

平成25年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年2月3日

上場会社名 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 3765 URL <http://www.gungho.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 森下 一喜  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO財務経理本部長 (氏名) 坂井 一也 (TEL) 03-6895-1650  
 定時株主総会開催予定日 平成26年3月24日 配当支払開始予定日 平成26年3月10日  
 有価証券報告書提出予定日 平成26年3月24日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年12月期の連結業績 (平成25年1月1日～平成25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	%
25年12月期	163,060	531.5	91,228	881.1	90,104	863.1	54,768	567.1
24年12月期	25,821	168.8	9,298	690.1	9,355	505.5	8,209	395.2
(注) 包括利益	25年12月期		58,013百万円 (578.9%)		24年12月期		8,544百万円 (569.3%)	

	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	%	%	%
25年12月期	47.56	47.54	120.4	119.8	55.9
24年12月期	7.14	7.13	68.7	47.6	36.0

(参考) 持分法投資損益 25年12月期 △1,284百万円 24年12月期 △65百万円

(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
25年12月期	125,390	77,428	59.4	64.69
24年12月期	25,085	19,391	65.5	14.29

(参考) 自己資本 25年12月期 74,525百万円 24年12月期 16,433百万円

(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
25年12月期	85,830	△42,957	225	53,936
24年12月期	6,134	△1,836	△153	10,209

2. 配当の状況

	年間配当金					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	%	%
24年12月期	—	0.00	—	0.00	—	0	—	—
25年12月期	—	0.00	—	250.00	250.00	2,880	5.2	6.3
26年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。平成25年12月期については当該株式分割前の配当金の額を記載しております。

(注) 26年12月期の配当額は未定であります。

3. 平成26年12月期の連結業績予想 (平成26年1月1日～平成26年12月31日)

当社グループは、コンテンツ関連の新規性の高い事業を展開しており、事業環境の変化が激しいこと、また連結子会社で米国NASDAQ市場に上場しているGRAVITY Co., Ltd. が業績予想を開示しない方針としているため、当社グループが業績予想を発表することにより、各々のステークホルダーに対して公平な情報提供が困難であることなどから、四半期毎に実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努め、通期の連結業績予想については開示しない方針です。

※ 注記事項

- (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
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 有
- ④ 修正再表示 : 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）	25年12月期	1,152,010,000株	24年12月期	1,149,810,000株
② 期末自己株式数	25年12月期	—株	24年12月期	—株
③ 期中平均株式数	25年12月期	1,151,567,261株	24年12月期	1,149,530,000株

(注) 当社は平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、上記の株式数を算出するとともに、前項の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及び1株当たり純資産を算定しております。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成25年12月期の個別業績（平成25年1月1日～平成25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	%
25年12月期	158,778	590.8	92,420	834.8	92,419	833.6	57,750	546.7
24年12月期	22,985	206.3	9,886	—	9,899	—	8,929	—

	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
25年12月期	50.15	50.13
24年12月期	7.77	7.75

(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		%		円 銭	
25年12月期	116,886		71,113		60.8		61.73	
24年12月期	17,718		13,351		75.4		11.61	

(参考) 自己資本 25年12月期 71,113百万円 24年12月期 13,351百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

・この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続は終了していません。

※ 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条件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、添付資料2ページ「経営成績に関する分析」をご覧ください。

・当社は、平成26年2月4日に機関投資家及びアナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。その模様及び説明内容（音声）については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	2
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(4) 事業等のリスク	4
2. 企業集団の状況	9
3. 経営方針	10
(1) 会社の経営の基本方針	10
(2) 目標とする経営指標	10
(3) 中長期的な会社の経営戦略	10
(4) 会社の対処すべき課題	10
4. 連結財務諸表	12
(1) 連結貸借対照表	12
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	14
(3) 連結株主資本等変動計算書	16
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	18
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	20
(継続企業の前提に関する注記)	20
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	20
(会計方針の変更)	22
(表示方法の変更)	22
(連結貸借対照表関係)	22
(連結損益計算書関係)	23
(連結包括利益計算書関係)	25
(連結株主資本等変動計算書関係)	26
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	26
(セグメント情報等)	27
(1株当たり情報)	31
(重要な後発事象)	32

## 1. 経営成績・財政状態に関する分析

### (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経済は、新政権下での経済対策や金融政策への効果から円安と株高が進行し、景気は全体的に緩やかな回復基調で推移しました。しかしながら、円安の影響による輸入物価の上昇や来春の消費税増税による消費減退への懸念などにより、景気の先行きは不透明な状況にあります。

当社グループを取り巻く環境は、スマートフォン市場の成長が著しく平成25年9月末にはその契約数が5,015万件となるなど、携帯電話契約数の42.2%がスマートフォン契約数となりました(株式会社MM総研調べ)。さらに海外においても同様に普及速度は加速しております。このような事業環境の中、当社グループは「新規価値の創造」と「既存価値の最大化」を経営方針とし、PCオンラインゲームの企画・開発・配信で培ったノウハウを発揮することで、家庭用ゲーム機、携帯型ゲーム機、スマートフォン等、様々な端末に向け新しいゲームタイトルの創出及びゲームの価値向上に努めてまいりました。

この結果、当連結会計年度における売上高は163,060百万円(前連結会計年度比531.5%増)、営業利益91,228百万円(前連結会計年度比881.1%増)、経常利益90,104百万円(前連結会計年度比863.1%増)、当期純利益54,768百万円(前連結会計年度比567.1%増)となりました。

なお、報告セグメントの状況(セグメント間の内部取引消去前)は、以下のとおりであります。

#### <PCオンライン事業>

PCオンライン事業におきましては、ゲームユーザーがパソコンからスマートフォンへと移行がはじまり、またコミュニティツールの種類が格段に増加したことで、ゲームにログインせずともユーザー同士のコミュニティが活性化される環境が整ってきたことから、ゲームにログインする動機づけが弱まり、売上が減少傾向となっております。しかしながら、サービス開始から10年以上のサービスを継続できるオンラインゲームはごく稀であり、主力PCオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」はロイヤリティの高い顧客も多く、今後もゲーム内イベントやキャンペーン等を行い、継続的な事業展開を行うことで、継続的に楽しめるコンテンツへと進化を行うべく、継続開発・運用に取り組んでまいりました。

この結果、売上高6,007百万円(前連結会計年度比25.3%減)、営業損失820百万円(前連結会計年度 営業利益1,390百万円)となりました。

#### <モバイルコンシューマ事業>

モバイルコンシューマ事業におきましては、当連結会計年度も引き続きスマートフォン向け「パズル&ドラゴンズ」が好調に推移しました。平成25年12月15日には、日本国内累計2,200万ダウンロードを突破、AppStore、Google Playの両プラットフォームの売上ランキングでも堂々一位を維持し、成長を遂げてまいりました。また、第2の柱となる「ケリ姫スイーツ」及び「ディバインゲート」もそれぞれ着実にユーザー数を増やし、売上ランキングでも上位に位置し続けております。

コンシューマ向けタイトルでは、ガンホーグループ全体で新作タイトル5本の発売を行い、中でも「パズドラZ」は発売開始から8日目で累計出荷本数100万本を突破し、パズドラ人気がデバイスを越えて拡大いたしました。

