

平成 26 年 2 月 3 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25年12月期 決算の前年同期実績との差異及び
 営業外費用の発生に関するお知らせ

平成25年12月期決算（平成25年1月1日～平成25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 25 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 25 年 12 月 期)	163,060	91,228	90,104	54,768	47.56 円
前年同期実績 (B) (平成 24 年 12 月 期)	25,821	9,298	9,355	8,209	7.14 円
増減額 (A) - (B)	137,238	81,929	80,749	46,558	40.42 円
増減率 (%)	531.5%	881.1%	863.1%	567.1%	566.1%

※当社は平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の割合、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、上記の株式数を算出するとともに、1株当たり当期純利益金額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環境は、スマートフォン市場の成長が著しく2013年9月末にはその契約数が5,015万件となるなど、携帯電話契約数の42.2%がスマートフォン契約数となりました（株式会社MM総研調べ）。さらに海外においても同様に普及速度は加速しております。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ゲームの価値向上に努めてまいりました。

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、主にモバイルコンシューマ事業の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、前年同期と比べ大幅に増加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、モバイルコンシューマ事業において上記売上高の増加を受け、前年同期と比べ大幅に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、前年同月と比して、2014年1月度の業績が大幅な増加の見込みがありますので、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を発表とさせていただきます。

1月度月次単体売上高見込値 : 16,500百万円(前年同月対比187.4%増)

1月度の概況は、「パズル&ドラゴンズ」のTVCMを継続的に実施し、またゲーム内のイベント等によりMAUが安定的に推移、1月4日時点で国内累計2300万ダウンロードを突破し、1月23日からは香港・台湾へも配信地域を拡大しております。

また、「ケリ姫スイーツ」もTVCMを継続的に実施し、1月10日には700万ダウンロードを突破し、昨年9月にサービスを開始した「ディバインゲート」も1月23日で200万ダウンロードを超え、業績は順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。

4. 営業外費用の発生について

(1) 持分法による投資損失

平成25年11月1日付「スーパーセル株式の取得完了に関するお知らせ」にて発表いたしましたとおり、当社はKahon3 Oyを持分法適用関連会社とし、1,284百万円の損失を計上しております。

(2) 業績への影響等について

本件につきましては、平成25年12月期決算(平成25年1月1日から平成25年12月31日まで)における当社グループの連結損益計算書に反映される見込みとなっております。

以 上