

# 2006年12月期 決算説明会資料

2007年2月14日  
株式会社ゲームオン

---

---

この度弊社は、東京証券取引所よりご承認をいただき、昨年12月8日、マザーズ市場に株式を上場致しました。これもひとえに、株主の皆様やお客様、従業員一同とご家族をはじめ、関係各位の絶大なるご支援とご協力の賜物と厚く御礼申し上げます。

株式会社ゲームオンは、2001年(平成13年)に設立以来、インターネットを中心としたサービスの提供に取り組んでまいりました。中でも韓国コンテンツをローカライズし、日本でオンラインゲームサービスを本格的にスタートしたことで、数多くのお客様のご支持をいただき、現在では6つのタイトルを保有するまでに大きく発展することができました。

ゲームオンはこれからも、従来にも増してオンラインゲームを軸としたきめ細かいサービスの充実に尽力し、上場企業としての責任を自覚し、皆様のご期待に沿えるよう、役員はじめ社員一同決意を新たにに取り組んでまいりたいと考えております。

ここに謹んでご挨拶申し上げますとともに、今後とも変わらぬご指導、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

# ゲームオンの概要



## 会社概要

- 会社名 株式会社ゲームオン
- 所在地 東京都渋谷区恵比寿
- 代表取締役社長 李 相燁
- 設立 2001年 4月2日
- 上場年月日 2006年12月8日
- 上場市場 東証マザーズ
- 証券コード 3812
- 資本金 1,196百万円
- 従業員数 114名(2006年12月末日現在)
- 決算期 12月
- 事業内容 オンラインゲーム運営サービス及びゲームポータルサイト運営等その他事業
- 株主構成 イー・サムスンジャパン株式会社(26.9%)  
ソフトバンク・インターネットテクノロジー・ファンド2号(16.0%)

年月	内容
➤ 2001年 4月	オンラインゲーム事業の運営を目的として、株式会社ゲームオンを設立
➤ 2001年 4月	Webサイト「Gpara.com」を運営するジーパラドットコム株式会社と事業提携
➤ 2001年 9月	ジーパラドットコム株式会社より「Gpara.com」の営業権を譲受
➤ 2003年 3月	MMORPG「天上碑」の正式有料サービスを開始
➤ 2003年 8月	インターネットカフェへのオンラインゲーム提供を開始
➤ 2003年10月	MMORPG「眠らない大陸クロノス」の正式有料サービスを開始
➤ 2004年 2月	MMORPG「ミュー～奇蹟の大地～」の正式有料サービスを開始
➤ 2004年 3月	本社を東京都渋谷区恵比寿に移転
➤ 2005年 2月	MMORPG「レッドストーン」の正式有料サービスを開始
➤ 2005年12月	MMORPG「シルクロードオンライン」の正式有料サービスを開始
➤ 2006年12月	東京証券取引所マザーズ市場へ上場
➤ 2006年12月	本社を東京都渋谷区内で移転(恵比寿ビジネスタワー8F)

- I. 弊社事業のご案内
- II. 07年事業展開
- III. 収益モデルについて
- IV. 06年12月期実績
- V. 07年12月期計画
- VI. 巻末資料

○本資料に記載された見解・見通し、ならびに予測等は、資料作成時点での弊社の判断であります。その情報の正確性を保証するものではありません。市場環境等の様々な要因により、今後の業績は本資料の内容と異なるものとなる可能性があります。ご承知置きの程、お願い申し上げます。

# I .弊社事業のご案内

代表取締役社長  
李 相燁

# I - 事業セグメントの概要

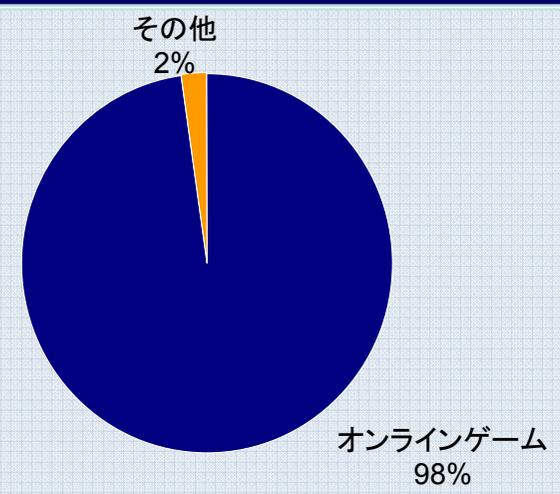
## オンラインゲーム運営事業

- ✓ 売上の9割以上を占める主要事業
- 特徴
  - ・ 韓国のゲームメーカーからライセンス供与
  - ・ PC向けオンラインゲームを6タイトル運営
  - ・ 最も人気のある「MMOPRG」を複数擁する
  - ・ 「アイテム課金」で多数の新規ユーザーを獲得
  - ・ 優れた運営力を持ち市場における有力プレイヤーとしての地位を確立

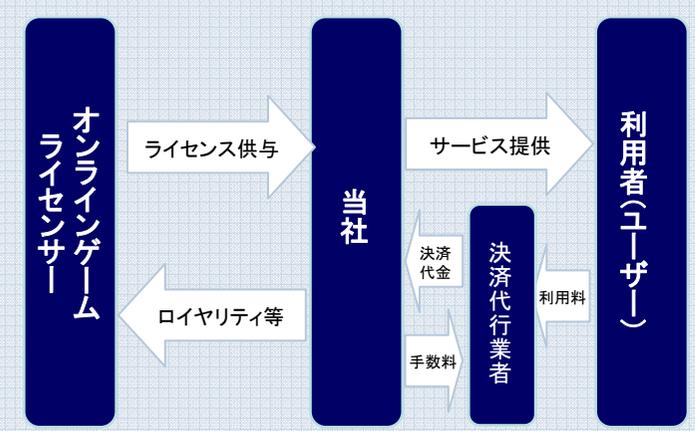
## その他事業

- ✓ メディア事業
  - ・ ゲームポータルサイト「Gpara.com」の運営による広告料金等の徴収を行う。
- ✓ ネットカフェ事業
  - ・ インターネットカフェにオンラインゲームのライセンスを許諾。利用料を得ると同時に、タイトルのプロモーションを図る。

