



## 平成22年9月期 決算短信

平成22年11月9日  
上場取引所 東

上場会社名 株式会社エイテイング  
コード番号 3785 URL <http://www.8ing.co.jp/>  
代表者 (役職名) 代表取締役社長  
問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長  
定時株主総会開催予定日 平成22年12月22日  
有価証券報告書提出予定日 平成22年12月24日

(氏名) 藤澤 知徳  
(氏名) 津村 正幸  
配当支払開始予定日

TEL 03-5753-8178  
平成22年12月24日

(百万円未満切捨て)

### 1. 22年9月期の連結業績(平成21年10月1日～平成22年9月30日)

#### (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年9月期	1,625	△8.7	56	△83.8	68	△79.4	29	△84.6
21年9月期	1,780	—	346	—	333	—	189	—

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	自己資本当期純利 益率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
22年9月期	549.17	546.52	1.8	3.5	3.5
21年9月期	3,552.60	3,530.83	11.5	15.3	19.4

(参考) 持分法投資損益 22年9月期 一百万円 21年9月期 一百万円

前連結会計年度より連結財務諸表を作成しているため、前連結会計年度の対前期増減率については記載していません。

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
22年9月期	1,758	1,648	93.8	30,877.04
21年9月期	2,141	1,686	78.7	31,639.21

(参考) 自己資本 22年9月期 1,648百万円 21年9月期 1,686百万円

#### (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
22年9月期	△178	△214	△67	951
21年9月期	△3	△68	△111	1,411

### 2. 配当の状況

	1株当たり配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭			
21年9月期	—	0.00	—	1,300.00	1,300.00	69	36.6	4.2
22年9月期	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00	53	182.1	3.2
23年9月期 (予想)	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00		87.9	

### 3. 23年9月期の連結業績予想(平成22年10月1日～平成23年9月30日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期 純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
	第2四半期 連結累計期間 通期	909	△15.0	△3	—	△3	—	△32	—
	2,018	24.2	143	154.6	143	107.8	62	113.4	1,138.16

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 無  
 新規 ー社 (社名 ) 除外 ー社 (社名 )

(2) 連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更に記載されるもの)

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 有  
 ② ①以外の変更 無

詳細は、17ページ「連結財務諸表作成のため基本となる重要な事項」をご覧ください

(3) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む) 22年9月期 54,993株 21年9月期 54,893株  
 ② 期末自己株式数 22年9月期 1,599株 21年9月期 1,599株

(参考)個別業績の概要

1. 22年9月期の個別業績(平成21年10月1日～平成22年9月30日)

(1) 個別経営成績 (％表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年9月期	1,629	△8.5	28	—	48	△578.0	14	—
21年9月期	1,780	△10.5	338	△40.1	331	△41.0	188	△40.1

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
22年9月期	281.18	279.83
21年9月期	3,526.29	3,504.68

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
22年9月期	1,730	1,730	1,633	1,633	94.4	30,590.97	30,590.97	
21年9月期	2,135	2,135	1,685	1,685	78.9	31,620.62	31,620.62	

(参考) 自己資本 22年9月期 1,633百万円 21年9月期 1,685百万円

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に掲載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる仮定及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、3ページ「1. 経営成績 (1) 経営成績の分析」をご覧ください。

## 1. 経営成績

### (1) 経営成績に関する分析

#### ① 当連結会計年度の経営成績

当連結会計年度におけるわが国経済は、各種の経済対策や新興諸国の経済成長を背景に企業収益の持ち直しなどが見られ、世界的な景気後退の状況からは自律回復に向けた動きも見られました。個人消費も改善に向けた動きがあるものの、先行きの雇用や所得環境に対する不透明感からその動きは弱いものとなっております。

当社グループが属する家庭用ゲームソフト業界は、市場規模が海外においては北米、欧州を中心に縮小し、国内においては微増となりました。ゲームソフトパブリッシャーの開発に対する慎重な姿勢が続き、ゲームソフトの販売動向としては少数の既存有名タイトルが上位販売本数を占めるなど、ディベロッパーである当社にとっては総じて厳しい状況が続きました。一方、家庭用ゲームソフト市場が厳しい市場環境であったにもかかわらず、ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス（SNS）やスマートフォンでのゲーム市場は拡大し、今後も市場規模拡大が予想されております。

このような環境のもと、当社グループはゲームソフト開発事業とモバイルコンテンツ開発事業において業務に邁進し、主力のゲームソフト開発事業においてはアニメのアクションゲームを中心に合計10タイトルの開発を行いました。

以上の結果、当連結会計年度の当社グループの経営成績は、売上高は1,625,261千円（前期比8.7%減）、経常利益は68,867千円（同79.4%減）、当期純利益は29,270千円（同84.6%減）となりました。

事業の種類別セグメントの業績は以下のとおりです。

#### (ゲームソフト開発事業)

ゲームソフト開発事業におきましては、高度化・複雑化するユーザー・クライアントの要望に対応するため、開発体制の強化を目的とした人材の採用、組織体制の変更などを実施しました。また、中長期的な国内及び海外へのゲームソフト供給拡大を見据えて分業化・ライブラリー化を継続推進し、総合的な開発体制の強化に注力してまいりました。

具体的には、1つのゲームタイトルをハイエンドゲーム機を中心に複数のゲーム機向けにリリースするマルチプラットフォーム開発ツールの制作を行い、開発効率の向上と従来以上の原価低減及び工程管理等に努め、ユーザー・クライアントのニーズに応える体制の構築を進めてまいりました。

また、インターネットなどのオンライン環境の普及により不特定多数のユーザーが同時並行で遊ぶオンラインゲームやソーシャルネットワーク市場の拡大が顕著であり、こうしたオンラインゲームやSNSゲームの開発運営に対応するため当社グループにおいてもオンラインゲームの開発を開始しました。

当連結会計年度におきましては、上記のような対応をとり、積極的な営業活動を行いましたが、世界的な景気の停滞感を受けてクライアントであるゲームソフトパブリッシャーの開発に対する姿勢が慎重になり、発売するゲームソフトの厳しい選別が進みました。このような業界動向により、予定していた複数の開発案件が受注に至らず、また契約締結期間の長期化や開発着手案件における仕様の変更等による開発原価増により売上高及び利益は前期比減収減益となりました。

以上の結果、売上高は1,507,073千円（同8.2%減）、営業利益は382,590千円（同41.5%減）となりました。

#### (モバイルコンテンツ開発事業)

モバイルコンテンツ開発事業におきましては、「ミュージカルカフェ」をはじめとする既存コンテンツの更新のほか、iモード、Yahoo!ケータイ向けに新規コンテンツ「Dear. ヴァンパイアの恋」をリリースいたしました。

以上の結果、売上高は116,429千円（同13.6%減）、営業利益は16,258千円（同34.5%減）となりました。

#### (その他事業)

その他事業における売上高は1,758千円（同55.4%減）、営業利益は1,559千円（同47.6%減）となりました。

## ② 次期の見通し

次期におけるゲームソフト業界は、急激な円高の進行などによる景気の停滞感の中、ゲームメーカー各社より発表された新型ゲーム機及び周辺機器、新作ソフトの発売等により市場の活性化が期待されております。当社グループの方針としてはユーザー及びクライアントのニーズを第一に捉え、このニーズに応えるゲームソフトの開発をすることが収益の確保に繋がるものと考えております。

