

平成 26 年 4 月 28 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1四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3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 26 年 12 月期第 1 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 1 四半期)	49,909	28,789	28,095	17,063	14.83 円
前年同期実績 (B) (平成 25 年 12 月期第 1 四半期)	30,904	18,616	18,662	12,321	10.71 円
増減額 (A) - (B)	19,004	10,173	9,432	4,741	4.12 円
増減率 (%)	61.5%	54.6%	50.5%	38.5%	38.5%

※当社は平成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、スマートフォンの急速な普及に伴い、当社がゲームを提供するアプリマーケット「AppStore」や「GooglePlay」を中心としたスマートフォンゲーム市場が一段と成長を見せ、その市場規模は2013年度に5,468億円（前年対比78.0%増）と、国内ゲーム市場全体の約5割にまで到達しており、また平成26年度もさらに20.4%の成長を遂げることで、その市場規模は6,500億円にも及ぶとの予測も出されております。（株式会社CyberZ調べ）

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1四半期においては、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、経常利益及び四半期純利益は、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、平成 26 年 4 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。

4 月度月次単体売上高見込値 : 15,500 百万円 (前年同月対比 26.6%増)

4 月度の概況は、2 月 10 日よりサービスを開始しているスマホ時代のボードゲーム「サモンズボード」がサービス開始から 51 日目の 4 月 1 日に 100 万ダウンロードを達成いたしました。また、4 月 12 日には「ケリ姫スイーツ」が 800 万ダウンロードを突破し、「パズル&ドラゴンズ」に続く人気タイトルへと成長しております。

「パズル&ドラゴンズ」もさらに成長を続けており、国内では 4 月 20 日に 2,700 万ダウンロードを突破、海外では 1 月 23 日よりサービスを開始している香港・台湾で 3 月 3 日に 100 万ダウンロードを記録した後、3 月 14 日に AppStore で、4 月 3 日には Google Play の売上ランキングで 1 位を獲得し、海外での人気も着実に増加しております。

※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