



平成24年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年2月14日
大

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
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
定時株主総会開催予定日 平成25年3月22日 配当支払開始予定日 —
有価証券報告書提出予定日 平成25年3月22日

決算補足説明資料作成の有無 : 有
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24年12月期の連結業績 (平成24年1月1日～平成24年12月31日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年12月期	25,821	168.8	9,298	690.1	9,355	505.5	8,209	395.2
23年12月期	9,607	4.0	1,176	△36.2	1,545	△37.0	1,657	△14.4

(注) 包括利益 24年12月期 8,544百万円 (569.3%) 23年12月期 1,276百万円 (△11.4%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
24年12月期	71,420 18	71,296 76	68.7	47.6	36.0
23年12月期	14,422 62	14,398 20	28.0	11.8	12.2

(参考) 持分法投資損益 24年12月期 △65百万円 23年12月期 △58百万円

(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
24年12月期	25,085	19,391	65.5	142,919 74
23年12月期	14,200	10,794	52.6	65,016 97

(参考) 自己資本 24年12月期 16,433百万円 23年12月期 7,473百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
24年12月期	6,134	△1,836	△153	10,209
23年12月期	1,716	△911	△626	5,561

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
24年12月期	—	0 00	—	0 00	—	0	—	—
23年12月期	—	0 00	—	0 00	—	0	—	—
25年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

※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）

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、事業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）期中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）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

（3）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）	24年12月期	114,981株	23年12月期	114,941株
② 期末自己株式数	24年12月期	—株	23年12月期	—株
③ 期中平均株式数	24年12月期	114,953株	23年12月期	114,941株

（参考） 個別業績の概要

1. 平成24年12月期の個別業績（平成24年1月1日～平成24年12月31日）

（1）個別経営成績（％表示は対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年12月期	22,985	206.3	9,886	—	9,899	—	8,929	—
23年12月期	7,505	2.9	741	△44.0	748	△40.5	764	△34.6

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
24年12月期	77,682 85	77,548 61
23年12月期	6,648 56	6,637 30

（2）個別財政状態

	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
24年12月期	17,718	13,351	75.4	116,118 13
23年12月期	6,405	4,419	69.0	38,448 08

（参考） 自己資本 24年12月期 13,351百万円 23年12月期 4,419百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

- ・この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査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「経営成績に関する分析」をご覧ください。
- ・当社は、平成25年2月15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. 経営成績	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(4) 事業等のリスク	5
2. 企業集団の状況	10
3. 経営方針	12
(1) 会社の経営の基本方針	12
(2) 目標とする経営指標	12
(3) 中長期的な会社の経営戦略	12
(4) 会社の対処すべき課題	12
4. 連結財務諸表	14
(1) 連結貸借対照表	14
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	16
(3) 連結株主資本等変動計算書	18
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	20
(5) 継続企業の前提に関する注記	22
(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項	22
(7) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更	24
(8) 連結財務諸表に関する注記事項	24
(連結貸借対照表関係)	24
(連結損益計算書関係)	25
(連結包括利益計算書関係)	27
(連結株主資本等変動計算書関係)	27
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	28
(セグメント情報等)	29
(1株当たり情報)	35
(重要な後発事象)	36

1. 経営成績

(1) 経営成績に関する分析

①当期の経営成績

当連結会計年度における我が国経済は、東日本大震災の復興需要により一部に緩やかな景気回復の兆しが見えてきたものの、欧州の債務問題、長期化する円高等の影響から依然として景気動向は不透明な状況で推移しております。

当社グループを取り巻く環境は、国内におけるスマートフォンの普及速度が加速する中、AppStoreやGooglePlayなどのプラットフォームの市場規模も急激なスピードで拡大を続けており、今後もスマートフォンへの移行が進むことで、世界規模でさらなる市場の拡大が予想されます。

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。

この結果、当連結会計年度における売上高は25,821,525千円（前連結会計年度比168.8%増）、営業利益9,298,212千円（前連結会計年度比690.1%増）、経常利益9,355,520千円（前連結会計年度比505.5%増）、当期純利益8,209,963千円（前連結会計年度比395.2%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。

<PCオンライン事業>

PCオンライン事業におきましては、パソコン向けオンラインゲームの企画・開発・配信を行ってまいりました。当社グループの主力タイトルである「ラグナロクオンライン」が、平成24年12月にサービス開始から10周年を迎えた現在においても、ゲーム内でのイベント・キャンペーンや、新たな遊び方を提案することで安定的に推移しております。また、当社オリジナルタイトル「エミル・クロニクル・オンライン」におきましても、サービス開始から7年経過した今でも着実に人気を集め、「2013年度、顧客満足度の高いオンラインゲームランキング（オリコン調べ）」では、7項目で1位を獲得し、堅調に推移しております。

この結果、売上高8,045,640千円、営業利益1,390,555千円となりました。

<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、スマートフォンゲームの企画・開発・配信と、携帯型ゲーム専用機向けへの企画・開発・販売を行ってまいりました。スマートフォン向けでは、平成24年2月にサービスを開始した「パズル&ドラゴンズ」が日本国内AppStoreにおいて「トップセールスランキング」1位を継続、また平成24年9月からサービスを開始したAndroid™端末においても「売上トップのアプリ」ランキングで堂々1位を獲得し、大変人気を博しております。また、「戦国テンカトリガー」や「クレイジータワー」「ケリ姫スイーツ」なども、根強い人気を誇っております。

また、携帯型ゲーム専用機向けには、平成24年2月にPSVita向けに「ラグナロク オデッセイ」を発売いたしました。日本国内をはじめ、アジア各国、北米へと販売地域を拡大し、着実に販売本数は増加いたしました。

この結果、売上高18,022,366千円、営業利益8,691,447千円となりました。

(2) 財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況に関する分析

当連結会計年度における資産合計は、前連結会計年度末に比べ10,884,145千円増加し、25,085,140千円となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリの売上高が大幅に増加した結果、現金及び預金4,955,461千円、売掛金5,897,822千円が増加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2,287,310千円増加し、5,693,509千円となりました。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1,739,777千円増加したことによります。

また、当連結会計年度末における純資産合計は、前連結会計年度末に比べ8,596,835千円増加し19,391,631千円となりました。これは主にスマートフォン向けアプリの売上高が大幅に増加した結果、利益剰余金が8,209,963千円増加したことによります。

②キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ4,648,714千円増加し、当連結会計年度末には10,209,735千円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動によって得られた資金は6,134,222千円となりました。

これは主に税金等調整前当期純利益8,659,390千円が含まれるためです。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動によって使用された資金は1,836,975千円となりました。

これは主に有形及び無形固定資産の取得による支出1,466,169千円が含まれるためです。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動によって使用された資金は153,578千円となりました。

これは主に長期借入金の返済による支出139,553千円が含まれるためです。

（参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成22年12月期	平成23年12月期	平成24年12月期
自己資本比率	46.5	52.6	65.5
時価ベースの自己資本比率	213.0	141.1	396.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	0.3	0.2	0.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ	65.3	112.0	372.6

