

【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27年3月23日

【事業年度】 第18期(自 平成26年1月1日 至 平成26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14期	第15期	第16期	第17期	第18期
決算年月		平成22年12月	平成23年12月	平成24年12月	平成25年12月	平成26年12月
売上高	(百万円)	9,240	9,607	25,821	163,060	173,069
経常利益	(百万円)	2,453	1,545	9,355	90,104	93,524
当期純利益	(百万円)	1,936	1,657	8,209	54,768	62,038
包括利益	(百万円)		1,276	8,544	58,013	59,440
純資産額	(百万円)	9,482	10,794	19,391	77,428	131,203
総資産額	(百万円)	13,345	14,200	25,085	125,390	161,081
1株当たり純資産額	(円)	5.40	6.50	14.29	64.69	112.32
1株当たり当期純利益	(円)	1.69	1.44	7.14	47.56	54.02
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	(円)	1.68	1.44	7.13	47.54	
自己資本比率	(%)	46.5	52.6	65.5	59.4	80.0
自己資本利益率	(%)	36.6	24.2	68.7	120.4	61.0
株価収益率	(倍)	14.66	12.09	12.11	15.92	8.16
営業活動によるキャッシュ・フロー	(百万円)	2,073	1,716	6,134	85,830	40,292
投資活動によるキャッシュ・フロー	(百万円)	1,218	911	1,836	42,957	1,950
財務活動によるキャッシュ・フロー	(百万円)	397	626	153	225	5,647
現金及び現金同等物の期末残高	(百万円)	5,570	5,561	10,209	53,936	86,978
従業員数 〔外、平均臨時 雇用者数〕	(名)	796 〔42〕	957 〔53〕	985 〔56〕	1,005 〔82〕	971 〔88〕

- (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. 第17期において、Overdriver Game Technologies Ltd.は清算終了しております。
7. 第18期においてGGF B.V.が連結の範囲から、Kahon 3 Oyが持分法適用の範囲からそれぞれ除外されております。
8. 第18期においてGungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.及びPlayPhone, Inc.が連結子会社となっております。
9. 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14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。
10. 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。
11. 第18期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 提出会社の経営指標等

回次		第14期	第15期	第16期	第17期	第18期
決算年月		平成22年12月	平成23年12月	平成24年12月	平成25年12月	平成26年12月
売上高	(百万円)	7,294	7,505	22,985	158,778	168,986
経常利益	(百万円)	1,259	748	9,899	92,419	96,067
当期純利益	(百万円)	1,169	764	8,929	57,750	62,549
資本金	(百万円)	5,331	5,331	5,332	5,338	5,338
発行済株式総数	(株)	114,941	114,941	114,981	11,520,100	1,152,010,000
純資産額	(百万円)	3,762	4,419	13,351	71,113	128,002
総資産額	(百万円)	6,015	6,405	17,718	116,886	154,716
1株当たり純資産額	(円)	3.27	3.84	11.61	61.73	111.53
1株当たり配当額 (内、1株当たり 中間配当額)	(円)	()	()	()	2.5 ()	3.0 ()
1株当たり当期純利益	(円)	1.02	0.66	7.77	50.15	54.46
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	(%)	62.6	69.0	75.4	60.8	82.7
自己資本利益率	(%)	37.7	18.7	100.5	136.7	62.8
株価収益率	(倍)	24.27	26.22	11.14	15.09	8.10
配当性向	(%)				5.0	5.5
従業員数 〔外、平均臨時 雇用者数〕	(名)	204 〔32〕	221 〔33〕	263 〔39〕	315 〔63〕	345 〔66〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 従業員数欄の〔外書〕は、臨時従業員の年間平均雇用人数であります。

3. 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14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株当たり配当額(内1株当たり中間配当額)、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。

4. 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。

5. 第18期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

2 【沿革】

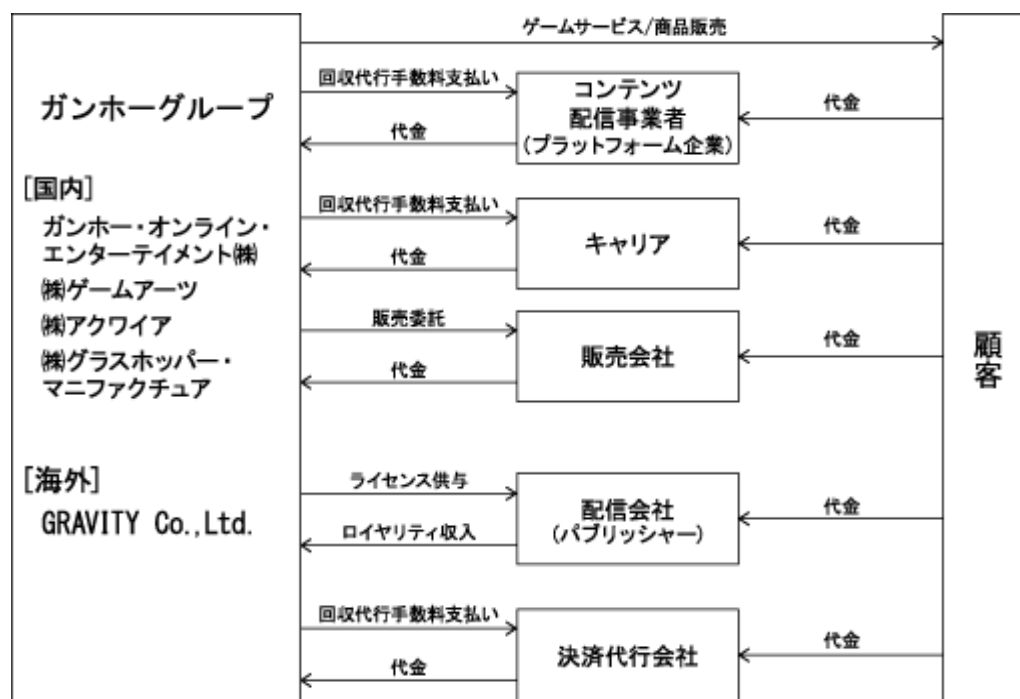
年月	概要
平成10年7月	ネットオークションサービスの提供を目的として、東京都中央区日本橋箱崎24番1号にオンセール株式会社(資本金650,000千円)を設立
平成12年6月	本社を東京都渋谷区初台一丁目53番6号に移転
平成12年10月	オークションシステム等をASP方式にて提供する事業へ事業方針を変更
平成14年8月	商号をガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社に変更 主な事業内容をオンラインゲームサービスへ変更
平成15年4月	本社を東京都千代田区神田錦町一丁目16番に移転
平成16年4月	株式会社ゲームアーツとオンラインゲーム共同開発に係る業務提携
平成16年5月	株式会社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(現東京証券取引所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
平成26年8月	GGF B.V.を通じて間接的に所有していたSuperCell Oyの持分をソフトバンク株式会社に売却
平成26年9月	シンガポールにGungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.を設立
平成26年10月	PlayPhone, Inc.の株式を取得し、子会社化

3 【事業の内容】

当社グループは、当社及び当社の連結子会社17社の計18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。

また、当社の親会社であるソフトバンク株式会社は、持株会社として傘下に多数の関係会社を擁し、「移動通信事業」、「スプリント事業」、「固定通信事業」、「インターネット事業」、「その他の事業」など、様々な分野・地域で事業活動を行っております。当社グループは、ソフトバンクグループで「移動通信事業」に属しております。

なお、当連結会計年度より、報告セグメントの区分を変更しております。詳細は、「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 (セグメント情報等) セグメント情報」の「報告セグメントの変更等に関する事項」をご参照ください。



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「パズル&ドラゴンズ（以下「パズドラ」）」、「ケリ姫スイーツ」、「ディバインゲート」等となっております。

また、当社グループは、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。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。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。

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。

パソコン向け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。

その他、シンガポール子会社GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.は、国内外のゲーム関連企業への投資事業及び今後成長が著しいと予測される新興国市場におけるゲーム事業の統括拠点として設立いたしました。今後、ゲーム産業のさらなる発展拡大の実現に向けてゲーム事業及び同分野での投資活動を行い、その活動資金は300億円を計画しております。

