



平成17年12月期

決算短信（連結）

平成18年2月20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
 コード番号 3765

上場取引所 大阪証券取引所ヘラクレス市場
 本社所在都道府県 東京都

(URL <http://ir.gungho.jp/>)

代表者 役職名 代表取締役社長 氏名 森下 一喜

問合せ先責任者 役職名 取締役経営企画本部長 氏名 松阪 洋 TEL (03) 5511-1400

決算取締役会開催日 平成18年2月20日

親会社等の名称 (コード番号:) 親会社等における当社の議決権所有比率 %

米国会計基準採用の有無 無

1. 平成17年12月期の連結業績（平成17年1月1日～平成17年12月31日）

(1) 連結経営成績 (注) 記載金額は千円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高		営業利益		経常利益	
	千円	%	千円	%	千円	%
17年12月期	5,670,872	(一)	958,714	(一)	940,142	(一)
16年12月期	—	(一)	—	(一)	—	(一)

	当期純利益		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		株主資本 当期純利益率		総資本 経常利益率		売上高 経常利益率	
	千円	%	円	銭	円	銭	%	%	%	%		
17年12月期	525,347	(一)	6,443	68	6,170	39	36.2	12.2	16.5			
16年12月期	—	—	—	—	—	—	—	—	—			

- (注) ①持分法投資損益 17年12月期 — 千円 16年12月期 — 千円
 ②期中平均株式数（連結） 17年12月期 81,529株 16年12月期 — 株
 ③会計処理の方法の変更 無
 ④売上高、営業利益、経常利益、当期純利益におけるパーセント表示は、対前期増減率であります。
 ⑤平成17年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成16年12月期の連結業績及び平成17年12月期の対前期増減率は記載しておりません。
 ⑥期中平均株式数は、平成17年10月20日付で行った1株につき5株の株式分割が期首に行われたものとみなして計算しております。

(2) 連結財政状態 (注) 記載金額は千円未満を切り捨てて表示しております。

	総資産		株主資本		株主資本比率		1株当たり株主資本	
	千円	千円	千円	千円	%	円	銭	
17年12月期	12,544,537	—	2,119,691	—	16.9	25,913	10	
16年12月期	—	—	—	—	—	—	—	

- (注) 期末発行済株式数（連結） 17年12月期 81,800株 16年12月期 — 株
 平成17年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成16年12月期の連結業績及び平成17年12月期の対前期増減率は記載しておりません。

(3) 連結キャッシュ・フローの状況 (注) 記載金額は千円未満を切り捨てて表示しております。

	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	
	千円	千円	千円	千円	千円	千円	千円	
17年12月期	745,861	△7,397,127	7,202,496	1,514,436				
16年12月期	—	—	—	—				

平成17年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成16年12月期の連結業績は記載しておりません。

(4) 連結範囲及び持分法の適用に関する事項

連結子会社数 2社 持分法適用非連結子会社数 1社 持分法適用関連会社数 1社

(5) 連結範囲及び持分法の適用の異動状況

連結（新規） 2社（除外） 1社 持分法（新規） 1社（除外） 1社

2. 平成18年12月期の連結業績予想（平成18年1月1日～平成18年12月31日）

当社グループは、コンテンツ関連の新規性の強い事業を展開しており、環境の変化が激しいことなどの理由により、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、通期の業績見通しについては、当分の間開示しない方針です。

1. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社の株式会社ゲームアーツ及びガンホー・モード株式会社で構成され、オンラインゲームの運営・配信によるオンラインゲームサービス事業、パッケージ商品、キャラクター商品の企画・販売やインターネットカフェ等へのライセンス許諾等を中心とする商品販売その他事業を主な内容として、事業展開をしております。

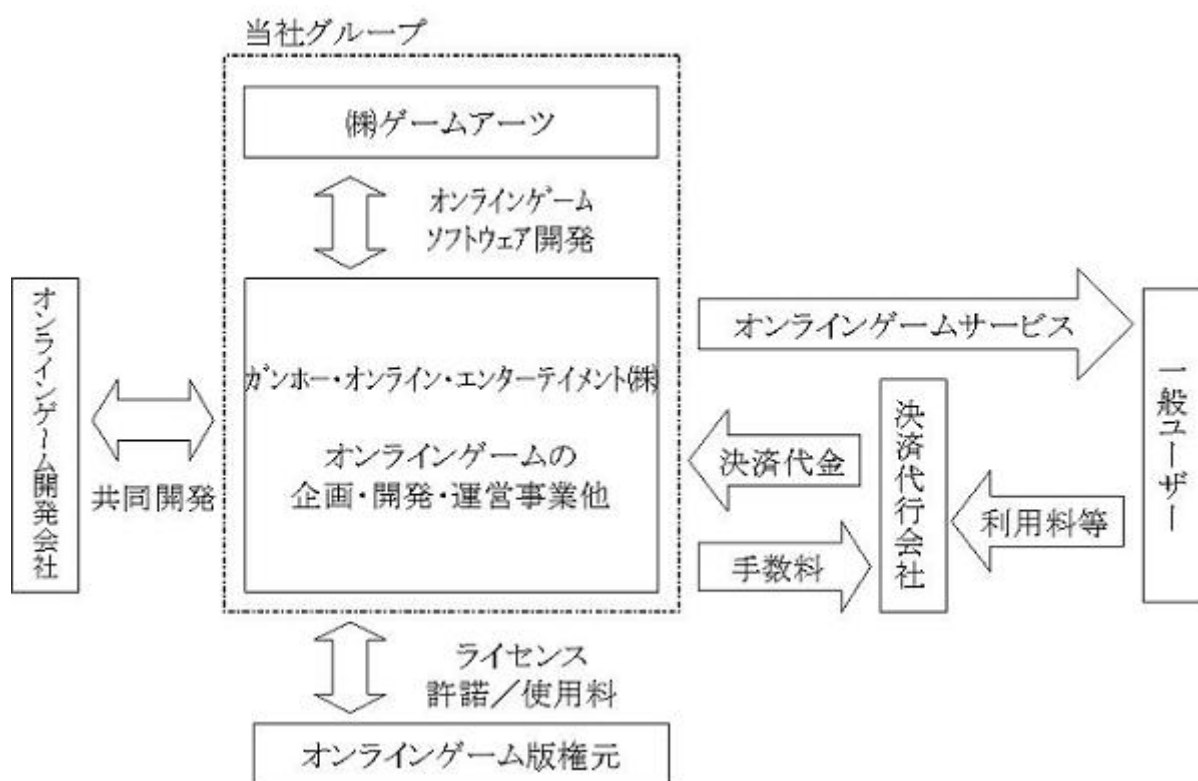
(1) オンラインゲームサービス事業

当社グループは、当社が企画・開発したオンラインゲーム（ゲームコンテンツ）及び主に海外にて開発・運営されているオンラインゲームについて日本における配信・運営等に係るライセンス許諾を受けたオンラインゲームの配信・運営を行っております。当該事業におきましては、配信・運営を行うオンラインゲームの利用者（一般ユーザー）から利用料等を徴収しております。当社グループが配信・運営するオンラインゲームのうち、ライセンス許諾を受けたコンテンツに関しては、個別契約に基づいたライセンス使用料の支払いを行っております。