## セグメント別収益 (2006)



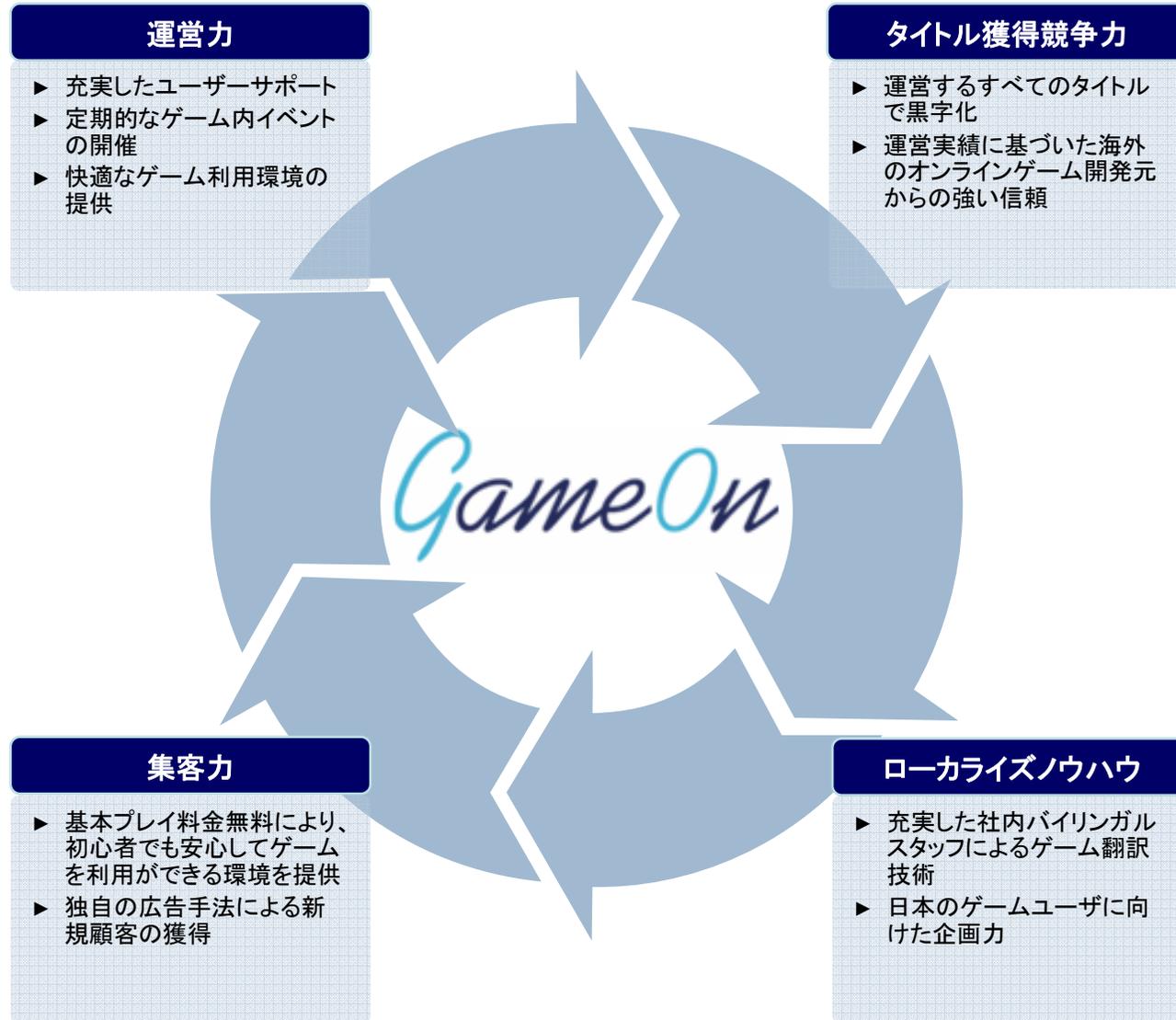
## オンラインゲーム事業 ビジネスモデル



# 1 - ゲームオンが運営するオンラインゲーム *GameOn*

タイトル	 SIN TENJOUHI 新天上碑	 CRONOS 眠らない大陸クロノス	 MU ミュ〜奇蹟の大地〜	 RED STONE レッドストーン	 SILKROAD ONLINE シルクロードオンライン	 MIRACLE SUMMONER CUI ミラクルサマナー キュイ
開発元	Hi-WIN	Lizard Interactive	WEBZEN	L&K Logic Korea	Joymax	Windysoft
ジャンル	MMORPG	MMORPG	MMORPG	MMORPG	MMORPG	召還 モンスターバトル
サービス開始時期	2003/3/14	2003/10/27	2004/2/27	2005/2/24	2005/12/ 21	2007上半期 (予定)
課金モデル	アイテム課金型	アイテム課金型	月額課金+アイテム 課金複合型 (4月より完全アイテム 課金型へ変換予定)	アイテム課金型	アイテム課金型	アイテム課金型 (予定)
売上高 (06年実績)	436百万円	560百万円	807百万円	3,250百万円	699百万円	—

# 1 - オンラインゲーム運営事業における優位性 *GameOn*



## II. 07年事業展開

代表取締役社長  
李相燁

## II -新規タイトルの獲得と新規顧客層の開拓



### MMORPG中心のタイトル構成

現在ゲームオンが運営するオンラインゲームは、MMORPGが中心としたタイトル構成。

MMORPGはゲームに対するロイヤリティが高く、顧客単価は高いが、初心者にとって敷居が高い。

### 新規タイトルの獲得



#### ミラクルサマナー キュイ

ジャンル : 召還モンスターバトル  
サービス開始時期: 07年上半期  
課金モデル : アイテム課金予定

特徴  
ゲームオン初のオンラインカジュアルゲーム。

#### PI STORY

ジャンル: 2DオンラインRPG

特徴  
韓国グラビティ社の元CTOが手がける  
2DオンラインRPG。RPGでありながら  
カジュアル性が高い。

#### RF online

ジャンル: MMORPG

特徴  
SF ジャンルのMMORPG として、アジア、  
北南米、ヨーロッパなど計53 カ国に輸出  
されている優良タイトル。

### 新規顧客層の開拓

RPG以外のジャンルやカジュアル性の強いタイトルを拡充し女性や若年層等のライトユーザの獲得を行う。また獲得したライトユーザーを、オンラインゲームの特徴を活かしたMMORPGタイトルに誘導を図る。