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	40.15% (6.39%) [18.56%]	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	議決権の所有 割合(注)3	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オンラインゲー ム、スマートフォ ンゲームの企画・ 開発・運営・配信	59.31%	当社がライセンス 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	スマートフォ ンゲームの企画・開 発・運営・配信	96.11% (96.11%)	当社がライセンサ 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	40千米ドル	PCオンラインゲー ムの運営・配信	100.00% (100.00%)	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	300千米ドル	スマートフォ ンゲーム、コン シューマゲームの 企画・開発・運 営・配信・販売	100.00%	マーケティング業務 委託 役員の兼任 2名
GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd. (注)1	シンガポール共和国	56百万 シンガポールドル	ゲーム事業及び投 資事業	100.00%	役員の兼任 2名
PlayPhone, Inc.	アメリカ合衆国 デラウェア州	2千米ドル	グローバルピリン グサービスの提供	70.00% (70.00%)	
株式会社ゲームアーツ	東京都千代田区	78百万円	PCオンラインゲー ム、コンシューマ ゲームの企画・開 発・販売	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	119百万円	スマートフォ ンゲーム、コン シューマゲームの 企画・開発・運 営・配信・販売	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	9百万円	スマートフォ ンゲーム、コン シューマゲームの 企画・開発	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	50百万円	コンシューマゲー ムの企画・開発	100.00%	ゲーム開発業務委託 役員の兼任 2名
その他7社(注)2					

(注) 1. GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.は特定子会社であります。

2. その他7社のうち、GRAVITY Co.,Ltd.の子会社が3社、PlayPhone, Inc.の子会社が4社含まれております。

3. 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。

4. 前連結会計年度において特定子会社でありましたGGF B.V.は、当社が全株式を売却したことに伴い、当連結会計年度において連結の範囲から除外されております。

5 【従業員の状況】

(1) 連結会社の状況

平成26年12月31日現在

従業員数(名)	971 〔88〕
---------	-------------

- (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を除き、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. 臨時従業員には、アルバイト及び派遣社員等が含まれております。
4. 当社グループは、単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載しておりません。

(2) 提出会社の状況

平成26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
345名 〔66名〕	36歳9ヶ月	4年10ヶ月	6,313千円

- (注) 1. 従業員数は、当社から他社への出向者を除き、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、基準外賃金等を含んでおります。
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. 臨時従業員には、アルバイト及び派遣社員等が含まれております。
5. 当社グループは、単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載しておりません。

(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の契約台数が日本人口の半数を超え、海外にもその拡大は広がっております。また、中国市場をはじめ東南アジア市場においても、今後の成長期待が大きく、スマートフォンゲーム市場はさらなる拡大が予測されます。

スマートフォンゲームでは、平成24年2月よりサービスを開始している「パズドラ」を、より長期的にご支持頂けるゲームへと発展させるために、国内外問わず著名なIP()とのコラボイベントの実施、スペシャルダンジョンなど定期的なイベント実施等に加え、さらには7月29日より新たなゲーム要素である「パズドラW」を実装し、業界では稀にみる2 in 1のゲームとしてサービスを継続してまいりました。またバージョンアップによる新しいモンスターの投入など、飽きのこないゲームを提供し続けた結果、平成26年度において、App store「BEST OF 2014 (トップセールス)」並びにGoogle Play「ベストオブ2014 (2014年ベストゲーム)」を受賞いたしました。また、日本国内のみに留まらず、平成26年1月には、香港・台湾へもサービスを開始し、その展開地域を着実に拡大しております。

さらに、「パズドラ」はスマートフォンだけに留まらず、アーケードゲームとして「パズドラ バトルトーナメント - ラズール王国とマドロミドラゴン - 」や「パズドラZ テイマーバトル」として提供を始めました。スマートフォンを持たない低年齢層向けには、ニンテンドー3DS向けに「パズドラZ」を発売し、これに伴い少年誌「コロコロコミック」では漫画連載も継続しております。

「パズドラ」以外にも、スマートフォン向けに「サモンズボード」、「ピコットキングダム」、「三国テンカトリガー」、「勇者トリデBAGOOON!! (バゴーン)」の新作4本のサービスを開始しました。市場競争が非常に激化する中、なかでも「サモンズボード」は200万ダウンロードを突破するなど、堅調に推移しております。

PCオンラインゲームにおいても、引き続き「ラグナロクオンライン」、「エミル・クロニクル・オンライン」を主軸に、長期的な運営を継続しております。

この結果、当連結会計年度における売上高は173,069百万円(前連結会計年度比6.1%増)、営業利益94,283百万円(前連結会計年度比3.3%増)、経常利益93,524百万円(前連結会計年度比3.8%増)、当期純利益62,038百万円(前連結会計年度比13.3%増)となりました。

なお、当社グループは単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載しておりません。

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。

(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33,042百万円増加し、当連結会計年度には86,978百万円(前連結会計年度比61.3%増)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40,292百万円(前連結会計年度比53.1%減)となり、前年同期と比べ45,538百万円の減少となりました。

これは主に税金等調整前当期純利益100,890百万円及び法人税等の支払額54,647百万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1,950百万円(前連結会計年度比95.5%減)となり、前年同期と比べ41,006百万円の減少となりました。

これは主に関係会社株式の売却による収入35,725百万円がありましたが、定期預金の預入及び払戻による残高純減34,494百万円、投資有価証券の取得による支出2,510百万円、有形及び無形固定資産の取得による支出1,476百万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5,647百万円(前連結会計年度は225百万円の収入)となりました。

これは主に自己株式の取得による支出2,780百万円、配当金の支払額2,860百万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

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、提供する主要なサービスの性格上、当該記載が馴染まないことから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、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は、次のとおりであります。なお、当社グループは単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載しておりません。

	金額（百万円）	前年同期比（％）
連結売上高	173,069	106.1

（注）1．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、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。

相手先	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)		当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	
	販売高 (百万円)	割合（％）	販売高 (百万円)	割合（％）
Google Inc.	81,543	50.0	85,047	49.1
Apple Inc.	69,162	42.4	79,502	45.9

（注）2．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など、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。

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年目に突入した「ラグナロクオンライン」や、平成27年2月に3周年を迎えたスマートフォンゲーム「パズドラ」をはじめ、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。

「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「パズドラZ」、アーケードゲーム機への参入、キャラクターグッズの販売、コミックの発刊、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。

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化が予想され、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、「直感的」「革新的」「魅力的」「継続的」「演出的」という開発5原則を基に、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。

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）となることにより、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（JOGA）及び一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）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。

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当たっては、感性主導型アメーバ開発体制（ ）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。

感性主導型アメーバ開発体制とは、組織を最小限の人数に分け、細かく分割された組織単位でプロジェクトを推進する開発体制をさします。

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、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25年12月期91.1%、平成26年12月期91.5%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25年12月期 (連結)		平成26年12月期 (連結)	
	金額 (百万円)	比率 (%)	金額 (百万円)	比率 (%)
「パズドラ」関連売上高	148,584	91.1	158,320	91.5
売上高	163,060	100.0	173,069	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、Monthly Active User (月に1回以上ログインしている利用者数、以下「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、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ます。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、スマートフォンゲーム、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、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

当社グループは、韓国GRAVITY Co.,Ltd.及び米国GungHo Online Entertainment America,Inc.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当たり、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、ゲームの提供に際して、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、ファン感謝祭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年以上サービスの提供を継続している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等、当社の想定外の事象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。

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の普及に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の可能性については調査可能な範囲で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条項に組み込む等、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め等の訴えを起こされる可能性、並びに当該知的財産権に関する対価の支払い等が発生する可能性があります。このような場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

なお、当連結会計年度末現在、当社グループは知的財産権に関する訴訟等を起こされた事実はありません。

以上のほか、当社グループ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。当社グループでは、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. 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関係性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、当社グループの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。当社グループ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（プラットフォーム）への回収代行による収益依存、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ムとは、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ム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、当社グループの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、個人情報等について漏洩、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

当社グループ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、業界団体が公表する「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ことは当然のこと、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一定枚数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さします。

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い、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、当社グループ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、将来的にグループ政策の変更等により、ソフトバンクグループにおける当社の位置づけが変わる可能性があります。その場合、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

(5) 当社グループ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、当社グループ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当たって、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すが、今後適時適切な人材確保及び人材配置に失敗した場合、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。

5 【経営上の重要な契約等】

有価証券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) 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	ニンテンドー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	「PlayStation®Vita」 ライセンス契約書	PlayStation®Vita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)
		「PlayStation®4」 デベロッパー契約書	PlayStation®4向けゲームソフトウェア開発許諾	自：平成25年12月18日 至：平成26年3月31日 (以降1年毎の自動継続)