主力事業であるゲームソフト開発事業においては、技術環境の変化に対し分業化・ライブラリー化による開発技術の共有、人員育成による技術レベルの底上げならびに制作ツールの開発を継続し、主要開発であるハイエンド機向け開発ならびに新型ゲーム機及び周辺機器向け開発を推進します。

また、オンラインゲームやSNSゲームなどのネットワークゲーム市場の拡大に対しては、10月1日に設立しました株式会社エーティンクネットワークスにおいてオンラインゲームの開発が運営開始に向け順調に進んでおり、ロイヤリティ収入による売上計上を予定しております。

また、利益面においては、優秀な開発人員の確保ならびに外注管理体制の構築を通じ開発コストの低減を図っていくために、本日発表のとおり新規開発拠点として札幌スタジオを開設いたします。これらの策を講じつつ、新規案件受託に向け緻密なマーケティングと積極的な営業活動に注力いたします。

以上により平成23年9月期における業績見通しは売上高2,018百万円（前期比24.2%増）、営業利益143百万円（同154.6%増）、経常利益143百万円（同107.8%増）、当期純利益62百万円（同113.4%増）を見込んでおります。

## (2) 財政状態に関する分析

### ① 資産、負債及び純資産の状況

資産合計は、前連結会計年度末に比べ383,645千円減少し、1,758,188千円となりました。

流動資産残高は、前連結会計年度末に比べ578,619千円減少し、1,331,732千円となりました。主な増加の要因は、コンテンツの制作に係るコンテンツ仕掛品の増加額41,852千円等であり、主な減少の要因は、無形固定資産の取得及び法人税等の支払い等に係る現金及び預金の減少額460,017千円、開発タイトルの完成に係る仕掛品の減少額238,028千円等であります。

固定資産残高は、前連結会計年度末に比べ194,973千円増加し、426,455千円となりました。主な要因は、コンテンツ制作に係るコンテンツ仮勘定の増加額175,407千円等であります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ346,114千円減少し、109,539千円となりました。

流動負債残高は、前連結会計年度末に比べ346,114千円減少し、109,539千円となりました。主な要因は、ゲーム受託開発における中間金に係る前受金の減少額298,692千円等であります。

純資産合計は、前連結会計年度末に比べ37,531千円減少し、1,648,649千円となりました。主な増加の要因は、当期純利益の発生に係る繰越利益剰余金の増加額29,270千円等であり、主な減少の要因は、配当金の支払いに係る繰越利益剰余金の減少額69,282千円であります。

### ② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ460,017千円減少し、951,098千円となりました。

また、当事業年度中における各キャッシュ・フロー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)

営業活動の結果支出した資金は、178,973千円（前連結会計年度は3,682千円の支出）となりました。主な資金増加要因として、たな卸資産の減少額196,175千円、税金等調整前当期純利益59,888千円等がありましたが、前受金の減少額298,692千円、法人税等の支払額85,597千円等の資金減少要因があったことによるものです。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果支出した資金は、214,031千円（前連結会計年度は68,020千円の支出）となりました。主な資金増加要因として、保険積立金の解約による収入22,335千円、投資有価証券の売却による収入16,270千円がありましたが、無形固定資産の取得による支出242,968千円等の資金減少要因があったことによるものです。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果支出した資金は、67,011千円（前連結会計年度は111,836千円の支出）となりました。これは主として配当金の支払額69,491千円等によるものです。

### (3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主に対する利益還元を重要な経営課題として認識しております。当社の配当政策の基本的な考え方は、収益状況に応じた継続的な配当を実施するとともに将来の事業展開に備えた内部留保の充実、財務体質の強化等の必要性を考慮し、総合的に利益還元を判断・決定していくこととしております。

当期の1株当たり配当金は1,000円を予定しております。次期においては業績の見通しを鑑み、1株当たり1,000円の配当を予定しております。今後の配当につきましても業績の向上を図り、今後の事業展開を勘案しながら配当金の安定化に努めていく所存であります。

なお、当社は、「取締役会の決議により、毎年3月31日を基準日として、中間配当を行うことができる。」旨を定款に定めております。

#### (4) 事業等のリスク

以下において、当社グループの事業展開その他に関して、投資家の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項について記載しております。また、必ずしも事業上のリスクに該当しない事項についても、投資家の判断上、重要であると考えられるものについては、投資家に対する積極的な情報開示の観点から開示しております。なお、当社グループはこれらの事項が発生する可能性を認識した上で、発生回避および発生した場合の対応に努める方針であります。本株式に対する投資判断は、以下の記載事項及び本書中の本項以外の記載事項を慎重に検討した上で行われる必要があります。また、以下の記載は当社グループの事業もしくは本株式への投資に関するリスクのすべてを網羅するものではありませんのでご留意ください。

##### 1. ゲームソフト業界の動向

当社グループが事業を展開しているゲームソフト市場は、既に広く消費者に認知され、成熟されつつあります。しかしながら今後のゲームメーカーによる新型ゲーム機の投入やオンライン化、モバイルプラットフォームにおける新たな市場の成長などにより、市場規模は一定の規模の維持又は拡大すると認識しております。当社グループは、市場動向を鑑み、ユーザーである消費者の嗜好に留意し、すべての主要なゲーム機種へ供給できる体制を確立し事業の強化を図っております。しかしながら、ゲームソフト市場の規模が当社グループの予測を下回る場合、当社グループの強みとするアクションジャンルのゲームに対する消費者の嗜好が急激に変化した場合は、業績に大きな影響を与える可能性があります。

##### 2. 事業の競合

ゲームソフトの企画・開発、モバイルコンテンツの企画・開発・配信の各業界には、有力な事業者が存在し、大きな参入障壁も存在しないことから当社グループと事業競合関係にあります。当社グループのゲームソフトの開発事業においては徹底した納期管理や、開発機能のライブラリー化を進めております。また、モバイルコンテンツの企画・開発・配信においては、ゲームソフト開発事業との相乗効果によりゲーム性を織り込んだオリジナルコンテンツを開発し、他社との差別化を図って事業を展開しております。しかしながら、他社との比較においてゲームソフトおよびモバイルコンテンツの完成度が低い場合や、当社グループと同様なゲームソフトおよびモバイルコンテンツの開発を他社が先んじた場合において、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

##### 3. 開発コスト力

当社グループが販売先やエンドユーザーである一般消費者から評価を得るには、前述のとおり魅力あるゲームソフトを生み出すことも重要ですが、販売先に納得いただける価格でのゲームソフト供給や収益性のあるモバイルコンテンツを作成することも重要です。そのため、日々のコスト削減や研究開発活動を通じた開発効率の向上策などに取り組み、競合他社と比べ高い競争力を持つ必要があります。競合他社との開発コスト力の状況によっては収益性の低下や販売先からの依頼の減少、一般消費者の情報利用の減少など、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

