

平成23年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年2月13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 大

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CE0

(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)6893-8500

定時株主総会開催予定日

決算説明会開催の有無

平成24年3月29日 配当支払開始予定日

有価証券報告書提出予定日 平成24年3月29日

決算補足説明資料作成の有無 : 有

: 有(機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年12月期の連結業績(平成23年1月1日~平成23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	%
23年12月期	9, 607	4. 0	1, 176	△36. 2	1, 545	△37. 0	1, 657	△14.4
22年12月期	9, 240	△10.2	1, 844	5. 8	2, 453	32. 7	1, 936	_

(注) 包括利益 23年12月期 1,471百万円(△14.0%) 22年12月期 1,710百万円(—%)

	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	%	%	%
23年12月期	14, 422 62	14, 398 20	28. 0	11. 8	12. 2
22年12月期	16, 873 60	16, 825 95	36. 6	19. 3	20. 0

(参考) 持分法投資損益

23年12月期

△58百万円

22年12月期

△179百万円

(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
23年12月期	14, 200	10, 794	52. 6	65, 016 97
22年12月期	13, 345	9, 482	46. 5	54, 005 82

(参考) 自己資本

23年12月期 7,473百万円

22年12月期

6,207百万円

(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
23年12月期	1, 716	△911	△626	5, 561
22年12月期	2, 073	△1, 218	△397	5, 570

2 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 配当性向	純資産 配当率	
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計	(合計)	(連結)	(連結)
	円銭	円銭	円銭	円 銭	円銭	百万円	%	%
22年12月期	_	0 00		0 00	_	0	_	_
23年12月期	_	0 00	_	0 00	_	0	_	
24年12月期(予想)	_	_	_	_	_		_	

^{※24}年12月期の配当額は未定であります。

3. 平成24年12月期の連結業績予想(平成24年1月1日~平成24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。

4. その他

(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

(注)詳細は、10ページ「企業集団の状況」をご覧ください。

(2) 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 : 有② ①以外の変更 : 無

(注)詳細は、22ページ「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更」をご覧ください。

(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)

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数

23年12月期	114,941株	22年12月期	114,941株
23年12月期	—株	22年12月期	—株
23年12月期	114,941株	22年12月期	114, 753株

(注)1株当たり当期純利益(連結)の算定の基礎となる株式数については39ページ「1株当たり情報」をご覧ください。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成23年12月期の個別業績(平成23年1月1日~平成23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	%
23年12月期	7, 505	2. 9	741	△44.0	755	△40.0	764	△34. 6
22年12月期	7, 294	Δ1.1	1, 323	6. 5	1, 259	23. 7	1, 169	_

	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			
23年12月期	6, 648 56	6, 637 30			
22年12月期	10, 188 91	10, 160 13			

(2) 個別財政状態

(— / II— //////////////////////////////	···			
	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
23年12月期	6, 405	4, 419	69. 0	38, 448 08
22年12月期	6, 015	3, 762	62. 6	32, 737 70

(参考) 自己資本 23年12月期 4,419百万円 22年12月期 3,762百万円

※ 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24年2月14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2
(1)経営成績に関する分析
(2) 財政状態に関する分析
(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10
3. 経営方針11
(1) 会社の経営の基本方針11
(2)目標とする経営指標11
(3) 中長期的な会社の経営戦略11
(4)会社の対処すべき課題11
4. 連結財務諸表13
(1)連結貸借対照表13
(2)連結損益計算書及び連結包括利益計算書15
(3)連結株主資本等変動計算書 ······17
(4)連結キャッシュ・フロー計算書19
(5) 継続企業の前提に関する注記21
(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項22
(7) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更25
(8) 連結財務諸表に関する注記事項26
(連結貸借対照表関係)26
(連結損益計算書関係)27
(連結包括利益計算書関係) ····································
(連結株主資本等変動計算書関係)29
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)30
(企業結合等関係)
(セグメント情報等) ······34
(1株当たり情報)
(1 休 = 1 に が 情報) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
5. その他41

1. 経営成績

(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、東日本大震災による落ち込みから回復しつつあるものの、欧州の財政金融危機などを背景とした世界経済の減速や、円相場の高止まりによる国内景気への影響が懸念されるなど、景気の先行きは依然として不透明な状況で推移しております。一方で、当社を取り巻く環境は、平成23年12月にオンライン機能を備えた新型携帯ゲーム機が発売されたことに加え、高機能携帯電話スマートフォンも引き続き普及台数を伸ばしていることなど、ゲームユーザーに加え、これまでゲームとの関わりが薄かった非ゲームユーザーもゲームに接触する機会が格段に増加し、オンラインゲーム市場がさらに拡大していくことが予想されます。

このような状況を踏まえ、当社グループでは「新規価値の創造」と「既存価値の最大化」を経営方針とし、パソコン・高機能携帯電話スマートフォン・新型ゲーム機等、様々な端末に向け新しいゲームタイトルの創出及び既存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9,607,947千円(前連結会年度比4.0%増)、営業利益は1,176,878千円(前連結会年度比36.2%減)、経常利益1,545,172千円(前連結会年度比37.0%減)、当期純利益1,657,750千円(前連結会年度比14.4%減)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、平成23年3月に発生した東日本大震災の影響により、平成22年度に実施した大型アップデート以降、順調に売上が推移していた「ラグナロクオンライン」については、アイテム販売を自粛するなど、若干の売上減少があったものの、下期以降は震災前の水準にまで着実に回復いたしました。一方で、当社オリジナルのオンラインRPG「エミル・クロニクル・オンライン」、並びに平成23年3月にスタートしたオンラインシューティングゲーム「トイ・ウォーズ」でも、ゲーム内外のイベントや新アイテムの販売等を実施し、会員数も順調に増加いたしました。

この結果、売上高8,510,747千円、営業利益2,398,131千円となりました。

<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、スマートフォン向けゲームコンテンツの企画・開発と、携帯型ゲーム専用機向けへの企画・開発を行ってまいりました。スマートフォン向けでは平成23年11月にサービスを開始した「ケリ姫クエスト」が日本国内AppStoreにおいて「トップゲーム無料iPhone App」で1位を獲得するなど、大変人気を博しております。また、携帯型ゲーム機向けには、平成23年10月にPSP®向けシミュレーションRPG「ラグナロク〜光と闇の皇女〜」を発売いたしました。PC版「ラグナロクオンライン」を基軸とし、ワンソース・マルチユース戦略を推進し、広告宣伝も積極化いたしました。さらに今後のスマートフォンを中心とした展開強化のための開発体制を強化し、さらなる成長のために先行投資をしております。この結果、売上高は1,330,772千円、営業損失589,329千円となりました。

②次期の見通し

当社グループを取り巻く事業環境は、インターネット環境のさらなる普及拡大・品質の向上、各種ゲーム機や携帯電話など端末の高機能化が進むことで、オンラインによるエンターテインメントを楽しんで頂ける環境が、今後さらに発展していくことが見込まれます。

このような状況の中で、当社グループの次期の見通しにつきましては、主力事業であるPCオンライン

事業を引き続き事業の柱として推進するとともに、スマートフォン向け展開強化の継続実施、並びにグローバル展開を推進し、第二次創業に向け業績の向上を図ってまいります。

なお、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。

(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、前連結会計年度末に比べ855,335千円増加し、14,200,995千円となりました。これは主に、スマートフォン向けアプリの開発や大型オンラインゲームの開発等により、ソフトウエア仮勘定が1,017,901千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456,717千円減少し、3,406,199千円となりました。これは主に、長期借入金が228,906千円増加した一方で、過去にGRAVITY Co., Ltd. を子会社化した際に発生した負ののれんの償却が完了し、負ののれんが323,238千円減少したこと、並びに短期借入金が316,500千円減少したことによります。

また、当連結会計年度における純資産合計は、前連結会計年度に比べ1,312,052千円増加し10,794,796千円となりました。これは主に、事業体質の強化により安定的な収益確保を進めた結果、利益剰余金が1,657,750千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9,010千円減少し、当連結会計年度末には5,561,021千円となりました。

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1,716,159千円となりました。

これは主に税金等調整前当期純利益1,309,161千円及び減価償却費765,205千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911,710千円となりました。

