

平成 27 年 2 月 4 日

各位

会社名 グリー株式会社
代表者名 代表取締役会長兼社長 田中 良和
(コード番号: 3632 東証第一部)
問合せ先 取締役執行役員常務 秋山 仁
管理統括本部長
(TEL. 03-5770-9500)

特別損失の計上及び業績予想との差異に関するお知らせ

平成 27 年 6 月期第 2 四半期において、下記の通り特別損失の計上するとともに、平成 26 年 12 月 9 日に公表いたしました平成 27 年 6 月期第 2 四半期累計の業績予想と本日発表の実績に差異が生じたのでお知らせいたします。

記

1. 特別損失の内容

① 特別損失の計上見込み額

OpenFeint, Inc. 及び株式会社ポケラボに係る無形固定資産（のれん等）の減損損失を主な内容として 18,387 百万円

② 特別損失の発生の背景

i. OpenFeint, Inc. について

当社は、プラットフォーム事業及びソーシャルゲーム事業の海外展開の加速を目的として、平成 23 年 4 月に OpenFeint, Inc. を子会社化いたしました。海外展開においては、当初主力に据えていたプラットフォーム事業からゲーム開発事業へ見直しを図ったこと、OpenFeint, Inc. のノウハウを継承した海外市場向けのプラットフォーム機能の停止を決定したことから、当初策定した計画を達成できない見込みとなった結果、9,017 百万円をのれんの減損として計上いたします。

ii. 株式会社ポケラボについて

当社は、スマートフォンにおけるモバイルソーシャルゲーム開発力の更なる強化を目的として、平成 24 年 10 月に株式会社ポケラボを子会社化いたしました。同社は、中長期的な成長を目指し、カードバトルゲームからフルネイティブゲームを主軸としたタイトルラインナップへの転換に向けて開発体制の強化及び新規タイトルの開発に注力しておりますが、同社の主力であったカードバトルゲームの減衰が想定よりも早く進んだことから、足元の業績が当初策定した計画を下回って推移しております。それらの状況を踏まえ、当初策定した計画を見直した結果、9,369 百万円をのれん等の減損として計上いたします。なお、同社では既存タイトルの挺入れや新規のフルネイティブゲームの投入により、今後の売上成長を目指して参ります。

2. 平成 27 年 6 月期第 2 四半期（累計）連結業績予想数値との差異

（平成 26 年 7 月 1 日～平成 26 年 12 月 31 日）

	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
前回発表予想(A)	百万円 49,000	百万円 10,500	百万円 12,000	百万円 10,000	円 銭 42.30
実績値(B)	49,545	11,109	15,070	△4,179	△17.68
増減額(B-A)	545	609	3,070	△14,179	—
増減率(%)	1.1	5.8	25.6	—	—
（ご参考）前期実績 （平成 26 年 6 月期 第 2 四半期（累計））	67,949	18,930	20,782	9,828	42.37

3. 差異の理由

売上高は国内ウェブゲームの自社及び協業タイトルが堅調に推移したことにより、また、営業利益はコストコントロールの徹底を推進したことにより、いずれも予想値を上回りました。経常利益は為替差益 4,031 百万円の発生に伴い予想値を上回りました。当期純利益は、のれん等の減損損失 18,387 百万円の計上に伴い予想値を下回りました。

以 上