



平成27年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年2月2日

上場会社名 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 3765 URL <http://www.gungho.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 森下 一喜  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO財務経理本部長 (氏名) 坂井 一也 (TEL) 03-6895-1650  
 定時株主総会開催予定日 平成28年3月22日 配当支払開始予定日 平成28年3月7日  
 有価証券報告書提出予定日 平成28年3月22日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年12月期の連結業績(平成27年1月1日～平成27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	%
27年12月期	154,329	△10.8	72,425	△23.2	72,606	△22.4	43,432	△30.0
26年12月期	173,069	6.1	94,283	3.3	93,524	3.8	62,038	13.3
(注) 包括利益	27年12月期 42,140百万円(△29.1%)		26年12月期 59,440百万円(2.5%)					

	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	%	%	%
27年12月期	41.40	41.39	39.9	54.0	46.9
26年12月期	54.02	—	61.0	65.3	54.5

(参考) 持分法投資損益 27年12月期 一百万円 26年12月期 △1,021百万円

(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
27年12月期	108,078	90,356	81.9	92.28
26年12月期	161,081	131,203	80.0	112.32

(参考) 自己資本 27年12月期 88,540百万円 26年12月期 128,906百万円

(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
27年12月期	37,231	41,173	△83,772	81,393
26年12月期	40,292	△1,950	△5,647	86,978

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
26年12月期	—	0.00	—	3.00	3.00	3,443	5.6	3.4
27年12月期	—	0.00	—	4.50	4.50	4,317	10.9	4.4
28年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 1. 27年12月期期末配当金の内訳 普通配当 3円00銭 記念配当 1円50銭

2. 28年12月期の配当額は未定であります。

3. 平成28年12月期の連結業績予想(平成28年1月1日～平成28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、短期的な事業環境の変化が激しいことなどから、業績の見通しにつきましては適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、四半期毎に実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努め、通期の連結業績予想については開示しない方針です。

※ 注記事項

- (1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有  
 新規 1社（社名）GungHo Gamania Co., Limited
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：有
  - ② ①以外の会計方針の変更：無
  - ③ 会計上の見積りの変更：無
  - ④ 修正再表示：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	27年12月期	1,057,892,400株	26年12月期	1,152,010,000株
② 期末自己株式数	27年12月期	98,417,678株	26年12月期	4,300,000株
③ 期中平均株式数	27年12月期	1,049,208,796株	26年12月期	1,148,465,427株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年12月期の個別業績（平成27年1月1日～平成27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	%
27年12月期	148,475	△12.1	75,541	△21.3	75,557	△21.3	45,934	△26.6
26年12月期	168,986	6.4	95,988	3.9	96,067	3.9	62,549	8.3
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
27年12月期	43.78		43.77					
26年12月期	54.46		—					

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%	円 銭		
27年12月期	105,699		90,669		85.6	94.32		
26年12月期	154,716		128,002		82.7	111.53		

(参考) 自己資本 27年12月期 90,493百万円 26年12月期 128,002百万円

※ 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、当社グループ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、以下のとおり投資家向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料、動画等については、開催後当社ホームページで掲載する予定です。

・平成28年2月2日（火）・・・機関投資家・アナリスト向け決算説明会

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析 .....	2
(1) 経営成績に関する分析 .....	2
(2) 財政状態に関する分析 .....	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	4
(4) 事業等のリスク .....	4
2. 企業集団の状況 .....	9
3. 経営方針 .....	10
(1) 会社の経営の基本方針 .....	10
(2) 目標とする経営指標 .....	10
(3) 中長期的な会社の経営戦略 .....	10
(4) 会社の対処すべき課題 .....	11
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	12
5. 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) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	21
(継続企業の前提に関する注記) .....	21
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項) .....	21
(会計方針の変更) .....	23
(セグメント情報等) .....	23
(1株当たり情報) .....	25
(重要な後発事象) .....	25

## 1. 経営成績・財政状態に関する分析

### (1) 経営成績に関する分析

#### ①当期の経営成績

当社グループを取り巻く環境は、国内市場におけるスマートフォンゲームの市場規模は、スマートフォンの普及期に合わせた爆発的な成長期が過ぎ、スマートフォン普及の鈍化やコンテンツの供給過多による飽和期に入り、市場は安定的に推移しております。一方で、世界のスマートフォンゲーム市場規模は、今後も大きく成長することが予想され、2014年の245億ドルから、2018年には442億ドルと年平均成長率が15.9%であると予測されております。(出典：New Zoo)