この結果、売上高157,239百万円(前連結会計年度比772.5%)、営業利益93,451百万円(前連結会計年度比975.2%)となりました。

### (2) 財政状態に関する分析

#### ①資産、負債及び純資産の状況に関する分析

当連結会計年度における資産合計は、前連結会計年度に比べ100,305百万円増加し、125,390百万円となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリの売上高が引き続き増加した結果、現金及び預金が53,601百万円増加、売掛金が11,432百万円増加したこと、また特別目的会社であるKahon3 Oyを通じて、Supercell Oyの株式を取得し投資有価証券が31,562百万円増加したことによります。

負債合計は、前連結会計年度に比べ42,269百万円増加し、47,962百万円となりました。これは主に、当社の課税所得の発生に伴い未払法人税等が34,859百万円増加したことによります。

純資産合計は、前連結会計年度に比べ58,036百万円増加し、77,428百万円となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリの売上高が増加した結果、利益剰余金が54,768百万円増加したことによります。

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」といいます。）は前連結会計年度に比べ43,726百万円増加し、当連結会計年度には53,936百万円となりました。

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あります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動によって得られた資金は85,830百万円となりました。

これは主に税金等調整前当期純利益89,400百万円が含まれるためです。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動によって使用された資金は42,957百万円となりました。

これは主に関係会社株式の取得による支出30,683百万円が含まれるためです。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動によって得られた資金は225百万円となりました。

これは主に長期借入れによる収入730百万円が含まれるためです。

（参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成22年12月期	平成23年12月期	平成24年12月期	平成25年12月期
自己資本比率	46.5	52.6	65.5	59.4
時価ベースの自己資本比率	213.0	141.1	396.5	695.5

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

（注1）いずれも連結ベースの財務数値により計算しています。

（注2）キャッシュ・フローは営業活動によるキャッシュ・フローを利用しています。

### (3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主の皆様への利益還元を経営の重要課題の一つと認識し、将来の企業価値向上と競争力を極大化すること、また経営体質強化のための内部留保を勘案しつつ、業績に見合った利益還元を行うことを基本方針としております。

当期におきましては、「パズル&ドラゴンズ」を含めたヒット作を創出した結果、過去最高売上・利益を達成しました。今後も新規ゲーム開発、研究開発及びM&A含めた機動性確保など積極的な先行投資を勘案し、1株当たり250円(注1)の配当を実施させていただきますとともに、今後も継続的にヒット作を創造し株主の皆様のご期待に添えるよう、引き続き邁進してまいります。また、同時に平成26年3月6日より430万株(注2)を上限として自己株式の取得を実施させていただきます。

当社グループでは、継続的な成長を目指しつつ、将来の事業展開や経営基盤の強化を図り、有効にグループ資産を活用してまいります。

(注1) 平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。平成25年12月期については当該株式分割前の配当金の額を記載しております。

(注2) 平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。取得し得る株式の総数(上限)については当該株式分割後の株式数にて記載しております。

### (4) 事業等のリスク

当社グループの事業展開上、リスク要因となる可能性がある主な事項を以下のとおり記載しております。また、当社グループでは、コントロールできない外部要因や、事業上のリスクとして具体化する可能性は必ずしも高くないと見られる事項を含め、投資家の投資判断上重要と考えられる事項については、投資家に対する積極的な情報開示の観点から、以下のとおり開示しております。当社グループは、これらのリスクの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。当社グループの経営状況及び将来の事業についての判断及び当社の有価証券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。なお、以下の記載は、当社株式への投資に関するリスクの全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、当該事項は決算短信提出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) 当社グループの事業に関するリスクについて

##### a. 特定のコンテンツへの依存について

##### イ. 売上高の依存

当社グループの売上高実績に占める「パズル&ドラゴンズ(以下、パズドラ)」関連の売上高の割合は、平成24年より急拡大してまいりました。現在では、スマートフォン向け、ニンテンドー3DS向け、その他キャラクターグッズ等の展開を含め、幅広いユーザー様へ展開しており、その売上高比率は、平成24年12月期56.5%、平成25年12月期91.1%であり、本コンテンツへ依存している状況であります。それ故、強力なゲームコンテンツの出現により、「パズドラ」のコンテンツ力が低下を招き、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

	平成24年度12月期		平成25年度12月期	
	金額(百万円)	比率(%)	金額(百万円)	比率(%)
パズル&ドラゴンズ関連売上高	14,599	56.5	148,584	91.1
売上高	25,821	100.0	163,060	100.0

##### ロ. マンスリーアクティブユーザー数の維持・拡大

当社が制作するゲームは全てゲームブランドとしての確立を目指し、マルチプラットフォーム展開を推進しております。このため、「パズドラ」においても、ARPU(Average Revenue Per User、顧客一人当たりの利用額)などをKPI(Key Performance Indicator、重要業績評価指標)として戦略立案するのではなく、MAU(Monthly Active User、月に1回以

上ログインしている利用者数)を重視し、ゲーム内イベント等の立案を行っております。従って、ゲーム内イベントやキャンペーン等がユーザーに評価されなかったり、他社ゲームの台頭により「パズドラ」の競争力が低下しMAUが維持できず減少した場合には、当社グループの経営成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. 開発資金の負担について

当社グループでは、代表取締役社長CEOを中心とした開発チームが発案したゲーム企画のプロトタイプ(試作品)を開発することが、ゲーム制作の第一歩となります。スマートフォンゲームをはじめPCオンラインゲームを含めると、自社でオリジナルコンテンツを開発する際には、完成までに半年～5年と商用開始までに長期に亘る場合もあり、多額の先行投資が必要になります。このようにコンテンツを保有するためには、いずれの方法においても多額の初期投資費用が発生するケースがあり、商用サービスを開始し投資回収を終えるまで長期間に亘り、先行投資負担に耐えうる運転資金が必要となります。

c. 新規ゲームコンテンツ等の開発・販売について

当社グループは、事業拡大の上で自社オリジナルタイトルの開発をはじめとしたキラータイトルの確保が重要な戦略となっております。しかし、新規タイトルの開発には、開発5原則に基づき「面白さ」を追求した新規タイトルの開発に努めておりますが、その開発には時間と費用を必要とするものがある一方、ユーザーの嗜好の変化により開発した新規タイトルが受け入れられる保証はなく、開発の凍結や中止をする可能性があります。当社グループの経営成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. グローバル展開について

当社グループは、中長期的な成長を続けるためグローバル展開を推進し、オンラインゲーム、家庭用ゲームソフトやスマートフォンゲームを自社展開または海外パートナーとの連携により展開を図っております。しかし、グローバル展開においては、各国における市場動向、政治・経済、文化、知的財産権や現地の法的リスク等の様々なカントリーリスクが内在しており、このようなリスクが顕在化した場合には、当社グループの経営成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. 為替リスクについて

当社グループは、韓国GRAVITY Co., Ltd.及びフィンランドKahon3 Oyをはじめ、在外関係会社を有しております。外貨建ての当該グループ会社においては、連結財務諸表の作成時に円換算するため、換算時の為替レートが大幅に変動した場合には、当社グループの経営成績及び財政状態に影響を与える可能性があります。

f. 財政状態及び経営成績について

当社グループが事業を展開するゲーム業界は、総じて製品のライフサイクルが短い傾向にあります。当社では、一つのゲームを長期間楽しんで頂けるよう「マルチプラットフォーム戦略」を推進することで多面的な展開を図っておりますが、当社の経営戦略が想定どおりに推進しない場合は、当初予定していたキャッシュ・フローを生み出さない場合があります。当社グループの財政状態及び経営成績に影響を与える可能性があります。

