

平成 27 年 10 月 29 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 代表取締役社長 CEO 森下 一喜  
(コード番号：3765)  
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 第3四半期決算の前年同期実績からの差異のお知らせ

平成27年12月期決算（平成27年1月1日～平成27年9月30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 27 年 12 月期第 3 四半期決算（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	四半期純利益	1株当たり四半期純利益
今回発表業績 (A) (平成 27 年 12 月期第 3 四半期)	119,219	58,858	59,063	37,251	34.51 円
前年同期実績 (B) (平成 26 年 12 月期第 3 四半期)	132,828	73,441	72,504	49,715	43.28 円
増減額 (A) - (B)	△13,609	△14,583	△13,440	△12,464	△8.77 円
増減率 (%)	△10.2%	△19.9%	△18.5%	△25.1%	△20.3%

2. 差異が生じた理由

当社グループを取り巻く環境は、国内スマートフォンの契約台数の伸びが鈍化する一方で、ゲーム業界では、本年9月に「東京ゲームショウ 2015」が開催され、出展社数は過去最高を記録することとなりました。出展社 480 社の過半 (246 社) を海外出展社が占めており、国際的なゲーム展示会として拡大するとともに、出展内容は、従来からの家庭用ゲーム機向けのゲームに加え、日本では既に幅広く浸透しているスマートフォン向けゲーム、さらにはゲームの新たな可能性を示す VR (バーチャルリアリティ (※1)) や、自分のプレイ動画を実況を交えて配信するゲーム実況など、様々なゲームの楽しみ方が提案され、日本のゲーム市場は一段と盛り上がりを見せております。

このような環境の下、当社は重要な経営指標を MAU (Monthly Active User (※2)) とし、ユーザー数の維持・拡大を目指し、継続的なゲームの運営に努めてまいりました。

スマートフォン向けゲームでは、主力タイトル「パズル&ドラゴンズ (以下「パズドラ」)」は既にサービス開始から3年半が経過し、ユーザーの皆様のプレイ習熟度が向上していることから、課金率は低下いたしました。MAU は依然として高水準を維持しております。

一方、「サモンズボード」では第2四半期より継続して行っているテレビ CM が奏功した結果、新規顧客獲得が加速しダウンロード数を着実に伸ばしてまいりました。さらに「ディバインゲート」では、平成 28 年 1 月からテレビアニメ化が決定するなど、今後はゲームを核としたマルチプラットフォーム展開を開始してまいります。

海外展開においては、中国版「パズドラ」の準備を順調に進めてまいりました。北米版「パズドラ」においては、9月28日から北米におけるテレビ CM を実施し、新規顧客獲得の増加を目指してまいります。

この結果、当第3四半期においては、売上高、営業利益、経常利益及び四半期純利益において、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好調に推移したものの、前年同期と比べ減収となる見通しであります。

営業利益、経常利益及び四半期純利益は、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。

※1 VR（バーチャルリアリティ）とは、仮想現実のことで、コンピュータグラフィックや音響効果を組み合わせて人工的に現実感を作り出す技術です。

※2 MAU（Monthly Active User マンスリーアクティブユーザー）とは、月に1回以上、ゲームにログインしている利用者であります。

### 3. 補足情報

当社が事業を展開するゲーム業界は、事業環境の変化が大きく、業績変動が激しいものではありますが、直近の単月売上高見込値を下記のとおり開示させていただきます。

なお、連結の単月売上高は集計中のため単体のみ発表させていただきます。

10月度月次単体売上高見込値 : 11,000百万円（前年同月対比15.4%減）

10月度の概況は、「パズドラ」のテレビCMやゲーム内イベントの継続的な実施により、「パズドラ」のMAUは堅調に推移しております。さらに、「パズドラ」では10月29日より「協力プレイダンジョンα（アルファ）」を実装いたしました。「協力プレイダンジョンα（アルファ）」では、2人のユーザーが同時に同じダンジョンに挑戦することができ、「パズドラ」の遊びの幅を広げてまいります。また、「ディバインゲート」においては新テレビCMを9月28日より放送開始したことで、新規ユーザーをさらに獲得しております。「サモンズボード」につきましては、10月4日に400万ダウンロードを突破しており、「パズドラ」以外のタイトルも堅調に推移しております。

※上記数値は見込値であり、監査法人の監査を受けておりませんので修正する可能性があります。

※将来数値はさまざまな不確定要素が内在しており、上記の業績が継続することを保証するものではありません。

以 上