(2) 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オンラインゲーム、スマートフォンゲーム、コンシューマゲームの開発段階にて行われております。

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、909百万円であります。

なお、当社グループは、単一セグメントであるためセグメント情報に関連付けて記載しておりません。

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、我が国において一般に公正妥当と認められる会計基準に準拠して作成されております。この連結財務諸表の作成においては、経営者により一定の会計基準の範囲内で見積りが行われている部分があり、資産・負債や収益・費用の数値に反映されております。これらの見積りについては、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、見積りには不確実性が伴うため、実際の結果はこれらの見積りと異なる場合があります。なお、この連結財務諸表の作成に当たって採用している重要な会計方針につきましては、「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(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)」に記載しております。

(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。当連結会計年度の連結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、スマートフォンゲームの売上拡大によりプラットフォームへの手数料が増加したことから55,989百万円(前連結会計年度比5.4%増)となりました。また、販売費及び一般管理費は、主に新規・既存ゲームタイトルの広告宣伝費の増加により22,797百万円(前連結会計年度比21.8%増)となりました。その結果、営業利益は94,283百万円(前連結会計年度比3.3%増)となりました。

経常利益

営業外収益は、受取利息等の増加により293百万円(前連結会計年度比49.3%増)となりました。また、営業外費用は、持分法による投資損失の減少により1,052百万円(前連結会計年度比20.3%減)となりました。その結果、経常利益は93,524百万円(前連結会計年度比3.8%増)となりました。

当期純利益

特別利益は、関係会社株式売却益を計上したことにより7,591百万円(前連結会計年度87百万円)となりました。また、特別損失は、減損損失の減少により225百万円(前連結会計年度比71.5%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62,038百万円(前連結会計年度比13.3%増)となりました。

(財政状態の分析)

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35,690百万円増加し、161,081百万円となりました。これは主に、スマートフォンゲームの売上高が引き続き増加した結果、現金及び預金が67,254百万円増加、売掛金が回収に伴い12,479百万円減少したこと、Supercell Oyの株式を売却し投資有価証券が28,933百万円減少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18,085百万円減少し、29,877百万円となりました。これは主に、法人税等の支払に伴い未払法人税等が17,522百万円減少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53,775百万円増加し、131,203百万円となりました。これは主に、スマートフォンゲームの売上高が引き続き増加した結果、利益剰余金が59,158百万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、国内市場におけるスマートフォンの契約台数が日本人口の半数を超え、海外にも拡大しております。また、中国市場をはじめ東南アジア市場においても、今後の成長期待が大きく、スマートフォンゲーム市場はさらなる拡大が予測されます。

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、そ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現在86,978百万円であります。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】

当社グループは、PCオンラインゲーム、スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信、コンシューマゲームの企画・開発・販売を主な事業として展開しており、当連結会計年度において総額1,685百万円の設備投資を行いました。

なお、当社グループは単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載しておりません。

2 【主要な設備の状況】

(1) 提出会社

平成26年12月31日現在

事業所名 (所在地)	主要な事業の内容	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	ソフトウエ ア仮勘定	その他		合計
本社 (東京都千代田区)	PCオンラインゲーム、スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信 コンシューマゲームの企画・開発・販売	本社 事務所	54	174	519	663	31	1,443	345

(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)	設備の内容	年間賃借料 (百万円)	摘要
本社 (東京都千代田区)	建物	209	賃借

3. 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26年12月31日現在

会社名	所在地	主要な事業の内容	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	その他	合計	
GRAVITY Co.,Ltd.	大韓民国 ソウル 特別市	PCオンラインゲーム、スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信	事務所	23	79	1,029	18	1,150	416

(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26年12月31日現在

会社名	所在地	主要な事業の内容	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	東京都千代田区	PCオンラインゲーム、スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信 コンシューマゲームの企画・開発・販売	PCオンラインゲーム、スマートフォンゲーム、コンシューマゲームの開発・運営機器等	2,395		自己資金	平成27年 1月	平成27年 12月
GRAVITY Co.,Ltd.	大韓民国 ソウル 特別市	PCオンラインゲーム、スマートフォンゲームの企画・開発・運営・配信	PCオンラインゲーム、スマートフォンゲームの開発・運営機器等	24		自己資金	平成27年 1月	平成27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. GRAVITY Co.,Ltd.の金額には、GRAVITY Co.,Ltd.の他、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26年12月31日現在)

経常的な設備の更新のための除却等を除き、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	3,212,000,000
計	3,212,000,000

(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26年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (平成27年3月23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	1,152,010,000	1,152,010,000	東京証券取引所 JASDAQ (スタンダード)	(注) 1、2、3
計	1,152,010,000	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22年1月1日～ 平成22年12月31日 (注)1	405	114,941	11	5,331	11	5,324
平成24年1月1日～ 平成24年12月31日 (注)2	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)3	190	115,171	5	5,337	5	5,330
平成25年4月1日 (注)4	1,036,539	1,151,710		5,337		5,330
平成25年7月1日 (注)5	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)6	3,000	11,520,100	0	5,338	0	5,331
平成26年1月1日 (注)7	1,140,489,900	1,152,010,000		5,338		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. 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。

5. 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。

6. 新株予約権の権利行使

7. 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26年12月31日現在

区分	株式の状況(1単元の株式数100株)								単元未満 株式の状況 (株)
	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)	1	15	60	632	349	159	139,868	141,084	
所有株式数 (単元)	20	108,599	235,934	7,678,529	592,395	3,192	2,901,217	11,519,886	21,400
所有株式数 の割合(%)	0.00	0.94	2.04	66.65	5.14	0.02	25.18	100.00	

(注) 自己株式4,300,000株は、「個人その他」に43,000単元含まれております。

(7) 【大株主の状況】

平成26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	387,440,000	33.63
合同会社ハーティス	東京都品川区西五反田 2 - 6 - 3	223,080,000	19.36
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	73,400,000	6.37
合同会社孫エクイティーズ	東京都港区虎ノ門 5 - 1 2 - 1 3	63,310,000	5.49
森下 一喜	千葉県千葉市美浜区	10,096,000	0.87
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	10,000,000	0.86
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC) (常任代理人 株式会社三菱東京UFJ銀行)	PETERBOROUGH COURT 133 FLEET STREET LONDON EC4A 2BB UNITED KINGDOM (東京千代田区丸の内 2 - 7 - 1)	5,064,419	0.43
株式会社SBI証券	東京都港区六本木 1 - 6 - 1	5,061,600	0.43
楽天証券株式会社	東京都品川区東品川 4 - 1 2 - 3	4,552,300	0.39
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	4,333,400	0.37
計		786,337,719	68.25

(注) 発行済株式総数に対する所有株式数の割合を算定するに当たり、分母となる発行済株式総数から自己株式(4,300,000株)は控除しておりません。

(8) 【議決権の状況】

【発行済株式】

平成26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)	(自己保有株式) 普通株式 4,300,000		単元株式数 100株
完全議決権株式(その他)	普通株式 1,147,688,600	11,476,886	同上
単元未満株式	普通株式 21,400		1単元(100株)未満の株式
発行済株式総数	1,152,010,000		
総株主の議決権		11,476,886	

【自己株式等】

平成26年12月31日現在

所有者の氏名又は名称	所有者の住所	自己名義所有株式数(株)	他人名義所有株式数(株)	所有株式数の合計(株)	発行済株式総数に対する所有株式数の割合(%)
(自己保有株式) ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	東京都千代田区丸の内3-8-1	4,300,000		4,300,000	0.37
計		4,300,000		4,300,000	0.37

(9) 【ストックオプション制度の内容】

当社は、新株予約権方式によるストックオプション制度を採用しております。

当該制度は、会社法に基づき、平成27年3月23日開催の定時株主総会において決議されたものであります。

当該制度の内容は、次のとおりであります。

決議年月日	平成27年3月23日
付与対象者の区分及び人数	当社取締役、当社執行役員 人数は未定
新株予約権の目的となる株式の種類	普通株式
株式の数(株)	(注)1、2
新株予約権の行使時の払込金額	1円
新株予約権の行使期間	割当日から16年以内
新株予約権の行使の条件	(注)3
新株予約権の譲渡に関する事項	譲渡による新株予約権の取得については、取締役会の承認を要するものとする。
代用払込みに関する事項	
組織再編成行為に伴う新株予約権の交付に関する事項	

