

【表紙】

【提出書類】 有価証券報告書

【根拠条文】 金融商品取引法第24条第1項

【提出先】 関東財務局長

【提出日】 平成26年3月25日

【事業年度】 第17期(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

【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

【英訳名】 GungHo Online Entertainment, Inc.

【代表者の役職氏名】 代表取締役社長CEO 森下 一喜

【本店の所在の場所】 東京都千代田区丸の内三丁目8番1号

【電話番号】 03 - 6895 - 1650

【事務連絡者氏名】 取締役CFO財務経理本部長 坂井 一也

【最寄りの連絡場所】 東京都千代田区丸の内三丁目8番1号

【電話番号】 03 - 6895 - 1650

【事務連絡者氏名】 取締役CFO財務経理本部長 坂井 一也

【縦覧に供する場所】 株式会社東京証券取引所
(東京都中央区日本橋兜町2番1号)

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

(1) 連結経営指標等

回次		第13期	第14期	第15期	第16期	第17期
決算年月		平成21年12月	平成22年12月	平成23年12月	平成24年12月	平成25年12月
売上高	(百万円)	10,293	9,240	9,607	25,821	163,060
経常利益	(百万円)	1,848	2,453	1,545	9,355	90,104
当期純利益	(百万円)	44	1,936	1,657	8,209	54,768
包括利益	(百万円)			1,276	8,544	58,013
純資産額	(百万円)	7,216	9,482	10,794	19,391	77,428
総資産額	(百万円)	12,049	13,345	14,200	25,085	125,390
1株当たり純資産額	(円)	3.81	5.40	6.50	14.29	64.69
1株当たり当期純利益	(円)	0.04	1.69	1.44	7.14	47.56
潜在株式調整後1株 当たり当期純利益	(円)	0.04	1.68	1.44	7.13	47.54
自己資本比率	(%)	36.2	46.5	52.6	65.5	59.4
自己資本利益率	(%)	1.1	36.6	24.2	68.7	120.4
株価収益率	(倍)	655.06	14.66	12.09	12.11	15.92
営業活動による キャッシュ・フロー	(百万円)	2,140	2,073	1,716	6,134	85,830
投資活動による キャッシュ・フロー	(百万円)	1,833	1,218	911	1,836	42,957
財務活動による キャッシュ・フロー	(百万円)	579	397	626	153	225
現金及び現金同等物の 期末残高	(百万円)	5,472	5,570	5,561	10,209	53,936
従業員数 〔外、平均臨時 雇用者数〕	(名)	693 〔37〕	796 〔42〕	957 〔53〕	985 〔56〕	1,005 〔82〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 従業員数の〔外書〕は、臨時従業員の年間平均雇用人数であります。

3. 第15期より、株式会社アクワイア及びその連結子会社1社が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。

4. 第17期より、株式会社グラスホッパー・マニファクチュアが連結子会社となりました。取得日は平成25年2月1日となっております。

5. 第17期より、GGF B.V.が連結子会社となり、Kahon 3 Oyが持分法適用の関連会社となりました。なお、みなし取得日を平成25年11月1日としております。

6. Overdriver Game Technologies Ltd.は第17期において清算終了しております。

7. 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、第13期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。

8. 第17期より金額の表示単位を千円単位から百万円単位へ変更しております。なお、比較を容易にするため第16期以前の金額についても百万円単位に組替えて表示しております。

(2) 提出会社の経営指標等

回次		第13期	第14期	第15期	第16期	第17期
決算年月		平成21年12月	平成22年12月	平成23年12月	平成24年12月	平成25年12月
売上高	(百万円)	7,374	7,294	7,505	22,985	158,778
経常利益	(百万円)	1,018	1,259	748	9,899	92,419
当期純利益又は 当期純損失()	(百万円)	526	1,169	764	8,929	57,750
資本金	(百万円)	5,320	5,331	5,331	5,332	5,338
発行済株式総数	(株)	114,536	114,941	114,941	114,981	11,520,100
純資産額	(百万円)	2,447	3,762	4,419	13,351	71,113
総資産額	(百万円)	5,146	6,015	6,405	17,718	116,886
1株当たり純資産額	(円)	2.14	3.27	3.84	11.61	61.73
1株当たり配当額 (内、1株当たり 中間配当額)	(円)	()	()	()	()	()
1株当たり当期純利益 又は当期純損失()	(円)	0.46	1.02	0.66	7.77	50.15
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	(円)		1.02	0.66	7.75	50.13
自己資本比率	(%)	47.6	62.6	69.0	75.4	60.8
自己資本利益率	(%)	19.0	37.7	18.7	100.5	136.7
株価収益率	(倍)		24.27	26.22	11.14	15.09
配当性向	(%)					5.0
従業員数 〔外、平均臨時 雇用者数〕	(名)	182 〔33〕	204 〔32〕	221 〔33〕	263 〔39〕	315 〔63〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 第13期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

3. 第13期の株価収益率は、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

4. 従業員数欄の〔外書〕は、臨時従業員の年間平均雇用人数であります。

5. 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、第13期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。

6. 第17期より金額の表示単位を千円単位から百万円単位へ変更しております。なお、比較を容易にするため第16期以前の金額についても百万円単位に組替えて表示しております。

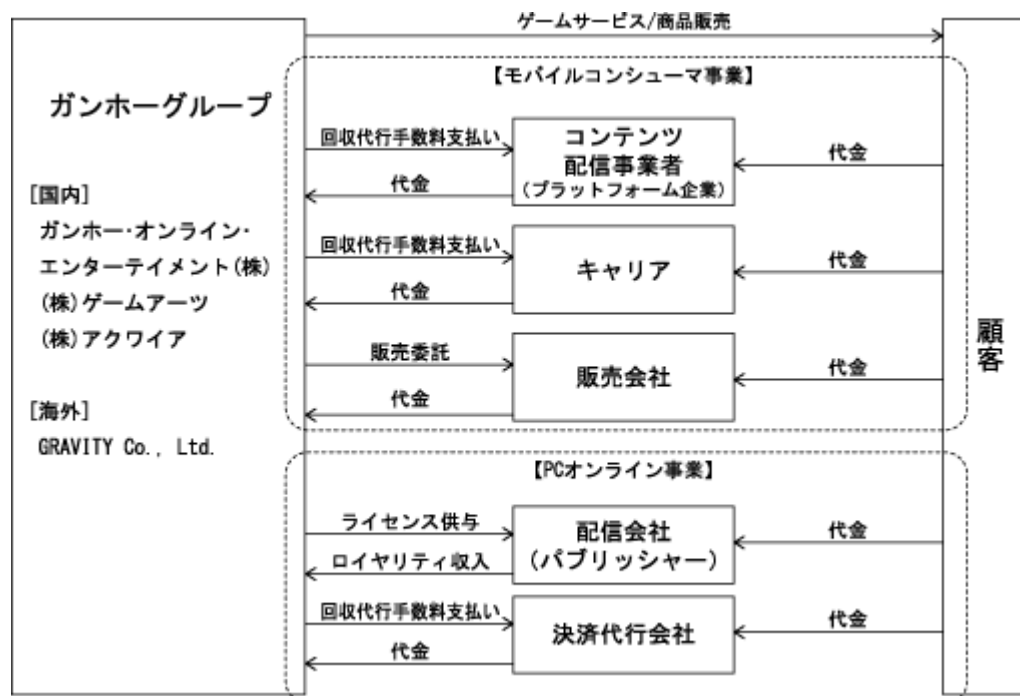
2 【沿革】

年月	概要
平成10年7月	ネットオークションサービスの提供を目的として、東京都中央区日本橋箱崎24番1号にオンセール株式会社(資本金650,000千円)を設立
平成12年6月	本社を東京都渋谷区初台一丁目53番6号に移転
平成12年10月	オークションシステム等をASP方式にて提供する事業へ事業方針を変更
平成14年8月	商号をガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社に変更 主な事業内容をオンラインゲームサービスへ変更
平成15年4月	本社を東京都千代田区神田錦町一丁目16番に移転
平成16年4月	株式会社ゲームアーツとオンラインゲーム共同開発に係る業務提携
平成16年5月	株式会社ゲームアーツに対して資本参加
平成17年3月	大阪証券取引所ヘラクレス(現大阪証券取引所JASDAQ(スタンダード))市場へ上場
平成17年5月	本社を東京都千代田区有楽町一丁目2番2号に移転
平成17年10月	ポータルサイト運営配信を目的とする子会社ガンホー・モード株式会社を東京都千代田区に設立
平成17年11月	オンラインゲーム共同開発を目的とする株式会社ゲームアーツの株式を追加取得し、子会社化
平成18年8月	オンラインテーマパーク「ガンホーゲームズ」正式サービス開始
平成19年10月	コンシューマゲーム事業を目的とするガンホー・ワークス株式会社を東京都千代田区に設立
平成20年4月	現物出資による第三者割当増資によりGRAVITY Co.,Ltd.株式を取得し、子会社化
平成20年5月	子会社ガンホー・モード株式会社を吸収合併
平成21年11月	本社を東京都千代田区三番町3番地10に移転
平成21年12月	子会社ガンホー・ワークス株式会社のコンシューマ事業を譲受
平成23年10月	株式会社アクワイアの株式を取得し、子会社化
平成24年5月	本社を東京都千代田区丸の内三丁目8番1号に移転
平成25年2月	コンシューマゲーム事業を目的とする株式会社グラスホッパー・マニファクチュアを東京都千代田区に設立
平成25年4月	ソフトバンク株式会社が当社の親会社となる
平成25年10月	ソフトバンク株式会社と共同でSuperCell Oyの株式の51%を取得

3 【事業の内容】

当社グループは、当社、当社の連結子会社12社およ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。事業の系統図及び各セグメントの事業内容は以下のとおりであります。

なお、次の各セグメントは「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等 (1) 連結財務諸表 注記事項」に掲げるセグメントの区分と同一であります。



<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、ライセンス許諾にともな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。

<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、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」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も行っております。

4 【関係会社の状況】

(1) 親会社

名称	住所	資本金又は出資金	主な事業の内容	議決権の被所有割合(注2)	関係内容
ソフトバンク株式会社	東京都港区	238,772百万円	純粋持株会社	40.00% (6.37%) [18.49%]	同社の従業員1名が当社の取締役を兼任しております。

(注) 1. 有価証券報告書を提出しております。

2. 議決権の被所有割合の()内は間接被所有割合を内数で示し、[]内は同意している者からの被所有割合を外数で示しております。

(2) 連結子会社

名称	住所	資本金又は出資金	主要な事業の内容(注3)	議決権の所有【被所有】割合(注4)	関係内容
GRAVITY Co.,Ltd.	大韓民国ソウル特別市	3,474百万ウォン	PCオンライン事業	59.31%	当社がライセンスー役員の兼任 3名
NEOCYON, Inc.	大韓民国ソウル特別市	964百万ウォン	モバイルコンシューマ事業	96.11% (96.11%)	当社がライセンスー役員の兼任 1名
GRAVITY Interactive, Inc.	アメリカ合衆国カリフォルニア州	4万米ドル	PCオンライン事業	100.00% (100.00%)	役員の兼任 1名
Gravity Games Corp.	大韓民国ソウル特別市	1,673百万ウォン	PCオンライン事業	85.49% (85.49%)	役員の兼任 1名
GungHo Online Entertainment America, Inc.	アメリカ合衆国カリフォルニア州	30万米ドル	モバイルコンシューマ事業	100.00%	役員の兼任 2名
GGF B.V.(注1)	オランダ北ホラント州	1ユーロ	純粋持株会社	100.00%	役員の兼任 1名
株式会社ゲームアーツ	東京都千代田区	78,367千円	モバイルコンシューマ事業	97.88%	ゲーム開発業務委託役員の兼任 2名
株式会社アクワイア	東京都千代田区	119,780千円	モバイルコンシューマ事業	50.07%	ゲーム開発業務委託役員の兼任 2名
株式会社ゼロディブ	東京都千代田区	9,600千円	モバイルコンシューマ事業	83.33% (83.33%)	
株式会社グラスホッパー・マニファクチュア	東京都千代田区	50,000千円	モバイルコンシューマ事業	100.00%	役員の兼任 2名
その他2社(注2)					