これは主に有形及び無形固定資産の取得による支出1,183,125千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)

財務活動によって使用された資金は626,586千円となりました。

これは主に短期借入金の純減額316,500千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21年12月期	平成22年12月期	平成23年12月期
自己資本比率(%)	36. 2	46. 5	52. 6
時価ベースの自己資本比率 (%)	239. 5	213. 0	141. 1
キャッシュ・フロー対有利子 負債比率(年)	0.4	0.3	0. 2
インタレスト・カバレッジ・ レシオ(倍)	46. 0	65. 3	112. 0

自己資本比率:自己資本/総資産

(注2)キャッシュ・フローは営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注3)有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象と しております。

(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、企業価値と競争力を極大化することを目的とし、将来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するため、現在まで配当を行っておりません。今後は株主の皆様への利益 還元を経営の重要課題の一つと捉え、今後の事業展開及び経営体質強化のための内部留保の充実を勘案 しながら業績に見合った利益還元を目指してまいります。しかしながら、昨今の事業環境の急激な変化 に対応し、将来の長期的事業成長の強固な基盤を構築することを優先させるべく、当期の配当につきま しても見送りをさせて頂く予定であります。

(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 りますが、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. ラグナロクオンラインへの依存について

イ. 売上高の依存

当社グループの売上高実績に占める「ラグナロクオンライン」関連の売上高は、平成20年12月期65.2%、平成21年12月期75.2%、平成22年12月期77.7%、当連結会計年度68.6%と、本コンテンツへ依存している状況であります。

	平成20年12月期		平成21年12月期		平成22年12月期		平成23年12月期	
	(連結)		(連結)		(連結)		(連結)	
	金額	比率	金額	比率	金額	比率	金額	比率
	(千円)	(%)	(千円)	(%)	(千円)	(%)	(千円)	(%)
ラグナロ クオンラ イン関連 売上高	7, 328, 511	65. 2	7, 742, 198	75. 2	7, 176, 379	77. 7	6, 592, 190	68. 6
売上高	11, 241, 053	100.0	10, 293, 587	100. 0	9, 240, 154	100. 0	9, 607, 947	100.0

口. 会員数維持

「ラグナロクオンライン」は、MMORPGと呼ばれ、多人数同時接続型ゲームとして注目を集めております。「ラグナロクオンライン」は、平成14年8月に無料サービスの提供を開始し、平成14年12月に商用サービスを開始いたしました。同時接続者数は、最大で10万人を突破し、平成23年12月末現在で累計登録ID数は、前年対比で6.1%増の369万人を超えております。この登録ID数は、日本国内のオンラインゲームの中では最大級の会員数となっております。しかしながら、今後も順調に会員が増加していく保証はなく、当社の予定どおり会員数が伸びなかった場合には、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

当社グループのPCオンライン事業は、自社開発によるオリジナルコンテンツ、またはライセンサーからライセンス使用許諾を受けたコンテンツを自社開発及び共同開発する等、コンテンツ配信に関する権利を保有することが事業開始の第一歩となります。当社グループは、ライセンス使用許諾の対価を、ライセンサーとの契約締結時点で、一括して支払うことが多くあります。また、一般に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2~5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となります。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ため、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. 開発元に対する依存について

イ. ゲームライセンス契約について

当社は、ライセンサーより、日本国内での配信・運営等にかかるライセンス使用許諾を得て、コンテンツを使用しております。当社グループはこれらのライセンス契約について、契約期間満了後も継続を予定しております。しかしながら、ライセンサーが、これらの契約の全部もしくは一部の更新を拒絶した場合、または契約内容の変更等を求めてきた場合には、当社グループが現在使用しているコンテンツ等の使用許諾が継続されない等、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。

当社グループは、優良なライセンス許諾先の新規開拓及び関係維持に努めておりますが、必ずしも国内外において新規のライセンス使用許諾先ができるとは限らず、また現在の使用許諾先についても必ず

契約更新がなされる保証はありません。また、今後の市場拡大に伴い、配信・運営権に係るロイヤリティ料率が現行の契約内容より上昇する可能性もあります。このような経営上の不測の事態に陥った場合には、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。

ロ. 納期管理について

当社は、ライセンス使用許諾に関する契約を締結後、ライセンサーからオンラインゲームタイトルに係るリソースの提供を受けております。提供されるリソースはライセンサーとの契約内容により異なり、オンラインゲームとして完成している場合、海外のオンラインゲームを日本語にローカライズする場合、パッケージゲームをオンラインゲームとして開発する場合、新規にオンラインゲームを開発する場合等、各々の契約により開発状況及び開発期間が異なっております。一般的にカジュアルなゲームに比べRPGは、開発期間が長期化する傾向が見られます。

また、共同開発の際は、契約締結時に納品予定日を設定し、ライセンサーと密に連絡を取り、開発進 歩状況を確認しておりますが、計画どおりタイトル開発が進まないこともあります。こうした場合に 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。

d. 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、新規タイトルの確保・開発等が予定どおり進まなかった場合、または完成したタイトルがサービス開始・販売したものの、予定どおり会員・販売数を獲得できなかった場合等には、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. 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モバイルコンテンツを自社展開及び海外パートナーとの連携によりサービスを図っております。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、知的財産権に関するリスク等、様々なビジネス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。

f. 為替リスクについて

当社グループは、韓国GRAVITY Co., Ltd. をはじめ、在外連結子会社を有しております。外貨建ての当該子会社においては、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予想を超えて大幅に変動した場合には、当社グループの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. オンラインゲーム市場について

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、当社グループの主要事業である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や、 オンラインゲーム市場の成長が当社グループの予測を下回った場合等においては、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. ユーザーニーズへの対応について

当社グループのPCオンライン事業は、一般消費者がオンラインゲームの会員となっております。そのため、当社グループが提供するオンラインゲームは、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タイトル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。

c. 風評被害を受ける可能性について

当社グループのPCオンライン事業は、インターネット上でオンラインゲームの配信・運営を行っている特性上、当社グループの会員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、また、風評被害により売上高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会員の声を聞くため、「WEBへルプデスク」を中心に、会員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。

d. 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ような新技術・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ます。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。

e. 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IDとアトラクションIDの2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。

f. 知的財産権について

当社グループは、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いるため、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。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。

g. 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、地震や災害等の自然災害、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った場合等、あらゆる原因による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. 当社グループの事業展開に関するリスク

当社グループは、当社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より出資を含むグループ会社を構築することについては、出資額、場合によっては出資額を超える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。

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BB株式会社は、当社株式を33.7%所有しております。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. 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オンライン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、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の優位

性低下や、価格競争激化による収益性の悪化、また会員獲得競争の熾烈化により計画どおり有料会員数 が確保できない場合には、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。

④当社の事業体制について

a. 代表取締役社長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。同氏は、当社の主力商品である「ラグナロクオンライン」を韓国で発掘し、GRAVITY Co., Ltd. とのライセンス契約を取り付けた経緯がある等、PCオンライン事業の推進等において重要な役割を果たしており、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委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

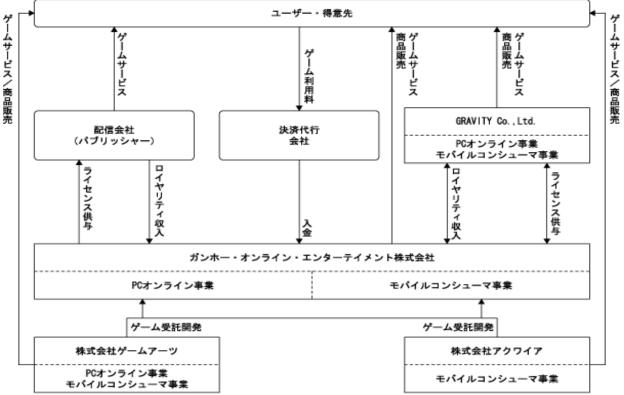
当社グループは、オンラインゲームのシステム技術者、ゲーム企画開発者及び拡大する組織に対応するための管理担当者等、各方面での優秀な人材を確保していくことが重要になります。特にオンラインゲームに関する技術者及び企画開発者については、技術革新が著しく、また、オンラインゲーム自体に携わった経験を保有する人材の絶対数が少ないことから、優秀な人材確保は容易ではないと認識しております。

