



## 平成22年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成22年8月9日

上場会社名 株式会社ゲームオン 上場取引所 東  
 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 (氏名) 鄭 起泳  
 問合せ先責任者 (役職名) 経営管理部長 (氏名) 松本 将司 (TEL) 03-5447-6320  
 四半期報告書提出予定日 平成22年8月13日 配当支払開始予定日 -  
 四半期決算補足説明資料作成の有無：有  
 四半期決算説明会開催の有無：有（アナリスト向け）

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成22年12月期第2四半期の連結業績（平成22年1月1日～平成22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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年12月期第2四半期	3,089	-	351	-	361	-	24	-
21年12月期第2四半期	-	-	-	-	-	-	-	-

	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
22年12月期第2四半期	250	82	250	25
21年12月期第2四半期	-	-	-	-

(注) 平成21年12月期第3四半期より四半期連結財務諸表を作成しているため、平成21年12月期第2四半期の数値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	百万円	百万円	%	円	銭	
22年12月期第2四半期	10,134	8,725	79.7	89,703	95			
21年12月期	10,485	8,359	79.3	86,053	83			

(参考) 自己資本 22年12月期第2四半期 8,080百万円 21年12月期 8,318百万円

### 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	
21年12月期	-	-	-	2,000	00	2,000	00
22年12月期	-	-	-	-	-	-	-
22年12月期(予想)	-	-	-	-	-	-	-

(注) 当四半期における配当予想の修正有無：無

### 3. 平成22年12月期の連結業績予想（平成22年1月1日～平成22年12月31日）

(%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		1株当たり 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円	銭
通期	7,541	9.8	709	△48.2	803	△45.4	297	△64.1	3,076	95

(注) 当四半期における業績予想の修正有無：無

4. その他（詳細は、[添付資料] P. 2「その他」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動：無

新規 ー 社（社名）、除外 ー 社（社名）

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

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用：無

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

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更：無

② ①以外の変更：無

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

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

22年12月期 2 Q	99,592株	21年12月期	99,584株
22年12月期 2 Q	2,921株	21年12月期	2,921株
22年12月期 2 Q	96,669株	21年12月期 2 Q	96,655株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続を実施しております。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 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3ページ「1. 当四半期の連結業績等に関する定性情報（3）連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

2. 当社が主に事業を展開するオンラインゲーム市場は、新規参入企業の増加とタイトルの権利獲得競争の激化、及びそれに伴う契約金の上昇等、事業環境に不確実性が存在しております。当社では、こうした状況に柔軟に対応するため、利益配分に関しては現在のところ内部留保を優先しており、配当予想は未定とさせていただきます。なお、配当の額はその有無を含めて、平成22年12月期第3四半期決算を目処に決定次第お知らせしてまいります。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報 .....	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	3
2. その他の情報 .....	3
(1) 重要な子会社の異動の概要 .....	3
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要 .....	3
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要 .....	3
3. 四半期連結財務諸表 .....	4
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	4
(2) 四半期連結損益計算書 .....	6
(第2四半期連結累計期間) .....	6
(第2四半期連結会計期間) .....	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	8
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	10
(5) セグメント情報 .....	10
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	10

## 1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間における我が国の経済は、一昨年秋に始まった世界同時不況の影響からいまだ抜けきれておらず、依然として厳しい状況に置かれておりましたが、企業収益や雇用情勢に一部持ち直しの動きが見られ、個人消費における意識が改善するなど、自立的な回復の兆しも見られました。

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きましては、前連結会計年度に引き続き提供タイトルが増加しており、ユーザーの獲得競争が続いております。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、今後は事業会社間の競争が更に激化するものと思われまます。

こうした状況の下、当社は「レッドストーン」「Soul of the Ultimate Nation」「ミュー〜奇蹟の大地〜」「天上碑」「シルクロードオンライン」「RF ONLINE Z」「眠らない大陸クロノス」「PRIUS ONLINE」のMMORPG（注1）8タイトル、FPS（注2）「Alliance of Valiant Arms」、TPS（注3）「GUNZWEI」、オンラインスポーツゲーム「EA SPORTS™ FIFA Online 2」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。

当第2四半期連結累計期間におきましては、一部タイトルが計画を下回るなど厳しい状況となりましたが、主力タイトルである「レッドストーン」、及び「シルクロードオンライン」がおおよそ計画通りに推移したことに加え、「Soul of the Ultimate Nation」が前連結会計年度に引き続き好調を維持し、売上に貢献いたしました。また「Alliance of Valiant Arms」におきましては、当第2四半期連結会計期間において実施したアップデートや、オフラインイベントがお客様にご好評をいただいた結果、ユーザー数が伸びており、当第2四半期連結累計期間においても、引き続き当初の見込みを大幅に超えて売上を伸ばしました。費用面については、広告宣伝費において、タイトルを選別して集中投下することにより効率化を図ったほか、今後予定されております新規タイトルでの広告展開を見込んで費用を圧縮いたしました。また当第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」に関する減損損失を計上いたしました。

