## SMARTPHONE




『パズドラ』シリーズ好評配信中!

















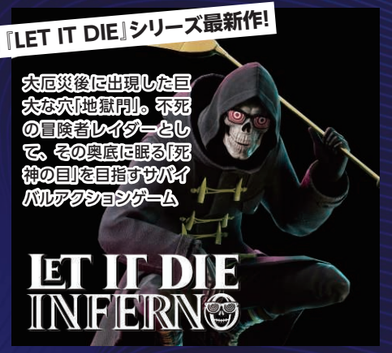


## CONSUMER










## PC ONLINE




# GUNGHO GAMES

https://www.gungho.jp/

GungHo
Online Entertainment, Inc.

GungHo Business Report Vol.43

# GungHo PRESS



パズドラ

## リリース14周年!!






# LET IT DIE INFERNO

『LET IT DIE』シリーズ最新作

## グローバルリリース!!

# 世界中の皆さまに愛されるゲームブランドを目指し、今後もグローバルにサービスを展開してまいります。

2026年2月1日より、当社は経営体制を変更いたしました。

当社を取り巻く事業環境は、決して楽観視できる状況にはないと考えております。当社を代表するタイトルである『パズル＆ドラゴンズ』（以下『パズドラ』）をはじめとする国内のモバイルゲーム市場は依然として一定の規模を維持しておりますが、市場はある程度の成熟を迎え飽和状態となっているほか、近年ではスマートフォンユーザーの可処分時間を動画コンテンツやSNS等と奪い合う格好になっていることも事実です。

このような状況を鑑み、当社ではさらなる成長を求めて2016年頃よりグローバル市場への進出に舵を切ってまいりました。競争力を発揮できるジャンルとして、当社ではアクションゲームの開発に力を入れており、2016年リリースの『LET IT DIE』、2020年リリースの『Ninjala』など、それぞれ一定層のユーザーを獲得し、一歩ずつ着実にグローバル進出への歩みを進めてまいりました。また、コンソール向けタイトルの開発に際し、当社では近年開発体制の増強を図り、2025年には新作パイプライン数を5本から9本へ増加させました。

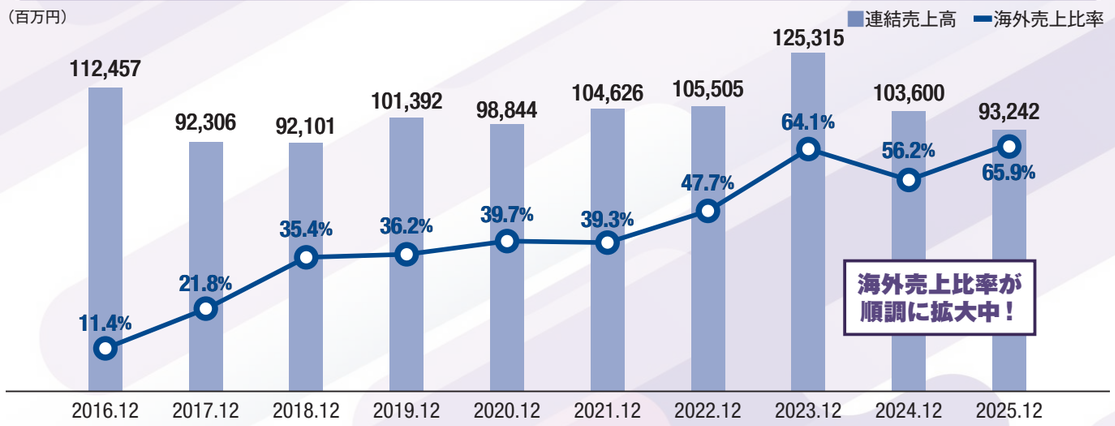
こうした状況下で新規タイトルのリリース及びグローバル市場でのヒット創出に向け、よりスピーディに開発を行い、企業価値向上を早期に成し遂げることを主眼に、このたび経営体制を変更いたしました。前代表取締役社長CEOの森下は、これまで以上にゲーム開発における指揮・統括に専念することで、当社の成長戦略を加速させてまいります。私、坂井一也は、代表取締役就任にあたり、これまでCFO及び財務経理本部長として当社の中長期的な経営戦略に取り組んできた実績を活かしてリーダーシップを発揮するとともに、より株式市場との対話を意識した経営の実現に取り組んでまいります。

