

平成 27 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  
 代表者名 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月期決算の前年同期実績との差異のお知らせ

平成26年12月期決算（平成26年1月1日～平成26年12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 26 年 12 月期)	173,069	94,283	93,524	62,038	54.02 円
前年同期実績 (B) (平成 25 年 12 月期)	163,060	91,228	90,104	54,768	47.56 円
増減額 (A) - (B)	10,009	3,055	3,419	7,270	6.46 円
増減率 (%)	6.1%	3.3%	3.8%	13.3%	13.6%

※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環境は、国内市場におけるスマートフォンの契約台数が日本人口の半数を超え、海外にもその拡大は広がっております。また、中国市場をはじめ東南アジア市場においても、今後の成長期待が大きく、スマートフォンゲーム市場はさらなる拡大が予測されます。

スマートフォン向けゲームでは、平成24年2月よりサービスを開始している「パズル&ドラゴンズ(以下「パズドラ」)」を、より長期的にご支持頂けるゲームへと発展させるために、国内外問わず著名なIPとのコラボイベントの実施、スペシャルダンジョンなど定期的なイベント実施等に加え、さらには7月29日より新たなゲーム要素である「パズドラW」を実装し、業界では稀にみる2in1のゲームとしてサービスを継続してまいりました。またバージョンアップによる新しいモンスターの投入など、飽きのこないゲームをご提供し続けた結果、平成26年度において、Apple「BEST OF 2014(トップセールス)」並びにGoogle Play「ベストオブ2014(2014年ベストゲーム)」を受賞いたしました。また、日本国内のみに留まらず、平成26年1月には、香港・台湾へもサービスを開始し、その展開地域を着実に拡大しております。

「パズドラ」以外にも、スマートフォン向けに「サモンズボード」、「ピコットキングダム」、「三国テンカトリガー」「勇者トリデBAGOOON!!(バゴーン)」の新作4本のサービスを開始しました。市場競争が非常に激化する中、中でも「サモンズボード」は200万ダウンロードを突破するなど、堅調に推移しております。

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、経常利益及び当期純利益は、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 : 12,000 百万円 (前年同月対比 27.3%減)

1 月度の概況は、香港・台湾版『パズドラ』が 200 万ダウンロードを突破、また本年 4 月 29 日発売予定のニンテンドー 3DS シリーズ向け新作ゲーム「PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BRO. EDITION」を発表いたしました。このような中、1 月度の単体月次売上は 120 億円 (前年同月比 27.3%減) を見込んでおります。

※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