

■株主メモ

事業年度 定時株主総会	1月1日から12月31日まで 毎事業年度末日の翌日から 3ヶ月以内に開催
基準日	12月31日 その他必要あるときは、あらかじめ公告して臨時に基準日を定めます。
配当金受領株主確定日	毎年12月31日及び 中間配当を行うときは6月30日
株主名簿管理人	東京都港区芝三丁目33番1号 中央三井信託銀行株式会社 〒168-0063
同事務取扱所 (郵便物送付 及び電話照会先)	東京都杉並区和泉二丁目8番4号 中央三井信託銀行株式会社 証券代行部 証券代行事務センター 電話 0120-78-2031 (フリーダイヤル)
同取次所	中央三井信託銀行株式会社 全国各支店 日本証券代行株式会社 本店・全国各支店
公告方法	電子公告の方法により行います。ただし、 電子公告によることができない事故その他 やむを得ない事由が生じた場合は、日本経 済新聞に掲載して行います。

■ホームページのご案内

当社ホームページではIR情報から、運営中のタイトルの情報まで随時更新しながら提供させていただいております。ぜひご活用ください。

●主な内容 投資家向け情報

事業概要や財務内容について掲載しております。
その他IR関連情報はこちらをご覧ください。

サービス案内

現在運営中のタイトルについて紹介しております。

会社情報

社長挨拶、会社概要等を掲載しております。



<http://www.gameon.co.jp/>

株主の皆様の声をお聞かせください

当社では、株主の皆様の声をお聞かせいただくため、アンケートを実施いたします。

お手数ではございますが、

アンケートへのご協力をお願いいたします。

●アンケート実施期間は、本書がお手元に到着してから約2ヶ月間です。

ご回答いただいた方の中から抽選で薄謝(図書カード500円)を進呈させていただきます



<http://www.e-kabunushi.com>
アクセスコード **3812**

いいかぶ

検索

Yahoo!、MSN、exciteのサイト内にある検索窓に、
いいかぶと4文字入れて検索してください。



空メールにより
URL自動返信

kabu@wjm.jpへ空メールを送信してください。(タイトル、本文は無記入)
アンケート回答用のURLが直ちに自動返信されます。



携帯電話からも
アクセスできます

QRコード読み取り機能のついた携帯電話をお使いの方は、
右のQRコードからもアクセスできます。



※本アンケートは、株式会社エーツーメディアの提供する「e-株主リサーチ」サービスにより実施いたします。(株式会社エーツーメディアについての詳細 <http://www.a2media.co.jp>)
※ご回答内容は統計資料としてのみ使用させていただきます。事前の承諾なしにこれ以外の目的に使用することはありません。

●アンケートのお問い合わせ「e-株主リサーチ事務局」TEL:03-5777-3900(平日 10:00~17:30) MAIL:info@e-kabunushi.com



株式会社ゲームオン (GameOn Co., Ltd.)
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-19-19 恵比寿ビジネスタワー
TEL.03-5447-6320 (代表)

GameOn
株式会社ゲームオン

2007年12月期 株主通信
Financial Report 2007
2007.1.1 - 2007.12.31

CONNECT YOUR EMOTION

株主の皆様におかれましてはますますご清栄のこととお慶び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。

当社は、2001年4月に発足して以来、「正道経営」と「感動経営」を経営理念として掲げ、常にお客様への誠実さと、お客様に感動していただけるサービスを提供することを第一と考え、オンラインゲームの運営を主とする事業を展開してまいりました。

当事業年度の業績につきましては、既存の各タイトルの大型アップデート、課金形態の変更による収益モデルの改善、また会員の需要に応じたゲームシステムの提供と、ゲーム内販売アイテムの追加等の様々な施策により順調に推移し、売上高は増収を確保することができました。

また、積極的な事業拡大のための通信設備強化、新規会員獲得のための広告宣伝の実施、人員の継続的な増員など、経営基盤の強化のために必要な課題を成し遂げることができました。

また、第8期に正式有料サービス開始を予定している「Soul of the Ultimate Nation」の独占ライセンス契約の締結など、当社の核となる事業を充実させ

