

2006年12月期連結決算説明資料

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

GungHo

本業の着実な成長

売上高6,825百万円
前年比 20.3%増
【順調な増収業績】

オンラインゲーム収入※1 : 4,881百万円 前年比 18.4%増
家庭用ゲームソフト収入※2 : 606百万円 前年比 24.2倍
上記以外の収入※3 : 1,336百万円 前年比 12.1%減

現金及び現金同等物
612百万円増による
【大幅財務改善】

営業活動によるキャッシュ・フロー : 1,202百万円
投資活動によるキャッシュ・フロー※4 : △5,107百万円
財務活動によるキャッシュ・フロー : 4,517百万円

特別損失
1,979百万円
【新興市場の下落による影響】

投資有価証券評価損※5 : 1,479百万円
連結調整勘定償却額 : 458百万円
その他 : 41百万円

※1.オンラインゲームサービス部門売上高とその他部門売上高のうち、オンラインゲームに直接係る売上高（イコーマース売上等）を併せた収入。
※2.その他部門売上高のうち、家庭用ゲーム機用ソフトに係る売上高
※3.その他部門売上高のうち、上記以外の売上高
※4.豊富な営業CFと財務体質強化による財務CFをバランスよく将来への布石に投入
※5.ジャスダックインデックス 33.8%減・東証マザーズ指数 56.3%減・大証ヘラクレス指数 51.9%減