(注)1. 各事業年度に係る当社定時株主総会開催日から1年以内に発行する新株予約権の総数は、当社取締役会決議に基づき、年額300百万円の範囲内で新株予約権の発行価額(払込金額)の総額を定め、これを新株予約権の割当日においてブラック・ショールズ・モデル等の公正な算定方式に基づき算出される新株予約権1個当たりの公正価額を基準として当社取締役会で定める額をもって除して得られた数(但し、整数未満の端数は切捨てる。)を限度とする。

2. 新株予約権の目的である株式の数(以下「付与株式数」)は新株予約権1個当たり当社の普通株式100株とする。なお、付与株式数は、新株予約権の割当日後、当社が株式分割(当社の普通株式の無償割当てを含む。以下同じ。)又は株式併合を行う場合、次の算式により調整されるものとする。但し、かかる調整は、新株予約権のうち、当該時点で行使されていない新株予約権の目的である株式の数についてのみ行われ、調整の結果生じる1株未満の端数については、これを切り捨てるものとする。

調整後付与株式数 = 調整前付与株式数 × 株式分割又は株式併合の比率

また、新株予約権の割当日後、当社が合併、会社分割又は株式交換を行う場合その他これらの場合に準じ付与株式数の調整を必要とする場合には、当社は取締役会の決議をもって適当と認める付与株式数の調整を行うことができる。

3. 新株予約権を保有する者は、新株予約権の行使時においても、当社又は当社関係会社(当社子会社等、当社と資本関係にある会社をいう。)の取締役、監査役又は従業員のいずれかの地位にあることを要する。但し、任期満了による退任、定年退職、その他正当な理由がある場合はこの限りではない。

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	4,300,000	2,780
残存決議株式の総数及び価額の総額		219
当事業年度の末日現在の未行使割合(%)		7.30
当期間における取得自己株式		
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		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。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。

当期におきましても、「パズドラ」が前期から引き続き好調に推移し、過去最高売上・利益をさらに更新いたしました。今後も日本国内のみならず海外でも「パズドラ」の既存価値向上を図るとともに、新規ゲーム開発、M&Aを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3円の配当を実施させていただきますとともに、今後も、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。

なお、配当の回数につきましては、当社として基本的な方針を定めておりませんが、定款上、取締役会の決議によって、毎年6月30日、12月31日及びその他の基準日に剰余金の配当ができることとしております。

なお、基準日が当事業年度に属する剰余金の配当は以下のとおりであります。

決議年月日	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)
平成27年2月3日 取締役会決議	3,443	3

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14期	第15期	第16期	第17期	第18期
決算年月	平成22年12月	平成23年12月	平成24年12月	平成25年12月	平成26年12月
最高(円)	315,000	293,000	933,000	4,840,000 (注)2 1,633,000 (注)3 129,000 (注)4 789	770
最低(円)	139,100	145,000	142,700	796,000 (注)2 346,500 (注)3 50,400 (注)4 657	403

(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26年7月	8月	9月	10月	11月	12月
最高(円)	694	637	571	522	465	566
最低(円)	585	521	522	403	439	435

(注) 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。

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 (千株)
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 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) 合同会社孫エクイティーズ 代表社員 アジアングループ合同会社 代表社員 合同会社ハーティス 職務執行者 Supercell Oy Director (取締役)	平成27年 3月23日 開催の定 時株主総 会から 1 年間	3,850
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 株式会社バルテック入社 平成 8年 7月 株式会社ソフトクリエイイト入社 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 平成20年 3月 株式会社ゲームアーツ 代表取締役社 長(現任) (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27年 3月23日 開催の定 時株主総 会から 1 年間	10,096
取締役	財務経 理本部長兼 C F 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 常務執行役員財務経理本部長兼 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 平成26年 4月 当社 財務経理本部長兼 C F O(現 任) (重要な兼職の状況) GRAVITY Co.,Ltd. 理事(取締役) GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd. Director(取締役)	平成27年 3月23日 開催の定 時株主総 会から 1 年間	1,000

役名	職名	氏名	生年月日	略歴	任期	所有株式数 (千株)
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(現株式会社インテリジェンス)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)	平成27年3月23日開催の定時株主総会から1年間	400
取締役	システム・ CS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 平成26年5月 当社 システム・CS本部長(現任)	平成27年3月23日開催の定時株主総会から1年間	50
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12年5月 任天堂株式会社入社 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) (重要な兼職の状況) GungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd. Director(取締役)	平成27年3月23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) 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	平成27年3月23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 (千株)
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 株式会社ラクセス 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(現 ヒューリック株式会社) 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(現 ソフトバンクBB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	50
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 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 学校法人桐蔭学園 理事 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	100
計						15,546

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

2. 所有株式数は平成26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づ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。当社と非常勤社外監査役2名との間で、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しております。

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の企業価値を最大化するために、自社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当たっております。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、社長の下での諮問機関として、重要事項を審議し、かつ、経営会議構成員間の情報共有を図るための機関であります。経営会議は、社長以外の常勤取締役で構成されており、原則として毎週月曜日に開催しております。

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）がその任に当たっております。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。

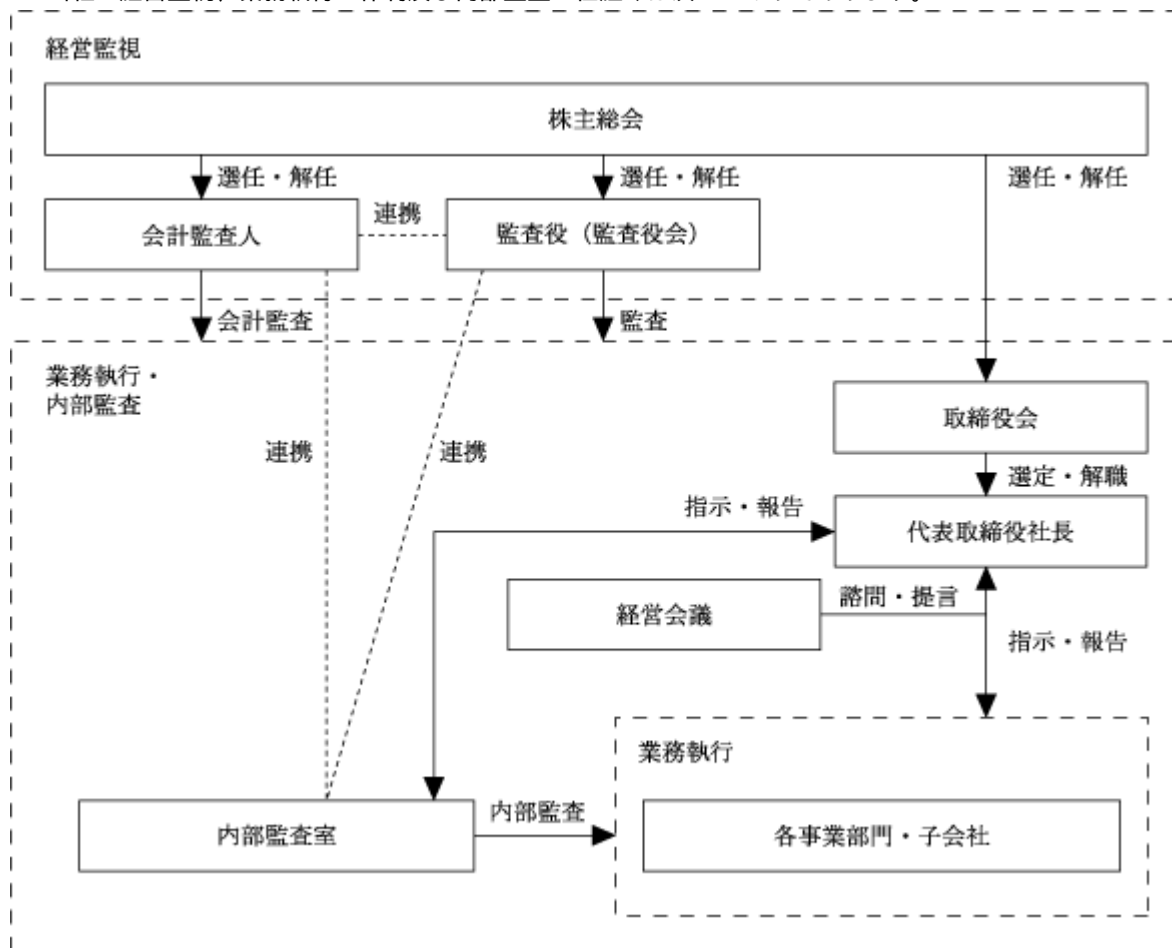
監査役会は原則として毎月1回開催している他、必要に応じて臨時開催を行っております。また、監査役は、取締役会に出席するほか、常勤監査役は経営会議に出席しております。各監査役は、コーポレート・ガバナンスの一翼を担う独立の機関であるという認識のもと、取締役の業務執行全般に亘って監査を実施しております。