(注) 1. GGF B.V.は特定子会社であります。

2. その他2社はすべてGRAVITY Co.,Ltd.の子会社であります。

3. GGF B.V.以外の連結子会社の「主要な事業の内容」欄にはセグメント情報に記載された名称を記載しております。

4. 議決権の所有割合の()内は間接所有割合を内数で示しております。

(3) 持分法適用の関連会社

名称	住所	資本金又は出資金	主要な事業の内容	議決権の所有割合(注2)	関係内容
Kahon 3 Oy	フィンランド共和国ウーシマー県	3,048米ドル	純粋持株会社	19.97% (19.97%)	役員の兼任 2名
GRAVITY EU SAS	フランス共和国パリ市	100万ユーロ	PCオンライン事業(注1)	25.00% (25.00%)	役員の兼任 1名

(注) 1. 「主要な事業の内容」欄にはセグメント情報に記載された名称を記載しております。

2. 議決権の所有割合の()内は間接所有割合を内数で示しております。

5 【従業員の状況】

(1) 連結会社の状況

平成25年12月31日現在

セグメントの名称	従業員数(名)
PCオンライン事業	499 [55]
モバイルコンシューマ事業	470 [21]
全社(共通)	36 [6]
合計	1,005 [82]

(注) 1. 従業員数は、当社グループから当社グループ外への出向者は除き、当社グループ外から当社グループへの出向者を含む就業人員数であります。

2. 従業員数の〔外書〕は、臨時従業員の年間平均雇用人員であります。

3. 全社(共通)は当社の総務及び経理等の管理部門の従業員であります。

(2) 提出会社の状況

平成25年12月31日現在

従業員数	平均年齢	平均勤続年数	平均年間給与
315名 〔63名〕	35歳8ヶ月	4年8ヶ月	6,529千円

セグメントの名称	従業員数(名)
PCオンライン事業	155 [40]
モバイルコンシューマ事業	124 [17]
全社(共通)	36 [6]
合計	315 [63]

(注) 1. 従業員数は、当社から他社への出向者は除き、他社から当社への出向者を含む就業人員数であります。

2. 平均年間給与は、基準外賃金を含んでおります。

3. 従業員数の〔外書〕は、臨時従業員の年間平均雇用人員であります。

4. 全社(共通)は、総務及び経理等の管理部門の従業員であります。

5. 前事業年度末に比べ従業員が52名増加しております。主な理由は業容の拡大に伴い期中採用が増加したことによるものであります。

(3) 労働組合の状況

労働組合は結成されておりませんが、労使関係は良好であります。

第2 【事業の状況】

1 【業績等の概要】

(1) 業績

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、パズドラ人気デバイスを超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) 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。

2 【生産、受注及び販売の状況】

(1) 生産実績

従来、生産及び受注実績を記載しておりましたが、当社グループ全体における生産及び受注実績の金額的重要性が乏しくなり、提供する主要なサービスの性格上、当該記載が馴染まなくなったことから、当連結会計年度より記載を省略しております。

(2) 受注状況

当社グループでは一部個別の受託開発を行っておりますが、「(1)生産実績」に記載の理由から、当連結会計年度より記載を省略しております。

(3) 販売実績

当連結会計年度における販売実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	販売高(百万円)	前年同期比(%)
PCオンライン事業	5,960	75.1
モバイルコンシューマ事業	157,100	878.2
合計	163,060	631.5

(注) 1. セグメント間取引については、相殺消去しております。

2. 主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合は次のとおりであります。

なお、Apple Inc.、Google Inc.は共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。

相手先	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)	
	販売高 (百万円)	割合(%)	販売高 (百万円)	割合(%)
Apple Inc.	9,879	38.3	69,162	42.4
Google Inc.	5,242	20.3	81,543	50.0

3. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

3 【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。

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。

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向け新しい価値をお客様に提供してまいります。

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。

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。

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、未整備の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。

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 【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は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、当該事項は有価証券報告書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12月期 (連結)		平成25年12月期 (連結)	
	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、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。

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Kahon 3 Oyをはじめ、在外関係会社を有しております。当該グループ会社においては、連結財務諸表の作成時に外貨建から円換算するため、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。当社グループでは、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、当社グループ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、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、有価証券報告書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有価証券報告書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った場合等、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。

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。

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。

(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あります。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。

5 【経営上の重要な契約等】

本報告書提出日現在における経営上の重要な契約等は次のとおりであります。

(1) ゲームライセンス契約及び合意書

会社名	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
GRAVITY Co., Ltd.	大韓民国	基本合意書	平成16年9月18日付 Ragnarok Online 及びGRAVITY Co.,Ltd. が自社で開発する全てのタイトルのライセンスについての優先交渉権の付与	
		ライセンス基本契約書	平成17年12月22日付 「EMIL CHRONICLE ONLINE」を日本国を除く世界中の地域において頒布、配信、再許諾する権利の付与	自：平成24年8月3日 至：平成25年8月2日
		2nd RENEWAL OF RAGNAROK LICENSE AND DISTRIBUTION AGREEMENT	平成21年9月29日付 オンラインゲーム「Ragnarok Online」の日本国内独占配信、販売権の付与	自：平成24年9月29日 至：平成27年9月28日 (契約更新についての4ヶ月前からの60日間第一交渉権有り)
		RAGNAROK LICENSE AND DISTRIBUTION AGREEMENT	平成18年9月29日付 オンラインゲーム「Ragnarok Online」の日本国内独占配信、販売権の付与	自：平成18年9月29日 至：商用サービス開始後3年間 (契約更新についての4ヶ月前からの60日間第一交渉権有り)
NEOCYON, INC.	大韓民国	モバイルコンテンツライセンス契約書	ラグナロクオンラインに関するモバイルコンテンツの独占的開発・配信・販売権の付与	自：平成24年11月26日 至：平成26年11月25日

(2) 設備利用及びインターネット接続サービス

会社名	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
株式会社IDCフロンティア	日本	コロケーション・サービス申込・受諾書	当社サービスを提供する為のIDC設備利用、インターネット接続帯域、稼働確認契約(日本橋IDC)	自：平成15年12月1日 至：平成17年11月30日 (以降1年毎の自動更新)
		コロケーション・サービス申込・受諾書	当社サービスを提供する為のIDC設備利用、インターネット接続帯域、IDC間接続帯域、稼働確認契約(虎ノ門IDC)	自：平成15年12月15日 至：平成17年12月14日 (以降1年毎の自動更新)

(3) 業務委託に係る契約

会社名	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
グレートインフォメーション株式会社	日本	カードレスサービスに関する基本契約書	オンラインゲームの有料配信サービスにおける課金の運営・決済等の業務委託契約	平成14年8月1日より各当事者から解約されない限り存続する
ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社	日本	業務委託基本契約書	オンラインゲームの有料配信サービスにおける課金の運営・決済等の業務委託契約	自：平成18年7月1日 至：平成19年6月30日 (以降1年毎の自動継続)

(4) コンシューマゲームの開発・販売に係る契約

会社名	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
任天堂株式会社	日本	3DSライセンス/製造委託契約書	ニンテンドー3DS向けゲームプログラムカード開発及び販売許諾	自：平成24年9月7日 至：平成25年9月6日 (以降1年毎の自動継続)
株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「プレイステーション3」ライセンス契約	プレイステーション3向けゲームソフトウェア開発及び販売許諾	自：平成20年4月1日 至：平成21年3月31日 (以降1年毎の自動継続)
		PSP®「プレイステーション・ポータブル」ライセンス契約書	PSP®プレイステーション・ポータブル向けゲームソフトウェア開発及び販売許諾	自：平成20年4月1日 至：平成21年3月31日 (以降1年毎の自動継続)
		「プレイステーションストア」契約書	プレイステーションストア向けコンテンツ配信許諾	自：平成20年4月1日 至：平成21年3月31日 (以降1年毎の自動継続)
		「PlayStation®Vita」ライセンス契約書	プレイステーション・ヴィータ向けゲームソフトウェア開発及び販売許諾	自：平成23年7月15日 至：平成24年3月31日 (以降1年毎の自動継続)

(5) スマートフォン・タブレット端末向けアプリプラットフォーム運営事業者との契約

会社名	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
Apple Inc.	米国	iOS Developer Program License Agreement	iOS搭載端末向けアプリケーションの配信及び販売に関する契約	1年間(1年毎の自動更新)
Google Inc.	米国	Androidマーケットデベロッパー販売/配布契約書	Android搭載端末向けアプリケーションの配信及び販売に関する契約	定めなし

6 【研究開発活動】

当連結会計年度の研究開発活動は、主に、PCオンライン事業におけるオンラインゲームの開発費、モバイルコンシューマ事業におけるスマートフォン向けゲームコンテンツの開発や携帯型ゲーム専用機向けへの開発費を計上しております。

当連結会計年度における研究開発活動に関わる費用の総額は、646百万円であります。

7 【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものであります。

(1) 重要な会計方針及び見積もり

当社グループの連結財務諸表は、わが国において一般に公正妥当と認められる会計基準に基づき作成されております。この連結財務諸表の作成にあたって、重要となる会計方針については、「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」に記載のとおりであります。なお、この連結財務諸表の作成にあたっては、経営者が過去の実績や取引状況を勘案し、会計基準の範囲内かつ合理的と考えられる見積もり及び判断を行っている部分があり、この結果は資産・負債、収益・費用の数値に反映されております。これらの見積もりについては、継続して評価し、必要に応じて見直しを行っておりますが、見積もりに不確実性が伴うため、実際の結果はこれらの見積もりと異なる場合があります。

(2) 当連結会計年度の経営成績の分析

当社グループの当連結会計年度の経営成績は「第2 事業の状況 1 業績等の概要」に記載のとおりであります。
当連結会計年度の損益計算書に重要な影響を与えた原因は以下のとおりであります。

(経営成績の分析)

売上高

「第2 事業の状況 1 業績等の概要(1)業績」に記載のとおりであります。

営業利益

当連結会計年度の売上原価は、スマートフォン向けの売上拡大によりプラットフォーム事業者への手数料が増加したことから53,119百万円(前連結会計年度比465.1%増)となりました。また、販売費及び一般管理費は、主に新規ゲームタイトルの発売等による広告宣伝費の増加、スマートフォンを中心とした開発強化のための人員増強による給与手当の増加等により、18,713百万円(前連結会計年度比162.7%増)となりました。その結果、営業利益は91,228百万円(前連結会計年度比881.1%増)となりました。

経常利益

営業外収益は、違約金収入の減少等により196百万円(前連結会計年度比14.0%減)となりました。営業外費用は、持分法による投資損失の増加により1,319百万円(前連結会計年度比670.4%増)となりました。その結果、経常利益は90,104百万円(前連結会計年度比863.1%増)となりました。

当期純利益

特別利益は、関係会社清算益を計上したことにより87百万円(前連結会計年度比79.7%減)となりました。特別損失は、減損損失の減少により791百万円(前連結会計年度比29.7%減)となりました。以上の損益に加え、法人税等合計を加減した結果、当期純利益は54,768百万円(前連結会計年度比567.1%増)となりました。

(財務状況の分析)

資産

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Kahon 3 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

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

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。

(3) 経営成績に重要な影響を与える原因について

当社グループの経営成績に重要な影響を与える要因は「第2 事業の状況 4 事業等のリスク」に記載のとおりであります。

(4) 事業環境と戦略的見通し

当社グループを取り巻く事業環境は、国内におけるスマートフォンの普及速度が加速する中、AppStoreやGooglePlayなどのプラットフォームの市場規模も急速なスピードで拡大を続けており、今後もスマートフォンへの移行が進むことで、世界規模でさらなる市場の拡大が予想されます。

このような事業環境の中、当社グループの次期の見通しにつきましては、「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既存ゲームの価値向上に邁進し、さらなる事業の拡大を図ってまいります。

上記の実現のための具体的な課題と戦略につきましては、「第2 事業の状況 3 対処すべき課題」に記載しております。また、事業展開上のリスクにつきましては「第2 事業の状況 4 事業等のリスク」に記載しております。

(5) 資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの資金状況は、現金及び現金同等物が当連結会計年度末に53,936百万円であります。今後の営業活動及び財務活動によって確保される将来キャッシュ・フローと併せ、成長を維持・発展させていく為にも十分なものであると考えております。当社グループのキャッシュ・フローの状況につきましては「第2 事業の状況 1 業績等の概要」に記載のとおりであります。