##### 4. 開発期間の長期化

ゲームソフト、モバイルコンテンツの企画・開発期間は半年から長いもので3年を要します。開発が長期間にわたるため、企画段階において予測した開発期間と実際の開発期間に差異が生じる可能性があります。また、最近の技術革新におけるスピードの速さのために、製品に求められる機能が高度化した場合、開発期間が長期化する可能性があります。技術情報の収集には努めていますが、当社グループの努力にもかかわらず対応が遅れが生じた場合、その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

##### 5. 開発要員・外注業者の確保

当社グループは、ゲームソフト、モバイルコンテンツの企画・開発に関する事業においてデザイナーやプログラマー、音楽や効果音に取り組むコンポーザーなど特殊技術を持つ数多くの人材、外注業者を活用しております。当社グループは継続的に優秀な人材の確保に努めてまいりますが、これらの人材が当社グループより流出した場合や外注業者の確保が行えなかった場合は、当社グループが計画していた事業活動が遂行できず、その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 6. ゲームソフトの瑕疵

当社グループは販売先へ納入するゲームソフトを高い品質に保つため、開発スタッフ以外にも数社の検査会社への外注を活用して、ゲームソフトの厳しい検査を行っております。また、ゲームソフトについては当社グループの納品後、各販売先においてゲームソフトの動作確認やキャラクターの描写等の細部にいたるまで検収を受け、瑕疵の発生を極小化しております。しかしながら、当社グループが販売先に納入したゲームソフトに瑕疵が発生しないという保証はなく、さらに大規模なリコールなどで当社グループが多額の損害賠償請求を受けた場合には、その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 7. 販売先の政策により変動する収入

当社グループが販売先から得るゲームソフトの企画・開発の対価は、開発業務の進捗度に応じて計上される開発売上と販売先からエンドユーザーへゲームソフトが販売されるごとに販売数量に基づき受取るロイヤリティ収入からなります。このような中で、販売先からゲームソフトの納期や仕様に変更の要請があった場合は、開発売上の計上時期及び計上額が変わることがあります。また、ゲームソフトの販売数量に基づき変動するロイヤリティ収入も、販売先が実施する各種の販売活動により大きく影響を受けます。このように、当社グループの売上額や売上のタイミングは、販売先の政策の変更により大きく影響を受け、その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 8. 新しいハードウェア環境や新技術への対応

当社グループの取り組む事業分野では、家庭用ゲーム機や携帯電話機器等のゲームソフト、モバイルコンテンツの対象ハードウェアが周期的に変遷し、その度に技術環境が変化し、当社グループはその対応を迫られます。また、家庭用ゲーム機では、ハードウェアごとにパッケージの価格やその価格から差引かれる家庭用ゲーム機のメーカー取り分が変化し、当社グループの収益環境も大きく変化します。その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 9. 知的財産権の取得・侵害

当社グループの取り組む事業分野では、ゲームソフト、モバイルコンテンツに登場する人物や架空のキャラクターに関する使用権や技術上の特許権等多くの知的財産権が関係しております。ゲームソフト、モバイルコンテンツの開発に付随して知的財産の保護の対象となる可能性のあるものについては、必要に応じて特許権・商標権等の取得を目指しております。しかしながら、当社グループの技術、ノウハウが特許権又は商標権などとして保護されず他社に先んじられた場合や、他社より保有する知的財産権を侵害していると訴訟等を提訴された場合には、当社グループ製品の開発又は販売に支障が生じ、その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 10. 販売先の機密情報の漏洩

当社グループは販売先の依頼により、ゲームソフトの企画・開発を行いますが、その際、技術情報はもとより経営に関する情報まで、販売先が保有するさまざまな機密情報の開示を受けます。そのため、社員教育やコンピュータシステム上でのセキュリティ対策等様々な角度から機密情報の漏洩防止策を採っておりますが、万一機密情報が漏洩した場合には、販売先から訴訟や発注の停止等処置を受けることも考えられ、その結果によっては、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 11. 特定販売先への依存

当社グループの販売先のうち、総販売実績に対する割合が10%を超える相手先が当期において3社となっております。ゲームソフト開発事業に関しては新たな販路の開拓を常に心掛けるとともに、特定取引先に対する依存度を低下させる方針ですが、今後、当該販売先による当社グループへの取引方針が変化した場合には、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

## 12. 法的規制

現在、当社グループが営む事業の中で、事業活動を直接的に規制するような法的規制はありません。また、当社グループは、アダルトや暴力シーンが含まれるゲームソフト、モバイルコンテンツ制作や事業の展開、製品の取扱いを行っておりませんので、法的規制や行政指導に該当する事項もありません。しかしながら、将来的にインターネット、コンピュータ、デジタルコンテンツ関連業者を対象とした法的規制が整備された場合には、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

### 13. 回収不能な情報料の取扱い

モバイルコンテンツ開発事業においては、情報料の回収は各携帯電話会社が代行して行っておりますが、各携帯電話会社の責に帰すべき事由によらず情報料を回収できない場合は、各社は当社グループへ情報料の回収が不能であるとの通知によって、当社グループへの情報料回収代行義務は免責されることとなっております。このような場合、当社グループは直接代金回収を行うことができますが、人員、回収費用等の面から考えると事実上回収は不可能であります。当期においてはこのような未払者による未払額が350千円あります。このような未払者が増加した場合には、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

### 14. モバイルコンテンツ業界の動向

モバイルコンテンツ開発事業においては、携帯電話の機能向上やインターネットへの接続により、モバイルコンテンツ市場は急拡大しております。当社グループは、ゲームソフト開発事業で蓄積したノウハウを活かし、既に国内の携帯電話会社を通じてコンテンツの配信を行い、今後もモバイルコンテンツ開発事業の強化を図ってまいります。今後のモバイルコンテンツを巡る何らかの予期せぬ要因により、当社グループの期待通りにモバイルコンテンツ市場の成長が進まない場合には、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

### 15. 個人情報の管理

当社グループが管理すべき個人情報については、当社グループ及び当社グループの外注業者を含めて厳重な管理を行っております。また、当社グループの全役職員へ情報管理の周知徹底を図っているため、当社グループにおいてはこれまでに判明した個人情報の流出はありません。個人情報が蓄積されているデータベースサーバーは、外部からのアクセスが直接できない状態にしております。社内的にはID、パスワード等を厳重に管理することにより、同サーバーへアクセスする人数を絞り込んでおります。

このような対策を採っているものの、外部からの不正アクセス等によって個人情報が外部流出する可能性は存在します。個人情報が流出した場合、当社グループへの損害賠償請求、社会的信用の失墜等により、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

### 16. ストックオプションによる株式の希薄化

平成22年9月30日現在における新株予約権による潜在株式数は510株であり、発行済株式総数54,993株の0.9%に相当いたします。今後につきましても、役員及び従業員等のモチベーション向上と優秀な人材の確保を目的としてストックオプションによる新株予約権発行を検討しており、新株予約権の行使が行われた場合、保有株式の株式価値が希薄化する可能性があります。



