



平成24年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24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24年12月20日
有価証券報告書提出予定日 平成24年12月21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

(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24年12月21日

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年9月期の連結業績(平成23年10月1日～平成24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	%
24年9月期	2,083	△4.9	223	5.5	226	8.1	△113	—
23年9月期	2,191	34.8	212	277.2	209	204.7	94	223.5

(注) 包括利益 24年9月期 △113百万円 (—%) 23年9月期 94百万円 (223.5%)

	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	%	%	%
24年9月期	△21.78	—	—	12.3	10.7
23年9月期	18.06	18.01	5.8	11.2	9.7

(参考) 持分法投資損益 24年9月期 一百万円 23年9月期 一百万円

(注) 平成24年10月1日付けで普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。
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金額は、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算定して
おります。

(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
24年9月期	1,677	1,447	86.3	278.37
23年9月期	2,000	1,613	80.6	310.15

(参考) 自己資本 24年9月期 1,447百万円 23年9月期 1,613百万円

(注) 平成24年10月1日付けで普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。
1株当たり純資産の金額は、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算定してあります。

(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
24年9月期	292	△147	△119	1,078
23年9月期	387	△219	△66	1,052

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	%	%
23年9月期	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00	52	55.4	3.2
24年9月期	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00	52	—	3.4
25年9月期(予想)	—	0.00	—	10.00	10.00	—	22.6	—

(注) 平成24年10月1日付けで普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。
平成25年9月期配当金予想は、当該株式分割後の金額であります。
仮に当該株式分割前に換算すると中間配当金は1株当たり0円、期末配当金は1株当たり1,000円、年間合計では1,000円となります。

3. 平成25年9月期の連結業績予想(平成24年10月1日～平成25年9月30日)

(%表示は、通期は対前期、四半期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(累計)	1,231	28.6	115	304.3	115	305.8	83	—	16.07
通期	2,638	26.7	301	34.6	304	34.1	229	—	44.21

※ 注記事項

- (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 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)
- (2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
 ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 ④ 修正再表示 : 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)
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数

24年9月期	55,238 株	23年9月期	55,238 株
24年9月期	3,230 株	23年9月期	3,230 株
24年9月期	52,008 株	23年9月期	52,413 株

(参考)個別業績の概要

平成24年9月期の個別業績(平成23年10月1日～平成24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	%
24年9月期	2,083	△4.9	226	4.3	243	4.1	△165	—
23年9月期	2,191	34.5	216	665.5	233	376.9	127	752.4

	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
24年9月期	△31.91	—
23年9月期	24.37	24.30

(注)平成24年10月1日付けで普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。
 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金額は、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算定しております。

(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		
24年9月期	1,642	1,412	86.0	271.65		
23年9月期	1,923	1,630	84.8	313.57		

(参考)自己資本 24年9月期 1,412百万円 23年9月期 1,630百万円

(注)平成24年10月1日付けで普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を行っております。
 1株当たり純資産の金額は、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算定しております。

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、連結財務諸表に対する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

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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条件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、添付資料P.11「経営成績・財政状態に関する分析(1)経営成績に関する分析」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	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
(5) 継続企業の前提に関する注記	16
(6) 会計方針の変更	16
(7) 連結財務諸表に関する注記事項	16
(セグメント情報等)	16
(1株当たり情報)	20
(重要な後発事象)	21
5. 個別財務諸表	22
(1) 貸借対照表	22
(2) 損益計算書	24
(3) 株主資本等変動計算書	25

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(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、世界景気の減速等を背景として、回復の動きに足踏みがみられます。復興需要が引き続き発現するなかで、世界景気のさらなる下振れや金融資本市場の変動等、わが国の景気を下押しする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、国内家庭用ゲーム市場規模が好調に推移し、活況を呈しました。引き続き新型ゲーム機の登場とソフトの拡充により、ソフト・ハード双方の需要拡大が期待されております。

ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）業界におきましては、携帯電話会社各社より、スマートフォンを中心に新型モデルが続々と発売されました。その他にもタブレット端末の新型が発売されるなど、SNSが多様な形で利用されることが今後も期待されております。