第3 【設備の状況】

1 【設備投資等の概要】

当連結会計年度の設備投資の総額は、1,402百万円であり、セグメントごとの設備投資について示すと、次のとおりであります。

(1) PCオンライン事業

当連結会計年度の主な設備投資は、オンラインゲーム開発費を中心とする総額62百万円の投資を実施しました。なお、重要な設備の除却または売却はありません。

(2) モバイルコンシューマ事業

当連結会計年度の主な設備投資は、コンシューマゲームの開発機材費等を中心とする総額1,153百万円の投資を実施しました。なお、重要な設備の除却または売却はありません。

(3) 全社共通

当連結会計年度の主な設備投資は、提出会社において、本社移転に伴う設備投資を中心とする総額186百万円の投資を実施しました。なお、重要な設備の除却または売却はありません。

なお、PCオンライン事業において489百万円、モバイルコンシューマ事業において301百万円のソフトウェア等の減損損失を計上しております。

2 【主要な設備の状況】

(1) 提出会社

平成25年12月31日現在

事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の内容	帳簿価額(百万円)						従業員数 (名)
			建物	器具備品	ソフトウェア	ソフトウェア仮勘定	その他	合計	
本社 (東京都千代田区)	PCオンライン事業 モバイルコンシューマ事業	本社事務所	51	206	351	441	19	1,071	315

- (注) 1. 当連結会計年度末現在、休止中の主要な設備はありません。
 2. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
 3. 上記の他、主要な賃借設備は次のとおりであります。

事業所名 (所在地)	セグメントの名称	設備の内容	年間賃借料 (百万円)	摘要
本社 (東京都千代田区)	PCオンライン事業 モバイルコンシューマ事業 全社	建物	198	賃借

4. 上記金額には、消費税等は含まれておりません。

(2) 在外子会社

平成25年12月31日現在

会社名	所在地	セグメントの名称	設備の内容	帳簿価額(百万円)						従業員数(名)
				建物	器具備品	ソフトウェア	ソフトウェア仮勘定	その他	合計	
GRAVITY Co.,Ltd.	大韓民国ソウル特別市	PCオンライン事業 モバイルコンシューマ事業	事務所	0	130	1,443		16	1,591	509

- (注) 1. 当連結会計年度末現在、休止中の主要な設備はありません。
 2. 上記の金額には消費税等は含まれておりません。
 3. 上記の帳簿価額及び従業員数には、GRAVITY Co.,Ltd.の他、同子会社5社が含まれております。

3 【設備の新設、除却等の計画】

(1) 重要な設備の新設等

平成25年12月31日現在

会社名	所在地	セグメントの名称	設備の内容	投資予定額(百万円)		資金調達方法	着手年月	完了予定年月
				総額	既支払額			
提出会社	本社 (東京都千代田区)	PCオンライン事業 モバイルコンシューマ事業	オンラインゲーム モバイルコンシューマ ゲーム 開発・運営機器等	2,595		自己資金	平成26年1月	平成26年12月
GRAVITY Co.,Ltd.	大韓民国ソウル特別市	PCオンライン事業 モバイルコンシューマ事業	オンラインゲーム 開発・運営機器等	95		自己資金	平成26年1月	平成26年12月

- (注) 1. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
 2. GRVITY Co.,Ltd.の金額には、同子会社5社が含まれております。

(2) 重要な設備の除却等(平成25年12月31日現在)

経常的な設備の更新のための除却を除き、重要な設備の除却等の計画はありません。

第4 【提出会社の状況】

1 【株式等の状況】

(1) 【株式の総数等】

【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	32,120,000
計	32,120,000

(注) 平成25年10月29日開催の取締役会の決議により、平成26年1月1日付で株式分割に伴う定款変更が行われ、発行可能株式総数は3,179,880,000株増加し、3,212,000,000株となっております。

【発行済株式】

種類	事業年度末現在 発行数(株) (平成25年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (平成26年3月25日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	11,520,100	1,152,010,000	東京証券取引所 JASDAQ (スタンダード)	(注1)(注2) (注3)
計	11,520,100	1,152,010,000		

(注) 1. 完全議決権株式であり、権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式であります。
2. 提出日現在、発行済株式のうち243,080,000株は、現物出資(関係会社株式1,999百万円)によるものであります。
3. 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。また同日付で単元株式数を100株とする単元株制度を採用しております。

(2) 【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

(3) 【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

(4) 【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

(5) 【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (百万円)	資本金残高 (百万円)	資本準備金 増減額 (百万円)	資本準備金 残高 (百万円)
平成21年1月1日～ 平成21年12月31日 (注)1	220	114,536	6	5,320	6	5,312
平成22年1月1日～ 平成22年12月31日 (注)2	405	114,941	11	5,331	11	5,324
平成23年1月1日～ 平成23年12月31日		114,941		5,331		5,324
平成24年1月1日～ 平成24年12月31日 (注)3	40	114,981	1	5,332	1	5,325
平成25年1月1日～ 平成25年3月31日 (注)4	190	115,171	5	5,337	5	5,330
平成25年4月1日 (注)5	1,036,539	1,151,710		5,337		5,330
平成25年7月1日 (注)6	10,365,390	11,517,100		5,337		5,330
平成25年7月1日～ 平成25年12月31日 (注)7	3,000	11,520,100	0	5,338	0	5,331

- (注) 1. 新株予約権の権利行使
2. 新株予約権の権利行使
3. 新株予約権の権利行使
4. 新株予約権の権利行使
5. 平成25年4月1日付で普通株式1株につき10株の株式分割を行っております。これにより、発行済株式総数は1,036,539株増加し、1,151,710株となっております。
6. 平成25年7月1日付で普通株式1株につき10株の株式分割を行っております。これにより、発行済株式総数は10,365,390株増加し、11,517,100株となっております。
7. 新株予約権の権利行使
8. 平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割を行っております。これにより、発行済株式総数は1,140,489,900株増加し、1,152,010,000株となっております。

(6) 【所有者別状況】

平成25年12月31日現在

区分	株式の状況								単元未満 株式の状況
	政府及び 地方公共 団体	金融機関	金融商品 取引業者	その他の 法人	外国法人等		個人 その他	計	
					個人以外	個人			
株主数 (人)		10	27	683	291	130	131,752	132,893	
所有株式数 (株)		264,990	151,751	7,797,338	372,135	2,193	2,931,693	11,520,100	
所有株式数 の割合(%)		2.3	1.31	67.68	3.23	0.01	25.44	100.00	

(7) 【大株主の状況】

平成25年12月31日現在

氏名又は名称	住所	所有株式数 (株)	発行済株式総数に対する 所有株式数の割合(%)
ソフトバンク株式会社	東京都港区東新橋 1 - 9 - 1	3,874,400	33.63
株式会社ハーティス	東京都品川区西五反田 2 - 6 - 3	2,130,800	18.49
ソフトバンクモバイル株式会社	東京都港区東新橋 1 - 9 - 1	734,000	6.37
株式会社孫エクイティーズ	東京都港区虎ノ門 5 - 1 2 - 1 3	633,100	5.49
日本証券金融株式会社	東京都中央区日本橋茅場町 1 - 2 - 1 0	126,022	1.09
森下 一喜	千葉県千葉市美浜区	122,826	1.06
株式会社サン・クロレラ	京都府京都市下京区烏丸通五条下る大坂町 3 6 9 番地	122,200	1.06
アジアングループ合同会社	東京都千代田区神田淡路町 1 - 1	100,000	0.86
Key Light 株式会社	東京都港区赤坂 9 - 5 - 1 2	100,000	0.86
日本トラスティ・サービス信託 銀行株式会社(信託口)	東京都中央区晴海 1 - 8 - 1 1	85,547	0.74
計		8,028,895	69.69

(注) 前事業年度末では主要株主であったソフトバンク B B 株式会社は、当事業年度末現在では主要株主ではなくなりました。また、前事業年度末では主要株主でなかったソフトバンク株式会社が新たに主要株主となっております。

(8) 【議決権の状況】

【発行済株式】

平成25年12月31日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式			
議決権制限株式(自己株式等)			
議決権制限株式(その他)			
完全議決権株式(自己株式等)			
完全議決権株式(その他)	普通株式 11,520,100	11,520,100	権利の内容に何ら限定のない当社における標準となる株式
単元未満株式			
発行済株式総数	11,520,100		
総株主の議決権		11,520,100	

(注) 平成26年1月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割を行っております。これにより、発行済株式総数は1,140,489,900株増加し、1,152,010,000株となっております。

【自己株式等】

該当事項はありません。

(9) 【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

2 【自己株式の取得等の状況】

【株式の種類等】

会社法第155条第3号による普通株式の取得

(1) 【株主総会決議による取得の状況】

該当事項はありません。

(2) 【取締役会決議による取得の状況】

区分	株式数(株)	価額の総額(百万円)
取締役会(平成26年2月3日)での決議状況 (取得期間平成26年3月6日~平成26年4月30日)	4,300,000	3,000
当事業年度前における取得自己株式		
当事業年度における取得自己株式		
残存決議株式の総数及び価額の総額		
当事業年度の末日現在の未行使割合(%)		
当期間における取得自己株式	4,300,000	2,780
提出日現在の未行使割合(%)		7.30

(3) 【株主総会決議又は取締役会決議に基づかないものの内容】

該当事項はありません。

(4) 【取得自己株式の処理状況及び保有状況】

区分	当事業年度		当期間	
	株式数(株)	処分価額の総額 (百万円)	株式数(株)	処分価額の総額 (百万円)
引き受ける者の募集を行った 取得自己株式				
消却の処分を行った取得自己株式				
合併、株式交換、会社分割に係る 移転を行った取得自己株式				
その他()				
保有自己株式数			4,300,000	

3 【配当政策】

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。

また、当社は「会社法第459条第1項の規定に基づき、取締役会の決議をもって剰余金の配当を行うことができる」旨、定款に定めております。

（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 【株価の推移】

(1) 【最近5年間の事業年度別最高・最低株価】

回次	第13期	第14期	第15期	第16期	第17期
決算年月	平成21年12月	平成22年12月	平成23年12月	平成24年12月	平成25年12月
最高(円)	279,900	315,000	293,000	933,000	4,840,000 (注2) 1,633,000 (注3) 129,000 (注4) 789
最低(円)	98,000	139,100	145,000	142,700	796,000 (注2) 346,500 (注3) 50,400 (注4) 657

- (注) 1. 最高・最低株価は、平成22年10月11日以前は大阪証券取引所ヘラクレスにおけるものであり、平成22年10月12日以降は大阪証券取引所JASDAQ（スタンダード）におけるものであり、平成25年7月16日以降は東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）におけるものであります。
2. 株式分割（平成25年4月1日、1：10）による権利落後の最高・最低価格を示しております。
3. 株式分割（平成25年7月1日、1：10）による権利落後の最高・最低価格を示しております。
4. 株式分割（平成26年1月1日、1：100）による権利落後の最高・最低価格を示しております。

(2) 【最近6月間の月別最高・最低株価】

月別	平成25年7月	8月	9月	10月	11月	12月
最高(円)	129,000	82,900	85,600	85,900	67,900	77,900 (注2) 789
最低(円)	77,800	50,400	65,200	58,800	54,700	63,800 (注2) 657

- (注) 1. 最高・最低株価は、東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）におけるものであります。
2. 株式分割（平成26年1月1日、1：100）による権利落後の最高・最低価格を示しております。