るための施策を打つことができました。

当社の株式を保有していただく株主の皆様に対する利益配分につきましては、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、当社を取り巻く事業環境や業績を鑑み、1株当たり1,000円の配当を実施させていただくことといたしました。

2007年10月に、当社は中期経営計画を策定、発表させていただきました。これは、今後想定されるオンラインゲーム業界の市場動向と、当社の現状と可能性を分析し、当社の中期的な成長を宣言するとともに、株主の皆様を目指す姿と進むべき方向性を明確に示したものです。

また、2007年11月には、韓国オンラインゲームのトップ企業の一つである、ネオウィズ・ゲームズ・コーポレーションとの戦略的資本業務提携を発表させていただきました。この提携により当社は、日本のオンラインゲーム市場における競争力をさらに高め、また今後の課題と位置付けている運営タイトルの安定的確保、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、それらの事業のグローバル展開をするための強力なパートナーを得ま



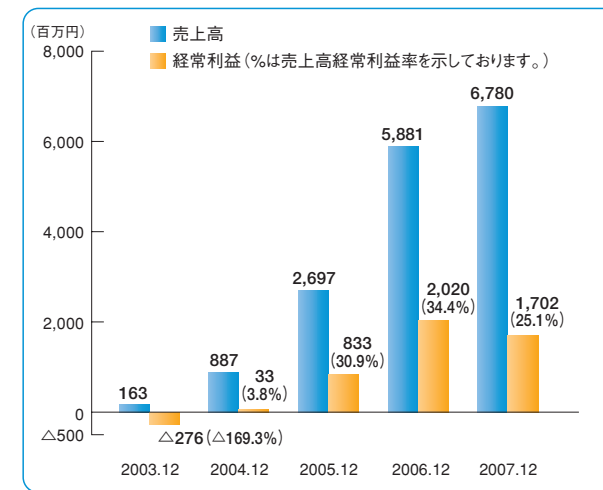
代表取締役社長 **李 相燁**

した。これを機に、ますます競争が激しくなりつつあるオンラインゲーム市場の中で、オンラインゲームのリーディングカンパニーとしての信念と宿命を抱え、これまでの勢いをさらに加速してまいりたいと考えております。

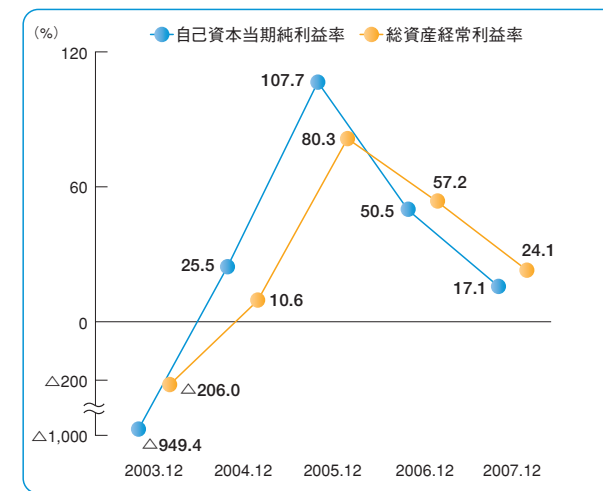
今後も、より多くのお客様に、より大きな感動を提供し続け、一つずつ目標を達成し、企業価値を高め株主の皆様をはじめとするステークホルダーの方々のご期待にお応えしていく所存です。

株主の皆様におかれましては、変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。

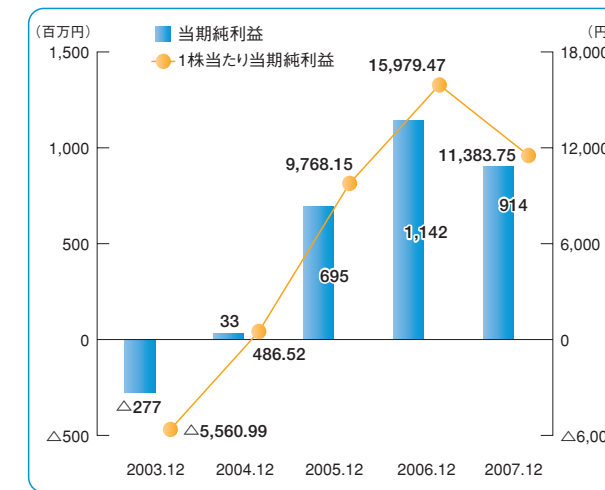
売上高／経常利益



自己資本当期純利益率 (ROE)／総資産経常利益率 (ROA)

