様なイベント展開を継続し、ユーザーアクティビティの活性化を図ってまいりました。

また、2025年5月29日には『パズドラ』シリーズ最新作『パズル＆ドラゴンズ　ゼロ』の配信を開始しました。『パズドラ』の原点ともいえる本タイトルは現在、11言語に対応し、全世界150カ国以上に向けグローバルにサービスを提供しております。

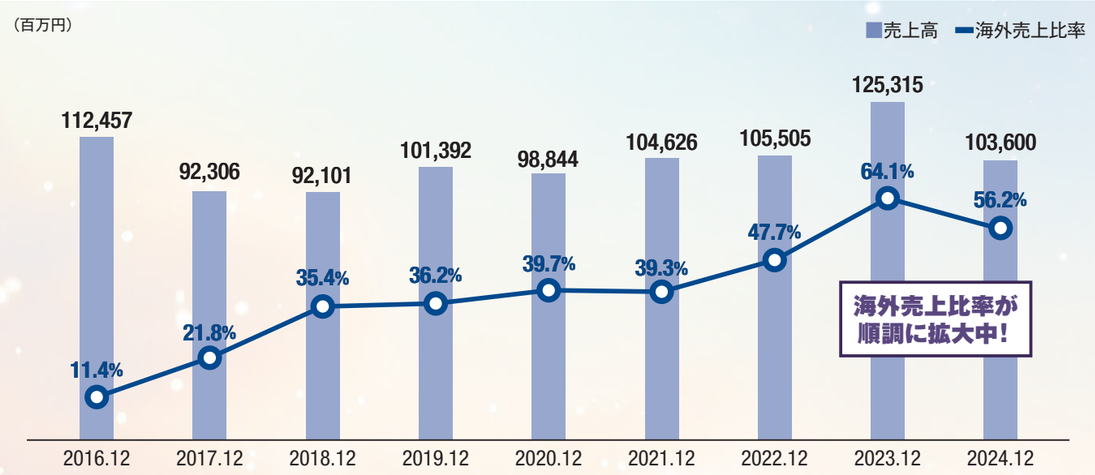
『ラグナロク』シリーズにつきましては、昨年日本国内でリリースされた『ラグナロク』シリーズ最新作の『ラグナロクX』が堅調に推移しているほか、子会社Gravity Co.,Ltd.及びその連結子会社が、多様な『Ragnarok』関連タイトルをグローバルに展開しております。

2025年2月14日には東南アジアで『Ragnarok M：Classic』、2025年4月17日には韓国及び東南アジアで『Ragnarok：Back to Glory』などのタイトルを新たにリリース、既存タイトルにつきましてもアップデートやイベントの開催を継続的に実施することにより、引き続き連結業績にも大きく寄与しました。

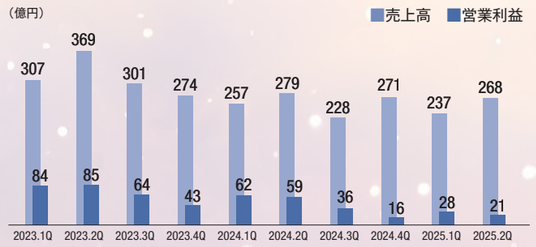
今後もこれらの取り組みを推進することにより、グループ一丸となり更なる企業価値の向上を図ってまいりたいと存じます。

代表取締役社長CEO　**森下　一喜**

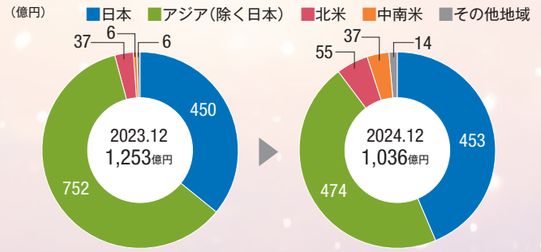
海外売上比率推移



四半期連結業績推移



地域別売上高推移



ガンホーの4つの基本戦略

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」を提供していけるよう、4つの基本戦略を推進してまいります。



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まれるゲームブランドへ成長させる。

新規価値の創造

グローバル配信を前提とした「新しい体験を提供できるゲーム」を開発し、マルチプラットフォームへ展開。

パートナー・パブリッシング

20年以上に亘って培ったオンラインゲーム運営経験を活かし、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展開。

新分野

世の中にない新しいユーザー体験を提供するため、市場拡大が予想されるゲームに関連した新分野を研究開発。

© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.　© GungHo Online Entertainment, Inc.　© Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All rights reserved.