このような環境の中、スマートフォン向けゲームでは、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(以下「パズドラ」)」が、サービス開始から約4年となる長期的運営を実現してまいりました。当社では、サービス開始当初よりゲームの長期的な運営を見据え、最重要指標をMonthly Active User(月に1回以上ログインしている利用者数、以下「MAU」とし、その維持・拡大を行うべく、飽きのこないゲーム創りに注力してまいりました。国内外の有名キャラクターとのコラボレーションや、スペシャルダンジョンなどの定期的なイベント実施に加え、平成27年8月にはランク150以上のゲームユーザーが挑戦できる「ランキングダンジョン」を実装、さらに平成27年10月には2人のユーザーが一つのダンジョンを交互にプレイする「協力プレイダンジョンα(アルファ)※平成27年12月21日に正式版へ移行」を実装いたしました。これは、長期的にプレイしているゲーム習熟度の高いユーザーには2人同時プレイという楽しみを、習熟度の低いユーザーや休眠ユーザーには、誰かと一緒にプレイすることで、難易度の高いダンジョンをクリアし、ゲームへのモチベーションをあげてもらうことを目的としています。また、毎年開催しているファンイベント「ガンホーフェスティバル」を平成27年5月に開催し、その中で「第3回パズドラジャパンカップ」を行い、今年も新たな日本一のパズドラプレイヤーが誕生しました。

この他にも、「パズドラ」はスマートフォンだけに留まらず、平成27年4月には任天堂株式会社の人気キャラクターであるスーパーマリオブラザーズとコラボレーションしたニンテンドー3DSシリーズ向け「PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION」を発売いたしました。同タイトルは、国内の発売に続き、5月には北米・韓国・欧州でも販売を行い、海外における「パズドラ」の認知度向上を図ることができプロモーション効果を発揮いたしました。また、本ゲームの発売に合わせ、任天堂株式会社が北米で同作品のテレビCMを放映したことを受け、当社でも平成27年9月下旬から11月までの約2か月間に亘り、スマートフォン向け「パズドラ」のテレビCMを北米で展開してまいりました。北米版「パズドラ」は、平成27年12月時点で900万ダウンロードを超え、今後もさらなる認知度拡大を図ってまいります。また、中国版「パズドラ」については、Tencent社と共同で配信準備を行ってまいりました。中国と日本のゲームユーザーは嗜好が大きく異なり、中国ゲームユーザーは有料課金によるゲーム内での特典を得たいというニーズが強く、また、現状の「パズドラ」ではモンスターを収集・育成・進化させるといったゲームの進め方が複雑に感じる傾向があることなどから、ほぼゼロベースからの改変作業を進めてまいりました。平成27年7月からはクローズドベータサービス(ソフトウェアやサービスの開発途上のものを、限られたユーザーを対象に提供し、テストを行うこと。)を実施し、ユーザーの反応や動向を分析した結果、さらなる改善を図るため、平成28年第1四半期(平成28年1～3月)まで開発を継続することといたしました。

その他、スマートフォン向けゲームでは、新世代ボードゲーム「サモンズボード」が平成27年5月以降、テレビCMを開始したことが奏功し、平成27年10月時点で400万ダウンロードを突破しました。また、パネルRPG「ディバイニングート」は、平成27年9月にサービス開始から2周年を迎え、新テレビCMを開始したことなどが奏功し、平成27年11月には500万ダウンロードを突破しました。さらに、平成28年1月よりTOKYO MX等でテレビアニメの放送を開始することが決定するなど、「パズドラ」以外のゲームも着々とユーザー数を集め、人気は拡大しつつあります。

PCオンラインゲームでは、従来どおり「ラグナロクオンライン」「エミル・クロニクル・オンライン」の2タイトルを主軸に、安定した収益を確保しております。

また、平成27年12月には、台湾・香港・マカオにおいてゲームを提供するため、台湾大手ゲームパブリッシング企業である、Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.のグループ会社 Gamania International Holdings Ltd.とジョイントベンチャー GungHo Gamania Co., Limitedを設立いたしました。

この結果、当連結会計年度における売上高は154,329百万円(前連結会計年度比10.8%減)、営業利益72,425百万円(前連結会計年度比23.2%減)、経常利益72,606百万円(前連結会計年度比22.4%減)、当期純利益43,432百万円(前連結会計年度比30.0%減)となりました。

## (2) 財政状態に関する分析

### ①資産、負債及び純資産の状況に関する分析

当連結会計年度における資産合計は、108,078百万円（前連結会計年度末比53,002百万円減少）となりました。これは主に、公開買付けによりソフトバンク株式会社から自己株式を取得した結果、現金及び預金が51,054百万円減少したことによります。なお、ソフトバンク株式会社は平成27年7月1日付でソフトバンクグループ株式会社に商号変更しております。

負債合計は、17,721百万円（前連結会計年度末比12,155百万円減少）となりました。これは主に、法人税等を支払った結果、未払法人税等が9,403百万円減少したことによります。

純資産合計は、90,356百万円（前連結会計年度末比40,847百万円減少）となりました。これは主に、スマートフォンゲームの売上高が堅調に推移した結果、利益剰余金が当期純利益の計上により43,432百万円増加し、また純資産が自己株式の取得に伴い79,999百万円減少したことによります。

### ②キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」）は前連結会計年度に比べ5,585百万円減少し、当連結会計年度には81,393百万円となりました。

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37,231百万円となりました。

これは主に税金等調整前当期純利益69,832百万円及び法人税等の支払額35,569百万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)

投資活動によって得られた資金は41,173百万円となりました。

これは主に、定期預金の預入及び払戻による収入（純額）45,534百万円、有形及び無形固定資産の取得による支出2,635百万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)