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ありますが、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11社および持分法適用関連会社3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、そのデバイスごと に「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。 ユーザー・得意先



(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た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。また、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、個別契約に基づいた料率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。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

家庭用ゲーム機向けゲームソフトの自社企画・販売、並びに高機能携帯電話スマートフォン向けゲー ムコンテンツの企画・開発・配信を行っております。

家庭用ゲーム機向けのゲーム開発においては、社外の協力会社等を活用しながら、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、近年では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も行っておりま す。

また、スマートフォン向けネットワークゲームやソーシャルアプリの企画・開発・配信についても、 当社グループ会社及び協力会社等も活用し、国内外を問わずサービスの提供を開始しております。

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全てのステー 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急速な変化・拡大を続けております。そのため、当社グループは、現段階では市場の変化・拡大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。様々な端末がオンライン化される中、フリーミアムモデル(※1)のサービス提供が主流となってまいりました。これにより、これまで指標としていた「ガンホーID」及びオンラインゲームを利用する「アトラクションID」の累計登録数に併せて、1日にサービスを利用する人数を指す「DAU(デイリーアクティブユーザー)」、1人当たり課金額等も重視しております。

※1. フリーミアムモデルとは、ゲームを遊ぶためのソフトやアプリを無料で提供し、特別な機能やアイテムについては料金を課金する仕組みのビジネスモデルを指す。

(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・拡大するハード機器やゲームソフト・コンテンツ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まいります。

①新しい収益の柱の創造

家庭用ゲーム機やスマートフォンなどの高機能携帯電話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、オンラインを前提としたゲームが台頭してまいりました。当社グループとしては、パソコン、ゲーム専用機、高機能携帯電話スマートフォン等の端末の垣根が急速に低くなっているものと認識し、今後は、ブランドの育成とともに、新しい収益の柱を創造することが成長の基盤になると考え、既存のタイトルの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開発・獲得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しながら、コンテンツ資産の価値最大化を図り、挑戦的で革新的な企画・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

グローバル総合エンターテインメントカンパニーを目指す当社グループは、新しい遊び方が生まれつつある経営環境の中、国内だけではなく海外も含めて成長の機会を確保したいと考えております。当社では、アクションゲーム等の世界で通用するゲーム開発力を強化しブランド力を向上させるとともに、在外子会社を中心とした海外事業展開の強化を行うことで、グローバル収益機会の拡大を追及してまいります。

(4)会社の対処すべき課題

近年、家庭用ゲーム機のオンライン化が進み、オンラインゲームと家庭用ゲームとの垣根が低くなりつつあります。また、従来ゲームに参加していなかった女性や高齢者等も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産業の経営環境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組みは以下のとおりであります。

①グループ経営資源の有効活用による価値の最大化

デジタルコンバージェンスが進む中、当社グループは、オンラインゲームから家庭用ゲームの企画・開発・販売・運営、受託開発を行う総合エンターテインメントグループとしての事業発展を続けております。各事業で培ったノウハウや経験、コンテンツ資産などを有効に活用することにより、企業価値の最大化を目指してまいります。

②新しい価値創造への挑戦

拡大を続けるオンラインゲーム市場では、今後も新規参入企業が増加することが想定され、また、家庭用ゲーム市場においてもオンライン機能を利用した遊び方が幅広いユーザーに浸透している等、さらなる競争激化が予想される環境となっております。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ノウハウや実績と家庭用ゲームでも評価の高い開発力を最大限に活かし、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

今後は、日本国内のみならず全世界規模で、ゲーム市場が拡大していくことが見込まれます。当社グループでは、いち早く全世界へ事業を展開すべく、海外展開に必要な開発、販売、運営のノウハウ蓄積に努めております。現在では、アクションゲームの開発力と実績を高め、自社のブランド力を強化するとともに、既存のオンラインゲームビジネスだけではなく、デジタルコンバージェンスに対応したさまざまなビジネスをグローバルに展開し、さらなる収益性向上を目指しております。

