



平成23年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年11月9日
上場取引所 東

上場会社名 株式会社エイティング
 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 (氏名) 藤澤 知徳
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長 (氏名) 津村 正幸
 定時株主総会開催予定日 平成23年12月21日 配当支払開始予定日 平成23年12月22日
 有価証券報告書提出予定日 平成23年12月22日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有

TEL 03-5753-8178
平成23年12月22日

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年9月期の連結業績(平成22年10月1日～平成23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	%
23年9月期	2,191	34.8	212	277.2	209	204.7	94	223.5
22年9月期	1,625	△8.7	56	△83.8	68	△79.4	29	△84.6

(注) 包括利益 23年9月期 94百万円 (223.5%) 22年9月期 29百万円 (—%)

	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	%	%	%
23年9月期	1,806.41	1,800.74	5.8	11.2	9.7
22年9月期	549.17	546.52	1.8	3.5	3.5

(参考) 持分法投資損益 23年9月期 ー百万円 22年9月期 ー百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年9月期	2,000	1,613	80.6	31,015.39
22年9月期	1,758	1,648	93.8	30,877.04

(参考) 自己資本 23年9月期 1,613百万円 22年9月期 1,648百万円

(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
23年9月期	387	△219	△66	1,052
22年9月期	△178	△214	△67	951

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
22年9月期	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00	53	182.1	3.2
23年9月期	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00	52	55.4	3.2
24年9月期(予想)	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00		72.1	

3. 平成24年9月期の連結業績予想(平成23年10月1日～平成24年9月30日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)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	%	
第2四半期(累計)	1,154	2.5	100	△35.0	98	△36.6	31	△57.7	613.62
通期	2,467	12.6	215	1.8	212	1.4	72	△23.8	1,386.34

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 ― 社 (社名) 、 除外 ― 社 (社名)

(2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更
 ① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有
 ② ①以外の変更 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	23年9月期	55,238 株	22年9月期	54,993 株
② 期末自己株式数	23年9月期	3,230 株	22年9月期	1,599 株
③ 期中平均株式数	23年9月期	52,413 株	22年9月期	53,300 株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成23年9月期の個別業績(平成22年10月1日～平成23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	%
23年9月期	2,191	34.5	216	665.5	233	376.9	127	752.4
22年9月期	1,629	△8.5	28	—	48	△578.0	14	—

	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
23年9月期	2,437.28	2,429.63
22年9月期	281.18	279.83

(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	%	円 銭	
23年9月期	1,923	84.8	1,630	84.8	1,630	84.8	31,357.48	
22年9月期	1,730	94.4	1,633	94.4	1,633	94.4	30,590.97	

(参考) 自己資本 23年9月期 1,630百万円 22年9月期 1,633百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく連結財務諸表の監査手続が実施中です。

※ 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、1ページ「1. 経営成績(1)経営成績の分析」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績	1
(1) 経営成績に関する分析	1
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	3
(4) 事業等のリスク	4
2. 企業集団の状況	7
3. 経営方針	9
(1) 会社の経営の基本方針	9
(2) 目標とする経営指標	9
(3) 中長期的な会社の経営戦略	9
(4) 会社の対処すべき課題	9
4. 連結財務諸表	10
(1) 連結貸借対照表	10
(2) 連結損益及び包括利益計算書	12
(3) 連結株主資本等変動計算書	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	15
【継続企業の前提に関する注記】	16
【連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項】	16
【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】	18
【表示方法の変更】	19
【追加情報】	19
【注記事項】	20
(連結損益及び包括利益計算書関係)	20
(連結株主資本等変動計算書関係)	20
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	21
(セグメント情報等)	22
(セグメント情報)	23
(税効果会計関係)	25
(金融商品関係)	25
(有価証券関係)	28
(ストック・オプション等関係)	29
(1株当たり情報)	31
(重要な後発事象)	32
5. 個別財務諸表	33
(1) 貸借対照表	33
(2) 損益計算書	35
(3) 株主資本等変動計算書	36
【継続企業の前提に関する注記】	38
(重要な後発事象)	38
6. その他	39
【役員の異動】	39

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、東日本大震災の影響により依然として厳しい状況にあるものの、サプライチェーンの立て直しや各種の政策効果などを背景に持ち直しております。個人消費の動向としても持ち直しの動きが見られますが、今後の電力供給の制約や原子力災害の影響に加え、海外景気の下振れや円高の継続、株価の変動等によっては景気の下振れリスクが存在しております。

家庭用ゲームソフト業界におきましては、複数の有力なニンテンドー3DS向けタイトルの発売が発表されました。また、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントより「PlayStation Vita」、任天堂株式会社より「Wii U」の次世代ゲーム機の発売が発表されました。震災等の影響により、ゲームソフト市場が厳しい状況にある中、今後のゲームソフト市場の活性化が期待されております。