上記の結果、当第2四半期連結累計期間における売上高は3,089百万円、営業利益は351百万円、経常利益は361百万円、四半期純利益は24百万円となりました。

当社は当第2四半期連結会計期間におきまして、ブラウザゲーム「銀河英雄伝説 Online（仮）」のグローバル独占ライセンス契約と、MMORPG「HEVA Online（仮）」の独占ライセンス契約を締結しております。当社グループは、これまで主にクライアントダウンロード型の本格的なPC向けオンラインゲームを提供してまいりましたが、ブラウザゲーム「銀河英雄伝説 Online（仮）」の開発を決定するなど、市場が急拡大しているコンテンツの提供に向けた取り組みも積極的に行っております。

なお、前第3四半期連結会計期間より連結財務諸表を作成しているため、前年同四半期との比較分析は行っておりません。

（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。

（注3）「TPS」とは、「Third Person Shooting Game」（三人称視点シューティングゲーム）の略称です。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

①財政状態

前連結会計年度末から当第2四半期連結会計期間末までの財政状態の主な変動としましては、流動資産が8,724百万円から8,191百万円へ減少したほか、固定資産が1,760百万円から1,943百万円へ増加したこと、流動負債が1,722百万円から1,044百万円へ減少したことが挙げられます。増減の主な要因といたしましては、流動資産につきましては、新規タイトルの獲得による支払いの他、法人税等の支払及び配当金の支払等に伴う現金及び預金の減少によるもの、固定資産につきましては、Geon コンテンツファンド1号による投資有価証券の取得や、新規タイトルの獲得に伴う無形固定資産並びに長期前払費用の増加によるもの、流動負債につきましては、前連結会計年度における法人税の確定納付に伴う未払法人税等の減少によるものです。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間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て468百万円減少し5,220百万円となりました。当第2四半期連結会計期間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。

（営業活動におけるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において、営業活動により増加した資金は136百万円となりました。これは主に、法人税等の支払による623百万円の資金減少があったものの、税金等調整前四半期純利益79百万円に加え、減損損失252百万円を初めとした資産の減少額を加算計上したことによるものです。

（投資活動におけるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において、投資活動により支出した資金は837百万円となりました。これは主に、定期預金の払戻による収入1,351百万円及び定期預金の預入による支出1,579百万円のほか、新規タイトルの獲得等に係わる無形固定資産の取得に係る支出185百万円、同じく長期前払費用の取得による支出209百万円、投資有価証券の取得による支出180百万円、事務所増床に伴う敷金及び保証金の差入による支出110百万円等によるものです。

（財務活動におけるキャッシュ・フロー）

当第2四半期連結累計期間において、財務活動により増加した資金は403百万円となりました。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192百万円等によるものです。

なお、前第3四半期連結会計期間より連結財務諸表を作成しているため、前年同四半期との比較分析は行っておりません。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年2月3日に公表いたしました第2四半期連結累計期間及び通期業績予想を修正しております。修正の内容については、平成22年7月14日公表の「特別損失の発生並びに平成22年12月期第2四半期連結累計期間及び通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

①簡便な会計処理

該当事項はありません。

②四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理

該当事項はありません。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

該当事項はありません。

3. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,799,316	7,040,214
売掛金	902,211	1,074,480
商品	1	6,781
貯蔵品	977	1,014
その他	539,419	656,190
貸倒引当金	△50,845	△53,780
流動資産合計	8,191,081	8,724,901
固定資産		
有形固定資産	205,552	168,080
無形固定資産	1,037,968	987,158
投資その他の資産	699,974	605,249
固定資産合計	1,943,496	1,760,488
資産合計	10,134,577	10,485,390
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	404,216	390,879
1年内返済予定の長期借入金	99,996	99,996
未払金	184,295	215,147
未払法人税等	66,120	631,229
賞与引当金	41,180	111,000
役員賞与引当金	9,062	15,800
その他	239,885	258,346
流動負債合計	1,044,756	1,722,399
固定負債		
長期借入金	333,340	391,671
退職給付引当金	237	740
その他	30,342	11,372
固定負債合計	363,919	403,784
負債合計	1,408,676	2,126,184

