

平成 30 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29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29年12月期決算（平成29年1月1日～平成29年12月31日）の前年同期実績との差異につきまして、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 平成 29 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 29 年 12 月期)	92,306	34,384	34,351	22,397	31.49 円
前年同期実績 (B) (平成 28 年 12 月期)	112,457	46,081	46,081	27,911	32.24 円
増減額 (A) - (B)	△20,151	△11,696	△11,730	△5,514	△0.75 円
増減率 (%)	△17.9%	△25.4%	△25.5%	△19.8%	△2.3%

2. 差異が生じた理由

日本におけるスマートフォンゲーム市場は、スマートフォンの普及拡大に伴って成長し、平成29年は9,600億円（出典：株式会社矢野経済研究所）との予測もありますが、その成長速度はこれまでと比べ緩やかになり、安定的に推移しております。

一方で、日本における家庭用ゲーム市場は緩やかな減少を続けてまいりましたが、新型ゲーム機やソフトの販売が好調に推移したことから、平成29年の国内家庭用ゲーム市場規模は11年ぶりにプラスに転じ、3,917億円（出典：「ファミ通」2017年国内家庭用ゲーム市場規模速報）となるなど、ゲーム市場拡大の兆しも見えてきております。

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、対前年度比で減収となりました。このような状況の中、当社では「新規価値の創造」に向けたグローバル配信前提のゲーム開発及び既存ゲームの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・拡大に向けた取り組みに注力してまいりました。

既存ゲームにつきましては、「パズドラ」は引き続き長期的にお楽しみ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。その結果、平成29年11月に国内累計4,700万ダウンロードを突破しております。「パズドラレーダー」では、平成29年10月にユーザー同士がオンラインで対戦することができる対戦モードを実装し、遊びの幅をさらに広げてまいりました。また、平成30年1月には「パズドラプロジェクト2018」と題し、「パズドラ」シリーズの新たなアニメ、マンガ、玩具に関する展開に加え、e-Sports競技認定タイトルに決定した「パズドラ」で、e-Sportsへの取り組みを進めていくことを発表いたしました。

新規タイトルにつきましては、平成30年1月31日より、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」の事前登録を開始いたしました。

また、連結子会社のGRAVITY Co.,Ltd. につきましては、主に現在アジア地域へ展開しているスマートフォン向けゲーム「Ragnarok M」が好調に推移しております。

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いたしました。

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いたしました。

以 上