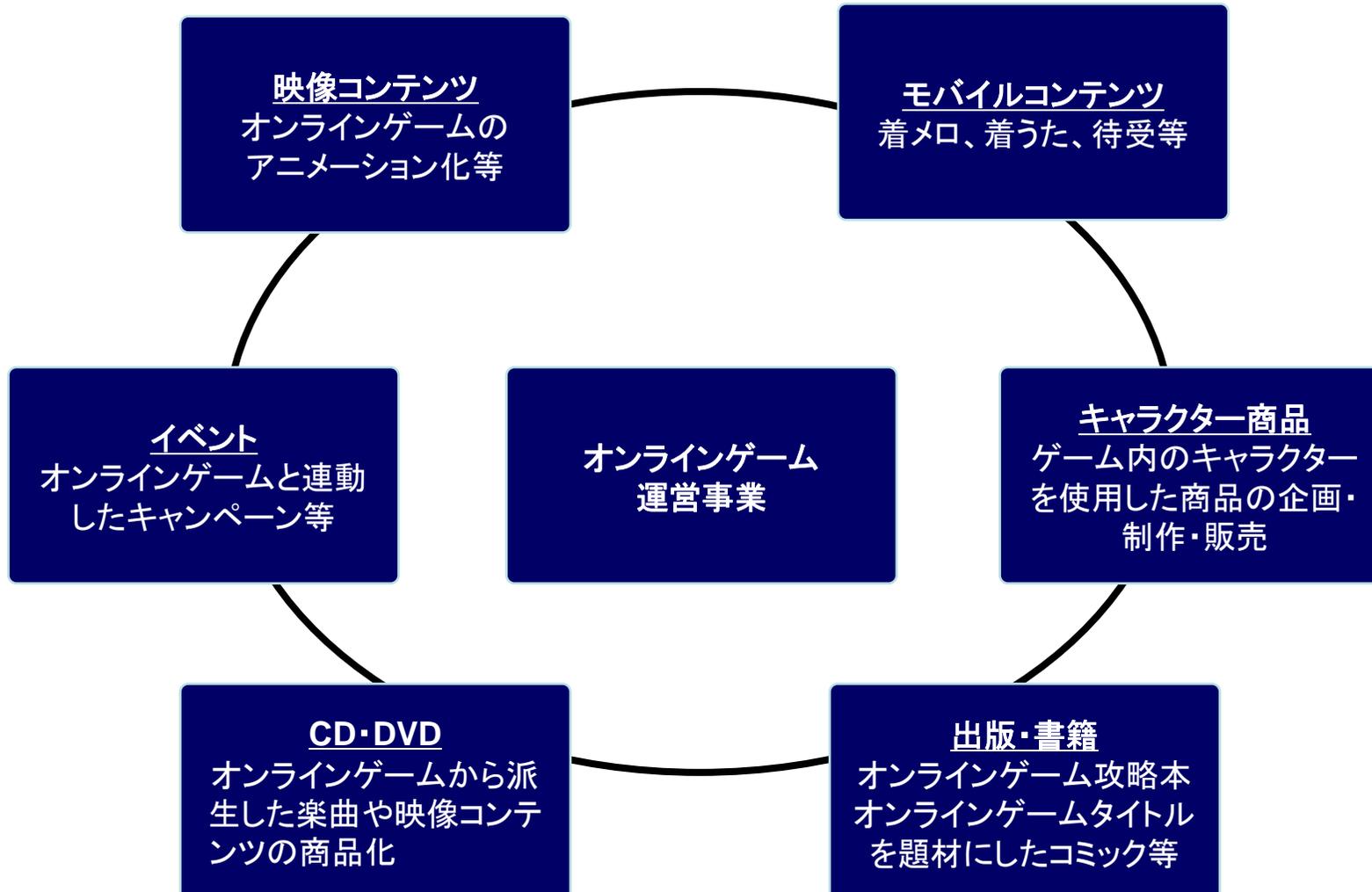
# II - オリジナルオンラインゲームの共同開発 *GameOn*

✓「天上碑」の開発元である韓国Hi-Win社と、新規MMORPGの共同開発をスタート(08年中のサービスインを目指す)



## II - 二次ビジネスの展開

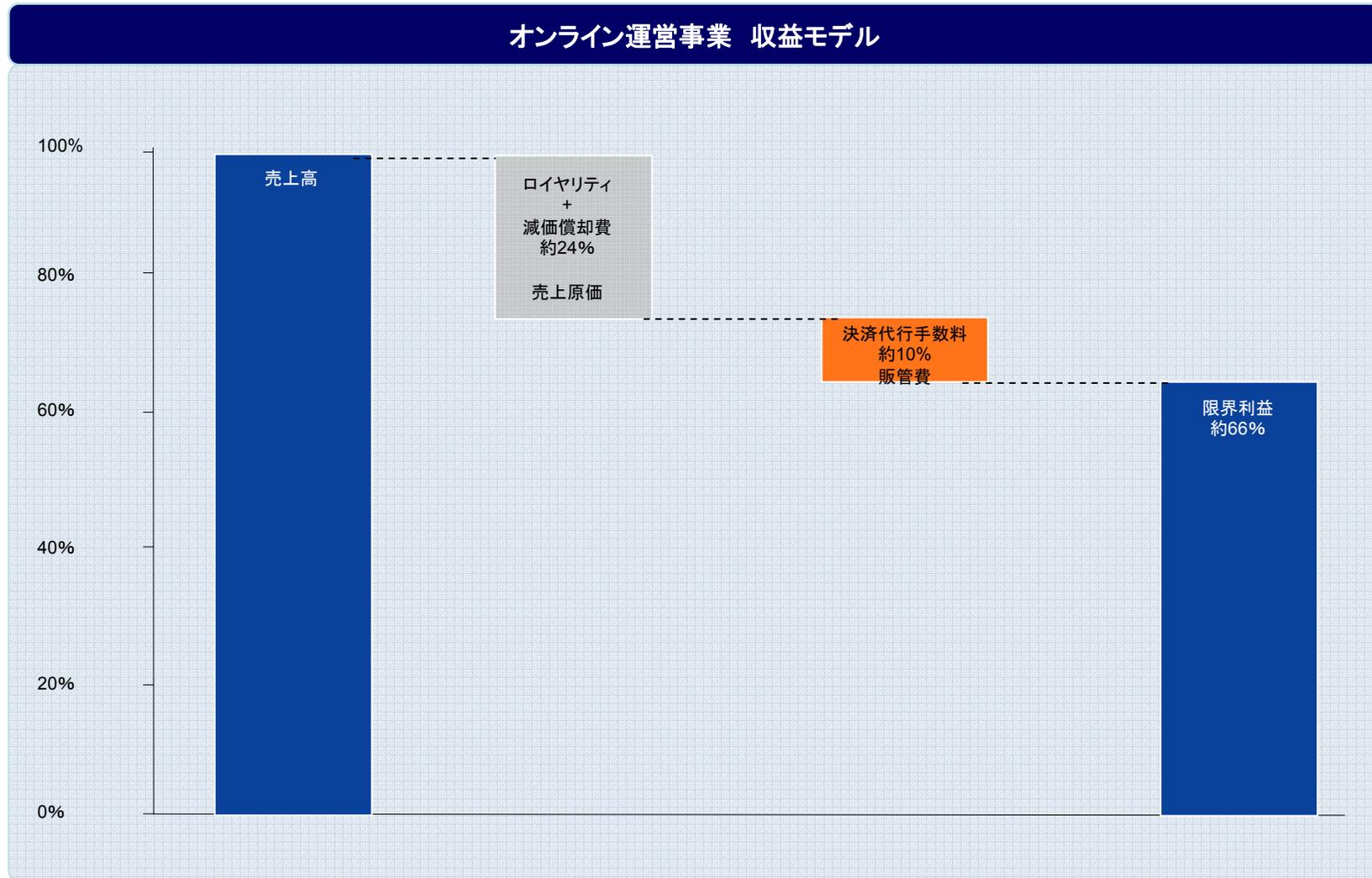
✓オンラインゲーム運営事業を軸とし、付随するライセンスを活用した二次ビジネスを積極的に展開