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。

4. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

資産の部 流動資産 *2 6, 464, 754 *2 6, 287, 95 現金及び預金 *2 6, 464, 754 *2 6, 287, 95 売掛金 1, 192, 503 1, 244, 61 有価証券 *2 398, 658 *2 161, 70 商品 22, 405 22, 13 仕掛品 105, 266 192, 26 維延稅金資産 76, 542 171, 88 その他 396, 565 505, 97 貸倒引当金 △7, 709 △7, 63 東極財産資産 121, 053 166, 38 建物 121, 053 166, 38 建物(簡類果計額 △55, 595 △134, 58 建物(額類) 65, 457 31, 80 その他(純額) 1, 221, 580 1, 408, 41 域価償却累計額 △1, 051, 139 △1, 061, 58 その他(純額) 170, 441 346, 82 有形固定資産合計 235, 899 378, 63 無形固定資産合計 235, 899 378, 63 無形固定資産合計 3, 60, 047 3, 966, 18 少フトウエア仮勘定 1, 364, 350 2, 382, 25 その他 22, 222 26, 77 無形固定資産合計 3, 603, 047 3, 966, 18 投資その他の資産 <t< th=""><th></th><th>前連結会計年度 (平成22年12月31日)</th><th>当連結会計年度 (平成23年12月31日)</th></t<>		前連結会計年度 (平成22年12月31日)	当連結会計年度 (平成23年12月31日)
現金及び預金 ※2 6, 464, 754 ※2 6, 287, 95 売掛金 1, 192, 503 1, 244, 61 有価部券 ※2 398, 658 ※2 161, 70 商品 22, 405 22, 11 仕掛品 105, 266 192, 95 繰延税金資産 76, 542 171, 88 その他 396, 565 505, 97 資間当金 △7, 709 △7, 62 減断資産合計 8, 648, 985 8, 579, 58 固定資産 4 4 4 4 4 5 5, 95 6 4 6 4 6 <th< td=""><td>資産の部</td><td></td><td></td></th<>	資産の部		
売掛金 1,192,503 1,244,61 有価証券 **2 398,658 **2 161,70 商品 22,405 22,13 仕掛品 105,266 192,95 繰延税金資産 76,542 171,88 その他 396,565 505,97 貸倒引当金 △7,709 △7,63 建物 8,648,985 8,579,56 建物 121,053 166,38 減価償却累計額 △55,595 △134,56 その他 1,21,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産合計 3,63,494 1,027,06 ソフトウエア 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,15 投資その他の資産 *1370,930 *1,82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,40 647,15 貸倒引金 △92,147 △156,88 投資子の他の資産合計 85	流動資産		
有価証券 ※2 398, 658 ※ 161, 70 商品 22, 405 22, 13 仕掛品 105, 266 192, 98 繰延稅金資産 76, 542 171, 18 その他 396, 565 505, 97 貸倒引当金 △7, 709 △7, 63 減額資產合計 8, 648, 985 8, 579, 58 固定資産 *** *** 建物 121, 053 166, 38 減価償却累計額 △55, 595 △134, 58 建物(純額) 65, 457 31, 80 その他 1, 221, 580 1, 408, 41 減価償却累計額 △1, 051, 139 △1, 061, 58 その他(純額) 170, 441 346, 82 有形固定資産合計 235, 899 378, 63 無形固定資産合計 235, 899 378, 63 無形固定資産 1, 364, 350 2, 382, 25 その他 22, 222 26, 77 無形固定資産合計 3, 603, 047 3, 966, 19 投資その他の資産 ※1 370, 930 ※1 82, 21 長期前払費用 97, 770 111, 33 繰延税金資産 9, 832 592, 71 その他 471, 340 647, 18	現金及び預金	* 2 6, 464, 754	* 2 6, 287, 954
商品 22,405 22,13 仕掛品 105,266 192,95 繰延税金資産 76,542 171,86 その他 396,565 505,97 貸倒引当金 △7,709 △7,63 流動資産合計 8,648,985 8,579,55 固定資産 建物 121,053 166,38 連物(純額) △55,595 △134,58 建物(純額) 65,457 31,86 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産のれん 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア(制定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,15 投資その他の資産 投資その他の資産 投資その他の資産 投資子価証券 ※1370,930 ※182,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58	売掛金	1, 192, 503	1, 244, 614
仕掛品 105,266 192,95 繰延税金資産 76,542 171,88 その他 396,565 505,97 資倒引当金 △7,709 △7,63 流動資産合計 8,648,985 8,579,59 固定資産 121,053 166,38 建物 121,053 166,38 減価償却累計額 △55,595 △134,58 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産合計 364,350 2,382,25 グクナウエア仮樹定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 22,222 26,77 無形固定資産合計 97,770 111,33 機延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 食倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	有価証券	* 2 398, 658	* 2 161, 705
繰延税金資産 76,542 171,88 その他 396,565 505,97 貸倒引当金 △7,709 △7,62 流動資産合計 8,648,985 8,579,55 固定資産 建物 121,053 166,38	商品	22, 405	22, 139
その他 貸倒引当金 396,565 505,97 貸倒引当金 △7,709 △7,63 流動資産合計 8,648,985 8,579,58 固定資産 車物 121,053 166,38 減価償却累計額 △55,595 △134,58 建物(純額) 65,457 31,80 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産 90,00 90,00 90,00 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 90,00	仕掛品	105, 266	192, 952
貸倒引当金 △7,709 △7,63 流動資産合計 8,648,985 8,579,59 固定資産 事務	繰延税金資産	76, 542	171, 884
洗動資産合計	その他	396, 565	505, 977
商定資産 有形固定資産 建物 121,053 166,38 減価償却累計額 △55,595 △134,58 建物 (純額) 65,457 31,80 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他 (純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産 のれん 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮制定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 投資有価証券 *1370,930 *182,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58	貸倒引当金	△7, 709	△7, 636
有形固定資産 建物 121,053 166,38 減価償却累計額 △55,595 △134,58 建物(純額) 65,457 31,80 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産 530,06 9 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮勘定 1,364,350 2,382,26 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 **1 370,930 **1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	流動資産合計	8, 648, 985	8, 579, 591
建物 121,053 166,38 減価償却累計額 △55,595 △134,58 建物(純額) 65,457 31,80 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産 235,899 378,63 無形固定資産 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮勘定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 ※1 370,930 ※1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	固定資産		
減価償却累計額 △55,595 △134,58 建物(純額) 65,457 31,80 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 **1 370,930 **1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	有形固定資産		
建物(純額) 65,457 31,86 その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産 0れん 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮勘定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 ※1 370,930 ※1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	建物	121, 053	166, 387
その他 1,221,580 1,408,41 減価償却累計額 △1,051,139 △1,061,58 その他(純額) 170,441 346,82 有形固定資産合計 235,899 378,63 無形固定資産 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮勘定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 ※1 370,930 ※1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,18 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	減価償却累計額	△ 55, 595	△134, 582
液価償却累計額	建物(純額)	65, 457	31, 808
その他(純額)170,441346,82有形固定資産合計235,899378,63無形固定資産861,528530,09ソフトウエア1,354,9451,027,06ソフトウエア仮勘定1,364,3502,382,25その他22,22226,77無形固定資産合計3,603,0473,966,19投資その他の資産※1 370,930※1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	その他	1, 221, 580	1, 408, 412
有形固定資産合計235,899378,63無形固定資産861,528530,09のれん861,528530,09ソフトウエア1,354,9451,027,06ソフトウエア仮勘定1,364,3502,382,25その他22,22226,77無形固定資産合計3,603,0473,966,19投資その他の資産*1 370,930*1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	減価償却累計額	$\triangle 1,051,139$	$\triangle 1,061,585$
有形固定資産 235,899 378,63 無形固定資産 861,528 530,09 のれん 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮勘定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 **1 370,930 **1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58 固定資産合計 4,696,674 5,621,40	その他(純額)	170, 441	346, 826
無形固定資産 のれん 861,528 530,09 ソフトウエア 1,354,945 1,027,06 ソフトウエア仮勘定 1,364,350 2,382,25 その他 22,222 26,77 無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 投資有価証券 ※1 370,930 ※1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58			
のれん861,528530,09ソフトウエア1,354,9451,027,06ソフトウエア仮勘定1,364,3502,382,25その他22,22226,77無形固定資産合計3,603,0473,966,19投資その他の資産※1 370,930※1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40			•
ソフトウエア1,354,9451,027,06ソフトウエア仮勘定1,364,3502,382,25その他22,22226,77無形固定資産合計3,603,0473,966,19投資その他の資産※1 370,930※1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40		861, 528	530, 092
ソフトウエア仮勘定1,364,3502,382,25その他22,22226,77無形固定資産合計3,603,0473,966,19投資その他の資産**1 370,930**1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	ソフトウエア		
無形固定資産合計 3,603,047 3,966,19 投資その他の資産 投資有価証券 ※1 370,930 ※1 82,21 長期前払費用 97,770 111,33 繰延税金資産 9,832 592,71 その他 471,340 647,15 貸倒引当金 △92,147 △156,84 投資その他の資産合計 857,727 1,276,58	ソフトウエア仮勘定		2, 382, 251
投資その他の資産※1 370,930※1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	その他	22, 222	26, 779
投資その他の資産※1 370,930※1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	無形固定資産合計	3, 603, 047	3, 966, 190
投資有価証券※1 370,930※1 82,21長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40			· · · ·
長期前払費用97,770111,33繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40		× ₁ 370, 930	×1 82, 218
繰延税金資産9,832592,71その他471,340647,15貸倒引当金△92,147△156,84投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40			111, 335
その他471, 340647, 15貸倒引当金△92, 147△156, 84投資その他の資産合計857, 7271, 276, 58固定資産合計4, 696, 6745, 621, 40		•	592, 718
投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	その他		647, 152
投資その他の資産合計857,7271,276,58固定資産合計4,696,6745,621,40	貸倒引当金	•	△156, 842
固定資産合計 4,696,674 5,621,40			1, 276, 582
	資産合計	13, 345, 659	14, 200, 995

	前連結会計年度 (平成22年12月31日)	当連結会計年度 (平成23年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	319, 077	310, 764
短期借入金	316, 500	_
1年内返済予定の長期借入金	100, 000	132, 554
1年内償還予定の社債	* 2 108, 050	14, 300
未払法人税等	553, 926	536, 355
賞与引当金	3, 378	9, 428
その他	1, 568, 223	1, 627, 703
流動負債合計	2, 969, 155	2, 631, 106
固定負債		
社債	_	14, 250
長期借入金	_	228, 906
退職給付引当金	91, 937	81, 719
長期前受収益	266, 209	181, 407
負ののれん	323, 238	_
その他	212, 374	268, 809
固定負債合計	893, 760	775, 092
負債合計	3, 862, 916	3, 406, 199
純資産の部		
株主資本		
資本金	5, 331, 384	5, 331, 384
資本剰余金	5, 492, 357	5, 492, 357
利益剰余金	$\triangle 3, 381, 015$	$\triangle 1,723,264$
株主資本合計	7, 442, 726	9, 100, 476
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	107, 835	_
為替換算調整勘定	$\triangle 1, 343, 077$	$\triangle 1,627,361$
その他の包括利益累計額合計	$\triangle 1, 235, 242$	△1, 627, 361
少数株主持分	3, 275, 259	3, 321, 680
純資産合計	9, 482, 743	10, 794, 796
負債純資産合計	13, 345, 659	14, 200, 995

(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:十円)
	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
売上高	9, 240, 154	9, 607, 947
売上原価	2, 716, 651	3, 082, 396
売上総利益	6, 523, 502	6, 525, 551
販売費及び一般管理費	* 1, * 2 4 , 678, 834	% 1, % 2 5, 348, 673
営業利益	1, 844, 667	1, 176, 878
営業外収益		
受取利息	147, 963	133, 028
為替差益	31, 682	18, 716
負ののれん償却額	646, 476	323, 249
その他	85, 278	65, 103
営業外収益合計	911, 401	540, 097
営業外費用		
支払利息	31, 770	15, 327
持分法による投資損失	179, 226	58, 184
貸倒引当金繰入額	32, 010	73, 190
その他	59, 922	25, 100
営業外費用合計	302, 930	171, 802
経常利益	2, 453, 138	1, 545, 172
特別利益		, ,
投資有価証券売却益	58, 734	190, 761
持分変動利益	<u> </u>	39, 286
特別利益合計	58, 734	230, 048
特別損失	,	,
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	_	5, 758
ゴルフ会員権評価損	84, 014	<u> </u>
ゴルフ会員権売却損	· —	20, 812
減損損失	* 3 145, 232	* 3 339, 851
本社移転費用	_	% 4 99, 636
特別損失合計	229, 247	466, 059
匿名組合損益分配前税金等調整前当期純利益	2, 282, 625	1, 309, 161
匿名組合損益分配額	791	
税金等調整前当期純利益	2, 281, 834	1, 309, 161
法人税、住民税及び事業税	330, 319	278, 136
過年度法人税等還付額	△9, 277	△4, 699
法人税等調整額	△29, 236	△828, 053
法人税等合計	291, 805	△554, 615
少数株主損益調整前当期純利益		1, 863, 777
少数株主利益	53, 732	206, 026
当期純利益	1, 936, 296	1, 657, 750
⇒ 791 / でイドリ 二	1, 950, 290	1,007,700

