



## 2022年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2022年8月10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 https://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 2022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. 2022年12月期第2四半期の連結業績（2022年1月1日～2022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		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年12月期第2四半期	46,635	△8.6	13,242	△23.1	14,403	△18.5	8,684	△34.6
2021年12月期第2四半期	51,036	21.0	17,225	39.5	17,682	41.7	13,278	66.4

(注) 包括利益2022年12月期第2四半期 11,585百万円 (△23.8%) 2021年12月期第2四半期 15,213百万円 (84.3%)

	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
2022年12月期第2四半期	138.73	137.82
2021年12月期第2四半期	195.67	194.50

#### (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	%
2022年12月期第2四半期	136,626	120,446	78.2
2021年12月期	134,930	118,672	79.6

(参考) 自己資本 2022年12月期第2四半期 106,878百万円 2021年12月期 107,360百万円

### 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
2021年12月期	—	0.00	—	60.00	60.00
2022年12月期	—	0.00	—	—	—
2022年12月期（予想）	—	—	—	—	—

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

2. 2021年12月期期末配当金の内訳 普通配当 30円00銭 記念配当 30円00銭

3. 2022年8月10日開催の取締役会において、当第2四半期末の配当金を無配とすることを決議いたしました。  
 なお、当期末配当額につきましては未定であります。

### 3. 2022年12月期の連結業績予想（2022年1月1日～2022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、四半期ごと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（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：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：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）	2022年12月期2Q	91,199,116株	2021年12月期	91,199,116株
② 期末自己株式数	2022年12月期2Q	29,305,393株	2021年12月期	27,358,682株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年12月期2Q	62,598,365株	2021年12月期2Q	67,860,444株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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。この説明会で使用した資料等については、開催後当社ホームページで掲載する予定です。
- ・2022年8月10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. 四半期連結財務諸表及び主な注記	3
(1) 四半期連結貸借対照表	3
(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	5
四半期連結損益計算書（第2四半期連結累計期間）	5
四半期連結包括利益計算書（第2四半期連結累計期間）	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(会計方針の変更)	7
(セグメント情報等)	7
(追加情報)	7
(重要な後発事象)	7

## 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

2020年の日本におけるゲーム市場は、家庭用ゲームソフトの好調な販売とモバイルゲーム市場の拡大により、前年比16.5%増加の2兆188億円\*となりました。2020年の世界におけるゲームコンテンツ市場も、モバイルゲーム市場が引き続き成長したことに加え、家庭用ゲーム市場やPCオンラインゲーム市場も拡大し、前年比31.6%増加の20兆6,417億円\*となりました。

また、経済環境は、新型コロナウイルス感染症の影響により一部に停滞が見られ、先行きは不透明な状況にあるものの、持ち直しの動きも見られるようになってまいりました。

このような状況の中、当社では引き続き「新規価値の創造」に向けグローバル配信を見据えたゲーム開発に注力すると共に、「既存価値の最大化」を図るため各ゲームのMAU（Monthly Active User：月に1回以上ゲームにログインしている利用者）の維持・拡大やゲームブランドの強化に取り組んでまいりました。

既存ゲームにつきまして、「パズル&ドラゴンズ」（以下「パズドラ」）は引き続き長期的にお楽しみいただくことを主眼に、新ダンジョン等の追加やゲーム内容の改善、他社有名キャラクターとのコラボレーションなど、継続的にアップデート及びイベントを実施し、MAUは引き続き堅調に推移いたしました。「パズドラ」は、2022年2月20日にサービス開始から10周年を迎えたことから、10周年を記念したイベントを実施しており、アクティブユーザーの活性化に取り組んでまいりました。その結果、2022年4月23日に国内累計5,900万ダウンロードを突破しております。Nintendo Switch<sup>TM</sup>向け対戦ニンジャガムアクションゲーム「ニンジャラ」は、コラボレーションイベントやオンライン大会の実施、テレビアニメの放送、幅広いクロスメディア展開の実施、グッズの販売等、ユーザー層の拡大に引き続き取り組み、2022年5月26日に世界累計900万ダウンロードを突破いたしました。

新規ゲームにつきまして、2021年6月28日に日本でサービスを開始したスマートフォン向けMMORPG「ラグナロクオリジン」は、引き続きアップデート及びイベントの開催を行ったことで、MAUは安定推移しております。

子会社の事業につきまして、Gravity Co., Ltd. 及びその連結子会社が配信しているRagnarok関連タイトルは継続的なアップデート及びイベントの開催により、引き続き連結業績に寄与しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は46,635百万円（前年同期比8.6%減）、営業利益13,242百万円（前年同期比23.1%減）、経常利益14,403百万円（前年同期比18.5%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益8,684百万円（前年同期比34.6%減）となりました。

