



平成22年12月期 決算短信

平成23年2月8日
上場取引所 東

上場会社名 株式会社ゲームオン
コード番号 3812 URL <http://www.gameon.co.jp/>
代表者 (役職名) 代表取締役社長
問合せ先責任者 (役職名) 経営管理部長
定時株主総会開催予定日 平成23年3月23日
配当支払開始予定日 —

(氏名) 鄭 起泳
(氏名) 松本 将司
TEL 03-5447-6320
有価証券報告書提出予定日 平成23年3月23日

(百万円未満切捨て)

1. 22年12月期の連結業績(平成22年1月1日～平成22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	%
22年12月期	6,072	△11.6	393	△71.3	426	△71.0	40	△95.1
21年12月期	6,865	—	1,371	—	1,473	—	828	—

	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	%	%	%
22年12月期	422.27	421.34	0.5	4.1	6.5
21年12月期	8,570.01	8,549.11	10.4	15.3	20.0

(参考) 持分法投資損益 22年12月期 —百万円 21年12月期 —百万円

前期より連結財務諸表を作成しているため、平成21年12月期の対前期増減率については記載していません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
22年12月期	10,163	8,764	79.8	83,902.89
21年12月期	10,485	8,359	79.3	86,053.83

(参考) 自己資本 22年12月期 8,110百万円 21年12月期 8,318百万円

(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
22年12月期	△48	△2,369	345	3,427
21年12月期	1,899	△2,071	294	5,689

2. 配当の状況

	1株当たり配当金					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	%	%
21年12月期	—	0.00	—	2,000.00	2,000.00	193	23.3	2.4
22年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
23年12月期 (予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

平成23年12月期における配当金の金額は未定とさせていただきます。

3. 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)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期 純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期 連結累計期間	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通期	7,777	28.1	869	120.9	918	115.2	515	—	5,332.57

(注) 第2四半期連結累計期間の業績予想は行っていません。詳細は4ページ「経営成績」の「次期(平成23年1月1日～平成23年12月31日)の業績見通し」をご覧ください。

4. その他

- (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
 新規 ー社 (社名) 除外 ー社 (社名)
- (2) 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(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に記載されるもの)
 ① 会計基準等の改正に伴う変更 無
 ② ①以外の変更 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) 22年12月期 99,592株 21年12月期 99,584株
 ② 期末自己株式数 22年12月期 2,921株 21年12月期 2,921株
 (注)1株当たり当期純利益(連結)の算定の基礎となる株式数については、30ページ「1株当たり情報」をご覧ください。

(参考)個別業績の概要

1. 22年12月期の個別業績(平成22年1月1日～平成22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	%
22年12月期	6,050	△11.8	420	△69.5	416	△71.9	37	△95.5
21年12月期	6,861	△8.0	1,378	△24.3	1,483	△22.0	837	△15.4

	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
	円 銭	円 銭
22年12月期	390.33	389.48
21年12月期	8,669.43	8,648.29

(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	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
22年12月期	9,629	8,226	8,226	8,226	84.8	84,466.21	84,466.21	
21年12月期	10,487	8,363	8,363	8,363	79.4	86,099.60	86,099.60	

(参考) 自己資本 22年12月期 8,165百万円 21年12月期 8,322百万円

※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仮定等につきましては、3ページ「1. 経営成績(1) 経営成績に関する分析」をご覧ください。

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の経済は、企業収益に持ち直しの動きが見られ、一部の個人消費における意識が改善するなど、自立的な回復の動きも見られましたが、失業率が高水準にあるなど依然として厳しい状況にあり、先行きに対する不透明感が払拭できない状況が続いております。

当社グループが事業を展開しておりますオンラインゲーム市場においては、ゲームユーザーアカウント数が増加し、市場規模も平成20年の1,239億円から平成21年には1,296億円へと依然拡大しております。一方で、参入企業の増加、市場で提供されるタイトル数の増加により年々競争環境が激化しております。

加えて昨今では、PC及び携帯電話をプラットフォームとしたソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）上でプレイできる「ソーシャルゲーム」や、ソフトウェアをインストールすることなくWebブラウザのみで楽しめる「ブラウザゲーム」が登場し、当該サービス提供企業に注目が集まっております。このように多彩なプラットフォームにおいてオンラインゲームが提供されることにより、オンラインを通じてゲームを楽しむ人口は増えておりますが、これまで以上にユーザーの選択肢は広がっているとも言え、事業会社間の競争は更に激しさを増しております。

このような厳しい市場環境の中、今後も継続的な成長を図るためには、日本国内での事業展開を強化するとともに、アジア、北米、欧州など、グローバルな事業展開が求められております。また国内においても、ソーシャルゲームやブラウザゲームといった新しい分野への参入が急務となっております。

このような状況の中、当社グループは、当連結会計年度におきまして主力であるMMORPG（注1）「レッドストーン」を初めとした9タイトルのMMORPG、オンラインスポーツゲーム「EA SPORTS™ FIFA Online 2」とFPS（注2）「Alliance of Valiant Arms」の計11タイトルにおける正式有料サービスを提供してまいりました。

同時に当社グループは、当連結会計年度におきまして、平成22年11月に正式有料サービスを開始した「ALLODS ONLINE」に加え、「Lime Odyssey（仮）」「Luvinia Online（仮）」「HEVA Online（仮）」「Project APPLE（仮）」の5タイトルのオンラインRPGと、「銀河英雄伝説 Online（仮）」「電腦コイル Online（仮）」の2タイトルのブラウザゲームに関するライセンスを獲得するなど、次期連結会計年度以降の成長の為の事業投資を積極的に行ってまいりました。また、新規事業として韓国大手ポータルサイト「Daum」や、国内SNS最大手の「GREE」へのソーシャルゲームの提供を開始するなど当社中核事業に隣接する分野への進出を積極的に進めてまいりました。

当連結会計年度につきましては主力タイトルの一つである「Soul of the Ultimate Nation」が当初の見込みを超えて売上を伸ばし、「Alliance of Valiant Arms」の躍進が業績に大きく寄与いたしました。しかしながら一方で、サービスを開始し一定期間を経過したタイトルにおいて業績の不振が継続し、新規タイトルにおいても当初想定していたサービス開始時期に遅れが生じました。また、平成22年7月14日に発表しましたように、第2四半期連結会計期間において、オンラインスポーツゲーム「EA SPORTS™ FIFA Online 2」に関する長期前払費用における減損損失252百万円を、特別損失として計上いたしました。

以上により、当連結会計年度の売上高は6,072百万円（前年同期比11.6%減）、営業利益は393百万円（同71.3%減）、経常利益は426百万円（同71.0%減）、当期純利益は40百万円（同95.1%減）となりました。

（注1）「MMORPG」とは、「Massively Multi Player Online Role Playing Game」（多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム）の略称です。

（注2）「FPS」とは、「First Person Shooting Game」（一人称視点シューティングゲーム）の略称です。

②次期の見通し

日本のオンラインゲーム市場では、ブラウザゲームを利用するライトユーザー層の拡大や、家庭用ゲーム機向けのオンライン対応ゲームの増加等により、顧客の裾野が拡大し、今後も市場規模が継続して拡大していくことが想定されます。一方で、市場に提供されるオンラインゲームタイトルの数は今後も上昇し、引き続き競争環境は厳しさを増していくことが考えられます。

このような状況の中、当社グループが日本のオンラインゲーム市場において競争力を持ちシェアを拡大していく為には、良質な新規タイトルのライセンスを獲得し、適切なタイミングでの市場に投入することで成長を加速させていくことに加え、既存タイトルにおける運営サービスをより強化し、顧客満足度を向上させることで安定した成長を維持していくことが必要となります。

当社では、平成22年12月末現在、主に韓国産のオンラインRPGを中心とした11タイトルのPC向けオンラインゲームを運営しております。また新規タイトルとして6タイトルのオンラインRPGと2タイトルのブラウザゲームのライセンスを保有し、日本におけるサービス提供に向けた準備を進めております。

次期においては、「HEVA Online（仮）」「Luvinia Saga」（注1）「C9（仮）」「Lime Odyssey（仮）」の4タイトルのオンラインRPGとブラウザゲーム「銀河英雄伝説 Online（仮）」の正式有料サービス開始を予定しており、これらはいずれも当業界において注目を集める作品となっております。

また当社では、当連結会計年度において運営サービスの一層の強化を図るため、自社ゲームポータルサイト「ゲームチュー」において当社の運営するオンラインゲームタイトルのID統合を進めてまいりました。次期においては、「ゲームチュー」ポータルサイトとしてプロモーション活動やセキュリティ強化等に有効活用し、顧客満足度の向上に努めてまいりたいと考えております。

また近年では、こうしたオンラインゲーム市場以外にも、国内外のSNS上で提供されるソーシャルゲームの収益化が大きな成功を収め市場規模の拡大が急速に進んでおります。さらにiPhoneやAndroidOS搭載端末に代表されるスマートフォンが急速に普及しており、今後スマートフォン上で提供されるソーシャルゲームの市場も急速に拡大をしていくことが想定されております。

当社では、これまでこれらの市場において、主に海外向け事業展開としてiPhone向けアプリケーションの試験的な開発提供や、日本で開発されたPC向けソーシャルゲームの韓国市場向け提供などの取り組みを行ってまいりました。今後においては、ソーシャルゲームの開発及び提供を強化し、同市場においてパブリッシャーとしてだけでなく、デベロッパーとしてのポジションも本格的に構築してまいりたいと考えております。