連結包括利益計算書

		(単位:千円)
	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	-	1, 863, 777
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	_	△107, 835
為替換算調整勘定		△284, 283
その他の包括利益合計	_	※ 2 △392, 118
包括利益	_	* 1 1, 471, 658
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	<u> </u>	1, 381, 307
少数株主に係る包括利益	_	90, 351

(3) 連結株主資本等変動計算書

		(単位:十円)
	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	5, 320, 044	5, 331, 384
当期変動額		
新株の発行	11, 340	_
当期変動額合計	11, 340	_
	5, 331, 384	5, 331, 384
資本剰余金		
前期末残高	5, 312, 732	5, 492, 357
当期変動額		
在外子会社の米国会計基準適用に伴う振 替	168, 284	_
新株の発行	11, 340	_
当期変動額合計	179, 624	_
当期末残高	5, 492, 357	5, 492, 357
利益剰余金		
前期末残高	△5, 317, 311	△3, 381, 015
当期変動額		
当期純利益	1, 936, 296	1, 657, 750
当期変動額合計	1, 936, 296	1, 657, 750
当期末残高	△3, 381, 015	$\triangle 1,723,264$
株主資本合計		
前期末残高	5, 315, 465	7, 442, 726
当期変動額		
在外子会社の米国会計基準適用に伴う振 替	168, 284	_
新株の発行	22, 680	_
当期純利益	1, 936, 296	1, 657, 750
当期変動額合計	2, 127, 260	1, 657, 750
当期末残高	7, 442, 726	9, 100, 476
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
前期末残高	△6, 073	107, 835
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純 額)	113, 908	△107, 835
当期変動額合計	113, 908	△107, 835
当期末残高	107, 835	

		(単位:千円)
	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
為替換算調整勘定		
前期末残高	△949, 594	$\triangle 1,343,077$
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純 額)	△393, 483	△284, 283
当期変動額合計	△393, 483	△284, 283
当期末残高	$\triangle 1, 343, 077$	$\triangle 1,627,361$
その他の包括利益累計額合計		
前期末残高	△955, 667	$\triangle 1, 235, 242$
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純 額)	△279, 574	△392, 118
当期変動額合計	△279, 574	△392, 118
当期末残高	$\triangle 1, 235, 242$	$\triangle 1,627,361$
新株予約権		
前期末残高	168, 284	_
当期変動額		
在外子会社の米国会計基準適用に伴う振替	△168, 284	_
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	<u> </u>	_
当期変動額合計	△168, 284	<u> </u>
当期末残高	<u> </u>	_
少数株主持分		
前期末残高	2, 688, 837	3, 275, 259
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	586, 422	46, 420
当期変動額合計	586, 422	46, 420
当期末残高	3, 275, 259	3, 321, 680
純資産合計		
前期末残高	7, 216, 919	9, 482, 743
当期変動額		
新株の発行	22, 680	_
当期純利益	1, 936, 296	1, 657, 750
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	306, 847	△345, 697
当期変動額合計	2, 265, 823	1, 312, 052
当期末残高	9, 482, 743	10, 794, 796

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

		(単位:十円)
	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	2, 281, 834	1, 309, 161
減価償却費	587, 776	765, 205
減損損失	145, 232	339, 851
ゴルフ会員権評価損	84, 014	<u> </u>
のれん償却額	32, 474	110, 713
負ののれん償却額	$\triangle 646,476$	△323, 249
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	38, 517	67, 688
賞与引当金の増減額 (△は減少)	∆921	63
退職給付引当金の増減額(△は減少)	13, 403	△6, 344
持分法による投資損益(△は益)	179, 226	58, 184
持分変動損益(△は益)	<u> </u>	△39, 286
為替差損益(△は益)	$\triangle 2,988$	△14, 879
投資有価証券売却損益(△は益)	△58, 734	$\triangle 190,761$
ゴルフ会員権売却損益(△は益)	<u> </u>	20, 812
受取利息及び受取配当金	$\triangle 147,963$	△133, 028
支払利息	31, 770	15, 327
売上債権の増減額(△は増加)	△66, 941	43, 760
たな卸資産の増減額 (△は増加)	$\triangle 19,453$	\triangle 19, 467
仕入債務の増減額(△は減少)	129, 042	62, 491
その他	△305, 752	$\triangle 178,493$
小計	2, 274, 061	1, 887, 750
利息及び配当金の受取額	147, 973	133, 036
利息の支払額	△31, 938	$\triangle 15, 234$
法人税等の支払額	△316, 766	$\triangle 289, 394$
営業活動によるキャッシュ・フロー	2, 073, 329	1, 716, 159
投資活動によるキャッシュ・フロー	2, 010, 020	1,110,100
定期預金の預入による支出	$\triangle 2,759,400$	$\triangle 1, 505, 700$
定期預金の払戻による収入	2,734,400	1, 541, 550
有価証券の純増減額(△は増加)	476, 877	380, 004
有形及び無形固定資産の取得による支出	△891, 827	$\triangle 1, 183, 125$
投資有価証券の取得による支出	△37, 425	<u>∠</u> 1, 100, 120
投資有価証券の売却及び償還による収入	166, 276	335, 998
長期前払費用の取得による支出	△141, 445	△131, 187
敷金及び保証金の差入による支出	△5, 363	$\triangle 356, 173$
敷金及び保証金の回収による収入	121, 264	14, 756
ゴルフ会員権の売却による収入		68, 440
新規連結子会社の取得による支出		%2 △60, 290
関係会社株式の取得による支出	<u> </u>	$\triangle 26,816$
その他	△71, 285	10, 832
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1, 218, 861	△911, 710
	△1, ∠10, 001	△311,710

		(単位:十円)
	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23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)	2,000	△316, 500
長期借入れによる収入	100, 000	_
長期借入金の返済による支出	△477, 000	△100, 000
社債の発行による収入	100, 000	_
社債の償還による支出	△66, 800	△108, 050
新株予約権の行使による株式の発行による収入	22, 680	_
その他	△78, 014	△102, 036
財務活動によるキャッシュ・フロー	△397, 134	△626, 586
現金及び現金同等物に係る換算差額	△360, 122	△176, 774
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	97, 211	1, 087
現金及び現金同等物の期首残高	5, 472, 820	5, 570, 031
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	_	△10, 098
現金及び現金同等物の期末残高	% 1 5, 570, 031	% 1 5, 561, 021

