



株式会社ゲームオン

2008年12月期 決算説明会

《本日の予定》

1. 2008年実績
2. 2009年計画

2008年 実績

(2008年1月1日～2008年12月31日累計実績)

業績	✓オンラインゲーム運営部門が成長を継続し増収・増益を達成。	
事業	既存 タイトル	✓「レッドストーン」をはじめとした既存の主力タイトルで増収を維持。
	新規 タイトル	✓「Alliance of Valiant Arms」「EA SPORTS™ FIFA Online」など新規に5タイトルを調達。
	✓「Soul of the Ultimate Nation」をはじめ4つの新規タイトルで正式有料サービスを開始。	
新規 事業	✓NeoWiz Japanの吸収合併によりゲームポータルサイトを取得。新規タイトルのプラットフォームとして活用を開始。	
資本 政策	✓好調に推移する業績を鑑み配当1,000円から2,000円へ増配。	
	✓株主価値の向上と、機動的な資本政策遂行するため自己株式の取得を実施。	

2008年 損益計算書



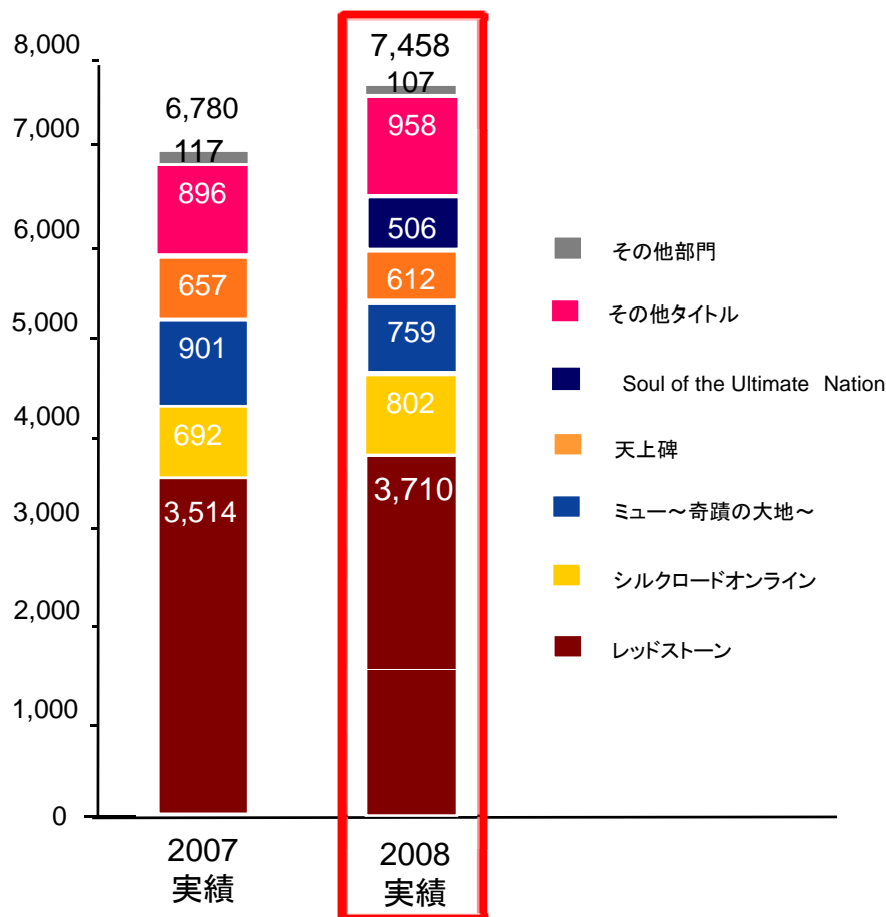
(単位:百万円)	2007実績	売上比 (%)	2008計画※	売上比 (%)	2008実績	売上比 (%)	前年比(%)	計画比(%)
I 売上高	6,780	100.0	7,479	100.0	7,458	100.0	10.0	△0.3
II 売上原価	1,656	24.4	1,909	25.5	1,907	25.6	15.2	△ 0.1
売上総利益	5,123	75.6	5,570	74.5	5,551	74.4	8.3	△ 0.3
III 販売管理費	3,486	51.4	3,800	50.8	3,730	50.0	7.0	△ 1.8
営業利益	1,637	24.2	1,769	23.7	1,821	24.4	11.2	2.9
経常利益	1,702	25.1	1,852	24.8	1,902	25.5	11.7	2.7
当期純利益	914	13.5	925	12.4	990	13.3	8.3	7.0