また国内においてはモバイル端末上で提供されるソーシャルゲームが、特に大きな成功を収めていることから、当社においても自社オリジナルタイトルのモバイルゲームを開発及び提供していく一方で、従来から当社が保有し、すでに一定規模の会員と知名度を獲得しているオンラインゲームタイトルをモバイル向けソーシャルゲームとして国内の大手SNS向けに開発及び提供してまいりたいと考えております。

以上により、次期の売上高は、7,777百万円（前年同期比28.1%増）、営業利益869百万円（同120.9%増）、経常利益918百万円（同115.2%増）、当期純利益515百万円（同一%）となる見通しです。

なお、次期の連結業績予想は通期予想のみを記載しており、第2四半期連結累計期間の連結業績予想は記載しておりません。次期においては、当社の主力事業であるオンラインゲーム運営事業で、新たに5タイトルの正式サービス開始という従来にないスピードのサービス展開を予定しております。そのため新規タイトルの市場への投入時期については、各ゲームタイトルの進捗状況や市場動向等を勘案し、最も効果的なタイミングを判断しながら実施していくことを想定しております。このため、第2四半期連結累計期間の連結業績予想については、売上高・利益ともに見通しは不確実になることを想定しておりますので、記載を取りやめるものであります。なお、第2四半期累計会計期間末が近づき業績予想の開示が可能となった時点で速やかに開示する予定です。

（注1）「LuviniaSaga」とは、「Luvinia Online（仮）」の日本国内における正式名称です。

（2）財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況

当連結会計年度末の総資産は10,163百万円（前年同期比3.1%減）となりました。主な内容は現金及び預金6,215百万円のほか、無形固定資産1,166百万円、投資その他の資産1,024百万円です。負債については1,398百万円（同34.2%減）となりました。主な内訳は買掛金418百万円、長期借入金291百万円、未払金267百万円です。この結果純資産8,764百万円（同4.9%増）となり、自己資本比率は79.8%となりました。

②キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）の期末残高は、前連結会計年度末に比べ2,261百万円減少（前年同期比39.8%減）し、3,427百万円となりました。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す。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当連結会計年度において営業活動により減少した資金は48百万円（同102.5%減）となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益143百万円に加え、減価償却費342百万円を初めとした資産の減少額を加算計上したものの、法人税等の支払等より948百万円の資金が減少したことによるものです。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

当連結会計年度において投資活動により減少した資金は2,369百万円（同14.4%減）となりました。これは主に、定期預金の預入による支出2,120百万円のほか、新規タイトルの獲得に係わる無形固定資産の取得による支出348百万円、同じく長期前払費用の支出249百万円、投資有価証券の取得による支出275百万円等によるものであります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

当連結会計年度において財務活動により増加した資金は345百万円（同17.2%増）となりました。これは主にGeonコンテンツファンド1号の組成に伴う少数株主からの払込みによる収入658百万円のほか、配当金の支払による支出

195百万円、長期借入金の返済による支出99百万等によるものです。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成21年12月期	平成22年12月期
自己資本比率 (%)	79.3	79.8
時価ベースの自己資本比率 (%)	67.8	56.2
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)	0.3	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	1,375.8	—

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

(注2) 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

(注3) キャッシュ・フローは営業キャッシュ・フローを利用しております。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を支払っているすべての負債を対象としております。

(注5) 平成22年12月期のキャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)、インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍) については、営業キャッシュ・フローがマイナスのため、記載しておりません。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、利益配分につきまして、今後の事業展開と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、当社株式を保有して頂く株主の皆様に対して、当社グループを取り巻く事業環境や業績に応じて、配当等の利益還元を実施していくことを基本方針としております。

当連結会計年度につきましては、平成22年11月10日付発表の「通期業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ」に記載のとおり、当社グループの経営環境は従来に比べ厳しく、売上高の減少等に伴い当期純利益の水準が低下しており、無配とさせていただきます。

なお今後の配当につきましては、中長期的に継続して配当を行うことを目指し、業績の推移・財務状況、今後の事業・投資計画等を総合的に勘案し、内部留保とのバランスを取りながら検討していく方針です。

(4) 事業等のリスク

当社グループの経営成績、財政状態及び株価等、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のあるリスク要因を次のとおり記載しております。また、当社グループとして必ずしも事業上のリスクとは考えていない事項についても、投資判断上、あるいは当社の事業活動を理解する上で重要と考えられる事項については、投資者に対する積極的な情報開示の観点から記載しております。

なお、当社グループはこれらのリスク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。また、当社グループの経営状況、将来の事業についての判断及び当社の株式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。また、以下の事項は当社株式への投資に関するリスクのすべ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、当該事項は本資料発表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事業戦略に関するリスク

(a) 会員数獲得について

本資料発表日現在、当社グループが正式有料サービスを行っているオンラインゲームは参加者同士がゲーム内で「チャット」と呼ばれる会話が行えるなど、コミュニティツールとしても楽しむことができるという特徴を有しております。

当社グループは運営する各タイトルの人気を維持、向上させるため、イベントの開催や各種宣伝広告、ゲームプログラムのバージョンアップによるキャラクターやマップ、イベントの追加等を行っております。しかしながら計画どおりに会員数の増加等が見込めない場合、当社グループの業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) 新規タイトル獲得について

当社グループは本資料発表日現在において、計11タイトルのオンラインゲームの正式有料サービスを展開しております。今後も幅広いユーザー層を取り込み、事業拡大及び業績の安定化を図るために、更なる運営タイトルの拡充を目指す方針です。

新規タイトルの獲得に関しては、事前の調査を含め慎重なリスク管理を行っておりますが、市場にある優良タイトルに限られる中で権利獲得競争及びそれに伴う契約金の上昇等により、タイトル獲得が予定どおりに進まない可能性があります。またタイトル獲得後のゲームプログラム開発や会員獲得が計画どおりに進まない場合、当社グループの業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。

(c) 債権回収について

当社グループのオンラインゲーム運営事業は、決済の代行を外部企業に委託しており、各ゲームタイトルの課金システムと決済代行会社の決済システムを繋ぐことにより、データの受け渡しを行っております。

当社グループは、決済を外部委託することによって事務作業を軽減しており、委託先には決済代行事務に対する手数料を支払っております。

当社グループでは、社内の課金システムデータと決済代行会社からの報告等を確認した上で手数料を支払っておりますが、何らかの原因により報告内容に誤りがあった場合、インターネット上のデータ管理に問題が発生した場合、決済代行会社が経営不振に陥った場合、その他不測の事態が起こった場合には回収不能債権が発生し、当社グループの業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) 初期投資の回収について

当社は、ライセンサー（注1）と契約を締結し、ライセンス許諾を受けることで日本国内におけるオンラインゲーム運営事業を営んでおります。こういった事業の特性上、ライセンス取得時にその対価を支払うケースがほとんどであり、先行投資としての資金が必要となります。

投資回収は、ゲーム運営がベータサービス（注2）を終了し、正式有料サービスとなった時点から始まります。そのため、売上が予定どおりに増加しない場合、または何らかの理由により正式有料サービスが開始できない場合等には、投資回収を終えるまでの期間が長期化することとなり、当社グループの業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。

（注1）本資料でいう「ライセンサー」とは、オンラインゲームの開発・運営等について、著作権・販売権等を所有している各社の総称です。

（注2）本資料でいう「ベータサービス」とは、ゲーム運営検証のため、正式有料サービス前の一定期間無償で提供するサービスのことを指しております。

(e) 特定タイトルへの依存について

当社グループは、当連結会計年度末現在において、主力タイトル「レッドストーン」を初めとした11タイトルのオンラインゲームの正式有料サービスを行っております。当連結会計年度の売上高に占める「レッドストーン」の割合は40.4%となっており、当社グループの業績は当該タイトルへ依存しております。当社は、サムスン電子株式会社及び株式会社L&K Logic Koreaとオンラインゲーム共同事業契約を締結し、「レッドストーン」の日本国内での運営配信権の付与を受けておりますが、当該契約内容に重要な変更が生じた場合や契約の解除もしくは契約の更新がされず期間が満了した場合には、当社グループの業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) 新規事業について

当社グループは、主力事業であるオンラインゲーム運営サービスの周辺事業として、ゲームポータルサイトをプラットフォームとした事業展開を平成20年12月期より開始しております。また、モバイルや家庭用ゲーム機等の新たなプラットフォームや海外市場への事業領域の拡大を予定しております。

当社グループは、当社グループを取り巻く事業環境、並びに当社の優位性を考慮し、仮説・検証を重ねた上で新規事業への取り組みを開始しておりますが、当初の計画どおり新規事業の収益化の目処が立たなかった場合には、当社グループの業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 ライセンサーに関するリスク

(a) ライセンス契約について

当社のオンラインゲームは、各ライセンサーより、日本国内におけるゲーム運営等に関してライセンス許諾を得て運営しております。ライセンサーと当社の関係は良好であり、契約期間満了後も継続してライセンス許諾を得ることを予定しております。

しかしながらライセンサーからの契約内容の変更、更新の拒絶、あるいはライセンサーの経営不振、開発人員の流出等により、現在当社が提供しております各オンラインゲームの運営サービスが継続できなくなった場合には、当社グループの業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) オンラインゲーム開発について

当社は、ゲームプログラムを含めたリソースについて日本版ローカライズ（注）等の開発・変更を、開発元に依頼しております。通常は各開発元と連絡及びスケジュール管理を密にしながら開発を進めておりますが、開発自体は開発元へ依存せざるを得ない状況の中、予定どおりに開発が進まない場合も想定されます。このような場合には、作業の進捗が当社グループの業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。