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主の皆様への利益還元を経営の重要課題の一つと認識し、将来の企業価値向上と競争力を極大化すること、また経営体質強化のための内部留保を勘案しつつ、業績に見合った利益還元を行うことを基本方針としております。

当連結会計年度においては当期純利益を確保したものの、当社を取り巻く経営環境は急速なスピードで変化を遂げております。また、当社では「面白さ」を追求した新規タイトルの開発に努めておりますが、その開発には時間と費用を必要とするものがある一方、ユーザーの嗜好の変化により開発した新規タイトルが受け入れられる保証はなく、今後もさらなる市場の拡大が予測される中、必要かつ十分な先行投資を機動的に実施するために内部留保の充実を図りたく、誠に遺憾ながら当期の配当につきましては見送りとさせていただきます。

当社グループでは、継続的な成長を目指しつつ、将来の事業展開や経営基盤の強化を図り、有効にグループ資産を活用してまいります。

(4) 事業等のリスク

当社グループの事業展開上、リスク要因となる可能性がある主な事項を、以下のとおり記載しております。また、当社グループではコントロールできない外部要因や、事業上のリスクとして具体化する可能性は必ずしも高くはないと見られる事項を含め、投資家の投資判断上重要と考えられる事項については、投資家に対する積極的な情報開示の観点から、以下のとおり開示しております。当社グループは、これらのリスクの発生の可能性を認識した上で、その発生の予防及び発生時の対応に努力する方針であります。当社グループの経営状況及び将来の事業についての判断及び当社の有価証券に関する投資判断は、以下の記載事項及び本資料中の本項以外の記載も併せて、慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。なお、以下の記載は、当社株式への投資に関するリスク全てを網羅するものではありません。

本項においては、将来に関する事項が一部含まれておりますが、当該事項は決算短信提出日現在において判断したものであり、不確実性を内在しているため、実際の結果と異なる可能性があります。

①当社グループの事業に関するリスクについて

a. 特定のコンテンツへの依存について

イ. 売上高の依存

当社グループの売上高実績に占める「ラグナロクオンライン」関連の売上高は平成21年12月期75.2%、平成22年12月期77.7%、平成23年12月期68.6%と、当連結会計年度23.8%と、本コンテンツへ依存している状況であります。しかしながら、当連結会計年度においてはモバイルコンシューマ事業の収益拡大を受け、当連結会計年度の売上高に占める割合は減少しております。

	平成21年12月期		平成22年12月期		平成23年12月期		平成24年12月期	
	金額 (千円)	比率 (%)	金額 (千円)	比率 (%)	金額 (千円)	比率 (%)	金額 (千円)	比率 (%)
ラグナロクオンライン 関連売上高	7,742,198	75.2	7,176,379	77.7	6,592,190	68.6	6,148,601	23.8
売上高	10,293,587	100.0	9,240,154	100.0	9,607,947	100.0	25,821,525	100.0

ロ. 会員数維持

「ラグナロクオンライン」は、MMORPGと呼ばれ、多人数同時接続型ゲームとして注目を集めております。「ラグナロクオンライン」は、平成14年8月に無料サービスの提供を開始し、平成14年12月に商用サービスを開始いたしました。同時接続者数は、最大で10万人を突破し、平成24年12月末現在で累計登録ID数は、前年対比で4.3%増の385万人を超えております。この登録ID数は、日本国内のオンラインゲームの中では最大級の会員数となっております。しかしながら、今後も順調に会員が増加していく保証はなく、当社の予定どおり会員数が伸びなかった場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. 開発資金の負担について

当社グループは、PCオンライン事業では自社開発によるオリジナルコンテンツ、またはライセンサーからライセンス使用許諾を受けたコンテンツを自社開発及び共同開発する等、コンテンツ配信に関する権利を保有することが事業開始の第一歩となります。当社グループは、ライセンス使用許諾の対価を、ライセンサーとの契約締結時点で、一括して支払うことが多くあります。また、スマートフォンゲームを含め自社でオリジナルコンテンツを開発する際には、完成までに半年～5年と商用開始までに長期に亘る場合もあり、多額の先行投資が必要となります。このようにコンテンツを保有するためには、いずれの方法においても多額の初期投資費用が発生するケースがあるため、商用サービスを開始し投資回収を終えるまで長期間に亘り、先行投資負担に耐えうる運転資金が必要となります。

c. 開発元に対する依存について

イ. ゲームライセンス契約について

当社は、ライセンサーより、日本国内での配信・運営等にかかるライセンス使用許諾を得て、コンテンツを使用しております。当社はこれらのライセンス契約について、契約期間満了後も継続を予定しております。しかしながら、ライセンサーが、これらの契約の全部もしくは一部の更新を拒絶した場合、または契約内容の変更等を求めてきた場合には、当社が現在使用しているコンテンツ等の使用許諾が継続されない等、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

当社グループは、優良なライセンス許諾先の新規開拓及び関係維持に努めておりますが、必ずしも国内外において新規のライセンス使用許諾先ができるとは限らず、また現在の使用許諾先についても必ず契約更新がなされる保証はありません。また、今後の市場拡大に伴い、配信・運営権に係るロイヤリティ料率が現行の契約内容より上昇する可能性もあります。このような経営上の不測の事態に陥った場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

ロ. 納期管理について

当社は、ライセンス使用許諾に関する契約を締結後、ライセンサーからオンラインゲームタイトルに係るリソースの提供を受けております。提供されるリソースはライセンサーとの契約内容により異なり、オンラインゲームとして完成している場合、海外のオンラインゲームを日本語にローカライズする場合、パッケージゲームをオンラインゲームとして開発する場合、新規にオンラインゲームを開発する場合等、各々の契約により開発状況及び開発期間が異なっております。一般的にカジュアルなゲームに比べRPGは、開発期間が長期化する傾向が見られます。

また、共同開発の際は、契約締結時に納品予定日を設定し、ライセンサーと密に連絡を取り、開発進捗状況を確認しておりますが、計画どおりタイトル開発が進まないこともあります。こうした場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

d. 新規ゲームコンテンツ等の開発・販売について

当社グループは、事業拡大の上で自社オリジナルタイトルの開発をはじめとしたキラータイトルの確保が重要な戦略となっております。しかし、新規タイトルの開発には、開発5原則に基づき「面白さ」を追求した新規タイトルの開発に努めておりますが、その開発には時間と費用を必要とするものがある一方、ユーザーの嗜好の変化により開発した新規タイトルが受け入れられる保証はなく、開発の凍結や中止をする可能性があり、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

e. グローバル展開について

当社グループは、中長期的な成長を続けるためグローバル展開を推進し、オンラインゲーム、家庭用ゲームソフトやスマートフォンゲームを自社展開及び海外パートナーとの連携によりサービスを図っております。しかし、グローバル展開においては、各国における市場動向、政治・経済、文化、知的財産権に関するリスク等、様々なビジネスリスクが内在しており、このようなリスクが顕在化した場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

f. 為替リスクについて

当社グループは、韓国GRAVITY Co., Ltd.をはじめ、在外連結子会社を有しております。外貨建ての当該子会社においては、連結財務諸表の作成時に円換算するため、換算時の為替レートが予想を超えて大幅に変動した場合には、当社グループの経営成績に影響を与える可能性があります。