財務活動によって使用された資金は83,772百万円となりました。

これは主に自己株式の取得による支出79,999百万円、配当金の支払額3,429百万円が含まれるためです。

### (参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成23年12月期	平成24年12月期	平成25年12月期	平成26年12月期	平成27年12月期
自己資本比率(%)	52.6	65.5	59.4	80.0	81.9
時価ベースの自己資本比率(%)	141.1	396.5	695.5	314.2	292.1

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しています。

(注2) 株式時価総額は、期末株価終値×期末発行済株式数（自己株式控除後）により計算しています。

### (3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主の皆様への利益還元を経営の重要課題の一つと認識し、将来の企業価値向上と競争力を極大化すること、また、経営体質強化のための内部留保を勘案しつつ、業績に見合った利益還元を行うことを基本方針としております。内部留保資金の用途につきましては、財務体質と経営基盤の強化及び将来の成長に向けた積極的な事業展開等に有効活用していく方針です。

当連結会計年度の期末配当金は、上記配当方針に加え、平成27年9月16日に東京証券取引所市場第一部に市場変更したことを記念し、1株当たり1円50銭の記念配当を実施させていただきます。

この結果、当期の期末配当につきましては、1株当たり普通配当3円00銭と合わせ、4円50銭とさせていただきます。剰余金の配当は株主総会によらず取締役会決議により行うことができる旨を定款で定めております。

なお、平成28年12月期の配当額は未定であります。

### (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が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、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株式に関する投資判断は、以下の記載事項及び本資料中の本項以外の記載も併せて、慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。なお、以下の記載は、当社株式への投資に関するリスクの全てを網羅するものではありません。

本項においては、将来に関する事項が一部含まれておりますが、当該事項は決算短信提出日現在において判断したものであり、不確実性を内在しているため、実際の結果と異なる可能性があります。

#### (1) 当社グループの事業に関するリスクについて

##### a. 特定のゲームへの依存について

##### 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、幅広いユーザーへ展開しており、その売上高比率は、平成26年12月期91.5%、平成27年12月期88.6%であり、売上高について本ゲームに依存しております。それ故、他社ゲームの台頭等の要因により、「パズドラ」の競争力が低下した場合、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。

	平成26年12月期		平成27年12月期	
	金額（百万円）	比率（%）	金額（百万円）	比率（%）
パズドラ関連売上高	158,320	91.5	136,779	88.6
売上高	173,069	100.0	154,329	100.0

##### ロ. MAU（Monthly Active User）数の維持・拡大

当社グループは、「パズドラ」等のゲームにおいて、MAUを維持・拡大させることが、長期的なゲームブランドを構築し、ひいては収益に貢献するものであると捉えKey Performance Indicator（重要業績評価指標）として管理しております。そこで、当社グループでは、MAUの維持・上昇のため、ゲーム内イベントやキャンペーン等、各種施策の立案を行っておりますが、当社グループが立案した各種施策がユーザーに評価されない等により、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、自社のオリジナルゲームの開発において、サービス開始までに長期に亘り多額の開発資金を要する場合があります。

また、サービスを開始し投資回収を終えるまでの期間が、長期に亘る傾向にあるため、多額の開発資金の負担に耐えうる財務基盤が必要となります。

さらに、今後、技術の進歩により、各メーカーのスマートフォン端末並びに新型ゲーム機等は一段と高性能化が進むと予測され、開発資金の増加により、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。

c. 新規ゲーム等の開発・販売について

当社グループでは、事業拡大の戦略について、自社オリジナルのキラーコンテンツの確保が重要と考えております。

当社グループでは、新規ゲームの開発において、当社の定める開発5原則に基づき、「面白さ」の追求に努めておりますが、その開発には多大な時間と開発資金を要するものがある一方で、ユーザーの嗜好の変化により、新規ゲームが必ずしも受け入れられる保証はなく、そのような場合には新規ゲームの開発を延期又は中止する可能性があり、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。

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、スマートフォン、PCオンラインゲームやコンシューマゲームについて、自社による展開又は海外パートナーとの連携により、グローバル展開を推進しております。

しかし、グローバル展開においては、各国における社会情勢、政治・経済、文化・宗教や現地の法令・制度や規制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

当社は、韓国GRAVITY Co.,Ltd.、米国PlayPhone, Inc. 及びシンガポールGungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.等の在外連結子会社を有しております。

連結財務諸表の作成にあたり、在外子会社の財務諸表について、円換算を行っていることから、為替相場が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。また、当社グループでは、ゲームの提供において、売上代金の回収、手数料の支払いにおいて、外貨建ての取引が発生しております。

以上のことから、為替相場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今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

f. 経営戦略が奏功しないリスクについて

当社グループが事業を展開するゲーム業界は、総じてゲームのライフサイクルが短い傾向にあります。当社では、既にあるゲームの価値を高め、長期的に愛されるブランドに成長させる「既存価値の最大化」を最も重要な経営戦略として掲げ、核となるゲームを強化するとともに、ゲームファン並びに潜在的なゲームファンにも楽しんで頂けるよう、グッズ・漫画等の販売、「ガンホーフェスティバル」等のリアルイベントの実施等、多面的な展開を図っております。しかしながら、当社の経営戦略が想定どおりに奏功しない場合は、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. ゲームにおける表現の健全性確保について