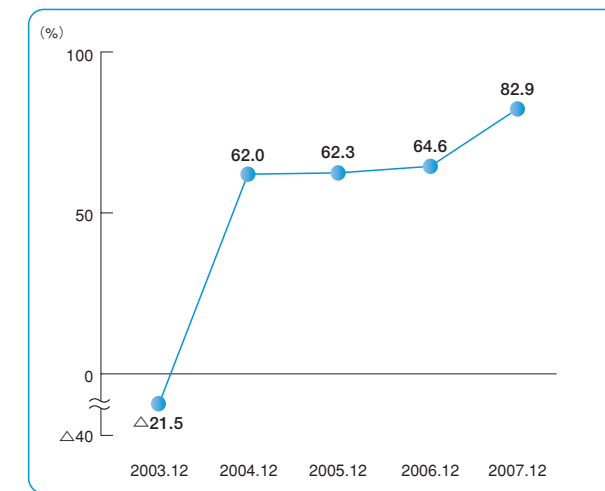


当期純利益／1株当たり当期純利益



(注) 当社は、2006年6月15日付で株式1株につき8株の株式分割を行っております。上記では、当該株式分割に伴う影響を加味し、適正修正を行った場合の数値を表記しております。

自己資本比率





事業の概要

Our Business

オンラインゲーム運営部門

オンラインゲーム運営部門では、当事業年度において「レッドストーン」「ミュー～奇蹟の大地～」「シルクロードオンライン」「天上碑」「眠らない大陸クロノス」「RF ONLINE Z」の6タイトルのMMORPG^(注1)の正式有料サービスを提供してまいりました。

当社の主力タイトルである「レッドストーン」においては、3月と11月の2度にわたりメインストーリーを追加する大型アップデートを行うとともに、ペットシステムなどの会員の需要を喚起するゲームシステムとゲーム内販売アイテムの追加を行うことで、引き続き当社において最も高い収益力を維持することができました。

「ミュー～奇蹟の大地～」においては、4月に「月額課金＋アイテム課金複合型」^(注2)から「アイテム課金型」^(注3)へ収益モデルを転換するとともに、11月に既存会員向け的大型アップデートを行うことで収益力の向上を図ることができました。

「シルクロードオンライン」においては、7月にヨーロッパエリアを追加する大型アップデートを行うことで新規会員の開拓を行うとともに、第4四半期以降、会員の需要に応じたゲームシステムの提供とゲーム内販売アイテムの追加を継続することで、上半期までの収益力の鈍化傾向から一転し、下半期には増収基調を継続して達成することができました。

「天上碑」においては、新旧の会員の需要に応じた定期的なアップデートにより、会員の高い定着率と安定した収益が継続しました。

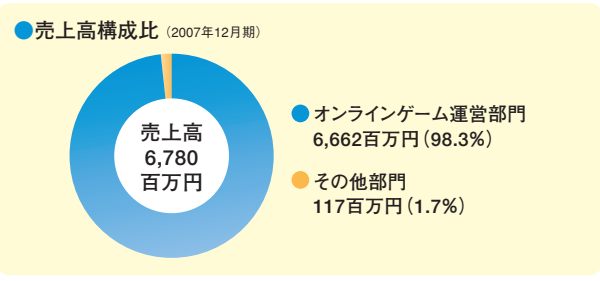
「眠らない大陸クロノス」においては、成長率の鈍化傾向が見られたものの、前年対比で増収を維持することができました。

「RF ONLINE Z」においては、6月に正式有料サービスを開始した後、9月にゲーム内販売アイテムの大幅な追加を行った結果、当社の他のタイトルと並ぶ収益力を構築することができました。