この度の体制変更に伴う新経営方針においては、株主の皆さまより寄せられたご意見をふまえ、当社のキャッシュアロケーションを示すとともに新たな株主還元方針についても発表いたしました。資本効率を意識した経営と安定的かつ継続的な株主還元の両立を図るため、配当についてはDOE4%、連結配当性向50%以上を指標とし、自己株式取得に関しては、市場株価や財務状況を総合的に勘案しつつ、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づけ、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。

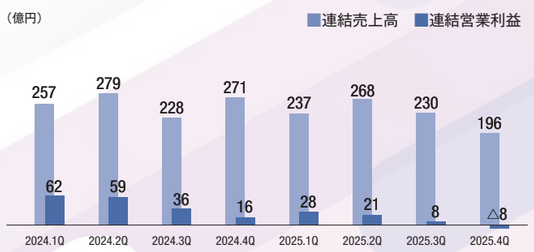
物価上昇圧力は依然として強く、先行きも不透明な情勢ではございますが、今後もグローバル配信を見据えたゲーム開発に注力し、新規価値創造を目指すとともに、『パズドラ』『ラグナロク』といった既存タイトルの価値最大化を図り、グループ一丸となってさらなる企業価値の向上を図ってまいりたいと存じます。

代表取締役社長CEO **坂井 一也**

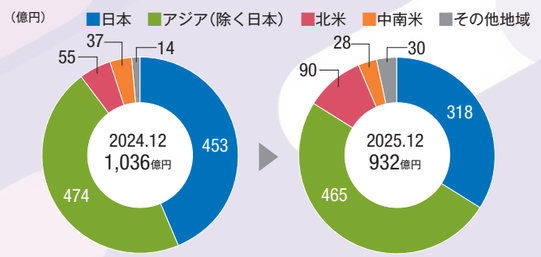
### 海外売上比率推移




### 四半期業績推移




### 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。



### 1 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。

### 2 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。




### 3 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。



### 4 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.

## GungHo NEWS

2026年2月13日の取締役会において、自己株式の取得及び消却に係る事項を決議いたしました。

●自己株式取得

**2,100,000株**または**50億円**を上限とする自己株式取得の実施 （実施期間：2026年2月16日～6月23日）

●自己株式消却

消却前発行済株式総数の23.13%にあたる**16,000,000株**を消却 （消却予定日：2026年6月30日）

2026年3月30日の取締役会において、2025年12月31日を基準日とする剰余金の配当を行うことを決議いたしました。

●配当金

普通株式1株当たり配当金：**90円00銭** ※前年度実績60円00銭より30円00銭の増配

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

# グローバル進出への歩み

ガンホーの『パズドラ』、子会社Gravity Groupの『Ragnarok』、当社グループの業績を支える2本の柱を基盤にさらなる成長を図るため、当社では2016年頃よりグローバル市場への進出に舵を切ってまいりました。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。グローバル市場では全くの無名からのチャレンジ、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、ユーザー獲得に取り組んでまいりました。

グローバル
タイトル第1弾
2016年



## LET IT DIE

**欧米のコアゲーマーより
高評価を獲得**

世界累計
900万DL
突破!!

SPEC

| | |
|---|---|
| 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 | PlayStation®4、PlayStation®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
2020年




## Ninjala

**欧米・日本の若年齢層を中心に
好調なアクティビティを維持**

世界累計
1,100万DL
突破!!

SPEC

| | |
|---|---|
| ジャンル | 対戦ニンジャガムアクション |
| 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 |






2025年

# 『LET IT DIE: INFERNO』2025年12月4日リリース!!

『DEATHVERSE: LET IT DIE』で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した本作は、PvEvPも搭載した骨太のサバイバルアクションタイトル。
多言語対応し、グローバルにサービスを提供しております。




**初期ボディ数などが異なる3つのエディションを販売中!**




スタンダードエディション
3,850円(税込)




デラックスエディション
6,270円(税込)




アルティメットエディション
8,690円(税込)

## STORY

大厄災後に突如出現した、巨大な穴『地獄門』の底に眠っているとされる秘宝、『死神の目』。世界を支配できるエネルギーを秘めた『死神の目』を狙う超巨大企業グループ『ヨツヤマ』と、彼らに対抗するレジスタンス組織『レイダー協会』。不死の冒険者『レイダー』となったプレイヤーは高度1万メートルから地獄へ飛び込み最深部を目指す。倒されるとボディさえも失う地獄の底で、『レイダー』は死神からの挑戦に勝利し、未来を掴めるか!?



