



平成24年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年8月9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8月10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2四半期の連結業績(平成24年1月1日～平成24年6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2四半期	7,137	55.8	1,019	98.9	1,091	18.2	1,080	19.9
23年12月期第2四半期	4,580	11.6	512	10.3	923	19.1	901	29.1

(注) 包括利益 24年12月期第2四半期 1,086百万円(△4.1%) 23年12月期第2四半期 1,133百万円(—%)

	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2四半期	9,401 06	9,386 52
23年12月期第2四半期	7,841 91	7,828 36

(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2四半期	15,454	11,894	55.9
23年12月期	14,200	10,794	52.6

(参考) 自己資本 24年12月期第2四半期 8,642百万円 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)

(%表示は、対前期増減率)

	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
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
- (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2Q	114,941株	23年12月期	114,941株
24年12月期2Q	—株	23年12月期	—株
24年12月期2Q	114,941株	23年12月期2Q	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

- ・当社グループは、コンテンツ関連の新規性の強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務め、通期の業績見通しについては、開示しない方針です。
- ・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、主なQ&A等については、開催後速やかに当社ホームページで掲載する予定です。
- ・平成24年8月20日（月）・・・・・・機関投資家・アナリスト向け決算説明会
- ・上記説明会のほかにも、当社では、個人投資家の皆様向けに適宜、事業・業績に関する説明会を開催しています。開催の予定等については、当社ホームページをご確認ください。

○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
【第2四半期連結累計期間】	7
(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
(6) 重要な後発事象	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2四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、平成24年5月に消費者庁から「コンプガチャ(※)」が景品表示法の「総合わせ」に該当するとの見解が発表されたことを受け、青少年を含むユーザーの皆さまが、安全な環境で安心してオンラインゲームを利用できるよう、業界各社においてゲームの改定や対応を図ってまいりました。一方で、インターネット利用端末であるスマートフォン、タブレット端末等は、その高機能化・多様化が進み、ますます市場は拡大することが予測されております。

※コンプガチャとは、アバターやアイテムを出現させる仕組みの一つであるガチャを、ユーザーがある一定のルール等に従ったアイテムを全て集める(コンプリートする)と、レアアイテムが入手できるという仕組み。

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、コンプリートガチャへの依存度は極めて軽微であり、対象となるゲームタイトルにおいて全てその仕組みを廃止いたしました。一方で、2月にサービスを開始した「パズル&ドラゴンズ」におきましては、サービス開始直後から人気を博し、当連結累計期間中も堅調に推移いたしました。

この結果、当第2四半期連結累計期間は、売上高7,137,715千円(前年同四半期比55.8%)、営業利益1,019,054千円(前年同四半期比98.9%)、経常利益1,091,895千円(前年同四半期比18.2%)、四半期純利益1,080,567千円(前年同四半期比19.9%)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>

PCオンライン事業におきましては、今年も例年同様に当社の主力ゲームタイトルの日本一決定戦「Ragnarok Online Japan Championship 2012」を4月に開催し、来場者数は5,000人を越え、サービス開始から10周年を迎え、未だ安定した人気を誇っております。また、オリジナルタイトル「エミル・クロニクル・オンライン」においても、ゲーム内外でのイベントやキャンペーン等を積極的に実施し、新規ユーザーの獲得および既存ユーザーへのサービス拡充に努めてまいりました。

この結果、売上高は4,132,739千円、営業利益881,958千円となりました。

<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、平成24年2月にサービスを開始したiPhone / iPod touch / iPad向け「パズル&ドラゴンズ」が好調に推移し、当第2四半期累計期間において90万ダウンロードを突破いたしました。また、同タイトルは、5月に「モバイルプロジェクト・アワード2012」の「モバイルコンテンツ部門」で最優秀賞に、6月には「CEDEC AWARDS 2012」において「ゲームデザイン部門」の優秀賞を受賞するなど、業界団体からも高い評価を得ております。

この結果、売上高は3,132,253千円、営業利益542,752千円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第2四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1,253,585千円増加し、15,454,580千円となりました。これは主に、2月にリリースした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、現金および預金が396,276千円増加および売掛金が621,201千円増加したことになります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ153,715千円増加し、3,559,914千円となりました。これは主に、国内子会社による短期借入金が120,000千円増加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1,099,870千円増加し、11,894,666千円となりました。これは主に、四半期純利益を1,080,567千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、また連結子会社が米国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(その他)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

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)

当第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により、「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2四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,287,954	6,684,231
売掛金	1,244,614	1,865,816
有価証券	161,705	337,284
商品	22,139	32,950
仕掛品	192,952	21,877
その他	677,862	687,693
貸倒引当金	△7,636	△21,019
流動資産合計	8,579,591	9,608,834
固定資産		
有形固定資産合計	378,631	588,176
無形固定資産		
のれん	530,092	460,516
ソフトウェア	1,027,066	2,260,178
ソフトウェア仮勘定	2,382,251	1,095,704
その他	26,779	29,397
無形固定資産合計	3,966,190	3,845,797
投資その他の資産		
投資有価証券	82,218	68,018
長期前払費用	111,335	142,827
繰延税金資産	592,718	601,065
その他	647,152	759,059
貸倒引当金	△156,842	△159,198
投資その他の資産合計	1,276,582	1,411,772
固定資産合計	5,621,403	5,845,746
資産合計	14,200,995	15,454,580