この結果、当事業年度は、競争が激化する市場環境を背景に下半期「ミラクルサマナー キュイ」のサービス休止と、「パイストーリー」^(注4)の独占ライセンス契約解除があったものの、正式有料サービスを提供する6タイトルのうち5タイトルにおいて前年対比で業績が向上し、オンラインゲーム運営部門の売上高は6,662百万円（前年同期比15.8%増）となりました。

その他部門

その他部門におきましては、インターネットカフェへのソフトウェアライセンス許諾、ゲームポータルサイト「Gpara.com」^(注5)の運営、並びにゲーム攻略本・Tシャツ制作販売等の商品化権事業を行っております。当事業年度においては、商品化権事業を新しく開始したものの、「Gpara.com」における広告収入の減少が引き続き見られ当事業部門の売上高は117百万円（前年同期比7.3%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)の略称であります。
(注2) 「月額課金＋アイテム課金複合型」とは、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あります。
(注3) 「アイテム課金型」とは、月額利用料金は無料、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あります。
(注4) 「パイストーリー」の開発元である、株式会社エヌコニーエンタープライズは、日本でのサービス提供に向け引き続き開発を継続し、当社は、日本において当該タイトルの提供が行われる際、優先的に独占ライセンス獲得交渉を行う権利を保持しております。
(注5) 当社は、2008年2月1日付で「Gpara.com」の営業権を譲渡しております。

運営タイトル概要 (2007年12月31日現在)

タイトル	ジャンル	MMORPG	正式有料サービス開始日	収益モデル
●天上碑	天上碑	MMORPG	2003年3月14日	アイテム課金型
●眠らない大陸クロノス	眠らない大陸クロノス	MMORPG	2003年10月27日	アイテム課金型
●ミュー～奇蹟の大地～	ミュー～奇蹟の大地～	MMORPG	2004年2月27日	アイテム課金型
●レッドストーン	レッドストーン	MMORPG	2005年2月24日	アイテム課金型
●シルクロードオンライン	シルクロードオンライン	MMORPG	2005年12月21日	アイテム課金型
●RF ONLINE Z	RF ONLINE Z	MMORPG	2007年6月8日	アイテム課金型

【中期経営計画】

当社は、2007年11月8日に、2008年度（平成20年12月期）から2010年（平成22年12月期）までの3ヵ年の「中期経営計画」を発表させていただきました。

当中期経営計画は、急速に変化するオンラインゲーム市場において、オンラインゲームを軸とした事業の多角化とスピード経営に耐えうる経営戦略と組織づくりによる経営基盤強化により「既存事業の安定成長」と「事業領域拡大による急成長」の実現を図るものです。

●中期経営計画実現のための3つのキーワード

1 運営タイトル（パソコン向けオンラインゲーム）の安定的確保

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、今後の課題となるのは、オンラインゲーム業界への新規参入や競争激化、またオンラインゲーム先進国である韓国における優良タイトルの枯渇など、ますます厳しくなりつつある市場において、運営タイトルを安定確保できる体制を構築することです。こうした状況を背景に、当社では、韓

国に限らず、中国や台湾、欧米など多地域からのライセンス獲得に加え、運営権譲渡、事業提携、M&Aによる新規タイトルの調達を行ってまいります。また、共同開発並びにゲーム開発スタジオへの資本投資によるオリジナルタイトルの制作を行ってまいります。

2 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

オンラインゲーム業界では、オンラインゲームをベースとした商品やサービスなどの周辺ビジネスを含め、市場が急速に拡大しております。こうした市場環境を背景に、当社の運営タイトルをベースとした周辺事業への新規展開を検討しております。具体的な施策として、オンラインゲームをベースとしたポータルサイトの提供、キャラクターグッズ、ゲーム攻略

本等の商品化権事業の推進など収益獲得を目的とした事業の展開と、開発を進めているSNSやアイテムオークション等の既存会員の活性化を目的とした事業の展開を検討しております。また、モバイル、家庭用ゲーム機等の新たなプラットフォームへ事業領域の開拓を進め、各運営タイトルの周辺事業拡充を図ってまいります。