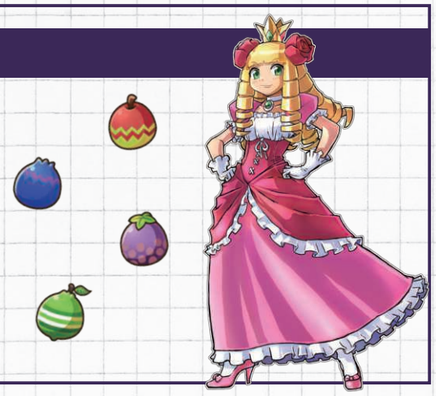
GungHo NEWS

株主還元政策



当社では、株主の皆さまへの利益還元を経営の重要課題の一つと認識し、安定的かつ継続的な利益還元を実施してまいりましたが、株主の皆さまへの更なる積極的な利益還元を実施するため、2025年2月14日開催の取締役会において株主還元方針を変更いたしました。

株主還元方針



株主の皆様へは、企業価値の長期的な向上を図りつつ、経営環境、業績、財務の健全性、成長投資を総合的に勘案しながら、利益還元を行っております。

株主還元の実施に際しては、**連結配当性向を30%以上とし、安定的かつ継続的に配当を実施する方針**です。また、**自己株式取得に関しましては、**市場株価や当社の財務状況も勘案しつつ、資本収益性の向上に資する**機動的な資本政策として位置付けており、取締役会での決定に基づき継続的に実施していく方針**です。

2024年還元実績のご報告

2024年2月14日開催の取締役会決議に基づき取得した自己株式
取得した株式の総数：2,200,000株　取得価額の総額：4,862,185,600円

2024年5月9日開催の取締役会決議に基づき取得した自己株式
取得した株式の総数：1,894,500株　取得価額の総額：4,999,840,400円

2024年6月28日自己株式消却
消却株式数：4,094,500株

2024年度配当金
普通株式1株当たり60円（増配）　※前年度実績：普通株式1株当たり30円



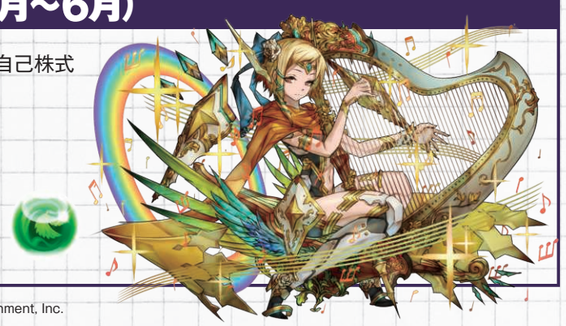
総還元性向：118%



2025年還元実績のご報告（1月～6月）

2025年2月14日開催の取締役会決議に基づき取得した自己株式
取得した株式の総数：1,638,900株
取得価額の総額：4,999,823,900円

2025年3月31日自己株式消却
消却株式数：14,000,000株
（消却前発行済株式総数に対する割合16.83%）



© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.　© GungHo Online Entertainment, Inc.
© Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All rights reserved.

GungHo Online Entertainment, Inc.