財務会計上の
オンラインゲームサービス事業売上高

アトラクション利用権等販売高

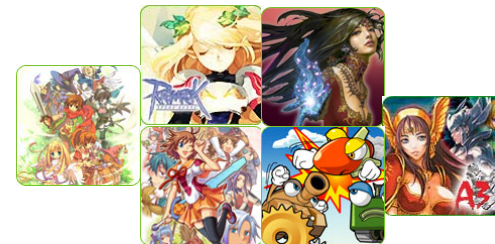
財務会計上の
その他部門売上高

パッケージ等ダウンロード販売高

家庭用ゲームソフト売上高

商品・その他売上高

オンラインゲーム収入



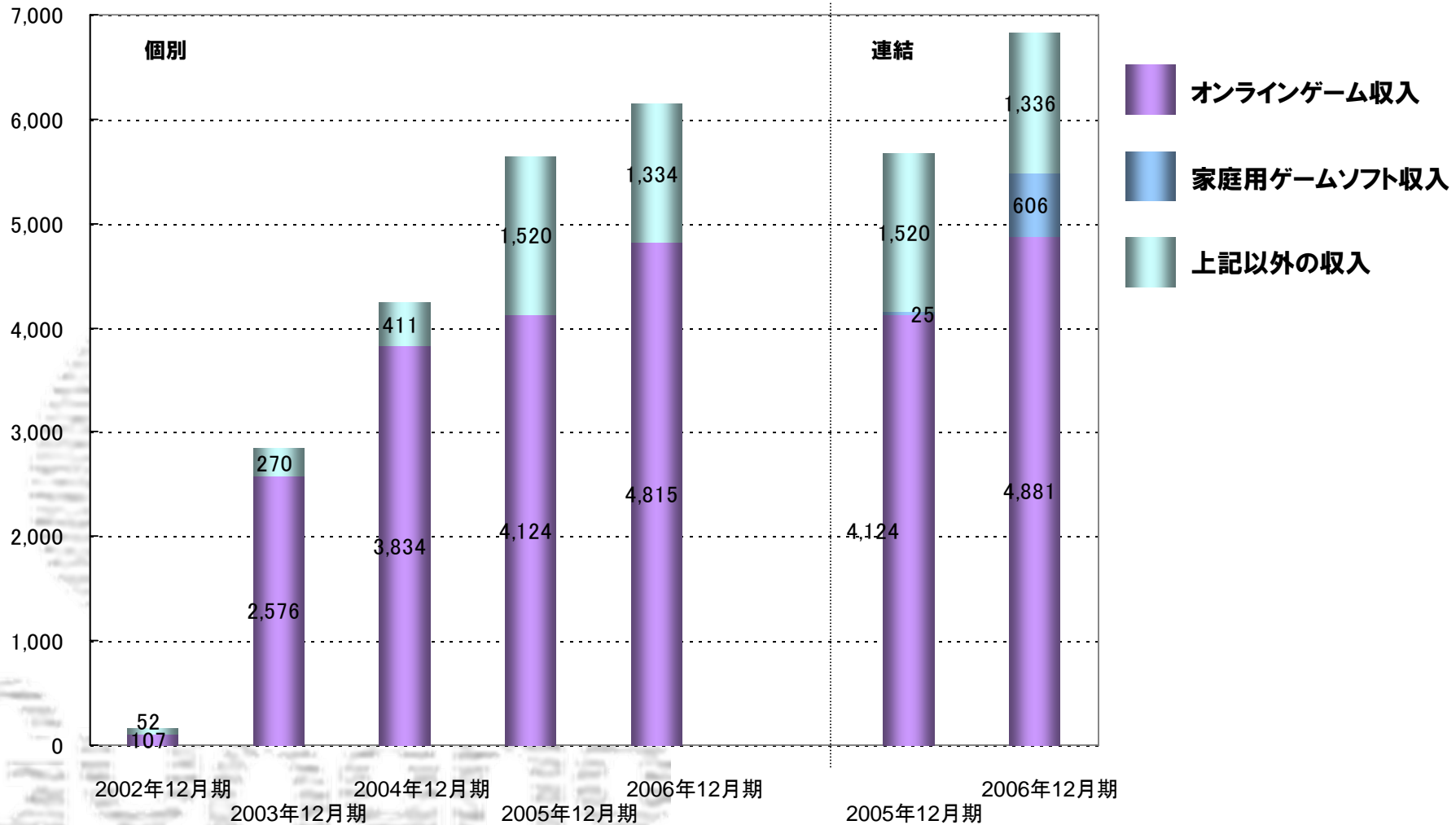
家庭用ゲームソフト収入



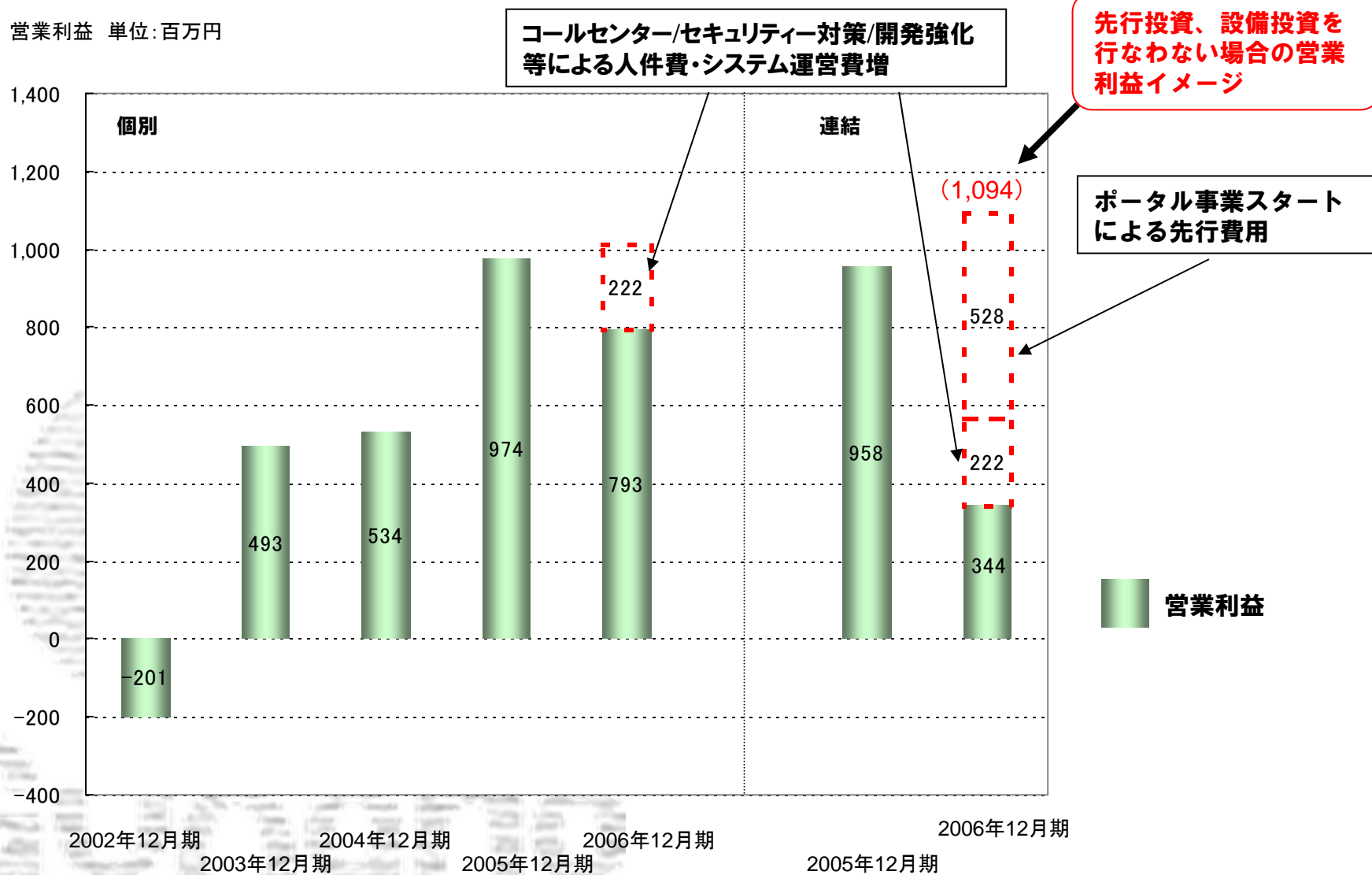
上記以外の収入

【サービス展開の多様化に伴う売上区分の再編成】

売上高 単位:百万円



営業利益 単位:百万円



連結損益計算書比較

単位:千円

	2005年12月期		2006年12月期		増減率
売上高	5,670,872	100.0%	6,823,452	100.0%	20.3%
売上原価	2,518,276	44.4%	3,576,867	52.4%	42.0%
売上総利益	3,152,596	55.6%	3,246,585	47.6%	3.0%
販売費及び一般管理費	2,193,881	38.6%	2,901,605	42.5%	32.3%
営業利益	958,714	17.0%	344,980	5.1%	△64.0%
営業外収益	66,199	1.1%	88,581	1.3%	33.8%
営業外費用	84,772	1.5%	201,889	2.9%	138.2%
経常利益	940,142	16.6%	231,672	3.5%	△75.4%
特別利益	233	0.0%	100,693	1.4%	
特別損失	45,546	0.8%	1,979,380	29.0%	
税金等調整前当期純利益	894,828	15.8%	△1,647,014	△24.1%	
当期純利益	525,347	9.3%	△1,578,847	△23.1%	