連結子会社の株式会社ゲームアーツは、オンラインゲーム開発を行っており、当社とオンラインゲームの共同開発を行っております。

連結子会社のガンホー・モード株式会社は、ポータル展開のための営業準備を行っております。

なお、当該事業の事業系統図は以下のとおりであります。



(2) 商品販売その他事業

商品販売その他事業では、オンラインゲームのパッケージ商品やオンラインゲームのコンテンツをベースにしたキャラクター商品の企画・販売のほか、インターネットカフェ等の運営事業者に対しオンラインゲームのソフトウェアライセンス許諾を行い、ライセンス使用料を徴収しております。当該インターネットカフェ等は、新規顧客開拓やキャラクター商品等の販売チャネルとして活用しております。その他、携帯電話機向けに配信するモバイルコンテンツの企画・開発・運営、家庭用コンソール向けのパッケージソフトの開発等の事業を展開しております。

2. 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」を経営理念として掲げ、「Inspire Movement」をキーワードコンセプトに「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、株主、従業員、協力会社、そして健全なる遊びの文化創造発展のために情熱を持った事業活動を行うことを経営方針としております。

現在、当社グループはオンラインゲームを主軸としてサービスの提供を行っております。近年のブロードバンドの普及やコンテンツ、サービスの多様化などにより、我々を取り巻く環境は大きく変化しております。今後は、ゲームコンテンツだけではなく、どのように楽しむかということが重要になると考えております。そこで、当社グループは「遊び方」を提供するサービス業という認識のもと、オンラインゲームはもとよりそれに関連する事業について、コミュニティを中心に積極的に展開してまいります。

(2) 会社の利益配分に関する基本方針

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、今後の事業展開及び経営体質の強化のための内部留保の充実を勘案しながら、業績に見合った利益還元を基本方針としております。

なお、当社は、将来の事業展開及び経営体質強化のために必要な内部留保を確保するため、現在まで利益配当は行っておりません。

(3) 投資単位の引下げに関する考え方及び方針等

当社グループは、投資家による当社株式の長期安定的な株式保有を促進するとともに、投資家層の拡大を図ることを、資本政策上の重要課題と認識しております。

今後も、投資単位の引下げについては、株式の流動性の向上による広範な投資家層の参加を促すための有効な施策であると考え、費用と効果のバランス、業績の推移やマーケットの状況等を総合的に勘案し、検討していきたいと考えております。

(4) 目標とする経営指標

近年の急速なブロードバンド・ネットワーク環境の整備に伴いまして、当社グループが事業展開しているオンラインゲーム市場は急速に変化・拡大しております。そのため、当社グループは、現段階では、市場の変化・拡大に柔軟かつ積極的に取り組むことが重要であると認識し、財務指標等を目標として掲げておりません。

現在のところ、当社グループの提供する各種サービスを利用するための「ガンホーID」数、当社グループの提供するオンラインゲーム（アトラクション）を利用するための「アトラクションID」数等を重視しております。

(5) 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・エンターテインメント市場に、柔軟かつ積極的に取り組むことが重要であると認識し、具体的には以下の施策を展開してまいります。

①ポータルへの展開

当社グループは今後のオンラインエンターテインメント市場の拡大にともない、様々な特性を持つ顧客が市場に流入し、その嗜好がより多岐にわたると認識しております。

さらなる市場拡大の可能性があるブロードバンド市場において、エンターテインメントの多様なサービスを提案、提供し、着実に会員数の拡大を図り、安定した収益基盤を構築してまいります。

②オリジナルオンラインゲームタイトルの開発

当社グループは、今後、オンラインゲーム市場が全世界規模で拡大すると認識しており、海外地域での事業展開を目指し、自社開発及び共同開発によるオリジナルオンラインゲームタイトルの開発を推進しております。これにより、一つのリソースによる全世界展開に伴う収益効率の向上を図ります。

③ワンソースマルチユース展開の推進

当社グループは、一つのリソース（コンテンツ）をオンラインゲームだけではなく、キャラクター商品、音楽、書籍等の複数のメディアで二次ライセンス展開を行うワンソースマルチユース展開を推進しております。ワンソースマルチユース展開は、コンテンツに対する顧客単価上昇を狙うとともに収益源の多様化を図ることができる有効な施策であると認識しております。また、様々なメディアに展開することにより、広範な顧客層に対するアプローチが可能となり、潜在顧客の開拓にも資することと認識しております。

(6) 会社の対処すべき課題

近年のインターネット環境の急速な発展により、ネットワークを介したエンターテインメントへのニーズが高まり、産業構造自体の変化が予想されます。また、次世代ゲーム機をはじめとする高機能端末の登場により、ユーザの皆様が多様な方法でコンテンツにアクセスできるようになることも予想されます。

①オンラインゲームタイトルのポートフォリオ設計

当社グループの主力商品であります「ラグナロクオンライン」関連事業の売上高が当社グループ売上高に占める割合は、当連結会計年度で81.7%であり、当該コンテンツに依存しております。当該コンテンツへの依存度を下げするため、サービス提供を行うオンラインゲームタイトルを拡充し、最大限の効果を得られるような組合せ（ポートフォリオ）を設計することを目指しております。当社グループが商用サービスを行っている「ラグナロクオンライン」以外のオンラインゲームは、当連結会計年度末現在で7本となっております。さらに当連結会計年度以降も、新たなライセンス許諾を受けたオンラインゲーム及び当社オリジナルオンラインゲームのサービス提供を開始し、最適なポートフォリオの構築を図ってまいります。

②潜在顧客の開拓

当社グループは、オンラインゲームの認知度は既存のエンターテインメントの認知度と比較して高くはないと認識しており、オンラインゲームの認知度を上昇させ、潜在顧客の開拓を図ってまいります。

当社グループで推進しておりますワンソースマルチユース展開は、オンラインゲームを軸とした複数のメディアへの展開であり、この施策によりオンラインゲームに接していない広範な顧客層へのアプローチを行い、オンラインゲーム等の当社グループのサービス・商品の顧客獲得を目指してまいります。

③顧客満足度の向上

当社グループの主要な顧客層は一般消費者であり、多様な顧客ニーズを的確に捉えたサービスを提供する必要があります。また、当社グループの主力事業がインターネット上のオンラインゲームサービスであることから、顧客はインターネットにおける膨大な情報に頻繁にアクセスしており、事実の有無に係わらず風評の影響が大きくなる傾向にあります。そのため、当社グループはより多くの顧客の声を収集し、その声をサービスに反映することや個人情報保護への積極的な取組みを行うこと等で顧客満足度向上を図るとともに、風評に左右されない顧客との確固たる信頼関係構築を目指してまいります。

④ネットワーク技術等への対応

当社グループの主な事業領域でありますオンライン・エンターテインメント市場は、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ます。これらの技術分野は技術革新が著しいという特徴を有しているため、当社グループは技術革新に対して適時に対応していく必要があります。また、オンラインゲームサービス事業は、インターネットを介してサービス提供を行っているため、コンピュータウィルスや外部からの不正な手段による進入等によりシステムトラブルが発生し、サービスが停止する可能性があります。そのため、当社グループはネットワーク技術やサーバー運営技術等の各種技術の獲得に積極的に取り組む他、セキュリティを重視したシステム設計や24時間365日の監視体制構築等の様々な施策を継続的に講じていき、顧客が安心してサービスを利用できる環境作りを行ってまいります。