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、マルチプラットフォーム開発やゲーム制作ツールの使用により、開発業務の効率化を行っております。

また、家庭用ゲームのオンライン化やソーシャルゲームにおいてネットワーク技術の重要性が一段と増していることに鑑み、今後の当社グループ戦略におけるネットワーク技術を利用したコンテンツの開発体制の再構築を含め検討した結果、連結子会社である株式会社エイティングネットワークスを解散いたしました。

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2,083,317千円（前期比4.9%減）、営業利益は223,676千円（5.5%増）、経常利益は226,714千円（同8.1%増）、当期純損失は113,281千円（前期は当期純利益94,679千円）となりました。

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、PS3・XBOX360・Wii等向けの複数タイトルの開発を引き続き進めております。

当連結会計年度においては、当初想定していた開発タイトルの変更があったほか、大型タイトルの本格的な開発着手並びに売上計上が翌連結会計年度にずれ込んだことにより、前連結会計年度と比べて売上高は減少しております。

しかしながら、開発業務の内製化等による原価低減や販管費の抑制により、当連結会計年度は前連結会計年度と比べ利益増となりました。

以上の結果、売上高は1,602,604千円（前期比19.2%減）、営業利益は660,644千円（同6.0%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、従来のモバイルコンテンツ配信からソーシャルゲームの開発と運用へ事業形態の転換を進めた結果、前期比では大幅な売上増となりました。

しかしながら、開発体制を優先的に拡充させたことにより発生したコストを全て回収するまでには至らず、最終的に営業費用が売上高を上回る結果となりました。

成果物の規模見積りや作業項目、役割分担などを早期に明確化していくことで、開発工程や原価管理の改善を引き続き進めてまいります。

以上の結果、売上高は480,712千円（同131.3%増）、営業損失は77,054千円（前期は営業損失32,256千円）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、連結子会社である株式会社エイティングネットワークスが平成24年6月18日付で清算を結了いたしました。

今後は、オンラインゲーム開発で培ったネットワーク技術を活用し、拡大するネットワークコンテンツ市場のニーズに対しコンテンツの提供を検討してまいります。

以上の結果、当連結会計年度においては、売上高及び営業損益は計上しておりません。（前期においては、売上高96千円、営業損失9,440千円が計上されております。）

② 次期の見通し

次期におけるゲームソフト市場は、世界景気の減速等を背景として景気回復の動きに足踏みがみられる中、新型のゲーム機やモバイル端末とそれぞれに対応した新作のソフトやコンテンツの発売・発表により、新たな動きが期待されております。家庭用ゲームソフトについては有名タイトルの発売が次期以降も相次いで予定されており、市場の活性化が期待されております。また、スマートフォンの急速な普及に伴い、スマートフォン向けゲームやコンテンツがゲームソフト市場に大きな割合を占めるに至り、市場を牽引していくと予想されています。このような動きに対して当社の方針としては、市場の動向を把握しユーザーやクライアントからの需要に対してタイムリーに応えられる体制を構築することが、収益の確保へ繋がるものと考えております。

家庭用ゲーム機向けのゲーム開発については、大型案件の開発を中心に従来のゲームをハイエンド機向けの高精細化（HD化）や、新たなプラットフォームへの移植を行ってまいります。また、各家庭へインターネットが普及し携帯型ゲームのみならず据え置き型ゲームもインターネットへの接続が一般的になった現状では、ユーザー同士での対戦や協力し合いゲームを進める等、ユーザー間でコミュニケーションをとることができる環境が重要視されております。そこでネットワーク技術への対応はもちろん、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）等のコミュニケーションツールも併せて活用し開発を進めることで、収益の拡大を図ってまいります。

