

平成 26 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26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26年12月期決算（平成26年1月1日～平成26年9月30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 26 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 26 年 12 月期第 3 四半期)	132,828	73,441	72,504	49,715	43.28 円
前年同期実績 (B) (平成 25 年 12 月期第 3 四半期)	116,261	68,515	68,671	42,617	37.01 円
増減額 (A) - (B)	16,567	4,925	3,832	7,098	6.27 円
増減率 (%)	14.3%	7.2%	5.6%	16.7%	16.9%

※当社は平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、上記の1株当たり四半期純利益を算定しております。

2. 差異が生じた理由

当社グループを取り巻く事業環境は、国内市場におけるスマートフォンの普及が一段と進む中、スマートフォンゲームによる市場規模が国内だけではなく、海外へもその拡大が広がっております。また、中国市場をはじめ東南アジア市場の今後の成長期待も大きく、スマートフォンゲーム市場は今後も世界規模での拡大が期待できます。

このような事業環境の中、当社グループは「新規価値の創造」と「既存価値の最大化」を経営方針とし、PC オンラインゲームの企画・開発・配信で培ったノウハウを発揮することで、家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機、スマートフォン等、様々な端末に向け新しいゲームタイトルの創出及び既存ゲームの価値向上に努めてまいりました。

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を続けたことにより、前年同期と比べ増加す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、上記売上高の増加を受け、前年同期と比べ増加する見通しであります。

### 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 : 13,000 百万円 (前年同月対比 0.0%増)

10 月度の概況は、「パズル&ドラゴンズ」の TV CM やゲーム内イベントの継続的な実施により、「MAU (マンスリーアクティブユーザー)」は堅調に推移しております。また、10 月 20 日より「アングリーバードエピック」とのコラボをグローバルで実施しており、今後も「パズル&ドラゴンズ」を長期的に楽しんで頂けるゲームへと発展させてまいります。

※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