

平成25年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年10月29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 東
 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25年11月8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25年12月期第3四半期の連結業績(平成25年1月1日～平成25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	%
25年12月期第3四半期	116,261	893.7	68,515	—	68,671	—	42,617	—
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

(注) 包括利益 25年12月期第3四半期 43,244百万円(—%) 24年12月期第3四半期 2,749百万円(353.2%)

	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
25年12月期第3四半期	3,701.27	3,699.38
24年12月期第3四半期	245.12	244.73

(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	%
25年12月期第3四半期	97,433	62,673	61.2
24年12月期	25,085	19,391	65.5

(参考) 自己資本 25年12月期第3四半期 59,595百万円 24年12月期 16,433百万円

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
24年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
25年12月期	—	0.00	—	—	—
25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

※25年12月期の配当額は未定であります。

3. 平成25年12月期の連結業績予想(平成25年1月1日～平成25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及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。

※ 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 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 有
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 平成25年12月期第1四半期より減価償却方法の変更を行っております。詳細は添付資料4ページ「会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示」をご覧ください。

(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）

25年12月期3Q	11,520,100株	24年12月期	11,498,100株
-----------	-------------	---------	-------------

② 期末自己株式数

25年12月期3Q	—株	24年12月期	—株
-----------	----	---------	----

③ 期中平均株式数（四半期累計）

25年12月期3Q	11,514,180株	24年12月期3Q	11,494,700株
-----------	-------------	-----------	-------------

(注) 当社は平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10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、上記の株式数を算出すると共に、前項の1株当たり四半期（当期）純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり四半期（当期）純利益金額を算定しております。

※ 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に掲載する予定です。
- 平成25年10月30日（水）・・・・・・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	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. サマリー情報(注記事項)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
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
(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3四半期連結累計期間における我が国経済は、政府の経済政策に対する期待感と金融緩和により円安・株高が進んだ影響から輸出が持ち直し、消費マインドも改善するなど、景気は緩やかに回復しています。2020年の東京オリンピック開催も決定し、先行きについても景気の回復基調がみられる一方で、来年度からの消費税増税や、海外では欧州の債務問題やアメリカの財政状況など、依然として先行き不透明な状況が続いております。

当社グループを取り巻く事業環境は、スマートフォンの2013年における世界の年間出荷台数が今年初めて10億台を突破する予測が出るなど、引き続き市場が拡大を続けております。

(出所：米IDC調べ)

このような事業環境の中、当社グループは「新規価値の創造」と「既存価値の最大化」を経営方針とし、PCオンラインゲームの企画・開発・配信で培ったノウハウを発揮することで、家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機、スマートフォン等、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の売上高は116,261百万円（前年同期比893.7%増）、営業利益は68,515百万円（同2,741.1%増）、経常利益は68,671百万円（同2,673.8%増）、四半期純利益は42,617百万円（同1,412.5%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。

①PCオンライン事業

PCオンライン事業におきましては、引き続き「ラグナロクオンライン」、「エミル・クロニクル・オンライン」を中心に事業を展開しております。しかしながら、スマートフォン市場の急拡大や、携帯型家庭用ゲーム機のオンライン化が進むとともに、ゲームユーザーのライフスタイルの変化などから、前四半期に引き続きユーザーがPC以外の端末へ移行する動きが見られ、売上高は減少傾向にあります。

この結果、売上高は4,722百万円（前年同期比21.6%減）、セグメント損失（営業損失）は262百万円（前年同期はセグメント利益（営業利益）1,199百万円）となりました。

②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、引き続きスマートフォン向けアプリ「パズル&ドラゴンズ」が順調に推移し、日本国内のAppStore、GooglePlayにおいて売上ランキング1位を継続しております。また、9月14日には日本国内1,900万DLを突破、海外におきましても、7月1日に韓国で100万DL、7月27日に北米100万DLを突破しており、順調にDL数を伸ばしております。また、9月14日には「ケリ姫スイーツ」が500万DLを達成、9月30日にはスマートフォン向け新作ゲーム「ディバインゲート」のサービスを開始するなど、パズル&ドラゴンズに続くゲームタイトルが揃ってまいりました。

コンシューマ向けには、8月1日に「マインド/ゼロ」、同1日にPS3・Xbox 360向け「Killer is Dead」、並びに8月29日にPSVita向け「ラグナロク オデッセイ エース」の3タイトルの発売を開始いたしました。

この結果、売上高は111,682百万円（前年同期比1,804.8%増）、セグメント利益（営業利益）は69,745百万円（同3,787.2%増）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の資産合計は、97,433百万円（前連結会計年度末288.4%増）となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリの売上高が引き続き増加した結果、現金及び預金が62,658百万円増加、売掛金が5,969百万円増加したことによります。