グローバル進出への歩み

当社グループでは、ガンホーの『パズドラ』、子会社Gravity Co.,Ltd.の『Ragnarok』というふたつのIPが現在も大きな収益を生み出しています。業績を支える2本の柱を基盤に、新規タイトルを更なる成長の柱とするため、当社では、成熟した日本のスマートフォンゲームを中心とした開発から、成長を続けるグローバル市場に目を向けた開発へ舵を切ってきました。中でも、当社の開発力・技術力を発揮できる分野として、コンソール・PC向けアクションゲームの開発を軸に、グローバル配信を前提とした自社オリジナルIPの創出に注力しております。スマートフォン普及の波とともにユーザー数を伸ばし大ヒットとなった『パズドラ』のおかげで、国内では一定の知名度をいただけている「ガンホー」も、グローバル市場では全くの無名、まずは世界のゲームユーザーに「ガンホー」と「ガンホーのゲーム」を知ってもらうため、ゼロから一歩ずつ着実に歩みを進めてきました。

グローバルタイトル第1弾
世界累計900万DL突破!

欧米のコアゲーマーを中心に好評価を獲得したサバイバルアクションゲーム。リリース当時では珍しいコンソール向けのFree to Playタイトル。

SPEC

リリース	2016年
ジャンル	サバイバルアクションゲーム
プラットフォーム	Play Station®4、Play Station®5、Steam®
価格	ダウンロード無料（Free to Play）※ゲーム内課金有り





グローバルタイトル第2弾
世界累計1,100万DL突破!

欧米・日本の若年齢層を中心に現在も好調なアクティビティを維持。2025年6月25日 配信開始5周年!

SPEC

リリース	2020年
ジャンル	ニンジャガムアクションゲーム
プラットフォーム	Nintendo Switch™
価格	ダウンロード無料（Free to Play）※ゲーム内課金有り

グローバルローンチタイトルとして
LET IT DIEシリーズ開発中!

2022年にリリース後、サービスを停止し再開発を行っているLET IT DIE後継作。ユーザーの皆さまからお寄せいただいた声を反映し、大幅にパワーアップ。

SPEC

プレイ人数	1人～
ジャンル	サバイバルアクションゲーム
対応機種	Play Station®5 / Steam®
対応言語	多言語展開予定



※画像は『DEATHVERSE: LET IT DIE』のものです。

© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.　© GungHo Online Entertainment, Inc.

配信開始から13周年!!
進化を続ける『パズドラ』

パズドラ

『パズドラ』では日々ユーザーの皆さまの評価や動向を分析するとともに、長期的にお楽しみいただけますよう、季節ごとのオリジナルイベントや他社有名IPとのコラボレーションを含む多様なイベントを開催しております。2025年2月には13周年記念イベントを実施、2025年4月には国内累計6,300万DLを突破しました。長年のユーザー様に加えて、若年齢層も含めたさらに多くの方に『パズドラ』IPに触れていただけるよう、ゲーム内の運営にとどまらず、ゲームブランドとしての長期的な発展を目指して積極的なクロスメディア展開を継続しております。

パズドラTOPICS



4月30日 国内累計6,300万DL突破!











2月20日
パズドラ配信13周年!

2025年 1月 — 2月 — 3月 — 4月 — 5月 — 6月







多様なイベントの展開でユーザーアクティビティを活性化!

6月5日～8月31日まで
全国のラウンドワンでコラボを実施!

「ドリンク＆フードセット」をご注文いただいたお客様にノベルティとゲーム内で使用できるモンスターメモリーカードをプレゼント!





©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©古舘春一／集英社・「ハイキュー!!」製作委員会 ©青山剛昌／小学館・読売テレビ・TMS 1996
©青山剛昌／小学館／真・侍伝YAIBA製作委員会 © ROUND ONE JAPAN Corporation © GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

『パズル&ドラゴンズ　ゼロ』
2025年5月29日 グローバル配信開始!

『パズドラ』シリーズ最新作としてiOS及びAndroidでサービスを開始した本作は、直観的でシンプルな操作性により『パズドラ』シリーズに初めて触れる方はもちろん、以前プレイしていた方も『パズドラ』の魅力を再発見できるタイトルです!

PUZZLE & DRAGONS ZERO

1 「パズドラの原点」を追求した、シンプルな操作性
➡『パズドラ』シリーズ初心者にも親しみやすく分かりやすい



縦または横に3つ以上同じ色のドロップを並べて消し
ダンジョンクリアを目指す、パズルRPGゲーム





プレイスタイルや環境に合わせて、縦画面・横画面 切替可能!