一方、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）業界においては、携帯電話会社各社より新たなスマートフォンが續々と発売され、従来のフィーチャーフォンからスマートフォンへの移行が、企業・消費者共に、より鮮明となった期間でもありました。このようなスマートフォンの急激な普及も追い風となって、今後もさらなる市場規模拡大が予想されております。

このような環境の中、当社グループでは多様化するゲームのニーズに対応すべく、当期の10月に子会社、株式会社エイティングネットワークスを設立、11月には札幌スタジオを開設し、開発体制を大幅に強化いたしました。

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2,191,495千円（前期比34.8%増）、経常利益は209,819千円（同204.7%増）、当期純利益は94,679千円（同223.5%増）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、ニンテンドー3DS向けやマルチプラットフォームでの大型受託案件の開発が順調に進んだことで売上が前倒しで計上されました。

また、営業利益については開発の大型案件化やオンラインでのネットワーク対戦機能、HD化による描画の高精細化に伴うクオリティ向上などにおいて見積開発費以上のコストが発生し、開発原価が想定より増加となる一方、販管費の抑制をしたことから利益増となりました。

以上の結果、売上高は1,983,469千円（前期比31.6%増）、営業利益は623,021千円（同62.8%増）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、当連結会計年度から受託開発に着手いたしました。

市場の成長が最も見込まれる分野の一つであるため、当社グループにおいても、SNSゲームの専任部署の設置や積極的な人員採用計画等の開発体制強化に取り組んでおります。

以上の結果、売上高は207,874千円（同78.5%増）、営業損失は32,256千円（前期は営業利益16,258千円）となりました。

（ネットワークコンテンツ開発事業）

ネットワークコンテンツ開発事業におきましては、当連結会計年度より、大型タイトルを現在他社と共同開発しております。

オンラインゲームの運営開始時期については、開発スケジュールの見直しと待機時期の発生により、計画に対し減収減益となりました。

以上の結果、売上高は96千円、営業損失は9,440千円となりました。

（その他事業）

その他事業における売上高は54千円（前期比96.9%減）、営業利益は39千円（同97.5%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市場は、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や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。一方、SNS（ソーシャル・ネットワークング・サービス）や飛躍的に普及が進むと予想されるスマートフォンでのソーシャルゲームがユーザーの支持を得て、新たなプラットフォームとしての存在感を増すなど、ゲームソフト市場は大きな変革を遂げております。こうした市場の動きに対し、当社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、これらのニーズに応えるゲームソフトの開発を着実にこなす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、ハイエンド機向けの高精細な描画とアクション性の高いタイトルの開発を中心に行なっております。また、家庭用の据置型ゲーム機においてもインターネット接続による対戦格闘や、ダウンロードを前提にした遊び方が一般的になるなど、ネットワーク技術を必須とする開発が求められております。クライアントのワールドワイドの展開に応えられるよう、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を図り開発を推進してまいります。

また、モバイルコンテンツ開発事業で行なっているSNSや飛躍的に普及が進むと予想されるスマートフォン向けのソーシャルゲームに関しては、ユーザーのニーズが簡単なゲームから端末の特性を活かした高精細な描画やユーザーインターフェースの高いコンテンツに移行しております。こうした流れは当社にとってはゲームソフト開発事業で培った開発力を発揮するチャンスととらえており、積極的な人材採用と営業活動を実施し、市場のニーズを収益拡大に転換してまいります。

子会社の株式会社エイティングネットワークスにて開発を行っているオンラインゲームについては、開発運営スケジュールの見直しを再度行っておりますが、運営開始に至るまでには更なる開発継続が想定され、収益面での貢献は本格的な運営開始以降と見込んでおります。

利益面においては、主力のゲームソフト開発事業においては開発行程管理の徹底や、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ること、また、モバイルコンテンツ開発事業においては積極的な開発規模の拡大を通じ利益の確保を行いたいと考えております。

以上により平成24年9月期における業績見通しは売上高2,467百万円（前期比12.6%増）、営業利益215百万円（同1.8%増）、経常利益212百万円（同1.4%増）、当期純利益72百万円（同23.8%減）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242,482千円増加し、2,000,670千円となりました。

流動資産残高は、前連結会計年度末に比べ69,196千円増加し、1,400,929千円となりました。主な増加の要因は、現金及び預金の増加額101,694千円、受取手形及び売掛金の増加額73,950千円等であり、主な減少の要因は、コンテンツ仕掛品の減少額41,852千円、仕掛品の減少額21,974千円であります。

固定資産残高は、前連結会計年度末に比べ173,285千円増加し、599,741千円となりました。主な要因は、コンテンツ仮勘定の増加額100,635千円であります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ278,083千円増加し、387,622千円となりました。

