

平成26年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26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26年11月7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26年12月期第3四半期の連結業績(平成26年1月1日～平成26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	%
26年12月期第3四半期	132,828	14.3	73,441	7.2	72,504	5.6	49,715	16.7
25年12月期第3四半期	116,261	893.7	68,515	—	68,671	—	42,617	—

(注) 包括利益 26年12月期第3四半期 47,258百万円( 9.3%) 25年12月期第3四半期 43,244百万円( —%)

	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
26年12月期第3四半期	43.28	—
25年12月期第3四半期	37.01	36.99

(注) 当第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(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	%
26年12月期第3四半期	137,436	119,023	84.6
25年12月期	125,390	77,428	59.4

(参考) 自己資本 26年12月期第3四半期 116,308百万円 25年12月期 74,525百万円

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
25年12月期	—	0.00	—	250.00	250.00
26年12月期	—	0.00	—	—	—
26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

(注) 平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。平成25年12月期については当該株式分割前の配当金の額を記載しております。

※ 26年12月期の配当額は未定であります。

3. 平成26年12月期の連結業績予想(平成26年1月1日～平成26年12月31日)

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、短期的な事業環境の変化が激しいことなどから、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、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。

※ 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 : 有  
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 1社(社名) GungHo Online Entertainment、除外 1社(社名) GGF B.V.  
Asia Pacific Pte.Ltd.

※詳細は添付資料3ページ「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」をご覧ください。

- (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)	26年12月期3Q	1,152,010,000株	25年12月期	1,152,010,000株
② 期末自己株式数	26年12月期3Q	4,300,000株	25年12月期	—株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	26年12月期3Q	1,148,720,004株	25年12月期3Q	1,151,418,000株

- (注) 当社は、平成26年1月1日付で普通株式1株につき100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ともに、前項の1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益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2ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」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26年10月29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) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
3. 四半期連結財務諸表	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
四半期連結損益計算書(第3四半期連結累計期間)	6
四半期連結包括利益計算書(第3四半期連結累計期間)	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は、国内市場におけるスマートフォンの普及が一段と進む中、スマートフォンゲームによる市場規模が国内だけではなく、海外へもその拡大が広がっております。また、中国市場をはじめ東南アジア市場の今後の成長期待も大きく、スマートフォンゲーム市場は今後も世界規模での拡大が期待できます。

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。

スマートフォン向けゲームでは、主力タイトルである「パズル&ドラゴンズ」が引き続きGoogle Play、AppStoreでの売上ランキング1位を継続しております。また、7月29日には既存の「パズル&ドラゴンズ」に新たなゲーム要素である「パズドラW」を実装し、業界では稀にみる2 in 1のゲームとしてサービスを継続しております。これにより、新たな顧客層の取り込みを狙いましたが、国内市場において「パズル&ドラゴンズ」のダウンロード数はスマートフォン契約数(6,248万件、株式会社MM総研調べ)の約半数にあたる3,100万ダウンロードまで拡大しており、さらなる新規顧客獲得には苦戦しつつあるものの、MAU(マンスリーアクティブユーザー、月に1回以上ログインしている利用者数)は確固として安定推移しております。当社では最重要視する経営指標をMAUとし、MAUの安定・維持こそが長期的な業績安定につながるものと考えております。

また、「パズル&ドラゴンズ」では、9月17日にバージョンアップを行い、新たな仕組みを投入したことで、既存ユーザーにもさらに長く楽しんで頂けるゲームとして進化を続けております。

そのほか、9月8日からは新作ゲームとなる放置型王道三国志ゲーム「三国テンカトリガー」のサービスをAndroidTMから順次配信を行い、「新規価値の創造」に取り組み、複数タイトルが収益の柱となるよう、強化を図ってまいります。

なお、当社は8月26日に当社の特定子会社であるGGF B.V.の全株式をソフトバンク株式会社に売却いたしました。これに伴いSupercell Oyの議決権付株式の51%(希薄化後)を保有するKahon 3 Oyは持分法の適用の範囲から除外されるとともに、関係会社株式売却益として7,591百万円を計上しております。

この結果、第3四半期連結累計期間は、売上高132,828百万円(前年同期比14.3%増)、営業利益73,441百万円(同7.2%増)、経常利益72,504百万円(同5.6%増)、四半期純利益49,715百万円(同16.7%増)となりました。

なお、第1四半期連結累計期間より、当社グループの事業を単一セグメントに変更したため、セグメント別の記載を省略しております。

### (2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計年度期間の資産合計は、137,436百万円(前連結会計年度末比9.6%増)となりました。これは主に、関係会社株式の売却及びスマートフォン向けアプリの売上が堅調に推移した結果、現金及び預金が50,892百万円増加したことによるものです。

負債合計は、18,412百万円(同61.6%減少)となりました。これは主に、法人税等を支払った結果、未払法人税等が26,703百万円減少したことによりです。

純資産合計は、119,023百万円(同53.7%増)となりました。これは主に当第3四半期連結累計期間において、四半期純利益を計上した結果、利益剰余金が46,835百万円増加したことによるものです。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

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、短期的な事業環境の変化が激しいことなどから、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、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