## 2. 企業集団の状況

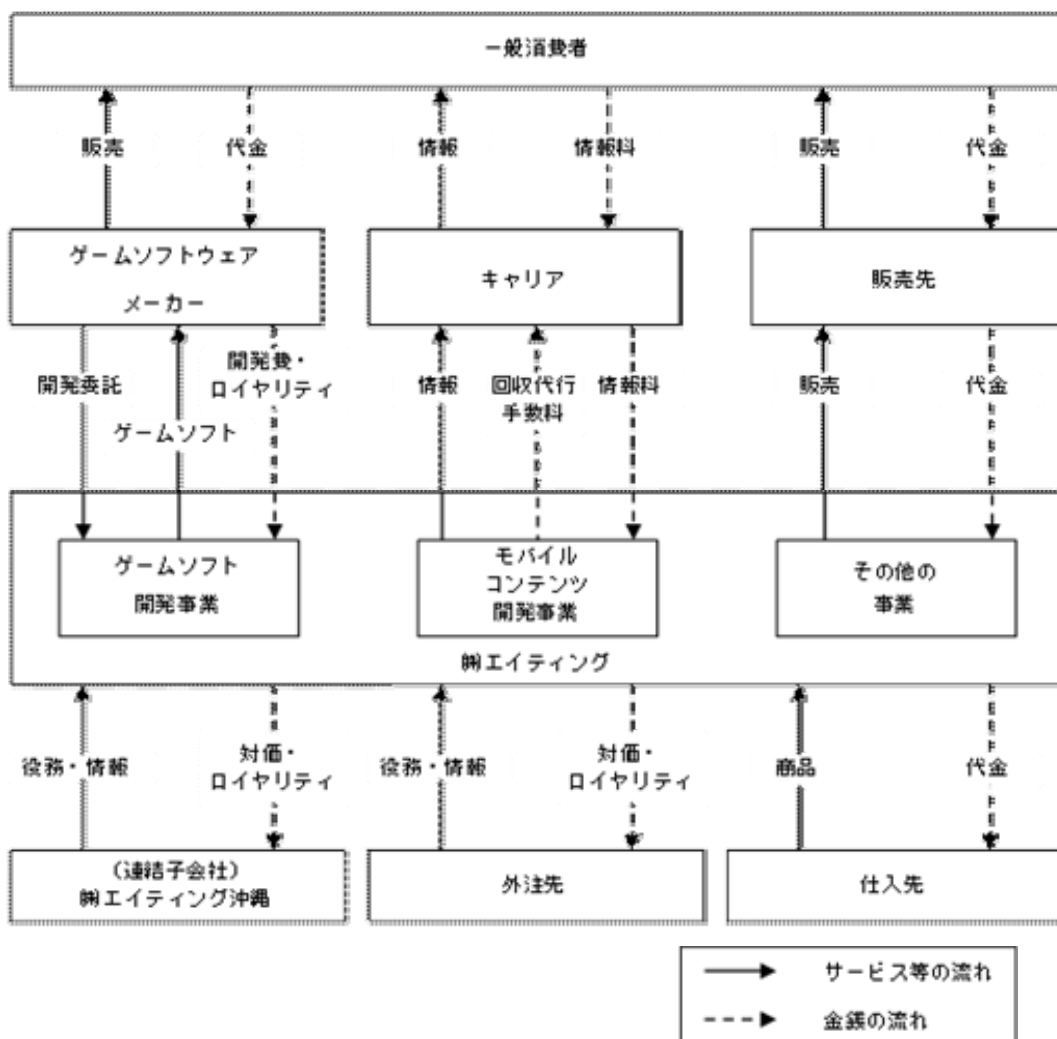
当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社及び子会社1社により構成されており、ゲームソフトウェアの企画・開発、モバイルコンテンツの企画・制作・配信を主たる業務としております。

当社グループの事業内容及び当社と関係会社の当該事業に係る位置づけは次のとおりであります。

- (1) ゲームソフト開発事業・・・・・・・・・・主要な製品は、家庭用ゲームソフト及びアミューズメント施設向けゲームソフト等であります。  
当社が企画・開発するほか、株式会社エイティング沖縄が企画・開発しております。
- (2) モバイルコンテンツ開発事業・・・・・・主要な製品は、携帯電話向けデジタルコンテンツ等であります。  
当社が企画・開発・配信をしております。
- (3) その他事業・・・・・・・・・・・・・・・・・・主要な製品は、デジタルキャラクターの企画製作及び特許開発等であります。  
当社が企画製作をしております。

当社の事業系統図は以下のとおりです。

[事業系統図]



### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、ゲームソフトの開発・提供を中核事業とし、ゲームソフト開発とモバイルコンテンツ開発、キャラクター開発、特許開発の企画力を融合させることにより、よりユーザーフレンドリーなデジタルコンテンツを創造し、全世界に向け「感動」「喜び」とともに心を豊かにするサービスの提供を行うことを経営の基本方針としております。

#### (2) 目標とする経営指標

当社グループは効率的な経営手法を志向し、売上高の増加と売上高経常利益率の向上を通じ、企業価値の増大に取り組んでおります。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、ユーザーの嗜好、技術進歩、市場環境等の変化に柔軟に対応し、綿密なマーケティングによりニーズに応じたゲームソフトを提供することにより継続的な成長を図ることを基本とし、以下の項目に取り組んでまいります。

##### ① 地域戦略

当社グループの開発の強みはゲーム性に富み、操作性に優れたゲームソフトの企画開発力であり、分業化とライブラリーによる高効率の開発体制から生み出されるゲームソフトは海外でも高い評価を受けていると認識しております。日本の戦略的産業であるゲーム産業、アニメ産業を通じ、ゲームソフトを中心とするデジタルコンテンツを日本国内のみならず、北米・欧州や新興諸国等の海外にも積極的に提供してまいります。

##### ② 特許・著作権戦略

地上波デジタルテレビや大容量のインターネット通信環境、ハードディスクドライブ等の記憶媒体の普及など、エンターテインメント産業の各種プラットフォームのデジタル化が進むなかで、デジタルコンテンツ化されたキャラクターは、今後様々な方面での活躍が期待できると考えています。そのような環境の中、自社開発キャラクターや当社グループの特許を活用した他業種とのビジネスコラボレーション展開を志向してまいります。

##### ③ 新サービス戦略

エンターテインメントの枠を超え、他業種への当社グループの強みであるゲーム性を活かしたコンテンツの提供を行うことで、キャラクターを使った新しいサービスの提供を行ってまいります。

#### (4) 会社の対処すべき課題

当社グループはゲームソフト開発事業を中核に、モバイルコンテンツ開発事業、キャラクター開発などのその他事業を展開し、以下の項目について対処すべき課題と認識しており、企業価値の増大に向け取り組んでまいります。

今後、任天堂㈱の「ニンテンドー3DS」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントの「PlayStation®Move」、マイクロソフト社の「Kinect™」など新型ゲーム機・周辺機器の投入があり、新たなエンターテインメントの登場により市場活性化が期待されております。

また、オンラインゲームやSNSゲーム、スマートフォン向けゲームなどインターネット環境の普及によりネットワークの特性を利用したコンテンツ市場が拡大しております。

当社グループにおきましては、常に最新の開発環境を構築しこれらの新技術に対応し、コスト競争力のあるゲームソフトの供給を図ることはもちろんのこと、斬新な企画、アイデアの創出がゲームコンテンツ制作において重要であるとの認識のもと、ゲームユーザーの拡大に寄与できるよう活動してまいります。