⑤オリジナルオンラインゲームタイトルの開発

当社グループは、今後、オンライン・エンターテインメント市場が全世界規模で拡大すると認識しており、そのビジネス機会を逸することなく、海外展開を前提としたオリジナルオンラインゲームタイトルの開発に取り組んでおります。オンラインゲームは、従来のスタンドアローンゲームとは異なり、コンテンツ・サービス体系・運営サポート体制・コミュニティ管理等の様々なサービスを統合して初めて提供できる質の高いサービスであり、これを前提とした企画開発体制の構築が必須条件となります。そのため、当社グループは、企画者・開発者・ネットワーク技術者等の各分野における優秀な人材の確保のための努力を継続して行なってまいります。

⑥海外への事業展開

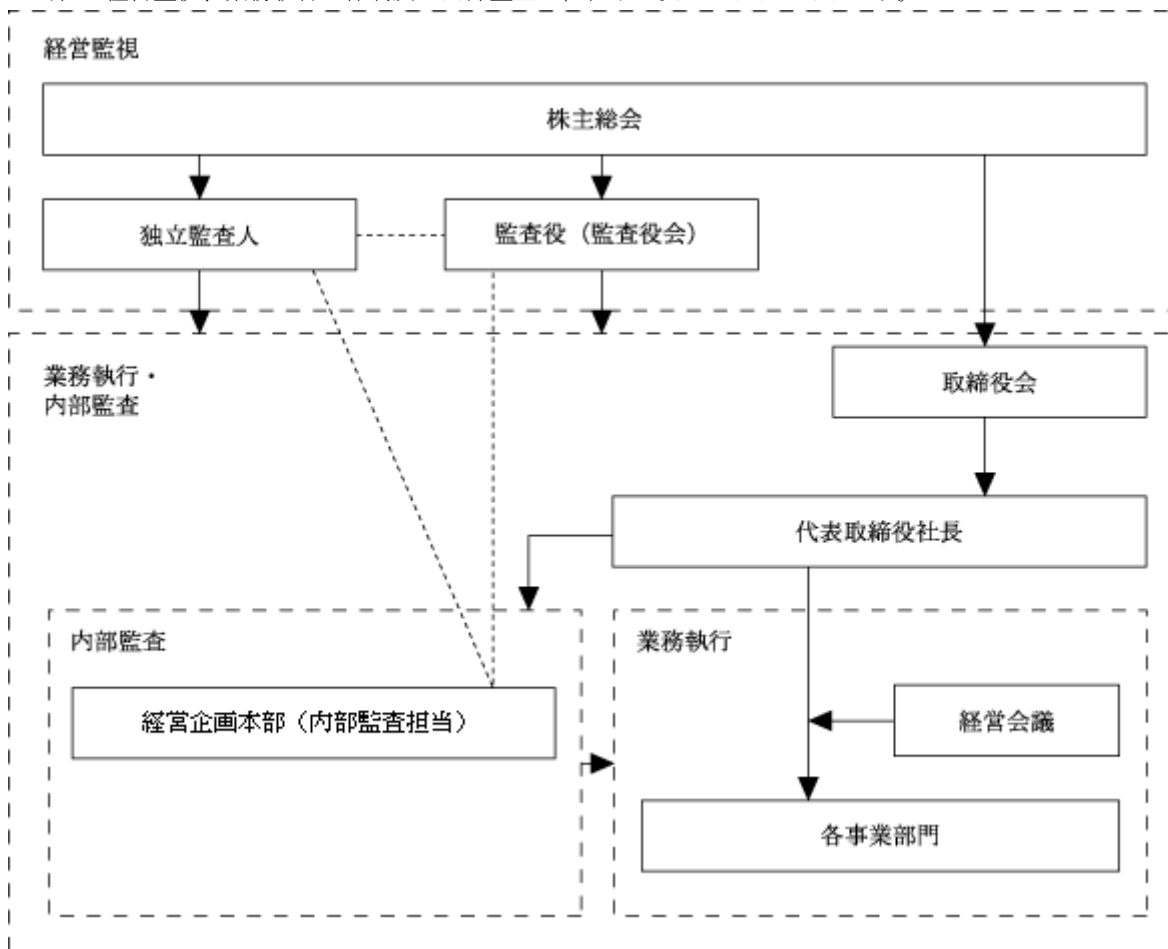
現在、当社グループの主な事業領域は日本国内のみに留まっておりますが、海外への事業展開を目指し、今後は各海外市場に対する調査や分析、各地域における主要企業との友好な関係構築等を行っております。今後も、海外での事業基盤の構築及び海外市場への参入に向けた取組みを行ってまいります。

(7) コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方及びその施策の実施状況

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して認識しています。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。このような認識のもと、当社は、様々な施策を講じて、コーポレート・ガバナンスの充実を図っております。

また当社は、「株式会社の監査等に関する商法の特例に関する法律」に定める大会社等には該当していませんが、監査役業務を円滑かつ効率的に実施することの重要性を鑑み、「株式会社の監査等に関する商法の特例に関する法律」に準じた監査役会を設置しております

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。



①会社の機関の内容

a. 取締役・取締役会

当社の取締役は6名で、うち1名が社外取締役であります。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を開催しております。

b. 経営会議

取締役会への付議事項の審議及び重要案件に関する審議・決議を行う機関として経営会議があります。経営会議は、代表取締役会長、代表取締役社長及び常勤取締役により構成されており、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。

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、常勤監査役は、取締役会及び経営会議に出席をしております。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の認識のもと、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。

②リスク管理体制の整備の状況

当社におけるリスクマネジメントの統括は、経営企画本部が担当しております。また、個人情報保護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。

③弁護士・会計監査等その他第三者の状況

当社は、中央青山監査法人に会計監査を委嘱しております。中央青山監査法人は、監査人として独立の立場から財務諸表等に対する意見を表明しております。このほか、企業経営および日常業務に関し、必要に応じて重要案件や問題事項等に関して弁護士に所要の助言、指導を受けています。

④役員報酬および監査報酬等

当事業年度における当社の取締役および監査役に対する役員報酬ならびに監査報酬等は以下のとおりです。

【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・監査役報酬】

区分	取締役		監査役		計	
	支給人員 (人)	支給額 (百万円)	支給人員 (人)	支給額 (百万円)	支給人員 (人)	支給額 (百万円)
定款又は株主総会決議に基づく報酬	5	75	3	8	8	83
計	5	75	3	8	8	83

【ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社監査報酬】

a. 監査契約に基づく監査証明に係る報酬の金額：16百万円

b. 上記以外の報酬の金額：9百万円

(注) 上記金額には、立替経費及び消費税等は含まれておりません。

⑤内部監査

全部門を対象とした内部監査は、経営企画本部が担当しております。経営企画本部では、業務の遵法性や効率性等を検証するため、必要に応じ監査役とも連携して全部門を対象に内部監査を行っております。監査結果に基づき被監査部門に対して改善事項の勧告を行うとともに、実施結果を代表取締役社長へ報告し、内部統制が有効に機能するよう努めております。