(2) 当社グループの事業環境に関するリスクについて

a. PCオンラインゲーム事業について

パソコン向けの国内オンラインゲーム市場は、黎明期のような爆発的な成長時期は一段落したものの、インターネットや通信環境の向上などにより、今後も市場規模は安定的に推移するものと予測しております。

また、PCオンライン事業については、決算短信提出日現在において特段の法的規制はございません。しかしながら、ゲーム市場に対する規制等が新たに制定された場合には、当社グループの経営成績や今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. モバイルコンシューマ事業について

世界的なスマートフォン普及台数の拡大に伴い、スマートフォンゲーム市場も急激に成長を遂げております。今後も各メーカーの固有の仕様を搭載したスマートフォン端末が続々と普及することが予想され、技術の進歩により各種端末の高性能化が一段と進むことにより、開発コストの上昇が予想されます。また、PCオンライン事業同様に決算短信提出

日現在において法的規制はございませんが、規制等が新たに制定された場合は、当社グループの経営成績や事業展開に影響を与える可能性があります。

c. 競争の激化について

技術革新が急速に進展しユーザーの需要が多様化する一方で、インターネット向けエンターテインメントの供給会社及びゲームのタイトル数は増加の一途を辿っております。このような中、当社グループにおいては、これまで培ったPCオンライン事業の制作・企画・運営力のノウハウを活かし、様々な端末にゲームを提供することで、より一層のユーザー満足度の向上を図っております。しかしながら、競合他社の台頭による当社グループの優位性低下や、価格競争激化による収益性の悪化、またユーザー獲得競争の熾烈化により当社グループの想定よりもMAUが確保できず減少した場合には、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

d. ユーザーニーズへの対応について

当社グループの提供するゲームのユーザーは、一般消費者が顧客となっております。そのため、当社グループが提供するゲームは、ユーザーの嗜好性に左右される可能性があり、当社グループがそのユーザーの嗜好性に対応したゲームを提供できない場合には、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

e. 風評被害を受ける可能性について

当社グループの事業は、インターネット上でパソコン、家庭用ゲーム機並びにスマートフォン向けにゲームの開発・配信・運営を行っている特性上、当社グループのユーザーはインターネットにおける情報に頻繁にアクセスしております。そのため、事実の有無にかかわらず風評被害の影響を受けやすく、これにより売上が大きく変動する可能性があります。このため、当社グループではよりよくユーザーの声を聞くため、「WEBヘルプデスク」を中心に、ユーザーの声を幅広く収集し、顧客満足度の向上に努力しております。

f. 技術革新への対応について

当社グループが事業を展開しているオンラインゲーム市場は、ネットワーク技術及びサーバー運営技術に密接に関連しており、これらの分野は、技術革新が著しいという特徴を有しております。当社グループでは、適時にコンピュータ技術等の進展に対応していく方針ではありますが、当社グループが想定していない新技術・新サービスの普及等により事業環境が急激に変化した場合、必ずしも迅速には対応できない恐れがあります。また、事業環境の変化に対応するための費用が多額となる可能性もあり、このような場合には、当社グループの経営成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. 個人情報保護について

当社グループのPCオンライン事業では、会員登録、コンテンツの利用登録及び課金に際して、個人情報を取得して利用するとともに、当社サーバー内に個人情報をストックしております。また、経済産業省より個人情報の保護に関する法律（平成15年5月30日法律第57号、同日一部公布・施行）が為される等、企業の個人情報保護に対する要請は厳格になっております。

当社グループでは独自に、ガンホーゲームズユーザーについてはガンホーIDとアトラクションIDの段階管理を行い、重要な個人情報の管理を物理的に分けることで外部からの個人情報アクセスを防ぐとともに、当社グループ内においても個人情報にアクセスできる人員を制限する等の方策により、個人情報が流出しないよう留意しております。

しかしながら、顧客情報の流出による問題が発生した場合、当社グループへの損害賠償請求や信用の低下等により、当社グループの経営成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。

h. 知的財産権について

当社グループが提供するゲームには、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おり、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より、取得候補について弁理士及び弁護士を通じて特許庁のデータベース確認等の調査を行っております。また、当社グループは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等して、当社グループ事業での安全な遂行が為されるように留意しております。

しかしながら、当社グループの調査範囲が十分かつ妥当であるとは保証できず、また、特許権等の知的財産権が当社

グループ事業にどのように適用されるかの全てを正確に想定することは困難であります。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い等が発生する可能性があります。このような場合には、当社の経営成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。なお、当連結会計年度末現在、当社グループは知的財産権に関する訴訟等を起こされた事実はありません。

i. システムトラブルについて

当社グループのオンラインゲームは、サーバーを介してサービス提供を行っており、地震等の自然災害、火災等の地域災害、コンピュータウイルス、電力供給の停止、通信障害、通信事業者に起因するサービスの中断や停止等、現段階では予測不可能な事由によりシステムがダウンした場合には営業継続が不可能となります。また、アクセス数の増加等の一時的な過剰負荷によって当社グループあるいはデータセンターのサーバーが作動不能や誤作動した場合、正常にコンテンツ配信できなかつた場合等、あらゆる原因によりシステムが停止する可能性があります。さらには、外部からの不正な手段によるコンピュータ内への侵入等の犯罪や役職員の過誤等によって、当社グループが提供するコンテンツが書き換えられたり、重要なデータを消去又は不正に入手されたりする恐れがあります。

当社グループは、このような状況を事前に防ぐべく、セキュリティを重視したシステム構成、ネットワークの負荷分散、365日24時間の監視体制等、安全性を重視した体制作りに取り組んでおります。また、当社グループが提供するオンラインゲームに不良箇所（バグ）が発生した場合、これらのゲーム配信サービスを中断・停止させて、原因究明及び復旧作業を行っております。

このような事態が発生した場合には、当社グループに直接的な損害が生じる他、当社グループのサーバーの作動不能や欠陥等に起因する取引の停止等については、当社グループシステム自体への信頼性の低下等のリスクが想定され、当社の経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

j. M&A等に関するリスク

当社グループは、当社をはじめ株式会社ゲームアーツ、株式会社アクワイア及びGRAVITY Co., Ltd.等の子会社から形成されており、「感動と楽しい経験」をお客様に提供することを目指して事業を展開しております。グループ各社を通じた事業展開、すなわち特定の事業に特化・注力する会社の設立もしくは買収等に当たっては、損失が発生するリスク、グループの信用低下リスク等を伴う可能性があり、出資先会社の事業活動や経営成績によっては当社グループの財政状態及び経営成績に影響を与える可能性があります。

k. スマートフォンユーザーの課金トラブルについて

スマートフォンの利用者は年齢層が幅広く、昨今では中高生のユーザーも増加、またスマートフォンをもたない未成年者が家族の端末を利用しゲームアプリで遊ぶ、といったような未成年者のゲームユーザーも増加しております。当社のスマートフォンゲームでは、ゲーム内で有料アイテムを販売しており、アイテムを購入する際には、クレジットカードの利用、通信キャリア決済、またはプリペイドカードを利用するなど決済手段がいくつか存在します。特に家族の端末を利用したクレジットカード決済においては、未成年者が誤って有料アイテムを購入することによる多額の請求が発生するなど、課金に関するトラブルが発生しております。当社グループでは、各地域の消費生活センターや消費者庁と情報交換を行い、健全な市場環境の形成に取り組んでおりますが、当社グループが想定していない規制等が新たに制定された場合は、当社グループの経営成績や事業展開に影響を与える可能性があります。

l. Apple Inc. 及びGoogle Inc. の動向について

当社グループの売上においてスマートフォン向けゲームの比率が高まっていることから、プラットフォーム提供会社であるApple Inc. 及びGoogle Inc. への収益依存が拡大しております。そのため、プラットフォーム提供会社の事業戦略の転換並びに動向に伴い、手数料率や為替変動によるアイテム単価の変更等の要因により、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