2 11言語に対応し、150カ国以上でサービスを展開
➡ガンホーのゲームに触れたことの無い地域のユーザーへもアプローチ

3 基本プレイ無料 ※ゲームをより快適に進めることのできる有料アイテムを用意
➡世界中のひとりでも多くの皆さまに、まずは『パズドラ』の面白さを知ってほしい!





SPEC

ジャンル	パズルRPG
プラットフォーム	iOS/Android
配信エリア	世界150カ国以上
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、オランダ語、ブラジルポルトガル語、韓国語、中国語(繁体字、簡体字)、ロシア語



©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

ガンホーグループ一丸となりグローバル なサービス展開に力を入れています。

韓国の子会社Gravity Co.,Ltd.とその連結子会社が手がける『ラグナロク』関連タイトルは、アジア地域で特に高い人気を誇り、日本国内においてはガンホーがパブリッシングを行っております。
これまでに、2002年より運営を継続しているPCオンラインゲーム『ラグナロクオンライン』のほか、モバイル向けMMORPG『ラグナロク マスターズ』『ラグナロクオリジン』のサービスの提供を継続してきました。
また、2024年11月に『ラグナロク』シリーズ最新作として国内サービスを開始した『ラグナロクX』は、リリース後も各種イベントの実施やアップデートを継続し、堅調なアクティビティを維持、2025年1月23日にはPC版のサービスも開始いたしました。



**大型アップデートや多様な
イベントの実施でアクティビティを活性化!**







SPEC

タイトル名	ラグナロクX
ジャンル	MMORPG
対応機種	PC / iOS 17.0以降 / Android™OS 12.0以降 ※必要メモリ：4.0GB以上
配信時期	2024年11月20日
価格	基本プレイ無料（ゲーム内課金あり）
公式サイト	https://ragnarokx.gungho.jp
運営	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

※ 上記SPECは国内サービスの情報です。

子会社GungHo Online Entertainment Americaより2025年4月18日グローバルリリース

LUNAR リマスターコレクション





SPEC

タイトル名	LUNAR リマスターコレクション
ジャンル	RPG
対応機種	PlayStation®4（PlayStation®5互換対応）/ Nintendo Switch™ / Steam® / Xbox One（Xbox Series X|S互換対応）
言語	日本語、英語、フランス語、ドイツ語

1992年の初登場以来、多くのファンに愛されてきたLUNARシリーズが現代のコンソールで蘇りました。リマスター版ならではの美しいグラフィックでLUNARの世界を楽しめるほか、より懐かしさと当時の雰囲気を味わえるクラシックモードも搭載しています。

**グローバルに展開するため、
リマスター版のリリースに際して
フランス語とドイツ語の
2言語を追加展開**

© Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All rights reserved. © GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©1992 GAME ARTS
©1996 KADOKAWA/GAME ARTS/JAM ©1998 KADOKAWA/GAME ARTS ©1994 GAME ARTS ©1998,1999 KADOKAWA/GAME ARTS Remastered
©2025 GungHo Online Entertainment America, Inc., GungHo Online Entertainment, Inc. Character design TOSHIYUKI KUBOOKA

GRAVITY

韓国の子会社Gravity Co.,Ltd.は、『Ragnarok Origin』をはじめとする既存タイトルのアップデートのみならず、『Ragnarok』シリーズの新規タイトルを各地域へ積極的にグローバル展開しております。
当社グループに加わった2008年当時、年間50億円規模だった売上は、モバイルゲームの展開を開始した2017年頃より成長を遂げました。ゲームショーへの出展も含めた積極的なグローバル展開により、アジア圏を中心にユーザー数と『Ragnarok』ファンは広がり、現在では年間売上およそ500億円規模に成長、ガンホー傘下で順調に業績を拡大してきました。アジアのみならず、世界中のさらに多くのユーザーに『Ragnarok』シリーズを届けるため、中南米での展開にも力を入れていく予定です。

