

平成24年9月期 決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成24年11月14日  
上場取引所 東

上場会社名 日本ファルコム  
コード番号 3723 URL <http://www.falcom.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  
定時株主総会開催予定日 平成24年12月19日  
有価証券報告書提出予定日 平成24年12月20日  
決算補足説明資料作成の有無 : 無  
決算説明会開催の有無 : 無

(氏名) 近藤 季洋  
(氏名) 阿部 敬史  
配当支払開始予定日

TEL 042-527-0555  
平成24年12月20日

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年9月期の業績(平成23年10月1日～平成24年9月30日)

(1) 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	1,271	△18.6	341	△35.9	343	△35.8	216	△32.0
23年9月期	1,563	28.7	533	85.6	534	85.2	318	99.7

  

	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	2,108.91	—	10.8	14.0	26.9
23年9月期	3,123.82	3,107.19	16.5	21.2	34.1

(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

(2) 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	2,376	2,085	87.8	20,288.32
23年9月期	2,522	1,930	76.5	18,779.40

(参考) 自己資本 24年9月期 2,085百万円 23年9月期 1,930百万円

(3) 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	649	△3	△60	1,964
23年9月期	98	△1	△47	1,379

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向	純資産配当 率
	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	—	600.00	600.00	61	19.2	3.4
24年9月期	—	0.00	—	500.00	500.00	51	23.7	2.6
25年9月期(予想)	—	0.00	—	500.00	500.00		17.1	

(注)平成24年9月期の期末配当金の内訳 記念配当200円00銭

3. 平成25年9月期の業績予想(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)	161	△55.9	△185	—	△185	—	△111	—	△1,085.59
通期	1,700	33.7	500	46.3	500	45.7	300	38.4	2,918.29

※ 注記事項

(1) 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 : 無
- 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

(2) 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	102,800 株	23年9月期	102,800 株
24年9月期	— 株	23年9月期	— 株
24年9月期	102,800 株	23年9月期	102,118 株

※ 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、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確実な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。なお、上記予想に関する説明等につきましては、2ページ「経営成績に関する分析」をご参照ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(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	4
(4) 事業等のリスク	4
2. 企業集団の状況	6
3. 経営方針	6
(1) 会社の経営の基本方針	6
(2) 目標とする経営指標	6
(3) 中長期的な会社の経営戦略	6
(4) 会社の対処すべき課題	6
(5) その他、会社の経営上重要な事項	7
4. 財務諸表	8
(1) 貸借対照表	8
(2) 損益計算書	10
(3) 株主資本等変動計算書	13
(4) 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) 重要な会計方針	16
(7) 追加情報	17
(8) 財務諸表に関する注記事項	17
(損益計算書関係)	17
(株主資本等変動計算書関係)	17
(キャッシュ・フロー計算書関係)	18
(金融商品関係)	18
(ストック・オプション等関係)	19
(税効果会計関係)	20
(セグメント情報等)	21
(関連情報)	21
(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)	21
(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)	22
(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)	22
(持分法損益等)	22
(関連当事者情報)	22
(1株当たり情報)	22
(重要な後発事象)	22
5. その他	23

## 1. 経営成績

### (1) 経営成績に関する分析

#### ① 当期の経営成績

当事業年度のゲームソフト関連業界におきましては、モバイル向けアプリ市場が拡大するなか、携帯型ゲーム機、据え置き型ゲーム機向けのゲームソフト市場も底堅く推移しました。競争は厳しい一方で、優良なコンテンツの引き合いは総じて堅調に推移しました。

当社におきましては、引き続きユーザーの方々に喜んで頂けるゲームソフトづくりにこだわり、その制作に邁進してまいりました。

その結果、当期は新製品「那由多の軌跡」を平成24年7月に、「イース セルセタの樹海」を平成24年9月に発売いたしました。

また、当社コンテンツのアニメ、コミック、ノベルズ等、各方面へのメディア展開を進めた他、音楽CD及びドラマCDの制作販売、ダウンロード販売サイトにおける音楽配信、ライブや販売イベントの実施のほか、フィギュアなど様々なグッズ展開を推し進めました。

以上の結果、当事業年度の売上高は1,271百万円(前期比18.6%減)、経常利益は343百万円(同35.8%減)、当期純利益は216百万円(同32.0%減)となりました。

