

平成 29 年 2 月 2 日

各 位

会 社 名 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
代表者名 代表取締役社長 CEO 森下 一喜
(コード番号：3765 東証一部)
問合せ先 取締役 CFO 財務経理本部長 坂井 一也
(TEL：03-6895-1650 (代表))

平成28年12月期決算の前年同期実績との差異に関するお知らせ

平成28年12月期決算（平成28年1月1日～平成28年12月31日）の前年同期実績との差異に関しまして、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 平成 28 年 12 月期決算（連結）と前年同期実績（連結）との差異

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1株当たり 当期純利益
今回発表業績 (A) (平成 28 年 12 月期)	112,457	46,081	46,081	27,911	32.24 円
前年同期実績 (B) (平成 27 年 12 月期)	154,329	72,425	72,606	43,432	41.40 円
増減額 (A) - (B)	△41,871	△26,343	△26,525	△15,521	△9.16 円
増減率 (%)	△27.1%	△36.4%	△36.5%	△35.7%	△22.1%

2. 差異が生じた理由

国内におけるスマートフォンゲーム市場は、平成27年度の9,250億円から平成28年度は9,450億円（出典：株式会社矢野経済研究所）まで成長すると見込まれており、その拡大速度はこれまでと比べ緩やかになりましたが、安定的に推移しております。

一方で、新型ゲーム機やVR（バーチャルリアリティ）端末等、新しい技術やゲームの楽しみ方が提案され、新たな市場の創出も期待されております。

当連結会計年度における当社グループの売上高は、主力ゲームである「パズル&ドラゴンズ（以下「パズドラ」）」の売上高が減少したことから、対前年比で減収となりましたが、このような状況の中、当社では「新規価値の創造」に向けた新作ゲームの開発及び配信、並びに既存ゲームの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・拡大に注力してまいりました。

新作ゲームでは、グローバル配信を見据え開発したプレイステーション®4向けオンラインアクションゲーム「LET IT DIE（レット イット ダイ）」を平成28年12月3日より北米・欧州へ配信開始し、12月30日には北米・欧州で累計100万ダウンロードを突破いたしました。平成29年2月2日には日本・アジア版を配信することで、本格的にグローバル配信を開始いたします。

また、平成28年11月17日からは、スマートフォン向けRPG「SEVENTH REBIRTH（セブンス・リバース）」を配信開始いたしました。

パートナーパブリッシング事業では、ゲームロフト社（本社：フランス）から日本国内におけるパブリッシング権を獲得したスマートフォン向けゲーム「ディズニー マジックキングダムズ」のAndroid™版を平成28年10月3日に、iOS版を10月11日にサービス開始し、10月22日には100万ダウンロードを突破いたしました。

既存ゲームにおきましては、平成29年2月20日でサービス開始から5周年を迎える「パズドラ」は、引き続き多くのユーザーの皆様にお楽しみ頂いております。本作では、5周年に向けた記念イベントを平成28年11月より実施するとともに、有名キャラクターとのコラボイベントやアップデートも継続的に実施しております。また、平成28年7月28日に発売いたしましたニンテンドー3DS™向け「パズドラクロス 神の章／龍の章」におきましては、アニメ、コミック、ホビー商品、イベントなど、大規模なクロスメディア展開を継続して実施しており、「パズドラ」ブランドのさらなる強化・拡大に努めております。

この結果、当連結会計年度においては、売上高、営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益において、前年同期に比べ差異が発生する見通しであります。

売上高は、主にスマートフォン向けゲームで減少したことに伴い、前年同期と比べ減少する見通しであります。

営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益は、上記売上高の減少を受け、前年同期と比べ減少する見通しであります。

以 上