



平成23年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成23年5月12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)6893-8500

四半期報告書提出予定日 平成23年5月13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23年12月期第1四半期の連結業績（平成23年1月1日～平成23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	％
23年12月期第1四半期	2,151	5.4	276	15.2	469	29.1	529	84.9
22年12月期第1四半期	2,041	△20.9	240	△56.3	363	△53.2	286	△42.8

	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
23年12月期第1四半期	4,603	35	4,595	31
22年12月期第1四半期	2,497	07	2,487	74

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	％	円 銭
23年12月期第1四半期	13,488	10,282	50.6	59,326 21
22年12月期	13,345	9,482	46.5	54,005 82

（参考） 自己資本 23年12月期第1四半期 6,819百万円 22年12月期 6,207百万円

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
22年12月期	—	—	—	—	—
23年12月期	—	—	—	—	—
23年12月期（予想）	—	—	—	—	—

（注） 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成23年12月期の連結業績予想（平成23年1月1日～平成23年12月31日）

（注） 当四半期における業績予想の修正有無 : 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。

4. その他（詳細は、【添付資料】P.4「その他」をご覧ください。）

(1) 重要な子会社の異動の概要 : 無

（注） 当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 無

（注） 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有

② ①以外の変更 : 無

（注） 「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(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）

23年12月期 1 Q	114,941株	22年12月期	114,941株
23年12月期 1 Q	—株	22年12月期	—株
23年12月期 1 Q	114,941株	22年12月期 1 Q	114,622株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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、四半期決算短信（添付資料）2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、平成23年5月13日に機関投資家及びアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。その模様及び説明内容（音声）については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等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. その他の情報	4
(1) 重要な子会社の異動の概要	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	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	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 継続企業の前提に関する注記	9
(5) セグメント情報	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	12

1. 当四半期の連結業績等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1四半期連結累計期間における我が国経済は、一部に景気の見直しが見られたものの、設備投資の抑制や個人消費の低迷等、本格的な景気回復までには至らず、また平成23年3月11日に発生した東日本大震災により、国内景気の先行き不透明感が経済面にも大きな影響を及ぼすなど、厳しい環境が続いております。

当社を取り巻く環境におきましては、インターネット利用環境の向上、多機能携帯端末の普及等により、ソーシャルネットワークサービス（SNS）におけるオンラインゲーム市場の拡大が予測され、事業環境が大きく変化を遂げております。しかしながら、大震災の影響による電力供給不足が続き、今夏においても電力不足が予想されるなど、当面、ユーザーの消費動向は不透明な状況が続くものと予想されます。

このような状況の中、当社グループは「面白い」「楽しい」「驚き」のある作品創りを目指して、「新規価値の創造」と「既存価値の最大化」に取り組んでまいりました。前連結会計年度から推進しているスマートフォン向けプラットフォームの構築を行うとともに、主力オンラインゲームタイトル「ラグナロクオンライン」のスマートフォン向け対応機種強化や、当社初のオンラインTPS（※）「トイ・ウォーズ」をリリースするなど、サービス拡充に努めてまいりました。

一方で、東日本大震災による影響としては、当社グループにおきましては人的被害はございませんでした。また、建物及び設備等に関しても重大な被害は発生することなく事業を継続することができましたが、オンラインゲーム等のゲーム内イベントを自粛するなど、一部予定していた施策を中止したことにより、3月の収益においては若干の影響が発生いたしました。

この結果、当第1四半期連結累計期間は、売上高2,151,576千円、営業利益276,719千円、経常利益469,343千円、四半期純利益529,113千円となりました。

※TPS（Third Person Shooting）：サード・パーソン・シューティング。自分の姿が画面にあり、それを自分のキャラクターとして戦闘を行う三人称視点のシューティングゲーム。

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、既存オンラインゲームタイトルのくじ販売やキャンペーン開催、新マップやクエストの実装等を実施しユーザーの活性化を促すとともに、平成23年3月9日からは当社初のオンラインTPS「トイ・ウォーズ」をリリースするなど、既存タイトルの安定的な成長と、新規タイトルの強化を図ってまいりました。

一方で、例年の傾向として第1四半期連結累計期間においては年初から第1四半期中盤にかけて季節的要因等の影響を受けることから、ゲーム内イベントの開催を第1四半期後半に重点的に行う計画でしたが、東日本大震災の発生により、一部イベント開催を中止いたしました。

この結果、売上高は1,984,822千円、営業利益は567,207千円となりました。

<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22年3月よりサービスを開始した「ラグナロクオンライン Mobile Story」が順調に登録会員数を伸ばし3月末時点で17万人を突破いたしました。また、前連結会計年度より推進しているスマートフォン向けゲーム開発により、当第1四半期連結累計期間に4タイトルをAndroid端末及びiPhone向けに対応機種の拡充等を行い、ソーシャルゲームプラットフォーム構築のため、継続開発を推進しております。さらにプレイステーションネットワーク向けに9タイ