②当社の事業環境に関するリスクについて

a. オンラインゲーム市場について

パソコン向けの国内オンラインゲーム市場は、黎明期のような爆発的な成長時期は一段落したものの、インターネットや通信環境の向上などにより、今後も市場規模は安定的に推移するものと予測しております。

また、PCオンライン事業については、決算短信提出日現在において特段の法的規制はございません。しかしながら、ゲーム市場に対する規制等が新たに制定された場合には、当社グループの経営成績や今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. モバイルコンシューマ事業について

近年、スマートフォン普及台数の拡大に伴い、スマートフォンゲーム市場も急激に成長を遂げております。今後も各メーカーの固有な仕様を搭載したスマートフォン端末が続々と普及することが予想され、当社グループではより多くのユーザー様へゲームを楽しんで頂くために多種多様な端末への対応することが必要となるなど、開発コストの上昇が予想されます。また、PCオンライン事業同様に、決算短信提出日現在において特段の法的規制はございませんが、規制等が新たに制定された場合は、当社グループの経営成績や事業展開に影響を与える可能性があります。

c. ユーザーニーズへの対応について

当社グループの提供するゲームのユーザー様は、一般消費者が顧客となっております。そのため、当社グループが提供するゲームは、ユーザーの嗜好性に左右される可能性があり、当社グループがそのユーザーの嗜好性に対応したゲームを提供できない場合には、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

d. 風評被害を受ける可能性について

当社グループの事業は、インターネット上でPC、家庭用ゲーム機並びにスマートフォン向けにゲームの開発・配信・運営を行っている特性上、当社グループの会員はインターネットにおける情報に頻繁にアクセスしております。そのため、事実の有無にかかわらず風評被害の影響を受けやすく、また、風評被害により売上高が大きく変動する可能性があります。このため、当社グループではよりよく会員の声を聞くため、「WEBヘルプデスク」を中心に、会員の声を幅広く収集し、顧客満足度の向上に努力しております。

e. 技術革新への対応について

当社グループが事業を展開しているオンラインゲーム市場は、ネットワーク技術及びサーバー運営技術に密接に関連しており、これらの分野は、技術革新が著しいという特徴を有しております。当社グループでは、適時にコンピュータ技術等の進展に対応していく方針ではありますが、当社グループが想定していないような新技術・新サービスの普及等により事業環境が急激に変化した場合、必ずしも迅速には対応できない恐れがあります。また、事業環境の変化に対応するための費用が多額となる可能性もあります。このような場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

f. 個人情報保護について

当社グループのPCオンライン事業では、会員登録、コンテンツの利用登録及び課金に際して、個人情報を取得して利用するとともに、当社サーバー内に個人情報をストックしております。また、経済産業省より個人情報の保護に関する法律（平成15年5月30日法律第57号、同日一部公布・施行）が為される等、企業の個人情報保護に対する要請は厳格になっております。

当社グループでは独自に、ガンホーIDとアトラクションIDの2段階管理を行い、重要な個人情報の管理を物理的に分けることで外部からの個人情報アクセスを防ぐとともに、当社グループ内においても個人情報にアクセスできる人員を制限する等の方策により、個人情報が流出しないよう留意しております。

しかしながら、顧客情報の流出による問題が発生した場合、当社グループへの損害賠償請求や信用の低下等により、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

g. 知的財産権について

当社グループは、第三者の保有する知的財産権のライセンスを受けて事業展開を行っているため、第三者の知的財産権を侵害しないように、特に留意しております。当社グループでは、ライセンス取得の検討段階より、取得候補について弁理士及び弁護士を通じて特許庁のデータベース確認等の調査を行っております。また、当社グループはライセンサーとの契約において、第三者の権利侵害を為していない旨の保証と責任を条項に組み込む等して、当社グループ事業での安全な遂行が為されるように留意しております。

しかしながら、当社グループの調査範囲が十分かつ妥当であるとは保証できず、また、特許権等の知的財産権が当社グループ事業にどのように適用されるかの全てを正確に想定することは困難であります。万一、当社グループが第三者の知的財産権を侵害した場合には、当該第三者より損害賠償請求及び使用差し止め等の訴えを起こされる可能性、並びに当該知的財産権に関する対価の支払い等が発生する可能性があります。このような場合には、当社の経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。なお、当連結会計年度末現在、当社グループは知的財産権に関する訴訟等を起こされた事実はありません。

h. システムトラブルについて

当社グループのオンラインゲームは、サーバーを介してサービス提供を行っており、地震等の自然災害、火災等の地域災害、コンピュータウイルス、電力供給の停止、通信障害、通信事業者に起因するサービスの中断や停止等、現段階では予測不可能な事由によりシステムがダウンした場合には営業継続が不可能となります。また、アクセス数の増加等の一時的な過剰負荷によって当社グループあるいはデータセンターのサーバーが作動不能や誤作動した場合、正常にコンテンツ配信できなかった場合等、あらゆる原因によりシステムが停止する可能性があります。さらには、外部からの不正な手段によるコンピュータ内への侵入等の犯罪や役職員の過誤等によって、当社グループが提供するコンテンツが書き換えられたり、重要なデータを消去又は不正に入手されたりする恐れがあります。

当社グループは、このような状況を事前に防ぐべく、セキュリティを重視したシステム構成、ネットワークの負荷分散、365日24時間の監視体制等、安全性を重視した体制作りに取り組んでおります。また、当社グループが提供するオンラインゲームに不良箇所（バグ）が発生した場合、これらゲーム配信サービスを中断・停止させて、原因究明及び復旧作業を行っております。

このような事態が発生した場合には、当社グループに直接的な損害が生じる他、当社グループのサーバーの作動不能や欠陥等に起因する取引の停止等については、当社グループシステム自体への信頼性の低下等のリスクが想定され、当社の経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

i. 当社グループの事業展開に関するリスク

当社グループは、当社はじめ株式会社ゲームアーツ、株式会社アクワイア及びGRAVITY Co., Ltd. 等の子会社から形成されており、「感動と楽しい経験」をお客様に提供することを目指して事業を展開しております。グループ各社を通じた事業展開、すなわち特定の事業に特化・注力する会社の設立もしくは買収等により出資を含むグループ会社を構築することについては、出資額、場合によっては出資額を超える損失が発生するリスク、グループの信用低下リスク等を伴う可能性があり、出資会社の事業活動や経営成績によっては、当社グループの財政状態及び経営成績に影響を与える可能性があります。

③当社グループを取り巻くグループ環境について

a. グループ会社との関係性について

当連結会計年度末現在、ソフトバンクＢＢ株式会社は、当社株式を33.6%所有しております。当社はソフトバンクグループの中で、オンラインによるエンターテインメント事業を推進する企業として位置づけられ事業を展開しておりますが、将来のグループ政策の変更等により、当社の位置づけが変わる可能性があります。その場合、当社の経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. 競争の激化について