3 タイトル及び事業のグローバル展開

当社の主力事業であるオンラインゲーム運営事業及びオンラインゲームをベースとした新規事業を日本のオンラインゲーム市場だけでなく、今後成長が見込まれる海外市場を視野に入れ、海外拠点の確立による新たな市場の開拓を行い、展開地域を拡大することで、事業規模の拡大を行います。具体的な施策として、当社は、グローバル版権の獲得

やオリジナルタイトルの開発、開発スタジオへの投資を積極的に行い、グローバル展開に向けた様々な施策を検討・実行してまいります。

【ネオウィズ・ゲームズ・コーポレーション及び株式会社ゲームホールディングスとの戦略的資本業務提携】

当事業年度において、当社はネオウィズ・ゲームズ・コーポレーション（以下、「ネオウィズ・ゲームズ」）及び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」）と戦略的資本業務提携契約を締結し、2007年11月9日から2007年12月10日までの期間で実施された、ネオウィズ・ゲームズ及びゲームホールディングスの共同による当社株式の公開買付けに賛同し、且つ両社に対して2007年11月26日付にて第三者割当増資を実施いたしました。

ネオウィズ・ゲームズは、オンラインゲーム先進国である韓国においてトップクラスのトラフィックを誇るオンラインゲームポータルサイト「Pmang」を擁し、オンラインFPS^(注)

「Special Force」やElectronic Arts Inc（以下「EA」）と共同展開するオンラインサッカーゲーム「FIFA Online」等の多数のヒット作を提供しております。また、20社以上のゲーム開発会社への出資を通じて自社開発能力を強化するとともに、世界トップクラスのゲーム会社であるEAと戦略的提携を結ぶことで海外との太いパイプラインを構築しております。

当社は、中期経営計画にて掲げている3つのキーワードを着実に実現するべく、当社が持つ日本国内におけるオンラインゲーム運営事業における会員、及びノウハウと、ネオウィズ・ゲームズが持つ強みによるシナジーを高め、2008年度以降、より多彩な展開を積極的に検討・実施してまいります。

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

●戦略的提携の内容

1 ネオウィズ・ゲームズが保有するオンラインゲームタイトルの日本における提供

2 日本におけるオンラインゲームプラットフォーム構築協力

3 海外オンラインゲーム市場進出支援

neowiz
NEOWIZ GAMES

(2007年9月30日現在)

- 社 名：Neowiz Games Corporation (KOSDAQ上場)
- 代表取締役：崔官鎬
- 設 立 日：2007年4月
- 資 本 金：15.6億ウォン
- 事 業 内 容：オンラインゲームの開発及び運営、オンラインゲームポータルの運営
- 関 連 会 社：NEOWIZ GAMES ASIA Co.,Ltd

- ① 多数の有力オンラインゲームタイトルの開発・運営
20社以上のゲーム開発会社との資本関係
- ② 韓国トップクラスのゲームポータル「Pmang」の運営
- ③ 韓国・日本・中国における事業展開
EAを含む海外との太いパイプライン



■貸借対照表について

当事業年度末における資産、負債及び純資産の状況のうち前事業年度末と比較し、変動がある項目は主に以下のとおりであります。

総資産の状況は前事業年度末と比較し3,195百万円増加し8,664百万円となりました。純資産の状況は3,650百万円増加し7,185百万円となりました。

主な要因といたしましては、2007年11月にネオウィズ・ゲームズ並びにゲームホールディングスを割当先とした第三者割当増資により2,800百万円の資金を調達したことと、好調な事業活動により利益剰余金が799百万円増加したことが挙げられます。

また、「ミラクルサマナー キュイ」のサービス休止、「パイストーリー」の独占ライセンス契約解除、オフィスレイアウト変更等により固定資産除却損80百万円が発生しておりますが、事業拡大に伴うオフィス増床と新規タイトルの獲得に伴い固定資産は162百万円増加し706百万円となりました。

負債の状況は、事業拡大に伴い買掛金等の流動負債が増加したものの、未払法人税、未払消費税等が減少したことにより、前事業年度末と比較し455百万円減少し1,478百万円となりました。