次に、モバイル端末向けのゲーム開発については、スマートフォンが急速に普及している現状を踏まえ、スマートフォン向けのソーシャルゲームを中心に引き続き開発を進めてまいります。現在、スマートフォン向けソーシャルゲームについて複数の大型案件の開発を予定しております。スマートフォンをはじめとするモバイル端末は、従前の端末と比べて性能面で日々進化しており、携帯型ゲームと接近しつつあるということが出来ます。また、ユーザーのソーシャルゲームに対するニーズとして、単純で簡単なものにとどまらず高度で精細な臨場感あふれるものも求められるようになってまいりました。当社にとって、このような流れはこれまで家庭用ゲームソフト開発で培った技術やノウハウを活用できるチャンスといえ、このチャンスを生かして収益の拡大を図ってまいります。

利益面においては、引き続きクライアントとの関係を強化し早期の受注確保に繋がられるようにしてまいります。またゲームの開発にあたりましては、開発工程管理の徹底や体制の効率化を図り優秀な人材を確保することで、開発コストの低減を図り利益の確保につなげてまいります。

以上により平成25年9月期における業績見通しは売上高2,638百万円（前期比26.7%増）、営業利益301百万円（同34.6%増）、経常利益304百万円（同34.1%増）、当期純利益229百万円（前期は当期純損失113百万円）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323,314千円減少し、1,677,356千円となりました。

流動資産残高は、前連結会計年度末に比べ97,232千円減少し、1,303,697千円となりました。主な減少の要因は、受取手形及び売掛金の減少額176,007千円であります。

固定資産残高は、前連結会計年度末に比べ226,082千円減少し、373,659千円となりました。主な減少の要因は、コンテンツ仮勘定の減少額263,983千円であります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ158,024千円減少し、229,597千円となりました。

流動負債残高は、前連結会計年度末に比べ101,568千円減少し、229,597千円となりました。主な減少の要因は、未払法人税等の減少額110,930千円であります。

固定負債残高は、前連結会計年度に比べ56,456千円減少し、0円となりました。主な減少の要因は、長期借入金の減少額52,080千円であります。

純資産合計は、前連結会計年度末に比べ165,289千円減少し、1,447,758千円となりました。主な減少の要因は、当期純損失の発生に係る利益剰余金の減少額113,281千円、剰余金の配当に係る減少額52,008千円であります。

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25,373千円増加し、1,078,166千円となりました。

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、292,020千円（前連結会計年度は387,842千円の取得）となりました。主な資金増加要因として、減損損失288,811千円、売上債権の減少額176,007千円、主な資金減少要因として税金等調整前当期純損失110,583千円であります。

（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、147,012千円（前連結会計年度は219,575千円の支出）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139,234千円等であります。

（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、119,634千円（前連結会計年度は66,572千円の支出）となりました。主な資金減少要因は、長期借入金の返済による支出67,440千円、配当金の支払額52,194千円であります。

(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。なお、当社は平成24年10月1日をもって普通株式1株に対して普通株式100株の株式分割を行っており、上記は当該株式分割前の金額であります。仮に上記を当該株式分割後に換算すると、1株当たり配当金は10円となります。

また、次期においては業績の見通しを鑑み、1株当たり10円の配当を予定しております。これを仮に当該株式分割前に換算すると、1株当たり配当金は1,000円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注意ください。

1. ゲームソフト市場の動向

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、ソーシャルゲームをはじめとす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ニーズにあった魅力あるゲームを提供すべく、主要なゲーム機種へゲームソフトを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や、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競合関係にある事業者が数多くあります。

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活用による効率化を進めるとともに、長年にわたり培ったノウハウや技術力を活かし完成度が高くユーザーにとって魅力あるゲームを作り続けることで、他社との差別化を図っております。

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の開発を他社が先じた場合において、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んだり、技術環境の変化に積極的に対応したりすることで、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、技術環境の急速な変化により製品に求められる機能が高度化したり、新たなプラットフォームへの対応を求められたりした場合、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. 人材の採用・育成および外注業者の確保

当社グループは、業務の継続および拡大にあたって幅広く優秀な人材を確保する必要があります。そのため、優秀な人材を継続的に採用していくと共に在籍人員の育成に努めております。またデザイナー・プログラマーのみならず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を外注などにより活用しております。