当第3四半期連結会計期間より、新たに設立したGungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.を連結の範囲に含めております。なお、同社は当社の特定子会社に該当致します。

また、当第3四半期連結会計期間において当社の特定子会社であるGGF B.V.の全株式を譲渡し、同社を連結の範囲から除外しております。これに伴いSupercell Oyの議決権付株式の51%（希薄化後）を保有するKahon 3 Oyを持分法の適用の範囲から除外しております。なお、みなし売却日を平成26年7月1日としております。

(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。

3. 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25年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	64,844	115,737
売掛金	18,574	12,810
有価証券	497	520
商品	56	40
仕掛品	109	53
繰延税金資産	2,928	812
その他	404	860
貸倒引当金	△18	△24
流動資産合計	87,396	130,810
固定資産		
有形固定資産合計	420	368
無形固定資産		
のれん	347	14
ソフトウェア	1,728	1,646
ソフトウェア仮勘定	516	737
その他	44	50
無形固定資産合計	2,635	2,449
投資その他の資産		
投資有価証券	31,562	—
繰延税金資産	1,300	1,393
その他	2,196	2,538
貸倒引当金	△119	△125
投資その他の資産合計	34,939	3,806
固定資産合計	37,994	6,625
資産合計	125,390	137,436

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	528	426
1年内返済予定の長期借入金	99	87
未払法人税等	37,135	10,431
賞与引当金	6	23
その他	8,962	6,249
流動負債合計	46,731	17,218
固定負債		
長期借入金	788	782
退職給付引当金	26	12
その他	416	397
固定負債合計	1,231	1,193
負債合計	47,962	18,412
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	5,338	5,338
資本剰余金	5,471	5,471
利益剰余金	61,255	108,091
自己株式	—	△2,780
株主資本合計	72,065	116,120
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	2,460	188
その他の包括利益累計額合計	2,460	188
少数株主持分	2,902	2,715
純資産合計	77,428	119,023
負債純資産合計	125,390	137,436

(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25年1月1日 至平成25年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年1月1日 至平成26年9月30日)
売上高	116,261	132,828
売上原価	36,167	42,791
売上総利益	80,093	90,037
販売費及び一般管理費	11,577	16,595
営業利益	68,515	73,441
営業外収益		
受取利息	98	97
為替差益	32	-
その他	51	13
営業外収益合計	183	111
営業外費用		
支払利息	21	19
持分法による投資損失	-	1,021
為替差損	-	6
その他	5	1
営業外費用合計	27	1,048
経常利益	68,671	72,504
特別利益		
関係会社清算益	84	-
関係会社株式売却益	-	7,591
特別利益合計	84	7,591
特別損失		
減損損失	198	223
特別損失合計	198	223
税金等調整前四半期純利益	68,557	79,872
法人税、住民税及び事業税	28,319	28,272
法人税等調整額	△2,111	2,170
法人税等合計	26,208	30,443
少数株主損益調整前四半期純利益	42,349	49,428
少数株主損失(△)	△267	△287
四半期純利益	42,617	49,715



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25年1月1日 至平成25年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年1月1日 至平成26年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	42,349	49,428
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1	-
為替換算調整勘定	895	247
持分法適用会社に対する持分相当額	-	△2,417
その他の包括利益合計	894	△2,170
四半期包括利益	43,244	47,258
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	43,150	47,444
少数株主に係る四半期包括利益	94	△186

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

前第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)

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26年1月1日 至 平成26年9月30日)

1. 配当金支払額

決議日	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成26年 2月3日 定時取締役会	普通株式	利益剰余金	2,880	250	平成25年 12月31日	平成26年 3月10日

2. 自己株式に関する事項

当社は、平成26年2月3日開催の取締役会決議に基づき、自己株式4,300,000株の取得を行いました。この結果、当第3四半期連結累計期間において自己株式が2,780百万円増加し、当第3四半期連結会計期末において自己株式が2,780百万円となっております。

(セグメント情報等)

I 前第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。

II 当第3四半期連結累計期間(自平成26年1月1日至平成26年9月30日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(報告セグメントの変更等に関する事項)

当社グループは、従来「PCオンライン事業」、「モバイルコンシューマ事業」の2事業を報告セグメントとしておりましたが、第1四半期連結累計期間より単一セグメントに変更しております。

当社グループでは、提供するコンテンツのハードウェアを分類の基準としたセグメント毎に開発体制を構築し、各種ゲームコンテンツの開発を行ってまいりました。一方で、ゲームコンテンツ市場においてはネットワーク化やマルチプラットフォーム化が進展し、ハードウェア毎の開発環境が類似する傾向となりました。こうした市場の変化に対応し、従来の事業セグメントを融合させ、当社の技術優位性を生かしたアメーバ組織による開発を推進しております。

このような状況を踏まえ、当社グループの事業展開、経営資源の配分、経営管理体制の実態等の観点から事業セグメントについて再考した結果、当社グループの事業を一体として捉えることが合理的であり、事業セグメントは単一セグメントが適切であると判断したことによるものであります。

この変更により、当社グループは単一セグメントとなることから、当第3四半期連結累計期間のセグメント記載を省略しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。