技術革新が急速に進展しユーザーの需要が多様化する一方で、インターネット向けエンターテインメントの供給会社及びゲームのタイトル数は増加の一途を辿っております。このような中、当社グループにおいては、これまで培ったPCオンライン事業の制作・企画・運営力のノウハウを活かし様々な端末にゲーム提供することで、より一層のユーザー満足度の向上を図っております。しかしながら、競合他社の台頭による当社の優位性低下や、価格競争激化による収益性の悪化、また会員獲得競争の熾烈化により計画どおり有料会員数が確保できない場合には、当社の経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

④当社の事業体制について

a. 代表取締役社長CEO森下一喜への依存について

当社グループの事業推進者は、代表取締役社長CEOである森下一喜であります。同氏は、平成13年5月に当社に入社し、PCオンライン事業の立ち上げに関わってきた人物であります。同氏は、当社の主力商品である「ラグナロクオンライン」を韓国で発掘し、GRAVITY Co.,Ltd.とのライセンス契約を取り付けた経緯がある等、PCオンライン事業の推進等において重要な役割を果たしてまいりました。また、近年では「新規価値の創造」の経営方針のもと、新たなゲームの企画・開発においても、その依存度は高いものと考えられます。

当社グループは、事業運営において権限委譲や人員拡充等により組織的対応の強化を進めておりますが、現在においても組織としては小規模であり、何らかの理由により当社での事業推進が困難となった場合、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. 人材の確保について

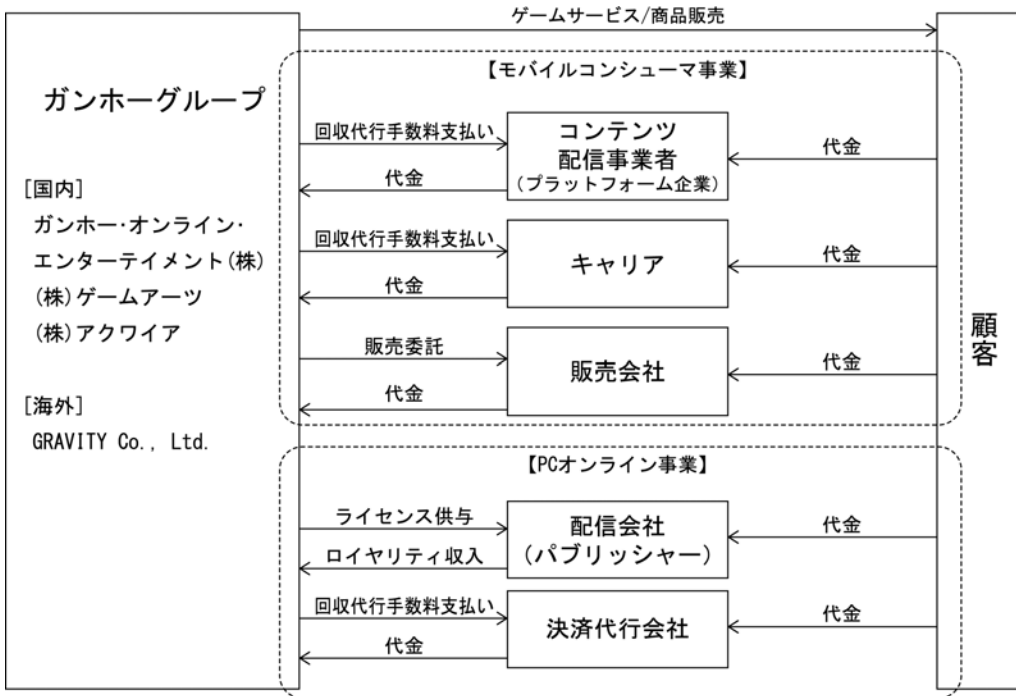
当社グループは、オンラインゲームのシステム技術者、ゲーム企画開発者及び拡大する組織に対応するための管理担当者等、各方面での優秀な人材を確保していくことが重要になります。特にオンラインゲームに関する技術者及び企画開発者については、技術革新が著しく、また、オンラインゲーム自体に携わった経験を保有する人材の絶対数が少ないことから、優秀な人材確保は容易ではないと認識しております。

当社グループでは、優秀な人材の確保を継続していく方針であります。今後適時適切な人材確保及び人材配置に失敗した場合、または人材が流出した場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、当社の連結子会社11社および持分法適用関連会社2社の計13社で構成されております。主にインターネットを介したオンラインゲームを中心にサービスを展開しており、「PCオンライン事業」「モバイルコンシューマ事業」に分類しております。事業の系統図及び各セグメントの事業内容は以下のとおりであります。

事業の系統図及び各事業セグメントの事業内容は、以下のとおりであります。



(1) PCオンライン事業

当社グループは、当社が企画・開発したパソコン向けオンラインゲーム並びに他社が開発したオンラインゲームのライセンス使用許諾を受け、ゲームコンテンツの配信・運営を行っております。

当該事業におきましては、オンラインゲームの利用者（一般ユーザー）から、月額利用料又はアイテム課金による利用料を徴収しております。なお、当社グループが配信・運営するオンラインゲームのうち、ライセンス使用許諾を受けたゲームコンテンツに関しては、個別契約に基づき、売上金額に対するライセンス使用料の支払いを行っております。

また、当社グループが企画・開発したゲームを海外展開する場合には、当社グループ各社を通じて又は現地の配信会社（パブリッシャー）へライセンス供与を行い、地域ごとのユーザー特性や嗜好に合わせ、配信・運営を行っております。この際には、現地の配信会社（パブリッシャー）より個別契約に基づき、ライセンス許諾にともなうライセンスフィーを受け取るほか、売上金額に対するロイヤリティを徴収しております。

本事業の当社グループの主力商品は「ラグナロクオンライン」、「エミル・クロニクル・オンライン」等となっております。

(2) モバイルコンシューマ事業

スマートフォンゲームの企画・開発・配信を行っております。ゲームユーザーは、ゲーム内で使用でき

るアイテムを購入し、コンテンツ配信事業者（プラットフォーム企業）を通じたクレジットカード決済、または携帯電話キャリアを通じた決済等の集金代行により利用料を徴収しております。本事業の当社グループの主力商品は「パズル&ドラゴンズ」等となっております。

また、家庭用ゲーム機向け及び携帯型ゲーム専用機向けゲームソフトの企画・販売等を行っております。当社グループは、ゲームソフトを制作し、卸商社や小売店を通じお客様へ販売しております。また、家庭用ゲーム機のインターネット接続が可能になったことから、ダウンロード配信によるゲームコンテンツの販売も行っております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「挑戦・創造する経営」を企業理念として掲げ、「感動と楽しい経験」をお客様に提供することを使命としております。また、株主、従業員並びに協力会社をはじめとした全てのステークホルダー、そして健全なる遊びの文化創造・発展のために、情熱を持った事業活動を行うことを経営方針としております。