当社グループでは、ゲームにおける表現の健全性確保については、ゲームの開発・配信の過程において、その表現につき一定の基準を設定しサービスを展開しております。この基準は、青少年に対して著しく暴力的ないしは性的な感情を刺激する描写・表現をゲーム内に使用しないこと等を基本としておりますが、今後、法的規制の強化や新たな法令の制定等に伴い、当社グループのゲームの提供が規制される事態等が生じた場合には、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。

(2) 当社グループの事業環境に関するリスクについて

a. 競争の激化について

技術革新が急速に進展し、かつユーザーのニーズが多様化する中で、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、10年を超えるサービス提供実績を有するPCオンラインゲームで培ったゲームの開発・企画・運営の経験・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、ユーザー獲得競争の熾烈化に伴い、広告枠の獲得競争が激化することによる広告宣伝費の高騰、競合他社の台頭による当社の優位性低下、その他当社の想定外の事象が発生した場合には、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。

b. ユーザーの嗜好への対応について

当社グループの提供するゲームのユーザーは、一般消費者であり、ユーザーの獲得はその嗜好に左右される可能性があります。ユーザーの嗜好は時代とともに変化するものであり、当社グループがユーザーの嗜好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今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

c. 風評被害及びユーザーの要望への対応について

当社グループの事業は、インターネットに接続するスマートフォン及びパソコン並びに家庭用ゲーム機向けにゲームの開発・配信・運営を行っており、当社グループの提供するゲームのユーザーは、インターネット上で交わされる情報に頻繁にアクセスする傾向にあります。

インターネットはその特性上、事実の有無に関係無く様々な情報が交わされるため、当社グループの提供するゲームは、特にインターネット上の風評による被害を受けやすくなっております。そこで、当社グループでは、カスタマーサポート機能である「WEBヘルプデスク」を充実させることにより、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が、風評やユーザーの要望に対する対応が困難とな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. 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等のコンピュータ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等への対応が遅れた場合や、対応コストが拡大した場合には、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. 知的財産権について

当社グループは、現在、商標権として社名や「パズドラ」等のゲームの名称等について商標登録を行っております。また、ゲーム開発上、独自に開発した技術等のうち事業上の重要性等があるものについては、適宜特許出願を行っております。当社グループでは、知的財産権の取得や管理に関する体制を構築しております。一方、当社グループによる他者の知的財産権侵害が生じないよう、適宜調査等の対応を行っておりますが、当社グループのサービス及び連携する第三者のサービスにおいて、他者の知的財産権侵害の可能性を完全に否定することは困難であります。

また、当社グループが提供するゲームには、第三者が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うものもあり、他者の知的財産権を侵害しないよう、その取扱いには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。当社グループはライセンサーとの契約において、他者の権利侵害を為していない旨の保証と責任を定める等、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、当社グループが他者の知的財産権を侵害した場合には、当該他者より損害賠償請求及び使用差止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。

以上のほか、当社がサービスを提供するゲーム等には、ユーザーにより画像や写真等のコンテンツの掲載が行われ



る場合があることから、これにより他者の著作権等を侵害する可能性があります。当社では、ガイドライン等によって著作権侵害等が生じる利用を禁止すると共に利用違反についてはモニタリングやユーザーからの情報提供を通じて速やかに対応する等の施策を実施しております。しかし、かかる施策が功を奏さず、著作権使用料の支払い要求を受ける等、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。

f. 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、インターネット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、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となった場合や、誤作動が発生した場合等には、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ゲームデータが書き換えられたり、重要なデータの消失又は流出が発生する恐れがあります。

当社グループは、このような事態の発生を事前に防ぐべく、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。

このような対応に拘らず大規模なシステムトラブル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、当社グループシステム自体への信頼性の低下等が想定され、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。

g. M&A等に関するリスク

当社グループは、海外展開の強化等を進めるため海外の現地子会社の設立や当社グループの事業に係りの高い企業の買収等（M&A等）により、事業の拡大に取り組んでおります。これら、子会社の設立もしくは買収等においては、当初想定した効果が得られないことによって損失が発生するリスクが存在することに加え、出資先企業の財政状態や経営成績によっては、グループ全体の信用低下を招く虞があり、そのような場合には、財政状態及び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。

h. スマートフォンユーザーの課金トラブルについて

スマートフォンユーザーの幅広い普及に伴い、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で遊ぶ等、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や通信キャリア決済、又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等により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、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トラブルの発生・増加や、それに伴い新たな規制等が制定された場合は、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。

i. Apple Inc. 及びGoogle Inc. の動向について

当社グループの売上高に占めるスマートフォン向けゲームの売上高比率が高まっており、Apple Inc. 及びGoogle Inc. 等の決済代行業者（プラットフォーマー）による回収代行への収益依存、及びプラットフォーム等のシステム利用への業務依存が拡大しております。これらプラットフォーマーとは、良好な信頼関係の構築に努めておりますが、何らかの要因により契約継続が不可能となる場合や、またプラットフォーマーの事業戦略の転換や動向によって手数料率の変動等が行われた場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