経営企画本部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に重点をおいて進めております。

(8) 関連当事者（親会社等）との関係に関する基本方針

①親会社等の商号等

名称	資本金又は出資金	主要な事業の内容	議決権の所有 (被所有)割合
(その他の関係会社) ソフトバンクBB株式会社	300億円	コンテンツサービス事業、FTTH事業、流通事業及びEC投資事業	(被所有) 直接 44.5%
アジアングループ株式会社	93,630千円	持株会社	(被所有) 直接 24.4% 間接 8.0%

(注) 1 ソフトバンクBB株式会社は、有価証券届出書は提出しておりますが、株主数少数のため有価証券報告書は提出していません。

2 アジアングループ株式会社は、有価証券届出書及び有価証券報告書を提出していません。

②親会社等のうち、上場会社に与える影響がもっとも大きいと認められる会社の商号または名称およびその理由

上場会社に与える影響がもっとも大きいと考えられる会社の商号または名称	ソフトバンクBB株式会社
その理由	当社に対する同社の議決権比率が他の株主に比べ高いため

③ソフトバンクBB株式会社との関係

ソフトバンクBB株式会社は、東京証券取引所市場第一部に上場しているソフトバンク株式会社の100%子会社であり、ソフトバンク株式会社を中心とするソフトバンクグループにおいて、ADSL事業を除くブロードバンド・インフラ事業及びイーコマース事業を統括する事業統括会社であります。当連結会計年度末現在、ソフトバンクBB株式会社は当社株式の44.5%を所有しております。

また、当連結会計年度末現在における当社取締役6名のうち、以下の1名は当社に対する経営方針及び事業運営に関して有用な助言を得ること等を目的として、関係会社であるソフトバンクBB株式会社より招聘しております。当該役員の氏名並びに当社及び同社での役職は以下のとおりであります。

当社における役職	氏名	ソフトバンクBB株式会社での役職名
取締役（非常勤）	宮内 謙	取締役副社長

また、当社の代表取締役会長の孫泰蔵は、ソフトバンクBB株式会社の取締役（非常勤）を兼務しており、また、その役職を当面兼務する予定であります。

④親会社等からの独立性の確保について

当社の事業展開にあたっては、親会社等の指示や承認に基づいてこれを行うのではなく、過半数を占める専任取締役を中心とする経営陣の判断のもと、独自に意思決定をして実行しております。また、当社の営業取引のほとんどは一般消費者との取引となっており、親会社等への依存度は低くなっております。これらの理由から、現時点においても、事業運営上当社の親会社等からの独立性は十分に確保されていると判断しております。

(9) その他、会社の経営上の重要な事項

該当事項はありません。

3. 経営成績及び財政状態

(1) 経営成績

当連結会計年度は、新たにオンラインゲーム3本の商用サービスを開始し、当連結会計年度末現在7本の商用サービスを行ってまいりました。また、オンラインゲームコンテンツの広告宣伝活動等、オンラインゲームを中心としたコミュニティの活性化、拡大に向けた取り組みを行ってまいりました。この結果、当連結会計年度の売上高は5,670,872千円となりました。

平成17年3月に大阪証券取引所へラクレス市場上場に向けた準備費用や業容拡大に向けた人的・物的な先行投資費用（オンラインゲームサービス運営人員及び設備の拡充等）を主な要因といたしまして販売費及び一般管理費が2,193,881千円であったことから、営業利益は958,714千円、経常利益は940,142千円と当初予想を上回る結果となりました。

平成17年5月に、今後の業容拡大及び更なる業務効率の向上を目的として、複数フロアを使用していた旧社屋から1フロアで業務を行うことのできる新社屋へと本社移転を行いましたことから、移転関連費用として45,528千円の特別損失を計上いたしました。この結果、当連結会計年度の当期純利益は525,347千円となりました。なお当社グループは当連結会計年度より連結財務諸表を作成しているため、前年同期との対比の記載は行っていません。

<オンラインゲームサービス部門>

オンラインゲームサービス部門は、当社グループが運営するオンラインゲームによりB2Cモデル（企業と一般消費者との間の取引モデル）を展開する部門であります。

当連結会計年度は、新たにオンラインゲーム3本の商用サービスを開始し、当連結会計年度末現在7本の商用サービスを行ってまいりました。当社グループの主力オンラインゲームであります「ラグナロクオンライン」は、同時接続者数10万人を突破し、累計登録ID数も100万IDを超える等、安定的な成長を維持しております。その他のオンラインゲームにつきましては、「ラグナロクオンライン」に匹敵する急成長は見られないものの、堅調に会員を獲得しております。

この結果、当部門の課金収入は4,124,876千円となりました。

<商品その他部門>

商品、その他部門は、オンラインゲームによるB2Bモデル（企業間の取引モデル）の展開、キャラクター商品の企画・販売、携帯電話向けに配信するモバイルコンテンツの企画・開発・運営等を展開する部門であります。

当社グループは、インターネットカフェ向けのソフトウェアライセンス許諾を行っており、加盟契約店舗拡大に向けた積極的な取り組みを行ってまいりました結果、当連結会計年度末の加盟契約店舗数は1,556店舗となりました。また、加盟契約店舗を当社の重要な販売チャネルの一つとして活用するとともに、キャラクター商品の企画・販売や他社への商品化ライセンス許諾を積極的に行い、当社グループのリソースを十分に活用した顧客へのアプローチ方法を展開しております。

この結果、商品、その他売上高は1,545,995千円となりました。

(2) 財政状態

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は1,514,436千円となりました。当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。なお、当社グループは当連結会計年度より連結財務諸表を作成しているため、前年同期との対比の記載は行っていません。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、税金等調整前当期純利益894,829千円を計上したことから、営業活動により獲得した現金及び現金同等物は745,861千円となりました。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度は、関係会社株式の取得及び投資有価証券の取得、オンラインゲーム開発関連の無形固定資産の取得が前年と比較して増加したこと、本社移転に伴い有形固定資産の取得及び敷金保証金の差入を行ったことを主要因として、投資活動により支出した現金及び現金同等物は7,397,127千円となりました。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において、公募による新株式を発行したこと、借入金による収入があったことから、財務活動により獲得した現金及び現金同等物は7,202,496千円となりました。

当社のキャッシュ・フロー指標のトレンドは下記のとおりであります。

	平成15年12月期	平成16年12月期	平成17年12月期	平成17年12月期 (連結)
自己資本比率 (%)	17.4	28.3	18.5	16.9
時価ベースの自己資本比率 (%)	—	—	1,912.8	1,754.0
債務償還年数 (年)	1.2	1.6	10.5	10.4
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	31.5	31.3	13.3	13.3

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

債務償還年数 (年)：有利子負債／営業キャッシュ・フロー

インスタント・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／支払利息

※いずれも非連結ベースの財務数値により計算しております。

※平成15年12月期、平成16年12月期につきましては、当社株式は非上場・非登録であったため、株価の把握ができませんので記載しておりません。

※キャッシュ・フローは営業キャッシュ・フローを利用しております。有利子負債は貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。

(3) 業績の見通し

当社グループは、今後も本資料公表時現在で商用サービスを行っている「ラグナロクオンライン」をはじめとするオンラインゲームに係るコミュニティの活性化、拡大を図るべく取り組んでまいります。その他にも連結会計年度において、「エミル・クロニクル・オンライン」、「ヨーグルティング」等の大型オンラインゲームを投入し、マルチタイトル化を推進し、安定的な収益基盤確立を図ってまいります。しかしながら、当社グループはコンテンツ関連の新規性の強い事業を展開しており、環境の変化が激しいなどの理由により、業績の見通しについては当分の間、開示しない方針です。