(注) 本資料でいう「ローカライズ」とは、海外で開発・運営されているオンラインゲームについて、当社が積み重ねている独自のノウハウを活かして、日本市場向けに言語の翻訳をし、さらに開発元と共同で、日本のユーザーの趣向に合うように国や地域における文化の違い等に対する修正、加工及び改良を行う作業の総称です。

③ 事業環境に関するリスク

(a) オンラインゲーム市場について

オンラインゲーム市場は、ブロードバンドの普及による、動作環境の高度化、配信されるコンテンツの一層の多様化等を背景とし、成長を継続してきました。そして今後も、家庭用ゲーム機のオンライン化等の外部環境の変化により裾野が拡大し、オンラインゲームが有力なコンテンツとして注目を浴び需要が喚起されることにより、引き続き成長を継続することが期待されております。しかしながら、今後の市場動向について、予測どおりに市場規模が成長しない場合、また、今後オンラインゲーム市場に対して、現段階では予測し得ない法的規制が新たに整備された場合等には、当社グループの業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) 競合及び新規参入について

オンラインゲーム事業は、今後も市場の拡大が期待されていることを背景とし、既存のコンシューマーゲームメーカーやオンラインゲーム先進国である韓国をはじめ、諸外国からの日本市場への新規参入が相次いでおり、競合会社が多数存在している状況です。

オンラインゲームはその特性として、コンテンツを中心としたユーザー同士のコミュニティが形成される場合が多く、コミュニティとのつながりが強いほどコンテンツへの参加継続性も強いと考えられます。このため、いかにしてユーザーを確保し続けるかがポイントであり、市場参入時期が早いほどユーザーの獲得が行いやすいという先行者メリットがあると考えられます。

またオンラインゲーム事業は、コンシューマーゲームの販売と異なり、サービス能力が大きく問われる事業であります。ゲーム内のユーザーサポート、コミュニティの運営能力やプログラムのアップデート、サーバ運営、プロモーション等、様々なサービスで競合他社との運営能力に差が出てくる可能性があります。こういった運営能力は様々な経験を積み、ノウハウを蓄積することで向上するものと考えられ、サービス面においても先行者のメリットが大きいものと思われま

す。このような状況の中で、当社グループは、新規タイトルの獲得による幅広いユーザー層の取り込みと、更なる運営ノウハウの蓄積により、ユーザー数の維持、向上を目指し、競合他社との差別化を図っていく方針です。しかしながら、当社が先行者メリットによるユーザー数の維持、新たなタイトルの獲得及びサービス提供ができない場合には、当社グループの業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。

(c) オンラインゲームにおける不正行為について

オンラインゲームの運営におきましては、一部ユーザー及び第三者によるゲーム内通貨、アイテム及びアカウント等の不正な方法での入手、利用及び譲渡等の不正行為が発生しており、業界全体の課題となっております。当社グループといたしましては、このような不正行為は意図するところではなく、利用規約での禁止を始め、セキュリティシステムの導入、ユーザーへの啓蒙、違反者への厳正な措置等の対策を行っております。しかしながら、不正行為の種類は多種多様であり、これらの対策は必ずしも万全ではなく、上記のような不正行為が当社グループの運営するオンラインゲームへの評判及び当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

(d) 技術革新について

インターネット関連分野においては、日々新しい技術の開発が進められております。オンラインゲーム事業におきましても、ネットワーク技術をはじめとする様々な専門技術に密接に関連しながら運営を行っており、著しいスピードで進化するこれらの技術に積極的に対応しております。しかしながら、今後においてもタイムリーに新技術を導入できる保証はなく、これらへの対応が遅れた場合、当社グループの有する技術の陳腐化等が発生し、当社グループの業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) システムトラブルについて

当社グループは、オンラインゲームの運営に際し、サーバを利用してサービス提供を行っております。運用に際しては安全性を重視したネットワーク及びセキュリティシステムを構築し、24時間のサーバ監視をはじめ、セキュリティ対策ソフト及びシステムの積極的な導入を続けております。しかしながら、地震等の自然災害、火災、電力供給の停止、コンピュータウィルス、通信トラブル、悪意ある第三者による不正行為、サーバへの過剰負荷等、あらゆる原因によりサーバ及びシステムが正常に稼働できなくなった場合、当社グループの営業活動が停止する可能性があります。このような状況が発生した場合、当社グループのサービスに対する信頼低下、損害賠償請求等により、当社グループの業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) 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において様々な調査を行うとともに、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ことで、当社グループの事業運営が安全に行われるよう留意しており、本資料発表日現在、当社グループにおいて知的財産権に関する係争は発生していません。

しかしながら、特許権等の知的財産権が当社の事業にどのように適用されるかを全て正確に想定し、調査することは困難であり、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、当社グループの業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) 個人情報の管理について

当社グループは、個人を顧客とするB to Cモデルの事業を展開しており、そのために取得、管理する個人情報も相当数に上ります。これらの個人情報はサーバ内に格納され、可能な限りセキュリティ体制に注意を払い、管理を行っております。

今後につきましても継続的にセキュリティ強化対策を行い、個人情報が流出しないよう細心の注意を払ってまいります。個人情報等の流出が発覚した場合には、当社グループへの損害賠償請求や信用の低下、会員の退会等により、当社グループの業績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

④ 事業体制に関するリスク

(a) 人材の確保と育成について

当社グループが今後、事業の拡大及び多様化を図り、成長していくためには、優秀な人材を確保、育成していくことが必要であると考えております。特に主力事業でありますオンラインゲーム運営事業につきましては、市場が成熟期に差し掛かっているものの、オンラインゲームに携わったことのある経験者が比較的少ないため、優秀な人材の確保及び育成は当社の重要課題の一つです。

このような状況の中、当社グループは優秀な人材を獲得、育成するために今後も努力を続けていく所存ですが、適切な人材確保及び人員配置が予定どおり進まなかった場合、また人材の流出が発生した場合には、当社グループの業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。

⑤ 大株主との関係

(a) ネオウィズ・ゲームズ・コーポレーション並びに株式会社ゲームホールディングスの影響について

ネオウィズ・ゲームズ・コーポレーション（以下、「ネオウィズ・ゲームズ」）は、オンラインゲームのポータルサービスを主力事業として行っており、オンラインゲームポータルの「Pmang」を通じて、カード類ゲーム、カジュアルゲーム、その他オンラインゲーム等を提供する一方で、海外へも積極的に事業展開を図るなどオンラインゲーム先進国である韓国において確固たる地位を確立しております。

株式会社ゲームホールディングス（以下、「ゲームホールディングス」）は私募投資専門会社であり、TStone Corporation（注1）（本社：韓国ソウル市、以下「TStone」）がゼネラルパートナーを務め、その事業の運営・管理を行っているデジタルコンバージェンスバイアウトファンド（Digital Convergence Buyout Fund）（注2）の100%子会社として、韓国間接投資資産運用業法に基づき設立された特別目的会社です。

当連結会計年度末現在、ネオウィズ・ゲームズは、当社の議決権の41.2%を持つ当社の筆頭株主であり、ゲームホールディングスは、当社の議決権の25.7%を持つ当社の第2位の主要株主となっております。当社は自ら経営責任を負い、独立して経営を行っておりますが、これら株主が共同で議決権を行使する場合、当社株主総会決議において相当の影響力を行使することが可能です。

また、当社は、今後の事業展開において、両社の持つリソースを活用することを予定しており、両社の将来の方針によっては、当社グループの今後の事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

（注1）TStoneは、韓国商法に基づき設立された韓国のプライベート・エクイティ投資会社であり、特に昨今躍進のめざましいデジタル分野に対する投資に重点をおいており、投資先の企業価値の向上に優れた実績を残しております。

（注2）DCBファンドは、韓国を拠点とし、約1,000億ウォンのファンド規模を持っております。同ファンドは、韓国政府系機関を含む韓国の代表的な資産運用機関3社から出資を受けており、オンラインゲーム・携帯ゲーム・デジタル娯楽コンテンツ・情報コンテンツ・デジタルインフラ・デジタル技術等、デジタルコンテンツ産業に従事する会社に対する株式投資を行っております。

⑥ 資本政策に関するリスク

(a) 調達資金の使途について

当社は、平成18年12月の公募増資と、平成19年11月の第三者割当増資により資金調達を行っております。公募増資による調達資金の使途については、当社グループの主力事業でありますオンラインゲーム事業において新規タイトルの獲得及び自社タイトルの開発等に充当する方針であります。また、第三者割当増資による調達資金の使途については、将来的に当社グループとシナジー効果が見込まれるようなオンラインゲーム事業会社や優れた技術を持った企業、並びにオリジナルタイトルを開発するためのゲーム開発スタジオ等への投資と、オンラインゲーム周辺ビジネスを含め、当社グループとの新規事業を検討できる企業等への投資に充当する予定であります。しかし、事業環境によっては、これらの施策が投資に見合う効果が得られる保証はありません。その場合、当社グループの業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（当社及び当社の関係会社）は、当社（株式会社ゲームオン）及び連結子会社3社（Geon Investment Co., Ltd.、Geon コンテンツファンド1号、並びにGameOn Studio Co., Ltd.）により構成されております。

Geon Investment Co., Ltd.及びGeon コンテンツファンド1号は、有力タイトルの早期獲得や海外における事業投資等を、GameOn Studio Co., Ltd.はオンラインゲームの開発を主な事業内容としております。

