



平成24年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年11月8日

上場会社名 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 上場取引所 大
 コード番号 3765 URL <http://www.gungho.co.jp>
 代表者 (役職名)代表取締役社長CEO (氏名)森下 一喜
 問合せ先責任者 (役職名)取締役CFO財務経理本部長 (氏名)坂井 一也 TEL (03)6895-1650

四半期報告書提出予定日 平成24年11月9日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年12月期第3四半期の連結業績(平成24年1月1日~平成24年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年12月期第3四半期	11,699	65.9	2,411	149.7	2,475	71.2	2,817	123.8
23年12月期第3四半期	7,051	6.8	965	△17.8	1,446	△13.3	1,258	△11.8

(注) 包括利益 24年12月期第3四半期 2,749百万円(353.2%) 23年12月期第3四半期 606百万円(-%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
24年12月期第3四半期	24,512 14	24,472 76
23年12月期第3四半期	10,951 74	10,933 00

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年12月期第3四半期	16,589	13,564	62.8
23年12月期	14,200	10,794	52.6

(参考) 自己資本 24年12月期第3四半期 10,421百万円 23年12月期 7,473百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
23年12月期	—	0 00	—	0 00	0 00
24年12月期	—	0 00	—	—	—
24年12月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

※24年12月期の配当額は未定であります。

3. 平成24年12月期の連結業績予想(平成24年1月1日~平成24年12月31日)

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

当社グループは、コンテンツ関連の新規性の高い事業を展開しており、環境の変化が激しいこと、また連結子会社で米国NASDAQ市場に上場しているGRAVITY CO., LTD. が業績予想を開示しない方針としているため、当社グループが業績予想を発表することにより、各々のステークホルダーに対して公正な情報提供が困難であることなどから、四半期毎に実施する決算業績および事業の概況のタイムリーな開示に努め、通期の業績見通しについては、開示しない方針です。

4. その他

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

24年12月期3Q	114,961株	23年12月期	114,941株
24年12月期3Q	—株	23年12月期	—株
24年12月期3Q	114,947株	23年12月期3Q	114,941株

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

- ・この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料3ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。
- ・当社は、以下のとおり投資家向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料、動画等については、開催後当社ホームページで掲載する予定です。
 - ・平成24年11月9日（金）・・・・・・機関投資家・アナリスト向け決算説明会

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	2
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. サマリー情報(その他)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
(4) 追加情報	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
四半期連結損益計算書(第3四半期連結累計期間)	7
四半期連結包括利益計算書(第3四半期連結累計期間)	8
(3) 継続企業の前提に関する注記	9
(4) セグメント情報等	9
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	10

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、東日本大震災の影響による低迷から、個人消費や公共投資などの内需が堅調に推移し、緩やかな回復軌道をたどっております。一方で、欧州債務問題の再燃や米国および中国経済の成長鈍化懸念など、先行き不透明な状況が継続いたしました。

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、当第3四半期連結累計期間における売上高は11,699,709千円(前年同四半期比65.9%増)、営業利益は2,411,628千円(前年同四半期比149.7%増)、経常利益は2,475,756千円(前年同四半期比71.2%増)、四半期純利益は2,817,597千円(前年同四半期比123.8%増)となりました。

なお、報告セグメントの状況(セグメント間の内部取引消去前)は、以下のとおりであります。

<PCオンライン事業>

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、既存タイトルの「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。

この結果、売上高は6,024,935千円、営業利益1,199,292千円となりました。

<モバイルコンシューマ事業>

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。

この結果、売上高は5,863,224千円、営業利益1,794,226千円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第3四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ2,388,466千円増加し、16,589,462千円となりました。これは主に、スマートフォン向けゲームが堅調に推移したことにより、現金及び預金が1,383,591千円増加および売掛金が1,047,107千円増加したことによります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ381,717千円減少し、3,024,481千円となりました。これは主に、前受金の減少等による流動負債の「その他」の勘定が322,914千円減少したことによります。

純資産合計は、前連結会計年度末に比べ2,770,184千円増加し、13,564,980千円となりました。これは主に、四半期純利益を2,817,597千円計上したことによります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループは、コンテンツ関連の新規性の高い事業を展開しており、環境の変化が激しいこと、また連結子会社で米国NASDAQ市場に上場しているGRAVITY CO., LTD. が業績予想を開示しない方針としているため、当社グループが業績予想を発表することにより、各々のステークホルダーに対して公平な情報提供が困難であることなどから、四半期毎に実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努め、通期の連結業績予想については開示しない方針です。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。なお、当四半期連結累計期間において、Ingamba LLCの持分の全てを売却したため同社を持分法適用範囲から除外しております。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

(4) 追加情報

(会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用)