(5)継続企業の前提に関する注記 該当事項はありません。

(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

項目	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日
1. 連結の範囲に関する事項	至 平成22年12月31日) ①連結子会社の数 10社 主な連結子会社の名称 株式会社ゲームアーツ GRAVITY Co., Ltd. Barunson Interactive Co., Ltd.	至 平成23年12月31日) ①連結子会社の数 11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
	上記のうちBarunson Interactive Co., Ltd. は、株式取得に伴い当連結会計年度より連結子会社となりました。なお、みなし取得日を平成22年10月31日としております。 Capri株式会社、ガンホー・ワークス株式会社、他1社は当連結会計年度において清算結了したため、連結の範囲から除外しました。	上記のうち、株式会社アクワイア及びその連結子会社1社は株式取得に伴い当連結会計年度より連結子会社となりました。なお、みなし取得日を平成23年12月31日としております。GRAVITY EU SASUは第三者割当増資によりGRAVITY Co., Ltd. の議決権所有割合が低下したため、当連結会計年度において同社を連結の範囲から除外し、持分法適用の関連会社としております。
2. 持分法の適用に関する事項	②非連結子会社はありません。 持分法を適用した関連会社 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 Ingamba LLC	②非連結子会社はありません。 持分法を適用した関連会社 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 Ingamba LLC GRAVITY EU SASU
	当連結会計年度より、新たに設立されたIngamba LLCに出資し、同社を持分法の適用の範囲に含めております。	「1.連結の範囲に関する事項の変更」に記載のとおり、当連結会計年度において連結の範囲から除外し、持分法適用の関連会社としております。
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連結決算日と一致しております。	連結子会社の決算日は、株式会社アクワイア(9月30日)及び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、株式会社アクワイアと株式会社ゼロディブについては、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		
頃 (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 連結一によりのでは、 連結価法(評価差額は全部純済動 平均法により算定) 時価の動いでは、 ののでは、 ののでは、 を対法によりのでは、 を対法による原価法 を対法による原価法 を対法による原価法 を対法による原価法を採用しては を対法による原価法を採用しては のまるとは、 を対法を採用しておりまです。 業育の出資(金融商品券と契約によりま資事業へのによ知のより有価証券と契約には、 に規定されるもでしては、に 類する紙定されるがに規定されに 類するによります。 を対しては、 に規定されると契約には、 に規定されるがに に規定されるがによい を基礎とし、 に対しては、 に対して、 にがし、	① 有価証券 その他有価証券 時価のあるもの 同左 時価のないもの 同左

項目	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
	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	② たな卸資産 商品・仕掛品 同左
(2) 重要な減価償却資産の 減価償却の方法	ります。 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	① リース資産以外の有形固定資産 同左
(3) 重要な引当金の計上基準	た と で で で で で で で で で で で と で で で で と で	 ② リース資産以外の無形固定資産 定額法によっております。 なお、自社利用のソフトウエアに対しては社内における利用でおります。 ③ リース資産 同左 ① 貸倒引当金 同左 ② 遺与引当金 同左 ③ 退職給付引当金 同左

項目	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
(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。	同左
(5) のれんの償却方法及び 償却期間	のれんは5年間で均等償却し、負の のれんは3年間で均等償却しておりま 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。	のれんは3年~5年間で均等償却し、負ののれんは3年間で均等償却しております。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。	同左
(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。	消費税及び地方消費税の会計処理 同左

(7) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
(企業結合に関する会計基準等の適用) 当連結会計年度より、「企業結合に関する会計基 準」(企業会計基準第21号 平成20年12月26日)、 「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第 22号 平成20年12月26日)、「『研究開発費等に係る 会計基準』の一部改正」(企業会計基準第23号 平成 20年12月26日)、「事業分離等に関する会計基準」 (企業会計基準第7号 平成20年12月26日)、「持分 法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20 年12月26日)、「企業結合会計基準第16号 平成20 年12月26日)、「企業結合会計基準の事業分離等会 計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第 10号 平成20年12月26日)を適用しております。	
	(資産除去債務に関する会計基準の適用) 当連結会計年度より、「資産除去債務に関する会計 基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及 び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企 業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適 用しております。 これにより、営業利益及び経常利益はそれぞれ2,551 千円、税金等調整前当期純利益は23,213千円減少して おります。 また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務 の変動額は25,306千円であります。

(表示方法の変更)

話損益計算書) 「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第 号 平成20年12月26日)に基づく財務諸表等規則等の 部を改正する内閣府令(平成21年3月24日 内閣府令 5号)の適用に伴い、当連結会計年度では、「少数株 賃益調整前当期純利益」の科目で表示しております。
「iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii

(8) 連結財務諸表に関する注記事項

(連結貸借対照表関係)

前連結会計年度		当連結会計年度	:
(平成22年12月31日現在))	(平成23年12月31日	現在)
※1 関連会社に対するものは、次のと	:おりでありま	※1 関連会社に対するものは、次	のとおりでありま
す。		す。	
投資有価証券	117,861千円	投資有価証券	78,386千円
※2 担保資産		※2 担保資産	
①賃貸借契約に関する担保資産		①賃貸借契約に関する担保資産	
有価証券	40,760千円	有価証券	19,413千円
11 1111111112/1	(500千米ドル)	11 lm hrr >2	(250千米ドル)
②借入金等に関する担保資産		②銀行取引に関する担保資産	
現金及び預金	110,000千円	現金及び預金	336千円
担保付債務			(5,000千ウォン)
1年内償還予定の社債 (銀行保証付無担保社債)	108,050千円		

(連結損益計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

当連結会計年度 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

販売費及び一般管理費の主なもの

給与手当 1,636,974千円 広告宣伝費 544,397千円 システム運用費 240,558千円 地代家賃 222,012千円 業務委託費 279,451千円

※2 研究開発費の総額

一般管理費に含まれる研究開発費

268,242千円

※3 減損損失

当連結会計年度において、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	オンラインゲ ームサービス	ソフトウエア
東京都豊島区	オンラインゲ ーム及びコン シューマゲー ムの開発	ソフトウエア、その他
大韓民国ソウル特 別市	オンラインゲ ームサービス	長期前払費用

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(千円)
ソフトウエア	82, 016
長期前払費用	35, 942
その他	27, 274
計	145, 232

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。

販売費及び一般管理費の主なもの

給与手当 1,775,535千円 広告宣伝費 753,865千円 システム運用費 229,595千円 地代家賃 210,246千円 業務委託費 282,489千円

※ 2 研究開発費の総額

一般管理費に含まれる研究開発費

313,654千円

※3 減損損失

※ 1

当連結会計年度において、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	オンラインゲームサービス	ソフトウエア、ソフト ウエア仮勘定
大韓民国ソウル特 別市	オンラインゲ ームサービス	ソフトウエア、長期前 払費用

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(千円)
ソフトウエア	230, 914
長期前払費用	93, 912
ソフトウエア仮勘定	15, 024
計	339, 851

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。

※ 4 本社移転費用

平成24年5月に予定されている本社移転に関し て見込まれる原状回復費用、建物等の耐用年数見 直しに伴う臨時償却費等であります。

(連結包括利益計算書関係)

当連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

※1 当連結会計年度の直前連結会計年度における包括利益

親会社株主に係る包括利益 1,816,829千円 少数株主に係る包括利益 △106,375千円 計 1,710,453千円

※2 当連結会計年度の直前連結会計年度におけるその他の包括利益

その他有価証券評価差額金 113,908千円 為替換算調整勘定 △393,483千円 計 △279,574千円

(追加情報)

当連結会計年度より、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 平成22年6月30日)を適用しております。ただし、「その他の包括利益累計額」及び「その他の包括利益累計額合計」の前連結会計年度の金額は、「評価・換算差額等」及び「評価・換算差額等合計」の金額を記載しております。

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成22年1月1日 至 平成22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

発行済株式	前連結会計年度末 当連結会計年度		当連結会計年度減少	当連結会計年度末
	株式数(株)		株式数(株)	株式数(株)
普通株式	114, 536	405	_	114, 941

(注) 増加株式数の内訳は、次の通りであります。 新株予約権の行使による増加 405株

2. 新株予約権に関する事項

区八	新姓子幼佐の内部	新株予約権の 目的となる	新株子	約権の目的と	なる株式の	数(株)	当連結会計年度末残高
区分 新株予約権の内訳 	株式の種類	前連結会計 年度末	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	(千円)	
提出会社	新株予約権(第1回)	普通株式	665	_	405	260	_

- (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。
- 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23年1月1日 至 平成23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

発行済株式	前連結会計年度末 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		_	114, 941

2. 新株予約権に関する事項

区公	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる	新株子	約権の目的と	なる株式の	数(株)	当連結会計年度末残高
区分 新株予約権の内訳	株式の種類	前連結会計 年度末	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	(千円)	
提出会社	新株予約権(第1回)	普通株式	260		_	260	

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)