Ragnarok Online America Latina

MMORPG/PC



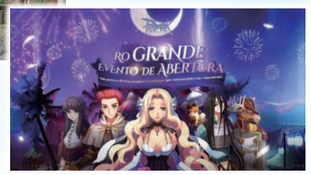
配信地域 **2025年5月28日 中南米配信開始**

ゲームショウ「gamescom latam 2025」に出展



**4月30日-5月4日
ブラジルにて開催**

**6月14日
サンパウロにて開催**



オフラインの音楽イベント
「RAGNAROK THE ORCHESTRA CONCERT em São Paulo」

Ragnarok M：Classic

MMORPG/PC・Mobile



配信地域 **2025年2月14日 東南アジア配信開始
2025年4月16日 台湾・香港・マカオ配信開始**

『Ragnarok M: Eternal Love』後継の新作！

Ragnarok：Back to Glory

3DMMORPG/Mobile



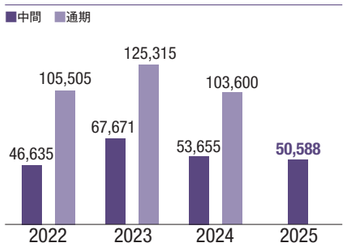
配信地域 **2025年4月17日 韓国・東南アジア配信開始
2025年下半期 中国配信開始予定**

マーケットプレイスのグローバル統合により、台湾・香港・マカオ、韓国、東南アジアのユーザー同士でのゲーム内アイテムの自由取引が可能に！

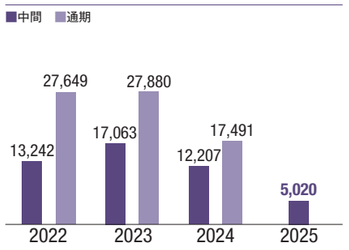
Financial Highlights

売上高・利益

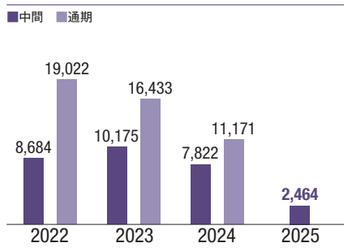
売上高 （百万円）



営業利益 （百万円）



親会社株主に帰属する当期(中間)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） (%)



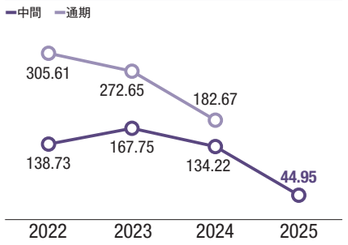
安全性指標

自己資本比率 (%)



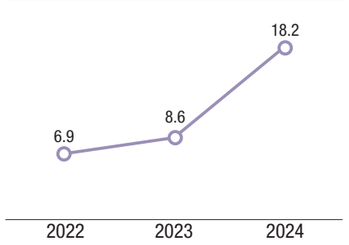
1株当たりの指標

EPS （1株当たり当期（中間）純利益） (円)



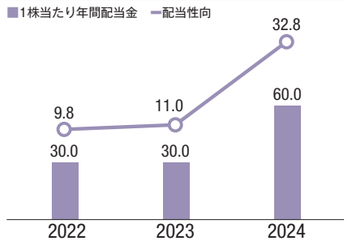
株価指標

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／%)



連結貸借対照表の概要

（百万円）

科 目	2023 2023.12.31現在	2024 2024.12.31現在	2025 2025.6.30現在
資産の部			
流動資産	155,967	120,875	**153,074**
固定資産	12,077	54,588	**15,506**
資産合計	168,045	175,464	**168,581**
負債の部			
流動負債	17,493	19,453	**17,678**
固定負債	1,056	2,475	**2,538**
負債合計	18,550	21,929	**20,217**
純資産の部			
株主資本合計	126,073	125,624	**120,212**
その他の包括利益累計額合計	1,390	1,687	**1,157**
純資産合計	149,495	153,535	**148,364**
負債純資産合計	168,045	175,464	**168,581**