4. 連結財務諸表  
 (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,411,115	951,098
受取手形及び売掛金	213,652	226,051
仕掛品	260,002	21,974
コンテンツ仕掛品	—	41,852
繰延税金資産	4,866	1,315
その他	20,714	89,439
流動資産合計	1,910,352	1,331,732
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	38,259	39,387
減価償却累計額	△11,946	△16,788
建物及び構築物 (純額)	26,312	22,598
その他	60,108	62,314
減価償却累計額	△32,736	△38,254
その他 (純額)	27,371	24,059
有形固定資産合計	53,684	46,658
無形固定資産		
コンテンツ仮勘定	—	188,176
その他	30,817	80,898
無形固定資産合計	30,817	269,074
投資その他の資産		
投資有価証券	25,367	71
繰延税金資産	7,504	9,129
敷金及び保証金	80,055	79,929
その他	34,052	21,592
投資その他の資産合計	146,979	110,722
固定資産合計	231,481	426,455
資産合計	2,141,834	1,758,188

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	28,000	5,035
未払金	37,933	42,275
未払費用	38,710	34,435
未払法人税等	20,989	6,178
未払消費税等	2,107	—
繰延税金負債	—	1,431
前受金	309,225	10,532
その他	18,687	9,650
流動負債合計	455,653	109,539
負債合計	455,653	109,539
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	206,073	207,313
資本剰余金	267,323	268,563
利益剰余金	1,321,835	1,281,824
自己株式	△109,051	△109,051
株主資本合計	1,686,180	1,648,649
純資産合計	1,686,180	1,648,649
負債純資産合計	2,141,834	1,758,188

## (2) 連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
売上高	1,780,949	1,625,261
売上原価	926,475	1,055,048
売上総利益	854,473	570,213
販売費及び一般管理費	508,239	514,000
営業利益	346,233	56,212
営業外収益		
受取利息	251	14
受取配当金	5	86
受取手数料	181	202
保険解約返戻金	—	10,728
助成金収入	—	1,554
その他	63	365
営業外収益合計	502	12,951
営業外費用		
自己株式取得手数料	3,561	—
投資事業組合運用損	9,632	296
営業外費用合計	13,194	296
経常利益	333,541	68,867
特別損失		
会員権退会損	2,500	—
固定資産除却損	767	249
投資有価証券売却損	—	8,730
特別損失合計	3,267	8,979
税金等調整前当期純利益	330,274	59,888
法人税、住民税及び事業税	134,598	27,259
法人税等調整額	6,109	3,357
法人税等合計	140,707	30,617
当期純利益	189,567	29,270

## (3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
<b>株主資本</b>		
<b>資本金</b>		
前期末残高	204,151	206,073
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	1,922	1,240
当期変動額合計	1,922	1,240
当期末残高	206,073	207,313
<b>資本剰余金</b>		
前期末残高	265,401	267,323
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	1,922	1,240
当期変動額合計	1,922	1,240
当期末残高	267,323	268,563
<b>利益剰余金</b>		
前期末残高	1,197,535	1,321,835
当期変動額		
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	189,567	29,270
連結範囲の変動	△413	—
当期変動額合計	124,300	△40,011
当期末残高	1,321,835	1,281,824
<b>自己株式</b>		
前期末残高	△61,341	△109,051
当期変動額		
自己株式の取得	△47,709	—
当期変動額合計	△47,709	—
当期末残高	△109,051	△109,051
<b>株主資本合計</b>		
前期末残高	1,605,745	1,686,180
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	3,844	2,480
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	189,567	29,270
連結範囲の変動	△413	—
自己株式の取得	△47,709	—
当期変動額合計	80,434	△37,531
当期末残高	1,686,180	1,648,649

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
純資産合計		
前期末残高	1,605,745	1,686,180
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	3,844	2,480
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	189,567	29,270
連結範囲の変動	△413	—
自己株式の取得	△47,709	—
当期変動額合計	80,434	△37,531
当期末残高	1,686,180	1,648,649

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	330,274	59,888
減価償却費	20,609	23,221
受取利息及び受取配当金	△256	△100
保険解約返戻金	—	△10,728
投資事業組合運用損益 (△は益)	9,632	296
固定資産除却損	767	249
投資有価証券売却損益 (△は益)	—	8,730
売上債権の増減額 (△は増加)	△16,047	△12,398
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△45,484	196,175
仕入債務の増減額 (△は減少)	4,409	△22,964
前受金の増減額 (△は減少)	△42,525	△298,692
未払金の増減額 (△は減少)	△10,424	1,509
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△21,053	△2,107
未収消費税等の増減額 (△は増加)	—	△24,078
その他	8,145	△12,477
小計	238,046	△93,476
利息及び配当金の受取額	256	100
法人税等の支払額	△241,985	△85,597
営業活動によるキャッシュ・フロー	△3,682	△178,973
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有価証券の取得による支出	△50,000	—
有価証券の償還による収入	50,000	—
有形固定資産の取得による支出	△21,024	△9,794
無形固定資産の取得による支出	△21,384	△242,968
投資有価証券の売却による収入	13,854	16,270
会員権の取得による支出	△16,000	—
保険積立金の解約による収入	—	22,335
敷金及び保証金の差入による支出	△22,769	—
その他	△695	126
投資活動によるキャッシュ・フロー	△68,020	△214,031
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
ストックオプションの行使による収入	3,844	2,480
自己株式の取得による支出	△51,271	—
配当金の支払額	△64,409	△69,491
財務活動によるキャッシュ・フロー	△111,836	△67,011
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△183,538	△460,017
現金及び現金同等物の期首残高	1,583,553	1,411,115
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	11,100	—
現金及び現金同等物の期末残高	1,411,115	951,098



継続企業の前提に関する注記  
該当事項はありません。

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

項目	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
1. 連結の範囲に関する事項	連結子会社の数 1社 連結子会社名 株式会社エイティング沖縄 当連結会計年度より、株式会社エイティング沖縄は重要性が増したため、連結の範囲に含めております。	連結子会社の数 1社 連結子会社名 株式会社エイティング沖縄
2. 持分法の適用に関する事項	当社の関連会社である株式会社アールフォース・エンターテインメントについては、当期純利益及び利益剰余金等に及ぼす影響が軽微であり、かつ、重要性が低いため、持分法の適用から除いております。	該当事項はありません。 なお、株式会社アールフォース・エンターテインメントについては、全株式を売却したため、持分法非適用関連会社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、連結決算日と一致しております。	同左
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	① 有価証券 その他有価証券 時価のあるもの 連結決算日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）を採用しております。 時価のないもの 移動平均法による原価法を採用しております。 ② たな卸資産 仕掛品 個別法による原価法を採用しております。	① 有価証券 その他有価証券 時価のあるもの 同左  時価のないもの 同左  ② たな卸資産 仕掛品 同左
(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法	① 有形固定資産（リース資産を除く） 定率法（ただし、建物については定額法）を採用しております。 なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。 建物 6～15年 工具、器具及び備品 4～15年 ② 無形固定資産（リース資産を除く） 定額法を採用しております。 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年以内）に基づいております。	① 有形固定資産（リース資産を除く） 同左  ② 無形固定資産（リース資産を除く） 同左