(3) 当社グループを取り巻くグループ環境について

a. グループ会社との関係性について

当連結会計年度末現在、ソフトバンクグループは、当社株式を40%保有しております。当社はソフトバンクグループの中で、オンラインによるエンターテインメント事業を推進する企業として位置づけられ事業を展開しておりますが、将来のグループ政策の変更等により、当社の位置づけが変わる可能性があります。その場合、当社の経営成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。

(4) 当社の事業体制について

a. 代表取締役社長CEO森下一喜への依存について

当社グループの事業推進者は、代表取締役社長CEOである森下一喜であります。同氏は、平成13年5月に当社に入社し、PCオンライン事業の立ち上げに関わってきた人物であります。PCオンラインゲーム事業の主力商品である「ラグナロクオンライン」を韓国で発掘、日本での配信権を確保した他、近年では、モバイルコンシューマ事業における「パズル&ドラゴンズ」のエグゼクティブプロデューサーを務めるなど、当社のヒットタイトルの創出に大きく貢献しております。また、現在では新規ゲーム開発にあたって、同氏が企画・開発・監修まで全ての行程に携わる最高責任者であることから、その依存度は高いものと考えられます。

当社グループは、事業運営において権限移譲や人員拡充等により組織的対応の強化を進めておりますが、現在においても組織としては小規模であり、何らかの理由により当社グループでの事業推進が困難となった場合、当社グループの経営成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. 人材の確保について

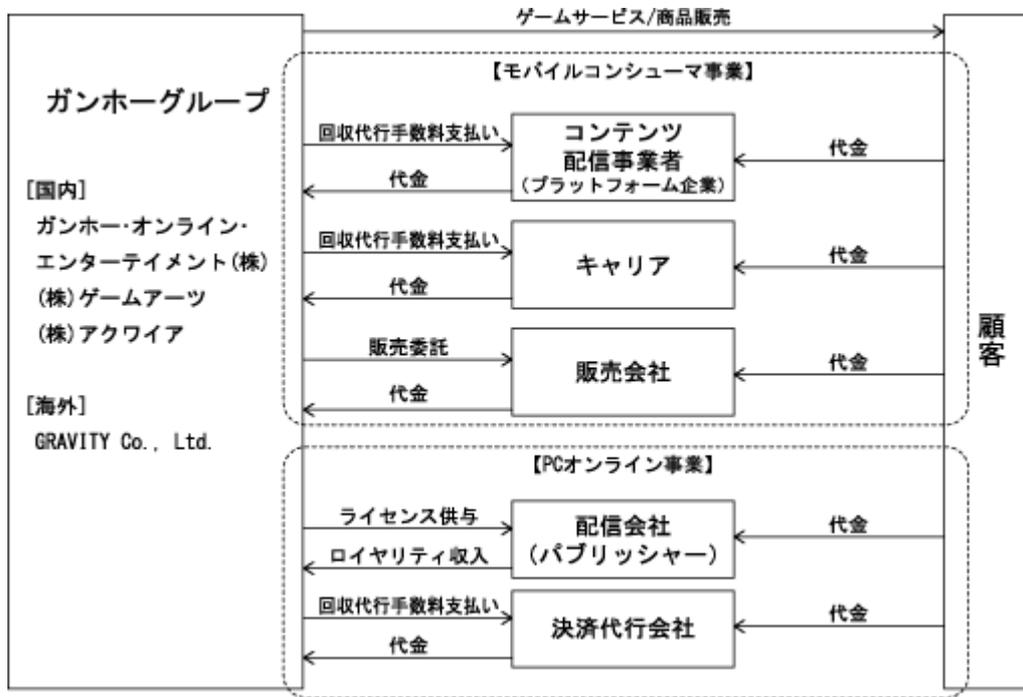
当社グループは、オンラインゲームのシステム技術者、ゲーム企画開発者及び拡大する組織に対応するための管理担当者等、各方面での優秀な人材を確保していくことが重要になります。特にオンラインゲームに関する技術者及び企画開発者については、技術革新が著しく、また、オンラインゲーム自体に携わった経験を保有する人材の絶対数が少ないことから、優秀な人材確保は容易ではないと認識しております。

当社グループでは、優秀な人材の確保を継続していく方針ですが、今後適時適切な人材確保及び人材配置に失敗した場合、または人材が流出した場合には、当社グループの経営成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

当社グループは、当社、当社の連結子会社12社及び持分法適用関連会社2社の計15社で構成されております。主にインターネットを介したオンラインゲームを中心にサービスを展開しており、「PCオンライン事業」「モバイルコンシューマ事業」に分類しております。事業の系統図及びセグメントの事業内容は以下のとおりであります。

事業の系統図及び各事業セグメントの事業内容は、以下のとおりであります。



### (1) PCオンライン事業

当社グループは、当社が企画・開発したパソコン向けオンラインゲーム並びに他社が開発したオンラインゲームのライセンス使用許諾を受け、ゲームコンテンツの配信・運営を行っております。

当該事業におきましては、オンラインゲームの利用者（一般ユーザー）から、月額利用料又はアイテム課金による利用料を徴収しております。なお、当社グループが配信・運営するオンラインゲームのうち、ライセンス使用許諾を受けたゲームコンテンツに関しては、個別契約に基づき、売上金額に対するライセンス使用料の支払いを行っております。

また、当社グループが企画・開発したゲームを海外展開する場合には、当社グループ各社を通じて又は現地の配信会社（パブリッシャー）へライセンス供与を行い、地域ごとのユーザー特性や嗜好に合わせ、配信・運営を行っております。この際には、現地の配信会社（パブリッシャー）より、個別契約に基づき、ライセンス許諾に伴うライセンスフィーを受け取るほか、売上金額に対するロイヤリティを徴収しております。

本事業の当社グループの主力商品は「ラグナロクオンライン」、「エミル・クロニクル・オンライン」等となっております。

### (2) モバイルコンシューマ事業

スマートフォンゲームの企画・開発・配信を行っております。ゲームユーザーは、ゲーム内で使用できるアイテムを購入し、コンテンツ配信事業者（プラットフォーム企業）を通じたクレジットカード決済、プリペイドカードでの決済、または携帯電話キャリアを通じた決済等の集金代行により利用料を徴収しております。本事業の当社グループの主力商品は「パズル&ドラゴンズ」、「ケリ姫スイーツ」等となっております。

また、家庭用ゲーム機向け及び携帯型ゲーム専用機向けゲームソフトの企画・開発・販売等を行っております。当社グループは、ゲームソフトを制作し、卸商社や小売店を通じお客様へ販売しております。また、家庭用ゲーム機のインターネット接続が可能になったことから、ダウンロード配信によるゲームコンテンツの販売等も行っております。

### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「挑戦・創造する経営」を企業理念として掲げ、「感動と楽しい経験」をお客様に提供することを使命としております。また、株主・従業員並びに協力会社をはじめとしたステークホルダー、そして健全なる遊びの文化創造・発展のために、情熱を持った事業活動を行うことを経営方針としております。