名称	住所	資本金 (百万ウォン)	主要な事業の 内容	議決権の当社 所有割合 (%)	関係内容
(連結子会社) Geon Investment Co., Ltd. (注1)	韓国 京畿道城南市	5,000	オンラインゲーム の開発支援、投資 育成支援、版權管 理事業等	100.00	役員の兼任あり
(連結子会社) Geon コンテンツファンド 1号	韓国 京畿道城南市	12,000 (注2)	オンラインゲーム 開発スタジオへの 投資等	31.70 (1.7) (注3、注4)	当社役員による投資 委員会の委員の兼任 あり
(連結子会社) GameOn Studio Co., Ltd.	韓国 ソウル市	300	オンラインゲーム の開発及び運営	100.00	役員の兼任あり 「眠らない大陸クロ ノス」の開発及び韓 国における運営サー ビス業務を委託

(注1) 特定子会社に該当しております。

(注2) 資本金の欄にはファンドサイズ（コミットメント額）を記載しております。

(注3) 議決権の所有割合の欄にはファンドサイズに対する当社の保有割合を記載しております。

(注4) () 内は当社連結子会社Geon Investment Co., Ltd.が保有する割合で、当社における間接所有割合であり内数です。なお、当社グループがファンドの運営を実質的に支配しているため当社の連結子会社といたしました。

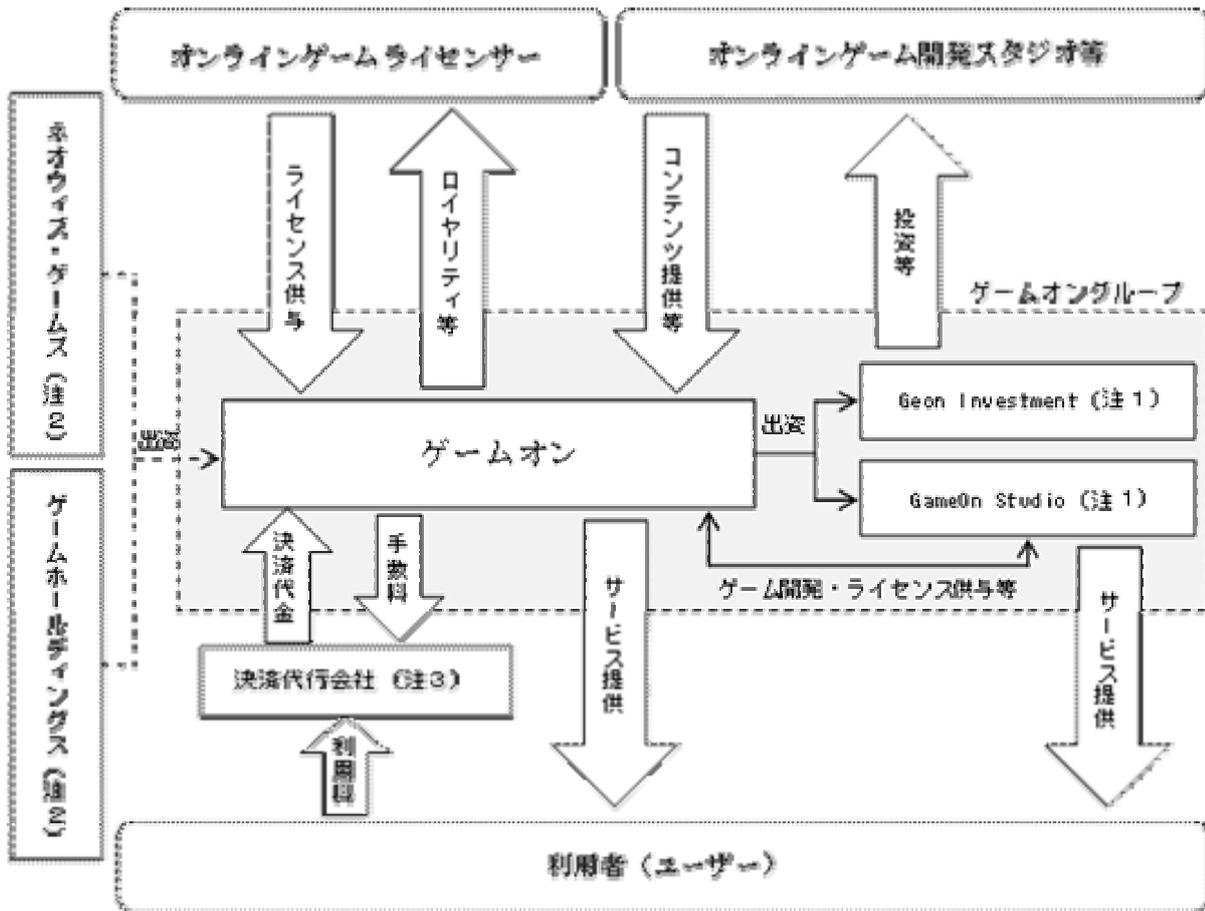
このほか、当社はネオウィズ・ゲームズ並びにゲームホールディングスの関連会社にあたり、各社はその他の関係会社となります。

名称	住所	資本金 (百万ウォン)	主要な事業の 内容	当社議決権の 被所有割合 (%)	関係内容
(その他の関係会社) ネオウィズ・ゲームズ・ コーポレーション (注1)	韓国 京畿道城南市	10,948	オンラインゲーム の開発及び運営	41.21	当社への オンラインゲーム ライセンス提供あり
(その他の関係会社) 株式会社ゲームホールデ ィングス (注2)	韓国 ソウル市	51	当社の株式の 取得及び保有	25.70	—

(注1) ネオウィズ・ゲームズは、韓国KOSDAQへ株式を公開しております。

(注2) ゲームホールディングスは、有価証券届出書及び有価証券報告書を提出していません。

[事業系統図]



(注1) 当社の連結子会社です。

(注2) その他の関係会社です。

(注3) 当社のオンラインゲーム事業は、決済代行会社に決済の代行を委託しており、各ゲームタイトルの課金システムと決済代行会社の決済システムを繋ぐことにより、データの受け渡しを行っております。当社は、決済を外部委託することによって事務作業を軽減しており、委託先には決済代行事務に対する手数料を支払っております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社では「正道経営」「感動経営」「イノベーション ～革新・刷新～」の3つを経営の基本方針としております。「正道経営」は単に法令を遵守するだけでなく、企業倫理規範を守り、社会に貢献できる企業活動を推進するために掲げております。「感動経営」はお客様が私達のサービスに触れたときに心から感動をしてもらえるためにとの思いを込めております。当社は今後もこのような経営の基本方針に従い、サービスの質を向上させ、収益の増大を図り、ステークホルダーの皆様の価値を増大させるべく、努力してまいります。

(2) 目標とする経営指標

日本におけるオンラインゲーム市場は拡大を続けているものの、成長は鈍化傾向にあり、業界内では再編や淘汰が進むなど、今後の事業環境は一層厳しい状況になっていくものと考えられます。こうした事業環境の中、当社グループは韓国に限らず積極的に世界各国の有力なオンラインゲームタイトルなどの経営資源を獲得し、市場シェアの拡大及び売上高・利益の極大化を目指しております。

また今後、国内外のソーシャルゲーム市場、スマートフォン関連市場など、大きな市場成長が期待されている分野に向けた新規事業展開や、海外のオンラインゲーム市場に向けたグローバル展開の準備等にも注力し、当社グループの中期財務目標である「2013年に売上高150億円・営業利益率20%の確保」を実現し、長期的な経営ビジョンである「Global Best Game Company」となることを目標に事業展開を行ってまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、「Global Best Game Company」を経営ビジョンとして掲げ、このビジョンを実現するための経営戦略として以下の3つの事業戦略を軸として中長期的な成長を目指してまいります。

①国内オンラインゲーム運営事業の成長力強化

当社グループは、国内のオンラインゲーム運営事業を成長戦略における安定的な成長基盤として強化してまいります。そのためには、オンラインゲームの安定的な確保やブラウザゲーム等も加えた幅広いタイトルポートフォリオの確立などを実現し、タイトルごとの成長ステージにあわせたライフサイクルマネジメント体制を構築することで、国内オンラインゲーム市場におけるNo1パブリッシャーを目指してまいります。

②新規事業の展開

当社グループは、新しい収益源の創出を目指し、成長市場であるソーシャルゲームやスマートフォン関連市場へ積極的に進出してまいります。これらの市場に進出し携帯電話等のプラットフォームでゲームをプレイするライトユーザー層に自社コンテンツを提供することで、新たなユーザー層を獲得し顧客の裾野を拡大していくことを目指してまいります。またこうした事業展開を推進することにより、今後市場が発展することが見込まれているAndroidOS搭載端末等の新規プラットフォームへの対応を視野に入れたマルチプラットフォーム化を進めてまいります。

③グローバルビジネスの展開

当社グループは、グローバルビジネスを展開し、海外市場へ事業を拡大していくことで収益の多角化を実現してまいります。そのためには、世界的に知名度の高い国内・海外のゲーム版權等を獲得し、GameOn Studio Co., Ltd.等の開発スタジオにおいてさまざまなプラットフォームで開発を進め、国内サービスに限らず海外へ販売及びパブリッシングしていくことで新たな収益を獲得することを目指してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

オンラインゲーム市場は、ブロードバンドの普及による、動作環境の高度化、配信されるコンテンツの一層の多様化等を背景とし、成長を継続してきました。そして、家庭用ゲーム機のオンライン化や、近年のSNSをプラットフォームとして提供されるソーシャルゲーム等の発展により、オンラインゲームユーザーの裾野は拡大を続けています。今後もオンラインゲームが有力なインターネットコンテンツとして注目を浴び、さらなる需要が喚起されることにより、引き続き成長を継続することが期待されております。一方で、こうした状況を背景に、既存のコンシューマーゲームメーカーや諸外国からの日本市場への新規参入が相次ぎ、さらにはソーシャルゲーム関連企業の台頭が顕著になっていることから、今後も競争が激化していくものと思われまます。