部門別の概況は以下の通りであります。

#### <製品部門>

当事業年度は、パッケージゲームソフトの新製品として「那由多の軌跡」、「イース セルセタの樹海」を発売しました。

携帯型ゲーム機PlayStation®Portable向けに発売した「那由多の軌跡」は、人気シリーズである「軌跡」シリーズの要素と、手軽な爽快さを追求したゲーム性を融合させた意欲作であり、絶妙なバランスにより初心者でもゲーム本来の楽しさに引き込まれると評される自信作となりました。

平成23年に発売された新しい携帯型ゲーム機PlayStation®Vita向けに発売した「イース セルセタの樹海」は、シリーズ累計販売本数400万本を突破した当社の看板シリーズである「イース」生誕25周年記念作品として制作し、まさに「イース」の最新作といえる高い評価を受けることができました。

以上の結果、製品部門の当事業年度の売上高は991百万円(前期比29.2%減)となりました。

#### <ライセンス部門>

当社コンテンツの様々なプラットフォームへの展開、当社キャラクターを利用した商品へのライセンス許諾などを行うライセンス部門では、携帯電話及びスマートフォン向けライセンス及び、各種商品へのキャラクター利用を積極的に進めました。

また、利益率が高い、ゲームソフトのダウンロード販売の比率は年々高まってきており、収益に大きく貢献しました。

以上の結果、ライセンス部門の当事業年度の売上高は、280百万円(前期比72.7%増)となりました。

#### ② 次期の見通し

次期は「空の軌跡」、「零の軌跡」、「碧の軌跡」に続く最新作の発売により、増収増益を目指してまいります。

平成25年9月期の業績の見通しにつきましては、売上高1,700百万円、経常利益500百万円、当期純利益300百万円を見込んでおります。

なお、当社の業績推移の特徴としまして、新製品の発売月に売上高が集中する傾向にあります。次期の売上見込みにつきましては、下半期の比率が高いことから、第2四半期の業績予想は、通期の業績予想に対して比重が低いものとなっております。

## (2) 財政状態に関する分析

### ① 資産、負債及び純資産の状況

当事業年度の資産につきましては、前事業年度末と比較して146百万円減少し2,376百万円となりました。その主な要因は、現金及び預金の増加が585百万円あったことに対して、売掛金の減少が690百万円、繰延税金資産の減少31百万円があったことによるものであります。

負債につきましては、前事業年度末と比較して301百万円減少し290百万円となりました。その主な要因は、買掛金の減少165百万円、未払法人税等の減少113百万円、未払金の減少11百万円があったことによるものであります。

純資産につきましては、前事業年度末と比較して155百万円増加し2,085百万円となりました。その要因は、剰余金の配当が61百万円あったことに対して、当期純利益が216百万円あったことによるものであります。

### ② キャッシュ・フローの状況

当事業年度における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前事業年度末と比較して585百万円増加し、1,964百万円となりました。

当事業年度における各キャッシュ・フローは、次の通りであります。

#### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果増加した資金は649百万円となりました。これは主に、法人税等の支払額が207百万円、仕入債務の減少が165百万円あったものの、売上債権の減少が690百万円あったこと、税引前当期純利益を343百万円計上したためであります。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果減少した資金は3百万円となりました。これは主に固定資産の取得による支出が13百万円あったことに対して、敷金及び保証金の回収による収入が9百万円あったためであります。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果減少した資金は60百万円となりました。これは配当金の支払いによる支出が60百万円あったためであります。

当社のキャッシュ・フロー指標のトレンドは下記の通りであります。

	平成20年9月期	平成21年9月期	平成22年9月期	平成23年9月期	平成24年9月期
自己資本比率(%)	89.6	88.6	83.1	76.5	87.8
時価ベースの自己資本比率(%)	154.6	153.5	105.5	90.9	86.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	—	—	—	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	—	—	—	—

(注) 自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／利払い

1. 株式時価総額は、期末株式終値×期末発行済株式総数により算出しております。

2. キャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオについては、上記いずれの期においても有利子負債が存在しないため、記載しておりません。

### (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、株主各位に対する利益還元を経営の最重要課題としてとらえております。利益配分につきましては、将来の事業展開と経営基盤の強化のために必要な内部留保資金を確保しつつ、各期の経営成績を考慮に入れて適切な配当を行うことを基本方針としております。