■貸借対照表（要旨）

科 目	当期 (2007年12月31日現在)		前期 (2006年12月31日現在)	
	百万円	構成比（％）	百万円	構成比（％）
（資産の部）				
流動資産	7,957	91.8	4,924	90.0
現金及び預金	6,442	74.4	3,742	68.4
売掛金	1,349	15.6	998	18.2
仕掛品	0	0.0	—	—
貯蔵品	1	0.0	2	0.0
前渡金	12	0.1	37	0.7
前払費用	64	0.7	21	0.4
繰延税金資産	70	0.8	109	2.0
その他	17	0.2	13	0.3
貸倒引当金	△0	0.0	—	—
固定資産	706	8.2	544	10.0
有形固定資産	173	2.0	139	2.6
無形固定資産	209	2.4	141	2.6
投資その他の資産	323	3.8	263	4.8
資産合計	8,664	100.0	5,469	100.0
（負債の部）				
流動負債	1,478	17.1	1,933	35.4
買掛金	432	5.0	350	6.4
未払金	473	5.4	411	7.5
未払費用	23	0.3	17	0.3
未払法人税等	232	2.7	901	16.5
未払消費税等	43	0.5	134	2.5
前受金	—	—	8	0.2
預り金	48	0.6	39	0.7
前受収益	158	1.8	—	—
役員賞与引当金	65	0.8	70	1.3
その他	—	—	0	0.0
固定負債	—	—	0	0.0
負債合計	1,478	17.1	1,934	35.4
（純資産の部）				
株主資本	7,184	82.9	3,532	64.6
資本金	2,623	30.3	1,196	21.9
資本剰余金	2,423	27.9	996	18.2
利益剰余金	2,138	24.7	1,338	24.5
評価・換算差額等	1	0.0	3	0.0
純資産合計	7,185	82.9	3,535	64.6
負債・純資産合計	8,664	100.0	5,469	100.0

■損益計算書について

当事業年度における売上高は6,780百万円（前年同期比15.3%増）となり、営業利益は1,637百万円（同20.5%減）、経常利益は1,702百万円（同15.7%減）、当期純利益は914百万円（同20.0%減）となりました。損益計算書の主なポイントは以下のとおりです。

売上高は、既存タイトルの伸長と、1本の新規タイトルの正式有料サービス開始により前年同期比で約15%拡大いたしました。売上高に対する売上原価の比率には大きな変化が見られなかったものの、販管費率につきましては、新規タイトルの会員獲得のための広告宣伝費用の増大、中長期成長に向けた、人員の強化及びそれに伴う、地代家賃の増加、その他上場維持関連費用並びにシステム管理体制の強化により前年同期より10.5ポイント増加いたしました。

また当期純利益は、カジュアルオンラインゲーム「ミラクルサマナー キュイ」のサービス休止並びにMMORPG「パイストーリー」の独占ライセンス契約解除、オフィスレイアウト変更等に伴い、特別損失83百万円を計上した結果914百万円（同20.0%減）となりました。

■損益計算書（要旨）

科 目	当期 (2007年1月1日から2007年12月31日まで)		前期 (2006年1月1日から2006年12月31日まで)		増減率
	百万円	構成比（％）	百万円	構成比（％）	％
売上高	6,780	100.0	5,881	100.0	15.3
売上原価	1,656	24.4	1,414	24.1	17.1
売上総利益	5,123	75.6	4,466	75.9	14.7
販売費及び一般管理費	3,486	51.4	2,405	40.9	44.9
営業利益	1,637	24.2	2,060	35.0	△20.5
営業外収益	93	1.3	15	0.3	494.1
営業外費用	28	0.4	55	0.9	△48.9
経常利益	1,702	25.1	2,020	34.4	△15.7
特別損失	83	1.2	4	0.1	—
税引前当期純利益	1,619	23.9	2,015	34.3	△19.7
法人税、住民税及び事業税	700	10.3	969	16.5	△27.7
法人税等調整額	4	0.1	△95	△1.6	—
当期純利益	914	13.5	1,142	19.4	△20.0