5 【役員 の 状況】

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数(株)
代表取締役 会長		孫 泰 蔵	昭和47年 9月29日	平成 8年 2月 インディゴ株式会社 代表取締役社長 平成12年 4月 ソフトバンク・イーコマース株式会社 (現ソフトバンク B B 株式会社)取締役 平成12年 8月 オンセール株式会社(現当社) 代表取締役社長 平成16年 1月 当社 代表取締役会長(現任) (重要な兼職の状況) 株式会社孫エクイティーズ 代表取締役 アジアングループ合同会社 代表社員 株式会社ハーティス 代表取締役 Key Light株式会社 代表取締役 Supercell Oy Director (取締役)	平成26年 3月24日 開催の定 時株主総 会から 1 年間	38,500
代表取締役 社長		森 下 一 喜	昭和48年 9月16日	平成 6年 4月 株式会社パルテック入社 平成 8年 7月 株式会社ソフトクリエイト システム 営業部グループ長就任 平成12年 3月 ドルフィン・ネット株式会社 取締役 平成12年12月 キッカーズ放送網株式会社 取締役 平成13年 5月 オンセール株式会社(現当社) E- サービス部部长 平成14年 8月 当社 C O O 平成16年 1月 当社 代表取締役社長(現任) 平成17年12月 株式会社ゲームアーツ 取締役 (重要な兼職の状況) 株式会社ゲームアーツ 代表取締役社長 GRAVITY Co.,Ltd.理事(取締役)	平成26年 3月24日 開催の定 時株主総 会から 1 年間	122,826
取締役	財務経理 本部長兼 C F O兼 I R O	坂 井 一 也	昭和40年 1月28日	昭和62年 4月 株式会社九州相互銀行(現株式会社親和 銀行)入行 平成 5年 1月 エクス・ツールズ株式会社入社 平成 8年 4月 同社 取締役管理本部長 平成12年 4月 同社 代表取締役副社長 平成14年 4月 同社 代表取締役社長 平成15年11月 同社 代表清算人 平成16年 4月 当社入社 管理部長兼 C F O 平成17年 3月 当社 取締役(現任) 平成18年 1月 当社 管理本部長兼 C F O 平成20年 4月 当社 財務戦略本部長兼 C F O 平成21年 4月 当社 経営管理本部長兼 C F O 平成21年10月 当社 常務執行役員 平成22年 8月 当社 財務経理本部長兼 C F O 平成23年 1月 当社 財務経理本部長兼経営管理本 部長兼 C F O 平成23年 7月 当社 常務執行役員財務経理本部長兼 C F O兼 I R O 平成24年 3月 当社 財務経理本部長兼 C F O兼 I R O (現任) (重要な兼職の状況) GRAVITY Co.,Ltd.理事(取締役)	平成26年 3月24日 開催の定 時株主総 会から 1 年間	10,000

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数(株)
取締役	国際本部長	北村佳紀	昭和43年6月11日	平成4年4月 株式会社学生援護会入社 平成7年1月 株式会社ロスマンズジャパン入社 平成11年9月 I C C 株式会社入社 平成14年1月 N C ジャパン株式会社入社 平成15年2月 当社入社 マーケティング部長 平成18年1月 当社 マーケティング本部長 平成18年3月 当社 取締役(現任) 平成19年7月 当社 国際事業統括本部長 平成21年10月 当社 常務執行役員国際本部長 平成24年3月 当社 国際本部長(現任) (重要な兼職の状況) 平成20年3月 GRAVITY Co.,Ltd. 理事(取締役)(現任)	平成26年3月24日開催の定時株主総会から1年間	4,000
取締役	オンライン本部上席本部長	越智政人	昭和43年12月17日	昭和62年4月 株式会社海老正入社 平成4年1月 第一高千穂株式会社入社 平成7年10月 株式会社ソフトクリエイイト入社 平成12年5月 ドルフィン・ネット株式会社 取締役 平成12年12月 キッカーズ放送網株式会社入社 平成14年2月 株式会社アリスネット入社 平成16年2月 当社入社 平成19年2月 当社 第三マーケティング部長 平成19年7月 当社 パブリッシング本部長 平成20年4月 当社 上席執行役員オンライン事業部長 平成21年10月 当社 常務執行役員ゲーム事業部長 平成22年3月 当社 取締役(現任) 平成22年7月 当社 常務執行役員ゲーム事業部長兼経営管理本部長 平成23年1月 当社 常務執行役員ゲーム事業部長 平成24年1月 当社 常務執行役員オンライン本部上席本部長 平成24年3月 当社 オンライン本部上席本部長(現任)	平成26年3月24日開催の定時株主総会から1年間	500
取締役	経営管理本部長兼CCO	吉田康二	昭和28年11月27日	昭和52年4月 アラビア石油株式会社入社 平成6年5月 同社 サウジアラビア王国駐在代表取締役室シニアコーディネーター 平成9年6月 同社 総務部文書課長兼監査役室調査役 平成12年5月 任天堂株式会社入社 総務部長代理 平成14年1月 同社 総務部長 平成17年10月 同社 総務本部長 平成18年6月 同社 取締役 平成23年4月 当社入社 経営管理本部長代行 平成23年7月 当社 経営管理本部長兼CCO(現任) 平成24年3月 当社 取締役(現任)	平成26年3月24日開催の定時株主総会から1年間	
取締役		大庭則一	昭和41年8月27日	平成元年4月 株式会社三菱銀行(現株式会社三菱東京UFJ銀行)入行 平成18年12月 ソフトバンク株式会社 財務部財務企画グループ長 平成20年6月 当社 上席執行役員財務戦略本部長(ソフトバンク株式会社より出向) 平成23年3月 当社 取締役(現任) (重要な兼職の状況) 平成22年6月 ソフトバンク株式会社 財務部部长補佐兼財務管理グループ長(現任)	平成26年3月24日開催の定時株主総会から1年間	

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有 株式数 (株)
監査役 (常勤)		安藤 陽一郎	昭和13年2月15日	昭和31年4月 株式会社富士銀行(現株式会社みずほ銀行) 入行 昭和59年10月 同行 稲毛支店長 昭和62年5月 同行 旭川支店長 平成3年12月 株式会社ユーザス 取締役 平成8年11月 株式会社ラクス 常務取締役 平成10年10月 株式会社フォワードビルディング常勤監査役 平成12年4月 ソフトバンク・コマース株式会社常勤監査役 平成15年1月 ソフトバンクBB株式会社 常勤監査役 平成15年5月 当社 監査役(現任) 平成15年6月 株式会社クリエイティブバンク 監査役 (重要な兼職の状況) 株式会社ゲームアーツ 社外監査役	平成25年3月22日開催の定時株主総会から4年間	500
監査役		上原 浩人	昭和36年9月23日	昭和60年4月 大阪府庁入庁 平成3年4月 埼玉大学(現 政策研究大学院大学)大学院政策科学研究科修士課程卒業 平成10年10月 朝日監査法人(現あずさ監査法人)入所 平成14年8月 エムイー・パートナーズ公認会計士共同事務所開設 代表 平成15年3月 当社 監査役(現任) (重要な兼職の状況) 上原浩人公認会計士事務所 代表 株式会社シーアイエス 社外取締役	平成25年3月22日開催の定時株主総会から4年間	
監査役		蒲 俊郎	昭和35年9月10日	平成5年4月 弁護士登録(第二東京弁護士会所属) 元木・上野法律会計事務所入所 平成10年9月 桐蔭横浜大学法学部 非常勤講師 平成17年4月 桐蔭横浜大学大学院法務研究科教授(現任) 平成18年3月 当社 監査役(現任) (重要な兼職の状況) 城山タワー法律事務所 代表弁護士 桐蔭法科大学院 法科大学院長 株式会社ケイブ 社外監査役 株式会社ティーガイア 社外監査役	平成25年3月22日開催の定時株主総会から4年間	1,000
計						177,326

(注) 1. 常勤監査役安藤陽一郎、監査役上原浩人及び監査役蒲俊郎は、社外監査役であります。

2. 所有株式数は平成25年12月31日現在の株式数を記載しております。

6 【コーポレート・ガバナンスの状況等】

(1) 【コーポレート・ガバナンスの状況】

企業統治の体制

当社は、企業価値の最大化と健全性の確保の両立を経営の最重要課題の一つと認識しております。その実現に向け、株主の皆様、顧客、取引先、地域社会、従業員の各ステークホルダーと良好な関係を築き、長期安定的な成長を遂げていくことが重要であると考えております。

なお、事業環境の変化に迅速に応じた意思決定を行い、機動的な経営を行うべく、有価証券報告書提出日現在、取締役7名中6名は代表取締役及び業務を行う取締役で構成されております。このため当社は、機動的な経営を維持しつつ、制度として監査機能を明確に位置付けることができる監査役会設置会社の制度を採用しております。当社と社外監査役において、会社法第427条第1項に基づいて損害賠償責任の限定について契約を締結しており、当該契約に基づく損害賠償責任額は金100万円又は会社法第425条第1項に定める最低責任限度額のいずれか高い額となります。

また、当社がその活動指針及び理念に基づき長期的かつ安定的に発展するとともに、当社が社会的にも、当社に所属する各個人にとっても意義のある存在となるために「ガンホー・オンライン・エンターテイメントグループ憲章」を定め、当社活動指針、理念の共有を図っております。さらに、当社グループ各社が当社の理念を十分に理解し、当社を中心とするグループ企業価値を最大化するために、自主独立に経営を行いつつ、企業目的の達成を目指しております。

当社グループ会社及びその役職員は、条約、国際ルール、その所属する国の法令に従い、その文化及び慣習を尊重し、グループ運営基本方針に基づき業務を遂行してまいります。

(ア) 会社の機関の基本説明

a. 取締役・取締役会

有価証券報告書提出日現在、当社では7名の取締役がその任にあたっております。取締役会は取締役全員で構成されており、原則として毎月1回の定時取締役会を開催する他、必要に応じて臨時取締役会が開催されております。

b. 経営会議

経営会議は、経営の基本方針及び経営活動を強力に推進するとともに、重要事項を協議決定するために設置している機関であります。経営会議は、常勤取締役で構成されており、必要に応じて開催しております。

c. 監査役・監査役会

当社の企業統治システムとしては、監査役会設置会社の制度を採用し、現在、3名の監査役（うち常勤監査役1名）がその任にあたっております。3名ともに社外監査役で構成され、これにより監視機能を強化し、経営の健全性の維持を図っております。

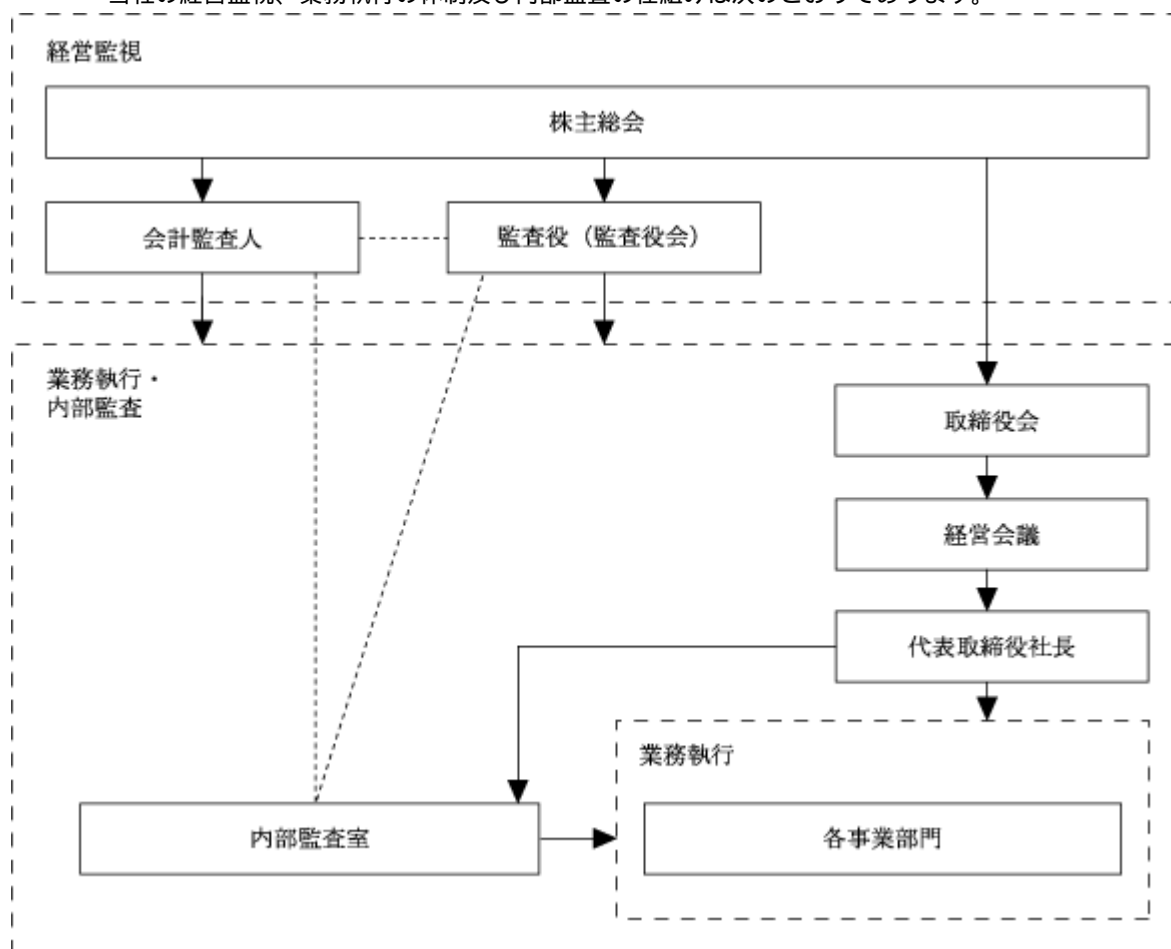
監査役会は原則として毎月1回開催している他、必要に応じて臨時開催を行っております。また、監査役は、取締役会に出席するほか、常勤監査役は経営会議に出席しております。各監査役は、コーポレート・ガバナンスの一翼を担う独立の機関であるという認識のもと、取締役の業務執行全般にわたって監査を実施しております。