### (3) 法的規制について

#### a. 個人情報保護について

当社グループが提供するゲームの一部について、会員登録、ゲーム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」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。

また、当社グループは、個人情報の外部漏洩の防止はもちろん、不適切な利用、改ざん等の防止のため、個人情報の管理を事業運営上の重要事項と捉え、顧客個人情報の保護及び取扱いに関する規程等を制定し、個人情報の取扱いに関する業務フローを定めて厳格に管理するとともに、全社員を対象として社内教育を徹底するなど、同法及び関連法令並びに当社グループに適用される関連ガイドラインの遵守に努めるとともに、個人情報の保護に積極的に取り組んでおります。

さらに、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、個人情報が外部漏洩しないよう留意しております。

しかしながら、個人情報等につき漏洩、改ざん、不正使用等の問題が発生した場合、対応するための相当のコストの負担、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。

#### b. インターネットに関する法的規制について

当社がサービスを展開するオンラインゲームにおいて、インターネットに関連する各種法的規制等の適用を受けております。

当社グループではこれらの法的規制に対して適切に対応しておりますが、万が一、当該規制等に抵触しているとして何らかの行政処分等を受けた場合や、今後これらの法令等が強化され、もしくは新たな法令等が定められ当社の事業が制約を受ける場合、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を及ぼす可能性があります。

#### c. スマートフォンゲームに関連する法的規制について

当社グループが属するスマートフォンゲーム業界においては、近年、過度に射幸心を誘発するゲームシステムが問題化し、「コンプリートガチャ（注）」と呼ばれる課金方法が不当景品類及び不当表示防止法（景品表示法）に違反するとの見解が平成24年7月に消費者庁より示されております。

当社グループはこれに対して、自主的に対処・対応するとともに、一般社団法人日本オンラインゲーム協会が公表する「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」に賛同し、消費者保護の観点及び各種法令遵守の観点から、安心・安全な環境づくりに取り組んでおります。また、当社グループのスマートフォンゲームに係る課金において「資金決済に関する法律」や、消費税法をはじめとした各種税法が適用されます。

当社グループでは、法令を遵守したサービスを提供するのは当然のこと、当社グループが加入する業界団体等と情報交換を行い、あるいは業界団体等の意見を取り入れ、サービスを提供しております。

しかしながら、今後、社会情勢の変化によって既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定等、法的規制が行われた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受け、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。

（注）コンプリートガチャとは、ランダムに入手するアイテムやカードを特定種類揃えることで希少なアイテムやカードを入手できるシステムを指します。

#### d. リアル・マネー・トレード（RMT）に関するリスクについて

オンラインゲーム業界においては、ユーザー間においてゲーム内のアイテム又はユーザーIDをオークションサイト等で売買するリアル・マネー・トレード（以下「RMT」と呼ばれる行為が一部ユーザーにより行われております。当社グループでは、利用規約により本行為の禁止を明記するとともに、オークションサイト等の適時監視も行き、違反者に対しては強制退会させる等、厳正な対策を講じております。しかしながら、当社グループが提供するゲームに関し大規模なRMTが発生する等、不測の事態が生じた場合には、当社サービスの信頼性が低下し、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。

(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、オンラインゲームの立ち上げに関わってきた人物であります。PCオンラインゲームにおける主力商品である「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、スマートフォンゲームの提供において「パズドラ」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、同氏へ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同氏が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. 人材の確保等について

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と考えております。一方で、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、又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。