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、採用計画に支障が生じたり育成が思わしくいかなかったりした場合や、人材の流出や外注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け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、ゲームソフトのプラットフォームが周期的に変遷・進化し、その度に技術環境が変化するため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、機種ごとにパッケージの価格やその価格から差し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、ゲームソフトに登場する人物や架空のキャラクターに関する著作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連結会計年度において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制作や事業の展開、製品の取扱い等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. 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、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・スマートフォン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。
当社が企画・開発・配信・運営をしております。

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、ユーザーのニーズに応えゲームの持つ様々な可能性を追求すべく各事業を融合させることで、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を提供することで継続的な成長を図ることを基本とし、以下の項目を重視してまいります。

- ① 日本の戦略的産業であるゲーム産業・アニメ産業を通じ、ゲームソフトあるいはソーシャルゲーム等の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 通信環境の発展によりネットワークを前提とするゲームのニーズが高まるとともに、スマートフォン等の台頭により多様な形でゲームコンテンツを利用できるなど、ゲーム業界の市場環境は大きく変化しております。当社グループは、経営環境の変化に即応し、今後成長が見込まれる分野につきましても注力し、収益構造の強化に努めてまいります。
- ③ 新規に受注したゲームをより短期間で開発できるよう、常に最新の開発環境を構築し新技術に対応することで、コスト競争力のあるゲームの供給を図ります。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と認識のもと、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 ゲーム以外につきましては、これまで開発を手掛けた自社キャラクターや当社グループで取得した特許を活用し、他業種とのビジネスコラボレーションを展開できるよう目指してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、主にゲームソフトの開発を中心に行う一方で、近年市場成長の著しいソーシャルゲームの開発につきましても事業を展開し、以下の項目について対処すべき課題として認識しており、企業価値の増大に向けて取り組んでまいります。

ゲームソフト市場につきましては、今後、新型ゲーム機や多数の有力タイトルのゲームソフトが市場に投入されることもあり、市場活性化が期待されております。ソーシャルゲーム市場につきましては、近年のスマートフォン等の急激な普及も追い風となって、今後も市場規模が拡大傾向と予想されております。

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23年9月30日)	当連結会計年度 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,052,792	1,078,166
受取手形及び売掛金	300,001	123,994
仕掛品	—	1,806
繰延税金資産	10,051	10,016
その他	38,083	89,714
流動資産合計	1,400,929	1,303,697
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	55,250	12,944
減価償却累計額	△24,480	△6,222
建物及び構築物(純額)	30,770	6,722
その他	79,479	77,258
減価償却累計額	△47,770	△55,557
その他(純額)	31,709	21,700
有形固定資産合計	62,479	28,422
無形固定資産		
ソフトウェア	109,844	131,355
コンテンツ仮勘定	288,811	24,828
その他	21,725	73,486
無形固定資産合計	420,381	229,670
投資その他の資産		
繰延税金資産	11,266	10,391
敷金及び保証金	84,865	85,271
その他	20,747	19,903
投資その他の資産合計	116,880	115,566
固定資産合計	599,741	373,659
資産合計	2,000,670	1,677,356

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年9月30日)	当連結会計年度 (平成24年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	35,387	20,090
未払金	42,217	20,718
未払費用	56,173	60,188
未払法人税等	110,930	—
繰延税金負債	—	352
本社移転費用引当金	—	31,000
資産除去債務	—	4,424
その他	86,457	92,822
流動負債合計	331,166	229,597
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	387,622	229,597
純資産の部		
株主資本		
資本金	210,351	210,351
資本剰余金	271,601	271,601
利益剰余金	1,323,109	1,157,819
自己株式	△192,013	△192,013
株主資本合計	1,613,048	1,447,758
純資産合計	1,613,048	1,447,758
負債純資産合計	2,000,670	1,677,356

