

平成26年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年4月28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5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26年12月期第1四半期の連結業績(平成26年1月1日～平成26年3月31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1四半期	49,909	61.5	28,789	54.6	28,095	50.5	17,063	38.5
25年12月期第1四半期	30,904	838.9	18,616	—	18,662	—	12,321	—

(注) 包括利益 26年12月期第1四半期 16,033百万円(27.4%) 25年12月期第1四半期 12,581百万円(—%)

	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1四半期	14.83	—
25年12月期第1四半期	10.71	10.70

(注) 当第1四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いません。

(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1四半期	103,503	87,790	82.2
25年12月期	125,390	77,428	59.4

(参考) 自己資本 26年12月期第1四半期 85,074百万円 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	—	—	—	—	—
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 : 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）	26年12月期1Q	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1Q	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1Q	1,150,773,677株	25年12月期1Q	1,150,610,000株

(注) 当社は、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の割合、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4月28日（月）・・・・・・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
(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、スマートフォンの急速な普及に伴い、当社がゲームを提供するアプリマーケット「AppStore」や「GooglePlay」を中心としたスマートフォンゲーム市場が一段と成長を見せ、その市場規模は2013年度に5,468億円（前年対比78.0%増）と、国内ゲーム市場全体の約5割にまで到達しており、また2014年度もさらに20.4%の成長を遂げることで、その市場規模は6,500億円にも及ぶとの予測も出されています。（株式会社CyberZ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。

スマートフォン向けゲームでは、国内における「パズル&ドラゴンズ」が引き続き好調に推移したことに加え、北米では本年1月1日にAppStoreにおける売上ランキングで4位を獲得するなど、ゲーム内イベントが既存ユーザーに楽しんでいただいていることを手応えとして感じております。北米市場では、3月7日に300万ダウンロードも達成し、今後のさらなるダウンロード数の増加とともに北米市場におけるパズドラユーザーの拡大を目指し、広告宣伝活動も強化しております。また、本年1月より香港・台湾地域へサービスを開始、売上ランキングで10位内に入るなど、サービス当初から好発進となりました。さらに、本年5月に開催予定の「第2回パズドラジャパンカップ」に向け、地区予選大会を開始し、パズドラの多面展開にますます勢いがついております。

ニンテンドー3DS向け「パズドラZ」におきましても、追加ダンジョンの配信や、キャラクターグッズの展開、少年誌コロコロコミックでの漫画連載も人気を集めており、次世代を担う小中学生へもパズドラ人気が定着してまいりました。

「パズル&ドラゴンズ」以外にも、「ケリ姫スイーツ」が1月10日に700万ダウンロードを達成、人気漫画とのコラボや季節のイベントなど、様々な施策を実施しております。また、1月23日には「ディバインゲート」が200万ダウンロードを達成し、パズドラに続く2本目・3本目の柱が成長しております。さらに、2月10日には新作スマートフォン向けボードゲーム「サモンズボード」のサービスを開始し、複数のタイトルを成長させることで、収益基盤の強化に取り組んでまいりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間は売上高49,909百万円（前年同期比61.5%増）、営業利益は28,789百万円（前年同期比54.6%増）、経常利益は28,095百万円（前年同期比50.5%増）、四半期純利益は17,063百万円（前年同期比38.5%増）となりました。

なお、当第1四半期連結累計期間より、当社グループの事業は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1四半期連結会計期間の資産合計は、103,503百万円（前連結会計年度末比21,887百万円減少）となりました。これは主に、未払法人税等を支払った結果、現金及び預金が16,765百万円減少したことによります。

負債合計は、15,712百万円（前連結会計年度末比32,249百万円減少）となりました。これは主に、未払法人税等を支払った結果、未払法人税等が28,086百万円減少したことによります。

純資産合計は、87,790百万円（前連結会計年度末比10,362百万円増加）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14,183百万円増加したことによります。

(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
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
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1四半期連結会計期間 (平成26年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	64,844	48,078
売掛金	18,574	16,951
有価証券	497	486
商品	56	43
仕掛品	109	56
繰延税金資産	2,928	805
その他	404	604
貸倒引当金	△18	△20
流動資産合計	87,396	67,006
固定資産		
有形固定資産合計	420	372
無形固定資産		
のれん	347	297
ソフトウェア	1,728	1,597
ソフトウェア仮勘定	516	671
その他	44	52
無形固定資産合計	2,635	2,618
投資その他の資産		
投資有価証券	31,562	30,109
繰延税金資産	1,300	1,334
その他	2,196	2,179
貸倒引当金	△119	△116
投資その他の資産合計	34,939	33,506
固定資産合計	37,994	36,497
資産合計	125,390	103,503

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成26年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	528	562
1年内返済予定の長期借入金	99	106
未払法人税等	37,135	9,048
賞与引当金	6	11
その他	8,962	4,775
流動負債合計	46,731	14,504
固定負債		
長期借入金	788	825
退職給付引当金	26	20
その他	416	362
固定負債合計	1,231	1,207
負債合計	47,962	15,712
純資産の部		
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	75,438
自己株式	—	△2,780
株主資本合計	72,065	83,467
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	2,460	1,606
その他の包括利益累計額合計	2,460	1,606
少数株主持分	2,902	2,715
純資産合計	77,428	87,790
負債純資産合計	125,390	103,503

(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1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成25年1月1日 至平成25年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成26年1月1日 至平成26年3月31日)
売上高	30,904	49,909
売上原価	9,617	16,048
売上総利益	21,286	33,860
販売費及び一般管理費	2,670	5,071
営業利益	18,616	28,789
営業外収益		
受取利息	31	33
為替差益	4	-
その他	17	6
営業外収益合計	54	39
営業外費用		
支払利息	5	6
持分法による投資損失	-	725
為替差損	-	1
その他	1	0
営業外費用合計	7	734
経常利益	18,662	28,095
特別損失		
減損損失	14	-
特別損失合計	14	-
税金等調整前四半期純利益	18,648	28,095
法人税、住民税及び事業税	7,673	9,067
法人税等調整額	△1,185	2,068
法人税等合計	6,487	11,136
少数株主損益調整前四半期純利益	12,160	16,958
少数株主損失(△)	△161	△104
四半期純利益	12,321	17,063

四半期連結包括利益計算書
 第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成25年1月1日 至平成25年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成26年1月1日 至平成26年3月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	12,160	16,958
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	422	△198
持分法適用会社に対する持分相当額	-	△727
その他の包括利益合計	421	△925
四半期包括利益	12,581	16,033
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	12,572	16,210
少数株主に係る四半期包括利益	9	△176

(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1四半期連結累計期間(自平成25年1月1日至平成25年3月31日)

該当事項はありません。

当第1四半期連結累計期間(自平成26年1月1日至平成26年3月31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1四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1四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1四半期連結累計期間(自平成25年1月1日至平成25年3月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益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	1,715	29,188	30,904	—	30,904
セグメント間の内部 売上高又は振替高	12	38	50	△50	—
計	1,728	29,226	30,955	△50	30,904
セグメント利益	43	18,849	18,893	△276	18,616

(注)1. セグメント利益の調整額△276百万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。

II 当第1四半期連結累計期間(自平成26年1月1日至平成26年3月31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、当第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1四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。