(4) 事業等のリスク

当社グループの事業展開上のリスク要因となる可能性があると考えられる主な事項を次のとおり記載しております。また、当社グループは、当社グループでコントロールできない外部要因や事業上のリスクとして具体化する可能性は必ずしも高くないと見られる事項を含め、投資家の投資判断上重要と考えられる事項については、投資家に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。当社グループは、これらのリスク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すべ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、当該事項は本資料作成時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業歴が浅いことについて

当社グループは平成10年7月に設立されましたが、平成13年7月頃から当社内で新規事業準備を開始し、様々な検討を重ねた上、平成14年6月にオンラインゲーム事業への事業転換を取締役会で決定いたしました。当社グループ主力商品であるオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」については、平成14年8月に無料サービス提供を開始し、平成14年12月に商用サービスを開始いたしました。

このように当社グループは、オンラインゲーム事業に参入して約3年しか経過していないため業歴が浅く、かつ当連結会計年度末において、商用サービスを提供しているタイトルは上記含め7本のみであり、過去の実績も十分ではありません。そのため、期間業績比較を行うための十分な財務数値をとることができません。また、オンラインゲーム市場自体が黎明期にあり、当社グループの事業はオンラインゲーム市場の将来性に大きく左右される可能性が高く、当社グループの経営計画の策定に際してもこれら不確実な要素が含まれていることは否めず、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当社グループの事業に関するリスクについて

a. ラグナロクオンラインへの依存について

イ. 売上高の依存

当社グループのオンラインゲーム事業は、ライセンサー（注1）から日本における配信・運営権等に係るライセンス許諾を受け、ライセンスを受けたコンテンツ（注2）を使用して、インターネット上でオンラインゲームの配信・運営を行っております。当連結会計年度末現在、商用サービスを行っているオンラインゲームは7本となっております。当社グループの売上高実績に占める「ラグナロクオンライン」関連の売上高実績は、次のとおりであり、第7期事業年度99.9%、第8期事業年度99.0%、当連結会計年度81.7%と、本コンテンツに依存しております。

	第7期事業年度		第8期事業年度		当連結会計年度	
	金額（千円）	比率（%）	金額（千円）	比率（%）	金額（千円）	比率（%）
ラグナロクオンライン 関連売上高	2,847,649	99.9	4,205,119	99.0	4,633,613	81.7
売上高	2,847,660	100.0	4,245,202	100.0	5,670,872	100.0

ロ. Gravity Corp. との契約

「ラグナロクオンライン」は、平成13年1月から韓国でオンラインゲームサービスの提供が開始されました。当社は、その著作権者であるGravity Corp. より、日本国内での配信・運営権等にかかるライセンス許諾を受けております。当社とGravity Corp. の契約は有期契約であり、契約の解約及び契約が更新されず契約期間が満了した場合には、「ラグナロクオンライン」の配信ができなくなり、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に重大な影響を与えます。また、契約内容の一部または全部について変更が生じた場合等には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に重大な影響を与える可能性があります。

ハ. 会員数維持

「ラグナロクオンライン」は、MMORPGと呼ばれるジャンルのゲームであり、多人数同時接続型ゲームとして注目を集めております。「ラグナロクオンライン」は、平成14年8月無料サービス提供を開始し、平成14年12月に商用サービス提供を開始いたしました。同時接続者数は最大で10万人を突破し、平成17年12月末現在で、累計登録ID数は134万を超えております。この登録ID数は、日本国内のオンラインゲームの中では、最大級の会員数となっております。しかしながら、今後も順調に会員が増加していく保証はなく、当社の予定どおり会員数が伸びなかった場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. 開発資金の負担について

当社グループのオンラインゲーム事業は、ライセンサーから使用許諾を受けてコンテンツを取得する、またはコンテンツを自社開発及び共同開発する等して、コンテンツを保有することが事業開始の第一歩となります。当社グループは、ライセンサーからコンテンツを取得する際に、ライセンス使用許諾権の対価を、ライセンス取得時に一括して支払うことが多くあります。また、一般に自社でオリジナルタイトルを開発する際には、完成までに2～5年と製品化まで長期に亘る場合も多くあり、多額の先行投資が必要となります。このようにコンテンツを保有するためには、いずれの方法でも多額の初期投資費用が発生するため、タイトルが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。

そのため、機動的な資金調達が出来ない場合及び商用サービスを開始したものの計画どおり利益計画が進まない場合は、先行投資負担に耐えられない可能性があり、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。

c. 新規事業投資損失について

当社及びGravity Corp. は、Gravity Corp. が韓国でRopleNet Corp. と共同で推進していたオンラインゲームポータルサービス事業を日本で展開すべく、平成15年7月25日に「使用権の設定及び総販契約書」を締結し、当該契約に基づき当社はライセンス契約金の一部を支払っております。同事業では、RopleNet Corp. がゲームソリューション、システム等を新規に制作し、当社が日本での運営を担当することとなっておりますが、RopleNet Corp. が韓国で運営しているオンラインゲームポータルサービス事業が予想を大幅に下回る不振となったことから、当該事業を整理することにいたしました。そのため、支払済みのライセンス契約金についても、平成16年9月期に特別損失として計上いたしました。

当社グループは今後も、新規のオンラインゲームコンテンツを確保するため、開発元に対して支払う開発一時金等の先行投資が発生する場合があります。また、新規事業準備のための先行投資が発生する場合があります。しかし、新規コンテンツの開発、新規事業の準備が想定どおりに行われぬ可能性や、外部環境の変化等により、新規事業を断念せざるを得ない可能性があります。これらの場合には、先行投資分の回収ができず、当社の業績に影響を与える可能性があります。

d. 開発元に対する依存について

イ. ゲームライセンス契約について

当社は、ライセンサーより、日本国内での配信・運営等にかかるライセンス許諾を得て、コンテンツを利用しております。当社は、これらのライセンス契約について、契約期間満了後も継続を予定しております。しかしながら、ライセンサー側が、これらの契約の全部もしくは一部の更新を拒絶した場合または契約内容の変更等を求めてきた場合には、当社が現在使用しているコンテンツ等の使用許諾が継続されない等、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

当社グループは、優良なライセンス許諾先の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許諾先が開拓できるとは限らず、また現在の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、今後市場拡大に伴い、配信・運営権に係るロイヤリティ料が上昇する可能性もあります。このような経営上の不測の事態に陥った場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

ロ. 納期管理について

当社は、ライセンス契約を締結した後に、ライセンサーからオンラインゲームタイトルに係るリソースの提供を受けております。当社がライセンサーと契約締結し、リソースの提供を受ける時点はケースバイケースであり、オンラインゲームとして出来上がっている場合、海外のオンラインゲームを日本語にローカライズする場合、パッケージゲームをオンラインゲームとして開発する場合、全く新規にオンラインゲームを開発する場合等、各々の契約によりゲームの開発状況及び開発期間が異なっております。また一般的に、カジュアルなゲームよりもRPGの方が、開発期間が長期化する傾向も見られます。