(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22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
売上高	2,191,495	2,083,317
売上原価	1,455,219	1,362,498
売上総利益	736,275	720,818
販売費及び一般管理費	524,242	497,141
営業利益	212,033	223,676
営業外収益		
受取利息	12	1
助成金収入	670	—
補助金収入	—	3,000
還付加算金	1,667	—
その他	388	495
営業外収益合計	2,738	3,497
営業外費用		
支払利息	948	459
自己株式取得手数料	3,570	—
その他	434	—
営業外費用合計	4,952	459
経常利益	209,819	226,714
特別損失		
減損損失	—	288,811
開発中止損失	4,512	—
本社移転費用	—	48,486
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	6,206	337,298
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	203,612	△110,583
法人税、住民税及び事業税	121,236	1,434
法人税等調整額	△12,303	1,263
法人税等合計	108,933	2,697
当期純利益又は当期純損失(△)	94,679	△113,281
包括利益	94,679	△113,281
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	94,679	△113,281

(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22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	207,313	210,351
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	3,038	—
当期変動額合計	3,038	—
当期末残高	210,351	210,351
資本剰余金		
当期首残高	268,563	271,601
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	3,038	—
当期変動額合計	3,038	—
当期末残高	271,601	271,601
利益剰余金		
当期首残高	1,281,824	1,323,109
当期変動額		
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	94,679	△113,281
当期変動額合計	41,285	△165,289
当期末残高	1,323,109	1,157,819
自己株式		
当期首残高	△109,051	△192,013
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	△192,013	△192,013
株主資本合計		
当期首残高	1,648,649	1,613,048
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	6,076	—
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	94,679	△113,281
自己株式の取得	△82,962	—
当期変動額合計	△35,600	△165,289
当期末残高	1,613,048	1,447,758

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
純資産合計		
当期首残高	1,648,649	1,613,048
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	6,076	—
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	94,679	△113,281
自己株式の取得	△82,962	—
当期変動額合計	△35,600	△165,289
当期末残高	1,613,048	1,447,758

(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22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24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又は税金等調整前当期純損失(△)	203,612	△110,583
減価償却費	50,207	58,502
減損損失	—	288,811
本社移転費用	—	48,486
受取利息及び受取配当金	△12	△1
支払利息	948	459
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	—
売上債権の増減額(△は増加)	△78,462	176,007
たな卸資産の増減額(△は増加)	63,827	△1,806
仕入債務の増減額(△は減少)	30,351	△15,297
前受金の増減額(△は減少)	△10,532	11,566
未払金の増減額(△は減少)	△374	△14,669
未払消費税等の増減額(△は減少)	46,814	7,144
未収消費税等の増減額(△は増加)	11,946	5,053
その他	41,457	7,684
小計	365,991	461,359
利息及び配当金の受取額	12	1
利息の支払額	△948	△459
法人税等の支払額	△21,897	△168,880
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	387,842	292,020
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	△24,211	△7,627
無形固定資産の取得による支出	△190,172	△139,234
敷金及び保証金の差入による支出	△5,585	△510
その他	394	360
投資活動によるキャッシュ・フロー	△219,575	△147,012
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	△67,440
ストックオプションの行使による収入	6,076	—
自己株式の取得による支出	△86,532	—
配当金の支払額	△53,555	△52,194
財務活動によるキャッシュ・フロー	△66,572	△119,634
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	101,694	25,373
現金及び現金同等物の期首残高	951,098	1,052,792
現金及び現金同等物の期末残高	1,052,792	1,078,166

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 会計方針の変更

当連結会計年度より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号 平成22年6月30日)、「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日公表分)及び「1株当たり当期純利益に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第9号 平成22年6月30日)を適用しております。

連結貸借対照表日後に株式分割を行いました。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、1株当たり純資産額及び1株当たり当期純損失を算定しております。

(7) 連結財務諸表に関する注記事項

(セグメント情報等)

a. セグメント情報

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、各事業部門は、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、スマートフォン・携帯電話等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に採用している会計処理基準に基づく金額により記載しております。

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
前連結会計年度（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。

当連結会計年度（自平成23年10月1日 至平成24年9月30日）

	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	1,602,604	480,712	—	2,083,317	—	2,083,317
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,602,604	480,712	—	2,083,317	—	2,083,317
セグメント利益又は損失 (△)	660,644	△77,054	—	583,590	—	583,590
その他の項目						
減価償却費	38,262	6,493	—	44,755	—	44,755
減損損失	—	—	288,811	288,811	—	288,811