流動負債残高は、前連結会計年度末に比べ221,627千円増加し、331,166千円となりました。主な要因は、未払法人税等の増加額104,751千円、前受金の減少額10,532千円等であります。

純資産合計は、前連結会計年度末に比べ35,600千円減少し、1,613,048千円となりました。主な増加の要因は、当期純利益の発生に係る利益剰余金の増加額94,679千円等であり、主な減少の要因は、自己株式の取得に係る減少額82,962千円であります。

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101,694千円増加し、1,052,792千円となりました。

また、当連結会計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）

営業活動の結果取得した資金は、387,842千円（前連結会計年度は178,973千円の支出）となりました。主な資金増加要因として、税金等調整前当期純利益203,612千円、たな卸資産の減少額63,827千円、主な資金減少要因として、売上債権の増加額78,462千円等であります。

（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、219,575千円（前連結会計年度は214,031千円の支出）となりました。主な資金減少要因は、無形固定資産の取得による支出190,172千円等であります。

（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、66,572千円（前連結会計年度は67,011千円の支出）となりました。主な資金増加要因は、長期借入れによる収入70,000千円、主な資金減少要因は、自己株式の取得による支出86,532千円等であります。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、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、発生の回避および発生した場合の対応に努める方針ではありますが、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に遅れが生じた場合、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2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あります。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、製品の取扱いは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476千円あります。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。

2. 企業集団の状況

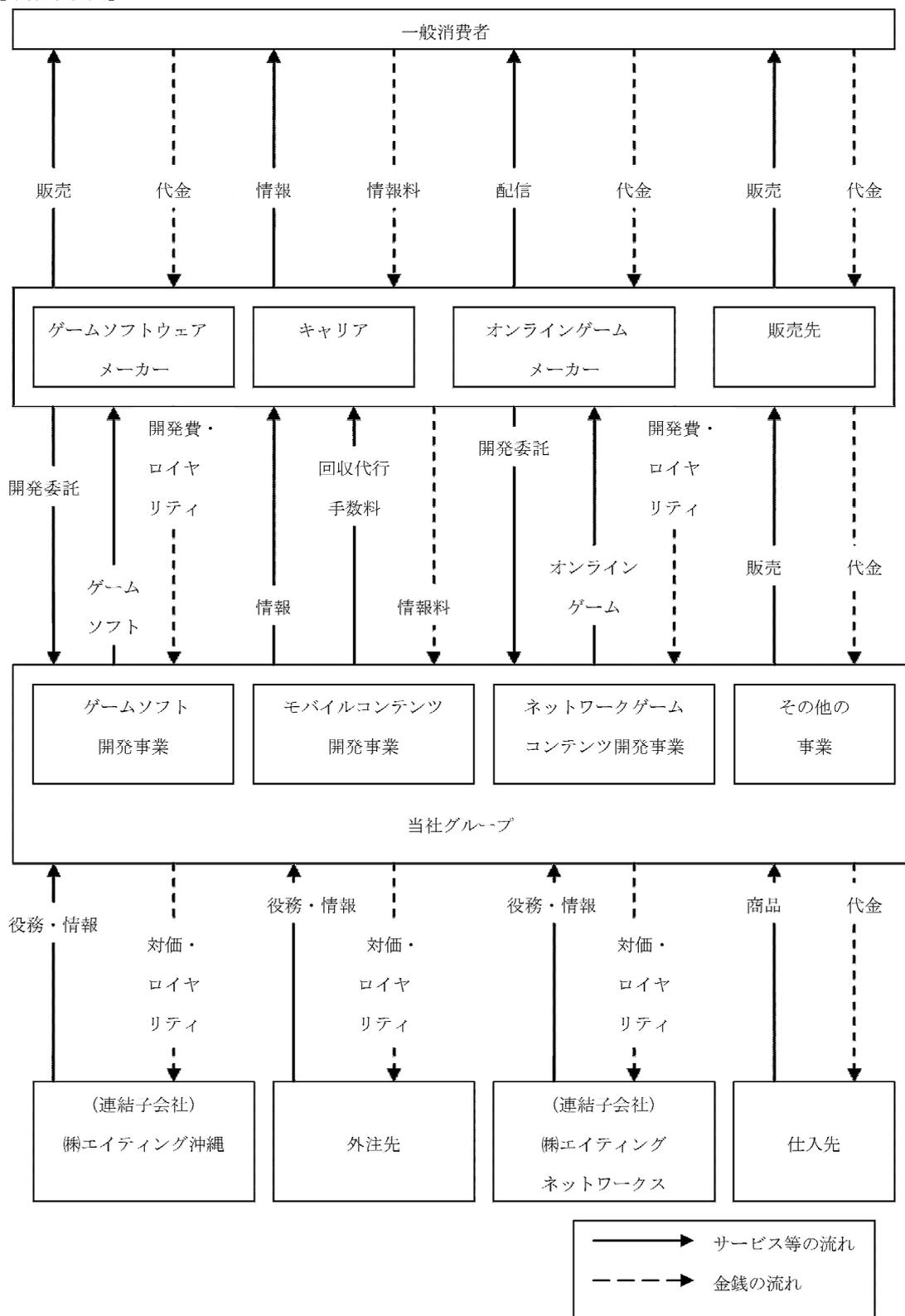
当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社及び子会社2社により構成されており、ゲームソフトウェアの企画・開発、モバイルコンテンツの企画・制作・配信、オンラインゲームの企画・開発・配信・運営を主たる業務としております。