#### (2) 目標とする経営指標

近年の急速なインターネット環境の普及・拡大に伴い、当社グループが事業展開しているオンラインゲーム市場はパソコンからゲーム専用機、スマートフォンへとその領域を広げております。中でもスマートフォン市場は、その普及速度が加速する中、世界規模でさらなる市場の拡大が予測されます。このような中、当社グループでは、「真のゲームの面白さ」を追求することで幅広いユーザーにご支持頂き、結果としてMAU数を拡大することが長期間にわたっての収益拡大に貢献するものと考えており、MAUを経営指標として最重要視しております。

また、急激なスピードで技術の進化や市場の変化・拡大が起こることから、事業環境の変化に柔軟に取り組むことが重要な経営課題であると認識しております。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、急速に変化・拡大するオンラインゲーム市場に柔軟かつ積極的に取り組むことが重要であると認識し、具体的には以下の施策を展開しております。

##### ①新しい収益の柱の創造

スマートフォンやゲーム専用機などの機器の進化やインターネット環境の向上に伴い、ゲームソフト・コンテンツ市場は変化し、スマートフォンを中心としたオンラインゲーム市場が世界的に拡大を続けております。当社グループとしては、パソコン、ゲーム専用機、スマートフォン等の端末の垣根がなくなっているものと認識し、「パズル&ドラゴンズ」のような既存タイトルのさらなる育成とともに、新しい収益の柱となるキラーコンテンツの企画・開発を推進しております。また、当社グループが保有する豊富なコンテンツ資産を有効に活用し、マルチプラットフォームに展開することでコンテンツ資産の価値最大化を図り、革新的な企画・開発による新しい価値の創造に挑戦してまいります。

##### ②グローバルブランドの確立

世界一のエンターテインメント企業を目指す当社グループは、オンラインゲームの事業環境が大きく変化を遂げる中、国内のみならず海外へも成長の機会を確保したいと考えております。スマートフォンやあらゆるゲーム機でオンラインゲームが楽しめるようになった現在では、オンラインゲーム事業創業以来、当社グループが培った運営ノウハウを活用し、さらなるサービス強化を目指すことでブランド力向上を推進し、グローバル収益機会の拡大を追求してまいります。

#### (4) 会社の対処すべき課題

近年、パソコンに代わりスマートフォンが世界規模で普及拡大を続け、さらに様々な端末が続々とインターネット接続されることによるオンライン化が加速度的に進んでおります。また、身近な端末がゲーム機になりうることから、従来ゲームに参加していなかった非ユーザー層がゲームに参加し始め、ゲーム人口はさらに拡大を続けております。このような状況の中、当社グループは常に変化し続けるゲーム業界の動向を早期かつ的確に把握し、対処すべき重要課題を定め、それに適合した経営戦略を推進しております。

具体的な重要課題に対する取り組みは以下のとおりであります。

##### ①既存価値の最大化

当社グループでは、サービス開始から12周年を迎えた「ラグナロクオンライン」をはじめとし、ゲームブランドとして確立したIP（※）資産を、多角的に利用することを経営方針の一つとしております。

平成24年2月からサービスを開始している「パズル&ドラゴンズ」においても、長期的展開を主眼にゲームのブランド力向上を目指し、キャラクターグッズ、コミック、イベント開催等、多方面へ作品を展開し、様々な形で楽しんで頂くことによる「ロイヤルカスタマー（生涯顧客）」の育成を目指してまいります。

※Intellectual Property（知的財産）の略であり、「知的所有権」とも呼ばれ、人の創造活動によって生み出されるアイデア、技術など実体のないものをさす。

## ②新規価値創造への挑戦

様々な端末のオンライン化により、オンラインゲーム市場は、今後も新規参入企業の増加や統合が予想され、競争環境はさらに厳しくなるものと想定されます。このような中、当社グループは、オンラインゲームで培った開発・運用ノウハウや経験、スマートフォンゲーム・家庭用ゲームでも評価の高い企画・開発力を最大限に活かし、「直観的」「革新的」「魅力的」「継続的」「演出的」という開発5原則を元に、様々なプラットフォームに向け新しい価値をお客様に提供してまいります。

## ③グローバル市場における成長

スマートフォン市場が世界規模で拡大を続ける中、今後もスマートフォンゲームを含めた広義のオンラインゲーム市場はさらに拡大していくことが予想されます。

当社グループでは、PCオンラインゲームをはじめスマートフォンゲーム、家庭用ゲームについても順次海外展開を図っております。スマートフォンゲームやPCオンラインゲームは、配信開始後も、様々なイベントやキャンペーンの実施など継続的なコンテンツの運用体制が必要となるため、世界展開には各国のニーズに合わせた運用体制を構築の上、質の高いゲームを提供することで、世界中のお客様がロイヤルカスタマー（生涯顧客）となることによる、さらなる収益性向上を目指してまいります。

## ④リスク管理体制及びコーポレート・ガバナンス強化

当社グループは、厳格な個人情報管理を含めたリスク管理体制を構築しております。今後もリスク管理体制の強化とともに、機動的かつ柔軟な組織体制の両立を目指し、コーポレート・ガバナンスの強化に取り組んでまいります。

## ⑤消費者の安全性の確保

当社グループが事業を展開するオンラインゲーム業界は、日本並びに世界においても新しい産業であり、未整備の課題や問題も内在しております。また、スマートフォンは幅広い年齢層のユーザーが保有していることから、青少年を含む利用者の皆様が安全な環境で安心してオンラインゲームを利用できる環境をご提供することが必要となっております。当社は、一般社団法人日本オンラインゲーム協会に加盟し、消費者が不利益を被ることがないよう、業界各社と広く情報交換を行い、未整備課題への対処等を通じて、ゲーム業界の発展に貢献してまいります。

## ⑥企業体質の強化

ゲーム市場は、市場変化や技術革新が目まぐるしく進化を続けております。当社グループでは、継続的な成長を目指し、機動的な事業の運営、経営効率の向上を図るとともに、収益基盤の強化に向けた組織体制の強化を進めております。当社グループの収益源となるゲーム開発にあたっては、アメーバ開発体制による柔軟な組織を形成し、必要に応じた人員配置を行い機動的な開発体制を構築しております。

4. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年12月31日)	当連結会計年度 (平成25年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	11,243	64,844
売掛金	7,142	18,574
有価証券	406	497
商品	24	56
仕掛品	99	109
繰延税金資産	435	2,928
その他	379	404
貸倒引当金	△8	△18
流動資産合計	19,722	87,396
固定資産		
有形固定資産合計	509	420
無形固定資産		
のれん	331	347
ソフトウェア	2,121	1,728
ソフトウェア仮勘定	592	516
その他	32	44
無形固定資産合計	3,077	2,635
投資その他の資産		
投資有価証券	—	*1、2 31,562
繰延税金資産	974	1,300
その他	897	2,196
貸倒引当金	△96	△119
投資その他の資産合計	1,775	34,939
固定資産合計	5,362	37,994
資産合計	25,085	125,390

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年12月31日)	当連結会計年度 (平成25年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	354	528
短期借入金	38	—
1年内返済予定の長期借入金	128	99
1年内償還予定の社債	14	—
未払法人税等	2,276	37,135
賞与引当金	7	6
その他	2,120	8,962
流動負債合計	4,939	46,731
固定負債		
長期借入金	153	788
退職給付引当金	72	26
その他	528	416
固定負債合計	754	1,231
負債合計	5,693	47,962
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	5,332	5,338
資本剰余金	5,493	5,471
利益剰余金	6,486	61,255
株主資本合計	17,312	72,065
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	0	—
為替換算調整勘定	△880	2,460
その他の包括利益累計額	△879	2,460
少数株主持分	2,958	2,902
純資産合計	19,391	77,428
負債純資産合計	25,085	125,390