(注) 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）
前連結会計年度（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。

当連結会計年度（自平成23年10月1日 至平成24年9月30日）

（単位：千円）

利益	金額
報告セグメント計	583,590
「その他」の区分の利益	—
全社費用（注）	△359,913
連結財務諸表の営業利益	223,676

（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。

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	44,755	—	5,883	50,639

（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。

b. 関連情報

前連結会計年度（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

当連結会計年度（自平成23年10月1日 至平成24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	1,388,539	ゲームソフト開発事業
グリー株式会社	438,910	モバイルコンテンツ開発事業
株式会社バンダイナムコホールディングス	212,126	ゲームソフト開発事業

c. 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。

当連結会計年度（自平成23年10月1日 至平成24年9月30日）

- ① ネットワークコンテンツ開発事業において、コンテンツ仮勘定の減損損失の計上をいたしました。
なお、当該減損損失の計上額は、当連結会計年度において288,811千円であります。
- ② 平成25年2月（予定）の当社の本社移転に伴い、使用が見込まれない資産について17,486千円の減損損失を計上いたしました。なお、連結損益及び包括利益計算書において、特別損失「本社移転費用」に含めて表示しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
1株当たり純資産額	310.15円	278.37円
1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額(△)	18.06円	△21.78円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	18.01円	－円

- (注) 1. 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金額については、1株当たり当期純損失金額であり、また、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
2. 当社は、平成24年8月13日開催の当社取締役会の決議に基づき、平成24年10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。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金額又は1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額を算定しております。

(会計方針の変更)

当連結会計年度より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号 平成22年6月30日)、「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日公表分)及び「1株当たり当期純利益に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第9号 平成22年6月30日)を適用しております。

この適用により、当連結会計年度の貸借対照表日後に行った株式分割は、前連結会計年度の期首に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金額又は1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額を算定しております。

これらの会計基準等を適用しなかった場合の、前連結会計年度の1株当たり純資産額、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は、以下のとおりであります。

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	1,806.41円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	1,800.74円

3. 1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失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22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額(△)		
当期純利益金額又は当期純損失金額(△) (千円)	94,679	△113,281
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金額又は当期純損失額(△)(千円)	94,679	△113,281
期中平均株式数(株)	5,241,300	5,200,800
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)	16,500	－
(うち新株予約権(株))	(16,500)	(－)
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金額の算定に含めなかった潜在株式の概要	－	－

(重要な後発事象)

株式分割

平成24年8月13日開催の当社取締役会の決議に基づき、次のように株式分割による新株式を発行しております。

1 株式分割の目的

株式分割することにより、当社株式の流動性向上と投資家層拡大を図るとともに、株主還元を目的としております。

2 株式分割の概要

(1) 分割の方法

平成24年9月30日最終の株主名簿に記載又は記録された株主が所有する当社普通株式1株につき100株の割合をもって分割します。

(2) 分割により増加する株式数

① 株式の分割前の発行株式総数	55,238株
② 株式の分割により増加する株式数	5,468,562株
③ 株式の分割後の発行済株式総数	5,523,800株
④ 株式の分割後の発行可能株式総数	20,000,000株

3 株式分割の日程

平成24年9月30日を基準日とし、平成24年10月1日を効力発生日とします。

4 1株当たり情報に及ぼす影響

これによる影響については、当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して算出しており、「1株当たり情報」に記載しております。