トルの配信を行いました。

この結果、売上高は214,186千円、営業損失は121,218千円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

資産、負債及び純資産の状況

当第1四半期連結累計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ142,790千円増加し、13,488,450千円となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリ開発及び既存主力オンラインゲームタイトルの継続開発と、前連結会計年度に買収したBarunson Interactive Co.,Ltd.（現Gravity Games Corp.）の取得原価の当初配分額の修正等により、ソフトウェア及びソフトウェア仮勘定が585,048千円増加し、のれんが394,824千円減少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656,715千円減少し、3,206,201千円となりました。これは主に、短期借入金が212,400千円減少したこと、及びGravity Co.,Ltd.を連結子会社化した際に発生した負ののれんの償却が進み、負ののれんが161,619千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、799,506千円増加し、10,282,249千円となりました。これは主に、事業体質を強化し収益性の拡大に努め、四半期純利益529,113千円を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、通期の業績予想については、開示しない方針です。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

該当事項はありません。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

①資産除去債務に関する会計基準の適用

当第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。

これにより、営業利益及び経常利益は637千円、税金等調整前四半期純利益は6,396千円減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は16,980千円であります。

②表示方法の変更

(四半期連結損益計算書関係)

「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成20年12月26日)に基づく財務諸表等規則等の一部を改正する内閣府令(平成21年3月24日 内閣府令第5号)の適用に伴い、当第1四半期連結累計期間では、「少数株主損益調整前四半期純利益」の科目で表示しております。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成23年3月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,778,583	6,464,754
売掛金	867,189	1,192,503
有価証券	418,001	398,658
商品	23,758	22,405
仕掛品	205,754	105,266
その他	522,076	473,107
貸倒引当金	△8,783	△7,709
流動資産合計	8,806,581	8,648,985
固定資産		
有形固定資産合計	257,552	235,899
無形固定資産		
のれん	466,704	861,528
ソフトウェア	1,470,668	1,354,945
ソフトウェア仮勘定	1,833,675	1,364,350
その他	22,832	22,222
無形固定資産合計	3,793,882	3,603,047
投資その他の資産		
投資有価証券	117,738	370,930
長期前払費用	145,195	97,770
繰延税金資産	10,313	9,832
その他	451,509	471,340
貸倒引当金	△94,323	△92,147
投資その他の資産合計	630,433	857,727
固定資産合計	4,681,868	4,696,674
資産合計	13,488,450	13,345,659
負債の部		
流動負債		
買掛金	176,384	319,077
短期借入金	104,100	316,500
1年内返済予定の長期借入金	100,000	100,000
1年内償還予定の社債	—	108,050
未払法人税等	520,237	553,926
賞与引当金	12,634	3,378
その他	1,481,319	1,568,223
流動負債合計	2,394,674	2,969,155
固定負債		
退職給付引当金	101,255	91,937
長期前受収益	277,702	266,209
負ののれん	161,619	323,238
その他	270,948	212,374
固定負債合計	811,526	893,760
負債合計	3,206,201	3,862,916

(単位：千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成23年3月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年12月31日)
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	△2,851,902	△3,381,015
株主資本合計	7,971,839	7,442,726
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	—	107,835
為替換算調整勘定	△1,152,825	△1,343,077
評価・換算差額等合計	△1,152,825	△1,235,242
少数株主持分	3,463,235	3,275,259
純資産合計	10,282,249	9,482,743
負債純資産合計	13,488,450	13,345,659

(2) 四半期連結損益計算書

【第1四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年1月1日 至 平成22年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年1月1日 至 平成23年3月31日)
売上高	2,041,521	2,151,576
売上原価	668,900	665,602
売上総利益	1,372,621	1,485,974
販売費及び一般管理費	1,132,499	1,209,254
営業利益	240,121	276,719
営業外収益		
受取利息	41,382	30,769
負ののれん償却額	161,619	161,619
その他	32,796	18,230
営業外収益合計	235,798	210,618
営業外費用		
支払利息	7,873	4,045
持分法による投資損失	57,305	2,886
為替差損	26,454	7,597
その他	20,713	3,464
営業外費用合計	112,346	17,994
経常利益	363,572	469,343
特別利益		
投資有価証券売却益	—	190,761
特別利益合計	—	190,761
特別損失		
減損損失	—	26,764
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	—	32,523
税金等調整前四半期純利益	363,572	627,581
法人税、住民税及び事業税	75,842	42,840
法人税等合計	75,842	42,840
少数株主損益調整前四半期純利益	—	584,740
少数株主利益	1,510	55,627
四半期純利益	286,219	529,113