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
売上高	25,821	163,060
売上原価	9,399	53,119
売上総利益	16,421	109,941
販売費及び一般管理費	※1、2 7,123	※1、2 18,713
営業利益	9,298	91,228
営業外収益		
受取利息	127	127
為替差益	-	18
その他	101	50
営業外収益合計	228	196
営業外費用		
支払利息	16	28
持分法による投資損失	65	1,284
為替差損	62	-
その他	26	6
営業外費用合計	171	1,319
経常利益	9,355	90,104
特別利益		
関係会社株式売却益	46	-
関係会社清算益	-	87
オンラインゲーム業務委託契約解約益	※4 382	-
特別利益合計	429	87
特別損失		
減損損失	※3 1,125	※3 791
特別損失合計	1,125	791
税引前当期純利益	8,659	89,400
法人税、住民税及び事業税	1,972	37,969
法人税等調整額	△606	△2,624
法人税等合計	1,366	35,344
少数株主損益調整前当期純利益	7,292	54,055
少数株主損失(△)	△917	△712
当期純利益	8,209	54,768

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	7,292	54,055
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1	△1
為替換算調整勘定	1,251	1,540
持分法適用会社に対する持分相当額	—	2,417
その他の包括利益合計	※ 1,252	※ 3,957
包括利益	8,544	58,013
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	8,957	58,108
少数株主に係る包括利益	△412	△95

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位：百万円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	5,331	5,492	△1,723	9,100
当期変動額				
新株の発行	1	1		2
当期純利益			8,209	8,209
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	1	1	8,209	8,212
当期末残高	5,332	5,493	6,486	17,312

(単位：百万円)

	その他の包括利益累計額			少数株主持分	純資産合計
	その他 有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の 包括利益 累計額合計		
当期首残高	—	△1,627	△1,627	3,321	10,794
当期変動額					
新株の発行					2
当期純利益					8,209
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	0	747	747	△363	384
当期変動額合計	0	747	747	△363	8,596
当期末残高	0	△880	△879	2,958	19,391

当連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

(単位：百万円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	5,332	5,493	6,486	17,312
当期変動額				
新株の発行	6	6		12
当期純利益			54,768	54,768
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)		△28		△28
当期変動額合計	6	△22	54,768	54,752
当期末残高	5,338	5,471	61,255	72,065

(単位：百万円)

	その他の包括利益累計額			少数株主持分	純資産合計
	その他 有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の 包括利益 累計額合計		
当期首残高	0	△880	△879	2,958	19,391
当期変動額					
新株の発行					12
当期純利益					54,768
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△0	3,340	3,339	△56	3,255
当期変動額合計	△0	3,340	3,339	△56	58,036
当期末残高	—	2,460	2,460	2,902	77,428

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

	(単位：百万円)	
	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	8,659	89,400
減価償却費	1,745	1,991
減損損失	1,125	791
のれん償却額	157	345
持分法による投資損益(△は益)	65	1,284
為替差損益(△は益)	56	6
関係会社清算損益(△は益)	-	△87
関係会社株式売却損益(△は益)	△46	-
オンラインゲーム業務委託契約解約益	△382	-
受取利息及び受取配当金	△127	△127
支払利息	16	28
貸倒引当金の増減額(△は減少)	16	6
退職給付引当金の増減額(△は減少)	△18	△55
売上債権の増減額(△は増加)	△5,842	△11,354
たな卸資産の増減額(△は増加)	△52	△40
仕入債務の増減額(△は減少)	15	135
未払消費税等の増減額(△は減少)	491	5,069
その他	362	1,838
小計	6,242	89,233
利息及び配当金の受取額	127	127
利息の支払額	△16	△29
法人税等の支払額	△219	△3,500
営業活動によるキャッシュ・フロー	6,134	85,830
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△2,281	△23,082
定期預金の払戻による収入	1,984	13,590
有価証券の純増減額(△は増加)	△50	△172
有形及び無形固定資産の取得による支出	△1,466	△1,403
投資有価証券の売却及び償還による収入	8	-
長期前払費用の取得による支出	△102	△56
敷金及び保証金の差入による支出	△98	△1,270
敷金及び保証金の回収による収入	97	29
関係会社株式の取得による支出	-	△30,683
関係会社株式の売却による収入	65	-
その他	5	91
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,836	△42,957

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	38	△38
長期借入れによる収入	60	730
長期借入金の返済による支出	△139	△373
社債の償還による支出	△14	△14
その他	△98	△77
財務活動によるキャッシュ・フロー	△153	225
現金及び現金同等物に係る換算差額	505	627
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	4,648	43,726
現金及び現金同等物の期首残高	5,561	10,209
現金及び現金同等物の期末残高	※ 10,209	※ 53,936

## (5) 連結財務諸表に関する注記事項

(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)

### 1. 連結の範囲に関する事項

#### ① 連結子会社の数 12社

主な連結子会社の名称

株式会社ゲームアーツ

GRAVITY Co., Ltd.

株式会社アクワイア

株式会社グラスホッパー・マニファクチュア

GGF B. V.

当連結会計年度において新たに設立された子会社2社を連結の範囲に含めております。また、前連結会計年度まで連結の範囲に含めておりました子会社1社につきましては、清算が終了したため除外しております。

#### ② 非連結子会社はありません。

### 2. 持分法の適用に関する事項

Kahon3 Oy

GRAVITY EU SAS

当連結会計年度より新たにKahon3 Oyに出資し、同社を持分法の適用の範囲に含めております。また前連結会計年度まで持分法の適用の範囲に含めておりました投資事業有限責任組合オンラインゲーム革命ファンド1号につきましては清算が終了したため、持分法の適用の範囲から除外しております。

### 3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、株式会社ゼロディブ(3月31日)を除き、連結決算日と一致しております。

なお、同社については、連結決算日で本決算に準じた仮決算を行った財務諸表を基礎とし、連結決算を行っております。

### 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

##### ① 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの

連結会計年度末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)

時価のないもの

移動平均法による原価法

なお、在外子会社につきましては総平均法による原価法を採用しております。

投資事業有限責任組合及びそれに類する組合への出資(金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの)については、組合契約に規定される決算報告日に応じて入手可能な直近の決算書を基礎とし、持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

##### ② たな卸資産

商品・仕掛品

個別法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)

なお、在外子会社につきましては総平均法による低価法を採用しております。

#### (2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

- ① リース資産以外の有形固定資産
    - a. 平成19年3月31日以前に取得したもの  
旧定率法によっております。
    - b. 平成19年4月1日以降に取得したもの  
定率法によっております。  
なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物	4～15年
その他	4～6年