新株発行費等による
営業外費用増
投資有価証券評価損等
による減損処理

ポータル事業等の新規事業
スタート等による販管費増

家庭用ゲームソフト収入
の増加による原価増

単位:千円

	2005年12月期		2006年12月期		増減率
流動資産	2,894,218	23.1%	3,957,744	32.8%	36.8%
有形固定資産	101,492	0.8%	90,384	0.7%	△10.9%
無形固定資産	2,058,045	16.4%	2,687,867	22.3%	30.6%
投資その他の資産	7,490,780	59.7%	5,334,161	44.2%	△28.8%
固定資産合計	9,650,318	76.9%	8,112,413	67.2%	△15.9%
資産合計	12,544,537	100.0%	12,070,157	100.0%	△3.8%
流動負債	7,956,795	63.4%	4,973,180	41.2%	△37.5%
固定負債	2,280,079	18.2%	1,697,506	14.0%	△25.6%
負債合計	10,236,875	81.6%	6,670,686	55.2%	△34.8%
少数株主持分	187,970	1.5%	—	—	—
純資産合計	2,119,691	16.9%	5,399,471	44.7%	※
負債純資産合計	12,544,537	100.0%	12,070,157	100.0%	△3.8%

増資による財務体質の強化

(純資産の部の表示方法が変更されておりますので、直接の比較対象ではありませんが、約2.5倍に増加しております。)

キラータイトル獲得に向けた先行投資



■「ラグナロクオンライン」
アトラクションID200万突破（12月）



■ RJC3千人以上集客（5月）

■アバター・カジュアルゲーム・ゲーム内広告等
に関する業務提携を連続的に発表(6月～)