(2) 目標とする経営指標

近年の急速なインターネット環境の普及・拡大に伴い、当社グループが事業展開しているオンラインゲーム市場はパソコンからゲーム専用機、スマートフォンへとその領域を広げております。中でもスマートフォン市場は、その普及速度が加速する中、世界規模でさらなる市場の拡大が予測されます。そのため、当社グループは、現段階では市場の変化・拡大に柔軟に取り組むことが重要な経営課題であると認識しております。また、様々な端末がオンライン化される中、フリーミアムモデル（※1）のサービス提供が主流となってまいりました。これにより、これまで指標としていた「ガンホーID」及びオンラインゲームを利用する「アトラクションID」の累計登録数に併せて、1日にサービスを利用する人数を指す「DAU（デイリーアクティブユーザー）」、1人当たり課金額等も重視しております。

※1. フリーミアムモデルとは、ゲームを遊ぶためのソフトやアプリを無料で提供し、特別な機能やアイテムについては料金を課金する仕組みのビジネスモデルを指す。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、急速に変化・拡大するオンラインゲーム市場に柔軟かつ積極的に取り組むことが重要であると認識し、具体的には以下の施策を展開してまいります。

①新しい収益の柱の創造

スマートフォンやゲーム専用機などの機器の進化やインターネット環境の向上に伴い、ゲームソフト・コンテンツ市場は変化し、オンラインを前提としたゲームが台頭してまいりました。当社グループとしては、パソコン、ゲーム専用機、スマートフォン等の端末の垣根が急速に低くなっているものと認識し、今後は、既存のタイトルの育成とともに、新しい収益の柱となるキラーコンテンツの企画・開発を推進しております。また、当社グループが保有する豊富なコンテンツ資産を有効に活用し、マルチプラットフォームに展開することでコンテンツ資産の価値最大化を図り、革新的な企画・開発による新しい価値の創造に挑戦してまいります。

②グローバルブランドの確立

世界一のエンターテインメント企業を目指す当社グループは、オンラインゲームの事業環境が大きく変化を遂げる中、国内のみならず海外へも成長の機会を確保したいと考えております。当社では、アクションゲーム等の世界で通用するゲームの企画・開発力とオンラインゲームで培った運営ノウハウを融合し、さらなるサービス強化を目指すことで強化しブランド力向上を推進し、グローバル収益機会の拡大を迫及してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

近年、高性能携帯電話スマートフォンが世界規模で普及拡大し、また様々な端末がインターネットに接続され、オンライン化が加速度的に進んでおります。また、身近な端末がゲーム機になりうることから、従来ゲームに参加していなかった非ユーザー層がゲームに参加し始め、ゲーム人口はさらに拡大を続けております。このような状況の中、当社グループは常に変化し続けるゲーム産業の経営環境を早期かつ的確に把握し、対処すべき重要課題を定め、それに適合した経営戦略を推進しております。

具体的な重要課題に対する取り組みは以下のとおりであります。

①既存価値の最大化

当社グループでは、サービス開始から10周年を迎える「ラグナロクオンライン」をはじめとし、ゲームブランドとして確立したIP（※）資産を、多角的に利用することを経営方針の一つとしております。

このため、ゲームのブランド力向上を目的とし、携帯型ゲーム機等の様々なプラットフォームへ派生作品を展開することや、アニメ、キャラクターグッズなどゲーム以外の製品へと展開することで、様々な形で楽しんで頂くことにより「生涯顧客（ロイヤルカスタマー）」の育成を目指してまいります。

※Intellectual Property（知的財産）の略であり、「知的所有権」とも呼ばれ、人の創造活動によって生み出されるアイディア、技術など実体のないものをさす。

②新規価値創造への挑戦

様々な端末のオンライン化が加速度的に進み、オンラインゲーム市場では今後も新規参入企業が増加することが想定され、さらなる競争激化が予想される環境となっております。このような中、当社グループは、オンラインゲームで培ったノウハウや経験、家庭用ゲームでも評価の高い開発力を最大限に活かし、「直感的」「革新的」「魅力的」「継続的」「演出的」という開発5原則を元に、様々なプラットフォームに向け新しい価値をお客様に提供してまいります。

③グローバル市場における成長

スマートフォン市場が世界規模で拡大を続ける中、今後もスマートフォンゲームを含めた広義のオンラインゲーム市場はさらに拡大していくことが予想されます。

当社グループでは、PCオンラインゲームをはじめスマートフォンゲーム、家庭用ゲーム機向けゲームについても順次海外展開を図っております。オンラインゲームは、配信開始後も、様々なイベントやキャンペーンの実施など継続的なコンテンツの運用体制が必要となるため、世界展開には各国のニーズに合わせた運用体制を構築の上、質の高いゲームを提供し、世界中のお客様がロイヤルカスタマー（生涯顧客）となることを目指し、さらなる収益性向上を目指してまいります。

④リスク管理体制及びコーポレート・ガバナンス強化

当社グループは、厳格な個人情報管理を含めたリスク管理体制を構築しております。今後もリスク管理体制の強化とともに、機動的かつ柔軟な組織体制の両立を目指し、コーポレート・ガバナンスの強化に取り組んでまいります。

4. 連結財務諸表
(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当連結会計年度 (平成24年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	※2 6,287,954	※2 11,243,416
売掛金	1,244,614	7,142,436
有価証券	※2 161,705	406,046
商品	22,139	24,095
仕掛品	192,952	99,860
繰延税金資産	171,884	435,542
その他	505,977	379,865
貸倒引当金	△7,636	△8,902
流動資産合計	8,579,591	19,722,361
固定資産		
有形固定資産		
建物	166,387	251,467
減価償却累計額	△134,582	△144,330
建物（純額）	31,805	107,137
その他	1,408,412	1,653,174
減価償却累計額	△1,061,585	△1,250,668
その他（純額）	346,826	402,505
有形固定資産合計	378,631	509,642
無形固定資産		
のれん	530,092	331,826
ソフトウェア	1,027,066	2,121,075
ソフトウェア仮勘定	2,382,251	592,754
その他	26,779	32,318
無形固定資産合計	3,966,190	3,077,975
投資その他の資産		
投資有価証券	※1 82,218	—
長期前払費用	111,335	147,291
繰延税金資産	592,718	974,413
その他	647,152	749,913
貸倒引当金	△156,842	△96,456
投資その他の資産合計	1,276,582	1,775,161
固定資産合計	5,621,403	5,362,779
資産合計	14,200,995	25,085,140

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当連結会計年度 (平成24年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	310,764	354,476
短期借入金	—	38,296
1年内返済予定の長期借入金	132,554	128,470
1年内償還予定の社債	14,300	14,250
未払法人税等	536,355	2,276,133
賞与引当金	9,428	7,462
その他	1,627,703	2,120,098
流動負債合計	2,631,106	4,939,187
固定負債		
社債	14,250	—
長期借入金	228,906	153,437
退職給付引当金	81,719	72,596
長期前受収益	181,407	296,587
その他	268,809	231,700
固定負債合計	775,092	754,321
負債合計	3,406,199	5,693,509
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,331,384	5,332,504
資本剰余金	5,492,357	5,493,477
利益剰余金	△1,723,264	6,486,699
株主資本合計	9,100,476	17,312,680
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	536
為替換算調整勘定	△1,627,361	△880,163
その他の包括利益累計額合計	△1,627,361	△879,626
少数株主持分	3,321,680	2,958,577
純資産合計	10,794,796	19,391,631
負債純資産合計	14,200,995	25,085,140