なお、在外子会社につきましては定額法を採用しております。
  - ② リース資産以外の無形固定資産  
主に定額法によっており、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（1年～5年）に基づいております。  
ただし、ポータブルデバイス向けゲームに関連する無形固定資産は、見込販売収益により償却しております。
  - ③ リース資産  
リース期間（在外子会社につきましてはリース期間を上限とする経済的耐用年数）を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。  
なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が平成20年12月31日以前のものについては、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。
- (3) 重要な引当金の計上基準
- ① 貸倒引当金  
債権の貸倒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。
  - ② 賞与引当金  
従業員の賞与の支給に備えるため、将来の支給見込み額のうち当連結会計年度の負担額を計上しております。
  - ③ 退職給付引当金  
従業員の退職給付に備えるため、一部の連結子会社における当該子会社の退職金規程に基づく連結会計年度末自己都合要支給額から、退職金が中小企業退職共済制度より支給される場合には当該金額を控除した額を計上しております。
- (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  
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。
- (5) のれんの償却方法及び償却期間  
のれんは3年～5年間で均等償却し、負ののれんは一括償却しております。ただし、金額が僅少のものについては発生時一括で償却しております。
- (6) 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用意に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリ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。
- (7) その他連結財務諸表作成のための重要な事項  
消費税及び地方消費税の会計処理  
税抜方式によっております。

(会計方針の変更)

(減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当連結会計年度より、平成25年1月1日以降に取得した有形固定資産について、改正後の法人税に基づく減価償却方法に変更しております。

これによる損益に与える影響は軽微であります。

(表示方法の変更)

(連結貸借対照表)

前連結会計年度において、区分掲記しておりました「長期前払費用」、「長期前受収益」は金銭的重要性が乏しくなったため、当連結会計年度においては「投資その他の資産」の「その他」、「固定負債」の「その他」に含めて表示しています。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っています。

この結果、前連結会計年度において、「投資その他の資産」に表示していた「長期前払費用」147百万円、「固定負債」に表示していた「長期前受収益」296百万円は「その他」として組替えています。

(キャッシュ・フロー計算書)

前連結会計年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めておりました「未払消費税等の増減額」は金銭的重要性が増したため、当連結会計年度より区分掲記しています。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っています。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示していた853百万円は、「未払消費税等の増減額」491百万円、「その他」362百万円として組替えています。

(連結貸借対照表関係)

※1 関連会社に対するものは、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年12月31日)	当連結会計年度 (平成25年12月31日)
投資有価証券	—	31,562百万円

※2 Supercell Oyの株式の取得

当社と当社の親会社であるソフトバンク株式会社（以下、「ソフトバンク」といいます。）は、当社が3.06億米ドル（出資比率20%）、ソフトバンクが12.24億米ドル（出資比率80%）を間接的に出資して、特別目的会社であるKahon3 Oyを通じて、フィンランドを拠点にモバイル端末向けのゲーム事業を展開するSupercell Oy（以下「スーパーセル」）の議決権付株式の51%（希薄化後）を総額15.3億米ドル（1,507億円（注））で取得いたしました（以下、「本取引」といいます。）

本取引により、当社はKahon3 Oyを持分法適用関連会社とし、これに伴い、スーパーセルの損益を持分法で取り込んでおります。（注） 1米ドル=98.5円で換算。

1. 株式取得の目的

当社は、平成14年よりオンラインゲーム事業を展開し、開発・継続的な運営に関する確かな実績・豊かなノウハウを蓄積してきました。スーパーセルは、フィンランドを拠点にモバイル端末向けのゲーム事業を展開しています。本取引により、世界100カ国以上に向け事業展開を行うスーパーセルの海外マーケティング力と同社の「AppStore」の「ゲーム」カテゴリにおけるポジショニングを生かし、当社グループの世界展開をさらに強化していきます。

2. 株式取得の相手会社等の名称

Accel London Investments Sarl、Mikko Kodisoja、Ilkka Paananen他

3. 買収する会社の名称、事業内容、規模

名称：Supercell Oy

事業内容：モバイル/ソーシャルインタラクティブ・エンターテインメント

資本金：2,500ユーロ

ただし、当社とソフトバンクが間接的に出資するKahon3 Oyを通じて取得

4. 株式取得の時期

平成25年10月31日

5. 取得した株式の数、取得価額及び取得後の持分比率

Kahon3 Oyによるスーパーセルの取得株式数 : 21,157,875株

Kahon3 Oyによるスーパーセルの取得価額 : 15.3億米ドル

上記のうち当社投資額 : 3.06億米ドル

Kahon3 Oyによるスーパーセルの株式取得後の持分比率 : 51%

(連結損益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費の主なもの

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
給与手当	2,136百万円	2,863百万円
広告宣伝費	1,702百万円	10,433百万円

※2 研究開発費の総額

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
一般管理費に含まれる研究開発費	538百万円	646百万円

※3 減損損失

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

①減損損失を認識した資産グループの概要

場所	用途	種類
東京都千代田区	PCオンラインゲーム モバイルコンシューマゲーム	ソフトウェア、 ソフトウェア仮勘定等
大韓民国ソウル特別市	PCオンラインゲーム	ソフトウェア、ソフトウェア仮勘 定、長期前払費用、のれん

②減損損失の認識に至った経緯

資産又は資産グループが、使用されている事業に関連して、経営環境が著しく悪化、また、サービス停止、開発中止を決定したゲームタイトルについて、将来のキャッシュ・フローの見積り総額が各資産グループの帳簿価額を下回ることとなったため、減損損失を認識しております。

③減損損失の金額

固定資産の種類	金額(百万円)
ソフトウェア仮勘定	757
ソフトウェア	225
のれん	84
長期前払費用	56
その他	2
計	1,125

④資産のグルーピング方法

当社グループは、主にゲームタイトルを単位として資産のグルーピングを行っております。

⑤回収可能価額の算定方法

回収可能価額は、使用価値により測定しております。使用価値は将来キャッシュ・フローがマイナスの場合、回収可能価額を零として評価しております。

当連結会計年度（自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日）

当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

①減損損失を認識した資産グループの概要

場所	用途	種類
東京都千代田区	PCオンラインゲーム モバイルコンシューマゲーム	仕掛品、ソフトウェア、ソフトウェア仮勘定
大韓民国ソウル特別市	PCオンラインゲーム モバイルコンシューマゲーム	ソフトウェア、のれん

②減損損失の認識に至った経緯

資産又は資産グループが、使用されている事業に関連して、経営環境が著しく悪化、また、サービス停止、開発中止を決定したゲームタイトルについて、将来のキャッシュ・フローの見積り総額が各資産グループの帳簿価額を下回ることとなったため、減損損失を認識しております。

③減損損失の金額

固定資産の種類	金額(百万円)
ソフトウェア	246
ソフトウェア仮勘定	188
のれん	156
仕掛品	112
その他	86
計	791

※4 オンラインゲーム業務委託契約解約益

前連結会計年度（自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日）

当社が平成19年12月28日付で売買契約を締結し、平成21年8月26日に投資事業有限責任組合オンラインゲーム革命ファンド1号へ譲渡したオンラインゲーム「グランディアオンライン」に関して、当社が同ゲームの商用化開始後も継続的な関与があることから、譲渡後も前受金として繰延べ処理されていた譲渡利益相当額は、平成24年9月28日における同ゲームのサービス終了に伴い、当社の同ゲームに対する関与が無くなったため、利益計上いたしました。

当連結会計年度（自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日）

該当事項はありません。

(連結包括利益計算書関係)

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

※ その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

(単位：百万円)

その他有価証券評価差額金

当期発生額	1
税効果調整前	1
税効果額	△0
その他有価証券評価差額金	1
為替換算調整勘定	
当期発生額	1,254
組替調整額	△2
為替換算調整勘定	1,251
その他の包括利益合計	1,252

当連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

※ その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

(単位：百万円)

その他有価証券評価差額金

当期発生額	△1
税効果調整前	△1
税効果額	0
その他有価証券評価差額金	△1
為替換算調整勘定	
当期発生額	1,552
組替調整額	△11
為替換算調整勘定	1,540
持分法適用会社に対する持分相当額	
当期発生額(為替換算調整勘定)	2,417
その他の包括利益合計	3,957