## III. 収益モデルについて

取締役経営管理本部長  
今村 洋天

# III - オンラインゲーム運営事業の収益モデル *GameOn*



## IV. 06年12月期実績

取締役経営管理本部長  
今村 洋天

# IV - 06年12月期ハイライト



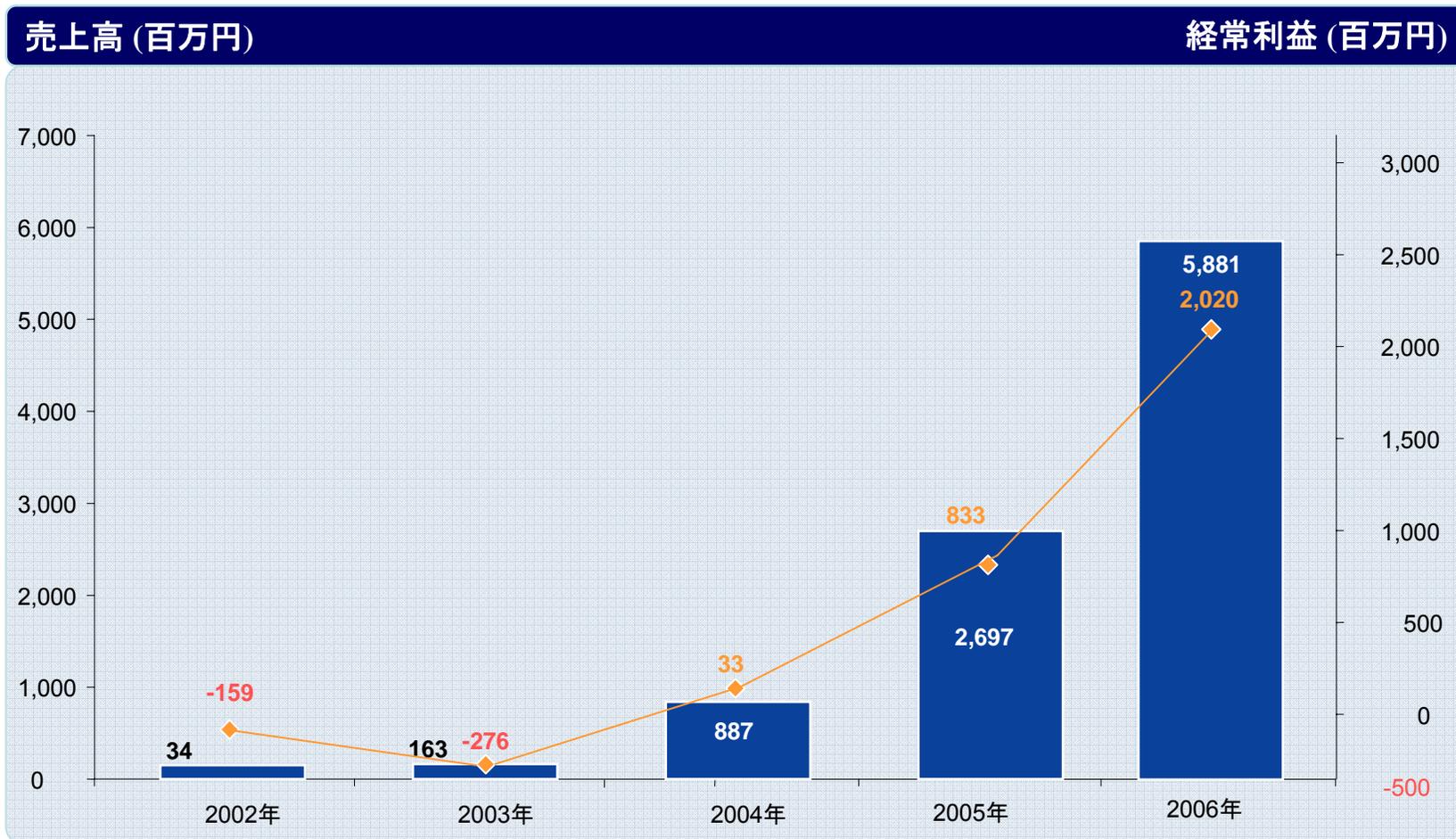
業績	売上高・経常利益ともに飛躍的に成長	売上高5,881百万円(前年同期比118.0%増) 経常利益2,020百万円(前年同期比142.3%増)
オンラインゲーム事業	2つのオンラインゲームの課金モデルを変更	「眠らない大陸クロノス」「新天上碑」の課金モデルを基本プレイ料金無料のアイテム課金型へ変更。
オンラインゲーム事業	新規ジャンルへの参入	韓国WINDYSOFTと召還モンスターバトル「ミラクルサマナー キュイ」のサービス独占契約締結。
その他事業	Gpara.comリニューアル	Gpara.comのメディア機能に加えて、「データベース」を構築。「コミュニティ」機能を付加。
その他	情報管理体制の強化	社内組織の変更を行い、開発に関わる部署を統括また社内開発業務をチェックする独立部署を新設。プログラム開発の不備を防ぎ情報漏洩対策を行う。
その他	上場による資金調達	06年12月8日に東証マザーズに上場し、公募によりおよそ13億円の資金調達を行う。