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) ネットワークコンテンツ開発事業・主要な製品は、オンラインゲームであります。
株式会社エイティングネットワークスが企画・開発・配信・運営をしております。
- (4) 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、モバイルコンテンツ開発、ネットワークコンテンツ開発、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・版權戦略

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、ネットワークコンテンツ開発事業などを展開し、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、任天堂株式会社の「Wii U」、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの「PlayStation Vita」など新型ゲーム機の投入があり、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22年9月30日)	当連結会計年度 (平成23年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	951,098	1,052,792
受取手形及び売掛金	226,051	300,001
仕掛品	21,974	—
コンテンツ仕掛品	41,852	—
繰延税金資産	1,315	10,051
その他	89,439	38,083
流動資産合計	1,331,732	1,400,929
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	39,387	55,250
減価償却累計額	△16,788	△24,480
建物及び構築物（純額）	22,598	30,770
その他	62,314	79,479
減価償却累計額	△38,254	△47,770
その他（純額）	24,059	31,709
有形固定資産合計	46,658	62,479
無形固定資産		
コンテンツ仮勘定	188,176	288,811
その他	80,898	131,569
無形固定資産合計	269,074	420,381
投資その他の資産		
投資有価証券	71	—
繰延税金資産	9,129	11,266
敷金及び保証金	79,929	84,865
その他	21,592	20,747
投資その他の資産合計	110,722	116,880
固定資産合計	426,455	599,741
資産合計	1,758,188	2,000,670

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成22年9月30日)	当連結会計年度 (平成23年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	5,035	35,387
未払金	42,275	42,217
未払費用	34,435	56,173
未払法人税等	6,178	110,930
繰延税金負債	1,431	—
前受金	10,532	—
その他	9,650	86,457
流動負債合計	109,539	331,166
固定負債		
長期借入金	—	52,080
資産除去債務	—	4,376
固定負債合計	—	56,456
負債合計	109,539	387,622
純資産の部		
株主資本		
資本金	207,313	210,351
資本剰余金	268,563	271,601
利益剰余金	1,281,824	1,323,109
自己株式	△109,051	△192,013
株主資本合計	1,648,649	1,613,048
純資産合計	1,648,649	1,613,048
負債純資産合計	1,758,188	2,000,670

(2) 連結損益及び包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
売上高	1,625,261	2,191,495
売上原価	1,055,048	1,455,219
売上総利益	570,213	736,275
販売費及び一般管理費	514,000	524,242
営業利益	56,212	212,033
営業外収益		
受取利息	14	12
受取配当金	86	—
受取手数料	202	—
保険解約返戻金	10,728	—
助成金収入	1,554	670
還付加算金	—	1,667
その他	365	388
営業外収益合計	12,951	2,738
営業外費用		
支払利息	—	948
自己株式取得手数料	—	3,570
投資事業組合運用損	296	—
その他	—	434
営業外費用合計	296	4,952
経常利益	68,867	209,819
特別損失		
固定資産除却損	249	—
投資有価証券売却損	8,730	—
開発中止損失	—	4,512
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,694
特別損失合計	8,979	6,206
税金等調整前当期純利益	59,888	203,612
法人税、住民税及び事業税	27,259	121,236
法人税等調整額	3,357	△12,303
法人税等合計	30,617	108,933
当期純利益	29,270	94,679
包括利益	—	94,679
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	—	94,679

(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21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	206,073	207,313
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	1,240	3,038
当期変動額合計	1,240	3,038
当期末残高	207,313	210,351
資本剰余金		
前期末残高	267,323	268,563
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	1,240	3,038
当期変動額合計	1,240	3,038
当期末残高	268,563	271,601
利益剰余金		
前期末残高	1,321,835	1,281,824
当期変動額		
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	29,270	94,679
当期変動額合計	△40,011	41,285
当期末残高	1,281,824	1,323,109
自己株式		
前期末残高	△109,051	△109,051
当期変動額		
自己株式の取得	—	△82,962
当期変動額合計	—	△82,962
当期末残高	△109,051	△192,013
株主資本合計		
前期末残高	1,686,180	1,648,649
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	2,480	6,076
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	29,270	94,679
自己株式の取得	—	△82,962
当期変動額合計	△37,531	△35,600
当期末残高	1,648,649	1,613,048