負債合計は、34,759百万円（同510.5%増）となりました。これは主に、当社の課税所得の発生に伴い未払法人税等が25,116百万円増加したことによります。

純資産合計は、62,673百万円（同223.2%増）となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリの売上高が増加した結果、利益剰余金が42,617百万円増加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、また連結子会社である米国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務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。

(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

(減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期会計期間より、平成25年1月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。

これによる損益に与える影響は軽微であります。

4. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,243	73,902
売掛金	7,142	13,111
有価証券	406	455
商品	24	36
仕掛品	99	96
繰延税金資産	435	2,320
その他	379	443
貸倒引当金	△8	△16
流動資産合計	19,722	90,349
固定資産		
有形固定資産合計	509	454
無形固定資産		
のれん	331	577
ソフトウェア	2,121	1,931
ソフトウェア仮勘定	592	833
その他	32	39
無形固定資産合計	3,077	3,382
投資その他の資産		
長期前払費用	147	142
繰延税金資産	974	1,330
その他	749	1,883
貸倒引当金	△96	△109
投資その他の資産合計	1,775	3,246
固定資産合計	5,362	7,083
資産合計	25,085	97,433

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	354	352
短期借入金	38	—
1年内返済予定の長期借入金	128	95
1年内償還予定の社債	14	—
未払法人税等	2,276	27,392
賞与引当金	7	11
その他	2,120	5,546
流動負債合計	4,939	33,398
固定負債		
長期借入金	153	782
退職給付引当金	72	70
長期前受収益	296	308
その他	231	200
固定負債合計	754	1,361
負債合計	5,693	34,759
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,332	5,338
資本剰余金	5,493	5,499
利益剰余金	6,486	49,103
株主資本合計	17,312	59,942
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	0	—
為替換算調整勘定	△880	△346
その他の包括利益累計額合計	△879	△346
少数株主持分	2,958	3,077
純資産合計	19,391	62,673
負債純資産合計	25,085	97,433

(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：百万円)

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年1月1日 至平成25年9月30日)
売上高	11,699	116,261
売上原価	4,807	36,167
売上総利益	6,892	80,093
販売費及び一般管理費	4,480	11,577
営業利益	2,411	68,515
営業外収益		
受取利息	96	98
為替差益	—	32
その他	86	51
営業外収益合計	183	183
営業外費用		
支払利息	12	21
持分法による投資損失	59	—
貸倒引当金繰入額	13	—
為替差損	22	—
その他	11	5
営業外費用合計	119	27
経常利益	2,475	68,671
特別利益		
関係会社株式売却益	45	—
関係会社清算益	—	84
オンラインゲーム業務委託契約解約益	382	—
特別利益合計	428	84
特別損失		
減損損失	275	198
特別損失合計	275	198
税金等調整前四半期純利益	2,628	68,557
法人税、住民税及び事業税	188	28,319
法人税等調整額	△91	△2,111
法人税等合計	97	26,208
少数株主損益調整前四半期純利益	2,531	42,349
少数株主損失(△)	△285	△267
四半期純利益	2,817	42,617

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：百万円)

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成25年1月1日 至平成25年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	2,531	42,349
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	0	△1
為替換算調整勘定	217	895
その他の包括利益合計	217	894
四半期包括利益	2,749	43,244
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,947	43,150
少数株主に係る四半期包括利益	△197	94

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報等

I 前第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：百万円)

	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	5,763	11,699	—	11,699
セグメント間の内部売上 高又は振替高	88	99	188	△188	—
計	6,024	5,863	11,888	△188	11,699
セグメント利益	1,199	1,794	2,993	△581	2,411

(注) 1. セグメント利益の調整額△581百万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3四半期連結累計期間において「PCオンライン事業」178百万円、「モバイルコンシューマ事業」96百万円であります。

II 当第3四半期連結累計期間(自 平成25年1月1日 至 平成25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：百万円)

	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	4,687	111,573	116,261	—	116,261
セグメント間の内部売上 高又は振替高	34	108	143	△143	—
計	4,722	111,682	116,404	△143	116,261
セグメント利益	△262	69,745	69,482	△967	68,515

(注) 1. セグメント利益の調整額△967百万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3四半期連結累計期間において、「PCオンライン事業」65百万円、「モバイルコンシューマ事業」132百万円であります。

(6) 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。

(7) 重要な後発事象

(Supercell Oyの株式の取得)