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
売上高	9,607,947	25,821,525
売上原価	3,082,396	9,399,644
売上総利益	6,525,551	16,421,880
販売費及び一般管理費	※1, ※2 5,348,673	※1, ※2 7,123,668
営業利益	1,176,878	9,298,212
営業外収益		
受取利息	133,028	127,143
為替差益	18,716	—
負ののれん償却額	323,249	—
違約金収入	—	29,541
その他	65,103	71,949
営業外収益合計	540,097	228,635
営業外費用		
支払利息	15,327	16,462
持分法による投資損失	58,184	65,942
貸倒引当金繰入額	73,190	14,180
為替差損	—	62,702
その他	25,100	12,040
営業外費用合計	171,802	171,327
経常利益	1,545,172	9,355,520
特別利益		
投資有価証券売却益	190,761	—
関係会社株式売却益	—	46,779
オンラインゲーム業務委託契約解約益	—	※4 382,950
持分変動利益	39,286	—
特別利益合計	230,048	429,730
特別損失		
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	5,758	—
ゴルフ会員権売却損	20,812	—
減損損失	※3 339,851	※3 1,125,859
本社移転費用	※5 99,636	—
特別損失合計	466,059	1,125,859
税金等調整前当期純利益	1,309,161	8,659,390
法人税、住民税及び事業税	278,136	1,972,995
法人税等還付税額	△4,699	—
法人税等調整額	△828,053	△606,157
法人税等合計	△554,615	1,366,838
少数株主損益調整前当期純利益	1,863,777	7,292,552
少数株主利益	206,026	△917,411
当期純利益	1,657,750	8,209,963

連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	1,863,777	7,292,552
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△107,835	1,072
為替換算調整勘定	△479,318	1,251,320
その他の包括利益合計	△587,153	※1 1,252,392
包括利益	1,276,623	8,544,945
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	1,265,632	8,957,698
少数株主に係る包括利益	10,991	△412,753

(3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年 1月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1月 1 日 至 平成24年12月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	5,331,384	5,331,384
当期変動額		
新株の発行	—	1,120
当期変動額合計	—	1,120
当期末残高	5,331,384	5,332,504
資本剰余金		
当期首残高	5,492,357	5,492,357
当期変動額		
新株の発行	—	1,120
当期変動額合計	—	1,120
当期末残高	5,492,357	5,493,477
利益剰余金		
当期首残高	△3,381,015	△1,723,264
当期変動額		
当期純利益	1,657,750	8,209,963
当期変動額合計	1,657,750	8,209,963
当期末残高	△1,723,264	6,486,699
株主資本合計		
当期首残高	7,442,726	9,100,476
当期変動額		
新株の発行	—	2,240
当期純利益	1,657,750	8,209,963
当期変動額合計	1,657,750	8,212,203
当期末残高	9,100,476	17,312,680
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	107,835	—
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△107,835	536
当期変動額合計	△107,835	536
当期末残高	—	536
為替換算調整勘定		
当期首残高	△1,343,077	△1,627,361
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△284,283	747,197
当期変動額合計	△284,283	747,197
当期末残高	△1,627,361	△880,163

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△1,235,242	△1,627,361
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△392,118	747,734
当期変動額合計	△392,118	747,734
当期末残高	△1,627,361	△879,626
少数株主持分		
当期首残高	3,275,259	3,321,680
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	46,420	△363,103
当期変動額合計	46,420	△363,103
当期末残高	3,321,680	2,958,577
純資産合計		
当期首残高	9,482,743	10,794,796
当期変動額		
新株の発行	—	2,240
当期純利益	1,657,750	8,209,963
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△345,697	384,631
当期変動額合計	1,312,052	8,596,835
当期末残高	10,794,796	19,391,631

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	1,309,161	8,659,390
減価償却費	765,205	1,745,757
減損損失	339,851	1,125,859
のれん償却額	110,713	157,022
負ののれん償却額	△323,249	—
持分法による投資損益 (△は益)	58,184	65,942
為替差損益 (△は益)	△14,879	56,891
持分変動損益 (△は益)	△39,286	—
投資有価証券売却損益 (△は益)	△190,761	—
関係会社株式売却損益 (△は益)	—	△46,779
オンラインゲーム業務委託契約解約益	—	△382,950
ゴルフ会員権売却損益 (△は益)	20,812	—
受取利息及び受取配当金	△133,028	△127,143
支払利息	15,327	16,462
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	67,688	16,804
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	△6,344	△18,711
売上債権の増減額 (△は増加)	43,760	△5,842,198
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△19,467	△52,528
仕入債務の増減額 (△は減少)	62,491	15,289
その他	△178,429	853,716
小計	1,887,750	6,242,825
利息及び配当金の受取額	133,036	127,143
利息の支払額	△15,234	△16,462
法人税等の支払額	△289,394	△219,284
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,716,159	6,134,222

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
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	△1,505,700	△2,281,280
定期預金の払戻による収入	1,541,550	1,984,223
有価証券の純増減額 (△は増加)	380,004	△50,457
有形及び無形固定資産の取得による支出	△1,183,125	△1,466,169
投資有価証券の売却及び償還による収入	335,998	8,384
長期前払費用の取得による支出	△131,187	△102,099
敷金及び保証金の差入による支出	△356,173	△98,215
敷金及び保証金の回収による収入	14,756	97,345
ゴルフ会員権の売却による収入	68,440	—
新規連結子会社の取得による支出	※2 △60,290	—
関係会社株式の取得による支出	△26,816	—
関係会社株式の売却による収入	—	65,902
その他	10,832	5,392
投資活動によるキャッシュ・フロー	△911,710	△1,836,975
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)	△316,500	38,296
長期借入れによる収入	—	60,000
長期借入金の返済による支出	△100,000	△139,553
社債の償還による支出	△108,050	△14,300
その他	△102,036	△98,021
財務活動によるキャッシュ・フロー	△626,586	△153,578
現金及び現金同等物に係る換算差額	△176,774	505,045
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,087	4,648,714
現金及び現金同等物の期首残高	5,570,031	5,561,021
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△10,098	—
現金及び現金同等物の期末残高	※1 5,561,021	※1 10,209,735

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

① 連結子会社の数 11社

主な連結子会社の名称

株式会社ゲームアーツ

GRAVITY Co., Ltd.