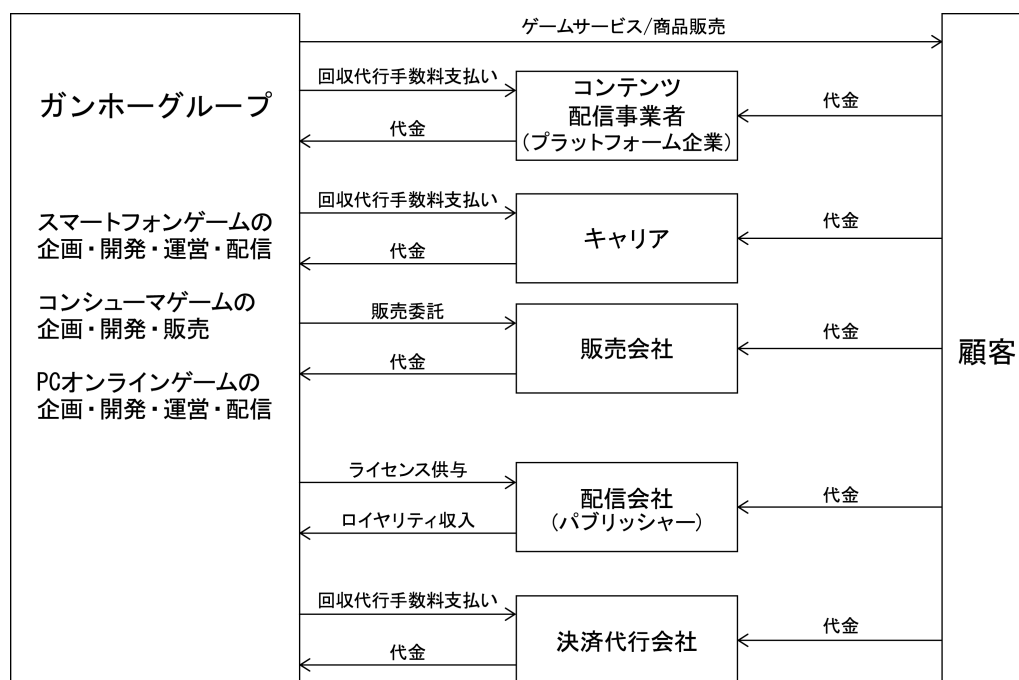
c. 内部管理体制について

当社グループは、内部関係者の不正行為等が発生しないよう、法令遵守に係る規程等を制定し、国内外の法令・ルール等の遵守を徹底しております。また、社長直轄の独立した組織として内部監査室を設置し、法令・ルール等の遵守状況の確認等を行い、内部管理体制の充実に努めております。

しかしながら、法令等に抵触する事態や内部関係者による不正行為等、不測の事態が発生した場合には、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、当社及び当社の連結子会社16社の計17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ます。事業の系統図及び事業内容は以下のとおりであります。



当社グループは、スマートフォンゲームの企画・開発・配信を行っております。ゲームユーザーは、ゲーム内で使用できるアイテムを購入し、コンテンツ配信事業者（プラットフォーム企業）を通じたクレジットカード決済、プリペイドカードでの決済、又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。スマートフォンゲームにおける当社グループの主力商品は「パズドラ」、「サモンズボード」、「ディバインゲート」、「ケリ姫スイーツ」等となっております。

また、家庭用ゲーム機向け及び携帯型ゲーム専用機向けゲームソフトの企画・開発・販売等を行っております。当社グループは、ゲームソフトを制作し、卸商社や小売店を通じお客様へ販売しております。また、家庭用ゲーム機のインターネット接続が可能になったことから、ダウンロード配信によるゲームコンテンツの販売等も行っております。その他、当社グループが企画・開発したPCオンラインゲームの配信・運営を行っております。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思考に合わせ、配信・運営を行っております。この際には、現地の配信会社（パブリッシャー）より、個別契約に基づき、ライセンス許諾に伴うライセンスフィーを受け取るほか、売上金額に対するロイヤリティを徴収しております。

PCオンラインゲームにおける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。

### 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、お客様、株主、従業員並びに協力企業をはじめとしたステークホルダー、そして健全た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

当社グループでは、「ゲームの面白さ」を追求することで幅広いユーザーにご支持頂き、結果としてMAU数を拡大することが長期間にわたっての収益拡大に貢献するものと考えており、MAUを経営指標として最重要視しております。

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

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

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

##### ① 新しい収益の柱の創造

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

## ②グローバルブランドの確立

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

## (4) 会社の対処すべき課題

近年、パソコンに代わりスマートフォンが世界規模で普及拡大を続け、さらに様々な端末が続々とインターネット接続されるなど、オンライン化が加速度的に進んでおります。また、身近な端末がゲーム機になりうることから、従来ゲームに参加していなかった非ユーザー層がゲームに参加し始め、ゲーム人口は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り組みは以下のとおりであります。

### ① 既存価値の最大化

当社グループでは、サービス開始から13周年を迎えた「ラグナロクオンライン」や、平成28年2月には4周年を迎えるスマートフォン向け「パズドラ」をはじめ、ゲームブランドとして確立したコンテンツ資産を、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。

「パズドラ」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、ニンテンドー3DS向けソフト「PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION」、アーケードゲーム機への参入、キャラクターグッズ、コミック、イベントの開催等、多方面へ作品を展開し、ユーザーの皆様に様々な形でお楽しみ頂いております。これら様々な展開の下、ユーザー様の年齢層にあったゲームの楽しさを提供することにより「ロイヤルカスタマー（生涯顧客）」を育成し、ゲームブランドとしての長期的な発展を目指してまいります。

### ② 新規価値創造への挑戦

様々な端末のオンライン化により、オンラインゲーム市場は、今後も新規参入企業の増加や統合が予想され、競争環境はさらに厳しくなるものと想定されます。また、今後も技術の急速な進歩が予想され、新たなゲーム機となり得る端末の登場により、将来的にはまた新たな市場が形成されることが予測されます。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・家庭用ゲームでも評価の高い企画・開発力を最大限に活かし、「直観的」「革新的」「魅力的」「継続的」「演出的」という開発5原則を元に、様々なプラットフォームに向け新しい価値をお客様に提供してまいります。

### ③グローバル市場における成長

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

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

### ④リスク管理体制及びコーポレート・ガバナンス強化

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

⑤消費者の安全性の確保

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

⑥開発を含む組織体制の強化

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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、当面は日本基準を適用することとしております。