当社と当社の親会社であるソフトバンク株式会社(以下、「ソフトバンク」といいます。)は、当社が3.06億米ドル(出資比率20%)、ソフトバンクが12.24億米ドル(出資比率80%)を間接的に出資して、フィンランドに共同で設立する特別目的会社(以下、「買収SPC」といいます。)を通じて、フィンランドを拠点にモバイル端末向けのゲーム事業を展開するSupercell Oy(以下「スーパーセル」といいます。)の議決権付株式の51%を総額15.3億米ドル(約1,515億円(注1))で取得すること(以下、「本取引」といいます。)について、平成25年10月15日に同社並びに同社株主および同社株主の代表と合意しました。

本取引の完了は平成25年10月31日を見込んでおり、本取引により、当社は買収SPCを持分法適用関連会社とし、これに伴い、スーパーセルの損益を持分法にて取り込む予定です。

(注1) 1米ドル=99円で換算。

1. 株式取得の目的

当社は、平成14年よりオンラインゲーム事業を展開し、開発・継続的な運営に関する確かな実績・豊かなノウハウを蓄積してきました。スーパーセルは、フィンランドを拠点にモバイル端末向けのゲーム事業を展開しています。本取引により、世界100カ国以上に向け事業展開を行うスーパーセルの海外マーケティング力と同社の「AppStore」の「ゲーム」カテゴリにおける同社のポジションを生かし、当社グループの世界展開をさらに強化していきます。

2. 株式取得の相手会社等の名称

Accel London Investments Sarl、Mikko Kodisoja氏、Ilkka Paananen氏他

3. 買収する会社の名称、事業内容、規模

名称：Supercell Oy

事業内容：モバイル/ソーシャル インタラクティブ・エンターテインメント

資本金：2,500ユーロ

ただし、当社とソフトバンクが間接的に出資する買収SPCを通じて取得

4. 株式取得の時期

平成25年10月31日（見込）

5. 取得する株式の数、取得価額及び取得後の持分比率

買収SPCによるスーパーセルの取得株式数（注2）	21,157,874株
買収SPCによるスーパーセルの取得価額	投資総額：15.3億米ドル 取得関連費用：未定
上記のうち当社投資額	投資総額：3.06億米ドル 取得関連費用：未定
買収SPCによるスーパーセルの株式取得後の持分比率	21,157,874株 (議決権の数：21,157,874個) (議決権所有割合：51%)

（注2）スーパーセルの①平成25年10月15日現在の普通株式数に、②本取引完了時点までに行われる全優先株式の転換により交付される普通株式数および③本取引完了時点までに行使可能なオプションの行使により発行される普通株式の上限株式数を加えた株式数（但し、本取引完了時点までに行われる予定のスーパーセルによる自己株式取得に係る普通株式数を除きます。）を前提とした予測数値を記載しております。

（株式分割、単元株制度の採用及び定款の一部変更）

当社は、平成25年10月29日開催の取締役会において、株式分割、単元株制度の採用及び定款の一部変更について下記のとおり決議いたしました。

1. 株式分割、単元株制度の採用及び定款の一部変更の目的

全国証券取引所が公表した「売買単位の集約に向けた行動計画」の趣旨に鑑み、当社株式の売買単位を100株とするため、株式を分割するとともに単元株制度の採用を行います。なお、本株式の分割及び単元株制度の採用に伴う投資単位の実質的な変更はございません。

2. 株式分割の概要

(1) 分割の方法

平成25年12月31日（火曜日）を基準日として、同日（同日は株主名簿管理人の休業日につき、実質的には平成25年12月30日（月曜日））最終の株主名簿に記録された株主が有する普通株式を1株につき100株の割合をもって分割いたします。

(2) 株式分割により増加する株式数（平成25年9月30日現在の発行済株式総数にて算出）

①株式の分割前の発行済株式総数	11,520,100株
②株式の分割により増加する株式数	1,140,489,900株
③株式の分割後の発行済株式総数	1,152,010,000株
④株式の分割後の発行可能株式総数	3,212,000,000株

(3) 効力発生日

平成26年1月1日

(4) 1株当たり情報に及ぼす影響

当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して計算しております。

前第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31日)		当第3四半期連結累計期間 (自 平成25年1月1日 至 平成25年9月30日)	
1株当たり四半期純利益金額	2円45銭	1株当たり四半期純利益金額	37円01銭
潜在株式調整後1株当たり 四半期純利益金額	2円45銭	潜在株式調整後1株当たり 四半期純利益金額	36円99銭

3. 単元株制度の採用

(1) 新設する単元株式数

単元株制度を採用し、単元株式数を100株といたします。

(2) 新設の日程

効力発生日 平成26年1月1日（水曜日）

なお、上記の単元株制度の採用に伴い、平成25年12月26日（木曜日）をもって、取引所における売買単位も1株から100株に変更されることになります。