項目	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
(3) 重要な引当金の計上 基準	貸倒引当金 債権の貸倒れ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。 なお、当連結会計年度末においては、計 上はありません。	貸倒引当金 同左
(4) 重要な収益及び費用 の計上基準	—	(受注制作のソフトウェアに係る売上高及 び売上原価の計上基準の変更) ① 当連結会計年度末までの進捗部分に ついて成果の確実性が認められるソフ トウェア制作 工事進行基準 (工事の進捗率の見積りは原価比例法)  ② その他のソフトウェア制作 工事完成基準  (会計方針の変更) 受注制作のソフトウェアに係る収益の計 上基準については、従来、工事完成基準を 適用しておりましたが、「工事契約に關す る会計基準」(企業会計基準第15号 平成 19年12月27日)及び「工事契約に關する会 計基準の適用指針」(企業会計基準適用指 針第18号 平成19年12月27日)を当連結会 計年度より適用し、当連結会計年度に着手 した受注制作のソフトウェアに係る契約か ら、当連結会計年度末までの進捗部分につ いて成果の確実性が認められるソフトウ ェア制作については工事進行基準(工事の進 捗率の見積りは原価比例法)を、その他の ソフトウェア制作については工事完成基準 を適用しております。 これにより、当連結会計年度の売上高は 664,410千円増加し、営業利益、経常利益 及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ 186,297円増加しております。
(5) その他連結財務諸表 作成のための重要な事 項	消費税等の会計処理方法 税抜方式	消費税等の会計処理方法 同左
5. 連結子会社の資産及び負 債の評価に関する事項	全面時価評価法を採用しております。	同左
6. 連結キャッシュ・フロー 計算書における資金の範囲	手許現金、随時引き出し可能な預金及び 容易に換金可能であり、かつ、価値の変動 について僅少なりリスクしか負わない取得日 から3か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。	同左

## 表示方法の変更

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
—	(連結貸借対照表) 前連結会計年度まで、無形固定資産の「その他」に含めて表示しておりました「コンテンツ仮勘定」は、当連結会計年度において、資産の総額の100分の5を超えたため区分掲記しました。 なお、前連結会計年度末の「コンテンツ仮勘定」は12,768千円であります。

## 注記事項

(連結貸借対照表関係)

前連結会計年度 (平成21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22年9月30日)
※ 関連会社に対するものは次のとおりであります。 投資有価証券(株式) 25,000千円	—

(連結損益計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。 役員報酬 110,490千円 給料手当 95,031千円	※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。 役員報酬 110,892千円 給料手当 106,116千円
※2 一般管理費に含まれる研究開発費 22,438千円	※2 一般管理費に含まれる研究開発費 13,993千円
※3 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。 工具、器具及び備品 767千円	※3 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。 工具、器具及び備品 249千円

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自平成20年10月1日至平成21年9月30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

	前連結会計年度末 株式数(株) (注)1.	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)
発行済株式				
普通株式(注)2.	54,738	155	—	54,893
合計	54,738	155	—	54,893
自己株式				
普通株式(注)3.	693	906	—	1,599
合計	693	906	—	1,599

(注)1. 前連結会計年度末株式数は、個別の前事業年度末株式数を記載しております。

2. 普通株式の発行済株式総数の増加155株は、ストック・オプションの行使によるものです。

3. 普通株式の自己株式の株式数の増加906株は、取締役会決議による自己株式の取得によるものです。

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

該当事項はありません。

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり配 当額(円)	基準日	効力発生日
平成20年12月25日 定時株主総会	普通株式	64,854	1,200	平成20年9月30日	平成20年12月26日

(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

決議予定	株式の種類	配当金の総額 (千円)	配当原資	1株当たり配 当額(円)	基準日	効力発生日
平成21年12月22日 定時株主総会	普通株式	69,282	利益剰余金	1,300	平成21年9月30日	平成21年12月24日

当連結会計年度（自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30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

	前連結会計年度末 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）
発行済株式				
普通株式（注）	54,893	100	—	54,993
合計	54,893	100	—	54,993
自己株式				
普通株式	1,599	—	—	1,599
合計	1,599	—	—	1,599

（注）普通株式の発行済株式総数の増加100株は、ストック・オプションの行使によるものです。

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

該当事項はありません。

3. 配当に関する事項

（1）配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 （千円）	1株当たり配 当額（円）	基準日	効力発生日
平成21年12月22日 定時株主総会	普通株式	69,282	1,300	平成21年9月30日	平成21年12月24日

（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

決議予定	株式の種類	配当金の総額 （千円）	配当原資	1株当たり配 当額（円）	基準日	効力発生日
平成22年12月22日 定時株主総会	普通株式	53,394	利益剰余金	1,000	平成22年9月30日	平成22年12月24日

（連結キャッシュ・フロー計算書関係）

前連結会計年度 （自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日）	当連結会計年度 （自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日）
※ 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  （平成21年9月30日現在）	※ 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  （平成22年9月30日現在）
現金及び預金勘定 <u>1,411,115千円</u>	現金及び預金勘定 <u>951,098千円</u>
現金及び現金同等物 <u>1,411,115千円</u>	現金及び現金同等物 <u>951,098千円</u>

(セグメント情報)

a. 事業の種類別セグメント情報

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

ゲームソフト開発事業の売上高、営業利益及び資産の金額は、全セグメントの売上高の合計、営業利益及び全セグメントの資産の金額の合計額に占める割合がいずれも90%超であるため、事業の種類別セグメントの記載を省略しております。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

ゲームソフト開発事業の売上高、営業利益及び資産の金額は、全セグメントの売上高の合計、営業利益及び全セグメントの資産の金額の合計額に占める割合がいずれも90%超であるため、事業の種類別セグメントの記載を省略しております。

b. 所在地別セグメント情報

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

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

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

本邦以外の国又は地域に所在する連結子会社及び重要な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

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

海外売上高は、いずれも連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

海外売上高は、いずれも連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

(リース取引関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

リース取引については、いずれも事業内容に照らして重要性が乏しく、また、リース契約1件当たりの金額が少額なため、記載を省略しております。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

リース取引については、いずれも事業内容に照らして重要性が乏しく、また、リース契約1件当たりの金額が少額なため、記載を省略しております。

(関連当事者情報)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

該当事項はありません。

## (税効果会計関係)

前連結会計年度 (平成21年9月30日)	当連結会計年度 (平成22年9月30日)
1. 繰延税金資産の発生の主な原因別の内訳	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)	繰延税金資産 (流動) (千円)
未払事業税 1,254	未払事業税 340
未払地方人特別税 1,242	未払地方人特別税 275
未払事業所税 1,194	未払事業所税 1,212
未実現利益 1,175	未実現利益 699
一括償却資産 3,958	計 2,528
入会金否認 3,256	繰延税金負債 (流動)
その他 290	未収還付事業税 <u>△2,643</u>
繰延税金資産計 <u>12,371</u>	計 <u>△2,643</u>
	繰延税金資産 (固定)
	一括償却資産 3,325
	減価償却超過額 1,723
	入会金否認 3,256
	未実現利益 824
	計 <u>9,129</u>
	繰延税金資産の純額 <u>9,014</u>
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差異の原因となった主要な項目別の内訳	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差異の原因となった主要な項目別の内訳
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差異が法定実効税率の100分の5以下であるため、記載を省略しております。	(%)
	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 16.0
	試験研究費等税額控除 <u>△4.3</u>
	連結子会社との税率差異 <u>△2.2</u>
	住民税均等割 1.2
	その他 <u>△0.3</u>
	税効果会計適用後の法人税等の負担率 <u>51.1</u>