■キャッシュ・フロー計算書（要旨）

科 目	当期 (2007年1月1日から2007年12月31日まで)	前期 (2006年1月1日から2006年12月31日まで)
営業活動によるキャッシュ・フロー	368	1,822
投資活動によるキャッシュ・フロー	△381	△238
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,713	1,375
現金及び現金同等物に係る換算差額	—	—
現金及び現金同等物の増減額	2,699	2,959
現金及び現金同等物の期首残高	3,742	782
現金及び現金同等物の期末残高	6,442	3,742

■株主資本等変動計算書 当期（2007年1月1日から2007年12月31日まで）

	株主資本					評価・換算差額等			純資産 合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		株主資本 合計	その他 有価証券 評価差額金	評価・換算 差額等合計	
		資本準備金	資本剰余金 合計	その他利益剰余金 繰越利益剰余金	利益剰余金 合計				
2006年12月31日残高	1,196	996	996	1,338	1,338	3,532	3	3	3,535
事業年度中の変動額									
新株の発行	1,426	1,426	1,426			2,852			2,852
剰余金の配当				△114	△114	△114			△114
当期純利益				914	914	914			914
株主資本以外の項目の事業年度中の変動額（純額）							△1	△1	△1
事業年度中の変動額合計	1,426	1,426	1,426	799	799	3,652	△1	△1	3,650
2007年12月31日残高	2,623	2,423	2,423	2,138	2,138	7,184	1	1	7,185



■株式の状況 (2007年12月31日現在)

発行可能株式総数 284,800株

発行済株式の総数 99,424株

株主数 5,470名

大株主

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
ネオウィズ・ゲームズ・コーポレーション	34,072	34.26
株式会社ゲームホールディングス	25,740	25.88
ブロードメディア株式会社	13,298	13.37
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	1,000	1.00
バンクオブニューヨークジェシーエム	886	0.89
クライアントアカウンツイーアイエスジー	886	0.89
李相燁	580	0.58
鄭起泳	576	0.57
チェスマンハッタンバンクジーティーエス	443	0.44
クライアントアカウントエスクロウ	443	0.44
大野俊朗	304	0.30
ビー・エヌ・ピー・パリバ・セキュリティーズ(ジャパン)リミテッド	267	0.26

■会社概要 (2007年12月31日現在)

商号 株式会社ゲームオン (GameOn Co., Ltd.)

所在地 東京都渋谷区恵比寿1-19-19

恵比寿ビジネスタワー

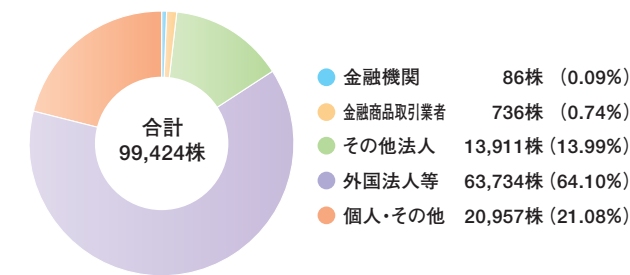
設立 2001年4月2日

事業概要 ①インターネット利用のオンラインゲームの運営・開発
②インターネットカフェへのソフトウェアライセンス許諾
③オンラインゲームのライセンスを活用した商品化権事業

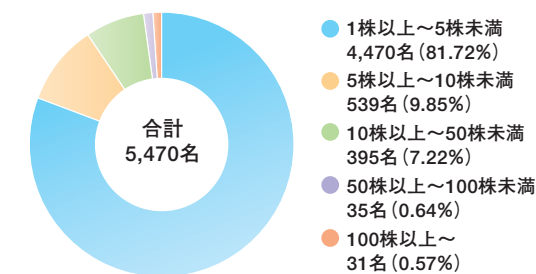
資本金 26億2,322万2千円

従業員数 147名

●所有者別株式分布状況



●所有株式数別株主分布状況



■役員 (2008年3月28日現在)

代表取締役社長	李 相燁
専務取締役	鄭 起泳
取締役	萩原 和之
取締役	朴 辰桓
取締役	元 導喜
常勤監査役	菅谷 和彦
監査役	山下 靖典
監査役	永田 金司