※2008年計画は上方修正後の予想数値を掲載しております。

前年対比で増収・増益。上方修正後の計画に対しても増益で着地。

収益内訳 [売上高内訳]

収益内訳(単位:百万円)



	金額	前期比
✓オンラインゲーム運営部門	7,350百万円	10.3%増
ーレッドストーン	3,710百万円	5.6%増
ーシルクロードオンライン	802百万円	15.9%増
ーミュー～奇蹟の大地～	759百万円	15.8%減
ー天上碑	612百万円	6.9%減
ーSoul of the Ultimate Nation	506百万円	—
ーその他タイトル	958百万円	6.9%増
✓その他部門	107百万円	8.0%減

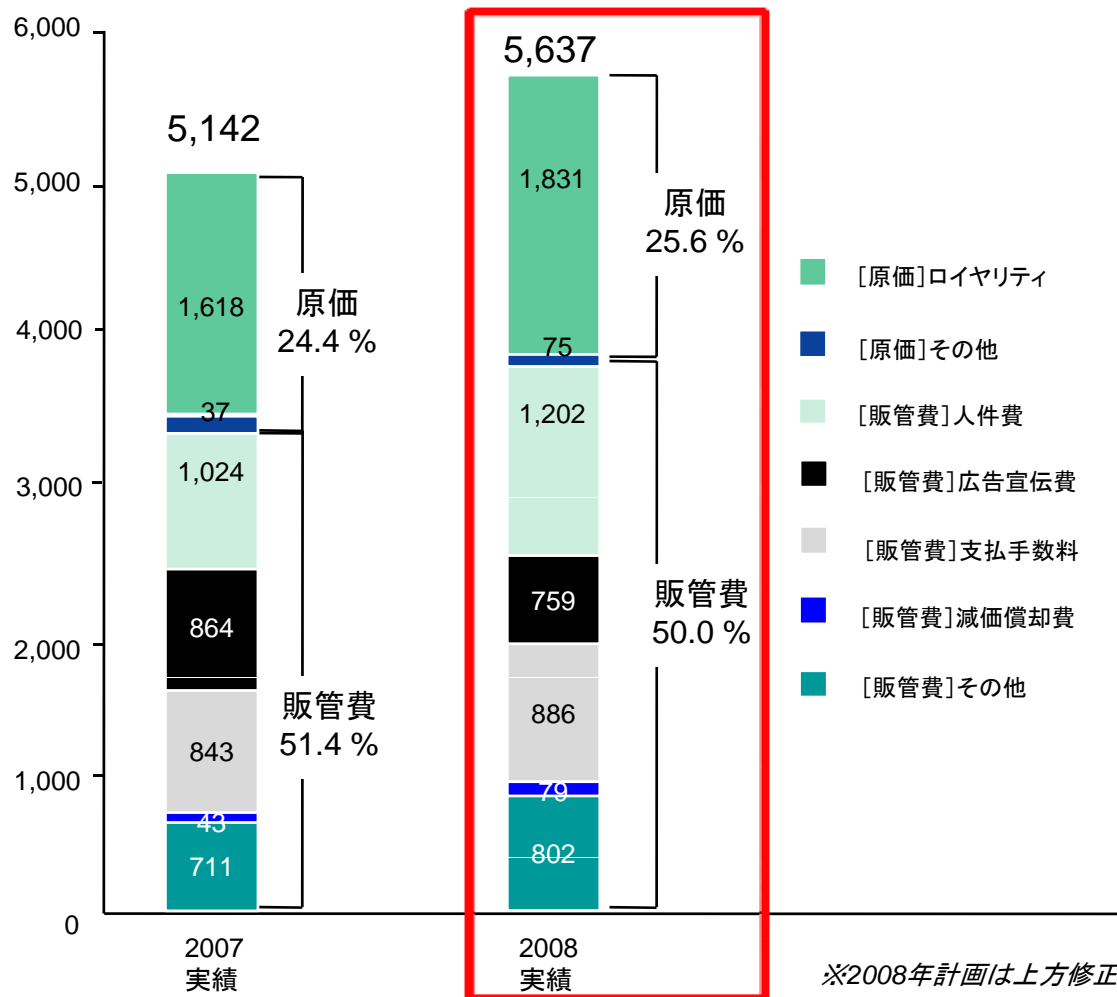
※2008年計画は上方修正後の予想数値を掲載しております。

既存タイトル、新規タイトルともに主力タイトルが前期実績を上回る業績を達成。

費用内訳 [売上原価・販売管理費内訳]

費用内訳(単位:百万円)

前年対比での主な変動要因



[原価]ロイヤリティ

ゲームタイトル追加による収益構成の変化で売上高原価率が前年対比で約1%増加。

[販管費]人件費

従業員数、2007年末147名から2008年末の176名へ29名増加。

[販管費]広告宣伝費

2007年は次事業年度の事業展開テコ入れのため年末に集中的に広告宣伝費を投下。2008年は売上高の10%を目途に調整。

[販管費]支払手数料

決済代行手数料が全般的に低下しており、支払手数料の対売上高比率は低下。

[販管費]その他

主にデータセンターの拡張による、通信費、リース料、地代家賃が増加。

販売管理費の削減により、全体の費用水準の上昇を制御。

2008年 貸借対照表 [資産]



(単位:百万円)	2007期末	構成比 (%)	2008期末	構成比 (%)	増減要因	
I 流動資産					流動資産	
1. 現金及び預金	6,442		5,557		<ul style="list-style-type: none"> ✓ NeowWiz Japanの吸収合併 ✓ 新規タイトル獲得に関連する支出 ✓ システム管理体制強化のためのソフトウェア投資により”現金及び預金”が減少。 	
2. 売掛金	1,349		1,215			
3. 商品	—		8			
4. 仕掛品	0		—			
5. 貯蔵品	1		1			
6. 前渡金	12		—			
7. 前払費用	64		99			