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義付け及び検証・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（２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当たっては、監査役や会計監査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氏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名と当社との間には人的関係、取引関係及びその他の利害関係はありません。

なお、平成26年12月31日現在において上記３名のうち２名は、当社株式を保有しております。

社外監査役は、監査役会規程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、選任に当たっては、株式会社東京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を監督するための機能については、社外監査役が十分にその役割を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。)	181	181				6
監査役 (社外監査役を除く。)						
社外役員	29	29				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．当連結会計年度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

氏名	連結報酬等の総額 (百万円)	役員区分	会社区分	連結報酬等の種類別の額(百万円)			
				基本報酬	ストック オプション	賞与	退職慰労金
森下 一喜	121	取締役	提出会社	119			
		取締役	連結子会社 GRAVITY Co.,Ltd.	2			

(注) 連結報酬等の総額が1億円以上である者に限定して記載しております。

(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)	対象となる役員の数(名)	内容
154	4	使用人兼務役員の使用人部分の給与

(エ) 役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(3会計期間)

指定社員 業務執行社員 千代田 義央(1会計期間)

・監査業務に係る補助者の構成

公認会計士5名 日本公認会計士協会準会員等2名 その他3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、毎事業年度末及び毎年6月30日最終の株主名簿に記載又は記録された株主又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項又は同法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。

取締役及び監査役の責任免除

当社は取締役（取締役であった者を含む。）の会社法第423条第1項の責任につき、取締役会の決議によって、法令の定める限度額の範囲内で、その責任を免除することができる旨、社外取締役との間で、当該社外取締役の会社法第423条第1項の責任について、金100万円以上であらかじめ定めた金額又は法令が定める額のいずれか高い額を限度として当該社外取締役が責任を負担する契約を締結することができる旨を定款に定めております。

また、当社は監査役（監査役であった者を含む。）の会社法第423条第1項の責任につき、監査役会の決議によって、法令の定める限度額の範囲内で、その責任を免除することができる旨、社外監査役との間で、当該社外監査役の会社法第423条第1項の責任について、金100万円以上であらかじめ定めた金額又は法令が定める額のいずれか高い額を限度として当該社外監査役が責任を負担する契約を締結することができる旨を定款に定めております。

これらは、取締役及び監査役が職務の遂行に当たり期待される役目を十分に発揮できるようにするためであります。

責任限定契約

当社は、会社法第427条第1項に基づき、社外監査役 上原浩人氏及び蒲俊郎氏との間で、会社法第423条第1項の損害賠償責任を限定する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しております。

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。

取締役の選任及び解任

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	48	17	29	
連結子会社				
計	48	17	29	

【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人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。

(当連結会計年度)

該当事項はありません。

【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】

(前連結会計年度)

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。

(当連結会計年度)

該当事項はありません。

【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。以下「連結財務諸表規則」)に基づいて作成しております。

なお、当連結会計年度(平成26年1月1日から平成26年12月31日まで)の連結財務諸表に含まれる比較情報については、「財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則等の一部を改正する内閣府令」(平成24年9月21日内閣府令第61号)附則第3条第2項により、改正前の連結財務諸表規則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。以下「財務諸表等規則」)に基づいて作成しております。

なお、当事業年度(平成26年1月1日から平成26年12月31日まで)の財務諸表に含まれる比較情報については、「財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則等の一部を改正する内閣府令」(平成24年9月21日内閣府令第61号)附則第2条第2項により、改正前の財務諸表等規則に基づいて作成しております。

また、当社は、特例財務諸表提出会社に該当し、財務諸表等規則第127条の規定により財務諸表を作成していません。

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26年1月1日から平成26年12月31日まで)の連結財務諸表及び事業年度(平成26年1月1日から平成26年12月31日まで)の財務諸表について、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、以下のとお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25年12月31日)		当連結会計年度 (平成26年12月31日)	
資産の部				
流動資産				
現金及び預金	4	64,844	4	132,099
売掛金	4	18,574	4	16,094
有価証券		497		543
商品		56		33
仕掛品		109		63
繰延税金資産		2,928		1,295
その他	4	404	4	836
貸倒引当金		18		60
流動資産合計		87,396		150,905
固定資産				
有形固定資産合計	1	420	1	405
無形固定資産				
のれん		347		1,493
ソフトウェア		1,728		1,778
ソフトウェア仮勘定		516		1,158
その他		44		53
無形固定資産合計		2,635		4,484
投資その他の資産				
投資有価証券	2、3	31,562	2、3	2,629
繰延税金資産		1,300		652
その他		2,196		2,135
貸倒引当金		119		131
投資その他の資産合計		34,939		5,285
固定資産合計	4	37,994	4	10,175
資産合計		125,390		161,081

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	528	579
短期借入金	4 -	4 243
1年内返済予定の長期借入金	4 99	4 232
未払法人税等	37,135	19,612
賞与引当金	6	11
その他	8,962	7,785
流動負債合計	46,731	28,466
固定負債		
長期借入金	4 788	4 1,009
退職給付引当金	26	-
退職給付に係る負債	-	11
その他	416	389
固定負債合計	1,231	1,411
負債合計	47,962	29,877
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,338	5,338
資本剰余金	5,471	5,471
利益剰余金	61,255	120,414
自己株式	-	2,780
株主資本合計	72,065	128,443
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	-	71
為替換算調整勘定	2,460	391
その他の包括利益累計額合計	2,460	462
少数株主持分	2,902	2,297
純資産合計	77,428	131,203
負債純資産合計	125,390	161,081

【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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
売上高	163,060	173,069
売上原価	53,119	55,989
売上総利益	109,941	117,080
販売費及び一般管理費	1、2 18,713	1、2 22,797
営業利益	91,228	94,283
営業外収益		
受取利息	127	166
為替差益	18	88
その他	50	39
営業外収益合計	196	293
営業外費用		
支払利息	28	26
持分法による投資損失	1,284	1,021
その他	6	4
営業外費用合計	1,319	1,052
経常利益	90,104	93,524
特別利益		
関係会社株式売却益	4 -	4 7,591
関係会社清算益	87	-
特別利益合計	87	7,591
特別損失		
減損損失	3 791	3 225
特別損失合計	791	225
税金等調整前当期純利益	89,400	100,890
法人税、住民税及び事業税	37,969	37,327
法人税等調整額	2,624	2,305
法人税等合計	35,344	39,633
少数株主損益調整前当期純利益	54,055	61,257
少数株主損失()	712	780
当期純利益	54,768	62,038

【連結包括利益計算書】

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	54,055	61,257
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1	71
為替換算調整勘定	1,540	528
持分法適用会社に対する持分相当額	2,417	2,417
その他の包括利益合計	3,957	1,817
包括利益	58,013	59,440
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	58,108	60,041
少数株主に係る包括利益	95	601

【連結株主資本等変動計算書】

前連結会計年度(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

	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

当連結会計年度(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

【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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26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	89,400	100,890
減価償却費	1,991	1,294
減損損失	791	225
のれん償却額	345	162
持分法による投資損益(は益)	1,284	1,021
為替差損益(は益)	6	6
関係会社清算損益(は益)	87	-
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	127	166
支払利息	28	26
貸倒引当金の増減額(は減少)	6	4
退職給付引当金の増減額(は減少)	55	-
退職給付に係る負債の増減額(は減少)	-	16
売上債権の増減額(は増加)	11,354	2,846
たな卸資産の増減額(は増加)	40	69
仕入債務の増減額(は減少)	135	42
未払消費税等の増減額(は減少)	5,069	1,648
その他	1,838	2,339
小計	89,233	94,814
利息及び配当金の受取額	127	160
利息の支払額	29	36
法人税等の支払額	3,500	54,647
営業活動によるキャッシュ・フロー	85,830	40,292
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	23,082	56,334
定期預金の払戻による収入	13,590	21,839
有価証券の純増減額(は増加)	172	302
有形及び無形固定資産の取得による支出	1,403	1,476
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	56	35
敷金及び保証金の差入による支出	1,270	324
敷金及び保証金の回収による収入	29	467
関係会社株式の取得による支出	30,683	-
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	91	3
投資活動によるキャッシュ・フロー	42,957	1,950

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26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	-
長期借入れによる収入	730	230
長期借入金の返済による支出	373	116
社債の償還による支出	14	-
自己株式の取得による支出	-	2,780
配当金の支払額	-	2,860
その他	77	120
財務活動によるキャッシュ・フロー	225	5,647
現金及び現金同等物に係る換算差額	627	349
現金及び現金同等物の増減額（は減少）	43,726	33,042
現金及び現金同等物の期首残高	10,209	53,936
現金及び現金同等物の期末残高	¹ 53,936	¹ 86,978

【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 17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.