d. 会計監査人

当社は、あらた監査法人に会計監査を委嘱しております。あらた監査法人は、監査人として独立した立場から財務諸表等に対する意見を表明しております。

(イ) 会社の機関・内部統制の関係

当社の経営監視、業務執行の体制及び内部監査の仕組みは次のとおりであります。



(ウ) 内部統制システムの整備の状況

当社の内部統制システムといたしましては、取締役の職務の執行が法令及び定款に適合することを確保するための体制、その他、株式会社の業務の適正を確保するために必要な体制を構築しております。当社は自らの企業経営を規律とする内部統制システムを確立することにより、コーポレート・ガバナンスを充実させ、企業としての社会的責任をより強く果たすとともに、企業価値の一層の向上を図ってまいります。このため当社は、会社法に基づき、「会社経営の健全性の確保」を具体化するため、「内部統制システムの整備の基本方針」を取締役会で決議しております。

また、金融商品取引法に基づき、業務の有効性及び効率性の確保、財務報告の信頼性の確保、事業活動に関わる法令等の遵守、当社資産の保全を目的とする内部統制システムの整備運用を行い、以って当社によるディスクロージャーの信頼性確保に努めております。

(エ) リスク管理体制の整備の状況

当社のリスク管理体制は、経営管理本部が統括をしております。また、個人情報を含む情報セキュリティに対するリスク管理体制については、特に情報セキュリティ委員会を設置し、情報セキュリティに対する意識付け及び検証・指導を行っております。

内部監査及び監査役監査

当社の内部監査及び監査役監査の組織は、社長直轄組織としての内部監査室（3名）及び会社法上の機関としての監査役3名で構成されております。

内部監査室が実施する内部監査は、法令遵守（コンプライアンス）の徹底による組織運営の健全性確保、並びに内部統制システムの整備運用監査に重点をおいて進めております。計画の策定や実施にあたっては、監査役や監査法人と連携をとっております。

なお、社外監査役である上原浩人は公認会計士の資格を有し、財務及び会計に関する相当程度の知見を有しております。

社外取締役及び社外監査役

社外監査役3名と当社との間に人的関係、取引関係及びその他の利害関係を有しておりません。

なお、平成25年12月31日現在において上記2名は、当社株式を保有しております。

社外監査役は、監査役会に規定している監査方針、監査基準等に従い、取締役会等重要な会議での建設的な意見陳述や日常稟議書等の点検並びに財産調査等を通じて監査意見を醸成し、取締役の業務執行に対する監査を行っております。

社外監査役を選任するための当社からの独立性に関する基準又は方針はないものの、選任にあたっては、株式会社大阪証券取引所の独立役員の独立性に関する判断基準等を参考にしております。なお、当社は株式会社東京証券取引所に対して上記3名を独立役員とする独立役員届出書を提出しております。

当社と社外監査役及び当社と社外監査役が役員等を兼務している又は兼務していた会社との間に記載すべき人的関係、資本的関係又は取引関係その他の利害関係はありません。

内部監査及び会計監査との相互連携並びに内部監査室との関係については、前記「内部監査及び監査役監査」に記載のとおりであります。

また、当社は経営者の職務遂行が妥当であるかどうか監督する等の機能は、社外監査役が十分に果たしていると認識しているため、社外取締役を選任しておりません。

役員報酬等

ア 提出会社の役員区分ごとの報酬等の総額、報酬等の種類別の総額及び対象となる役員の員数

役員区分	報酬等の総額 (百万円)	報酬等の種類別の総額(百万円)				対象となる 役員の員数 (名)
		基本報酬	ストック オプション	賞与	退職慰労金	
取締役 (社外取締役を除く。)	147	147				6
監査役 (社外監査役を除く。)						
社外役員	26	26				3

- (注) 1. 報酬等の総額には、使用人兼務役員の使用人給与は含まれておりません。
2. 期末現在の役員数は取締役7名、監査役3名であります。なお、上記の対象となる役員の員数との相違は無報酬の取締役が1名が存在していることによるものであります。
3. 株主総会の決議（平成16年7月30日臨時株主総会）による取締役の報酬限度額は年額300,000千円であります。
4. 株主総会の決議（平成16年7月30日臨時株主総会）による監査役の報酬限度額は年額50,000千円であります。

イ 提出会社の役員ごとの連結報酬等の総額等

連結報酬等の総額が1億円以上である者が存在しないため、記載しておりません。

ウ 使用人兼務役員の使用人給与のうち、重要なもの

総額(百万円)	対象となる役員の 員数(名)	内容
120	4	使用人兼務役員の使用人部分の給与

エ 従業員の報酬等の額の決定に関する方針

取締役の報酬等につきましては、株主総会で決議された報酬限度額の範囲内で、役職、業績等を勘案して決定しております。

監査役の報酬等につきましては、株主総会で決議された報酬限度額の範囲内で、監査役の協議を経て決定しております。

株式の保有状況

ア 保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式

該当事項はありません。

イ 保有目的が純投資目的以外の目的である投資株式の保有区分、銘柄、株式数、貸借対照表

計上額及び保有目的

該当事項はありません。

ウ 保有目的が純投資目的である投資株式

該当事項はありません。

会計監査の状況

当社は会計監査を担当する会計監査人として、あらた監査法人と監査契約を締結しております。

当社の会計監査業務を執行した公認会計士の氏名は以下のとおりであります。

・業務を執行した公認会計士の氏名

指定社員 業務執行社員 岸 信一（2会計期間）

指定社員 業務執行社員 澤山 宏行（1会計期間）

・監査業務に係る補助者の構成

公認会計士4名 日本公認会計士協会準会員等3名 その他4名

取締役会で決議できる株主総会決議事項

（ア）剰余金の配当の決定機関

当社は、取締役会の決議により、剰余金の配当に関する事項その他会社法第459条第1項第2号乃至第4号に掲げる事項を定めることができる旨、及び当社は、取締役会の決議により、毎年6月30日最終の株主名簿に記載または記録された株主または登録株式質権者に対し、剰余金の配当を行うことができる旨を定款に定めております。これは、剰余金の配当等を取締役会の権限とすることにより、株主への機動的な利益還元を行うことを目的とするものであります。

（イ）自己株式の取得

当社は、会社法第165条第2項または同法459条第1項第1号の規定により、取締役会の決議によって自己株式を取得することができる旨を定款に定めております。これは自己の株式の取得を取締役会の権限とすることにより、機動的な経営を可能にすることを目的とするものであります。

取締役の定数

当社の取締役は10名以内とする旨を定款で定めております。

取締役の選任および解任

当社の取締役の選任決議は、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の過半数をもって行う旨及び累積投票によらない旨を定款で定めております。

また、当社の取締役の解任決議は、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の3分の2以上をもって行う旨を定款で定めております。

株主総会の特別決議要件

当社は、株主総会の円滑な運営を行うため、会社法第309条第2項に定める決議は、議決権を行使することができる株主の議決権の3分の1以上を有する株主が出席し、その議決権の3分の2以上をもって行う旨を定款で定めております。

(2) 【監査報酬の内容等】

【監査公認会計士等に対する報酬の内容】

区分	前連結会計年度		当連結会計年度	
	監査証明業務に基づく報酬(百万円)	非監査業務に基づく報酬(百万円)	監査証明業務に基づく報酬(百万円)	非監査業務に基づく報酬(百万円)
提出会社	46		48	17
連結子会社				
計	46		48	17

【その他重要な報酬の内容】

(前連結会計年度)

当社連結子会社であるGRAVITY Co.,Ltd.は、当社の監査公認会計士等であるあらた監査法と同一のネットワークに属しているSamil PricewaterhouseCoopersに対して、監査証明業務に基づく報酬を39百万円支払っております。

(当連結会計年度)

当社連結子会社であるGRAVITY Co.,Ltd.は、当社の監査公認会計士等であるあらた監査法と同一のネットワークに属しているSamil PricewaterhouseCoopersに対して監査証明業務に基づく報酬を21百万円支払っております。

【監査公認会計士等の提出会社に対する非監査業務の内容】

当社が監査公認会計士等に対して報酬を支払っている非監査業務の内容は、公認会計士法第2条第1項の業務以外の会計アドバイザー業務に関するものであります。

【監査報酬の決定方針】

監査公認会計士等の監査計画、監査内容、監査日数等を勘案した上で監査報酬を決定しております。

第5 【経理の状況】

1 連結財務諸表及び財務諸表の作成方法について

- (1) 当社の連結財務諸表は、「連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」(昭和51年大蔵省令第28号)に基づいて作成しております。
- (2) 当社の財務諸表は、「財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則」(昭和38年大蔵省令第59号)に基づいて作成しております。
- (3) 当社の連結財務諸表及び財務諸表に掲記される科目その他の事項の金額については、従来、千円単位で記載しておりましたが、当連結会計年度及び当事業年度より百万円単位で記載することに变更いたしました。

2 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき連結会計年度(平成25年1月1日から平成25年12月31日まで)及び事業年度(平成25年1月1日から平成25年12月31日まで)の連結財務諸表並びに財務諸表について、あらた監査法人により監査を受けております。

3 連結財務諸表等の適正性を確保するための特段の取組みについて

当社は、以下の通り連結財務諸表等の適正性を確保するための特段の取組みを行っております。

会計基準等の内容を適切に把握できる体制を整備するため、公益財団法人財務会計基準機構へ加入し、会計基準等の内容を適切に把握し、又は会計基準等の変更等について適切に対応することができる取組みを行っております。

将来の指定国際会計基準の適用に備え、適正な連結財務諸表等を作成するための社内規則、マニュアル等の整備を行っております。

1 【連結財務諸表等】

(1) 【連結財務諸表】

【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	¹ 509	¹ 420
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	-	^{2、3} 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)
負債の部		
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
純資産の部		
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合計	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

【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
税金等調整前当期純利益	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

【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
子会社等の持分変動による増減		28		28
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)				
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
子会社等の持分変動による増減					28
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	3,283
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

【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)
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	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
投資活動によるキャッシュ・フロー		
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

【注記事項】

(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

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。

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

持分法を適用した関連会社

Kahon 3 Oy

GRAVITY EU SAS

当連結会計年度より新たにKahon 3 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

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。

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

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。

建物附属設備 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。

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。

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

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。

賞与引当金

従業員の賞与の支給に備えるため、一部の連結子会社における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。

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容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なり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。

(連結キャッシュ・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 有形固定資産の減価償却累計額

	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)
有形固定資産の減価償却累計額	144百万円	219百万円

2 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

3 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Kahon 3 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Kahon 3 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Kahon 3 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

Kahon 3 Oyによるスーパーセルの取得株式数 : 21,157,876株

Kahon 3 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

Kahon 3 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。

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

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。

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

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。

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。

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、のれん等

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。

減損損失の金額

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
その他	199
計	791

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。

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 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)