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
純資産合計		
前期末残高	1,686,180	1,648,649
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	2,480	6,076
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	29,270	94,679
自己株式の取得	—	△82,962
当期変動額合計	△37,531	△35,600
当期末残高	1,648,649	1,613,048

(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21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30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	59,888	203,612
減価償却費	23,221	50,207
受取利息及び受取配当金	△100	△12
支払利息	—	948
開発中止損失	—	4,512
保険解約返戻金	△10,728	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,694
投資事業組合運用損益 (△は益)	296	—
固定資産除却損	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)	△12,398	△78,462
たな卸資産の増減額 (△は増加)	196,175	63,827
仕入債務の増減額 (△は減少)	△22,964	30,351
前受金の増減額 (△は減少)	△298,692	△10,532
未払金の増減額 (△は減少)	1,509	△374
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△2,107	46,814
未収消費税等の増減額 (△は増加)	△24,078	11,946
その他	△12,477	41,457
小計	△93,476	365,991
利息及び配当金の受取額	100	12
利息の支払額	—	△948
法人税等の支払額	△85,597	△21,897
法人税等の還付額	—	44,684
営業活動によるキャッシュ・フロー	△178,973	387,842
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△9,794	△24,211
無形固定資産の取得による支出	△242,968	△190,172
投資有価証券の売却による収入	16,270	—
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	—	△5,585
その他	126	394
投資活動によるキャッシュ・フロー	△214,031	△219,575
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	—	70,000
長期借入金の返済による支出	—	△2,560
ストックオプションの行使による収入	2,480	6,076
自己株式の取得による支出	—	△86,532
配当金の支払額	△69,491	△53,555
財務活動によるキャッシュ・フロー	△67,011	△66,572
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△460,017	101,694
現金及び現金同等物の期首残高	1,411,115	951,098
現金及び現金同等物の期末残高	951,098	1,052,792

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21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23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	連結子会社の数 2社 連結子会社名 株式会社エイティング沖縄 株式会社エイティングネットワークス 当連結会計年度より、株式会社エイティングネットワークスを新たに設立したため、連結の範囲に含めております。
2. 持分法の適用に関する事項	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。	該当事項はありません。
3. 連結子会社の事業年度等に関する事項	連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。	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 (2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法	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。 コンテンツ仕掛品 個別法による原価法を採用しております。 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 コンテンツ仕掛品 同左 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21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23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 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)を当連結會 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 186,297千円増加しております。	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 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
(5) 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。
(6) 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

項目	前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
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。	_____
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。	_____

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

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
_____	<p>(資産除去債務に関する会計基準の適用)</p> <p>当連結会計年度より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)および「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。</p> <p>これにより、当連結会計年度の営業利益、経常利益は共に526千円減少し、税金等調整前当期純利益は2,220千円減少しております。</p>

表示方法の変更

<p>前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)</p>	<p>当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)</p>
<p>(連結貸借対照表)</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>(連結貸借対照表)</p> <p>_____</p> <p>(連結損益及び包括利益計算書)</p> <p>1. 前連結会計年度において、営業外収益の「その他」に含めて表示しておりました「還付加算金」は、営業外収益の総額の100分の10を超えたため、当連結会計年度より区分掲記することとしました。</p> <p>なお、前連結会計年度の営業外収益の「その他」に含まれる「還付加算金」は5千円であります。</p> <p>2. 前連結会計年度において区分掲記しておりました「投資事業組合運用損」は、当連結会計年度において営業外費用の総額の100分の10以下となったため、「その他」に含めて表示することとしました。</p> <p>なお、当連結会計年度の営業外費用に含まれる「投資事業組合運用損」は71千円であります。</p> <p>(連結キャッシュ・フロー計算書)</p> <p>前連結会計年度において区分掲記しておりました「投資事業組合運用損」(当連結会計年度71千円)は、金額的重要性が乏しくなったため、「その他」に含めて表示することとしました。</p>

追加情報

<p>前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)</p>	<p>当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)</p>
<p>_____</p>	<p>当連結会計年度より、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 平成22年6月30日)を適用しております。</p>

注記事項

(連結損益及び包括利益計算書関係)