■「ラグナロクオンラインII」獲得（8月）



■ガンホーゲームズスタート（7月）

■ 第三者割当増資（3月）

■第1回 WebMoney Award 受賞（1月）

GungHo Games



ポータル事業展開

オンライン遊園地「ガンホーゲームズ」スタート

GungHo Games

カジュアルタイトルの拡充・有力タイトルの獲得

オリジナルタイトル

展開

オリジナルタイトル制作進行中



2007年1月には「エミル・クロニクル・オンライン」韓国βテストスタート

ワンソース

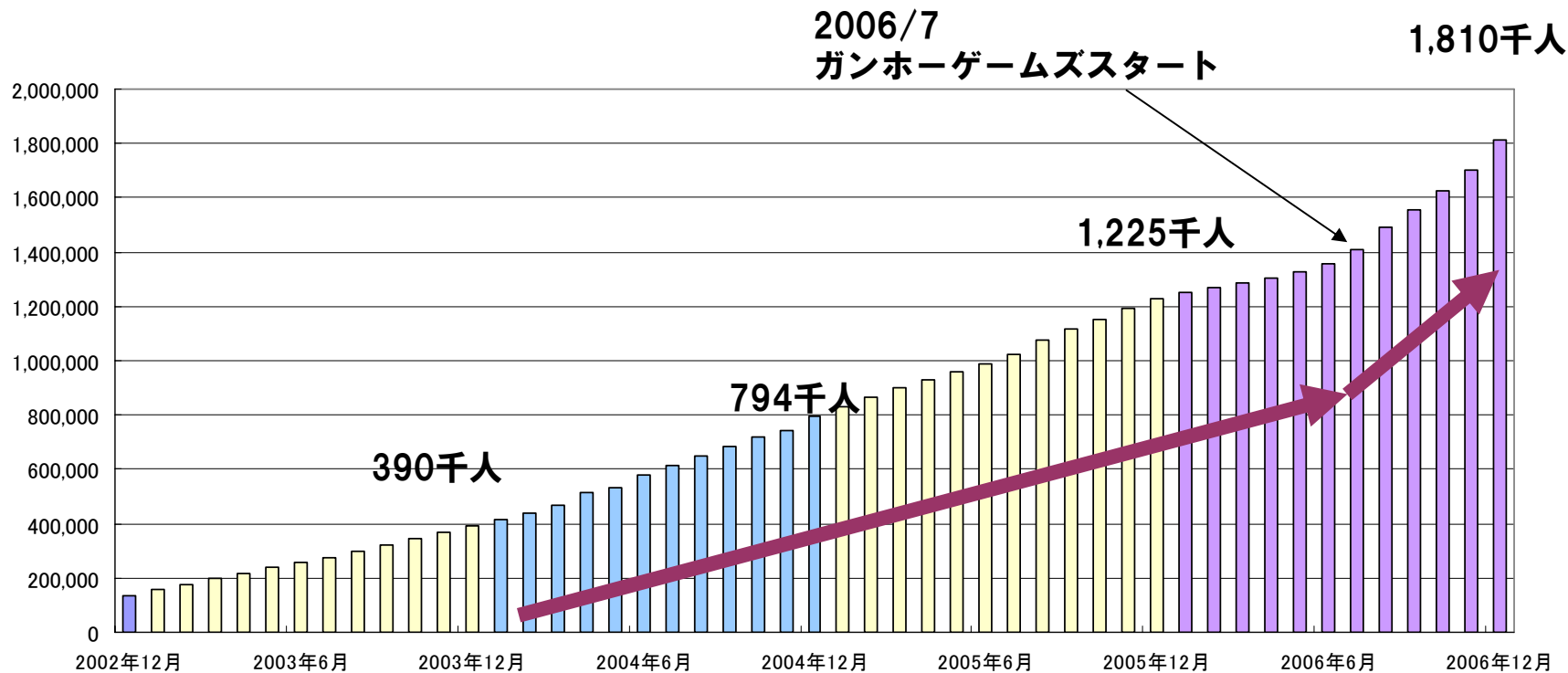
マルチユース展開

販売手法/商品の多様化

ガンホーオンラインショップ

家庭用ゲームソフト受託開発
任天堂様 SCE様

ネットカフェ 1,755店舗



2006年12月 「ラグナロクオンライン」200万ID突破

収益規模拡大

既存オンラインゲームタイトル売上

2007年度主要増収要因 +

キラータイトル投入
(グランディアオンライン、北斗の拳オンライン、
ラグナロクオンライン2)

+

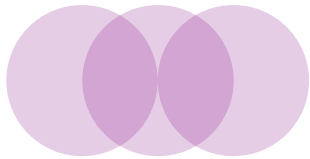
マルチデバイス展開
(家庭用ゲームソフト事業強化)
*任天堂DS等

+

海外展開
(ライセンス販売、ロイヤリティ収入)

+

ポータル・ディストリビューション展開
(会員数、収益モデルの拡大)



当資料に記載されている戦略や計画、見通しなどは、過去の事実を除いて予測であり、現時点において入手可能な情報に依拠し判断された一定の前提条件に基づいております。したがって、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは乖離する場合があります。リスクや不確実性を含んでいることをあらかじめご承知おき下さい。

当資料における情報は、当資料が作成された時点のものです。将来発生する事象などにより内容に変更が生じた場合も、当社が更新や変更の義務を負うものではありません。

(c) 2007 Gravity Corp. & Lee Myoungjin (studio DTDS). All Rights Reserved.

(c) 2000-2006 By IO Entertainment., Co, LTD. All rights reserved.

(c) 2007 Actoz Soft and Anipark. All Rights Reserved.

(c) Since 2005, SonicAnt All right reserved

(c) 2007 CCR Inc. All Rights Reserved.

(c) GungHo Mode Inc. All Rights Reserved.

(c) BROCCOLI

(c) G-mode Co.,Ltd. All rights reserved.

(c) 2003 HanbitSoft Inc. All rights reserved.

(c) 1997-2007 Neowiz Corporation., All rights reserved.

Copyright (c) since 2005-2007, SonicAnt All right reserved.

(c) 1997,1999,2000 GAMEARTS

(c) 1983 Buronson & Tetsuo Hara/NSP Approved No.EO-116