その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

	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)
その他有価証券評価差額金		
当期発生額	1百万円	1百万円
税効果調整前	1百万円	1百万円
税効果額	0百万円	0百万円
その他有価証券評価差額金	1百万円	1百万円
為替換算調整勘定		
当期発生額	1,254百万円	1,552百万円
組替調整額	2百万円	11百万円
為替換算調整勘定	1,251百万円	1,540百万円
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)	百万円	2,417百万円
その他の包括利益合計	1,252百万円	3,957百万円

(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	当連結会計年度期首 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	当連結会計年度期首 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

(1) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議日	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成26年 2月3日 定時取締役会	普通株式	利益剰余金	2,880	250	平成25年 12月31日	平成26年 3月10日

(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。

1株当たり配当額は当該株式分割前の配当額を記載しております。

(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

(金融商品関係)

1 金融商品の状況に関する事項

(1) 金融商品に対する取組方針

当社グループは、資金調達については主に既存ゲームの運営及び新規ゲームの開発を行うため、資金を銀行借入及び社債によって調達しております。また、資金運用については一時的な余資を主に安全性の高い金融資産で運用しております。

(2) 金融商品の内容及びそのリスク並びにリスク管理体制

営業債権である売掛金は、顧客の債務不履行による信用リスクに晒されております。当該リスクに関しては、主要な取引先の状況を定期的にモニタリングし、取引相手ごとに期日及び残高を管理するとともに、財務状況等の悪化等による回収懸念の早期把握や軽減を図っております。また、売掛金のうち外貨建てのものは、為替の変動リスクに晒されております。

有価証券及び投資有価証券は、価格の変動リスクに晒されております。当該リスクの管理のため、時価や発行体の財務状況等の継続的なモニタリングを行っております。

営業債務である買掛金は、そのほとんどが1年以内の支払期日であります。

未払法人税等は、法人税等の未払金額であり、1年以内の支払期日であります。

借入金は、主に運転資金（短期）及び設備投資（長期）に係る資金調達を目的としたものであります。これらは、流動性リスク及び金利変動リスクに晒されていますが、適時に資金繰計画を作成・更新することにより管理しております。

(3) 金融商品の時価等に関する事項についての補足事項

金融商品の時価には、市場価格に基づく価額のほか、市場価格がない場合には合理的に算定された価額が含まれております。時価の算定においては、一定の前提条件等を採用しており、異なる前提条件によった場合、当該価額が異なる場合があります。

2 金融商品の時価等に関する事項についての補足説明

連結貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については次のとおりです。なお、時価を把握することが極めて困難と認められるものは、次表に含めておりません（（注2）をご覧ください）。

前連結会計年度(平成24年12月31日)

	連結貸借対照表 計上額(百万円)	時価(百万円)	差額(百万円)
(1) 現金及び預金	11,243	11,243	
(2) 売掛金	7,142	7,142	
貸倒引当金()	8	8	
	7,133	7,133	
(3) 有価証券 その他有価証券	406	406	
資産計	18,782	18,782	
(1) 買掛金	354	354	
(2) 短期借入金	38	38	
(3) 1年内返済予定の長期借入金	128	128	
(4) 1年内償還予定の社債	14	14	
(5) 未払法人税等	2,276	2,276	
(6) 長期借入金	153	154	1
負債計	2,965	2,928	1

() 売掛金に対して計上している貸倒引当金を控除しています。

当連結会計年度(平成25年12月31日)

	連結貸借対照表 計上額(百万円)	時価(百万円)	差額(百万円)
(1) 現金及び預金	64,844	64,844	
(2) 売掛金	18,574	18,574	
貸倒引当金()	18	18	
	18,555	18,555	
(3) 有価証券及び投資有価証券 その他有価証券	497	497	
資産計	83,897	83,897	
(1) 買掛金	528	528	
(2) 短期借入金			
(3) 1年内返済予定の長期借入金	99	99	
(4) 1年内償還予定の社債			
(5) 未払法人税等	37,135	37,135	
(6) 長期借入金	788	808	20
負債計	38,551	38,571	20

() 売掛金に対して計上している貸倒引当金を控除しています。

(注1) 金融商品の時価の算定方法及び有価証券に関する事項

資産

(1)現金及び預金、(2)売掛金

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額とほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(3)有価証券及び投資有価証券

これらの時価について、株式は取引所の価格によっており、債券は取引金融機関から提示された価格によっております。また、譲渡性預金は短期間で決済されるため、時価は帳簿価額とほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。なお、保有目的ごとの有価証券に関する事項については、「注記事項(有価証券関係)」をご覧ください。

負債

(1)買掛金、(2)短期借入金、(3)1年内返済予定の長期借入金、(4)1年内返済予定の社債、(5)未払法人税等

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額とほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(6)長期借入金

長期借入金の時価は、元利金の合計額を新規に同様の借入を行った場合に想定される利率で割り引いた現在価値により算定しております。

(注2) 時価を把握することが極めて困難と認められる金融商品の連結貸借対照表計上額

(単位：百万円)

区分	平成24年12月31日	平成25年12月31日
非上場関係会社有価証券		31,562

上記については、市場価格がなく、時価を把握することが極めて困難と認められるため、「(3)有価証券及び投資有価証券」には含めておりません。

(注3) 金銭債権及び満期のある有価証券の連結決算日後の償還予定額

前連結会計年度(平成24年12月31日)

(単位:百万円)

区分	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
現金及び預金	11,243			
売掛金	7,142			
有価証券				
その他有価証券のうち満期のあるもの	400			
合計	18,786			

当連結会計年度(平成25年12月31日)

(単位:百万円)

区分	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
現金及び預金	64,844			
売掛金	18,574			
有価証券及び投資有価証券				
その他有価証券のうち満期のあるもの	497			
合計	83,916			

(注4) 社債及び長期借入金の連結決算日後の返済予定額

前連結会計年度(平成24年12月31日)

(単位:百万円)

区分	1年以内	1年超 2年以内	2年超 3年以内	3年超
社債	14			
長期借入金	128	83	45	25
合計	142	83	45	25

当連結会計年度(平成25年12月31日)

連結附属明細表に記載のとおりであります。

(有価証券関係)

1 その他有価証券で時価のあるもの

前連結会計年度(平成24年12月31日)

(単位:百万円)

区分	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの			
株式	5	3	1
小計	5	3	1
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えないもの			
その他	400	400	
小計	400	400	
合計	406	404	1

当連結会計年度(平成25年12月31日)

(単位:百万円)

区分	連結貸借対照表計上額	取得原価	差額
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの			
株式			
小計			
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えないもの			
その他	497	497	
小計	497	497	
合計	497	497	

(退職給付関係)

1 採用している退職給付制度の概要

一部の子会社においては、確定給付型の制度として、退職一時金制度を設けており、中小企業退職共済制度等に加算しております。

また、当社は、退職金制度を採用しておりませんので、該当事項はありません。なお、確定給付型の制度として、複数事業主制度に係る総合設立型厚生年金基金制度である関東ITソフトウェア厚生年金基金に加入しておりますが、自社の拠出に対応する年金資産の額が合理的に計算できないため、「退職給付に係る会計基準注解」注12に定める処理を行っております。

要拠出額を退職給付費用として処理している複数事業主制度に関する事項は次の通りであります。

制度全体の積立状況に関する事項

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
年金資産の額(百万円)	186,189	222,956
年金財政計算上の給付債務の額(百万円)	186,648	206,135
差引額(百万円)	458	16,821

制度全体に占める当社の掛金拠出割合

前連結会計年度 0.3%(自平成23年4月1日至平成24年3月31日)

当連結会計年度 0.4%(自平成24年4月1日至平成25年3月31日)

2 退職給付債務に関する事項

	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)
イ 退職金規程に基づく期末自己都合要支給額(百万円)	82	26
ロ 中小企業退職共済制度から支給される額(百万円)	10	
ハ 退職給付引当金(百万円)	72	26

退職給付引当金は、簡便法により、退職金規程に基づく期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。

3 退職給付費用に関する事項

	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)
イ 期末自己都合要支給額に基づく繰入額(百万円)	32	8
ロ 中小企業退職共済制度への拠出額(百万円)	4	3
ハ 総合設立の厚生年金基金への拠出額(百万円)	32	40
ニ 確定拠出年金への掛金支払額(百万円)	72	115
ホ 退職給付費用(イ+ロ+ハ+ニ)(百万円)	141	167

中小企業退職共済制度については、拠出額を退職給付費用として処理しております。

(ストック・オプション等関係)

ストック・オプションの内容、規模及びその変動状況

(1) スtock・オプションの内容

会社名	提出会社
決議年月日	平成16年5月17日
付与対象者の区分及び人数	取締役、監査役及び従業員 25名
株式の種類及び付与数	普通株式 4,145株
付与日	平成16年6月22日
権利確定条件	新株予約権発行日現在当社取締役、監査役及び従業員であることを要し、当社との間で「新株予約権割当契約」を締結すること
対象勤務期間	対象勤務期間の定めはありません
権利行使期間	平成18年5月18日～平成26年5月17日

(2) スtock・オプションの規模及びその変動状況

ストック・オプションの数

会社名	提出会社
決議年月日	平成16年5月17日
権利確定前 (株)	
前連結会計年度末	
付与	
失効	
権利確定	
未確定残	
権利確定後 (株)	
前連結会計年度末	220
権利確定	
権利行使	220
失効	
未行使残	

(注) 当連結会計年度において存在したストック・オプションを対象とし、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

単価情報

会社名	提出会社
決議年月日	平成16年5月17日
権利行使価格	56,000円
行使時平均株価	
公正な評価単価(付与日)	

(注) 上記権利行使価格は前連結会計年度末の価格であります。なお、平成25年4月1日付で行った1株につき10株の割合の株式分割により権利行使価格は5,600円に調整され、また、平成25年7月1日付で行った1株につき10株の割合の株式分割により権利行使価格は560円に調整されております。

(税効果会計関係)

1 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	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)
繰延税金資産		
未払事業税	168百万円	2,754百万円
減価償却	396百万円	477百万円
貸倒引当金	3百万円	2百万円
前受金	1百万円	百万円
繰越欠損金	552百万円	1,047百万円
繰越税額控除	1,880百万円	1,752百万円
その他	367百万円	534百万円
小計	3,371百万円	6,569百万円
評価性引当額	1,961百万円	2,341百万円
繰延税金資産合計	1,409百万円	4,228百万円

2 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	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)
法定実効税率	40.7%	
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	1.0%	
住民税均等割	0.1%	
評価性引当額	20.1%	
在外子会社の税率差異	2.3%	
過年度法人税等戻入額	5.6%	
その他	2.6%	
税効果会計適用後の法人税等の負担率	15.8%	

(注) 当連結会計年度は、法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異が法定実効税率の100分の5以下であるため注記を省略しております。

(資産除去債務関係)

金額的重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(セグメント情報等)

【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・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.は共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。

また、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。

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) Google Inc.、Apple Inc.は共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

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

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)

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)

該当事項はありません。

【関連当事者情報】

1. 関連当事者との取引

連結財務諸表提出会社と関連当事者の取引

連結財務諸表提出会社の子会社及び関連会社等

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)

種類	会社等の名称又は氏名	所在地	資本金又は出資金	事業の内容又は職業	議決権等の所有 [被所有] 割合(%)	関連当事者との 関係	取引の内容	取引金額 (百万円)	科目	期末残高 (百万円)
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	東京都 港区	6,100百万円 (注1)	投資業	24.59% (16.39%) (注2)	投資委員会の 委員の兼任 業務受託契約	「グランディアオンライン」の 運営及び継続開発	382		

(注) 1. 資本金又は出資金の欄にはファンドサイズ(コミットメント額)を記載しております。

2. 議決権の所有割合の欄にはファンドサイズに対する連結会社の保有割合を記載しております。なお、議決権所有割合の()内は間接保有割合で内数にて表示しております。

3. 上記金額のうち、取引金額には消費税等は含まれておりません。

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)

重要性がないため、記載を省略しております。

2. 親会社又は重要な関連会社に関する注記

(1)親会社情報

ソフトバンク株式会社(東京証券取引所に上場)

(2)重要な関連会社の要約財務諸表

当連結会計年度において、重要な関連会社はKahon 3 Oyであり、その要約財務諸表は以下のとおりであります。

(単位:百万円)

