

平成 24 年 11 月 8 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24年12月期 第3四半期決算の前年同期実績からの差異に関するお知らせ

平成24年12月期第3四半期決算（平成24年1月1日～平成24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適時開示規則に定める以上の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

当社グループを取り巻く環境は、インターネット利用環境の整備や端末の高性能化が進み、昨今ではスマートフォンやタブレット端末が急速に普及を始めており、第3四半期中の世界におけるスマートフォン出荷台数は、1億7,970万台と前年同期比で45.3%増との報告がなされております。（出所：IDC「第3四半期（7～9月）世界携帯端末市場調査」）また、平成28年にはスマートフォン世界市場の販売台数は13億台に拡大し、年平均22.5%での成長が予測され、かつ高い成長が見込まれる有望市場であることが示唆されています。（出所：総務省「平成24年版情報通信白書」）

このような事業環境のもと、当社グループにおきましては「既存価値の最大化」と「新規価値の創造」を経営方針とし、パソコン・スマートフォン・新型ゲーム機等、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、次のとおり売上高、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。

売上高につきましては、PCオンライン事業においては、サービス開始から今年で10周年を迎える「ラグナロクオンライン」は未だ安定した人気を誇っているのをはじめ、既存タイトル「エミル・クロニクル・オンライン」「トイ・ウォーズ」も堅調に推移いたしました。一方で、3月より韓国にて正式サービスを開始した「ラグナロクオンライン2」は、競争激化が進む韓国内においては苦戦を強いられておりますが、本年度中における韓国以外へのサービス開始も視野に入れたサービス拡大に注力してまいりました。

モバイルコンシューマ事業におきましては、第1四半期にサービスを開始したスマートフォン向けパズルRPG「パズル&ドラゴンズ」がiPhone「トップセールス」ランキングで1位を獲得、第3四半期まで順調に推移したこと、また9月18日からGoogle Playにおいてもサービスを開始し、同月25日には「人気のパズル（無料）」ランキングで1位を獲得するなど、Android™OS端末のユーザーにも好評を博しております。また、9月10日よりスマートフォン向け新作ゲーム「クレイジータワー」のサービスも開始、サービス開始直後より新感覚のゲーム性や独特の世界観が人気となり、同月28日付のGoogle Play「人気の新着（無料）」ランキングで1位を獲得いたしました。

また、PlayStation®Vita 向けには、「Dokuro」「orgarhythm(オルガリズム)」「ピコットナ

イト」と第３四半期中に完全オリジナルの３タイトルを発売し、積極的な新規価値の創造に取り組んでまいりました。

この売上増加に伴い、営業利益、経常利益及び四半期純利益においても、前年同期と比べそれぞれ増加する見通しであります。

２．平成 24 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 24 年 12 月期第 3 四半期）	11,699	2,411	2,475	2,817	24,512.14 円
前年同期実績（B） （平成 23 年 12 月期第 3 四半期）	7,051	965	1,446	1,258	10,951.74 円
増減額（A）－（B）	4,648	1,445	1,029	1,558	13,560.40 円
増減率（％）	65.9％	149.7％	71.2％	123.8％	123.8％

以 上