**2025年9月25日～28日
TOKYO GAME SHOW2025出展!**





SPEC

| | |
|---|---|
| ジャンル | ローグライトサバイバルアクション |
| 対応機種 | PlayStation®5、Steam®<br>※PlayStation®5でのプレイにはPlayStation® Plusへの加入が必要です。 |
| 対応言語 | 日本語、英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語、ポルトガル語(ブラジル)、韓国語、中国語(繁体字・簡体字)<br>※ゲーム内音声は基本英語のみ(一部日本語) |
| レーティング | IARC:16+ |
| 開発 | スーパートリック・ゲームズ株式会社 |
| 販売 | ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 |



# 『LET IT DIE』シリーズ最 新作グローバルリリース!!

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

# パズドラ おかげさまで配信 開始から14周年!!




『パズドラ』は多くのユーザーの皆さまに支えられ、2026年2月20日に配信開始14周年を迎えました。ゲーム内では季節を感じられる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イベントを継続的に開催している一方、長年のユーザー様はもちろん、若年齢層を含めた多くの方に『パズドラ』を長期的にお楽しみいただけるよう、全国6都市を巡るオフラインイベント「ガンホーツアー」を2025年も開催いたしました。ゲーム内の運営のみならず、パズドラIPの長期的な発展を目指したクロスメディア展開を今後も継続してまいります。

## 多様なイベントを展開し、ユーザーアクティビティを活性化！
















2025年7月 2025年8月 2025年9月 2025年10月 2025年11月 2025年12月




全国6都市を巡る
オフラインイベント開催!

## ガンホーツアー GUNGHO TOUR 2025

体験型イベントの実施や来場者限定のグッズプレゼント、新作グッズの販売など、オフラインイベントならではの楽しみが詰まった「ガンホーツアー」を開催いたしました。当社のタイトルに実際に触れていただくことで魅力を実感していただき、ユーザーの裾野を広げることを目的とした重要施策です。2025年は全国6都市を巡り、お子様から大人の方まで多くのお客様にご来場いただきました。

**『パズドラ』ゲーム大会やステージイベント、**
**最新グッズ販売など盛りだくさん!**

**開催日程**
2025/8/16 北海道 2025/8/24 福岡 2025/9/13 愛知
2025/9/23 千葉 2025/10/5 岡山 2025/11/3 京都




eスポーツイベントの実施!






入場者限定特典の配布!







参加型イベントの実施!







**11月~12月**
**日頃の感謝を込めて、2025年も開催!**




























**サービス開始5,000日を記念した特別なイベントや豪華ログインボーナスで**
**ユーザーアクティビティを活性化!**

©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable ©防衛隊第３部隊 ©松本直也／集英社 © '26 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. G660180 ©本郷あきよし・東映アニメーション
©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 © GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

# 『ラグナロクオンライン』サービス23周年！

2002年より運営を開始したPCオンラインゲーム『ラグナロクオンライン』は、2025年12月1日にサービス開始23周年を迎えました。これを記念して、ゲーム内では、アニバーサリーパッケージの販売や巨大なテーマパーク「ラグナロクワールド」を舞台に様々なイベントを開催、併せて各種キャンペーンを実施し、周年企画を盛り上げました。今後もユーザーの皆さまに末永くお楽しみいただけますよう、運営を継続してまいります。







2024年に国内サービスを開始した『ラグナロクX』は、2025年11月20日にサービス開始より1周年を迎えました。ゲーム内ではアニバーサリーイベント「ラグナロク遊園地」を開催、豪華報酬を獲得できるログインボーナスやクエストのほか、SNSを駆使したキャンペーンも併せて実施。冒険がさらに楽しくなる施策が盛り沢山の1周年企画を展開し、ユーザーアクティビティの活性化を図りました。

# 『ラグナロクX』サービス開始1周年！




**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<br>※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。




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



## 『Ragnarok: Twilight』

**Idle MMOARPG/Mobile**

配信地域 2025年7月3日 台湾・香港・マカオ
2025年10月23日 東南アジア




## 『Ragnarok: The New World』

**MMORPG/PC・Mobile**

配信地域 2026年1月15日 台湾・香港・マカオ




GRAVITY

韓国の子会社Gravity Co.,Ltd.は、アジア地域で特に高い人気を誇る『Ragnarok』シリーズのタイトルを中心に、積極的なグローバル展開に取り組んでおります。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ラグナロクファンは広がり、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。ゲームタイトルの展開のみならず、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、ファンイベントの開催にも力を入れています。

