

平成 28 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27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27年12月期決算（平成27年1月1日～平成27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 27 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	当期純利益	1株当たり 当期純利益
今回発表業績 (A) (平成 27 年 12 月期)	154,329	72,425	72,606	43,432	41.40 円
前年同期実績 (B) (平成 26 年 12 月期)	173,069	94,283	93,524	63,038	54.02 円
増減額 (A) - (B)	△18,740	△21,858	△20,917	△18,606	△12.62 円
増減率 (%)	△10.8%	△23.2%	△22.4%	△30.0%	△23.4%

2. 差異が生じた理由

当社グループを取り巻く環境は、国内市場におけるスマートフォンゲームの市場規模は、スマートフォンの普及期に合わせた爆発的な成長期が過ぎ、スマートフォン普及の鈍化やコンテンツの供給過多による飽和期に入り、市場は安定的に推移しております。一方で、世界のスマートフォンゲーム市場規模は、今後も大きく成長することが予想され、2014年の245億ドルから、2018年には442億ドルと年平均成長率が15.9%であると予測されております。(出典：New Zoo)

このような環境の中、スマートフォン向けゲームでは、平成24年2月からサービスを開始している「パズル&ドラゴンズ(以下、「パズドラ」)」が、サービス開始から約4年となる長期的運営を実現してまいりました。当社では、サービス開始当初よりゲームの長期的な運営を見据え、最重要指標を Monthly Active User (月に1回以上ログインしている利用者数、以下「MAU」という。)とし、その維持・拡大を行うべく、飽きのこないゲーム創りに注力してまいりました。国内外の有名キャラクターとのコラボレーションや、スペシャルダンジョンなどの定期的なイベント実施に加え、平成27年8月にはランク150以上のゲームユーザーが挑戦できる「ランキングダンジョン」を実装、さらに平成27年10月には2人のユーザーが一つのダンジョンを交互にプレイする「協力プレイダンジョンα(アルファ)※平成27年12月21日に正式版へ移行」を実装いたしました。これは、長期的にプレイしているゲーム習熟度の高いユーザーには2人同時プレイという楽しみを、習熟度の低いユーザーや休眠ユーザーには、誰かと一緒にプレイすることで、難易度の高いダンジョンをクリアし、ゲームへのモチベーションをあげてもらうことを目的としています。また、毎年開催しているファンイベント「ガンホーフエスティバル」を平成27年5月に開催し、その中で「第3回パズドラジャパンカップ」を行い、今年も新たな日本一のパズドラプレイヤーが誕生しました。

この他にも、「パズドラ」はスマートフォンだけに留まらず、平成 27 年 4 月には任天堂株式会社の人気キャラクターであるスーパーマリオブラザーズとコラボレーションしたニンテンドー 3DS シリーズ向け「PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION」を発売いたしました。同タイトルは、国内の発売に続き、5 月には北米・韓国・欧州でも販売を行い、海外における「パズドラ」の認知度向上を図ることができプロモーション効果を発揮いたしました。また、本ゲームの発売に合わせ、任天堂株式会社が北米で同作品のテレビ CM を放映したことを受け、当社でも平成 27 年 9 月下旬から 11 月までの約 2 か月間に亘り、スマートフォン向け「パズドラ」のテレビ CM を北米で展開してまいりました。北米版は、平成 27 年 12 月時点で 900 万ダウンロードを超え、今後もさらなる認知度拡大を図ってまいります。また、中国版「パズドラ」については、Tencent 社と共同で配信準備を行ってまいりました。中国と日本のゲームユーザーは嗜好が大きく異なり、中国ゲームユーザーは有料課金によるゲーム内での得点を得たいというニーズが強く、また、現状の「パズドラ」ではモンスターを収集・育成・進化させるといったゲームの進め方が複雑に感じるなどから、ほぼゼロベースからの改変作業を進めてまいりました。また、平成 27 年 7 月からはクローズドベータサービス（ソフトウェアやサービスの開発途上のものを、限られたユーザーを対象に提供し、テストを行うこと。）を実施し、ユーザーの反応や動向を分析した結果、さらなる改善を図るため、平成 28 年第 1 四半期（平成 28 年 1 ～ 3 月）まで開発を継続することといたしました。

その他、スマートフォン向けゲームでは、新世代ボードゲーム「サモンズボード」が平成 27 年 5 月以降、テレビ CM を開始したことが奏功し、平成 27 年 10 月時点で 400 万ダウンロードを突破しました。また、パネル RPG「ディバインゲート」は、平成 27 年 9 月にサービス開始から 2 周年を迎え、新テレビ CM を開始したことなどが奏功し、平成 27 年 11 月には 500 万ダウンロードを突破しました。また、平成 28 年 1 月より TOKYO MX ほかにテレビアニメの放送を開始することが決定するなど、「パズドラ」以外のゲームも着々とユーザー数を集め、人気は拡大しつつあります。

PC オンラインゲームでは、従来どおり「ラグナロクオンライン」「エミル・クロニクル・オンライン」の 2 タイトルを主軸に、安定した収益を確保しております。

また、平成 27 年 12 月には、台湾・香港・マカオにおいてゲームを提供するため、台湾大手ゲームパブリッシング企業の Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. のグループ会社 Gamania International Holdings Ltd. とのジョイントベンチャー GungHo Gamania Co., Limited を設立いたしました。

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が堅調に推移したものの、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。

3. 補足情報

当社では、四半期決算期翌月の単体月次売上高の速報値を平成 25 年 2 月より 3 年に亘り開示を行ってまいりました。しかし、スマートフォンゲームという業態の性質上、業績推移を月次で捉えた場合、各月のゲーム内イベント等による業績の変動が大きく、この度、月次開示の必然性を改めて検討した結果、四半期毎の決算開示に集約する方が、より株主、投資家の皆様に信頼度の高い情報の開示となり得ると判断し、月次開示を終了させていただくことといたしました。

今後も株主、投資家の皆様には、有益な適時開示を心がけて、当社についての理解を深めて頂けるよう努めてまいります。引き続きご支援賜りますようお願い申し上げます。

以上