

平成 25 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25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25年12月期決算(平成25年1月1日～平成25年9月30日)における当社の業績につきまして、前年同期と比較して差異が生じますのでお知らせいたします。

記

## 1. 差異が生じた理由

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、政府の経済政策に対する期待感と金融緩和により円安・株高が進んだ影響から輸出が持ち直し、消費マインドも改善するなど、景気は緩やかに回復しています。2020年の東京オリンピック開催も決定し、先行きについても景気の回復基調がみられる一方で、来年度からの消費税増税や、海外では欧州の債務問題やアメリカの財政状況など、依然として先行き不透明な状況が続いております。

当社グループを取り巻く事業環境は、スマートフォンの2013年における世界の年間出荷台数が今年初めて10億台を突破する予測が出るなど、引き続き市場が拡大を続けております。

(出所: 米 IDC 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3四半期においては、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。

## 2. 平成 25 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25年12月期第3四半期)	116,261	68,515	68,671	42,617	3,701.27 円
前年同期実績 (B) (平成24年12月期第3四半期)	11,699	2,411	2,475	2,817	245.12 円
増減額 (A) - (B)	104,561	66,104	66,195	39,799	3,465.15 円
増減率 (%)	893.7%	2,741.1%	2,673.8%	1,412.5%	1,410.0%

※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共に、1株当たり四半期純利益金額を算定しております。

### 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、前年同月と比して、2013年10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頂きます。

10月度月次単体売上高見込値 : 13,000百万円（前年同月対比 526.3%増）

10月度の概況は、「パズル&ドラゴンズ」のTVCMを継続的に実施し安定的に新規ユーザーを獲得したこと等を受け、10月14日時点で国内累計2000万ダウンロードを突破しました。また、有名キャラクター「バットマン」とのコラボを10月30日より日本・北米・韓国・欧州と、随時開始を予定しております。さらに、9月30日よりサービスを開始したスマートフォン向け新作「ディバイングゲート」も順調な立ち上がりをみせております。

※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ます、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