8. 未収法人税等	—		348			<ul style="list-style-type: none"> ✓ 繰越欠損金を引き継いだことで、当事業年度における課税所得が減少し、“未収法人税等”と繰延税金資産が増加。
9. 繰延税金資産	70		178			
10. その他	17		111			
貸倒引当金	△0		△0			
流動資産合計	7,957	91.8	7,555	85.5	固定資産	
II 固定資産					<ul style="list-style-type: none"> ✓ NeowWiz Japanの吸収合併に伴い”のれん”を計上。 ✓ 新規タイトル獲得に伴い”権利金”が増加。 ✓ システム管理体制強化のため”ソフトウェア”が増加。 	
1. 有形固定資産	173	2.0	178	2.0		
2. 無形固定資産	209	2.4	476	5.4		
3. 投資その他資産	323	3.8	623	7.1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 新規タイトル獲得により”長期前払費用”が増加。 	
固定資産合計	706	8.2	1,278	14.5		
資産合計	8,664	100.0	8,833	100.0		

2008年 貸借対照表 [負債・純資産]



(単位:百万円)	2007期末	構成比 (%)	2008	構成比 (%)	増減要因	
(負債の部)					負債	
I 流動負債						
1. 買掛金	432		444			
2. 未払金	473		235			
3. 未払費用	23		27			
4. 未払法人税等	232		25	✓繰越欠損金の影響により、課税所得が減少し未払法人税等も減少。		
5. 未払消費税等	43		62			
6. 預り金	48		33			
7. 前受収益	158		180			
8. 賞与引当金	—		101			
9. 役員賞与引当金	65		36			
負債合計	1,478	17.1	1,148	13.0		
(純資産の部)					純資産	
I 株主資本						
株主資本	7,184		7,678	86.9		✓自己株式の取得に399百万円を投じたものの繰越利益剰余金890百万円の増加があったことにより株主資本は494百万円増加。
II 評価差額金等	1		△1	△0.0		
III 新株予約権	—		8	0.1		
純資産合計	7,185	82.9	7,685	87.0		
負債純資産合計	8,664	100.0	8,833	100.0		