こうした状況の下、当社グループは、中長期的な成長を達成するために「Global Best Game Company」という経営ビジョンを掲げ、以下の事項を事業戦略上の最重要課題として取り組んでまいります。

①国内オンラインゲーム運営事業の成長力強化

日本国内のオンラインゲーム市場では、新規参入企業及び新規タイトルの増加により、競争がよりいっそう激化していくことが想定されます。こうした状況を背景に、当社の主力事業であるオンラインゲーム運営事業において課題となるのは、オンラインゲームタイトルを安定的に確保し成長力を強化することです。当社グループでは、韓国に限らず、中国やロシア、欧米など多地域からゲームタイトルを獲得することで良質な新規タイトルを安定的に確保できる体制をいっそう強化してまいります。また、開発段階のゲームタイトルを早期確保し、開発にも参画していくことでより国内の顧客ニーズにあったゲームタイトルを提供し、いっそうの成長力強化ができるものと考えております。また、国内ゲームユーザーの裾野拡大にあわせて、ブラウザゲームの提供等、従来よりも幅広いタイトルポートフォリオを確立し、それらを含めた提供タイトルのライフサイクルマネジメントを強固に構築することでオンラインゲーム運営事業の収益の最大化を図ってまいります。

②新規事業の展開

近年SNSや携帯サイト上で手軽に遊ぶことができるモバイルゲームを中心としたソーシャルゲーム市場が急速に拡大しております。また、iPhoneやAndroidOS搭載端末に向けたゲーム等のアプリケーション配信等、スマートフォンをプラットフォームとした新しい事業機会も急速に発展しています。当社では、こうした市場環境を背景に、国内大手SNSへのモバイルゲームの提供、国内でサービスされているブラウザゲームの海外ポータルサイトへの提供、スマートフォン向けアプリケーションの開発等に着手し、今後の本格的な事業展開を目指しております。また、これらの新規事業を国内・海外を問わず広く展開していくことで、ゲームタイトルのマルチプラットフォーム化への対応を進めてまいります。

③グローバルビジネスの展開

日本においては、主にアニメ、漫画、ゲームといった分野で非常に充実したコンテンツが創出されており、世界的に著名なコンテンツが数多く存在しております。当社グループでは、こうしたコンテンツを含む世界的に知名度の高い国内及び海外コンテンツのゲーム化や販売・配信等に関する権利等を獲得し、国内に限らない海外でのサービスや販売を積極的に展開し、収益の多角化と新しい成長機会の獲得を進めていくことを検討してまいります。また獲得した著作権等は、当社の子会社であるGeon Investment Co., Ltd.及びGameOn Studio Co., Ltd.による開発または投資を行っていくことで、当社グループ全体としてグローバルビジネスを推進してまいります。

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21年12月31日)	当連結会計年度 (平成22年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	7,040,214	6,215,194
売掛金	1,074,480	1,034,616
商品	6,781	—
貯蔵品	1,014	959
未収還付法人税等	—	232,876
繰延税金資産	169,921	75,276
その他	486,268	242,011
貸倒引当金	△53,780	△52,563
流動資産合計	8,724,901	7,748,370
固定資産		
有形固定資産		
建物	110,305	116,635
減価償却累計額	△28,453	△31,544
建物(純額)	81,851	85,090
車両運搬具	5,238	5,238
減価償却累計額	△720	△2,291
車両運搬具(純額)	4,517	2,946
工具、器具及び備品	215,267	234,812
減価償却累計額	△151,975	△176,230
工具、器具及び備品(純額)	63,291	58,582
リース資産	24,401	104,230
減価償却累計額	△5,981	△26,767
リース資産(純額)	18,419	77,463
有形固定資産合計	168,080	224,083
無形固定資産		
のれん	44,587	31,537
権利金	840,994	860,462
その他	101,577	274,580
無形固定資産合計	987,158	1,166,579
投資その他の資産		
投資有価証券	37,636	307,903
繰延税金資産	40,199	123,249
その他	527,412	593,521
投資その他の資産合計	605,249	1,024,674
固定資産合計	1,760,488	2,415,337
資産合計	10,485,390	10,163,707

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成21年12月31日)	当連結会計年度 (平成22年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	390,879	418,792
1年内返済予定の長期借入金	99,996	99,996
リース債務	8,069	34,048
未払金	215,147	267,566
未払法人税等	631,229	—
賞与引当金	111,000	43,639
役員賞与引当金	15,800	—
その他	250,277	194,893
流動負債合計	1,722,399	1,058,936
固定負債		
長期借入金	391,671	291,675
リース債務	11,372	47,159
退職給付引当金	740	1,048
固定負債合計	403,784	339,883
負債合計	2,126,184	1,398,820
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,624,926	2,625,023
資本剰余金	2,424,925	2,425,023
利益剰余金	3,663,830	3,511,325
自己株式	△399,895	△399,895
株主資本合計	8,313,786	8,161,476
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△750	11,826
為替換算調整勘定	5,185	△62,326
評価・換算差額等合計	4,435	△50,499
新株予約権	40,984	60,927
少数株主持分	—	592,982
純資産合計	8,359,206	8,764,887
負債純資産合計	10,485,390	10,163,707

(2) 連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
売上高	6,865,432	6,072,468
売上原価	1,946,361	2,054,825
売上総利益	4,919,071	4,017,643
販売費及び一般管理費	※1 3,547,903	※1, ※2 3,624,039
営業利益	1,371,167	393,604
営業外収益		
受取利息	81,429	100,701
為替差益	14,800	—
その他	13,614	7,094
営業外収益合計	109,844	107,796
営業外費用		
支払利息	1,426	6,430
投資事業組合運用損	3,617	2,087
創立費	2,139	—
為替差損	—	65,687
その他	363	553
営業外費用合計	7,548	74,757
経常利益	1,473,464	426,642
特別利益		
固定資産売却益	※3 863	—
貸倒引当金戻入額	—	1,214
新株予約権戻入益	—	986
その他	—	27
特別利益合計	863	2,228
特別損失		
固定資産除却損	※4 214	※4 24,865
たな卸資産除却損	※5 207	—
減損損失	—	※6 252,000
その他	—	8,760
特別損失合計	421	285,625
税金等調整前当期純利益	1,473,906	143,245
法人税、住民税及び事業税	627,171	83,115
法人税等調整額	18,375	12,841
法人税等合計	645,546	95,957
少数株主損益調整前当期純利益	—	47,288
少数株主利益	—	6,467
当期純利益	828,359	40,820

(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21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	2,624,828	2,624,926
当期変動額		
新株の発行	97	97
当期変動額合計	97	97
当期末残高	2,624,926	2,625,023
資本剰余金		
前期末残高	2,424,828	2,424,925
当期変動額		
新株の発行	97	97
当期変動額合計	97	97
当期末残高	2,424,925	2,425,023
利益剰余金		
前期末残高	3,028,780	3,663,830
当期変動額		
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	828,359	40,820
当期変動額合計	635,049	△152,505
当期末残高	3,663,830	3,511,325
自己株式		
前期末残高	△399,895	△399,895
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	△399,895	△399,895
株主資本合計		
前期末残高	7,678,541	8,313,786
当期変動額		
新株の発行	194	194
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	828,359	40,820
当期変動額合計	635,244	△152,310
当期末残高	8,313,786	8,161,476

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	△1,513	△750
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	763	12,576
当期変動額合計	763	12,576
当期末残高	△750	11,826
為替換算調整勘定		
前期末残高	—	5,185
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	5,185	△67,511
当期変動額合計	5,185	△67,511
当期末残高	5,185	△62,326
評価・換算差額等合計		
前期末残高	△1,513	4,435
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	5,949	△54,934
当期変動額合計	5,949	△54,934
当期末残高	4,435	△50,499
新株予約権		
前期末残高	8,457	40,984
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	32,526	19,943
当期変動額合計	32,526	19,943
当期末残高	40,984	60,927
少数株主持分		
前期末残高	—	—
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	—	592,982
当期変動額合計	—	592,982
当期末残高	—	592,982
純資産合計		
前期末残高	7,685,485	8,359,206
当期変動額		
新株の発行	194	194
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	828,359	40,820
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	38,475	557,991
当期変動額合計	673,720	405,681
当期末残高	8,359,206	8,764,887

(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21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22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	1,473,906	143,245
減価償却費	214,902	342,642
減損損失	—	252,000
のれん償却額	13,049	13,049
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	53,127	△1,214
長期前払費用償却額	48,922	34,080
その他の償却額	822	877
賞与引当金の増減額 (△は減少)	9,045	△67,361
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	△20,200	△15,800
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	717	395
株式交付費	30	44
固定資産売却損益 (△は益)	△863	—
固定資産除却損	214	24,865
投資事業組合運用損益 (△は益)	3,617	2,087
受取利息及び受取配当金	△81,429	△100,701
支払利息	1,426	6,430
為替差損益 (△は益)	△20,339	65,669
売上債権の増減額 (△は増加)	131,580	16,431
たな卸資産の増減額 (△は増加)	1,894	6,836
仕入債務の増減額 (△は減少)	△53,802	27,912
未払金の増減額 (△は減少)	△22,098	49,923
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△24,602	△37,866
その他の資産の増減額 (△は増加)	△255,452	△4,858
その他の負債の増減額 (△は減少)	15,778	5,653
その他	34,384	26,324
小計	1,524,633	790,666
利息及び配当金の受取額	49,754	95,162
利息の支払額	△1,380	△6,297
損害賠償金の受取額	—	21,000
法人税等の支払額	△22,798	△948,706
法人税等の還付額	349,360	76
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,899,569	△48,098