なお、当社グループは単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載しておりません。

※ファミ通ゲーム白書2021

### (2) 財政状態に関する説明

当第2四半期連結会計期間における資産合計は、136,626百万円（前連結会計年度末比1,695百万円増加）となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上に伴い現金及び預金が増加したことによります。

負債合計は、16,179百万円（前連結会計年度末比78百万円減少）となりました。これは主に、法人税等を支払った結果、未払法人税等が減少したことによります。

純資産合計は、120,446百万円（前連結会計年度末比1,774百万円増加）となりました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上に伴い利益剰余金が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、四半期ごと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. 四半期連結財務諸表及び主な注記

### (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	115,008	115,965
売掛金	9,608	8,736
有価証券	1,455	2,148
商品	6	14
仕掛品	65	193
その他	1,433	1,543
貸倒引当金	△67	△34
流動資産合計	127,510	128,567
固定資産		
有形固定資産合計	1,211	1,259
無形固定資産		
ソフトウェア	191	281
その他	198	202
無形固定資産合計	390	483
投資その他の資産		
投資有価証券	62	132
繰延税金資産	2,557	2,891
その他	3,198	3,291
投資その他の資産合計	5,818	6,315
固定資産合計	7,420	8,058
資産合計	134,930	136,626

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2022年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	3,156	3,935
1年内返済予定の長期借入金	193	197
未払法人税等	5,542	4,038
賞与引当金	11	11
その他	5,989	6,642
流動負債合計	14,893	14,826
固定負債		
長期借入金	315	318
退職給付に係る負債	3	3
その他	1,045	1,031
固定負債合計	1,364	1,353
負債合計	16,258	16,179
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	5,338	5,338
資本剰余金	5,487	5,487
利益剰余金	181,675	185,496
自己株式	△85,172	△90,164
株主資本合計	107,329	106,158
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	0	△0
為替換算調整勘定	31	719
その他の包括利益累計額合計	31	719
新株予約権	1,039	1,078
非支配株主持分	10,272	12,489
純資産合計	118,672	120,446
負債純資産合計	134,930	136,626

(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：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)
売上高	51,036	46,635
売上原価	20,943	19,030
売上総利益	30,092	27,605
販売費及び一般管理費	12,866	14,362
営業利益	17,225	13,242
営業外収益		
受取利息	52	155
為替差益	313	989
助成金収入	95	10
その他	9	18
営業外収益合計	471	1,173
営業外費用		
支払利息	7	7
自己株式取得費用	0	1
その他	7	3
営業外費用合計	14	12
経常利益	17,682	14,403
特別利益		
関係会社株式売却益	3,191	—
特別利益合計	3,191	—
特別損失		
減損損失	66	—
特別損失合計	66	—
税金等調整前四半期純利益	20,806	14,403
法人税、住民税及び事業税	5,748	4,417
法人税等調整額	282	124
法人税等合計	6,030	4,542
四半期純利益	14,776	9,861
非支配株主に帰属する四半期純利益	1,497	1,176
親会社株主に帰属する四半期純利益	13,278	8,684

(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：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2021年1月1日 至 2021年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)
四半期純利益	14,776	9,861
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	△0
為替換算調整勘定	436	1,724
その他の包括利益合計	436	1,724
四半期包括利益	15,213	11,585
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	13,436	9,372
非支配株主に係る四半期包括利益	1,776	2,213

(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)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。これにより、当社の主力タイトルであるパズドラの収益認識については、従来、ゲーム内通貨である魔法石をユーザーが購入した時点を収益の実現とみなし、魔法石の購入時点において収益を認識しておりましたが、ユーザーが購入した魔法石の未使用部分は収益を認識せず、魔法石の使用部分について、ユーザーが魔法石を使用して入手したキャラクター等のユーザーの使用期間に亘って収益を認識することといたしました。ただし、ユーザーの行動履歴等を分析した結果、ユーザーが継続して使用するキャラクターは、排出率の低いものがほとんどであり、またキャラクターの見積り使用期間も極めて短いことから、キャラクターの見積り使用期間に亘る収益認識は、魔法石の使用時点での収益認識と比較して重要な差異を生じさせないものと判断しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第2四半期連結累計期間の売上高、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ76百万円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は1,021百万円減少しております。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第2四半期連結累計期間(自 2021年1月1日 至 2021年6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。

II 当第2四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年6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。

(追加情報)

新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響に関する会計上の見積りにおいて、前連結会計年度の有価証券報告書の(追加情報)に記載いたしました仮定に重要な変更はありません。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。