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	310,764	237,872
短期借入金	—	120,000
1年内返済予定の長期借入金	132,554	138,471
1年内償還予定の社債	14,300	14,300
未払法人税等	536,355	535,516
賞与引当金	9,428	23,188
その他	1,627,703	1,671,359
流動負債合計	2,631,106	2,740,708
固定負債		
社債	14,250	7,100
長期借入金	228,906	193,587
退職給付引当金	81,719	81,363
長期前受収益	181,407	201,240
その他	268,809	335,915
固定負債合計	775,092	819,205
負債合計	3,406,199	3,559,914
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,331,384	5,331,384
資本剰余金	5,492,357	5,492,357
利益剰余金	△1,723,264	△642,697
株主資本合計	9,100,476	10,181,044
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	266
為替換算調整勘定	△1,627,361	△1,538,518
その他の包括利益累計額合計	△1,627,361	△1,538,251
少数株主持分	3,321,680	3,251,873
純資産合計	10,794,796	11,894,666
負債純資産合計	14,200,995	15,454,580

(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2四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成23年1月1日 至平成23年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年1月1日 至平成24年6月30日)
売上高	4,580,447	7,137,715
売上原価	1,419,077	3,058,595
売上総利益	3,161,370	4,079,119
販売費及び一般管理費	※ 2,649,079	※ 3,060,065
営業利益	512,290	1,019,054
営業外収益		
受取利息	65,478	66,013
負ののれん償却額	323,238	—
その他	56,143	45,713
営業外収益合計	444,859	111,727
営業外費用		
支払利息	7,031	8,431
持分法による投資損失	5,385	1,662
貸倒引当金繰入額	—	13,880
為替差損	12,018	9,389
その他	8,910	5,521
営業外費用合計	33,346	38,885
経常利益	923,803	1,091,895
特別利益		
投資有価証券売却益	190,761	—
関係会社株式売却益	—	46,415
特別利益合計	190,761	46,415
特別損失		
減損損失	41,865	125,769
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	5,758	—
特別損失合計	47,624	125,769
税金等調整前四半期純利益	1,066,940	1,012,542
法人税、住民税及び事業税	160,380	124,415
法人税等調整額	△41,685	△47,942
法人税等合計	118,694	76,472
少数株主損益調整前四半期純利益	948,246	936,069
少数株主利益又は少数株主損失(△)	46,889	△144,498
四半期純利益	901,357	1,080,567

【四半期連結包括利益計算書】
 【第2四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成23年1月1日 至平成23年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年1月1日 至平成24年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	948,246	936,069
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△107,835	531
為替換算調整勘定	293,113	150,155
その他の包括利益合計	185,278	150,687
四半期包括利益	1,133,525	1,086,756
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	967,367	1,169,676
少数株主に係る四半期包括利益	166,157	△82,920

(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2四半期連結累計期間(自 平成23年1月1日 至 平成23年6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	4,149,134	431,313	4,580,447	—	4,580,447
セグメント間の内部 売上高又は振替高	52,233	39,516	91,749	△91,749	—
計	4,201,367	470,829	4,672,196	△91,749	4,580,447
セグメント利益又は損失 (△)	1,183,750	△341,169	842,581	△330,291	512,290

(注) 1. セグメント利益の調整額△330,291千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2四半期累計期間において、「PCオンライン事業」12,719千円、「モバイルコンシューマ事業」29,146千円であります。

当第2四半期連結累計期間(自 平成24年1月1日 至 平成24年6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	4,074,455	3,063,260	7,137,715	—	7,137,715
セグメント間の内部 売上高又は振替高	58,284	68,993	127,277	△127,277	—
計	4,132,739	3,132,253	7,264,993	△127,277	7,137,715
セグメント利益又は損失 (△)	881,958	542,752	1,424,710	△405,656	1,019,054

(注) 1. セグメント利益の調整額△405,656千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当第2四半期累計期間において、「PCオンライン事業」29,047千円、「モバイルコンシューマ事業」96,721千円であります。

(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。

(6) 重要な後発事象

当社が平成19年12月28日付で売買契約を締結し、平成21年8月26日に投資事業有限責任組合オンラインゲーム革命ファンド1号へ譲渡したオンラインゲーム「グランディアオンライン」に関して、当社が同ゲームの商用化開始後も継続的な関与があることから、譲渡後も繰延べ処理されていた譲渡利益相当額(前受金、平成24年6月30日現在：382,950千円)は、平成24年8月6日付で発表した同ゲームのサービス終了(終了日：平成24年9月28日)に伴い、当社の同ゲームに対する関与が無くなることから、同日において当該前受金を全額取り崩し、同額を利益計上いたします。