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22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	△1,334,047	△2,120,840
定期預金の払戻による収入	—	684,238
有形固定資産の取得による支出	△10,417	△59,075
有形固定資産の売却による収入	1,904	—
無形固定資産の取得による支出	△716,895	△348,318
無形固定資産の売却による収入	469	—
投資有価証券の取得による支出	—	△275,443
貸付金の回収による収入	41,666	29,166
長期前払費用の取得による支出	△47,781	△249,056
敷金及び保証金の差入による支出	△8,512	△129,833
敷金及び保証金の回収による収入	2,536	100,088
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,071,078	△2,369,074
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	500,000	—
長期借入金返済による支出	△8,333	△99,996
株式の発行による収入	163	150
リース債務の返済による支出	△4,959	△18,062
配当金の支払額	△192,261	△195,555
少数株主からの払込みによる収入	—	658,679
財務活動によるキャッシュ・フロー	294,609	345,215
現金及び現金同等物に係る換算差額	8,201	△189,665
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	131,301	△2,261,622
現金及び現金同等物の期首残高	5,557,701	※ 5,689,003
現金及び現金同等物の期末残高	※ 5,689,003	※ 3,427,381

継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

項目	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
1. 連結の範囲に関する事項	<p>連結子会社の数 1社 連結子会社名 Geon Investment Co., Ltd.</p> <p>Geon Investment Co., Ltd. は、当連結会計年度において新たに設立したため、連結の範囲に含めております。</p>	<p>連結子会社の数 3社 連結子会社名 Geon Investment Co., Ltd. Geonコンテンツファンド1号 GameOn Studio Co., Ltd.</p> <p>第1四半期連結会計期間より、Geonコンテンツファンド1号が組形され、ファンドの運用を実質的に支配しているため連結の範囲に含めています。また、当第3四半期連結会計期間より、GameOn Studio Co., Ltd. を新たに設立したため連結の範囲に含めております。</p>
2. 持分法の適用に関する事項	非連結子会社及び関連会社はありません。	同左
3. 連結子会社の事業年度等に関する事項	連結子会社の事業年度の末日は、連結決算日と一致しております。	同左
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	<p>① 有価証券 (イ) その他有価証券 時価のあるもの _____</p> <p>時価のないもの 移動平均法による原価法を採用しております。</p> <p>なお、投資事業有限責任組合への出資金については、当該投資事業有限責任組合の直近の決算書の当社持分割合で評価する方法を採用しております。</p> <p>② たな卸資産 (イ) 商品 個別法による原価法（貸借対照表価額は、収益性の低下に基づく簿価の切下げの方法）を採用しております。</p> <p>(ロ) 貯蔵品 最終仕入原価法による原価法（貸借対照表価額は、収益性の低下に基づく簿価の切下げの方法）を採用しております。</p>	<p>① 有価証券 (イ) その他有価証券 時価のあるもの 決算日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）を採用しております。</p> <p>時価のないもの 同左</p> <p>② たな卸資産 (イ) 商品 _____</p> <p>(ロ) 貯蔵品 同左</p>

項目	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)						
(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法	<p>① 有形固定資産（リース資産を除く） 当社及び連結子会社は定額法を採用しております。 なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。</p> <table data-bbox="544 443 933 548"> <tr> <td>建物</td> <td>5～18年</td> </tr> <tr> <td>車両運搬具</td> <td>3～4年</td> </tr> <tr> <td>工具、器具及び備品</td> <td>3～20年</td> </tr> </table> <p>また、当社は取得価額が10万円以上20万円未満の資産については、3年均等償却を行っております。</p> <p>② 無形固定資産 当社及び連結子会社は定額法を採用しております。 なお、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（5年）に基づく定額法を採用しております。 また、当社は取得価額が10万円以上20万円未満の資産については、3年均等償却を行っております。</p> <p>③ リース資産 リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。 なお、リース取引開始日が企業会計基準第13号「リース取引に関する会計基準」の適用初年度開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理を引き続き採用しております。</p> <p>④ 長期前払費用 ロイヤリティ前払額については、ロイヤリティ発生額に基づき償却しております。その他については、定額法を採用しております。</p>	建物	5～18年	車両運搬具	3～4年	工具、器具及び備品	3～20年	<p>① 有形固定資産（リース資産を除く） 同左</p> <p>② 無形固定資産 同左</p> <p>③ リース資産 同左</p> <p>④ 長期前払費用 同左</p>
建物	5～18年							
車両運搬具	3～4年							
工具、器具及び備品	3～20年							

項目	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
<p>(3) 重要な引当金の計上基準</p> <p>(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</p> <p>(5) その他連結財務諸表作成のための重要な事項</p>	<p>① 貸倒引当金 債権の貸倒れ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。</p> <p>② 賞与引当金 当社は、従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額のうち当連結会計年度負担額を計上しております。</p> <p>③ 役員賞与引当金 当社は、役員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。</p> <p>④ 退職給付引当金 連結子会社は、従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務の見込額に基づき計上しております。</p> <p>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。なお、在外子会社等の資産および負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益および費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定に含めて計上しております。</p> <p>① 消費税等の会計処理 税抜方式によっております。</p>	<p>① 貸倒引当金 同左</p> <p>② 賞与引当金 同左</p> <p>③ 役員賞与引当金 同左</p> <p>④ 退職給付引当金 同左</p> <p>同左</p> <p>① 消費税等の会計処理 同左</p>
5. 連結子会社の資産及び負債の評価に関する事項	連結子会社の資産及び負債の評価については、全面時価評価法によっております。	同左
6. のれん及び負ののれんの償却に関する事項	投資効果の発現する期間で均等償却を行っております。	同左
7. 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。	同左

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

項目	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
1. 会計処理基準に関する事項の変更	<p>(1) 棚卸資産の評価に関する会計基準 通常の販売目的で保有するたな卸資産については、従来、主として個別法による原価法によっておりましたが、当連結会計年度より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準第9号 平成18年7月5日)が適用されたことに伴い、主として個別法による原価法(貸借対照表価額は収益性の低下に基づく簿価の切下げの方法)により算定しております。</p> <p>これによる当連結会計年度の当期営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益に与える影響は軽微であります。</p> <p>(2) リース取引に関する会計基準 所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、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したが、「リース取引に関する会計基準」(企業会計基準第13号(平成5年6月17日(企業会計審議会第一部会)、平成19年3月30日改正))及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第16号(平成6年1月18日(日本公認会計士協会 会計制度委員会)、平成19年3月30日改正))を適用し、通常の売買取引に係る方法に準じた会計処理によっております。</p> <p>なお、リース取引開始日が適用初年度開始前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理を引き続き採用しております。</p> <p>これによる当連結会計年度の当期営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益に与える影響は軽微であります。</p>	<hr/> <hr/>

注記事項

(連結損益計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)																												
<p>※1. 販売費及び一般管理費の主な科目は以下のとおりであります。</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">広告宣伝費</td> <td style="text-align: right;">396,289千円</td> </tr> <tr> <td>貸倒引当金繰入額</td> <td style="text-align: right;">53,780千円</td> </tr> <tr> <td>給与及び手当</td> <td style="text-align: right;">844,089千円</td> </tr> <tr> <td>賞与引当金繰入額</td> <td style="text-align: right;">111,000千円</td> </tr> <tr> <td>役員賞与引当金繰入額</td> <td style="text-align: right;">15,800千円</td> </tr> <tr> <td>支払手数料</td> <td style="text-align: right;">864,321千円</td> </tr> </table> <p>2. _____</p> <p>※3. 固定資産売却益は、車両運搬具863千円であります。</p> <p>※4. 固定資産除却損は、工具、器具及び備品214千円であります。</p> <p>※5. たな卸資産除却損は、貯蔵品207千円であります。</p>	広告宣伝費	396,289千円	貸倒引当金繰入額	53,780千円	給与及び手当	844,089千円	賞与引当金繰入額	111,000千円	役員賞与引当金繰入額	15,800千円	支払手数料	864,321千円	<p>※1. 販売費及び一般管理費の主な科目は以下のとおりであります。</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%;">広告宣伝費</td> <td style="text-align: right;">412,273千円</td> </tr> <tr> <td>給与及び手当</td> <td style="text-align: right;">945,156千円</td> </tr> <tr> <td>賞与引当金繰入額</td> <td style="text-align: right;">43,639千円</td> </tr> <tr> <td>支払手数料</td> <td style="text-align: right;">874,575千円</td> </tr> </table> <p>※2. 研究開発費の総額 販売費及び一般管理費に含まれる研究開発費 10,769千円</p> <p>3. _____</p> <p>※4. 固定資産除却損は、建物付属設備23,433千円、工具、器具及び備品926千円、商標権505千円であります。</p> <p>5. _____</p> <p>※6. 減損損失 当連結会計年度において、以下の資産グループについて減損損失を計上しております。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">場所</th> <th style="width: 40%;">用途</th> <th style="width: 20%;">種類</th> <th style="width: 30%;">減損損失</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td>「EA SPORTS FIFA Online」事業投資</td> <td>長期前払費用</td> <td style="text-align: right;">252百万円</td> </tr> </tbody> </table> <p>当社グループは、キャッシュフローを生み出す最少単位として、ゲームタイトル毎にグルーピングを行っております。</p> <p>上記ゲームタイトルは営業損益が継続してマイナスとなっているため、当該資産の帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として計上致しました。</p> <p>なお、当資産グループの回収可能価額は当該資産の使用価値により測定しており、利益計画に基づいて算出しております。</p>	広告宣伝費	412,273千円	給与及び手当	945,156千円	賞与引当金繰入額	43,639千円	支払手数料	874,575千円	場所	用途	種類	減損損失	—	「EA SPORTS FIFA Online」事業投資	長期前払費用	252百万円
広告宣伝費	396,289千円																												
貸倒引当金繰入額	53,780千円																												
給与及び手当	844,089千円																												
賞与引当金繰入額	111,000千円																												
役員賞与引当金繰入額	15,800千円																												
支払手数料	864,321千円																												
広告宣伝費	412,273千円																												
給与及び手当	945,156千円																												
賞与引当金繰入額	43,639千円																												
支払手数料	874,575千円																												
場所	用途	種類	減損損失																										
—	「EA SPORTS FIFA Online」事業投資	長期前払費用	252百万円																										