# IV - 業績の推移 (全体)

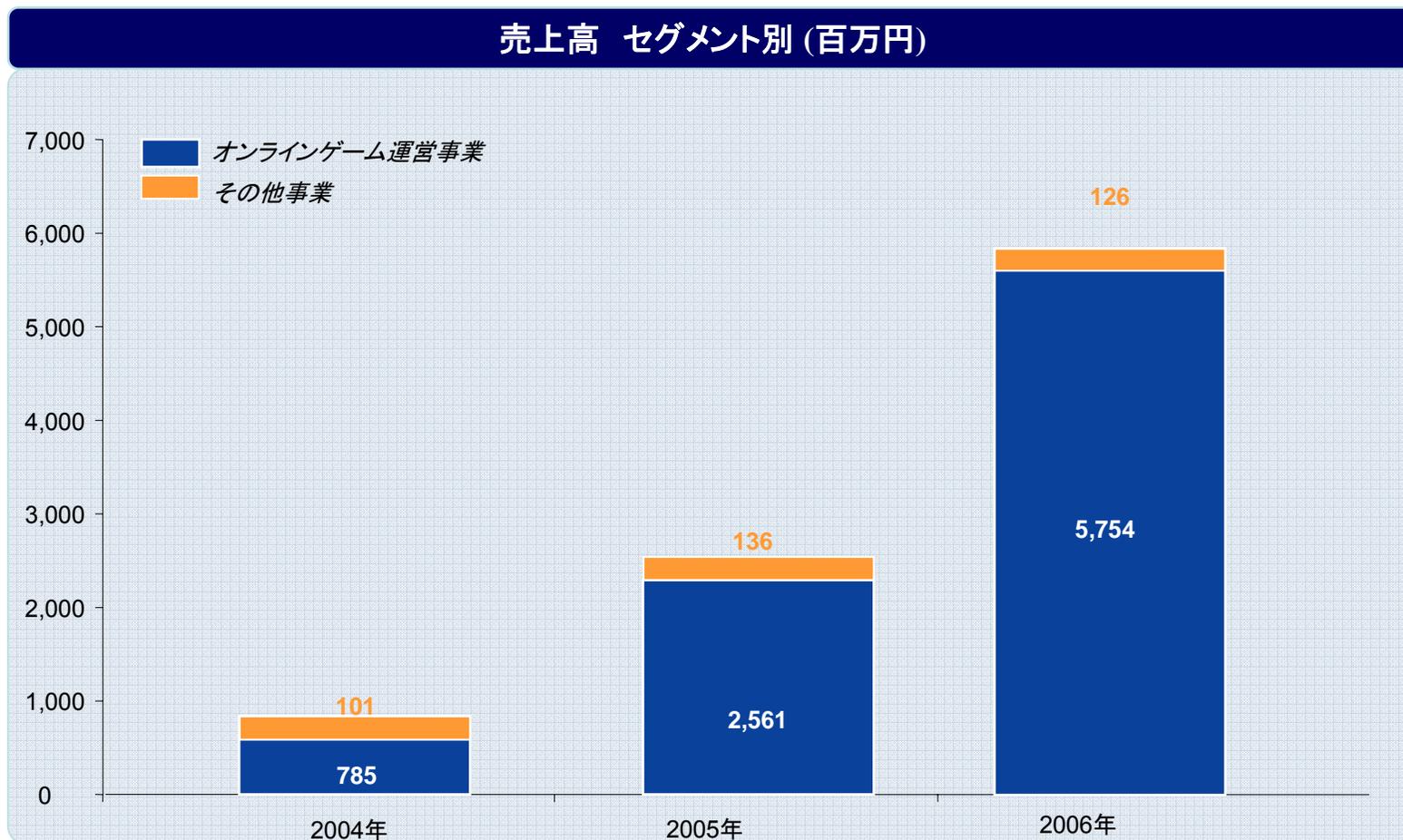


✓売上高・経常利益ともに飛躍的に成長。

✓売上高5,881百万円(前年同期比118.0%増)、経常利益2,020百万円(前年同期比142.3%増)



# IV - 業績の推移 (セグメント別)



# IV - オンラインゲーム運営事業



## ハイライト

### ✓ 飛躍的な業績の拡大

06年売上高5,754百万円(前期比124.7%増)を達成

### ✓ 主カタイトル「レッドストーン」の大幅な成長

06年売上高3,250百万円(前年対比161.5%増)