当連結会計年度より、新たに設立したGungHo Online Entertainment Asia Pacific Pte.Ltd.を連結の範囲に含めております。

PlayPhone, Inc.及びその連結子会社4社は株式取得に伴い当連結会計年度より連結の範囲に含めております。なお、みなし取得日を平成26年12月31日としております。

特定子会社であるGGF B.V.の全株式を売却したことに伴い、みなし売却日を平成26年7月1日として同社を連結の範囲から除外しております。

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

該当事項はありません。

前連結会計年度において持分法の適用の範囲に含めておりましたSupercell Oyの議決権株式の51%（希薄化後）を保有するKahon 3 Oyは、当連結会計年度においてGGF B.V.の保有株式を売却したことに伴い、持分法の適用の範囲から除外しております。また、前連結会計年度において持分法の適用の範囲に含めておりましたGRAVITY EU SASは、保有株式売却に伴い当連結会計年度において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、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。

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

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、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。

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（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。

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年間で均等償却しております。ただし、金額が僅少のものについては発生時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。

(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25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
有形固定資産の減価償却累計額	1,517百万円	1,858百万円

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25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
投資有価証券(株式)	31,562百万円	百万円

3 Supercell Oyの株式の取得

前連結会計年度(平成26年12月31日)

当社と当社の親会社であるソフトバンク株式会社は、当社が3.06億米ドル(出資比率20%)、ソフトバンク株式会社は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」)

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、Supercell Oy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

当社グループは、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。Supercell Oy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Supercell Oy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活かし、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株式会社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Supercell Oyの取得株式数 : 21,157,876株

Kahon 3 OyによるSupercell Oy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Supercell Oyの株式取得後の持分比率 : 51%

当連結会計年度(平成26年12月31日)

該当事項はありません。

4 担保資産及び担保付債務

担保に供している資産及び担保付債務は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
現金及び預金	百万円	480百万円
売掛金	百万円	306百万円
流動資産その他	百万円	383百万円
固定資産	百万円	320百万円
計	百万円	1,490百万円

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
短期借入金	百万円	243百万円
1年以内返済予定の長期借入金	百万円	96百万円
長期借入金	百万円	144百万円
計	百万円	484百万円

(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
給料及び手当	2,863百万円	2,953百万円
広告宣伝費	10,433百万円	13,483百万円

2 研究開発費の総額

	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
一般管理費に含まれる研究開発費	646百万円	909百万円

3 減損損失

前連結会計年度(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
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。

当連結会計年度（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	スマートフォンゲーム及び コンシューマゲーム	ソフトウェア仮勘定 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

資産の種類	金額(百万円)
ソフトウェア仮勘定	40
のれん	184
計	225

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 関係会社株式売却益の内容は、次のとおりであります。

前連結会計年度（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。

当連結会計年度（自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日）

当社は平成26年8月26日に当社の特定子会社であるGGF B.V.の全株式をソフトバンク株式会社に売却いたしました。これに伴いSuperCell Oyの議決権付株式の51%（希薄化後）を保有するKahon 3 Oyは持分法の適用の範囲から除外されるとともに、関係会社株式売却益として7,591百万円を計上しております。

(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26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	71百万円
税効果調整前	1百万円	71百万円
税効果額	0百万円	百万円
その他有価証券評価差額金	1百万円	71百万円
為替換算調整勘定		
当期発生額	1,552百万円	528百万円
組替調整額	11百万円	百万円
為替換算調整勘定	1,540百万円	528百万円
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)	2,417百万円	2,417百万円
その他の包括利益合計	3,957百万円	1,817百万円

(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。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

1. 発行済株式に関する事項

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	11,520,100	1,140,489,900		1,152,010,000

(注) 普通株式の当連結会計年度増加株式数は、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たことによるものであります。

2. 自己株式に関する事項

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		4,300,000		4,300,000

(注) 平成26年2月3日の定時取締役会決議に基づき、自己株式を4,300,000株取得しております。

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議日	株式の種類	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 取締役会	普通株式	2,880	2.5	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後の配当額を記載しております。

(2) 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27年 2月3日 取締役会	普通株式	利益剰余金	3,443	3	平成26年 12月31日	平成27年 3月9日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

- 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は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
現金及び預金	64,844百万円	132,099百万円
預入期間が3ヶ月を超える 定期預金	11,107百万円	45,664百万円
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	199百万円	543百万円
現金及び現金同等物	53,936百万円	86,978百万円

- 2 株式の売却により連結子会社でなくなった会社の資産及び負債の主な内訳

前連結会計年度(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。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

株式の売却により、GGF B.V.が連結子会社でなくなったことに伴う売却時の資産及び負債の内訳並びに株式の売却価額と売却による収入は次のとおりです。

流動資産	13百万円
固定資産	29,346百万円
流動負債	2百万円
固定負債	百万円
為替換算調整勘定	1,223百万円
株式の売却益	7,591百万円
株式の売却価額	35,725百万円
現金及び現金同等物	百万円
差引：売却による収入	35,725百万円

(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あります。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) 未払法人税等	37,135	37,135	
(5) 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。

当連結会計年度(平成26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	132,099	132,099	
(2) 売掛金	16,094	16,094	
貸倒引当金()	60	60	
	16,034	16,034	
(3) 有価証券及び投資有価証券 その他有価証券	543	543	
資産計	148,677	148,677	
(1) 買掛金	579	579	
(2) 短期借入金	243	243	
(3) 1年内返済予定の長期借入金	232	232	
(4) 未払法人税等	19,612	19,612	
(5) 長期借入金	1,009	1,036	26
負債計	21,678	21,705	26

() 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)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。

(5)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25年12月31日	平成26年12月31日
非上場関係会社有価証券	31,562	
非上場会社有価証券		2,629

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 (譲渡性預金)	497			
合計	83,916			

当連結会計年度(平成26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	132,099			
売掛金	16,094			
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 (譲渡性預金)	543			
合計	148,737			

(注4) 社債、長期借入金、リース債務及びその他の有利子負債(短期借入金)の連結決算日後の返済予定額

前連結会計年度(平成25年12月31日)

	1年以内 (百万円)	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	99	55	730	2	
リース債務	104	86	30	6	1

当連結会計年度(平成26年12月31日)

	1年以内 (百万円)	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)
短期借入金	243				
長期借入金	232	905	104		
リース債務	109	52	11	1	

(有価証券関係)

1 その他有価証券

前連結会計年度(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	

当連結会計年度(平成26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	2,629	2,557	71
小計	2,629	2,557	71
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	543	543	
小計	543	543	
合計	3,172	3,101	71

(退職給付関係)

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

1 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
 入しております。

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とおりであります。

制度全体の積立状況に関する事項

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)
年金資産の額(百万円)	222,956
年金財政計算上の給付債務の額(百万円)	206,135
差引額(百万円)	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 0.4%(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)	26
ロ 中小企業退職共済制度から支給される額(百万円)	
ハ 退職給付引当金(百万円)	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)	8
ロ 中小企業退職共済制度への拠出額(百万円)	3
ハ 総合設立の厚生年金基金への拠出額(百万円)	40
ニ 確定拠出年金への掛金支払額(百万円)	115
ホ 退職給付費用(イ+ロ+ハ+ニ)(百万円)	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。