(金融商品関係)

当連結会計年度(自平成21年10月1日至平成22年9月30日)

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、資金運用については短期的な預金を中心として、一時的な余資は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

営業債権である受取手形及び売掛金は、顧客の信用リスクに晒されております。当該リスクに関しては、当社グループの与信管理規程に従い、営業債権については、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。

有価証券及び投資有価証券については、定期的に時価や発行体(取引先企業)の財務状況等を把握しております。

営業債務は流動性リスクに晒されておりますが、当社グループでは、各部署からの報告に基づき担当部署が適時に資金繰計画を作成・更新するとともに、手元流動性の維持などにより流動性リスクを管理しております。

(3) 金融商品の時価等に関する事項についての補足説明

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。

2. 金融商品の時価等に関する事項

平成22年9月30日における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、次表には含めておりません(注)2を参照)。

	連結貸借対照表 計上額 (千円)	時 価 (千円)	差 額 (千円)
(1) 現金及び預金	951,098	951,098	—
(2) 受取手形及び売掛金	226,051	226,051	—
資産計	1,177,149	1,177,149	—

(注) 1 金融商品の時価の算定方法並びに有価証券に関する事項

資産

(1) 現金及び預金、(2) 受取手形及び売掛金

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額と近似していることから、当該帳簿価額によっております。

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

区分	貸借対照表計上額(千円)
投資事業有限責任組合への出資金	71

投資事業有限責任組合への出資金については、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「2 金融商品の時価等に関する事項」には含めておりません。

3. 金銭債権及び満期がある有価証券の連結決算日後の償還予定額

	1年以内 (千円)	1年超 5年以内 (千円)	5年超 10年以内 (千円)	10年超 (千円)
預金	950,046	—	—	—
受取手形及び売掛金	226,051	—	—	—
合計	1,176,097	—	—	—



(追加情報)

当連結会計年度より、「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 平成20年3月10日)及び「金融商品の時価等の開示に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第19号 平成20年3月10日)を適用しております。

(有価証券関係)

前連結会計年度(平成21年9月30日現在)

時価評価されていない主な有価証券の内容

	連結貸借対照表計上額(千円)
その他有価証券 投資事業有限責任組合への出資	367

当連結会計年度(平成22年9月30日現在)

その他有価証券

その他有価証券(貸借対照表計上額 投資事業有限責任組合への出資71千円)は、市場時価がなく、時価を把握することが困難なため、記載しておりません。

(デリバティブ取引関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

当社グループはデリバティブ取引を全く利用していないため、該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

当社グループはデリバティブ取引を全く利用していないため、該当事項はありません。

(退職給付関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

該当事項はありません。

(ストック・オプション等関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

ストック・オプションの内容、規模及びその変動状況

1. スtock・オプションの内容

平成17年6月14日 株主総会決議 (新株予約権) スtock・オプション	
付与対象者の区分及び数	当社取締役 4名 従業員 32名
ストック・オプション数(注)	普通株式 1,192株
付与日	平成17年6月15日
権利確定条件	付与日(平成17年6月15日)以降、権利確定日(平成20年6月15日)まで継続して勤務していること。
対象勤務期間	平成17年6月15日から平成20年6月15日まで
権利行使期間	平成20年6月16日から平成23年6月15日まで

(注) 株式数に換算して記載しております。

2. スtock・オプションの規模及びその変動状況

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

(1) スtock・オプションの数

平成17年6月14日 株主総会決議 (新株予約権) スtock・オプション	
権利確定前 (株)	
前連結会計年度末	—
付与	—
失効	—
権利確定	—
未確定残	—
権利確定後 (株)	
前連結会計年度末	765
権利確定	—
権利行使	155
失効	—
未行使残	610

(2) 単価情報

平成17年6月14日 株主総会決議 (新株予約権) スtock・オプション	
権利行使価格 (円)	24,800
行使時平均株価 (円)	48,847
付与日における公正な評価単価 (円)	—

(注) 権利行使価格は1株当たりの払込金額を記載しております。

当連結会計年度（自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日）

ストック・オプションの内容、規模及びその変動状況

1. スtock・オプションの内容

平成17年6月14日 株主総会決議（新株予約権）ストック・オプション	
付与対象者の区分及び数	当社取締役 4名 従業員 32名
ストック・オプション数（注）	普通株式 1,192株
付与日	平成17年6月15日
権利確定条件	付与日（平成17年6月15日）以降、権利確定日（平成20年6月15日）まで継続して勤務していること。
対象勤務期間	平成17年6月15日から平成20年6月15日まで
権利行使期間	平成20年6月16日から平成23年6月15日まで

（注）株式数に換算して記載しております。

2. スtock・オプションの規模及びその変動状況

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

（1）ストック・オプションの数

平成17年6月14日 株主総会決議（新株予約権）ストック・オプション	
権利確定前（株）	
前連結会計年度末	—
付与	—
失効	—
権利確定	—
未確定残	—
権利確定後（株）	
前連結会計年度末	610
権利確定	—
権利行使	100
失効	—
未行使残	510

（2）単価情報

平成17年6月14日 株主総会決議（新株予約権）ストック・オプション	
権利行使価格（円）	24,800
行使時平均株価（円）	44,100
付与日における公正な評価単価（円）	—

（注）権利行使価格は1株当たりの払込金額を記載しております。

(企業結合等関係)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

該当事項はありません。

(賃貸等不動産関係)

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

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20年10月1日 至 平成21年9月30日)		当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	
1株当たり純資産額	31,639.21円	1株当たり純資産額	30,877.04円
1株当たり当期純利益金額	3,552.60円	1株当たり当期純利益金額	549.17円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	3,530.83円	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	546.52円

(注) 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(千円)	189,567	29,270
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る当期純利益(千円)	189,567	29,270
期中平均株式数(株)	53,360	53,300
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	329	258
(うち、新株予約権(株))	(329)	(258)
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まれなかった潜在株式の概要	—	—

(重要な後発事象)

前連結会計年度(自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)

当社は、平成22年9月30日開催の取締役会において、新会社を設立することを決議し、平成22年10月1日付で株式会社エイティングネットワークスを設立しております。

(1) 設立の目的

当社の子会社である株式会社エイティング沖縄においてオンラインゲームの開発を進めております。ゲーム市場においてはインターネットなどのネットワークを利用したコンテンツの急拡大とゲームユーザーの嗜好性の変化が著しく、こうした変化に機敏に対応することが重要な経営課題であると認識しております。

このたび、新たに子会社として株式会社エイティングネットワークスを設立し、オンラインゲームの開発、運営業務を主たる事業といたします。市場の変化に対応したグループ成長戦略の一環として、ネットワークを利用したコンテンツ事業の推進を担います。なお、エイティング沖縄は、引続きサーバー管理とゲームコンテンツ開発を主たる事業といたします。