### ✓ 既存2タイトルの課金モデルを変更

定額課金の「眠らない大陸クロノス」(06年3月)と、「新天上碑」(06年10月)をアイテム課金型に変更し前年対比571百万円の売上UPに貢献

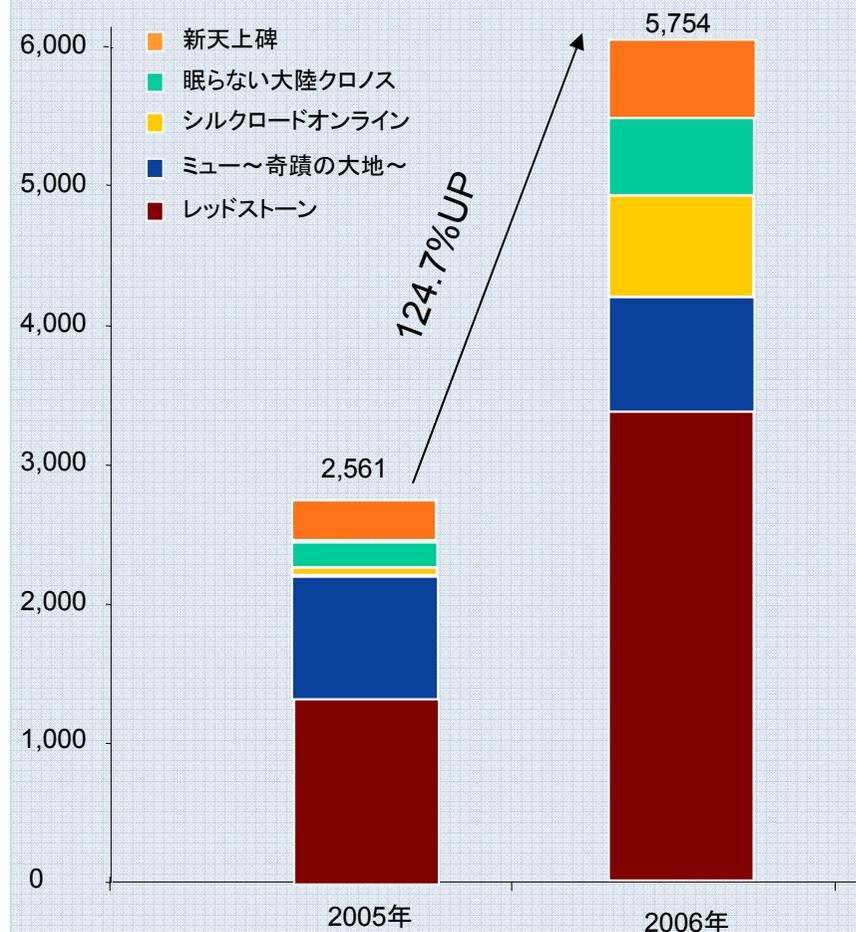
### ✓ 「シルクロードオンライン」が通年で業績に寄与

05年12月に開始をした「シルクロード」が通年で業績に寄与し、前年対比683百万円の売上高UPに貢献。

### ✓ 新ゲーム投入へ向けた活動を展開

「ミラクルサマナー キュイ」のクローズβサービスを開始(06年12月)

## 売上高(百万円)



# IV - ゲーム別売上高



(単位:百万円)

	2006年度 実績	2005年度 実績	増減	増減比
レッドストーン (累計会員数)	3,250 (80万人)	1,242 (46万人)	+2,007	+161.5 %
ミュー～奇蹟の大地～ (累計会員数)	807 (57万人)	877 (49万人)	△69	△ 8.0 %
シルクロードオンライン (累計会員数)	699 (30万人)	15 (12万人)	+683	+4,326.7 %
眠らない大陸クロノス (累計会員数)	560 (41万人)	139 (25万人)	+421	+303.0 %
新天上碑 (累計会員数)	436 (43万人)	285 (34万人)	+150	+52.6 %

# IV - 損益計算書



(単位:百万円)	2006年度 実績	2005年度 実績	増減率	要因
売上高	5,881	2,697	+118.0%	✓主力タイトルの大幅な伸張 ✓2タイトルの課金モデルの変更
経常利益	2,020	833	+142.3%	✓オンラインゲーム事業の 拡大による収益性の向上
%利益率	34.4%	30.9%		
当期利益	1,142	695	+64.3%	
%利益率	19.4%	25.8%		

# IV - 費用内訳



(単位:百万円)	2006年度 実績	2005年度 実績	増減率	要因
売上原価合計	1,414	650	+117.5%	
% 売上対比	24.1%	24.1%		
ロイヤリティ等	1,380	608	+126.9%	
その他	34	41	△18.5%	
販管費合計	2,405	1,213	+98.2%	
% 売上対比	40.9 %	45.0 %		
人件費	882	448	+96.7%	人員の拡充
広告宣伝費	458	169	+170.7%	
支払手数料	625	350	+78.4%	
減価償却費	22	11	+101.4%	
その他	417	233	+78.4%	

# IV - キャッシュフロー



(単位:百万円)

	2006年12月	2005年12月	増減	要因
I 営業活動による キャッシュ・フロー	1,822	763	+1,059	
II 投資活動による キャッシュ・フロー	△238	△166	△71	オフィス移転及びソフトウェアライセンスの取得
III 財務活動による キャッシュ・フロー	1,375	—	+1,375	新株の発行による資金調達
IV 現金及び現金 同等物の増加額	2,959	596	+2,362	
V 現金及び現金 同等物の期首残高	782	185	+596	
VI 現金及び現金 同等物の期末残高	3,742	782	+2,959	

# V. 07年12月期計画

取締役経営管理本部長  
今村 洋天

# V - 07年12月期計画ハイライト



業績見通し

売上高は引き続き高い成長を維持する見込み。一方、07年は利益水準を抑え、08以降の成長へ向けた事業への積極投資を行う。

売上高7,500百万円(前年対比27.5%増)  
経常利益2,025百万円(前年対比0.2%増)