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成21年1月1日 至 平成21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

	前連結会計年度末 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)
発行済株式				
普通株式(注)	99,576	8	—	99,584
合計	99,576	8	—	99,584
自己株式				
普通株式	2,921	—	—	2,921
合計	2,921	—	—	2,921

(注) 普通株式の発行済株式総数の増加8株は、ストック・オプションとしての新株予約権の権利行使による増加8株によるものであります。

2. 新株予約権及び自己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)
			前連結 会計年度末	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	ストック・オプション としての新株予約権	—	—	—	—	—	40,984
合計		—	—	—	—	—	40,984

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成21年3月25日 定時株主総会	普通株式	193,310	2,000	平成20年12月31日	平成21年3月26日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	配当の原資	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成22年3月24日 定時株主総会	普通株式	193,326	利益剰余金	2,000	平成21年12月31日	平成22年3月25日

当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22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

	前連結会計年度末 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)
発行済株式				
普通株式 (注)	99,584	8	—	99,592
合計	99,584	8	—	99,592
自己株式				
普通株式	2,921	—	—	2,921
合計	2,921	—	—	2,921

(注) 普通株式の発行済株式総数の増加8株は、ストック・オプションとしての新株予約権の権利行使による増加8株によるものであります。

2. 新株予約権及び自己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)
			前連結 会計年度末	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	ストック・オプション としての新株予約権	—	—	—	—	—	60,927
合計		—	—	—	—	—	60,927

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成22年3月24日 定時株主総会	普通株式	193,326	2,000	平成21年12月31日	平成22年3月25日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)												
※ 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 <div style="text-align: right;">(平成21年12月31日現在)</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">現金及び預金勘定</td> <td style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;">7,040,214千円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3ヶ月を超える定期預金</td> <td style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;">△1,351,211千円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td style="text-align: right; border-bottom: 3px double black;">5,689,003千円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	7,040,214千円	預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△1,351,211千円	現金及び現金同等物	5,689,003千円	※ 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 <div style="text-align: right;">(平成22年12月31日現在)</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">現金及び預金勘定</td> <td style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;">6,215,194千円</td> </tr> <tr> <td>預入期間が3ヶ月を超える定期預金</td> <td style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;">△2,787,813千円</td> </tr> <tr> <td>現金及び現金同等物</td> <td style="text-align: right; border-bottom: 3px double black;">3,427,381千円</td> </tr> </table>	現金及び預金勘定	6,215,194千円	預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△2,787,813千円	現金及び現金同等物	3,427,381千円
現金及び預金勘定	7,040,214千円												
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△1,351,211千円												
現金及び現金同等物	5,689,003千円												
現金及び預金勘定	6,215,194千円												
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△2,787,813千円												
現金及び現金同等物	3,427,381千円												

(セグメント情報)

a. 事業の種類別セグメント情報

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)

当社連結グループは、同一セグメントに属するオンラインゲーム事業を行っており、当該事業以外に事業の種類がないため、該当事項はありません。

当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

当社連結グループは、同一セグメントに属するオンラインゲーム事業を行っており、当該事業以外に事業の種類がないため、該当事項はありません。

b. 所在地別セグメント情報

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)

本邦の売上高及び資産の金額は、全セグメントの売上高の合計及び全セグメントの資産の金額の合計額に占める割合が90%超であるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

本邦の売上高及び資産の金額は、全セグメントの売上高の合計及び全セグメントの資産の金額の合計額に占める割合が90%超であるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

c. 海外売上高

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)

海外売上高は、連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

海外売上高は、連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

(1株当たり情報)

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)		当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	
1株当たり純資産額	86,053円83銭	1株当たり純資産額	83,902円89銭
1株当たり当期純利益金額	8,570円01銭	1株当たり当期純利益金額	422円27銭
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	8,549円11銭	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	421円34銭

(注) 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(千円)	828,359	40,820
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る当期純利益(千円)	828,359	40,820
期中平均株式数(株)	96,658	96,670
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	236	213
(うち新株予約権(株))	(236)	(213)
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金額の算定に含めなかった潜在株式の概要	平成20年3月28日定時株主総会決議第8回ストック・オプション(新株予約権)普通株式237株 平成20年3月28日定時株主総会決議第9回ストック・オプション(新株予約権)普通株式625株	平成20年3月28日定時株主総会決議第8回ストック・オプション(新株予約権)普通株式210株 平成20年3月28日定時株主総会決議第9回ストック・オプション(新株予約権)普通株式570株

(重要な後発事象)

前連結会計年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
<p>1. 平成21年9月に韓国の「母胎ファンド」(注)より、ゲームを含むエンターテインメント分野への投資を目的とした当該ファンドの投資先について応募を開始するとの発表がなされました。当社が平成21年8月に設立した、オンラインゲーム開発スタジオへの投資等及び著作権確保を目的とする海外子会社 Geon Investment Co., Ltd. は、投資ファンドの組成を目的として母胎ファンドに出資を申請いたしましたが、選考の結果、平成21年10月28日に母胎ファンドより当該申請が受理され、投資ファンドの組成が決定いたしました。当該ファンドにつきましては、平成22年1月19日に組成を完了するとともに、正式名称を「Geon コンテンツファンド1号」と決定いたしました。なお、当該ファンドには当社より36億ウォン、当社子会社Geon Investment Co., Ltd. より2億ウォンの出資を行っております。</p> <p>(1) 概要</p> <p>①商号：Geon コンテンツファンド1号</p> <p>②本店所在地：韓国ソウル市</p> <p>③組成年月日：平成22年1月19日</p> <p>④事業年度の末日：12月31日</p> <p>⑤主な事業内容：オンラインゲーム開発スタジオへの投資等</p> <p>⑥ファンド総額：120億ウォン</p> <p>⑦出資者：</p> <p>〔無限責任組員〕 Geon Investment Co., Ltd. : 2億ウォン (1.7%)</p> <p>〔有限責任組員〕 母胎ファンド：48億ウォン 当社：36億ウォン (30%) ネオウィズ・ゲームズ・コーポレーション：34億ウォン</p> <p>※当社及びGeon Investment Co., Ltd. を合わせて31.7%の出資比率となります。</p> <p>(注) 母胎ファンドとは、韓国政府が法律に基づいてファンドオブファンズ (Fund of Funds) による基金を組成し、その基金を委託された専門会社が管理・運用する形態のファンドです。</p>	

（開示の省略）

リース取引、金融商品、有価証券、退職給付、ストック・オプション等、税効果会計、関連当事者情報に関する注記事項については、決算短信における開示の必要性が大きいと考えられるため開示を省略しております。

5. 個別財務諸表
 (1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成21年12月31日)	当事業年度 (平成22年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,660,704	5,265,985
売掛金	1,074,480	1,023,635
商品	6,781	—
貯蔵品	1,014	959
前払費用	225,033	139,902
前渡金	130,000	—
未収還付法人税等	—	233,335
繰延税金資産	169,921	75,276
その他	129,157	88,754
貸倒引当金	△53,780	△52,454
流動資産合計	8,343,314	6,775,394
固定資産		
有形固定資産		
建物	110,305	114,419
減価償却累計額	△28,453	△30,990
建物(純額)	81,851	83,428
車両運搬具	5,238	5,238
減価償却累計額	△720	△2,291
車両運搬具(純額)	4,517	2,946
工具、器具及び備品	215,007	229,189
減価償却累計額	△151,962	△175,929
工具、器具及び備品(純額)	63,044	53,259
リース資産	24,401	104,230
減価償却累計額	△5,981	△26,767
リース資産(純額)	18,419	77,463
有形固定資産合計	167,833	217,098
無形固定資産		
のれん	44,587	31,537
商標権	5,791	4,783
ソフトウェア	95,563	269,636
権利金	840,994	860,462
無形固定資産合計	986,937	1,166,419
投資その他の資産		
投資有価証券	37,636	57,488
関係会社株式	389,000	411,189
出資金	600	600
関係会社出資金	—	289,317
長期前払費用	311,224	348,005
繰延税金資産	40,199	123,249
敷金及び保証金	210,714	241,122
投資その他の資産合計	989,374	1,470,972
固定資産合計	2,144,145	2,854,490
資産合計	10,487,459	9,629,885

(単位：千円)