当連結会計年度（自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日）

1 採用している退職給付制度の概要

当社は、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を合理的に計算することができないため、確定拠出制度と同様に会計処理を行っております。なお、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係る注記は、重要性が乏しいため省略しております。

また、一部の連結子会社が有する確定給付型の制度は、簡便法により退職給付に係る負債及び退職給付費用を計算しており、一部の連結子会社においては、確定拠出制度である中小企業退職共済制度、確定拠出型年金制度に加入しております。

2 確定拠出制度

確定拠出制度（確定拠出制度と同様に会計処理する複数事業主制度の厚生年金基金制度を含む。）への要拠出額は、235百万円であります。

3 簡便法を適用した確定給付制度

イ．簡便法を適用した制度の退職給付に係る負債の期首残高と期末残高の調整表

退職給付に係る負債の期首残高	26 百万円
退職給付費用	0 百万円
退職給付の支払額	8 百万円
その他	6 百万円
<u>退職給付に係る負債の期末残高</u>	<u>11 百万円</u>

ロ．退職給付債務及び年金資産の期末残高と連結貸借対照表に計上された退職給付に係る負債及び退職給付に係る資産の調整表

非積立型制度の退職給付債務	11 百万円
<u>連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額</u>	<u>11 百万円</u>
退職給付に係る負債	11 百万円
<u>連結貸借対照表に計上された負債と資産の純額</u>	<u>11 百万円</u>

ハ．退職給付費用

簡便法で計算した退職給付費用	0 百万円
----------------	-------

(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25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
繰延税金資産		
未払事業税	2,754百万円	1,278百万円
減価償却	477百万円	412百万円
貸倒引当金	2百万円	41百万円
繰越欠損金	1,047百万円	1,640百万円
繰越税額控除	1,752百万円	1,898百万円
その他	534百万円	540百万円
小計	6,569百万円	5,812百万円
評価性引当額	2,341百万円	3,864百万円
繰延税金資産合計	4,228百万円	1,948百万円
繰延税金負債		
在外子会社の減価償却費	百万円	14百万円
繰延税金負債合計	百万円	14百万円
繰延税金資産純額	4,228百万円	1,933百万円

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

前連結会計年度及び当連結会計年度において、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。

3 法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

「所得税法等の一部を改正する法律」(平成26年法律第10号)が、平成26年3月31日に公布され、平成26年4月1日以後に開始する連結会計年度から復興特別法人税が課されないこととなりました。

これに伴い、当連結会計年度の繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用した法定実効税率は、平成27年1月1日に開始する連結会計年度に解消が見込まれる一時差異について、前連結会計年度の38.0%から35.6%に変更されております。

なお、この税率変更による影響額は、軽微であります。

(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】

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

1 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及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

(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。

当連結会計年度(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。

(報告セグメントの変更等に関する事項)

当社グループは、従来「PCオンライン事業」、「モバイルコンシューマ事業」の2事業を報告セグメントとしておりましたが、当連結会計年度より単一セグメントに変更しております。

当社グループでは、提供するコンテンツのハードウェアを分類の基準としたセグメント毎に開発体制を構築し、各種ゲームコンテンツの開発を行ってまいりました。一方で、ゲームコンテンツ市場においてはネットワーク化やマルチプラットフォーム化が進展し、ハードウェア毎の開発環境が類似する傾向となりました。こうした市場の変化に対応し、従来の事業セグメントを融合させ、当社の技術優位性を生かしたアメーバ組織による開発を推進しております。

このような状況を踏まえ、当社グループの事業展開、経営資源の配分、経営管理体制の実態等の観点から事業セグメントについて再考した結果、当社グループの事業を一体として捉えることが合理的であり、事業セグメントは単一セグメントが適切であると判断したことによるものであります。

この変更により、当社グループは単一セグメントとなることから、当連結会計年度のセグメント記載を省略しております。

【関連情報】

前連結会計年度(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。

当連結会計年度(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

当連結会計年度(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。

【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

当連結会計年度(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。

【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。

当連結会計年度(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。

【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親会社及び主要株主（会社等に限る。）等

前連結会計年度(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。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

種類	会社等の名称	所在地	資本金 (百万円)	事業の内容	議決権の 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
親会社	ソフトバンク株式会社	東京都港区	238,772	純粋持株会社	40.15 (6.39) [18.56]	同社の従業員による当社取締役の兼務	GGF B.V. 株式の売却	35,725		

(注) 1. 記載金額のうち、取引金額には消費税等は含まれておりません。

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記載しております。

3. 取引条件及び取引条件の決定方針等

株式譲渡金額については、独立した第三者算定機関による株式価値算定結果を参考に、本件取引の目的等を総合的に勘案して、交渉・協議のうえ決定しております。

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

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (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株当たり純資産額	64円69銭	112円32銭
1株当たり当期純利益	47円56銭	54円02銭
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
純資産の部の合計額(百万円)	77,428	131,203
普通株式に係る純資産額(百万円)	74,525	128,906
差額の主な内訳(百万円) 少数株主持分	2,902	2,297
普通株式の発行済株式数(株)	1,152,010,000	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)	1,152,010,000	1,147,710,000

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。

	前連結会計年度 (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)	54,768	62,038
普通株式に係る当期純利益(百万円)	54,768	62,038
普通株式に帰属しない金額(百万円)		
普通株式の期中平均株式数(株)	1,151,567,261	1,148,465,427
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)	439,102	
(うち新株予約権)	(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) 1. 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。

2. 当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。

【連結附属明細表】

【社債明細表】

該当事項はありません。

【借入金等明細表】

区分	当期末残高 (百万円)	当期末残高 (百万円)	平均利率 (%)	返済期限
短期借入金		243	5.00	
1年以内返済予定長期借入金	99	232	3.14	
1年以内返済予定リース債務	104	109	2.49	
長期借入金(1年以内に返済予定のものを除く)	788	1,009	2.78	平成28年1月～ 平成29年11月
リース債務(1年以内に返済予定のものを除く)	123	65	1.85	平成28年1月～ 平成30年9月
その他有利子負債				
合計	1,115	1,660		

(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	905	104		
リース債務	52	11	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)	49,909	94,333	132,828	173,069
税金等調整前四半期 (当期)純利益 (百万円)	28,095	52,755	79,872	100,890
四半期(当期)純利益 (百万円)	17,063	32,092	49,715	62,038
1株当たり四半期 (当期)純利益 (円)	14.83	27.93	43.28	54.02

(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)	14.83	13.10	15.35	10.74

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25年12月31日)	当事業年度 (平成26年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	59,555	125,617
売掛金	18,093	15,270
前払費用	120	324
繰延税金資産	2,738	1,284
その他	83	531
流動資産合計	80,591	143,027
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	51	54
器具備品（純額）	206	174
有形固定資産合計	258	228
無形固定資産		
ソフトウェア	351	519
ソフトウェア仮勘定	441	663
その他	19	31
無形固定資産合計	812	1,214
投資その他の資産		
関係会社株式	31,892	6,175
長期貸付金	92	436
長期前払費用	608	591
繰延税金資産	1,177	1,266
敷金及び保証金	1,452	1,774
投資その他の資産合計	35,223	10,245
固定資産合計	36,294	11,688
資産合計	116,886	154,716

(単位：百万円)

	前事業年度 (平成25年12月31日)	当事業年度 (平成26年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	529	609
未払金	2,096	2,215
リース債務	89	96
未払費用	74	66
未払法人税等	37,071	19,537
未払消費税等	5,530	3,909
その他	221	167
流動負債合計	45,613	26,603
固定負債		
リース債務	111	63
資産除去債務	47	47
固定負債合計	158	110
負債合計	45,772	26,713
純資産の部		
株主資本		
資本金	5,338	5,338
資本剰余金		
資本準備金	5,331	5,331
資本剰余金合計	5,331	5,331
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	60,443	120,113
利益剰余金合計	60,443	120,113
自己株式	-	2,780
株主資本合計	71,113	128,002
純資産合計	71,113	128,002
負債純資産合計	116,886	154,716

【損益計算書】

(単位：百万円)