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)																
<p>※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。</p> <table> <tr> <td>役員報酬</td> <td>110,892千円</td> </tr> <tr> <td>給料手当</td> <td>106,116千円</td> </tr> </table> <p>※2 一般管理費に含まれる研究開発費 13,993千円</p> <p>※3 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。</p> <table> <tr> <td>工具、器具及び備品</td> <td>249千円</td> </tr> </table>	役員報酬	110,892千円	給料手当	106,116千円	工具、器具及び備品	249千円	<p>※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。</p> <table> <tr> <td>役員報酬</td> <td>114,456千円</td> </tr> <tr> <td>給料手当</td> <td>118,960千円</td> </tr> </table> <p>※4 当連結会計年度の直前連結会計年度における包括利益</p> <table> <tr> <td>親会社株主に係る包括利益</td> <td>29,270千円</td> </tr> <tr> <td>少数株主に係る包括利益</td> <td>－千円</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>29,270千円</td> </tr> </table>	役員報酬	114,456千円	給料手当	118,960千円	親会社株主に係る包括利益	29,270千円	少数株主に係る包括利益	－千円	計	29,270千円
役員報酬	110,892千円																
給料手当	106,116千円																
工具、器具及び備品	249千円																
役員報酬	114,456千円																
給料手当	118,960千円																
親会社株主に係る包括利益	29,270千円																
少数株主に係る包括利益	－千円																
計	29,270千円																

(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

当連結会計年度（自 平成22年10月1日 至 平成23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）	54,993	245	—	55,238
合計	54,993	245	—	55,238
自己株式				
普通株式	1,599	1,631	—	3,230
合計	1,599	1,631	—	3,230

（注）普通株式の発行済株式総数の増加245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22年12月22日 定時株主総会	普通株式	53,394	1,000	平成22年9月30日	平成22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23年12月21日 定時株主総会	普通株式	52,008	利益剰余金	1,000	平成23年9月30日	平成23年12月22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21年10月1日 至 平成22年9月30日）	当連結会計年度 （自 平成22年10月1日 至 平成23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22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23年9月30日現在）
現金及び預金勘定 951,098千円	現金及び預金勘定 1,052,792千円
現金及び現金同等物 951,098千円	現金及び現金同等物 1,052,792千円

(セグメント情報等)

a. 事業の種類別セグメント情報

前連結会計年度（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。

(セグメント情報)

当連結会計年度（自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日）

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループ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、取締役会及び経営会議が、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。

当社グループは、製品・サービス別の事業部門を置き、各事業部は、取り扱う製品・サービスについて国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社グループは、事業部門を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「ゲームソフト開発事業」及び「モバイルコンテンツ開発事業」並びに「ネットワークコンテンツ開発事業」の3つを報告セグメントとしております。

「ゲームソフト開発事業」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の企画・開発をしております。「モバイルコンテンツ開発事業」は、携帯電話向けデジタルコンテンツの企画・開発・配信をしております。「ネットワークコンテンツ開発事業」は、オンラインコンテンツの企画・開発・運営をしております。

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

報告されている事業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あります。

報告セグメントの利益は営業利益をベースとした数値であります。

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

当連結会計年度（自平成22年10月1日 至平成23年9月30日）

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計
	ゲームソフト 開発事業	モバイル コンテンツ 開発事業	ネットワーク コンテンツ 開発事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,983,469	207,874	96	2,191,440	54	2,191,495
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,983,469	207,874	96	2,191,440	54	2,191,495
セグメント利益又は損失(△)	623,021	△32,256	△9,440	581,325	39	581,364
その他の項目						
減価償却費	37,786	2,227	—	40,013	—	40,013

(注) 1 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、デジタルキャラクターの企画製作及び特許開発等を含んでおります。

2 セグメント資産については、事業セグメントに資産を配分していないため記載しておりません。

ただし、配分されていない償却資産の減価償却費は、合理的な配賦基準で各事業セグメントへ配賦しております。

4. 報告セグメント合計額と連結財務諸表計上額との差額及び当該差額の主な内容

(差異調整に関する事項)

当連結会計年度（自平成22年10月1日 至平成23年9月30日）

(単位：千円)

売上高	金額
報告セグメント計	2,191,440
「その他」の区分の売上高	54
連結財務諸表の売上高	2,191,495

(単位：千円)

利益	金額
報告セグメント計	581,325
「その他」の区分の利益	39
全社費用(注)	△369,330
連結財務諸表の営業利益	212,033

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない販売費及び一般管理費であります。

(単位：千円)

その他の項目	当連結会計年度			連結財務諸表 計上額
	報告セグメント計	その他	調整額	
減価償却費	40,013	—	6,484	46,498

(注) 調整額は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

5. 関連情報

当連結会計年度(自平成22年10月1日 至平成23年9月30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

売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益及び包括利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。