前連結会計年度		当連結会計年	
(自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)		(自 平成23年 1 至 平成23年12	
※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸	r 倍対昭表	※1 現金及び現金同等物の期末	
に掲記されている科目の金額との関係	CIEZIAMIA	に掲記されている科目の金額	
(平成22年12月	31日現在)	(平成23年12月31日現在)
現金及び預金 6,46	4,754千円	現金及び預金	6,287,954千円
預入期間が3ヶ月を超える 定期預金 △89	4,723千円	預入期間が3ヶ月を超え 定期預金	△861,599十円
現金及び現金同等物 5,57	0,031千円	有価証券勘定に含まれる 期間が3ヶ月以内の譲渡 金	
		現金及び現金同等物	5,561,021千円
※2 株式の取得により新たに連結子会社とな	こった会社	※2 株式の取得により新たに連	 車結子会社となった会社
の資産及び負債の主な内訳		の資産及び負債の主な内訳	EMI TAILE OF TEATE
株式の取得により新たに連結したことに	伴う連結	株式の取得により新たに連	■ ■結したことに伴う連結 ■
開始時の資産及び負債の内訳並びに株式の	取得価額	開始時の資産及び負債の内部	R並びに株式の取得価額
と取得による支出(純額)との関係は次の	とおりで	と取得による支出(純額)と	この関係は次のとおりで
あります。		あります。	
Barunson Interactive Co., Ltd.		株式会社アクワイア	
(平成22年10	月31日)		(平成23年12月31日)
流動資産 154	579千円	流動資産	560,703千円
固定資産 1,020	605千円	固定資産	120,425千円
のれん 895	331千円	のれん	175,880千円
流動負債 △33	103千円	流動負債	△249, 519千円
固定負債 △383	835千円	固定負債	△246,749千円
	,098千円	少数株主持分	△94,352千円
	, 480千円	株式会社アクワイア株式の取得価額	266, 387千円
Barunson Interactive Co.,Ltd.の現金及び現金同等物 △29	547千円	株式会社アクワイアの 現金及び現金同等物	△206, 097千円
差引:取得による支出 810	932千円	差引:取得による支出	60,290千円

(企業結合等関係)

前連結会計年度(自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

(パーチェス法適用)

- 1. 被取得企業の名称及び事業の内容、企業結合を行った主な理由、企業結合日、企業結合の法的形式及び取得した議決権比率
 - (1)被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称

Barunson Interactive Co., Ltd.

被取得企業の事業内容

ゲームソフトウエアの開発及びサービス

(2)企業結合を行った主な理由

Barunson Interactive Co., Ltd. は、平成15年に創立以来、2つのMMORPG(多人数同時参加型ロールプレイングゲーム)を有し、1タイトルは10カ国で商用サービスされており、さらに別のMMORPGの開発も進めております。

これらの経験に裏付けられた開発力を持つBarunson Interactive Co., Ltd. がグループ入りすることにより、収益の拡大と市場競争、配信ノウハウ、開発力などの相乗効果が期待されております。

(3)企業結合日

平成22年10月31日

(4)企業結合の法的形式

株式取得

(5)取得した議決権比率

50.83%

(6)取得企業を決定することに至った主な根拠

当社の連結子会社であるGRAVITY Co., Ltd. が、株式取得により、Barunson Interactive Co., Ltd. の議決権の50.83%を保有し、Barunson Interactive Co., Ltd. の理事会の過半数の議決権を保有することになるため、企業結合会計上はGRAVITY Co., Ltd. が取得企業に該当し、Barunson Interactive Co., Ltd. は被取得企業に該当いたします。

2. 連結財務諸表に含まれている被取得企業の業績の期間

平成22年11月1日から平成22年12月31日まで

3. 被取得企業の取得原価及びその内訳

取得の対価 現金

11,688百万ウォン

取得原価

11,688百万ウォン

- 4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間
 - (1)のれんの金額

12,451百万ウォン (米国会計基準に基づき算定しております)

(2)発生原因

今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力から発生したものであります。

(3)償却方法及び償却期間

5年間で均等償却

- 5. 企業結合日(みなし取得日)に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳
 - (1)資産の額

流動資産

2,149百万ウォン

固定資産

14,193百万ウォン

合計 16,343百万ウォン

(2)負債の額

流動負債

460百万ウォン

固定負債 5,3

5,337百万ウォン

合計 5,798百万ウォン

6.取得原価の大部分がのれん以外の無形固定資産に配分された場合には、のれん以外の無形固定資産 に配分された金額及びその主要な種類別の内訳並びに全体及び主要な種類別の加重平均償却期間

ソフトウエア

8,921百万ウォン

ソフトウエア仮勘定

4,809百万ウォン

償却期間

5年間(社内における利用可能期間)

7. 取得原価の配分が完了していない場合は、その旨及びその理由

当連結会計年度末において取得原価の配分が完了していないため、その時点で入手可能な合理的情報に基づき暫定的な会計処理を行っております。

8. 企業結合が連結会計年度の開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額

売上高9,660,971千円営業利益1,907,383千円経常利益2,452,754千円税金等調整前当期純利益2,281,450千円当期純利益1,910,212千円1株当たり当期純利益16,646円30銭

(概算額の算定方法及び重要な前提条件)

企業結合が連結会計年度開始の日に完了したと仮定して算定された売上高及び損益情報を影響の概 算額としております。

なお、当該注記は監査証明を受けておりません。

当連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

(パーチェス法適用)

- 1.被取得企業の名称及び事業の内容、企業結合を行った主な理由、企業結合日、企業結合の法的形式及び取得した議決権比率
 - (1)被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称

株式会社アクワイア及びその連結子会社1社

被取得企業の事業内容

ゲームソフトの開発・販売、ソーシャルゲーム・アプリ開発

(2)企業結合を行った主な理由

株式会社アクワイアは、平成6年の創業以来、「独自性」「奇抜さ」をキーワードに、常識にとらわれることのない「尖った」オリジナルコンテンツの開発に取り組んでおり、またコンシューマゲームだけではなく、ソーシャルゲームやスマートフォンアプリ開発にも積極的に進出しております。

当社グループにおいて、同社を連結子会社にすることにより開発力の向上につながり、さらなる収益の拡大を実現してまいります。

(3)企業結合日

平成23年10月19日

支配獲得日は当連結会計年度末(平成23年12月31日)とみなし、処理いたします。

(4)企業結合の法的形式

株式取得

(5)取得した議決権比率

50.1%

(6)取得企業を決定することに至った主な根拠

当社が株式取得により、株式会社アクワイアの議決権の50.1%を保有し、株式会社アクワイアの取締役会の過半数の議決権を保有することになるため、企業結合会計上は当社が取得企業に該当し、株式会社アクワイアは被取得企業に該当いたします。

2. 連結財務諸表に含まれている被取得企業の業績の期間

平成23年12月31日をみなし取得日としているため、取得した事業の業績は連結損益計算書に含まれておりません。

3. 被取得企業の取得原価及びその内訳

取得の対価 現金

250,000千円

取得に直接要した費用 (アドバイザリー費用等)

16,387千円

取得原価

266.387千円

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1)のれんの金額]

175,880千円

(2)発生原因

今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力から発生したものであります。

(3)償却方法及び償却期間

3年間で均等償却

5. 企業結合日(みなし取得日)に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

(1)資産の額

流動資産560,703千円固定資産120,425千円合計681,129千円

(2)負債の額

流動負債 249,519千円 固定負債 246,749千円 合計 496,269千円

6.企業結合が当連結会計年度開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額

売上高 10,827,867千円 営業利益 1,147,920千円 経常利益 1,508,497千円 税金等調整前当期純利益 1,230,082千円 当期純利益 1,616,001千円 1株当たり当期純利益 14,059円40銭

(概算額の算定方法及び重要な前提条件)

企業結合が連結会計年度開始の日に完了したと仮定して算定された売上高及び損益情報を影響の概算額としております。

なお、当該注記は監査証明を受けておりません。

(セグメント情報等)