株式会社アクワイア

当連結会計年度において、新たに設立した子会社2社を連結の範囲に含めております。また、前連結会計年度まで連結の範囲に含めておりました子会社2社につきましては、全株式を売却したため除外しております。

② 非連結子会社はありません。

2. 持分法の適用に関する事項

持分法を適用した関連会社

投資事業有限責任組合オンラインゲーム革命ファンド1号

GRAVITY EU SAS

当連結会計年度において、Ingamba LLCの持分の全てを売却したため同社を持分法の適用範囲から除外しております。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、株式会社ゼロディブ（3月31日）を除き、連結決算日と一致しております。

なお、同社については、連結決算日で本決算に準じた仮決算を行った財務諸表を基礎とし、連結決算を行っております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの

連結会計年度末の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部純資産直入法により処理し売却原価は移動平均法により算定）

時価のないもの

移動平均法による原価法

なお、在外子会社につきましては総平均法による原価法を採用しております。

投資事業有限責任組合及びそれに類する組合への出資（金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの）については、組合契約に規定される決算報告日に応じて入手可能な直近の決算書を基礎とし、持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

② たな卸資産

商品・仕掛品

個別法による原価法（収益性の低下による簿価切下げの方法）

なお、在外子会社につきましては総平均法による低価法を採用しております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① リース資産以外の有形固定資産

a. 平成19年3月31日以前に取得したもの

旧定率法によっております。

b. 平成19年4月1日以降に取得したもの

定率法によっております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物	4～15年
その他	4～6年

なお、在外子会社につきましては定額法を採用しております。

② リース資産以外の無形固定資産

主に定額法によっており、自社利用のソフトウェアについては社内における利用可能期間（1年～5年）に基づいております。

ただし、ポータブルデバイス向けゲームに関連する無形固定資産は、見込販売収益により償却しております。

③ リース資産

リース期間（在外子会社につきましてはリース期間を上限とする経済的耐用年数）を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が平成20年12月31日以前のものについては、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(3) 重要な引当金の計上基準

① 貸倒引当金

債権の貸倒による損失に備えるため一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

② 賞与引当金

従業員の賞与の支給に備えるため、一部の連結子会社における将来の支給見込み額のうち、当連結会計年度の負担額を計上しております。

③ 退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、一部の連結子会社における当該子会社の退職金規程に基づく連結会計年度末自己都合要支給額から、退職金が中小企業退職共済制度より支給される場合には当該金額を控除した額を計上しております。

(4) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。

(5) のれんの償却方法及び償却期間

のれんは3年～5年間で均等償却し、負ののれんは一括償却しております。ただし、金額が僅少のものについては発生時一括で償却しております。

(6) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(7) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税及び地方消費税の会計処理

税抜方式によっております。

(7) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

(追加情報)

「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」の適用

当連結会計年度の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

(8) 注記事項

(連結貸借対照表関係)

※1 関連会社に対するものは、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当連結会計年度 (平成24年12月31日)
投資有価証券	78,386千円	—

※2 担保資産

① 賃貸借契約に関する担保資産

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当連結会計年度 (平成24年12月31日)
有価証券	19,413千円 (250千米ドル)	—

② 銀行取引に関する担保資産

	前連結会計年度 (平成23年12月31日)	当連結会計年度 (平成24年12月31日)
現金及び預金	336千円 (5,000千ウォン)	400千円 (5,000千ウォン) 1,748千円 (20千カナダドル)

(連結損益計算書関係)

※ 1 販売費及び一般管理費の主なもの

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
給与手当	1,775,535千円	2,136,940千円
広告宣伝費	753,865千円	1,702,716千円
システム運用費	229,595千円	200,032千円
地代家賃	210,246千円	300,659千円
業務委託費	282,489千円	336,241千円

※ 2 研究開発費の総額

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
一般管理費に含まれる研究開発費	313,654千円	538,977千円

※ 3 減損損失

前連結会計年度(自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)

当連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

①減損損失を認識した資産グループの概要

場所	用途	種類
東京都千代田区	P C オンラインゲーム	ソフトウェア、 ソフトウェア仮勘定
大韓民国ソウル特別市	P C オンラインゲーム	ソフトウェア、 長期前払費用

②減損損失の認識に至った経緯

資産又は資産グループが、使用されている事業に関連して、経営環境が著しく悪化、また、サービス停止、開発中止を決定したゲームタイトルについて、将来のキャッシュ・フローの見積り総額が各資産グループの帳簿価額を下回ることとなったため、減損損失を認識しております。

③減損損失の金額

固定資産の種類	金額(千円)
ソフトウェア	230,914
長期前払費用	93,912
ソフトウェア仮勘定	15,024
計	339,851

④資産のグルーピング方法

当社グループは、主にゲームタイトルを単位として資産のグルーピングを行っております。

⑤回収可能価額の算定方法

回収可能価額は、使用価値により測定しております。使用価値は将来キャッシュ・フローがマイナスの場合、回収可能価額を零として評価しております。

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

当連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

①減損損失を認識した資産グループの概要

場所	用途	種類
東京都千代田区	PCオンラインゲーム モバイルコンシューマゲーム	ソフトウェア、 ソフトウェア仮勘定等
大韓民国ソウル特別市	PCオンラインゲーム	ソフトウェア、ソフトウェア仮 勘定、長期前払費用、のれん

②減損損失の認識に至った経緯

資産又は資産グループが、使用されている事業に関連して、経営環境が著しく悪化、また、サービス停止、開発中止を決定したゲームタイトルについて、将来のキャッシュ・フローの見積り総額が各資産グループの帳簿価額を下回ることとなったため、減損損失を認識しております。

③減損損失の金額

固定資産の種類	金額(千円)
ソフトウェア仮勘定	757,461
ソフトウェア	225,644
のれん	84,354
長期前払費用	56,088
その他	2,310
計	1,125,859

④資産のグルーピング方法

当社グループは、主にゲームタイトルを単位として資産のグルーピングを行っております。

⑤回収可能価額の算定方法

回収可能価額は、使用価値により測定しております。使用価値は将来キャッシュ・フローがマイナスの場合、回収可能価額を零として評価しております。

※4 オンラインゲーム業務委託契約解約益

(前連結会計年度)

該当事項なし

(当連結会計年度)

当社が平成19年12月28日付で売買契約を締結し、平成21年8月26日に投資事業有限責任組合オンラインゲーム革命ファンド1号へ譲渡したオンラインゲーム「グランディアオンライン」に関して、当社が同ゲームの商用化開始後も継続的な関与があることから、譲渡後も前受金として繰延べ処理されていた譲渡利益相当額は、平成24年9月28日における同ゲームのサービス終了に伴い、当社の同ゲームに対する関与が無くなったため、利益計上いたしました。年8月26日に投資事業有限責任組合オンライン

※5 本社移転費用

(前連結会計年度)

平成24年5月に予定されている本社移転に関して見込まれる原状回復費用、建物等の耐用年数見直しに伴う臨時償却費等であります。

(当連結会計年度)

該当事項なし

(連結包括利益計算書関係)

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

※1 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

その他有価証券評価差額金

当期発生額	1,729
税効果調整前	1,729
税効果額	△657
その他有価証券評価差額金	1,072

為替換算調整勘定

当期発生額	1,254,151
組替調整額	△2,831
為替換算調整勘定	1,251,320

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

株式の種類	前連結会計年度期首 株式数(株)	当連結会計年度増加 株式数(株)	当連結会計年度減少 株式数(株)	当連結会計年度末 株式数(株)
普通株式	114,941	—	—	114,941

2. 新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (千円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社	新株予約権(第1回)	普通株式	260	—	—	260	—

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首 株式数(株)	当連結会計年度増加 株式数(株)	当連結会計年度減少 株式数(株)	当連結会計年度末 株式数(株)
普通株式	114,941	40	—	114,981