	前事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当事業年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
売上高	158,778	168,986
売上原価	50,574	52,941
売上総利益	108,204	116,044
販売費及び一般管理費	² 15,783	² 20,056
営業利益	92,420	95,988
営業外収益		
受取利息	10	54
為替差益	-	18
その他	12	9
営業外収益合計	22	83
営業外費用		
支払利息	4	3
為替差損	18	-
その他	0	0
営業外費用合計	23	3
経常利益	92,419	96,067
特別利益		
関係会社株式売却益	³ -	³ 5,200
関係会社清算益	29	-
特別利益合計	29	5,200
特別損失		
減損損失	324	41
関係会社株式評価損	128	173
特別損失合計	452	215
税引前当期純利益	91,996	101,053
法人税、住民税及び事業税	37,681	37,139
法人税等調整額	3,434	1,364
法人税等合計	34,246	38,503
当期純利益	57,750	62,549

【売上原価明細書】

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)		当事業年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	
		金額(百万円)	構成比 (%)	金額(百万円)	構成比 (%)
経費	(注)	50,574	100.0	52,941	100.0
当期売上原価		50,574	100.0	52,941	100.0

(注) 主な内訳は次のとおりであります。

項目	前事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当事業年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
ロイヤリティ(百万円)	2,715	2,551
減価償却費(百万円)	659	492
支払手数料(百万円)	45,521	49,498

【株主資本等変動計算書】

前事業年度(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

当事業年度(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							純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		自己株式	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	5,338	5,331	5,331	60,443	60,443		71,113	71,113
当期変動額								
剰余金の配当				2,880	2,880		2,880	2,880
当期純利益				62,549	62,549		62,549	62,549
自己株式の取得						2,780	2,780	2,780
当期変動額合計				59,669	59,669	2,780	56,888	56,888
当期末残高	5,338	5,331	5,331	120,113	120,113	2,780	128,002	128,002

【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

移動平均法による原価法

2. 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。

3. 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、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。

4. 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。

(表示方法の変更)

(単体簡素化に伴う財務諸表等規則第127条の適用及び注記の免除等に係る表示方法の変更)

貸借対照表、損益計算書、株主資本等変動計算書、有形固定資産等明細表、引当金明細表については、財務諸表等規則第127条第1項に定める様式に基づいて作成しております。

また、財務諸表等規則第127条第2項に掲げる各号の注記については、各号の会社計算規則に掲げる事項の注記に変更しております。

以下の事項について、記載を省略しております。

- ・財務諸表等規則第8条の28に定める資産除去債務に関する注記については、同条第2項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第26条に定める減価償却累計額の注記については、同条第2項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第68条の4に定める1株当たり純資産額の注記については、同条第3項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第86条に定める研究開発費の注記については、同条第2項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第95条の3の2に定める減損損失に関する注記については、同条第2項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第95条の5の2に定める1株当たり当期純損益金額に関する注記については、同条第3項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第95条の5の3に定める潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額に関する注記については同条第4項により、記載を省略しております。
- ・財務諸表等規則第107条に定める自己株式に関する注記については、同条第2項により、記載を省略しております。

(損益計算書)

前事業年度において区分掲記しておりました「営業外収益」の「有効期限切れゲーム利用権戻入益」は、金額的重要性が乏しくなったため、当事業年度より「その他」に含めて表示しております。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。

この結果、前事業年度の損益計算書において、「営業外収益」に表示していた「有効期限切れゲーム利用権戻入益」7百万円は、「その他」として組替えております。

(貸借対照表関係)

1 関係会社に対する資産及び負債

区分表示されたもの以外で当該関係会社に対する金銭債権又は金銭債務の金額は、次のとおりであります。

	前事業年度 (平成25年12月31日)	当事業年度 (平成26年12月31日)
短期金銭債権	66百万円	448百万円
長期金銭債権	92百万円	436百万円
短期金銭債務	298百万円	543百万円

2 保証債務

下記の会社の金融機関等からの借入金に対して、次のとおり債務保証を行っております。

	前事業年度 (平成25年12月31日)	当事業年度 (平成26年12月31日)
株式会社グラスホッパー・マニファクチュア	450百万円	450百万円

(損益計算書関係)

1 関係会社との営業取引及び営業取引以外の取引の取引高の総額は、次のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当事業年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
営業取引(収入分)	302百万円	25百万円
営業取引(支出分)	2,460百万円	3,603百万円
営業取引以外の取引(収入分)	2百万円	35,737百万円

2 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額並びにおおよその割合は、次のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当事業年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
給料及び手当	1,792百万円	2,005百万円
広告宣伝費	10,034百万円	13,152百万円
おおよその割合		
販売費	63.57%	65.58%
一般管理費	36.43%	34.42%

3 関係会社株式売却益の内容は、次のとおりであります。

(前事業年度)

該当事項はありません。

(当事業年度)

当社は平成26年8月26日に当社の特定子会社であるGGF B.V.の全株式をソフトバンク株式会社に売却いたしました。これに伴い関係会社株式売却益として5,200百万円を計上しております。

(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

当事業年度(平成26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	1,193	445

(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25年12月31日	平成26年12月31日
子会社株式	31,144	5,427

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25年12月31日)	当事業年度 (平成26年12月31日)
繰延税金資産		
未払事業税	2,750百万円	1,276百万円
減価償却超過額	307百万円	317百万円
関係会社株式評価損	790百万円	852百万円
その他	68百万円	104百万円
小計	3,916百万円	2,551百万円
評価性引当額	百万円	百万円
繰延税金資産合計	3,916百万円	2,551百万円

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

前事業年度及び当事業年度において、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。

3 法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

「所得税法等の一部を改正する法律」(平成26年法律第10号)が、平成26年3月31日に公布され、平成26年4月1日以後に開始する事業年度から復興特別法人税が課されないこととなりました。

これに伴い、当事業年度の繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用した法定実効税率は、平成27年1月1日に開始する事業年度に解消が見込まれる一時差異について、前事業年度の38.0%から35.6%に変更されております。

なお、この税率変更による影響額は、軽微であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

【附属明細表】

【有形固定資産等明細表】

区分	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)	当期償却額 (百万円)	当期末残高 (百万円)	減価償却 累計額 (百万円)
有形固定資産	建物	51	36		33	54	157
	器具備品	206	77	0	109	174	432
	計	258	113	0	142	228	589
無形固定資産	ソフトウェア	351	703	1	534	519	
	ソフトウェア仮勘定	441	927	705 (41)		663	
	その他	19	16		4	31	
	計	812	1,647	706 (41)	539	1,214	

- (注) 1. 「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。
2. ソフトウェアの当期増加額703百万円は、主にソフトウェア仮勘定からの振替額であります。
3. ソフトウェア仮勘定の当期増加額927百万円は、主にゲーム開発に係る支出であります。
4. ソフトウェア仮勘定の当期減少額705百万円は、減損損失41百万を除き、ゲーム開始に伴うソフトウェアへの振替額であります。

【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】

連結財務諸表を作成しているため、記載を省略しております。

(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	100株
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) 当社の株主は、その有する単元未満株式について、次に掲げる権利以外の権利を有しておりません。

会社法第189条第2項各号に掲げる権利

会社法第166条第1項の規定による請求をする権利

株主の有する株式数に応じて募集株式の割当て及び募集新株予約権の割当てを受ける権利

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17期)(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)平成26年3月25日関東財務局長に提出

(2) 有価証券報告書の訂正報告書及び確認書

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)平成26年3月27日関東財務局長に提出

(3) 内部統制報告書及びその添付書類

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)平成26年3月23日関東財務局長に提出

(4) 四半期報告書、四半期報告書の確認書

第18期第1四半期(自 平成26年1月1日 至 平成26年3月31日)平成26年5月9日関東財務局長に提出

第18期第2四半期(自 平成26年4月1日 至 平成26年6月30日)平成26年8月8日関東財務局長に提出

第18期第3四半期(自 平成26年7月1日 至 平成26年9月30日)平成26年11月7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26年3月27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3号(特定子会社の異動)の規定に基づく臨時報告書

平成26年8月22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、第12号及び第19号(特定子会社の異動及び当社グループの財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況に著しい影響を与える事象)の規定に基づく臨時報告書

平成26年8月22日関東財務局長に提出

(8) 臨時報告書の訂正報告書

金融商品取引法第24条の5第5項の規定に基づく臨時報告書の訂正報告書(上記(7)臨時報告書の訂正報告書)

平成26年8月28日関東財務局長に提出

(9) 自己株券買付状況報告書

平成26年4月4日、平成26年5月1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27年3月23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 千代田 義 央

< 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26年1月1日から平成26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26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26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26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。

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27年3月23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 千代田 義央

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26年1月1日から平成26年12月31日までの第18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26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。