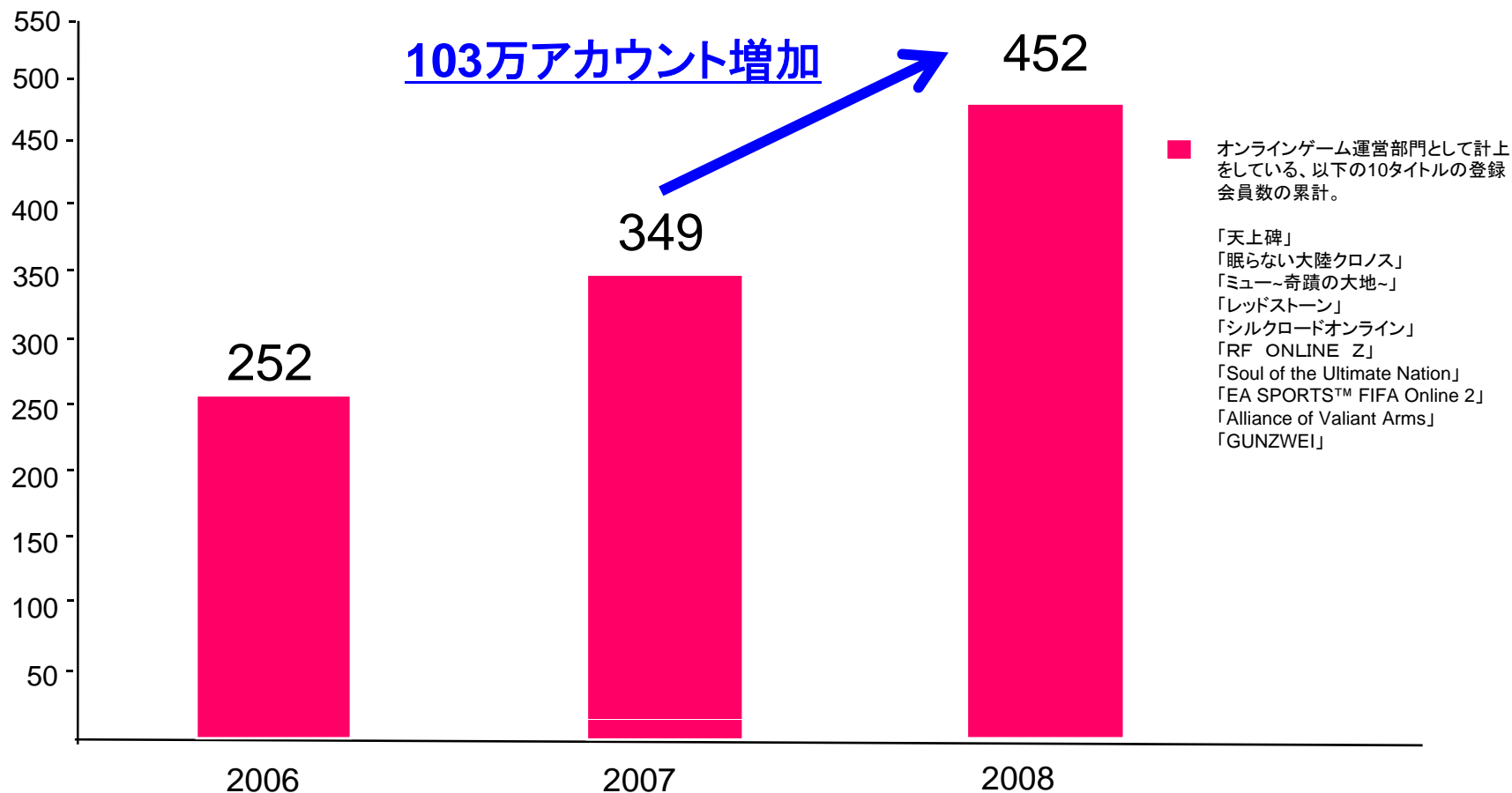
2008年 キャッシュ・フロー計算書



(単位:百万円)	2007	2008	増減	ポイント
I 営業活動による キャッシュ・フロー	368	1,452	1,084	事業成長により税引前当期純利益が前年対比増加。 また、合併に伴い繰越欠損金を引き継いだことで 法人税等の支払額が前年対比で大幅に減少。
II 投資活動による キャッシュ・フロー	△381	△1,541	△1,160	NeoWiz Japan合併による支出832百万円。 その他システム管理体制強化のためソフトウェア投資、 新規タイトルの獲得等により無形固定資産と 長期前払費用による支出額がそれぞれ増加。
III 財務活動による キャッシュ・フロー	2,713	△795	△3,509	短期借入金の返済による支出 △300百万円 ※NeoWiz Japanから引き継いだ借入金の返済に よるもの。 自己株式の取得による支出 △399百万円 配当金の支払額 △98百万円
IV 現金及び現金同等物 に係る換算差額	—	—	—	
V 現金及び現金同等物 の増減額	2,699	△884	△3,584	
VI 現金及び現金同等物 の期首残高	3,742	6,442	2,699	
VII 現金及び現金同等物 の期末残高	6,442	5,557	△884	