当社は、契約締結時に納品予定日を設定し、ライセンサーと密に連絡を取り開発進捗状況を確認しておりますが、開発自体はライセンサーの状況に依存せざるを得ず、予定どおりタイトル開発が進まないこともあります。こうした場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

e. オリジナルタイトル・オンラインゲームポータルの開発について

当社グループは、総合エンターテイメントカンパニーを目指し事業展開を行っており、事業拡大の上で自社オリジナルタイトルを開発することが、重要な戦略となっており、自社開発及び共同開発を推進しております。また、PC用オンラインゲームポータルサイトの運営配信を目的とした株式会社ジー・モードとの合弁会社を設立し、事業推進を行っていく予定であります。

しかし、新規オリジナルタイトルやオンラインゲームポータルサイトの開発が予定どおり進まなかった場合、または完成し、サービス提供を開始したものの予定どおり会員を獲得できなかった場合等には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

③当社の事業環境に関するリスクについて

a. オンラインゲーム市場について

当社グループが属するオンラインゲーム市場は、黎明期であり市場形成が始まった段階にあります。インターネットの普及、ブロードバンドの進展とあいまってオンラインゲーム市場の規模は拡大していくものと予測しておりますが、オンラインゲーム市場の成長が当社グループの予測を下回る可能性もあります。

また、当社の主要事業であるオンラインゲーム事業については、特段の法的規制はありません。しかしながら、ゲーム市場に対する規制等が新たに制定された場合や、オンラインゲーム市場の成長が当社グループの予測を下回った場合等においては、当社グループの経営成績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. ユーザーニーズへの対応について

当社グループのオンラインゲーム事業は、一般消費者がオンラインゲームの会員となっております。そのため、当社グループが提供するオンラインゲームは、ユーザーの嗜好性に左右される可能性があり、当社グループがそのユーザーの嗜好性に対応したタイトルを提供できない場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

c. 風評被害を受ける可能性について

当社グループのオンラインゲーム事業は、インターネット上でオンラインゲームの配信・運営を行っている特性上、当社グループの会員はインターネットにおける情報に頻繁にアクセスしております。そのため、事実の有無にかかわらず風評の影響が大きくなりやすくなっております。この風評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、当社グループとしましてはよりよく会員の声を聞くため、「WEBヘルプデスク」を中心として、会員の声を幅広く収集し、顧客満足度の向上に努力しております。

d. 技術革新への対応について

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

e. 個人情報保護について

当社グループのオンラインゲーム事業では、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利用すると共に、当社サーバー内に個人情報をストックしております。当社グループでは、平成16年4月13日にTRUSTeプライバシー・プログラムを取得する等して、セキュリティ対策を講じ、個人情報の管理に十分留意しております。また、経済産業省より個人情報の保護に関する法律（平成15年5月30日法律第57号、同日一部公布・施行）が為される等、企業の個人情報保護に対する要請は厳格になっております。

当社グループでは独自に、ガンホーIDとアトラクションIDの2段階管理を行い、重要な個人情報の管理を物理的に分けることで外部からの個人情報アクセスを防ぐと共に、当社グループ内でも個人情報にアクセスできる人員を制限していること等の方策により、個人情報が流出しないように留意しております。

今後、顧客情報の流出により問題が発生した場合、当社グループへの損害賠償請求や信用の低下等により、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

f. 知的財産権について

当社グループは、第三者の保有する知的財産権のライセンスを受けて事業展開を行っているため、第三者の知的財産権を侵害しないように、特に留意をしております。当社グループは、ライセンス取得の検討段階より、取得候補について特許庁のデータベースで確認を行い、その後、弁理士及び弁護士を通して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でかつ妥当であるとは保証できません。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事は困難であり、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、平成17年12月現在、当社グループは知的財産権に関する訴訟等を起こされた事実はありません。

g. システムトラブルについて

当社グループのオンラインゲーム事業は、サーバーを介してサービス提供を行っており、地震や水害等の自然災害、火災等の地域災害、コンピュータウィルス、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進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換えられたり、重要なデータを消去また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、24時間365日の監視体制等、安全性を重視し取り組んでおります。また、当社グループが提供するオンラインゲームに不良箇所（バグ）が発生した場合、これらゲーム配信サービスを中断・停止させて、原因究明及び復旧作業を行っております。

このような事態が発生した場合には、当社グループに直接的な損害が生じる他、当社グループのサーバーの作動不能や欠陥等に起因する取引の停止等については、当社グループシステム自体への信頼性の低下等のリスクが想定され、当社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当社グループを取り巻くグループ環境について

当連結会計期間末現在、ソフトバンクBB株式会社は当社株式を44.5%所有しております。また、アジアグループ株式会社は、当社株式を同社にて24.4%、また、同社100%子会社でありますASIAN GROOVE HK LIMITEDにて8.0%と、あわせて32.4%を所有しております。

当社は、両グループの中で、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付けられ事業展開を行っておりますが、将来のグループ政策変更等により、当社の位置付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。

⑤当社の事業体制について

a. 代表取締役社長森下一喜への依存について

当社グループの事業推進者は、代表取締役社長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、オンラインゲーム事業の立ち上げに関わってきた人物であります。同氏は、当社の主力商品である「ラグナロクオンライン」を韓国で発掘し、Gravity Corp.とのライセンス契約を取り付けた経緯がある等、オンラインゲーム事業の推進等において重要な役割を果たしており、その依存度は高いものと考えられます。

当社グループは事業運営において、権限委譲や人員拡充等により組織的対応の強化を進めておりますが、現在においても組織としては小規模であり、何らかの理由により当社での事業推進が困難となった場合、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

b. 人材の確保について

当社グループが今後成長していくためには、オンラインゲームシステム技術者、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、オンラインゲーム市場が黎明期であるため、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く、優秀な人材確保が重要と認識しております。

当社グループでは、継続的に優秀な人材の確保のために努力を続けており、今後も継続していく方針であります。今後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。

4. 連結財務諸表等

(1) 連結貸借対照表

		当連結会計年度 (平成17年12月31日現在)		
区分	注記 番号	金額 (千円)		構成比 (%)
(資産の部)				
I 流動資産				
1. 現金及び預金			1,514,436	
2. 売掛金			802,611	
3. たな卸資産			96,599	
4. 繰延税金資産			20,127	
5. その他			460,444	
流動資産合計			2,894,218	23.1
II 固定資産				
1. 有形固定資産				
(1) 建物		76,799		
減価償却累計額		△16,395	60,403	
(2) その他		96,788		
減価償却累計額		△55,699	41,089	
有形固定資産合計			101,492	0.8
2. 無形固定資産				
(1) ソフトウェア			657,314	
(2) ソフトウェア仮勘定			855,724	
(3) 連結調整勘定			510,171	
(4) その他			34,834	
無形固定資産合計			2,058,045	16.4
3. 投資その他の資産				
(1) 投資有価証券	※1		7,014,585	
(2) 長期貸付金			9,228	
(3) その他			476,739	
貸倒引当金			△9,772	
投資その他の資産合計			7,490,780	59.7
固定資産合計			9,650,318	76.9
資産合計			12,544,537	100.0