連結損益計算書の概要

（百万円）

科 目	2023 2023.1.1>2023.12.31	2024 2024.1.1>2024.12.31	2025 2025.1.1>2025.6.30
売上高	125,315	103,600	**50,588**
売上総利益	56,971	53,415	**23,460**
営業利益	27,880	17,491	**5,020**
経常利益	29,308	20,013	**5,351**
税金等調整前当期（中間）純利益	29,729	19,838	**5,323**
親会社株主に帰属する当期(中間)純利益	16,433	11,171	**2,464**

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

GungHo's Data （2025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	単体462名（連結1,634名）

役員

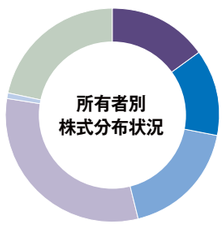
代表取締役社長CEO	森下　一喜	社外取締役	大西　秀亜
取締役	坂井　一也	社外取締役	宮川　圭治
取締役	北村　佳紀	社外取締役	田中　晋
取締役	吉田　康二	社外取締役	原　悦子
取締役	市川　彰彦	常勤監査役	越智　政人
取締役（非常勤）	大庭　則一	社外監査役	吉川　知宏
		社外監査役	根本　真孝

株式の状況

発行可能株式総数	321,200,000株
発行済株式総数	69,161,416株
株主数	46,230名

大株主	持株数（株）	持株比率（%）
SON Financial合同会社	9,727,600	17.90
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	6,269,200	11.53
INTERTRUST TRUSTEES (CAYMAN) LIMITED SOLELY IN ITS CAPACITY AS TRUSTEE OF JAPAN-UP	3,670,300	6.75
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	2,565,397	4.72
株式会社エフエーエイチ	2,000,000	3.68
株式会社日本カストディ銀行（信託口）	1,894,100	3.48
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	1,850,352	3.40
INTERTRUST TRUSTEES CAYMAN LIMITED AS TRUSTEE OF JAPAN-UP UNIT TRUST	1,800,000	3.31
THE BANK OF NEW YORK MELLON 140044	1,179,020	2.16
森下 一喜	1,159,600	2.13

※当社は自己株式を14,824,352株保有しておりますが、上記大株主からは除外しております。
※持株比率は自己株式を控除して算出しております。



	持株数（株）	持株比率（%）
個人・その他	10,520,113	15.21
金融機関	8,985,300	12.99
その他国内法人	12,471,014	18.03
外国人	21,815,653	31.54
証券会社	544,984	0.79
自己株式	14,824,352	21.44

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弁会社）

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サービス事業へ変更

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：東京証券取引所スタンダード市場）へ上場

2008/4
Gravity Co.,Ltd.を子会社化

2012/2
スマートフォン向けゲーム「パズル&ドラゴンズ」サービス開始

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（現：東京証券取引所プライム市場）へ市場変更

2015/12
合弁会社 GungHo Gamania Co.,Limitedを設立

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	東京都千代田区丸の内一丁目４番１号 三井住友信託銀行株式会社
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 三井住友信託銀行株式会社　証券代行部 0120-49-7009 取次事務は、三井住友信託銀行株式会社の本店及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, Inc. © Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All rights reserved.
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©古舘春一／集英社・「ハイキュー!!」製作委員会 ©青山剛昌／小学館・読売テレビ・TMS 1996
©青山 剛昌／小学館／真・侍伝YAIBA製作委員会 © ROUND ONE JAPAN Corporation
©1992 GAME ARTS ©1996 KADOKAWA/GAME ARTS/JAM ©1998 KADOKAWA/GAME ARTS ©1994 GAME ARTS ©1998,1999 KADOKAWA/GAME ARTS Remastered
©2025 GungHo Online Entertainment America, Inc., GungHo Online Entertainment, Inc. Character design TOSHIYUKI KUBOOKA
※本資料に掲載されている社名、ロゴマーク、商品名及びサービス名は各社の商標または登録商標です。
※Apple及びAppleロゴ、Apple Arcadeは、米国Apple Inc.の米国及びその他の国における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」、「PS5」及び「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。
※Steam及びSteamロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。