会員の状況（オンラインゲーム運営部門）

累計会員登録数(単位:万)



登録会員数は約103万人増加し累計452万人へ。

2009年 計画

業績

✓オンラインゲーム運営の伸長により増収増益を継続する見込み。

既存
タイトル

✓既存会員向けのアップデートを強化することで収益規模の維持を図る。

事業

新規
タイトル

✓「WARLORD」をはじめ3タイトル以上で正式有料サービス開始を目指す。

新規
事業

✓ポータル、モバイル向けサービス展開を推進し海外展開も検討を行う。

2009年 損益計算書見通し



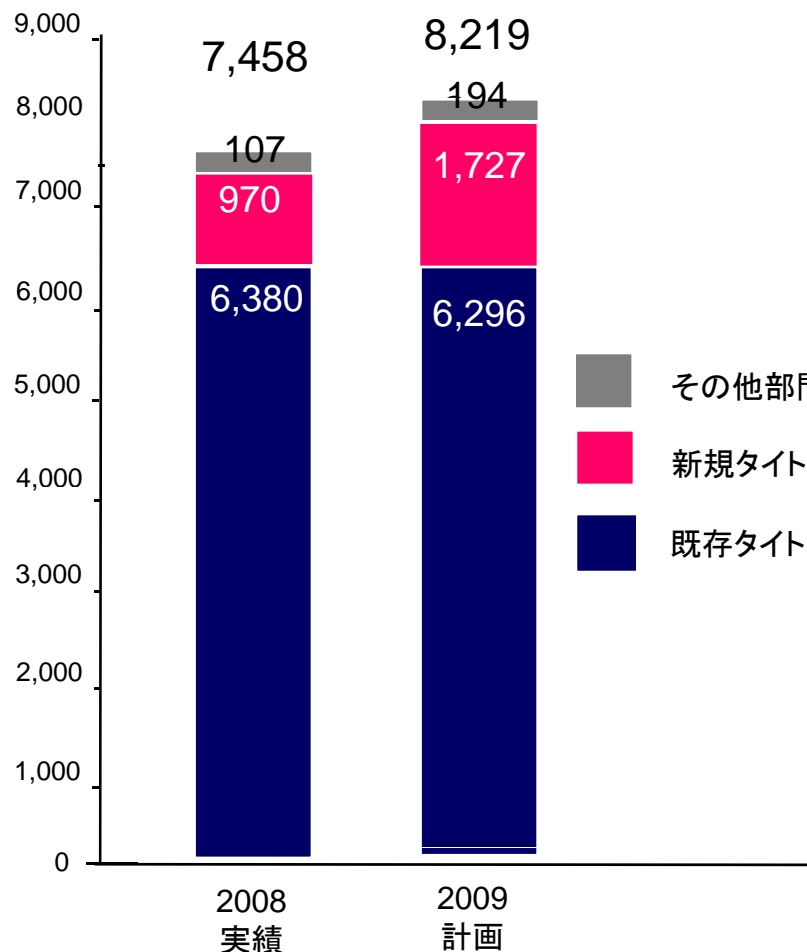
(単位:百万円)	2008実績	売上比(%)	2009計画	売上比(%)	増減率(%)
I 売上高	7,458	100.0	8,219	100.0	10.2
II 売上原価	1,907	25.6	2,289	27.9	20.1
売上総利益	5,551	74.4	5,929	72.1	6.8
III 販売管理費	3,730	50.0	3,926	47.8	5.3
営業利益	1,821	24.4	2,002	24.4	9.9
経常利益	1,902	25.5	2,083	25.3	9.5
当期純利益	990	13.3	1,199	14.6	21.1