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24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

株式の種類	前連結会計年度期首 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)
普通株式	114,941	40	—	114,981

2. 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 (百万円)
			当連結 会計年度 期首	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	新株予約権 (第1回)	普通株式	260	—	40	220	—

(注) 新株予約権の当連結会計年度減少は、新株予約権の権利行使によるものであります。

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25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

株式の種類	前連結会計年度期首 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)
普通株式	114,981	11,405,119	—	11,520,100

- (注) 1. 普通株式の当連結会計年度増加株式数のうち、11,401,929株は、平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の割合で株式分割を行ったことによるものであります。  
2. 普通株式の当連結会計年度増加株式数のうち、3,190株は新株予約権の権利行使によるものであります。

2. 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 (百万円)
			当連結 会計年度 期首	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	新株予約権 (第1回)	普通株式	220	2,970	3,190	—	—

- (注) 1. 新株予約権の当連結会計年度増加は、平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の割合で株式分割を行ったことによるものであります。  
2. 新株予約権の当連結会計年度減少は、新株予約権の権利行使によるものであります。

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※ 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

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
現金及び預金	11,243百万円	64,844百万円
預入期間が3ヶ月を超える 定期預金	△1,354百万円	△11,107百万円
有価証券勘定に含まれる預入期間 が3ヶ月以内の譲渡性預金	320百万円	199百万円
現金及び現金同等物	10,209百万円	53,936百万円

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

【セグメント情報】

1 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内及び海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

従って、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「PCオンライン事業」、「モバイルコンシューマ事業」の2つを報告セグメントとしております。

「PCオンライン事業」は、主にPC用オンラインゲームの企画・開発・運営等を行っております。「モバイルコンシューマ事業」は、主にモバイルゲーム及びモバイルコンテンツ、コンシューマゲームの企画・開発・販売等を行っております。

2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されているセグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と同一です。報告セグメントの利益は、営業利益ベースです。

なお、当社では報告セグメントごとにゲーム資産や営業債権を配分しております。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント			調整額(注1)	連結財務諸表 計上額 (注2)
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	7,932	17,889	25,821	—	25,821
セグメント間の内部 売上高又は振替高	113	133	246	△246	—
計	8,045	18,022	26,068	△246	25,821
セグメント利益	1,390	8,691	10,082	△783	9,298
セグメント資産	2,815	6,864	9,679	15,405	25,085

(注) 1. セグメント利益の調整額△783百万円は全社費用であり、報告セグメントに帰属しない当社の管理部門に係る費用であります。

セグメント資産の調整額15,405百万円は各報告セグメントに帰属しない資産であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等であります。

2. セグメント利益は連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント			調整額(注1)	連結財務諸表 計上額 (注2)
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	5,960	157,100	163,060	—	163,060
セグメント間の内部 売上高又は振替高	47	138	186	△186	—
計	6,007	157,239	163,246	△186	163,060
セグメント利益	△820	93,451	92,630	△1,402	91,228
セグメント資産	2,290	49,948	52,238	73,152	125,390

(注) 1. セグメント利益の調整額△1,402百万円は全社費用であり、報告セグメントに帰属しない当社の管理部門に係る費用であります。

セグメント資産の調整額73,152百万円は各報告セグメントに帰属しない資産であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金)等であります。

2. セグメント利益は連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(関連情報)

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：百万円)

日本	アジア	その他の地域	合計
360	112	36	509

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：百万円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
Apple Inc.	9,879	モバイルコンシューマ事業
Google Inc.	5,242	モバイルコンシューマ事業
ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社	4,713	PCオンライン事業及びモバイルコンシューマ事業

(注) Apple Inc.、Google Inc. はともにプラットフォーム提供会社であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者(一般ユーザー)に対する利用料等であります。

ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社はPCオンラインサービス及びモバイルコンシューマサービスの代金決済業務の委託先であり、同社に対する販売実績は当社グループが提供するゲームサービスの利用者(一般ユーザー)に対する利用料などあります。

当連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：百万円)

日本	アジア	その他の地域	合計
286	92	41	420

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：百万円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
Google Inc.	81,543	モバイルコンシューマ事業
Apple Inc.	69,162	モバイルコンシューマ事業

(注) Apple Inc.、Google Inc. はともにプラットフォーム提供会社であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者(一般ユーザー) に対する利用料等であります。

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

前連結会計年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイルコンシューマ事業	計		
減損損失	925	200	1,125	—	1,125

当連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイルコンシューマ事業	計		
減損損失	489	301	791	—	791

(報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報)

前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイルコンシューマ事業	計		
当期償却額	96	60	157	—	157
当期減損額	84	—	84	—	84
当期末残高	212	119	331	—	331

当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント			全社・消去	合計
	PCオンライン事業	モバイルコンシューマ事業	計		
当期償却額	78	267	345	—	345
当期減損額	156	—	156	—	156
当期末残高	—	347	347	—	347

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
1株当たり純資産額	14円29銭	64円69銭
1株当たり当期純利益	7円14銭	47円56銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	7円13銭	47円54銭

(注) 1. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
純資産の部の合計額(百万円)	19,391	77,428
普通株式に係る純資産額(百万円)	16,433	74,525
差額の主な内訳(百万円) 少数株主持分	2,958	2,902
普通株式の発行済株式数(株)	1,149,810,000	1,152,010,000
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数(株)	1,149,810,000	1,152,010,000

2. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
1株当たり当期純利益		
連結損益計算書上の当期純利益(百万円)	8,209	54,768
普通株式に係る当期純利益(百万円)	8,209	54,768
普通株式に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(株)	1,149,530,000	1,151,567,261
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
普通株式増加数(株)	1,990,000	439,102
(うち新株予約権)	(1,990,000)	(439,102)
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の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	—

(注) 当社は平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の割合、平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益を算定しております。

(重要な後発事象)

(株式分割、単元株制度の採用及び定款の一部変更)

当社は、平成25年10月29日開催の取締役会の決議に基づき、平成26年1月1日付をもって、株式分割による新株式を発行し、また単元株制度の採用及び定款の一部変更を行いました。

(1) 株式分割、単元株制度の採用及び定款の一部変更の目的

全国証券取引所が公表した「売買単位の集約に向けた行動計画」の趣旨に鑑み、当社株式の売買単위를100株とするため、株式を分割するとともに単元株制度の採用を行いました。なお、本株式の分割及び単元株制度の採用を伴う投資単位の実質的な変更はございません。

(2) 株式分割の概要

①分割の方法

平成25年12月31日(火曜日)を基準日として、同日(同日は株主名簿管理人の休業日につき、実質的には平成25年12月30日(月曜日))最終の株主名簿に記載された株主が有する普通株式を1株につき100株の割合をもって分割しました。

②株式分割により増加した株式数

株式の分割前の発行済株式総数	11,520,100株
株式の分割により増加した株式数	1,140,489,900株
株式の分割後の発行済株式総数	1,152,010,000株
株式の分割後の発行可能株式総数	3,212,000,000株

③効力発生日

平成26年1月1日

④1株当たり情報に及ぼす影響

1株当たり情報に及ぼす影響については、「1株当たり情報」に記載しております。

(3) 単元株制度の採用

①新設する単元株式数

単元株制度を採用し、単元株式数を100株といたします。

②効力発生日

平成26年1月1日