		当連結会計年度 (平成17年12月31日現在)	
区分	注記 番号	金額 (千円)	構成比 (%)
(負債の部)			
I 流動負債			
1. 買掛金		368,751	
2. 短期借入金		6,344,025	
3. 1年内償還社債		132,000	
4. 未払法人税等		176,826	
5. 賞与引当金		6,000	
6. その他		929,193	
流動負債合計		7,956,795	63.4
II 固定負債			
1. 社債		192,000	
2. 長期借入金		1,732,931	
3. 繰延税金負債		326,415	
4. 退職給付引当金		28,733	
固定負債合計		2,280,079	18.2
負債合計		10,236,875	81.6
(少数株主持分)			
少数株主持分		187,970	1.5
(資本の部)			
I 資本金	※2	211,012	1.7
II 資本剰余金		203,700	1.6
III 利益剰余金		1,221,912	9.7
IV その他有価証券評価差額金		483,067	3.9
資本合計		2,119,691	16.9
負債、少数株主持分及び資本合計		12,544,537	100.0

(2) 連結損益計算書

		当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)			
区分	注記 番号	金額 (千円)		百分比 (%)	
I 売上高	※ 1		5,670,872	100.0	
II 売上原価			2,518,276	44.4	
売上総利益			3,152,596	55.6	
III 販売費及び一般管理費			2,193,881	38.6	
営業利益			958,714	17.0	
IV 営業外収益					
1. 受取利息			151		
2. 受取奨励金			56,903		
3. その他			9,145	66,199	1.1
V 営業外費用					
1. 支払利息			55,896		
2. 支払保証料			25,643		
3. その他			3,232	84,772	1.5
経常利益				940,142	16.6
VI 特別利益					
1. 貸倒引当金戻入益			233	233	0.0
VII 特別損失					
1. 本社移転関連費用			45,528		
2. その他			17	45,546	0.8
税金等調整前当期純利益				894,829	15.8
法人税、住民税及び事業税			233,269		
法人税等調整額		140,884	374,154	6.6	
少数株主損失			4,672	0.1	
当期純利益			525,347	9.3	

(3) 連結剰余金計算書

		当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)	
区分	注記 番号	金額 (千円)	
(資本剰余金の部)			
I 資本剰余金期首残高			—
II 資本剰余金増加高			
1. 増資による新株の発行		203,700	203,700
III 資本剰余金期末残高			203,700
(利益剰余金の部)			
I 利益剰余金期首残高			696,564
II 利益剰余金増加高			
1. 当期純利益		525,347	525,347
III 利益剰余金期末残高			1,221,912

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

		当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
区分	注記 番号	金額 (千円)
I 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		894,829
減価償却費		82,540
連結調整勘定償却額		8,646
退職給付引当金の減少額		△128
貸倒引当金の減少額		△233
賞与引当金の減少額		△23,814
受取利息		△262
支払利息		57,244
本社移転関連費用		19,230
売上債権の増加額		△299,815
たな卸資産の増加額		△18,453
仕入債務の増加額		123,726
未払金の増加額		9,926
未払消費税等の減少額		△33,794
その他流動資産増加額		△18,291
その他流動負債増加額		72,926
小計		874,277
利息及び配当金の受取額		151
利息の支払額		△56,275
法人税等の支払額		△72,291
営業活動によるキャッシュ・フロー		745,861
II 投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入れによる支出		△1,000
投資有価証券の取得による支出		△5,920,301
連結範囲変更を伴う子会社株式の 取得による支出		△263,630
連結範囲変更を伴う子会社株式の 取得による収入		180,000
有形固定資産の取得による支出		△103,564
無形固定資産の取得による支出		△843,164
長期前払費用の増加による支出		△330,747
敷金保証金の差入による支出		△135,100
敷金の戻入による収入		20,263
貸付金の回収による収入		115
投資活動によるキャッシュ・フロー		△7,397,127

		当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
区分	注記 番号	金額 (千円)
Ⅲ 財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増額		5,566,665
長期借入金による収入		1,530,000
長期借入金の返済による支出		△225,369
株式の発行による収入		331,200
財務活動によるキャッシュ・フロー		7,202,496
Ⅳ 現金及び現金同等物の増加額		551,230
Ⅴ 現金及び現金同等物の期首残高		963,206
Ⅵ 現金及び現金同等物期末残高	※ 1	1,514,436

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

項目	当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
1. 連結の範囲に関する事項	<p>子会社は全て連結しております。 連結子会社の数 2社 連結子会社の名称 ガンホー・モード株式会社 株式会社ゲームアーツ ガンホー・モード株式会社は、当連結会計年度に設立したことにより、また、株式会社ゲームアーツは、当連結会計年度に株式を取得したことにより、当連結会計年度より連結の範囲に含めております。</p>
2. 持分法の適用に関する事項	<p>非連結子会社及び関連会社がないため、持分法の適用はありません。</p>
3. 連結子会社の事業年度等に関する事項	<p>連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。</p>

項目	当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
<p>4. 会計処理基準に関する事項</p> <p>(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法</p> <p>(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法</p> <p>(3) 重要な引当金の計上基準</p> <p>(5) 重要なリース取引の処理方法</p>	<p>① 有価証券 その他有価証券 時価のあるもの 決算日の市場価格等に基づく時価法(評価差額は全部資本直入法により処理し、売却原価は移動平均法によ算定) 時価のないもの 移動平均法による原価</p> <p>② たな卸資産 個別法による原価法</p> <p>① 有形固定資産 定率法によっております。 主な耐用年数 建物 15年 その他(器具備品) 4～6年</p> <p>② 無形固定資産 定額法によっております。 なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間(5年)に基づいております。</p> <p>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。</p> <p>② 賞与引当金 従業員の賞与の支給に備えるため、将来の支給見込額のうち当連結会計期間の負担額を計上しております。</p> <p>③ 退職給付引当金 従業員の退職給付に備えるため、当該一部の連結子会社における子会社の退職金規程に基づく連結会計期間末自己都合要支給額から中小企業退職共済制度から支給される額を控除した額を計上しております。</p> <p>リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、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。</p>

注記事項

(連結貸借対照表関係)

当連結会計年度 (平成17年12月31日現在)	
※1 担保資産	
投資有価証券	4,291,197千円
計	4,291,197千円
これらは、短期借入金4,000,000千円の担保に供しております。	
※2 発行済株式の種類及び総数	
普通株式	81,800株
貸出コミットメントの総額	2,000,000千円
借入実行残高	1,850,000千円
差引額	150,000千円

(連結損益計算書関係)

当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)	
※1 販売費及び一般管理費の主なもの	
給与手当	508,361千円
広告宣伝費	342,368千円
業務委託費	261,171千円
賞与引当金繰入額	450千円
退職給付費用	13千円
連結調整勘定の当期償却額	8,646千円

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

当連結会計年度
(自 平成17年1月1日
至 平成17年12月31日)

※1 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

現金及び預金	1,514,436千円
現金及び現金同等物	1,514,436千円

2 株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産及び負債の主な内訳

(1) 株式の取得により株式会社ゲームアーツを連結したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びに株式会社ゲームアーツ株式の取得価額と株式会社ゲームアーツ取得のための支出(純額)との関係は次のとおりであります。

	(千円)
流動資産	547,789
固定資産	293,442
連結調整勘定	518,818
流動負債	△579,514
固定負債	△235,876
少数株主持分及び連結開始前取得分	△212,643
株式会社ゲームアーツ株式の取得価額	332,017
株式会社ゲームアーツ現金及び現金同等物	68,387
差引：株式会社ゲームアーツ取得のための支出	263,630