オンラインゲーム運営部門の成長により引き続き増収増益を維持する見込み。

収益内訳 [売上高内訳]

収益内訳(単位:百万円)

2009年計画



✓ **オンラインゲーム運営部門** **8,024百万円** **9.2%増**

■ **既存タイトル** **6,296百万円**

- 「天上碑」
- 「眠らない大陸クロノス」
- 「ミュー~奇蹟の大地~」
- 「レッドストーン」
- 「シルクロードオンライン」
- 「RF ONLINE Z」※

主に中・高レベル向けの
アップデートを実施し
既存のお客様の活性化を図る。

■ **新規タイトル※** **1,727百万円**

- 「Soul of the Ultimate Nation」
- 「EA SPORTS™ FIFA Online 2」
- 「Alliance of Valiant Arms」
- 「GUNZWEI」
- 「WARLORD」
- 「NBA Street Online」
- 「その他新規タイトル」

3タイトル以上で
正式有料サービス開始を目指す。

✓ **その他部門** **194百万円** **81.3%増**

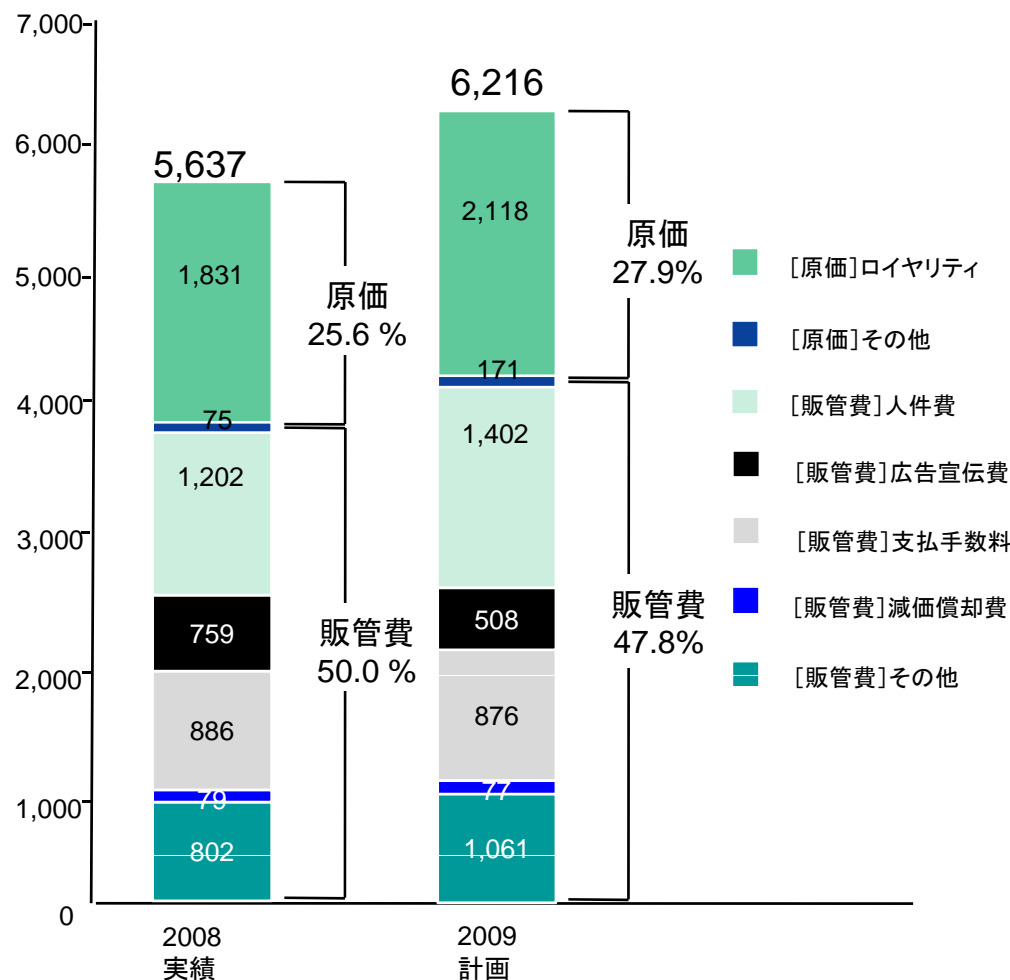
既存タイトルの収益を維持し、新規タイトルを投下することで継続的な成長を目指す。

費用内訳 [売上原価・販売管理費内訳]



費用内訳(単位:百万円)

主な変動要因



[原価]ロイヤリティ

ブランドカ、コンテンツカの高い(ロイヤリティの高い)タイトルを投入により増加する見込み。

[販管費]人件費

新規タイトルのサービス提供により人員が増加することで人件費増加を見込む。

[販管費]広告宣伝費

既存会員の活性化を図り広告宣伝費の圧縮・効率化を目指す。

[販管費]支払手数料

決済代行手数料が全般的に低下し減少する見通し。

[販管費]その他

データセンターを拡張により増加する見通し。

販売管理費の水準をコントロールし、利益成長の維持を図る。

新規タイトルスケジュール