(3) 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称	売上高	関連するセグメント名
株式会社カプコン	1,622,493	ゲームソフト開発事業
株式会社バンダイナムコ ホールディングス	264,529	ゲームソフト開発事業 モバイルコンテンツ開発事業

6. 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

該当事項はありません。

7. 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

該当事項はありません。

8. 報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報

該当事項はありません。

(追加情報)

当連結会計年度より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

(税効果会計関係)

前連結会計年度 (平成22年9月30日)	当連結会計年度 (平成23年9月30日)
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	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 (流動) (千円)	繰延税金資産 (流動) (千円)
未払事業税 340	未払事業税 8,740
未払地方法人特別税 275	未払事業所税 1,311
未払事業所税 1,212	繰越欠損金 20,366
未実現利益 699	小計 30,417
計 2,528	評価性引当額 <u>△20,366</u>
繰延税金負債 (流動)	合計 10,051
未取還付事業税 <u>△2,643</u>	繰延税金資産 (固定)
計 <u>△2,643</u>	一括償却資産 3,463
繰延税金資産 (固定)	減価償却超過額 1,447
一括償却資産 3,325	入会金否認 3,256
減価償却超過額 1,723	資産除去債務 1,781
入会金否認 3,256	未実現利益 2,403
未実現利益 824	小計 12,144
計 9,129	評価性引当額 <u>△207</u>
繰延税金資産の純額 <u>9,014</u>	合計 12,144
	繰延税金負債 (固定)
	資産除去債務に対応する除去費用 <u>△877</u>
	合計 <u>△877</u>
	繰延税金資産の純額 <u>21,318</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 40.7	法定実効税率 40.7
(調整)	(調整)
交際費等永久に損金に算入されない項目 16.0	交際費等永久に損金に算入されない項目 3.6
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>△0.6</u>
連結子会社との税率差異 <u>△2.2</u>	住民税均等割 0.6
住民税均等割 1.2	評価性引当額の増減 10.0
その他 <u>△0.3</u>	その他 <u>△0.8</u>
税効果会計適用後の法人税等の負担率 <u>51.1</u>	税効果会計適用後の法人税等の負担率 <u>53.5</u>

(金融商品関係)

前連結会計年度 (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）。

（単位：千円）

	連結貸借対照表 計上額	時 価	差 額
(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

（単位：千円）

	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
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。

当連結会計年度（自 平成22年10月1日 至 平成23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23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。

(単位：千円)

	連結貸借対照表 計上額	時 価	差 額
(1) 現金及び預金	1,052,792	1,052,792	—
(2) 受取手形及び売掛金	300,001	300,001	—
資産計	1,352,794	1,352,794	—
未払法人税等	110,930	110,930	—
負債計	110,930	110,930	—

(注) 金融商品の時価の算定方法に関する事項

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。

負債

未払法人税等

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

3. 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

(単位：千円)

	1年以内	1年超 5年以内	5年超 10年以内	10年超
預金	1,051,415	—	—	—
受取手形及び売掛金	300,001	—	—	—
合 計	1,351,417	—	—	—

(有価証券関係)

前連結会計年度（平成22年9月30日現在）

1. その他有価証券

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

2. 当連結会計年度中に売却したその他有価証券（自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日）

種類	売却額（千円）	売却益の合計額 （千円）	売却損の合計額 （千円）
(1) 株式	16,270	—	8,730
(2) 債券			
① 国債・地方債等	—	—	—
② 社債	—	—	—
③ その他	—	—	—
(3) その他	—	—	—
合計	16,270	—	8,730

当連結会計年度（平成23年9月30日現在）

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	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tock・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。

当連結会計年度（自 平成22年10月1日 至 平成23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	510
権利確定	—
権利行使	245
失効	265
未行使残	—

（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）	47,929
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。

(1株当たり情報)

前連結会計年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)		当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)	
1株当たり純資産額	30,877.04円	1株当たり純資産額	31,015.39円
1株当たり当期純利益金額	549.17円	1株当たり当期純利益金額	1,806.41円
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	546.52円	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益金額	1,800.74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21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(千円)	29,270	94,679
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)	29,270	94,679
期中平均株式数(株)	53,300	52,413
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)	258	165
(うち、新株予約権(株))	(258)	(165)
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

当連結会計年度(自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)