	前事業年度 (平成21年12月31日)	当事業年度 (平成22年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	390,879	430,494
1年内返済予定の長期借入金	99,996	99,996
リース債務	8,069	34,048
未払金	214,214	262,843
未払費用	30,500	48,583
未払法人税等	631,229	—
未払消費税等	37,868	—
預り金	46,161	32,041
前受収益	135,025	111,781
賞与引当金	111,000	43,639
役員賞与引当金	15,800	—
その他	40	1,261
流動負債合計	1,720,785	1,064,689
固定負債		
長期借入金	391,671	291,675
リース債務	11,372	47,159
固定負債合計	403,043	338,834
負債合計	2,123,829	1,403,524
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,624,926	2,625,023
資本剰余金		
資本準備金	2,424,925	2,425,023
資本剰余金合計	2,424,925	2,425,023
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	3,673,439	3,517,847
利益剰余金合計	3,673,439	3,517,847
自己株式	△399,895	△399,895
株主資本合計	8,323,395	8,167,998
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△750	△2,565
評価・換算差額等合計	△750	△2,565
新株予約権	40,984	60,927
純資産合計	8,363,629	8,226,360
負債純資産合計	10,487,459	9,629,885

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
売上高	6,861,994	6,050,472
売上原価	1,946,361	2,073,099
売上総利益	4,915,633	3,977,372
販売費及び一般管理費		
広告宣伝費	396,289	—
貸倒引当金繰入額	53,780	—
給料及び手当	837,381	—
賞与	28,474	—
賞与引当金繰入額	111,000	—
役員賞与引当金繰入額	15,800	—
法定福利費	123,779	—
支払手数料	863,722	—
通信費	102,465	—
地代家賃	299,137	—
減価償却費	92,247	—
貸倒損失	10,424	—
その他	602,562	—
販売費及び一般管理費合計	3,537,064	※1, ※2 3,557,033
営業利益	1,378,568	420,339
営業外収益		
受取利息	81,429	63,179
為替差益	14,869	—
販売支援料	1,355	321
その他	12,258	6,772
営業外収益合計	109,913	70,273
営業外費用		
支払利息	1,426	6,430
投資事業組合運用損	3,617	2,087
為替差損	—	65,714
その他	363	367
営業外費用合計	5,408	74,599
経常利益	1,483,074	416,013
特別利益		
貸倒引当金戻入額	—	1,326
固定資産売却益	※3 863	—
新株予約権戻入益	—	986
その他	—	27
特別利益合計	863	2,340

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
特別損失		
固定資産除却損	※4 214	※4 24,865
減損損失	—	※6 252,000
たな卸資産除却損	※5 207	—
その他	—	8,262
特別損失合計	421	285,127
税引前当期純利益	1,483,516	133,226
法人税、住民税及び事業税	627,171	82,651
法人税等調整額	18,375	12,841
法人税等合計	645,546	95,493
当期純利益	837,969	37,733

売上原価明細書

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)		当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	
		金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)
I 期首商品棚卸高		8,397		6,781	
II 当期商品仕入高		—		—	
合計		8,397		6,781	
III 他勘定振替高		0		81	
IV 期末商品棚卸高		6,781	1,616	—	6,699
V 支払ロイヤリティ等			1,820,575	93.5	1,835,534
VI 外注制作費			1,183	0.1	2,038
VII 減価償却費			122,986	6.3	228,827
売上原価合計			1,946,361	100.0	2,073,099

(3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	2,624,828	2,624,926
当期変動額		
新株の発行	97	97
当期変動額合計	97	97
当期末残高	2,624,926	2,625,023
資本剰余金		
資本準備金		
前期末残高	2,424,828	2,424,925
当期変動額		
新株の発行	97	97
当期変動額合計	97	97
当期末残高	2,424,925	2,425,023
資本剰余金合計		
前期末残高	2,424,828	2,424,925
当期変動額		
新株の発行	97	97
当期変動額合計	97	97
当期末残高	2,424,925	2,425,023
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金		
前期末残高	3,028,780	3,673,439
当期変動額		
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	837,969	37,733
当期変動額合計	644,659	△155,592
当期末残高	3,673,439	3,517,847
利益剰余金合計		
前期末残高	3,028,780	3,673,439
当期変動額		
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	837,969	37,733
当期変動額合計	644,659	△155,592
当期末残高	3,673,439	3,517,847
自己株式		
前期末残高	△399,895	△399,895
当期変動額		
自己株式の取得	—	—
当期変動額合計	—	—
当期末残高	△399,895	△399,895

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)
株主資本合計		
前期末残高	7,678,541	8,323,395
当期変動額		
新株の発行	194	194
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	837,969	37,733
自己株式の取得	—	—
当期変動額合計	644,854	△155,397
当期末残高	8,323,395	8,167,998
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	△1,513	△750
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	763	△1,814
当期変動額合計	763	△1,814
当期末残高	△750	△2,565
評価・換算差額等合計		
前期末残高	△1,513	△750
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	763	△1,814
当期変動額合計	763	△1,814
当期末残高	△750	△2,565
新株予約権		
前期末残高	8,457	40,984
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	32,526	19,943
当期変動額合計	32,526	19,943
当期末残高	40,984	60,927
純資産合計		
前期末残高	7,685,485	8,363,629
当期変動額		
新株の発行	194	194
剰余金の配当	△193,310	△193,326
当期純利益	837,969	37,733
自己株式の取得	—	—
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	33,289	18,128
当期変動額合計	678,144	△137,269
当期末残高	8,363,629	8,226,360

継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

表示方法の変更

前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)																				
<p>(損益計算書)</p> <p>前事業年度まで区分掲記しておりました営業外費用の「株式交付費」(当事業年度30千円)「支払手数料」(当事業年度332千円)は、営業外費用の総額の100分の10以下となったため、「その他」に含めて表示しております。</p>	<p>(損益計算書)</p> <p>前事業年度において、費目別に区分掲記しておりました「販売費及び一般管理費」は、当事業年度より損益計算書の一覧性及び明瞭性を高めるため、販売費及び一般管理費として一括掲記し、その主要な費目及び金額を注記する方法に変更しております。</p> <p>なお、当事業年度において販売費及び一般管理費を従来の方法により区分掲記した場合の費目別の金額は次のとおりであります。</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-left: 20px;">広告宣伝費</td> <td style="text-align: right;">411,609千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">給与手当</td> <td style="text-align: right;">917,279千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">賞与</td> <td style="text-align: right;">33,242千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">賞与引当金繰入額</td> <td style="text-align: right;">43,639千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">法定福利費</td> <td style="text-align: right;">130,456千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">支払手数料</td> <td style="text-align: right;">868,651千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">通信費</td> <td style="text-align: right;">95,747千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">地代家賃</td> <td style="text-align: right;">335,316千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">減価償却費</td> <td style="text-align: right;">112,895千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">その他</td> <td style="text-align: right;">608,197千円</td> </tr> </table>	広告宣伝費	411,609千円	給与手当	917,279千円	賞与	33,242千円	賞与引当金繰入額	43,639千円	法定福利費	130,456千円	支払手数料	868,651千円	通信費	95,747千円	地代家賃	335,316千円	減価償却費	112,895千円	その他	608,197千円
広告宣伝費	411,609千円																				
給与手当	917,279千円																				
賞与	33,242千円																				
賞与引当金繰入額	43,639千円																				
法定福利費	130,456千円																				
支払手数料	868,651千円																				
通信費	95,747千円																				
地代家賃	335,316千円																				
減価償却費	112,895千円																				
その他	608,197千円																				

注記事項

(損益計算書関係)

前事業年度 (自 平成21年1月1日 至 平成21年12月31日)	当事業年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)																				
<p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>※3. 固定資産売却益は、車両運搬具863千円であります。</p> <p>※4. 固定資産除却損は、工具、器具及び備品214千円であります。</p> <p>※5. たな卸資産除却損は、貯蔵品207千円であります。</p>	<p>※1. 販売費及び一般管理費の主な科目は以下のとおりであります。</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-left: 20px;">給与及び手当</td> <td style="text-align: right;">917,279千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">賞与引当金繰入額</td> <td style="text-align: right;">43,639千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">広告宣伝費</td> <td style="text-align: right;">411,609千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">支払手数料</td> <td style="text-align: right;">868,651千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">地代家賃</td> <td style="text-align: right;">335,316千円</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">減価償却費</td> <td style="text-align: right;">112,895千円</td> </tr> </table> <p>※2. 研究開発費の総額 販売費及び一般管理費に含まれる研究開発費 10,769千円</p> <p>3. _____</p> <p>※4. 固定資産除却損は、建物付属設備23,433千円、工具、器具及び備品926千円、商標権505千円であります。</p> <p>5. _____</p> <p>※6. 減損損失 当連結会計年度において、以下の資産グループについて減損損失を計上しております。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">場所</th> <th style="text-align: center;">用途</th> <th style="text-align: center;">種類</th> <th style="text-align: center;">減損損失</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td>「EA SPORTS FIFA Online」事業投資</td> <td>長期前払費用</td> <td style="text-align: right;">252百万円</td> </tr> </tbody> </table> <p>当社グループは、キャッシュフローを生み出す最少単位として、ゲームタイトル毎にグルーピングを行っております。</p> <p>上記ゲームタイトルは営業損益が継続してマイナスとなっているため、当該資産の帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として計上致しました。</p> <p>なお、当資産グループの回収可能価額は当該資産の使用価値により測定しており、利益計画に基づいて算出しております。</p>	給与及び手当	917,279千円	賞与引当金繰入額	43,639千円	広告宣伝費	411,609千円	支払手数料	868,651千円	地代家賃	335,316千円	減価償却費	112,895千円	場所	用途	種類	減損損失	—	「EA SPORTS FIFA Online」事業投資	長期前払費用	252百万円
給与及び手当	917,279千円																				
賞与引当金繰入額	43,639千円																				
広告宣伝費	411,609千円																				
支払手数料	868,651千円																				
地代家賃	335,316千円																				
減価償却費	112,895千円																				
場所	用途	種類	減損損失																		
—	「EA SPORTS FIFA Online」事業投資	長期前払費用	252百万円																		