なお、国際会計基準の適用に関しましては今後の国内外の諸情勢を鑑みて、検討を進めていく方針であります。

5. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当連結会計年度 (平成27年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	132,099	81,045
売掛金	16,094	15,024
有価証券	543	1,388
商品	33	10
仕掛品	63	1
繰延税金資産	1,295	778
その他	836	1,196
貸倒引当金	△60	△32
流動資産合計	150,905	99,413
固定資産		
有形固定資産合計	405	256
無形固定資産		
のれん	1,493	—
ソフトウェア	1,778	595
ソフトウェア仮勘定	1,158	2,925
その他	53	76
無形固定資産合計	4,484	3,597
投資その他の資産		
投資有価証券	2,629	1,620
繰延税金資産	652	502
その他	2,135	2,812
貸倒引当金	△131	△123
投資その他の資産合計	5,285	4,811
固定資産合計	10,175	8,665
資産合計	161,081	108,078

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当連結会計年度 (平成27年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	579	406
短期借入金	243	77
1年内返済予定の長期借入金	232	936
未払法人税等	19,612	10,209
賞与引当金	11	12
その他	7,785	5,422
流動負債合計	28,466	17,065
固定負債		
長期借入金	1,009	158
退職給付に係る負債	11	12
その他	389	485
固定負債合計	1,411	656
負債合計	29,877	17,721
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	5,338	5,338
資本剰余金	5,471	5,469
利益剰余金	120,414	119,937
自己株式	△2,780	△42,314
株主資本合計	128,443	88,430
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	71	121
為替換算調整勘定	391	△11
その他の包括利益累計額合計	462	109
新株予約権	—	176
少数株主持分	2,297	1,639
純資産合計	131,203	90,356
負債純資産合計	161,081	108,078



(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
売上高	173,069	154,329
売上原価	55,989	50,993
売上総利益	117,080	103,335
販売費及び一般管理費	22,797	30,910
営業利益	94,283	72,425
営業外収益		
受取利息	166	148
為替差益	88	102
その他	39	49
営業外収益合計	293	300
営業外費用		
支払利息	26	44
持分法による投資損失	1,021	—
自己株式取得費用	0	58
その他	4	16
営業外費用合計	1,052	119
経常利益	93,524	72,606
特別利益		
関係会社株式売却益	7,591	—
関係会社清算益	—	66
特別利益合計	7,591	66
特別損失		
減損損失	225	1,902
投資有価証券評価損	—	938
特別損失合計	225	2,841
税金等調整前当期純利益	100,890	69,832
法人税、住民税及び事業税	37,327	26,548
法人税等調整額	2,305	651
法人税等合計	39,633	27,200
少数株主損益調整前当期純利益	61,257	42,631
少数株主損失(△)	△780	△800
当期純利益	62,038	43,432

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	61,257	42,631
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	71	49
為替換算調整勘定	528	△541
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	△1,817	△491
包括利益	59,440	42,140
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	60,041	43,079
少数株主に係る包括利益	△601	△938

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	5,338	5,471	61,255	—	72,065
当期変動額					
剰余金の配当			△2,880		△2,880
当期純利益			62,038		62,038
自己株式の取得				△2,780	△2,780
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計			59,158	△2,780	56,377
当期末残高	5,338	5,471	120,414	△2,780	128,443

	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	—	2,460	2,460	2,902	77,428
当期変動額					
剰余金の配当					△2,880
当期純利益					62,038
自己株式の取得					△2,780
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	71	△2,068	△1,997	△604	△2,602
当期変動額合計	71	△2,068	△1,997	△604	53,775
当期末残高	71	391	462	2,297	131,203

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	5,338	5,471	120,414	△2,780	128,443
当期変動額					
剰余金の配当			△3,443		△3,443
当期純利益			43,432		43,432
自己株式の取得				△79,999	△79,999
自己株式の消却			△40,466	40,466	—
連結子会社株式の取得による持分の増減		△1			△1
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	△476	△39,533	△40,012
当期末残高	5,338	5,469	119,937	△42,314	88,430

	その他の包括利益累計額			新株予約権	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	71	391	462	—	2,297	131,203
当期変動額						
剰余金の配当						△3,443
当期純利益						43,432
自己株式の取得						△79,999
自己株式の消却						—
連結子会社株式の取得による持分の増減						△1
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	49	△402	△352	176	△658	△834
当期変動額合計	49	△402	△352	176	△658	△40,847
当期末残高	121	△11	109	176	1,639	90,356