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成22年1月1日 至 平成22年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成23年1月1日 至 平成23年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純利益	363,572	627,581
減価償却費	164,784	175,024
減損損失	—	26,764
のれん償却額	—	24,784
負ののれん償却額	△161,619	△161,619
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△173	707
賞与引当金の増減額 (△は減少)	9,300	9,256
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	1,832	5,581
持分法による投資損益 (△は益)	57,305	2,886
為替差損益 (△は益)	29,204	△3,424
投資有価証券売却損益 (△は益)	—	△190,761
受取利息及び受取配当金	△41,382	△30,769
支払利息	7,873	4,045
売上債権の増減額 (△は増加)	138,930	338,074
たな卸資産の増減額 (△は増加)	17,101	△101,714
仕入債務の増減額 (△は減少)	△28,255	△72,999
その他	△14,866	△217,828
小計	543,608	435,590
利息及び配当金の受取額	41,378	30,777
利息の支払額	△4,533	△3,997
法人税等の支払額	△63,003	△69,976
営業活動によるキャッシュ・フロー	517,449	392,393
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△1,104,600	△511,700
定期預金の払戻による収入	78,900	36,550
有価証券の純増減額 (△は増加)	△157,800	—
有形及び無形固定資産の取得による支出	△279,661	△243,060
投資有価証券の売却及び償還による収入	—	336,026
長期前払費用の取得による支出	—	△36,174
敷金及び保証金の回収による収入	119,514	6,954
その他	△99,770	△259
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,443,416	△411,664
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△113,502	△212,400
長期借入れによる収入	100,000	—
社債の発行による収入	100,000	—
社債の償還による支出	△25,050	△108,050
新株予約権の行使による株式の発行による収入	9,800	—
その他	△2,753	△20,558
財務活動によるキャッシュ・フロー	68,494	△341,008
現金及び現金同等物に係る換算差額	98,226	141,911
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△759,245	△218,367
現金及び現金同等物の期首残高	5,472,820	5,570,031
現金及び現金同等物の四半期末残高	4,713,574	5,351,664

(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

【事業の種類別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成22年1月1日 至 平成22年3月31日)

	オンライン 事業 (千円)	コンシューマ 事業 (千円)	ゲーム開発 事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	1,921,476	61,346	58,698	2,041,521	—	2,041,521
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	245	—	245	(245)	—
計	1,921,476	61,592	58,698	2,041,766	(245)	2,041,521
営業利益又は営業損失(△)	410,968	△19,463	△27,526	363,978	(123,857)	240,121

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している事業内容及び製品・サービス種類・市場性等の類似性を考慮して区分しております。

2 各区分に属する主要な製品・サービス

(1) オンライン事業

オンラインゲームの企画・開発・運営事業及び付随事業等

(2) コンシューマ事業

コンシューマゲーム及び映像作品の企画、制作及び販売等

(3) ゲーム開発事業

オンラインゲーム及びコンシューマゲーム・ソフトウェアの受託開発等

【所在地別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成22年1月1日 至 平成22年3月31日)

	日本 (千円)	韓国 (千円)	その他の地域 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	1,631,480	296,711	113,329	2,041,521	—	2,041,521
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,554	493,187	—	494,741	(494,741)	—
計	1,633,035	789,898	113,329	2,536,263	(494,741)	2,041,521
営業利益又は営業損失(△)	266,727	128,711	△53,533	341,905	(101,784)	240,121

(注) 1 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国又は地域

その他の地域 …… アメリカ、フランス、ロシア他

【海外売上高】

前第1四半期連結累計期間(自 平成22年1月1日 至 平成22年3月31日)

	アジア	米州	その他の地域	計
I 海外売上高(千円)	271,020	145,736	40,509	457,266
II 連結売上高(千円)	—	—	—	2,041,521
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	13.2	7.1	1.9	22.3

(注) 1 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国又は地域は以下のとおりとなっております。

(1) アジア …………… 韓国、香港、タイ、フィリピン等

(2) 米州 …………… アメリカ、ブラジル等

(3) その他の地域 …… ロシア等

3 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

4 従来、米州は「その他の地域」に含めて表示していましたが、米州の連結売上に対する売上高比率が重要性を増したため、米州を別掲記載しています。

【セグメント情報】

1 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内及び海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「P C オンライン事業」、「モバイルコンシューマ事業」の2つを報告セグメントとしております。

「P C オンライン事業」は、主にP C用オンラインゲームの企画・開発・運営等を行っております。「モバイルコンシューマ事業」は、主にモバイルゲーム及びモバイルコンテンツ、コンシューマゲームの企画・製作及び販売等を行っております。

2 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

当第1四半期連結累計期間(自 平成23年1月1日 至 平成23年3月31日)

(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
	P C 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	1,958,004	193,572	2,151,576	—	2,151,576
セグメント間の内部 売上高又は振替高	26,817	20,614	47,431	△47,431	—
計	1,984,822	214,186	2,199,008	△47,431	2,151,576
セグメント利益又は損失 (△)	567,207	△121,218	445,989	△169,269	276,719

(注) 1. セグメント利益の調整額△169,269千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。

3 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)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

「P C オンライン事業」セグメントにおいて、前連結会計年度に買収したBarunson Interactive Co.,Ltd. (現Gravity Games Corp.) の取得原価の当初配分額を修正したことにより、のれんが407,726千円減少しております。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

(追加情報)

当第1四半期連結会計期間より「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

(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。