※上記のスケジュールは現時点で目標としている新規タイトルの有料化のおおよその時期であり、各種の状況により変更する可能性があります。

WARLORDをはじめ3タイトル以上で正式有料サービス開始を目標。

中期経営計画の進捗と今後の方針



中期的な事業方針	進捗状況	今後の予定
運営タイトル(PC向けオンラインゲーム)の 安定的確保	「EA SPORTS™ FIFA Online 2」を 初めとし目標を大きく上回る 5タイトルを獲得。	韓国をはじめ各地域で開発されている 有力タイトルのライセンス獲得を検討。
オンラインゲームコンテンツをベースとした 新規事業展開	NeoWiz Japanの吸収合併により ゲームポータルサイトを取得。	ポータルサイト上で提供するサービス・ 事業をより強化し展開。 モバイルサービスの展開を予定。 マルチプラットフォームへの対応も検討。
タイトル及び事業のグローバル展開	海外へのライセンス許諾を視野に 入れた著作権の獲得を優先し検討。	引き続き検討を継続。

代表取締役の異動について



名前

崔 官鎬(チェ ガンホ)

最終学歴

ソウル大学校経営大学院

経歴

1999年 3月	Cheil Worldwide Inc.入社
2000年 2月	Serome Technology Inc.入社
2001年11月	Neowiz Corporation 入社
2005年 3月	同社取締役就任(現任)
2006年10月	同社副社長
2007年 4月	Neowiz Games Corporation 代表取締役就任(現任)

専門分野等概要

Neowiz Groupにおいて日本事業を総括。
韓国のゲーム業界における著名な経営人。
インターネットビジネスに対する洞察力と企業の成長戦略及び組織管理に優れた力量を揃えた人物と評価されている。2007年4月Neowiz Corporationからゲーム専門企業として分社化されたNeowiz Gamesの初代代表取締役に就任。

就任理由

ネオウィズ・ゲームズで培ってきたポータル事業・自社開発・グローバル展開等のノウハウを活かし、中長期的な成長戦略の策定とオンラインゲーム市場におけるゲームオンの競争力強化を図るため。