(2) 設立する子会社の概要

- ① 商号：株式会社エイティングネットワークス
- ② 設立年月日：平成22年10月1日
- ③ 本店所在地：東京都品川区南大井六丁目20番14号
- ④ 代表者：豊嶋 真人(当社専務取締役)
- ⑤ 資本金：15百万円
- ⑥ 資本構成：株式会社エイティング 100%出資子会社
- ⑦ 主な事業内容：オンラインゲームの開発、運営
- ⑧ 営業開始時期：平成22年10月1日
- ⑨ 決算期：9月30日

5. 個別財務諸表  
(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成21年9月30日)	当事業年度 (平成22年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,394,259	949,366
売掛金	213,652	226,051
仕掛品	266,759	22,924
コンテンツ仕掛品	—	40,057
前払費用	20,057	19,742
繰延税金資産	3,427	—
未収還付法人税等	—	44,684
未収消費税等	—	21,042
短期貸付金	—	150,057
その他	5,801	2,931
流動資産合計	1,903,958	1,476,857
固定資産		
有形固定資産		
建物	36,819	37,947
減価償却累計額	△11,704	△16,356
建物(純額)	25,115	21,590
工具、器具及び備品	43,647	43,098
減価償却累計額	△27,122	△27,853
工具、器具及び備品(純額)	16,524	15,244
有形固定資産合計	41,640	36,835
無形固定資産		
ソフトウェア	16,425	11,154
ソフトウェア仮勘定	—	70,603
その他	736	736
無形固定資産合計	17,162	82,494
投資その他の資産		
投資有価証券	367	71
関係会社株式	55,000	30,000
長期前払費用	3,245	2,392
繰延税金資産	6,980	6,811
敷金及び保証金	76,275	76,149
保険積立金	14,806	3,200
会員権	16,000	16,000
投資その他の資産合計	172,675	134,624
固定資産合計	231,478	253,954
資産合計	2,135,437	1,730,811

(単位：千円)

	前事業年度 (平成21年9月30日)	当事業年度 (平成22年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	28,787	5,928
未払金	39,234	39,284
未払費用	36,952	32,506
未払法人税等	18,728	—
繰延税金負債	—	1,431
前受金	309,225	10,532
預り金	15,724	6,369
その他	1,593	1,384
流動負債合計	450,247	97,436
負債合計	450,247	97,436
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	206,073	207,313
資本剰余金		
資本準備金	267,323	268,563
資本剰余金合計	267,323	268,563
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	1,320,844	1,266,549
利益剰余金合計	1,320,844	1,266,549
自己株式	△109,051	△109,051
株主資本合計	1,685,189	1,633,374
純資産合計	1,685,189	1,633,374
負債純資産合計	2,135,437	1,730,811

## (2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
売上高	1,780,949	1,629,261
売上原価	947,571	1,087,169
売上総利益	833,377	542,092
販売費及び一般管理費	494,537	513,748
営業利益	338,839	28,344
営業外収益		
受取利息	251	761
受取配当金	5	86
受取手数料	5,881	7,402
保険解約返戻金	—	10,728
助成金収入	—	1,554
その他	57	365
営業外収益合計	6,195	20,898
営業外費用		
自己株式取得手数料	3,561	—
投資事業組合運用損	9,632	296
営業外費用合計	13,194	296
経常利益	331,841	48,945
特別損失		
会員権退会損	2,500	—
固定資産除却損	767	249
投資有価証券売却損	—	8,730
特別損失合計	3,267	8,979
税引前当期純利益	328,574	39,966
法人税、住民税及び事業税	132,337	19,951
法人税等調整額	8,073	5,027
法人税等合計	140,411	24,978
当期純利益	188,163	14,987



## (3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
<b>株主資本</b>		
<b>資本金</b>		
前期末残高	204,151	206,073
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	1,922	1,240
当期変動額合計	1,922	1,240
当期末残高	206,073	207,313
<b>資本剰余金</b>		
<b>資本準備金</b>		
前期末残高	265,401	267,323
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	1,922	1,240
当期変動額合計	1,922	1,240
当期末残高	267,323	268,563
<b>資本剰余金合計</b>		
前期末残高	265,401	267,323
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	1,922	1,240
当期変動額合計	1,922	1,240
当期末残高	267,323	268,563
<b>利益剰余金</b>		
<b>その他利益剰余金</b>		
繰越利益剰余金		
前期末残高	1,197,535	1,320,844
当期変動額		
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	188,163	14,987
当期変動額合計	123,309	△54,294
当期末残高	1,320,844	1,266,549
<b>利益剰余金合計</b>		
前期末残高	1,197,535	1,320,844
当期変動額		
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	188,163	14,987
当期変動額合計	123,309	△54,294
当期末残高	1,320,844	1,266,549
<b>自己株式</b>		
前期末残高	△61,341	△109,051
当期変動額		
自己株式の取得	△47,709	—

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日)	当事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)
当期変動額合計	△47,709	—
当期末残高	△109,051	△109,051
株主資本合計		
前期末残高	1,605,745	1,685,189
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	3,844	2,480
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	188,163	14,987
自己株式の取得	△47,709	—
当期変動額合計	79,443	△51,814
当期末残高	1,685,189	1,633,374
純資産合計		
前期末残高	1,605,745	1,685,189
当期変動額		
ストック・オプションの行使による新株の発行	3,844	2,480
剰余金の配当	△64,854	△69,282
当期純利益	188,163	14,987
自己株式の取得	△47,709	—
当期変動額合計	79,443	△51,814
当期末残高	1,685,189	1,633,374

## 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

## 注記事項

### (重要な後発事象)

前事業年度（自 平成20年10月1日 至 平成21年9月30日）

該当事項はありません。

当事業年度（自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日）

当社は、平成22年9月30日開催の取締役会において、新会社を設立することを決議し、平成22年10月1日付で株式会社エイティングネットワークスを設立しております。

#### (1) 設立の目的

当社の子会社である株式会社エイティング沖縄においてオンラインゲームの開発を進めております。ゲーム市場においてはインターネットなどのネットワークを利用したコンテンツの急拡大とゲームユーザーの嗜好性の変化が著しく、こうした変化に機敏に対応することが重要な経営課題であると認識しております。

このたび、新たに子会社として株式会社エイティングネットワークスを設立し、オンラインゲームの開発、運営業務を主たる事業といたします。市場の変化に対応したグループ成長戦略の一環として、ネットワークを利用したコンテンツ事業の推進を担います。なお、エイティング沖縄は、引続きサーバー管理とゲームコンテンツ開発を主たる事業といたします。

#### (2) 設立する子会社の概要

- ① 商号：株式会社エイティングネットワークス
- ② 設立年月日：平成22年10月1日
- ③ 本店所在地：東京都品川区南大井六丁目20番14号
- ④ 代表者：豊嶋 真人（当社専務取締役）
- ⑤ 資本金：15百万円
- ⑥ 資本構成：株式会社エイティング 100%出資子会社
- ⑦ 主な事業内容：オンラインゲームの開発、運営
- ⑧ 営業開始時期：平成22年10月1日
- ⑨ 決算期：9月30日

## 6. その他

### 役員の変動

該当事項はありません。