	前連結会計年度	当連結会計年度
流動資産合計		28,142
固定資産合計		229,158
流動負債合計		23,224
固定負債合計		24,640
純資産合計		209,435
売上高		17,003
税引前当期純損失		6,001
当期純損失		6,423

(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。

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)
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
普通株主に帰属しない金額(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		
当期純利益調整額(百万円)		
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、当社株式の売買単位を100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

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録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。

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

効力発生日

平成26年1月1日

1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

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。

効力発生日

平成26年1月1日

【連結附属明細表】

【社債明細表】

会社名	銘柄	発行年月日	当期首残高 (百万円)	当期末残高 (百万円)	利率 (%)	担保	償還期限
株式会社 アクワイア	第1回無担保社債 (注)1	平成年月日 20.9.12	14		1.2	なし	平成年月日 25.9.12
合計			14				

(注) 1. 第1回無担保社債は、株式会社三菱東京UFJ銀行保証付き及び適格機関投資家限定であります。

【借入金等明細表】

区分	当期首残高 (百万円)	当期末残高 (百万円)	平均利率 (%)	返済期限
短期借入金	38			
1年以内返済予定長期借入金	128	99	1.5	
1年以内返済予定リース債務	91	104	2.3	
長期借入金(1年以内に返済予定 のものを除く)	153	788	2.4	平成27年1月～ 平成29年8月
リース債務(1年以内に返済予定 のものを除く)	173	123	2.3	平成27年1月～ 平成30年9月
その他有利子負債				
合計	584	1,115		

(注) 1. 「平均利率」については、借入金等の期末残高に対する加重平均利率を記載しております。

2. 長期借入金及びリース債務(1年以内に返済予定のものを除く)の連結貸借対照表日後5年内における1年ごとの返済予定額の総額

区分	1年超2年以内 (百万円)	2年超3年以内 (百万円)	3年超4年以内 (百万円)	4年超5年以内 (百万円)
長期借入金	55	730	2	
リース債務	86	30	6	1

【資産除去債務明細表】

当連結会計年度期首及び当連結会計年度末における資産除去債務の金額が当連結会計年度期首及び当連結会計年度末における負債及び純資産の合計額の100分の1以下であるため、記載を省略しております。

(2) 【その他】

当連結会計年度における四半期情報等

(累計期間)	第 1 四半期	第 2 四半期	第 3 四半期	当連結会計年度
売上高 (百万円)	30,904	74,621	116,261	163,060
税金等調整前四半期 (当期)純利益 (百万円)	18,648	45,257	68,557	89,400
四半期(当期)純利益 (百万円)	12,321	28,179	42,617	54,768
1株当たり四半期 (当期)純利益 (円)	10.71	24.48	37.01	47.56

(会計期間)	第 1 四半期	第 2 四半期	第 3 四半期	第 4 四半期
1株当たり 四半期純利益 (円)	10.71	13.77	12.53	10.55

(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、当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株当たり四半期(当期)純利益を算定しております。

2【財務諸表等】

(1)【財務諸表】

【貸借対照表】

(単位：百万円)

	前事業年度 (平成24年12月31日)	当事業年度 (平成25年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,990	59,555
売掛金	6,713	18,093
前払費用	87	120
繰延税金資産	198	2,738
その他	177	83
流動資産合計	14,166	80,591
固定資産		
有形固定資産		
建物	157	176
減価償却累計額	67	124
建物（純額）	89	51
器具備品	477	534
減価償却累計額	234	327
器具備品（純額）	243	206
有形固定資産合計	333	258
無形固定資産		
ソフトウェア	445	351
ソフトウェア仮勘定	374	441
その他	12	19
無形固定資産合計	832	812
投資その他の資産		
関係会社株式	1,323	31,892
長期貸付金（純額）	-	92
長期前払費用	641	608
繰延税金資産	282	1,177
敷金及び保証金	139	1,452
投資その他の資産合計	2,386	35,223
固定資産合計	3,551	36,294
資産合計	17,718	116,886

(単位：百万円)

	前事業年度 (平成24年12月31日)	当事業年度 (平成25年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	342	529
未払金	736	2,096
リース債務	73	89
未払費用	53	74
未払法人税等	2,251	37,071
未払消費税等	515	5,530
その他	184	221
流動負債合計	4,158	45,613
固定負債		
リース債務	161	111
資産除去債務	47	47
固定負債合計	208	158
負債合計	4,367	45,772
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,332	5,338
資本剰余金		
資本準備金	5,325	5,331
資本剰余金合計	5,325	5,331
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	2,693	60,443
利益剰余金合計	2,693	60,443
株主資本合計	13,351	71,113
純資産合計	13,351	71,113
負債純資産合計	17,718	116,886

【損益計算書】

(単位：百万円)

	前事業年度 (自 平成24年 1月 1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (自 平成25年 1月 1日 至 平成25年12月31日)
売上高	22,985	158,778
売上原価	8,468	50,574
売上総利益	14,517	108,204
販売費及び一般管理費	^{2, 3} 4,630	^{2, 3} 15,783
営業利益	9,886	92,420
営業外収益		
受取利息	0	10
有効期限切れゲーム利用権戻入益	9	7
その他	31	4
営業外収益合計	42	22
営業外費用		
支払利息	5	4
投資事業組合運用損	15	-
為替差損	4	18
その他	3	0
営業外費用合計	29	23
経常利益	9,899	92,419
特別利益		
関係会社清算益	-	29
オンラインゲーム業務委託契約解約益	^{1, 5} 382	-
特別利益合計	382	29
特別損失		
減損損失	⁴ 133	⁴ 324
関係会社株式評価損	-	128
特別損失合計	133	452
税引前当期純利益	10,148	91,996
法人税、住民税及び事業税	1,699	37,681
法人税等調整額	481	3,434
法人税等合計	1,218	34,246
当期純利益	8,929	57,750

【売上原価明細書】

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)		当事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	
		金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
経費	(注)	8,468	100.0	50,574	100.0
当期売上原価		8,468	100.0	50,574	100.0

(注) 主な内訳は次のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
ロイヤリティ	2,490	2,715
減価償却費	267	659
支払手数料	5,052	45,521

【株主資本等変動計算書】

前事業年度(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						純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		株主資本合計	
		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		
当期首残高	5,331	5,324	5,324	6,236	6,236	4,419	4,419
当期変動額							
新株の発行	1	1	1			2	2
当期純利益				8,929	8,929	8,929	8,929
当期変動額合計	1	1	1	8,929	8,929	8,932	8,932
当期末残高	5,332	5,325	5,325	2,693	2,693	13,351	13,351

当事業年度(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					株主資本合計	純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金			
		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		
当期首残高	5,332	5,325	5,325	2,693	2,693	13,351	13,351
当期変動額							
新株の発行	6	6	6			12	12
当期純利益				57,750	57,750	57,750	57,750
当期変動額合計	6	6	6	57,750	57,750	57,762	57,762
当期末残高	5,338	5,331	5,331	60,443	60,443	71,113	71,113

【注記事項】

(重要な会計方針)

1. 有価証券の評価基準及び評価方法

子会社株式及びその他の関係会社有価証券
移動平均法による原価法

なお、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. たな卸資産の評価基準及び評価方法

(1) 商品

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)

(2) 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)

(3) 貯蔵品

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)

3. 固定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

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。

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、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物附属設備	4～15年
器具備品	4～6年

(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。

4. 外貨建の資産及び負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、期末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. その他財務諸表作成のための基本となる重要な事項

消費税及び地方消費税の会計処理は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)

(貸借対照表)

前事業年度において区分掲記しておりました「商品」、「貯蔵品」、「未収入金」、「預け金」、「前受金」、「預り金」は金銭的重要性が乏しくなったため、当事業年度においてそれぞれ「流動資産」の「その他」、「流動負債」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、前事業年度の財務諸表の組替えを行っています。

この結果、前事業年度において、「流動資産」に表示していた「商品」23百万円、「貯蔵品」0百万円、「未収入金」15百万円、「預け金」64百万円は「流動資産」の「その他」、「前受金」105百万円、「預り金」72百万円は「流動負債」の「その他」として組替えています。

(損益計算書)

前事業年度において費目別に区分掲記していた「販売費及び一般管理費」は、当事業年度より損益計算書の一覧性及び明瞭性を高めるため、「販売費及び一般管理費」として一括掲記し、その主要な費目及び金額を注記する方法に変更しております。この表示方法の変更を反映させるため、前事業年度の財務諸表の組替えを行っております。

なお、前事業年度及び当事業年度における販売費及び一般管理費の主要な費目及び金額は、「注記事項(損益計算書関係)」に記載のとおりです。

(貸借対照表関係)

関係会社に対する資産及び負債

区分掲記されたもの以外で各科目に含まれているものは、次のとおりであります。

	前事業年度 (平成24年12月31日)	当事業年度 (平成25年12月31日)
長期前払費用	641百万円	百万円
買掛金	190百万円	百万円

(損益計算書関係)

1 関係会社との取引に係るものが次のとおり含まれております。

	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
特別利益	382百万円	百万円

2 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は、次のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)
役員報酬	115百万円	173百万円
給料及び賞与	1,319百万円	1,792百万円
広告宣伝費	1,281百万円	10,034百万円
業務委託費	499百万円	1,086百万円
システム運用費	200百万円	611百万円
おおよその割合		
販売費	27.67%	63.57%
一般管理費	72.33%	36.43%

3 研究開発費の総額

	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (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	80百万円	265百万円

4 減損損失

前事業年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

当社は以下の資産グループについて減損損失を計上いたしました。

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

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。

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	73
ソフトウェア仮勘定	57
その他	2
計	133

資産のグルーピング方法

当社は、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。

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。

当事業年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

当社は以下の資産グループについて減損損失を計上いたしました。

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

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。

減損損失の金額

資産の種類	金額(百万円)
ソフトウェア仮勘定	179
ソフトウェア	46
その他	98
計	324

資産のグルーピング方法

当社は、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。

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。

5 オンラインゲーム業務委託契約解約益

前事業年度(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。

当事業年度(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。

(株主資本等変動計算書関係)

前事業年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

自己株式の種類及び株式数に関する事項

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

自己株式の種類及び株式数に関する事項

該当事項はありません。

(有価証券関係)

子会社株式及び関連会社株式

前事業年度(平成24年12月31日)

区分	貸借対照表計上額 (百万円)	時価 (百万円)	差額 (百万円)
子会社株式	748	1,897	1,149

当事業年度(平成25年12月31日)

区分	貸借対照表計上額 (百万円)	時価 (百万円)	差額 (百万円)
子会社株式	748	1,597	849

(注) 時価を把握することが極めて困難と認められる子会社株式及び関連会社株式の

貸借対照表計上額

(単位：百万円)

区分	平成24年12月31日	平成25年12月31日
子会社株式	575	31,144
その他の関係会社有価証券		

これらについては、市場価格がなく、時価を把握することが極めて困難と認められることから、「子会社株式及び関連会社株式」には含めておりません。

(税効果会計関係)

1 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	前事業年度 (平成24年12月31日)	当事業年度 (平成25年12月31日)
繰延税金資産		
未払事業税	168百万円	2,750百万円
減価償却超過額	206百万円	307百万円
貸倒引当金	0百万円	百万円
前受金	1百万円	百万円
関係会社株式評価損	790百万円	790百万円
その他	115百万円	68百万円
小計	1,282百万円	3,916百万円
評価性引当額	801百万円	百万円
繰延税金資産合計	481百万円	3,916百万円

2 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	前事業年度 (平成24年12月31日)	当事業年度 (平成25年12月31日)
法定実効税率	40.7%	38.0%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.1%	0.0%
評価性引当金	21.5%	0.9%
過年度法人税等戻入額	4.8%	0.0%
その他	2.5%	0.1%
税効果会計適用後の法人税等の負担率	12.0%	37.2%

(資産除去債務関係)

金額的重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (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	11円61銭	61円73銭
1株当たり当期純利益	7円77銭	50円15銭
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	7円75銭	50円13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	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (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)	13,351	71,113
普通株式に係る純資産額(百万円)	13,351	71,113
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。