(2) ガンホー・モード株式会社を合併で設立したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びにガンホー・モード株式会社株式の取得価額とガンホー・モード株式会社設立による収入(純額)との関係は次のとおりであります。

	(千円)
流動資産	400,000
少数株主持分	△180,000
ガンホー・モード株式会社株式の取得価額	220,000
ガンホー・モード株式会社現金及び現金同等物	400,000
差引：ガンホー・モード株式会社設立による収入	180,000

① リース取引

当連結会計年度
(自 平成17年1月1日
至 平成17年12月31日)

1 リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引

(1) リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額及び期末残高相当額

	取得価額 相当額 (千円)	減価償却累 計額相当額 (千円)	期末残高 相当額 (千円)
器具備品	493,618	192,657	300,960
合計	493,618	192,657	300,960

(2) 未経過リース料期末残高相当額

1年内	148,157千円
1年超	160,044千円
合計	308,201千円

(3) 支払リース料、減価償却費相当額及び支払利息相当額

支払リース料	129,974千円
減価償却費相当額	118,868千円
支払利息相当額	13,985千円

(4) 減価償却費相当額の算定方法

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。

(5) 利息相当額の算定方法

リース料総額とリース物件の取得価額相当額の差額を利息相当額とし、各期への配分方法については、利息法によっております。

2 オペレーティング・リース取引

未経過リース料

1年内	193千円
1年超	— 千円
合計	193千円

② 有価証券

当連結会計年度末（平成17年12月31日現在）

1 その他有価証券で時価のあるもの

種類	取得原価(千円)	連結貸借対照表計上額 (千円)	差額(千円)	
連結貸借対照表計上額が 取得価額を超えるもの	① 株式	5,311,758	5,723,797	412,038
	② その他	868,000	1,270,578	402,578
	小計	6,179,758	6,994,375	814,616
合計	6,179,758	6,994,375	814,616	

2 時価評価されていない主な有価証券

区分	連結貸借対照表計上額 (千円)
その他有価証券	
非上場株式（店頭売買株式を除く）	20,210
合計	20,210

③ デリバティブ取引

当連結会計年度（自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日）

当連結会計年度において、当企業グループはヘッジ会計が適用されているデリバティブ取引以外に開示対象となるデリバティブ取引を利用していないため、該当事項はありません。

④ 退職給付

当連結会計年度
(自 平成17年1月1日
至 平成17年12月31日)

1 一部の子会社において採用している退職給付制度の概要
確定給付型の制度として、退職一時金制度を設けてお
り、また中小企業退職共済制度に加入しております。

2 退職給付債務に関する事項(平成17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	44,646千円
ロ 中小企業退職共済制度 から支給される額	15,912千円
ハ 退職給付引当金	28,733千円

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より中小企業退職共済制度
から支給される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(自 平成17年1月1日
至 平成17年12月31
日)

イ 期末自己都合要支給額 に基づく戻入額	△128千円
ロ 中小企業退職共済制度 への拠出額	270千円
ハ 退職給付費用(イ+ロ)	141千円

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。

⑤ 税効果会計

当連結会計年度 (平成17年12月31日現在)	
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	
繰延税金資産	千円
未払事業税	15,368
一括償却資産	1,088
有形固定資産	4,046
繰延欠損金	215,149
その他	4,759
小計	240,410
評価性引当金	215,149
繰延税金資産合計	25,261
繰延税金負債	
その他有価証券評価差額金	△331,549
繰延税金負債合計	△331,549
差引：繰延税金資産の純額	△306,288
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	
	(%)
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	1.4
住民税均等割	0.3
連結調整勘定償却額	1.0
IT投資特別税額控除	△1.6
その他	0.0
税効果会計適用後の法人税等の負担率	41.8

⑥ セグメント情報

a. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度（自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日）

当社グループはオンラインゲームを主軸としてサービスの提供を行っており、1つのセグメントしかないので、該当事項はありません。

b. 所在地別セグメント情報

当連結会計年度（自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日）

本邦以外の国又は地域に所在する連結子会社及び在外支店がないため、該当事項はありません。

c. 海外売上高

当連結会計年度（自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日）

	韓国	計
I 海外売上高（千円）	726,449	726,449
II 連結売上高（千円）	—	5,670,872
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（%）	12.8	12.8

(注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

⑦ 関連当事者との取引

当連結会計年度（自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日）

1 親会社及び法人主要株主等

属性	会社等の名称	住所	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（%）	関係内容		取引の内容	取引金額（千円）	科目	期末残高（千円）
						役員兼任等	事業上の関係				
その他の関係会社	ソフトバンクBB株式会社	東京都港区	300億円	コンテンツサービス事業・F T T H事業・流通事業及びEC投資事業	(被所有) 44.5	役員2名	商品販売等	売上高	3,284	—	—
								その他取引	37,976	未払金	2,008

2 役員

属性	会社等の名称	住所	資本金又は出資金（千円）	事業の内容又は職業	議決権等の所有（被所有）割合（%）	関係内容		取引の内容	取引金額（千円）	科目	期末残高（千円）
						役員兼任等	事業上の関係				
役員	孫泰蔵	—	—	当社代表取締役	—	—	—	借入利息の支払い	355	—	—

3 兄弟会社等

属性	会社等の名称	住所	資本金又は出資金（百万円）	事業の内容又は職業	議決権等の所有（被所有）割合（%）	関係内容		取引の内容	取引金額（千円）	科目	期末残高（千円）
						役員兼任等	事業上の関係				
その他の関連会社の子会社	MOVIDA HOLDINGS 株式会社（旧ビービーサーブ株式会社）	東京都港区	898	持株会社	—	役員2名	商品等の販売	売上	351,560	売掛金	29,732
										前受金	8,688
								売上原価	47,044	前払費用	1,708

(注) 1. 上記の金額のうち、取引金額には消費税等は含まれておらず、期末残高には消費税等が含まれております。

2. 取引条件及び取引条件の決定方針等

上記各社との取引条件は市場価格を勘案して、一般取引条件と同様に決定しております。

(1株当たり情報)

項目	当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
1株当たり純資産額	25,913円10銭
1株当たり当期純利益	6,443円68銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	6,170円39銭

(注) 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

項目	当連結会計年度
損益計算書上の当期純利益(千円)	525,347
普通株主に帰属しない金額(千円)	525,347
普通株式に係る当期純利益(千円)	—
普通株式の期中平均株式数(株)	81,529
当期純利益調整額(千円)	—
普通株式増加数(株)	3,611
(うち新株予約権(株))	(3,611)

5. 生産、受注及び販売の状況

(1) 生産実績

当連結会計年度の生産実績を示すと次のとおりになります。

(単位：千円)

事業の種類別セグメント	当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
オンラインゲームサービス	25,651

(注) 1 上記の金額は、製造原価によっております。

2 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

(2) 受注状況

当社グループはオンラインゲームを主軸とし、サービスの提供を行っており、受注と販売が同時であるため、受注高及び受注残高はありません。

(3) 販売実績

当連結会計年度の販売実績を示すと次のとおりになります。

(単位：千円)

事業の種類別セグメント	当連結会計年度 (自 平成17年1月1日 至 平成17年12月31日)
オンラインゲームサービス	5,670,872

(注) 1 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。