

平成 23 年 11 月 4 日

各 位

本社所在地 東京都渋谷区恵比寿一丁目 19 番 19 号
会社名 株式会社 ゲームオン
代表者 代表取締役社長 李 相 燦
(コード番号 : 3 8 1 2 東証マザーズ)
問合せ先 経営企画室長 松本 将 司
電話番号 0 3 - 5 4 4 7 - 6 3 2 0 (代表)

特別損失の発生並びに通期業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ

当社は、本日開催の取締役会において、平成 23 年 12 月期第 3 四半期連結会計期間（平成 23 年 7 月 1 日～平成 23 年 9 月 30 日）の四半期決算における特別損失の計上並びに業績の進ちよく状況を勘案し、平成 23 年 2 月 8 日に公表いたしました通期連結業績予想及び配当予想を修正いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

1. 特別損失の計上について

(1)MMORPG (注)「ALLODS ONLINE」に関する権利金における減損損失について

当社が運営サービスを提供しております MMORPG「ALLODS ONLINE」に関して、平成 23 年 9 月 30 日に発表しましたとおり、平成 23 年 11 月 30 日をもって独占ライセンス契約を解除し、運営サービスを終了することとなりましたため、当該関連資産の未償却分について、減損損失 59 百万円を特別損失として計上することといたしました。

(2)MMORPG「PRIUS ONLINE」に関する長期前払費用における減損損失について

当社が運営サービスを提供しております MMORPG「PRIUS ONLINE」に関して、当社はこれまで、現在の事業環境及び今後の見通しを慎重に検討し、監査法人とも協議を重ねてまいりました。その結果、当該タイトルにつきましては、これまでの事業投資に対する今後の回収可能性を見込めなくなったと判断し、これまでに支払った長期前払費用に関して、減損損失 11 百万円を特別損失として計上することといたしました。

なお当該タイトルにつきましては、引き続き運営サービスを提供いたしますが、今後の業績向上及び収益化について、引き続き検討してまいります。

(注)「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。

2. 業績予想の修正について

(1)平成23年12月期通期業績予想数値の修正(平成23年1月1日～平成23年12月31日)

	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
前回発表予想(A)	百万円 7,777	百万円 869	百万円 918	百万円 515	円 銭 5,332.57
今回発表予想(B)	6,707	606	670	357	3,582.61
増減額(B-A)	△1,070	△263	△248	△158	
増減率(%)	△13.76	△30.22	△27.01	△30.71	
(ご参考)前期実績 (平成22年12月期)	6,072	393	426	40	422.27

(2)業績予想の修正理由

当第3四半期連結累計期間におきましては、引き続き「Alliance of Valiant Arms」が当初の見込みを超えて売上を伸ばしており、平成23年7月に正式有料サービスを開始した「C9(Continent of the Ninth)」も順調な滑り出しにより業績に寄与しております。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一部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ております。こうした状況を背景に、当第3四半期会計期間以降の売上高は、予想を達成することが難しい情勢となりました。また、売上高減少に伴い、営業利益、経常利益、当期純利益のいずれも通期業績予想に対して未達の見込みとなっております。

なお、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6百万円を特別損失として計上しており、加えて当第3四半期連結会計期間において「1. 特別損失の計上について」のとおり特別損失を計上した結果、当期純利益の見通しは大きく減少しております。

(3)今後の方針

当社では、第4四半期連結会計期間以降において、中国の大手ゲーム開発会社兼パブリッシャーである Shanda Games Limited が開発した「Luvinia Saga」(注)をはじめとして、計4タイトルの有力なオンラインゲームの運営サービスの開始をすでに予定しており、さらに「銀河英雄伝説」「電脳コイル」といった日本の著名なコンテンツのブラウザゲーム化及び運営サービス開始も予定しております。

当社は今後も、中核事業であるオンラインゲーム運営サービスにおいては、新規タイトルの継続的な導入を図るとともに、ソーシャルゲームやブラウザゲームなどの新しいコンテンツの提供、海外への事業展開、ゲームポータルサイトの充実などへ積極的に取り組み、中長期的な成長性を確保するべく事業を推進してまいります。

(注)「Luvinia Saga」は平成22年3月31日に独占ライセンス締結を発表いたしました「Luvinia Online(仮)」の日本における正式名称です。

3. 配当予想の修正について

(1) 修正の内容

基準日	1株当たり配当金（円）		
	第2四半期末	期末	年間
前回予想 （平成23年2月8日）		—	—
今回予想		0円00銭	0円00銭
当期実績	0円00銭		
前期（平成22年12月期）実績	0円00銭	0円00銭	0円00銭

(2) 修正の理由

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要事項と認識しており、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・実施していく方針としております。

平成23年12月期の普通株式の配当につきましては、これまで未定としておりましたが、当社グループにおける経営環境は従来予想に比べ厳しく、売上高の減少等に伴い当期純利益の水準が低下することから、まことに遺憾ながら無配とさせていただきたいと存じます。

当社は、今後も株主の皆様に対する利益還元を経営における重要事項と認識し、より一層の成長性を確保するべく積極的に事業展開を行ってまいります。株主の皆様におかれましては、引き続き変わりなきご支援、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

以 上