【事業の種類別セグメント情報】

前連結会計年度(自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

	オンライン 事業 (千円)	コンシューマ 事業 (千円)	ゲーム 開発事業 (千円)	計 (千円)	消去又は 全社 (千円)	連結 (千円)
I 売上高及び営業損益						
(1) 外部顧客に対する売上高	8, 990, 853	120, 533	128, 767	9, 240, 154	_	9, 240, 154
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	_	1, 766	145, 647	147, 413	(147, 413)	_
計	8, 990, 853	122, 300	274, 414	9, 387, 568	(147, 413)	9, 240, 154
営業費用	6, 457, 807	246, 640	335, 497	7, 039, 945	355, 540	7, 395, 486
営業利益又は営業損失(△)	2, 533, 045	△124, 340	△61, 082	2, 347, 622	(502, 954)	1, 844, 667
II 資産、減価償却費、減損損失及 び資本的支出						
資産	10, 445, 438	239, 173	392, 001	11, 076, 613	2, 269, 046	13, 345, 659
減価償却費	568, 080	1,871	16, 595	586, 547	1, 229	587, 776
減損損失	71, 702	5, 062	68, 467	145, 232	_	145, 232
資本的支出	892, 591	1, 669	5, 563	899, 824	7, 394	907, 219

(注) 1. 事業区分の方法

事業区分は、内部管理上採用している事業内容及び製品・サービスの種類・市場性等の類似性を考慮して区分しております。

- 2. 各区分に属する主要な製品・サービス
- (1)オンライン事業

オンラインゲームの企画・開発・運営事業及び付随事業等

- (2) コンシューマ事業
 - コンシューマゲーム及び映像作品の企画・制作及び販売等
- (3)ゲーム開発事業

オンラインゲーム及びコンシューマゲーム・ソフトウェアの受託開発等

- 3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は451,284千円であり、主なものは当社の管理部門等に係る費用であります。
- 4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社の金額は2,529,386千円であり、主なものは当社の余資運用資金(現金及び預金)、長期投資資金(投資有価証券)及び管理部門に係る資産等であります。

【所在地別セグメント情報】

前連結会計年度(自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

	日本 (千円)	韓国 (千円)	その他の地域 (千円)	計 (千円)	消去又は 全社(千円)	連結 (千円)
I 売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	7, 478, 886	1, 302, 241	459, 026	9, 240, 154	_	9, 240, 154
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	5, 994	2, 302, 835	_	2, 308, 830	(2, 308, 830)	_
計	7, 484, 880	3, 605, 076	459, 026	11, 548, 984	(2, 308, 830)	9, 240, 154
営業費用	5, 818, 372	2, 914, 460	602, 728	9, 335, 561	(1, 940, 075)	7, 395, 486
営業利益又は営業損失(△)	1, 666, 508	690, 616	△143, 701	2, 213, 423	(368, 755)	1, 844, 667
Ⅱ 資産	3, 193, 885	8, 833, 296	314, 757	12, 341, 939	1, 003, 720	13, 345, 659

- (注)1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。
 - 2. 本邦以外の区分に属する主な国又は地域 その他の地域・・・アメリカ、フランス、ロシア他
 - 3. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は451,284千円であり、主なものは当社の管理部門等に係る費用であります。
 - 4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は2,529,386千円であり、主なものは当社の余資運用資金(現金及び預金)、長期投資資金(投資有価証券)及び管理部門に係る資産等であります。

【海外売上高】

前連結会計年度(自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)

	アジア	米州	その他の地域	計
I 海外売上高(千円)	1, 167, 853	503, 921	146, 226	1, 818, 002
Ⅱ 連結売上高(千円)	_	_	_	9, 240, 154
Ⅲ 連結売上高に占める海外 売上高の割合(%)	12.6	5. 5	1.6	19. 7

- (注) 1 国又は地域の区分の方法は、地理的近接度によっております。
 - 2 各区分に属する主な国または地域は以下のとおりです。
 - (1)アジア・・・韓国、香港、タイ、フィリピン等
 - (2)米州・・・アメリカ、ブラジル等
 - (3)その他の地域・・・ロシア等
 - 3 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

(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およ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。

したがって、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・制作及び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22年1月1日 至 平成22年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント				連結財務諸表
	P C オンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計	調整額(注1)	計上額 (注2)
売上高					
外部顧客への売上高	8, 120, 125	1, 120, 028	9, 240, 154	_	9, 240, 154
セグメント間の内部 売上高又は振替高	99, 390	101, 608	200, 999	△200, 999	_
計	8, 219, 516	1, 221, 637	9, 441, 153	△200, 999	9, 240, 154
セグメント利益	2, 473, 274	28, 599	2, 501, 874	△657, 206	1, 844, 667
セグメント資産	2, 362, 261	397, 083	2, 759, 345	10, 586, 314	13, 345, 659

(注)1. セグメント利益の調整額△657,206千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10,586,314千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23年1月1日 至 平成23年12月31日)

(単位:千円)

報告セグメント				⇒田東久存在 (シント・ 1)	連結財務諸表	
	PCオンライン 事業	モバイルコン シューマ事業	計	調整額(注1)	計上額 (注2)	
売上高						
外部顧客への売上高	8, 381, 929	1, 226, 018	9, 607, 947	_	9, 607, 947	
セグメント間の内部 売上高又は振替高	128, 818	104, 754	233, 572	△233, 572	_	
計	8, 510, 747	1, 330, 772	9, 841, 520	△233, 572	9, 607, 947	
セグメント利益	2, 398, 131	△589, 329	1, 808, 802	△631, 923	1, 176, 878	
セグメント資産	2, 713, 710	886, 622	3, 600, 332	10, 600, 663	14, 200, 995	

(注) 1. セグメント利益の調整額 \triangle 631,923千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10,600,663千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。

(追加情報)

当連結会計年度より「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

(関連情報)

当連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23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

(単位:千円)

- 1					
	日本	アジア	米州	その他の地域	合計
	7, 583, 734	1, 284, 200	534, 379	205, 633	9, 607, 947

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

(単位:千円)

日本	アジア	その他の地域	合計
237, 722	110, 674	30, 234	378, 631

3 主要な顧客ごとの情報

(単位:千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社	4, 761, 714	PCオンライン事業及びモバイルコンシューマ 事業

(注) 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)

当連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

	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	主任、伯云	
減損損失	265, 556	74, 294	339, 851	_	339, 851

(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)

当連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

(単位:千円)

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	生化・伯云	百計
当期償却額	97, 240	13, 472	110, 713	_	110, 713
当期末残高	350, 051	180, 040	530, 092	_	530, 092

(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)

当連結会計年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

	報告セグメント				合計
	PCオンライン事業	モバイル コンシューマ事業	計	全社・消去	П ВІ
当期償却額	323, 249	_	323, 249	_	323, 249
当期末残高	_	_	_	_	_

(1株当たり情報)

項目	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
1株当たり純資産額	54,005円82銭	65,016円97銭
1株当たり当期純利益	16,873円60銭	14, 422円62銭
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	16,825円95銭	14, 398円20銭

⁽注) 算定上の基礎は、以下のとおりであります。

1. 1株当たり純資産額

項目	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)			
純資産の部の合計額(千円)	9, 482, 743	10, 794, 796			
普通株式に係る純資産額(千円)	6, 207, 483	7, 473, 115			
差額の主な内訳 (千円)					
新株予約権	_	_			
少数株主持分	3, 275, 259	3, 321, 680			
普通株式の発行済株式数(株)	114, 941	114, 941			
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)	114, 941	114, 941			

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

1 体当たり 当別権利益及び領征体科開産後1 体当た	> — >91/1°C 3 IIII.	
項目	前連結会計年度 (自 平成22年1月1日 至 平成22年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)
連結損益計算書上の当期純利益(千円)	1, 936, 296	1, 657, 750
普通株式に係る当期純利益(千円)	1, 936, 296	1, 657, 750
普通株主に帰属しない金額(千円)	_	_
普通株式の期中平均株式数(株)	114, 753	114, 941
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(千円)	_	_
普通株式増加数(株)	325	195
(うち新株予約権)	(325)	(195)
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	平成16年5月17日臨時株 主総会決議新株予約権 普通株式 260株	平成16年5月17日臨時株 主総会決議新株予約権 普通株式 260株

(重要な後発事象)

前連結会計年度	当連結会計年度
(自 平成22年1月1日	(自 平成23年1月1日
至 平成22年12月31日)	至 平成23年12月31日)
(投資有価証券の売却) 当社は財務体質の向上及び保有資産の効率運用を 図るため、保有する投資有価証券の一部を平成23年 1月から3月にわたり売却いたしました。 これにより発生した投資有価証券売却益は 190,761千円であります。	

5. その他

該当事項はありません。