5. 個別財務諸表
(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成23年9月30日)	当事業年度 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	957,343	1,031,603
売掛金	300,001	123,994
仕掛品	—	1,829
前払費用	23,667	23,724
繰延税金資産	9,623	10,016
未収還付法人税等	—	53,729
短期貸付金	60	60
その他	3,657	830
流動資産合計	1,294,353	1,245,787
固定資産		
有形固定資産		
建物	51,152	10,887
減価償却累計額	△23,540	△5,406
建物(純額)	27,612	5,480
工具、器具及び備品	55,160	56,182
減価償却累計額	△34,081	△40,485
工具、器具及び備品(純額)	21,079	15,696
有形固定資産合計	48,691	21,176
無形固定資産		
ソフトウェア	111,863	135,042
コンテンツ仮勘定	—	25,633
ソフトウェア仮勘定	21,650	73,429
その他	736	736
無形固定資産合計	134,250	234,842
投資その他の資産		
関係会社株式	60,000	30,000
関係会社長期貸付金	280,000	—
長期前払費用	1,547	703
繰延税金資産	8,086	8,605
敷金及び保証金	77,585	81,747
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	446,419	140,256
固定資産合計	629,361	396,275
資産合計	1,923,715	1,642,063

(単位：千円)

	前事業年度 (平成23年9月30日)	当事業年度 (平成24年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	34,873	23,450
未払金	41,185	20,562
未払費用	50,107	57,878
未払法人税等	105,159	—
未払消費税等	34,031	53,959
前受金	—	11,566
預り金	21,917	25,343
本社移転費用引当金	—	31,000
資産除去債務	—	4,424
その他	1,222	1,035
流動負債合計	288,499	229,220
固定負債		
資産除去債務	4,376	—
固定負債合計	4,376	—
負債合計	292,875	229,220
純資産の部		
株主資本		
資本金	210,351	210,351
資本剰余金		
資本準備金	271,601	271,601
資本剰余金合計	271,601	271,601
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	1,340,901	1,122,904
利益剰余金合計	1,340,901	1,122,904
自己株式	△192,013	△192,013
株主資本合計	1,630,839	1,412,842
純資産合計	1,630,839	1,412,842
負債純資産合計	1,923,715	1,642,063

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
売上高	2,191,399	2,083,317
売上原価	1,498,916	1,393,836
売上総利益	692,482	689,480
販売費及び一般管理費	475,499	463,110
営業利益	216,983	226,369
営業外収益		
受取利息	3,023	2,681
受取手数料	14,608	10,800
補助金収入	—	3,000
その他	2,461	200
営業外収益合計	20,093	16,682
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	71	—
営業外費用合計	3,641	—
経常利益	233,435	243,052
特別損失		
開発中止損失	4,512	—
関係会社清算損	—	30,000
本社移転費用	—	48,486
貸倒損失	—	330,647
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	6,206	409,134
税引前当期純利益又は税引前当期純損失(△)	227,228	△166,081
法人税、住民税及び事業税	111,812	820
法人税等調整額	△12,329	△912
法人税等合計	99,483	△92
当期純利益又は当期純損失(△)	127,745	△165,988

(3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	207,313	210,351
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	3,038	—
当期変動額合計	3,038	—
当期末残高	210,351	210,351
資本剰余金		
資本準備金		
当期首残高	268,563	271,601
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	3,038	—
当期変動額合計	3,038	—
当期末残高	271,601	271,601
資本剰余金合計		
当期首残高	268,563	271,601
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	3,038	—
当期変動額合計	3,038	—
当期末残高	271,601	271,601
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金		
当期首残高	1,266,549	1,340,901
当期変動額		
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益	127,745	△165,988
当期変動額合計	74,351	△217,996
当期末残高	1,340,901	1,122,904
利益剰余金合計		
当期首残高	1,266,549	1,340,901
当期変動額		
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	127,745	△165,988
当期変動額合計	74,351	△217,996
当期末残高	1,340,901	1,122,904
自己株式		
当期首残高	△109,051	△192,013
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22年10月1日 至 平成23年9月30日)	当事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)
当期変動額合計	△82,962	—
当期末残高	△192,013	△192,013
株主資本合計		
当期首残高	1,633,374	1,630,839
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	6,076	—
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	127,745	△165,988
自己株式の取得	△82,962	—
当期変動額合計	△2,534	△217,996
当期末残高	1,630,839	1,412,842
純資産合計		
当期首残高	1,633,374	1,630,839
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	6,076	—
剰余金の配当	△53,394	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	127,745	△165,988
自己株式の取得	△82,962	—
当期変動額合計	△2,534	△217,996
当期末残高	1,630,839	1,412,842