## G-STAR 2025

**韓国最大のゲームショーに出展！**




## RAGNAROK FESTA2025

**タイ・バンコクにてファンイベントを開催！**




## 『RAGNAROK ONLINE 3』

**ラグナロクオンライン 正式ナンバリングタイトル3作目**

2002年に配信を開始し、今なお世界中で多くのユーザーに愛されているMMORPG『ラグナロクオンライン』。その最新作としてファンの大きな注目を集める本作は、『ラグナロクオンライン』の懐かしさはそのままに、最新技術を用いたグラフィックと最大100人が同時に参加する大規模レイドダンジョンが見どころです。子会社Gravity Groupよりグローバル配信が決定し、ガンホーより日本国内サービス提供も予定しております。

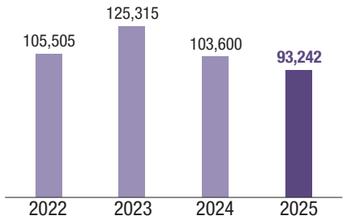
（※サービス開始時期未定）



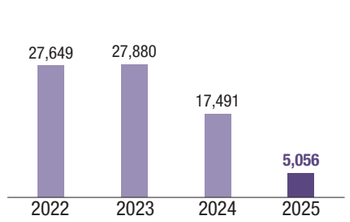
# Financial Highlights

## 売上高・利益

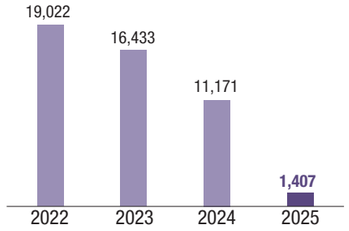
### 売上高 （百万円）




### 営業利益 （百万円）

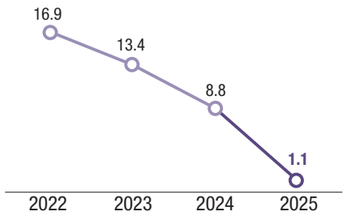



### 親会社株主に帰属する当期純利益 （百万円）

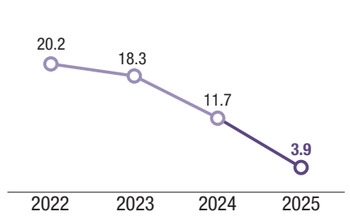



## 収益性指標

### ROE（自己資本当期純利益率） (%)

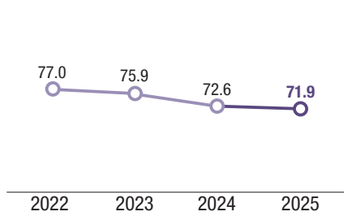



### ROA（総資産経常利益率） (%)



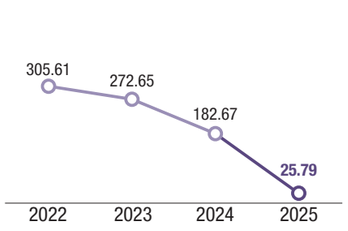

## 安全性指標

### 自己資本比率 (%)



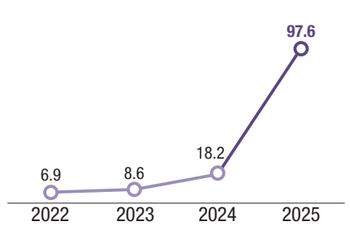

## 1株当たりの指標

### EPS（1株当たり当期純利益） (円)



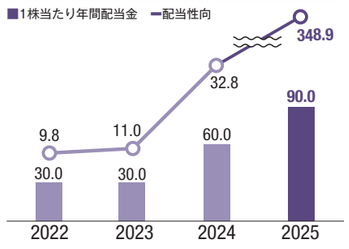

## 株価指標

### 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 2025.12.31現在 |
|---|---|---|---|
| 資産の部 | | | |
| 流動資産 | 155,967 | 120,875 | **153,750** |
| 固定資産 | 12,077 | 54,588 | **15,723** |
| 資産合計 | 168,045 | 175,464 | **169,474** |
| 負債の部 | | | |
| 流動負債 | 17,493 | 19,453 | **15,368** |
| 固定負債 | 1,056 | 2,475 | **2,773** |
| 負債合計 | 18,550 | 21,929 | **18,141** |
| 純資産の部 | | | |
| 株主資本合計 | 126,073 | 125,624 | **119,167** |
| その他の包括利益累計額合計 | 1,390 | 1,687 | **2,689** |
| 純資産合計 | 149,495 | 153,535 | **151,333** |
| 負債純資産合計 | 168,045 | 175,464 | **169,474** |