該当事項はありません。

5. 個別財務諸表
 (1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成22年9月30日)	当事業年度 (平成23年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	949,366	957,343
売掛金	226,051	300,001
仕掛品	22,924	—
コンテンツ仕掛品	40,057	—
前払費用	19,742	23,667
繰延税金資産	—	9,623
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	60
その他	2,931	3,657
流動資産合計	1,476,857	1,294,353
固定資産		
有形固定資産		
建物	37,947	51,152
減価償却累計額	△16,356	△23,540
建物（純額）	21,590	27,612
工具、器具及び備品	43,098	55,160
減価償却累計額	△27,853	△34,081
工具、器具及び備品（純額）	15,244	21,079
有形固定資産合計	36,835	48,691
無形固定資産		
ソフトウェア	11,154	111,863
ソフトウェア仮勘定	70,603	21,650
その他	736	736
無形固定資産合計	82,494	134,250
投資その他の資産		
投資有価証券	71	—
関係会社株式	30,000	60,000
関係会社長期貸付金	—	280,000
長期前払費用	2,392	1,547
繰延税金資産	6,811	8,086
敷金及び保証金	76,149	77,585
保険積立金	3,200	3,200
会員権	16,000	16,000
投資その他の資産合計	134,624	446,419
固定資産合計	253,954	629,361
資産合計	1,730,811	1,923,715

(単位：千円)

	前事業年度 (平成22年9月30日)	当事業年度 (平成23年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	5,928	34,873
未払金	39,284	41,185
未払費用	32,506	50,107
未払法人税等	—	105,159
未払消費税等	—	34,031
繰延税金負債	1,431	—
前受金	10,532	—
預り金	6,369	21,917
その他	1,384	1,222
流動負債合計	97,436	288,499
固定負債		
資産除去債務	—	4,376
固定負債合計	—	4,376
負債合計	97,436	292,875
純資産の部		
株主資本		
資本金	207,313	210,351
資本剰余金		
資本準備金	268,563	271,601
資本剰余金合計	268,563	271,601
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	1,266,549	1,340,901
利益剰余金合計	1,266,549	1,340,901
自己株式	△109,051	△192,013
株主資本合計	1,633,374	1,630,839
純資産合計	1,633,374	1,630,839
負債純資産合計	1,730,811	1,923,715

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当事業年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
売上高	1,629,261	2,191,399
売上原価	1,087,169	1,498,916
売上総利益	542,092	692,482
販売費及び一般管理費	513,748	475,499
営業利益	28,344	216,983
営業外収益		
受取利息	761	3,023
受取配当金	86	—
受取手数料	7,402	14,608
保険解約返戻金	10,728	—
助成金収入	1,554	—
その他	365	2,461
営業外収益合計	20,898	20,093
営業外費用		
自己株式取得手数料	—	3,570
投資事業組合運用損	296	71
営業外費用合計	296	3,641
経常利益	48,945	233,435
特別損失		
固定資産除却損	249	—
投資有価証券売却損	8,730	—
開発中止損失	—	4,512
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,694
特別損失合計	8,979	6,206
税引前当期純利益	39,966	227,228
法人税、住民税及び事業税	19,951	111,812
法人税等調整額	5,027	△12,329
法人税等合計	24,978	99,483
当期純利益	14,987	127,745

(3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当事業年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
株主資本		
資本金		
前期末残高	206,073	207,313
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	1,240	3,038
当期変動額合計	1,240	3,038
当期末残高	207,313	210,351
資本剰余金		
資本準備金		
前期末残高	267,323	268,563
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	1,240	3,038
当期変動額合計	1,240	3,038
当期末残高	268,563	271,601
資本剰余金合計		
前期末残高	267,323	268,563
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	1,240	3,038
当期変動額合計	1,240	3,038
当期末残高	268,563	271,601
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金		
前期末残高	1,320,844	1,266,549
当期変動額		
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	14,987	127,745
当期変動額合計	△54,294	74,351
当期末残高	1,266,549	1,340,901
利益剰余金合計		
前期末残高	1,320,844	1,266,549
当期変動額		
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	14,987	127,745
当期変動額合計	△54,294	74,351
当期末残高	1,266,549	1,340,901
自己株式		
前期末残高	△109,051	△109,051
当期変動額		
自己株式の取得	—	△82,962

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成21年10月1日 至 平成22年9月30日)	当事業年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)
当期変動額合計	—	△82,962
当期末残高	△109,051	△192,013
株主資本合計		
前期末残高	1,685,189	1,633,374
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	2,480	6,076
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	14,987	127,745
自己株式の取得	—	△82,962
当期変動額合計	△51,814	△2,534
当期末残高	1,633,374	1,630,839
純資産合計		
前期末残高	1,685,189	1,633,374
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	2,480	6,076
剰余金の配当	△69,282	△53,394
当期純利益	14,987	127,745
自己株式の取得	—	△82,962
当期変動額合計	△51,814	△2,534
当期末残高	1,633,374	1,630,839

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

当事業年度（自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日）

該当事項はありません。

6. その他

【役員の異動】

役職の異動

新役名	新職名	旧役名	旧職名	氏名	異動年月日
取締役	取締役デザイン制作部長	取締役	取締役営業部 ディレクション 担当部長	外山 雄一	平成23年5月16日