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	100,890	69,832
減価償却費	1,294	1,532
減損損失	225	1,902
のれん償却額	162	300
投資有価証券評価損益 (△は益)	—	938
持分法による投資損益 (△は益)	1,021	—
為替差損益 (△は益)	△6	△102
関係会社清算損益 (△は益)	—	△66
関係会社株式売却損益 (△は益)	△7,591	—
受取利息及び受取配当金	△166	△148
支払利息	26	44
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	4	△26
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	△16	2
売上債権の増減額 (△は増加)	2,846	958
たな卸資産の増減額 (△は増加)	69	△0
仕入債務の増減額 (△は減少)	42	△140
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△1,648	△3,550
その他	△2,339	1,200
小計	94,814	72,675
利息及び配当金の受取額	160	167
利息の支払額	△36	△42
法人税等の支払額	△54,647	△35,569
営業活動によるキャッシュ・フロー	40,292	37,231
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△56,334	△610
定期預金の払戻による収入	21,839	46,145
有価証券の純増減額 (△は増加)	302	△963
有形及び無形固定資産の取得による支出	△1,476	△2,635
投資有価証券の取得による支出	△2,510	—
長期前払費用の取得による支出	△35	△45
敷金及び保証金の差入による支出	△324	△720
敷金及び保証金の回収による収入	467	6
連結範囲の変更を伴う関係会社株式の取得による収入	392	—
関係会社株式の売却による収入	35,725	—
その他	3	△2
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,950	41,173

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27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）	—	△116
長期借入れによる収入	230	130
長期借入金の返済による支出	△116	△242
自己株式の取得による支出	△2,780	△79,999
配当金の支払額	△2,860	△3,429
その他	△120	△113
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,647	△83,772
現金及び現金同等物に係る換算差額	349	△217
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	33,042	△5,585
現金及び現金同等物の期首残高	53,936	86,978
現金及び現金同等物の期末残高	86,978	81,393

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

① 連結子会社の数 16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

GungHo Online Entertainment America, Inc.

GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.

PlayPhone, Inc.

GungHo Gamania Co., Limited

当連結会計年度より、新たに設立した特定子会社であるGungHo Gamania Co., Limitedを連結の範囲に含めております。

また、株式会社ゼロディブの全株式を売却したことに伴い、みなし売却日を平成27年10月1日として同社を連結の範囲から除外しております。

② 非連結子会社はありません。

2. 持分法の適用に関する事項

持分法を適用した関連会社の数

該当事項はありません。

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。

なお、決算日が3月31日である株式会社ゼロディブは、同社の全株式を売却したことに伴い、みなし売却日を平成27年10月1日として同社を連結の範囲から除外しております。

4. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの

連結会計年度末の市場価格等に基づく時価法（評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定）

時価のないもの

移動平均法による原価法

なお、一部の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。

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、一部の在外子会社につきましては総平均法による低価法を採用しております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① リース資産以外の有形固定資産

a. 平成19年3月31日以前に取得したもの

旧定率法によっております。

b. 平成19年4月1日以降に取得したもの

定率法によっております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物 4～15年

その他 4～6年

なお、一部の在外子会社につきましては定額法を採用しております。

② リース資産以外の無形固定資産

主に定額法によっており、自社利用のソフトウェアについては社内における利用可能期間(1年～5年)に基づいております。

ただし、ポータブルデバイス向けゲームに関連する無形固定資産は、見込販売収益により償却しております。

③ リース資産

リース期間(一部の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。

(3) 重要な引当金の計上基準

① 貸倒引当金

債権の貸倒による損失に備えるため一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

② 賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に備えるため、将来の支給見込額のうち当連結会計年度の負担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年間の定額法により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に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的な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)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」)、「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25年9月13日。以下「連結会計基準」)及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」)等が平成26年4月1日以後開始する連結会計年度の期首から適用できることになったことに伴い、当連結会計年度よりこれらの会計基準等(ただし、連結会計基準第39項に掲げられた定めを除く。)を適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。

また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将来にわたって適用しております。

なお、当連結会計年度の連結財務諸表への当該会計基準等の早期適用による影響は軽微であります。

当連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書においては、連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に係るキャッシュ・フローについては、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載し、連結範囲の変動を伴う子会社株式の取得関連費用もしくは連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に関連して生じた費用に係るキャッシュ・フローは、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載しております。

また、1株当たり情報に与える影響は軽微であります。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

I 前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

II 当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(関連情報)

I 前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

当社グループは単一セグメントであるため、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
252	76	76	405

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
Google Inc.	85,047
Apple Inc.	79,502

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

II 当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

当社グループは単一セグメントであるため、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
156	63	36	256

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
Apple Inc.	79,762
Google Inc.	64,371

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

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

I 前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

II 当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(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)

I 前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

II 当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

当社グループは単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり純資産額	112円32銭	92円28銭
1株当たり当期純利益	54円02銭	41円40銭
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	—	41円39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26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
純資産の部の合計額(百万円)	131,203	90,356
普通株式に係る純資産額(百万円)	128,906	88,540
差額の主な内訳(百万円)		
新株予約権	—	176
少数株主持分	2,297	1,639
普通株式の発行済株式数(株)	1,152,010,000	1,057,892,400
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)	1,147,710,000	959,474,722

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

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27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)	62,038	43,432
普通株式に係る当期純利益(百万円)	62,038	43,432
普通株式の期中平均株式数(株)	1,148,465,427	1,049,208,796
潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
普通株式増加数(株)	—	162,364
(うち新株予約権)	—	(162,364)
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) 前連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。