オンラインゲーム事業

新規タイトルの正式有料サービスの開始

年内に「ミラクルサマナー キュイ」「PI STORY」「RF online」の正式有料サービスの開始を目指す。

既存タイトルの課金モデルの変更

07年4月MMORPG「ミュー～奇蹟の大地～」の課金モデルをアイテム課金型に変更予定。

オリジナル・オンラインゲームの共同開発に着手

日本における運営経験から得た企画力と韓国Hi-WIN社の開発力に基づき共同開発に着手。日本のゲーム市場に合致した新規タイトルの開発を目指す。

その他

人的資源の強化

事業の拡大に伴い、大幅な人員の拡充を行うと同時に人員の増加に対応するための増床を検討。

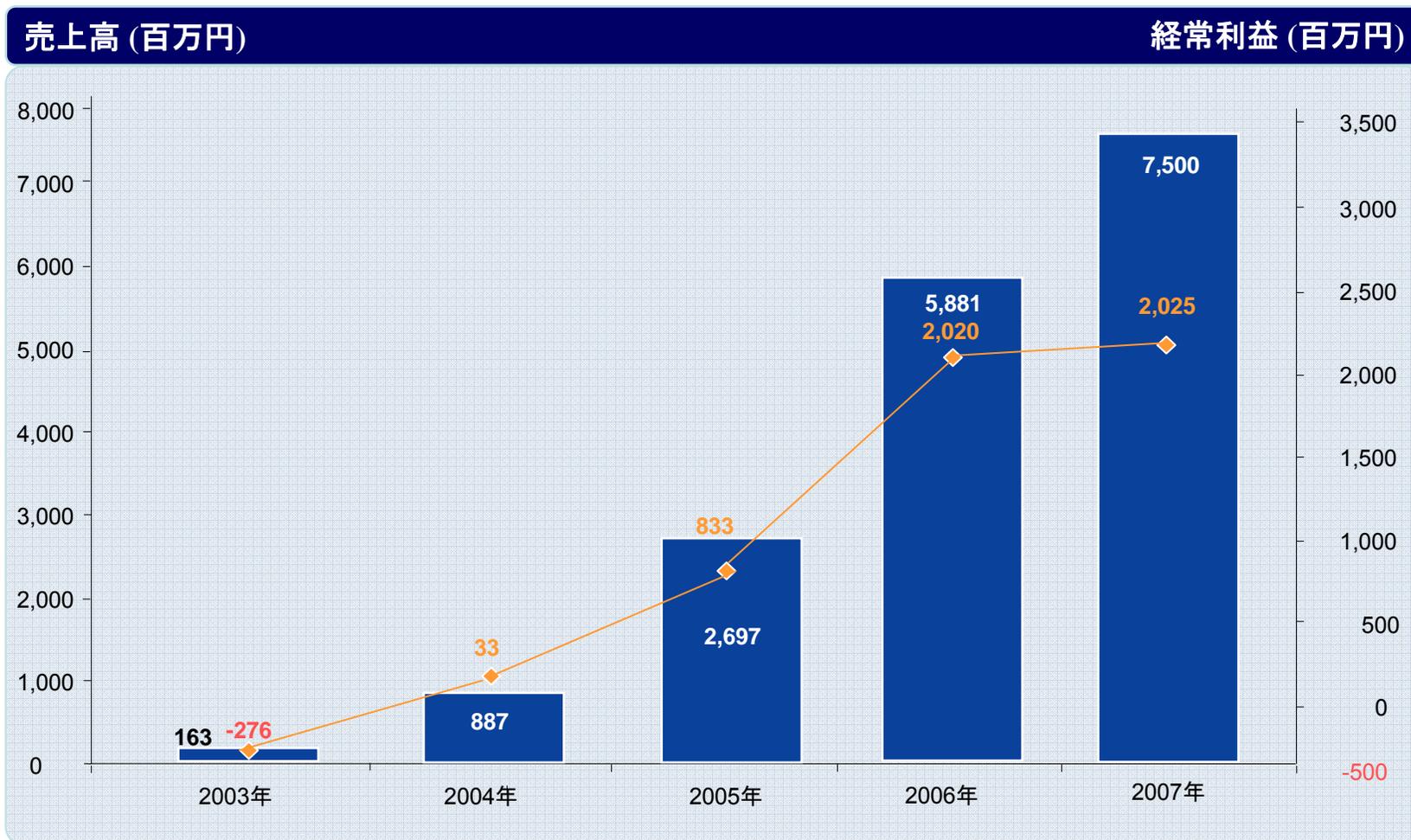
情報管理体制の強化

昨年に引き続き情報管理体制の強化を図り、ISO27001の取得を目指す。

# V - 業績の推移（全体）



- ✓売上高は引き続き高い成長を維持する見込み。
- ✓一方、07年は利益水準を抑え、08以降の成長へ向けた事業への積極投資を行う。



# V - オンラインゲーム運営事業



## 計画

✓オンラインゲーム運営事業の売上規模は引き続き拡大する見込み。

07年売上高7,237百万円(前期比27.5%増)を見込む

✓課金モデルを変更したタイトルの増収

「眠らない大陸クロノス」「新天上碑」「ミュー～奇蹟の大地」にて前年対比で増収を見込む。

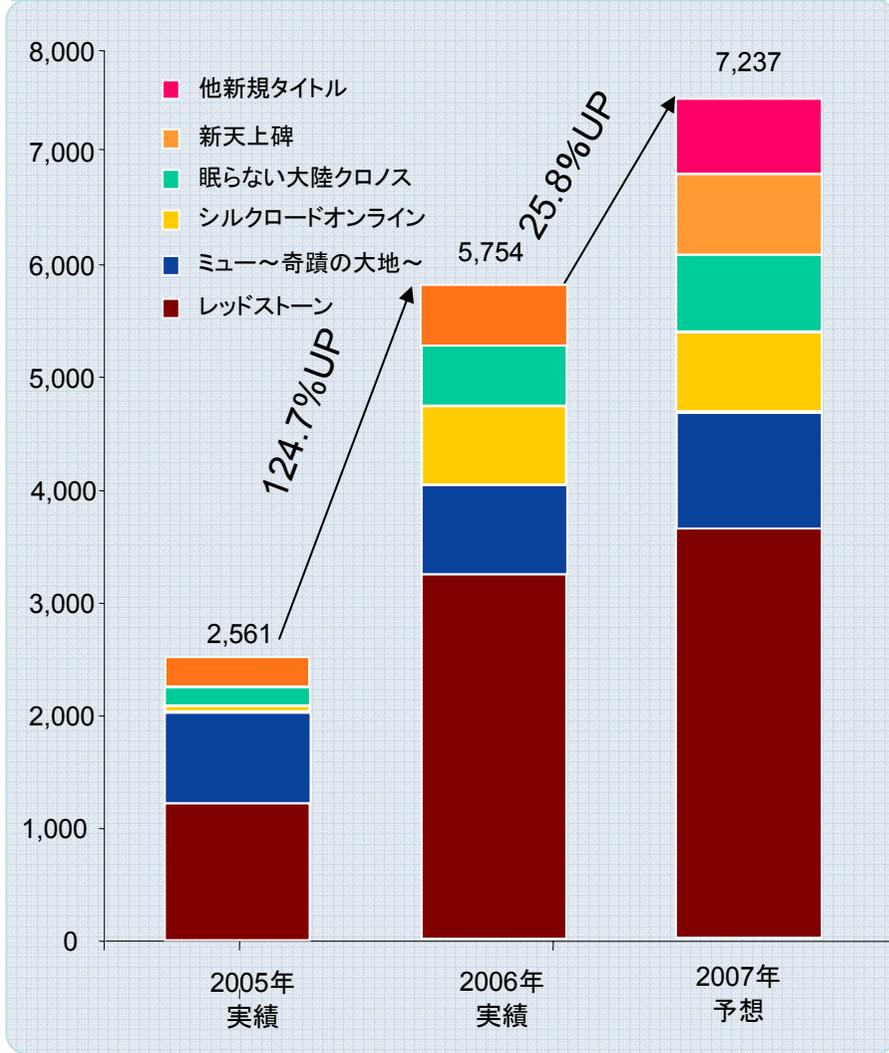
✓新規タイトルの業績への寄与

06年獲得の「ミラクルサマナー キュイ」等の新規タイトルの正式有料サービスを07年中に開始予定。

✓新ゲーム投入へ向けた活動の展開

「新天上碑」のライセンサーである韓国Hi-Winと、新規MMORPGの共同開発をスタート。08年中のサービスインを目指す。

## 売上高 (百万円)



# V - ゲーム別売上高



(単位:百万円)	2007年度 計画	2006年度 実績	増減	増減比
レッドストーン	3,532	3,250	+282	+8.7 %
ミュー～奇蹟の大地～	954	807	+146	+18.2 %
シルクロードオンライン	717	699	+17	+2.6 %
眠らない大陸クロノス	697	560	+137	+24.5 %
新天上碑	650	436	+214	+49.1 %
他新規タイトル	685	—	+685	—