第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

4. 四半期連結財務諸表
(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,287,954	7,671,546
売掛金	1,244,614	2,291,721
有価証券	161,705	374,197
商品	22,139	16,356
仕掛品	192,952	45,193
その他	677,862	676,870
貸倒引当金	△7,636	△21,840
流動資産合計	8,579,591	11,054,045
固定資産		
有形固定資産合計	378,631	550,399
無形固定資産		
のれん	530,092	424,522
ソフトウェア	1,027,066	2,072,406
ソフトウェア仮勘定	2,382,251	1,091,698
その他	26,779	30,809
無形固定資産合計	3,966,190	3,619,437
投資その他の資産		
投資有価証券	82,218	9,944
長期前払費用	111,335	158,707
繰延税金資産	592,718	596,608
その他	647,152	717,393
貸倒引当金	△156,842	△117,074
投資その他の資産合計	1,276,582	1,365,580
固定資産合計	5,621,403	5,535,416
資産合計	14,200,995	16,589,462

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	310,764	195,368
短期借入金	—	51,715
1年内返済予定の長期借入金	132,554	136,940
1年内償還予定の社債	14,300	14,250
未払法人税等	536,355	536,989
賞与引当金	9,428	8,894
その他	1,627,703	1,304,789
流動負債合計	2,631,106	2,248,948
固定負債		
社債	14,250	—
長期借入金	228,906	178,117
退職給付引当金	81,719	74,714
長期前受収益	181,407	236,578
その他	268,809	286,123
固定負債合計	775,092	775,533
負債合計	3,406,199	3,024,481
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,331,384	5,331,944
資本剰余金	5,492,357	5,492,917
利益剰余金	△1,723,264	1,094,332
株主資本合計	9,100,476	11,919,194
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	288
為替換算調整勘定	△1,627,361	△1,498,186
その他の包括利益累計額合計	△1,627,361	△1,497,898
少数株主持分	3,321,680	3,143,684
純資産合計	10,794,796	13,564,980
負債純資産合計	14,200,995	16,589,462

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
四半期連結損益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年1月1日 至平成23年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年1月1日 至平成24年9月30日)
売上高	7,051,014	11,699,709
売上原価	2,180,075	4,807,448
売上総利益	4,870,939	6,892,260
販売費及び一般管理費	3,905,306	4,480,632
営業利益	965,632	2,411,628
営業外収益		
受取利息	100,306	96,657
為替差益	36,849	—
負ののれん償却額	323,249	—
その他	56,744	86,891
営業外収益合計	517,148	183,548
営業外費用		
支払利息	9,622	12,599
持分法による投資損失	15,057	59,136
貸倒引当金繰入額	—	13,860
為替差損	—	22,078
その他	12,025	11,747
営業外費用合計	36,705	119,421
経常利益	1,446,075	2,475,756
特別利益		
投資有価証券売却益	190,761	—
関係会社株式売却益	—	45,700
持分変動利益	39,944	—
オンラインゲーム業務委託契約解約益	—	382,950
特別利益合計	230,705	428,651
特別損失		
減損損失	122,056	275,551
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	5,758	—
ゴルフ会員権売却損	21,161	—
特別損失合計	148,976	275,551
税金等調整前四半期純利益	1,527,804	2,628,855
法人税、住民税及び事業税	152,570	188,993
法人税等調整額	△6,221	△91,788
法人税等合計	146,348	97,204
少数株主損益調整前四半期純利益	1,381,456	2,531,650
少数株主利益又は少数株主損失(△)	122,652	△285,946
四半期純利益	1,258,803	2,817,597

四半期連結包括利益計算書
 第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年1月1日 至平成23年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年1月1日 至平成24年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	1,381,456	2,531,650
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△107,835	575
為替換算調整勘定	△666,982	217,148
その他の包括利益合計	△774,817	217,724
四半期包括利益	606,639	2,749,375
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	755,381	2,947,060
少数株主に係る四半期包括利益	△148,742	△197,685

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

前第3四半期連結累計期間（自 平成23年1月1日 至 平成23年9月30日）

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	6,317,146	733,868	7,051,014	—	7,051,014
セグメント間の内部 売上高又は振替高	99,471	68,715	168,187	△168,187	—
計	6,416,617	802,584	7,219,202	△168,187	7,051,014
セグメント利益 又は損失 (△)	1,899,043	△452,172	1,446,871	△481,239	965,632

(注) 1. セグメント利益の調整額△481,239千円は全社費用であり、報告セグメントに帰属しない当社の管理部
門に係る費用であります。

2. セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「PCオンライン事業」「モバイルコンシューマ事業」セグメントにおいて、それぞれゲーム資産
の減損損失を計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、前第3四半期累計期間において「PCオンライン事業」70,785千
円、「モバイルコンシューマ事業」51,271千円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

当第3四半期連結累計期間（自 平成24年1月1日 至 平成24年9月30日）

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	5,935,940	5,763,768	11,699,709	—	11,699,709
セグメント間の内部 売上高又は振替高	88,994	99,455	188,450	△188,450	—
計	6,024,935	5,863,224	11,888,160	△188,450	11,699,709
セグメント利益	1,199,292	1,794,226	2,993,518	△581,890	2,411,628

(注) 1. セグメント利益の調整額△581,890千円は全社費用であり、報告セグメントに帰属しない当社の管理部門に係る費用であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「PCオンライン事業」「モバイルコンシューマ事業」セグメントにおいて、それぞれゲーム資産の減損損失を計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期累計期間において「PCオンライン事業」178,830千円、「モバイルコンシューマ事業」96,721千円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。