## 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>2025.12.31 |
|---|---|---|---|
| 売上高 | 125,315 | 103,600 | **93,242** |
| 売上総利益 | 56,971 | 53,415 | **42,328** |
| 営業利益 | 27,880 | 17,491 | **5,056** |
| 経常利益 | 29,308 | 20,013 | **6,780** |
| 税金等調整前当期純利益 | 29,729 | 19,838 | **6,576** |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 16,433 | 11,171 | **1,407** |

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

## 会社概要

（2025年12月31日現在）

| | |
|---|---|
| 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459名（連結1,614名） |

## 役員

（2026年3月30日現在）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 取締役会長 | 森下　一喜 | 社外取締役 | 原　悦子 |
| 代表取締役社長CEO | 坂井　一也 | 社外取締役 | 内田　博之 |
| 取締役 | 北村　佳紀 | 社外取締役 | 牧　恵美子 |
| 取締役 | 吉田　康二 | 常勤監査役 | 越智　政人 |
| 取締役 | 市川　彰彦 | 社外監査役 | 吉川　知宏 |
| 社外取締役 | 大西　秀亜 | 社外監査役 | 根本　真孝 |
| 社外取締役 | 田中　晋 | | |

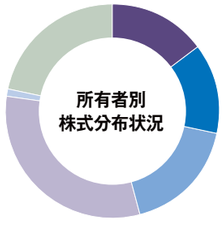
## 株式の状況

（2025年12月31日現在）

| | |
|---|---|
| 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 | 44,518名 |

| 大株主 | 持株数（株） | 持株比率（%） |
|---|---|---|
| SON Financial合同会社 | 10,006,500 | 18.41 |
| 日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口） | 7,146,400 | 13.15 |
| INTERTRUST TRUSTEES (CAYMAN) LIMITED SOLEL Y IN ITS CAPACITY AS TRUSTEE OF JAPAN-UP | 4,157,800 | 7.65 |
| STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103 | 2,205,552 | 4.05 |
| 株式会社エフエーエイチ | 2,000,000 | 3.68 |
| STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001 | 1,813,788 | 3.33 |
| INTERTRUST TRUSTEES CAYMAN LIMITED AS TRUSTEE OF JAPAN-UP UNIT TRUST | 1,800,000 | 3.31 |
| 株式会社日本カストディ銀行（信託口） | 1,668,200 | 3.06 |
| THE BANK OF NEW YORK MELLON 140044 | 1,174,178 | 2.16 |
| 森下 一喜 | 1,159,600 | 2.13 |

※当社は自己株式を14,818,472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 | 10,197,275 | 14.74 |
| 金融機関 | 9,427,600 | 13.63 |
| その他国内法人 | 12,250,716 | 17.71 |
| 外国人 | 21,709,671 | 31.39 |
| 証券会社 | 757,682 | 1.10 |
| 自己株式 | 14,818,472 | 21.43 |

## 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<br>三井住友信託銀行株式会社 |
| 郵便物送付先（連絡先） | 〒168-0063<br>東京都杉並区和泉二丁目8番4号<br>三井住友信託銀行株式会社　証券代行部<br>0120-782-031<br>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.　© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.　©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable　©防衛隊第３部隊 ©松本直也／集英社
© '26 SANRIO CO., LTD. APPR. NO. G660180　©本郷あきよし・東映アニメーション　©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会
© Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All rights reserved.
※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。

# 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

**2012/3**
GungHo Online Entertainment America,Inc.を設立

**2013/2**
株式会社グラスホッパー・マニュファクチュア（現：スーパートリック・ゲームズ株式会社）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

**2023/6**
スクワッドスターズ株式会社を設立

**2024/12**
株式会社エイリムを子会社化