項目	前事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)	当事業年度 (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		
損益計算書上の当期純利益(百万円)	8,929	57,750
普通株式に係る当期純利益(百万円)	8,929	57,750
普通株主に帰属しない金額(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		
当期純利益調整額(百万円)		
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、前事業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、当社株式の売買単位を100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

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録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。

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

効力発生日

平成26年1月1日

1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

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。

効力発生日

平成26年1月1日

【附属明細表】

【有価証券明細表】

該当事項はありません。

【有形固定資産等明細表】

資産の種類	当期首残高 (百万円)	当期増加額 (百万円)	当期減少額 (百万円)	当期末残高 (百万円)	当期末減価 償却累計額 又は償却累 計額(百万円)	当期償却額 (百万円)	差引当期末 残高 (百万円)
有形固定資産							
建物	157	19	0	176	124	57	51
器具備品	477	61	4	534	327	97	206
有形固定資産計	634	80	4	710	451	155	258
無形固定資産							
ソフトウェア	2,161	725	352 (46)	2,535	2,183	773	351
ソフトウェア 仮勘定	374	1,006	939 (179)	441			441
その他	52	10		63	43	3	19
無形固定資産計	2,588	1,743	1,291 (225)	3,039	2,227	776	812
長期前払費用	688		8 (4)	680	41	31	639 (31)
繰延資産							
繰延資産計							

(注) 1 当期増加額のうち主なものは次のとおりであります。

ソフトウェア ゲーム開発費 725百万円

ソフトウェア仮勘定 ゲーム開発費 1,006百万円

2 当期減少額のうち主なものは次のとおりであります。

ソフトウェア仮勘定 ソフトウェアへ振替 760百万円

3 「当期減少額」欄の()内は内書きで、減損損失の計上額であります。

4 長期前払費用の「差引当期末残高」欄の()内は内書きで、1年以内に費用となるべき部分であり、貸借対照表上は流動資産「前払費用」に含めて計上しております。

【引当金明細表】

該当事項はありません。

(2) 【主な資産及び負債の内容】

(平成25年12月31日現在)

資産の部

流動資産

a 現金及び預金

区分	金額(百万円)
現金	0
預金	
普通預金	47,555
定期預金	12,000
合計	59,555

b 売掛金

イ 相手先別内訳

相手先	金額(百万円)
Apple Inc.	9,377
Google Inc.	6,561
任天堂株式会社	1,421
ソフトバンク・ペイメント・サービス株式会社	388
ソフトバンクBB株式会社	94
その他	249
合計	18,093

ロ 売掛金の発生及び回収並びに滞留状況

当期首残高 (百万円) (A)	当期発生高 (百万円) (B)	当期回収高 (百万円) (C)	当期末残高 (百万円) (D)	回収率(%) $\frac{(C)}{(A) + (B)} \times 100$	滞留期間(日) $\frac{(A) + (D)}{2} \times \frac{365}{(B)}$
6,713	119,256	107,876	18,093	85.64	37.96

(注) 消費税等の会計処理は税抜方式を採用していますが、上記金額には消費税等が含まれております。

c 商品

品名	金額(百万円)
オンラインゲーム関連キャラクターグッズ	44
その他	11
合計	55

固定資産
関係会社株式

銘柄	金額(百万円)
(子会社株式)	
GGF B.V.	30,524
GRAVITY Co.,Ltd.	748
株式会社アクワイア	266
株式会社グラスホッパー・マニファクチュア	173
株式会社ゲームアーツ	155
GungHo Online Entertainment America, Inc.	24
合計	31,892

負債の部
流動負債

a 買掛金

相手先別内訳

相手先	金額(百万円)
株式会社インセル	139
Warner Bros.Interactive Entertainment.	106
GRAVITY Co.,Ltd.	91
NEOCYON, Inc.	79
GungHo Online Entertainment America, Inc.	27
その他	85
合計	529

b 未払法人税等

内訳	金額(百万円)
未払法人税	28,972
未払住民税	4,715
未払事業税	3,384
合計	37,071

(3) 【その他】

該当事項はありません。

第6 【提出会社の株式事務の概要】

事業年度	1月1日から12月31日まで
定時株主総会	3月中
基準日	12月31日
剰余金の配当の基準日	6月30日、12月31日
1単元の株式数	
単元未満株式の買取り	
取扱場所	(特別口座) 東京都千代田区大手町二丁目6番2号 東京証券代行株式会社 本店
株主名簿管理人	(特別口座) 東京都千代田区大手町二丁目6番2号 東京証券代行株式会社
取次所	
買取手数料	無料
公告掲載方法	電子公告とする。ただし事故その他のやむを得ない事由により電子公告をすることができないときは、日本経済新聞に掲載する。 公告掲載 URL http://www.gungho.co.jp/ir/koukoku/
株主に対する特典	該当事項なし

(注) 平成25年10月29日開催の取締役会決議により、単元株式制度を採用し、単元株式数を100株としております。なお、実施日は平成26年1月1日であります。

第7 【提出会社の参考情報】

1 【提出会社の親会社等の情報】

当社には、金融商品取引法第24条の7第1項に規定する親会社等はありません。

2 【その他の参考情報】

当事業年度の開始日から有価証券報告書提出日までの間に次の書類を提出しております。

(1) 有価証券報告書及びその添付書類並びに有価証券報告書の確認書

事業年度(第16期)(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)平成25年3月22日関東財務局長に提出

(2) 内部統制報告書及びその添付書類

事業年度(第16期)(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)平成25年3月22日関東財務局長に提出

(3) 四半期報告書、四半期報告書の確認書

第17期第1四半期(自 平成25年1月1日 至 平成25年3月31日)平成25年5月10日関東財務局長に提出

第17期第2四半期(自 平成25年4月1日 至 平成25年6月30日)平成25年8月9日関東財務局長に提出

第17期第3四半期(自 平成25年7月1日 至 平成25年9月30日)平成25年11月8日関東財務局長に提出

(4) 臨時報告書

企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第9号の2(株主総会における議決権行使の結果)の規定に基づく臨時報告書

平成25年3月27日関東財務局長に提出

(5) 臨時報告書

金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第3号並びに第4号(親会社及び主要株主の異動)の規定に基づく臨時報告書

平成25年11月11日関東財務局長に提出

(6) 臨時報告書

金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第4号(主要株主の異動)の規定に基づく臨時報告書

平成25年11月11日関東財務局長に提出

(7) 臨時報告書

金融商品取引法第24条の5第4項及び企業内容等の開示に関する内閣府令第19条第2項第3号及び第8号の2(特定子会社の異動及び子会社取得の決定)の規定に基づく臨時報告書

平成26年3月11日関東財務局長に提出

(8) 自己株券買付状況報告書

報告期間(自 平成26年2月1日 至 平成26年2月28日)平成26年3月17日関東財務局長に提出

第二部 【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

独立監査人の監査報告書及び内部統制監査報告書

平成26年3月24日

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
取締役会御中

あらた監査法人

指定社員
業務執行社員 公認会計士 岸 信 一

指定社員
業務執行社員 公認会計士 澤 山 宏 行

< 財務諸表監査 >

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づく監査証明を行うため、「経理の状況」に掲げられているガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社の平成25年1月1日から平成25年12月31日までの連結会計年度の連結財務諸表、すなわち、連結貸借対照表、連結損益計算書、連結包括利益計算書、連結株主資本等変動計算書、連結キャッシュ・フロー計算書、連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項、その他の注記及び連結附属明細表について監査を行った。

連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した監査に基づいて、独立の立場から連結財務諸表に対する意見を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準は、当監査法人に連結財務諸表に重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために、監査計画を策定し、これに基づき監査を実施することを求めている。

監査においては、連結財務諸表の金額及び開示について監査証拠を入手するための手続が実施される。監査手続は、当監査法人の判断により、不正又は誤謬による連結財務諸表の重要な虚偽表示のリスクの評価に基づいて選択及び適用される。財務諸表監査の目的は、内部統制の有効性について意見表明するためのものではないが、当監査法人は、リスク評価の実施に際して、状況に応じた適切な監査手続を立案するために、連結財務諸表の作成と適正な表示に関連する内部統制を検討する。また、監査には、経営者が採用した会計方針及びその適用方法並びに経営者によって行われた見積りの評価も含め全体としての連結財務諸表の表示を検討することが含まれる。

当監査法人は、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

監査意見

当監査法人は、上記の連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社及び連結子会社の平成25年12月31日現在の財政状態並びに同日をもって終了する連結会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況をすべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

< 内部統制監査 >

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第2項の規定に基づく監査証明を行うため、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社の平成25年12月31日現在の内部統制報告書について監査を行った。

内部統制報告書に対する経営者の責任

経営者の責任は、財務報告に係る内部統制を整備及び運用し、我が国において一般に公正妥当と認められる財務報告に係る内部統制の評価の基準に準拠して内部統制報告書を作成し適正に表示することにある。

なお、財務報告に係る内部統制により財務報告の虚偽の記載を完全には防止又は発見することができない可能性がある。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した内部統制監査に基づいて、独立の立場から内部統制報告書に対する意見を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる財務報告に係る内部統制の監査の基準に準拠して内部統制監査を行った。財務報告に係る内部統制の監査の基準は、当監査法人に内部統制報告書に重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために、監査計画を策定し、これに基づき内部統制監査を実施することを求めている。

内部統制監査においては、内部統制報告書における財務報告に係る内部統制の評価結果について監査証拠を入手するための手続が実施される。内部統制監査の監査手続は、当監査法人の判断により、財務報告の信頼性に及ぼす影響の重要性に基づいて選択及び適用される。また、内部統制監査には、財務報告に係る内部統制の評価範囲、評価手続及び評価結果について経営者が行った記載を含め、全体としての内部統制報告書の表示を検討することが含まれる。

当監査法人は、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

監査意見

当監査法人は、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社が平成25年12月31日現在の財務報告に係る内部統制は有効であると表示した上記の内部統制報告書が、我が国において一般に公正妥当と認められる財務報告に係る内部統制の評価の基準に準拠して、財務報告に係る内部統制の評価結果について、すべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

強調事項

会社は、内部統制報告書に記載のとおり、平成25年10月31日付株式取得により、持分法で損益を取り込むことになったSuperCell Oyの財務報告に係る内部統制について、株式の取得が当連結会計年度末日直前に行われ、内部統制の評価には相当の期間を要することから、やむを得ない事情により財務報告に係る内部統制の一部の範囲について十分な評価が実施できなかった場合に該当すると判断し、当連結会計年度末日現在の内部統制評価から除外している。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

(注) 1 上記は監査報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社（有価証券報告書提出会社）が別途保管しております。

2 X B R L データは監査の対象には含まれていません。

独立監査人の監査報告書

平成26年3月24日

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
取締役会御中

あらた監査法人

指定社員
業務執行社員 公認会計士 岸 信一

指定社員
業務執行社員 公認会計士 澤山 宏行

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づく監査証明を行うため、「経理の状況」に掲げられているガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社の平成25年1月1日から平成25年12月31日までの第17期事業年度の財務諸表、すなわち、貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書、重要な会計方針、その他の注記及び附属明細表について監査を行った。

財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した監査に基づいて、独立の立場から財務諸表に対する意見を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準は、当監査法人に財務諸表に重要な虚偽表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために、監査計画を策定し、これに基づき監査を実施することを求めている。

監査においては、財務諸表の金額及び開示について監査証拠を入手するための手続が実施される。監査手続は、当監査法人の判断により、不正又は誤謬による財務諸表の重要な虚偽表示のリスクの評価に基づいて選択及び適用される。財務諸表監査の目的は、内部統制の有効性について意見表明するためのものではないが、当監査法人は、リスク評価の実施に際して、状況に応じた適切な監査手続を立案するために、財務諸表の作成と適正な表示に関連する内部統制を検討する。また、監査には、経営者が採用した会計方針及びその適用方法並びに経営者によって行われた見積りの評価も含め全体としての財務諸表の表示を検討することが含まれる。

当監査法人は、意見表明の基礎となる十分かつ適切な監査証拠を入手したと判断している。

監査意見

当監査法人は、上記の財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社の平成25年12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する事業年度の経営成績をすべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以上

(注)1 上記は監査報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(有価証券報告書提出会社)が別途保管しております。

2 X B R Lデータは監査の対象には含まれていません。