2. 新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当連結会計 年度末残高 (千円)
			当連結会計 年度期首	当連結会計 年度増加	当連結会計 年度減少	当連結会計 年度末	
提出会社	新株予約権(第1回)	普通株式	260	—	40	220	—

(注) 新株予約権の当連結会計年度減少は、新株予約権の権利行使によるものであります。

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
現金及び預金	6,287,954千円	11,243,416千円
預入期間が3ヶ月を超える 定期預金	△861,599千円	△1,354,322千円
有価証券勘定に含まれる預入期間 が3ヶ月以内の譲渡性預金	134,665千円	320,641千円
現金及び現金同等物	5,561,021千円	10,209,735千円

※2 株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産及び負債の主な内訳

(前連結会計年度)

株式会社アクワイア

(平成23年12月31日)

流動資産	560,703千円
固定資産	120,425千円
のれん	175,880千円
流動負債	△249,519千円
固定負債	△246,749千円
少数株主持分	△94,352千円
株式会社アクワイアの取得価額	266,387千円
株式会社アクワイアの 現金及び現金同等物	△206,097千円
差引：取得による支出	60,290千円

(当連結会計年度)

該当事項なし

(セグメント情報等)

(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、「PC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。

「PCオンライン事業」は、主にPC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・制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、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されているセグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と同一です。報告セグメントの利益は、営業利益ベースです。

なお、当社では報告セグメントごとにゲーム資産や営業債権を配分しております。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額(注1)	連結財務諸表 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	8,381,929	1,226,018	9,607,947	—	9,607,947
セグメント間の内部 売上高又は振替高	128,818	104,754	233,572	△233,572	—
計	8,510,747	1,330,772	9,841,520	△233,572	9,607,947
セグメント利益	2,398,131	△589,329	1,808,802	△631,923	1,176,878
セグメント資産	2,713,710	886,622	3,600,332	10,600,663	14,200,995

(注) 1. セグメント利益の調整額△631,923千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。

セグメント資産の調整額10,600,663千円は各報告セグメントに帰属しない資産であり、その主なものは、余資運用資金（現金及び預金）等であります。

2. セグメント利益は連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額(注1)	連結財務諸表 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	7,932,177	17,889,348	25,821,525	—	25,821,525
セグメント間の内部 売上高又は振替高	113,462	133,018	246,481	△246,481	—
計	8,045,640	18,022,366	26,068,006	△246,481	25,821,525
セグメント利益	1,390,555	8,691,447	10,082,002	△783,790	9,298,212
セグメント資産	2,815,042	6,864,581	9,679,624	15,405,516	25,085,140

(注) 1. セグメント利益の調整額△783,790千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。

セグメント資産の調整額15,405,516千円は各報告セグメントに帰属しない資産であり、その主なものは、余資運用資金（現金及び預金）等であります。

2. セグメント利益は連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(関連情報)

前連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：千円)

日本	アジア	米州	その他の地域	合計
7,583,734	1,284,200	534,379	205,633	9,607,947

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

(単位：千円)

日本	アジア	その他の地域	合計
237,722	110,674	30,234	378,631

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社	4,761,714	PCオンライン事業及びモバイルコンシューマ事業

(注) ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社はPCオンラインサービス及びモバイルコンシューマサービスの代金決済業務の委託先であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者(一般ユーザー)に対する利用料等であります。

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：千円)

日本	アジア	その他の地域	合計
360,739	112,462	36,440	509,642

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
Apple Inc.	9,879,615	モバイルコンシューマ事業
Google Inc.	5,242,983	モバイルコンシューマ事業
ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社	4,713,483	PCオンライン事業及びモバイルコンシューマ事業

(注) Apple Inc.、Google Inc. は共にプラットフォーム提供会社であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者（一般ユーザー）に対する利用料等であります。

また、ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社はPCオンラインサービス及びモバイルコンシューマサービスの代金決済業務の委託先であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者（一般ユーザー）に対する利用料等であります。

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

前連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

(単位: 千円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイル コンシューマ事業	計		
減損損失	265,556	74,294	339,851	—	339,851

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位: 千円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイル コンシューマ事業	計		
減損損失	925,594	200,265	1,125,859	—	1,125,859

(報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報)

前連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

(単位: 千円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイル コンシューマ事業	計		
当期償却額	97,240	13,472	110,713	—	110,713
当期末残高	350,051	180,040	530,092	—	530,092

当連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位: 千円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイル コンシューマ事業	計		
当期償却額	96,155	60,866	157,022	—	157,022
当期減損額	84,354	—	84,354	—	84,354
当期末残高	212,652	119,173	331,826	—	331,826

(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)

前連結会計年度(自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイル コンシューマ事業	計		
当期償却額	323, 249	—	323, 249	—	323, 249

当連結会計年度(自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)

該当事項なし

(1 株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
1 株当たり純資産額	65,016円97銭	142,919円74銭
1 株当たり当期純利益	14,422円62銭	71,420円18銭
潜在株式調整後 1 株当たり当期純利益	14,398円20銭	71,296円76銭

(注) 1. 1 株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	10,794,796	19,391,631
普通株式に係る純資産額(千円)	7,473,115	16,433,054
差額の主な内訳 (千円)		
少数株主持分	3,321,680	2,958,577
普通株式の発行済株式数(株)	114,941	114,981
1 株当たり純資産額の算定に用いられた 普通株式の数 (株)	114,941	114,981

2. 1 株当たり当期純利益及び潜在株式調整後 1 株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
1 株当たり当期純利益		
連結損益計算書上の当期純利益(千円)	1,657,750	8,209,963
普通株式に係る当期純利益(千円)	1,657,750	8,209,963
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(株)	114,941	114,953
潜在株式調整後 1 株当たり当期純利益		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	195	199
(うち新株予約権)	(195)	(199)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後 1 株 当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式 の概要	平成16年 5 月17日臨時株 主総会決議新株予約権 普通株式 260株	平成16年 5 月17日臨時株 主総会決議新株予約権 普通株式 220株

(重要な後発事象)

(株式分割)

当社は、平成25年2月14日開催の取締役会において、以下のとおり株式の分割を決議いたしました。

(1) 株式分割の目的

株式分割を行い投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上と投資家層の更なる拡大を目的とするものであります。

(2) 株式分割の概要

平成25年3月31日（日曜日）（当日は休日につき実質的には平成25年3月29日（金曜日））を基準日として、同日最終の株主名簿に記載又は記録された株主の所有する普通株式を1株につき10株の割合をもって分割いたします。

(3) 株式分割により増加する株式数（平成25年2月14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	115,001株
②株式の分割により増加する株式数	1,035,009株
③株式の分割後の発行済株式総数	1,150,010株
④株式の分割後の発行可能株式総数	3,212,000株

(4) 効力発生日

平成25年4月1日

(5) 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算出しております。

前連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)		当連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	
1株当たり純資産額	6,501円70銭	1株当たり純資産額	14,291円97銭
1株当たり当期純利益金額	1,442円26銭	1株当たり当期純利益金額	7,142円02銭
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	1,439円82銭	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	7,129円68銭