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年12月31日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,625,023	2,624,926
資本剰余金	2,425,023	2,424,925
利益剰余金	3,494,750	3,663,830
自己株式	△399,895	△399,895
株主資本合計	8,144,901	8,313,786
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,546	△750
為替換算調整勘定	△62,448	5,185
評価・換算差額等合計	△63,994	4,435
新株予約権	54,129	40,984
少数株主持分	590,864	—
純資産合計	8,725,900	8,359,206
負債純資産合計	10,134,577	10,485,390

(2) 四半期連結損益計算書  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

当第2四半期連結累計期間  
(自平成22年1月1日  
至平成22年6月30日)

売上高	3,089,885
売上原価	1,046,618
売上総利益	2,043,266
販売費及び一般管理費	1,691,854
営業利益	351,411
営業外収益	
受取利息	56,740
その他	2,445
営業外収益合計	59,185
営業外費用	
支払利息	3,033
為替差損	44,776
その他	1,280
営業外費用合計	49,090
経常利益	361,506
特別利益	
貸倒引当金戻入益	2,935
その他	27
特別利益合計	2,962
特別損失	
固定資産除却損	24,359
減損損失	252,000
その他	8,303
特別損失合計	284,663
税金等調整前四半期純利益	79,805
法人税、住民税及び事業税	66,860
法人税等調整額	△16,605
法人税等合計	50,254
少数株主損益調整前四半期純利益	29,550
少数株主利益	5,304
四半期純利益	24,246

(第2四半期連結会計期間)

(単位：千円)

当第2四半期連結会計期間  
(自 平成22年4月1日  
至 平成22年6月30日)

売上高	1,483,222
売上原価	502,707
売上総利益	980,515
販売費及び一般管理費	865,289
営業利益	115,225
営業外収益	
受取利息	24,985
その他	1,466
営業外収益合計	26,452
営業外費用	
支払利息	1,546
為替差損	67,904
その他	86
営業外費用合計	69,536
経常利益	72,141
特別利益	
貸倒引当金戻入益	744
特別利益合計	744
特別損失	
固定資産除却損	24,359
減損損失	252,000
その他	8,303
特別損失合計	284,663
税金等調整前四半期純損失(△)	△211,777
法人税、住民税及び事業税	28,483
法人税等調整額	△107,878
法人税等合計	△79,395
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△132,382
少数株主利益	2,845
四半期純損失(△)	△135,228

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

当第2四半期連結累計期間  
(自 平成22年1月1日  
至 平成22年6月30日)

営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	79,805
減価償却費	153,402
減損損失	252,000
のれん償却額	6,524
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△2,935
長期前払費用償却額	19,369
その他の償却額	443
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△69,820
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	△6,737
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	△475
固定資産除却損	24,359
株式交付費	44
投資事業組合運用損益 (△は益)	1,080
受取利息及び受取配当金	△56,740
支払利息	3,033
為替差損益 (△は益)	44,673
売上債権の増減額 (△は増加)	154,746
たな卸資産の増減額 (△は増加)	6,816
仕入債務の増減額 (△は減少)	13,336
未払金の増減額 (△は減少)	△32,112
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△16,298
その他の資産の増減額 (△は増加)	111,024
その他の負債の増減額 (△は減少)	3,498
その他	4,397
小計	693,440
利息及び配当金の受取額	69,608
利息の支払額	△3,491
法人税等の支払額	△623,298
法人税等の還付額	76
営業活動によるキャッシュ・フロー	136,336

(単位：千円)

当第2四半期連結累計期間  
(自 平成22年1月1日  
至 平成22年6月30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	△1,579,165
定期預金の払戻による収入	1,351,211
有形固定資産の取得による支出	△50,988
無形固定資産の取得による支出	△185,996
投資有価証券の取得による支出	△180,693
貸付金の回収による収入	29,166
長期前払費用の取得による支出	△209,905
敷金及び保証金の差入による支出	△110,095
敷金及び保証金の回収による収入	98,884
投資活動によるキャッシュ・フロー	△837,583
財務活動によるキャッシュ・フロー	
長期借入金の返済による支出	△58,331
株式の発行による収入	150
リース債務の返済による支出	△5,004
配当金の支払額	△192,203
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	403,290
現金及び現金同等物に係る換算差額	△170,896
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△468,853
現金及び現金同等物の期首残高	5,689,003
現金及び現金同等物の四半期末残高	5,220,150

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

当第2四半期連結累計期間(自平成22年1月1日至平成22年6月30日)

当社グループは、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。

[所在地別セグメント情報]

当第2四半期連結累計期間(自平成22年1月1日至平成22年6月30日)

本邦の売上高は、全セグメントの売上高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。

[海外売上高]

当第2四半期連結累計期間(自平成22年1月1日至平成22年6月30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。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。