# V - 損益計算書



(単位:百万円)	2007年度 計画	2006年度 実績	増減率	要因
売上高	7,500	5,881	+27.5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓課金モデルを変更したタイトルの収益増加</li> <li>✓新規タイトルの正式有料サービスの開始</li> </ul>
経常利益	2,025	2,020	+0.2%	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓事業投資による販売管理費の増加</li> </ul>
%利益率	27.0%	34.4%		
当期利益	1,154	1,142	+1.0%	
%利益率	15.3%	19.4%		

# V - 費用内訳



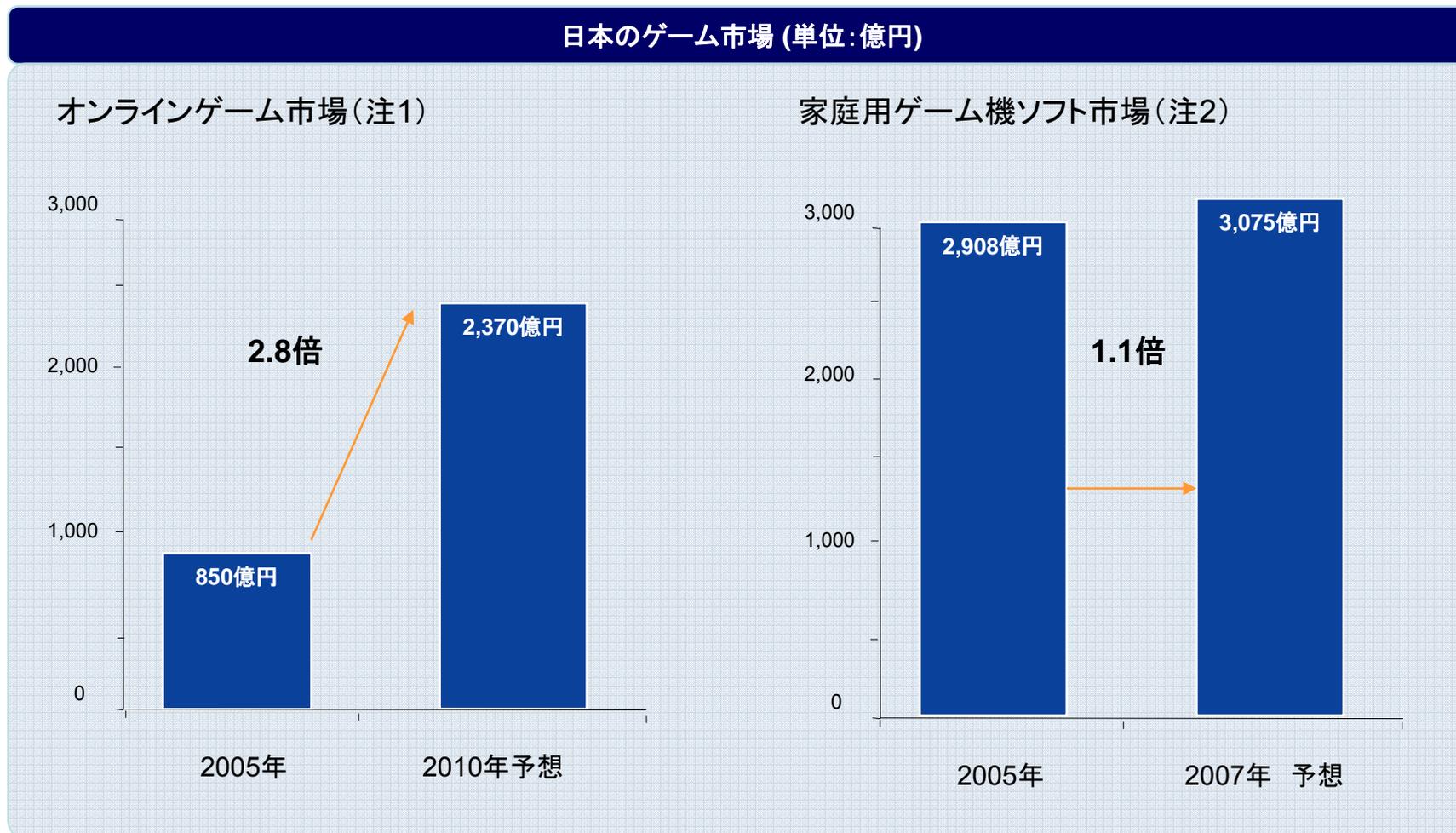
(単位:百万円)	2007年度 計画	2006年度 実績	増減率	要因
売上原価合計	1,844	1,414	+30.4%	
% 売上対比	24.6%	24.1%		
ロイヤリティ等	1,719	1,380	+24.5%	
その他	125	34	+265.9%	
販管費合計	3,630	2,405	+50.9%	
% 売上対比	48.4 %	40.9 %		
人件費	952	882	+7.9%	
広告宣伝費	790	458	+72.6%	新規顧客獲得
支払手数料	744	625	+23.8%	
減価償却費	53	23	+131.7%	
その他	1,059	416	+154.4%	研究開発費の増加

## VI.卷末資料

# 日本のオンラインゲーム市場



✓ 2005年時点で850億円2010年には2,370億円に拡大する見込。一方、これまでゲーム市場の中心となってきた家庭用ゲーム機ソフト市場は、市場規模の拡大が鈍化見込。



注1: 野村総合研究所予測 (2005年12月)

注2: 株式会社エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書」より

# オンラインゲーム関連用語



## ✓MMORPG

「Massively Multiplayer Online Role Playing Game(多人数同時参加型のオンラインロールプレイングゲーム)」の略称です。

## ✓ライセンス

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。

## ✓ローカライズ

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。

## ✓ベータサービス

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。

## ✓アイテム課金型

月額利用料金は無料で、当該ゲーム内において使用できるアイテムの販売によって料金を徴収する収益モデルです。

## ✓月額課金+アイテム課金複合型

ゲームプレイに必要な月額利用料金に加え、当該ゲーム内において使用できるアイテムの販売によって料金を徴収する収益モデルです。