当期の配当につきましては、1株につき500円とさせていただく予定であります。

### (4) 事業等のリスク

以下において、当社の事業展開その他に関してリスク要因となる可能性があると考えられる主な事項を記載しております。また、必ずしもそのようなリスク要因に該当しない事項につきましても、投資家の投資判断上、重要であると考えられる事項については、投資家に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。なお、当社は、これらのリスクの可能性を認識した上で、発生の回避及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、慎重に検討された上で行われる必要があります。また、以下の記載は本株式への投資に関連するリスクをすべて網羅するものではありませんので、この点ご留意下さい。

#### ① 自社によるもの

##### a. 開発期間の長期化について

当社の場合、ゲームソフト制作の開発期間は半年から長いもので2、3年を要します。開発が長期間にわたるため、計画段階における開発期間と実際の実行期間に差異が生じる可能性があります。また、昨今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もあります。技術情報の収集には努めておりますが、当社の努力にもかかわらず対応が遅れが生じた場合には、当社の業績に影響を与える可能性があります。

##### b. 製品の販売推移の傾向について

当社の製品の販売推移につきましては、ゲームソフトの販売開始時に売上の多くが集中するため、新製品を発売した四半期に製品部門の売上高が大きく計上される傾向にあります。

そのため、新製品の発売の時期により四半期ごとに業績が大幅に変動する可能性があります。

##### c. 知的財産について

当社では、新規開発製品に関するもので知的財産の保護の対象となる可能性のあるものにつきましては、必要に応じて特許権・商標権などの取得を目指しておりますが、必ずしもかかる権利を取得できるとは限りません。当社の技術、ノウハウ又はタイトルなど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には、当社製品の開発又は販売に支障が生じ、当社の業績に影響を与える可能性があります。

なお、現在において当社製品による第三者の知的財産権の侵害は存在していないと認識しております。

すが、今後も知的財産権の侵害を理由とする訴訟やクレームが提起されないとは限らず、かかる事態が発生した場合には、当社の業績に影響を与える可能性があります。

d. 人材の確保・育成について

当社は人材戦略を事業における最重要課題のひとつとして捉えており、今後の事業拡大には既存のスタッフに加えて、特に開発の分野で十分な知識と技術を有する人材の確保・育成が不可欠であるという認識に立っております。当社は、優秀な人材を確保するために、また、現在在籍している人材が退職又は転職するなどのケースを最小限に抑えるため、基本報酬について軽視せず、また、ストックオプションなどを取り入れた報酬プログラムを実践しております。また、人材紹介サービスなどの活用により、必要な人材の確保に努めていく方針であります。しかしながら、いずれも継続的な人材の確保を保証するものではなく、適格な人材を十分確保できなかった場合には、当社の事業拡大に制約を与える可能性があり、また、機会損失が生じるなど当社の業績その他に影響を与える可能性があります。

② 環境によるもの

a. 法規制などについて

健全なコンテンツの開発及び販売を業容として掲げる当社は、「R18(映画倫理規程管理委員会の規程のひとつであり、18歳未満の鑑賞が不適切であることを示す。)」などで規制される事業の展開や製品の取扱いは現在行っておりません。しかしながら、将来的にコンピュータ又はデジタルコンテンツ関連業者を対象とした法規制が強化された場合、当社の事業に影響を及ぼす可能性があります。

b. ゲームソフトの違法コピーについて

ゲームソフトに関わる知的所有権を巡って発生している法律問題としては、無許諾の不正コピーに関わる問題があります。

違法コピーにつきましても、未だこれといった決め手がないのが現状であるため、無許諾の不正コピーが氾濫することにより当社の販売機会が損なわれた場合には、当社の業績に悪影響が出る可能性があります。

c. 個人情報の取扱いについて

当社は売上の一部を通信販売によっていることから、顧客の個人情報を保有しております。また、今後当社ホームページを通じた通信販売の増加も予想され、個人情報については社内管理体制を整備し、情報管理への意識を高めるとともに、アクセス権を制限する等、容易に個人情報が漏洩することの無いように、取扱いには留意しております。

しかしながら、外部からのハッキングなど、不測の事態により、万一、個人情報が外部に漏洩するような事態となった場合には当社の信用失墜による売上の減少、又は損害賠償による損失の発生等が起こることも考えられ、業績に影響を及ぼす可能性があります。

## 2. 企業集団の状況

当社は、関係会社がないため、該当事項はありません。

## 3. 経営方針

### (1) 会社の経営の基本方針

当社は個人の創造力を尊重し、その効果をチームワークによって最大限に高めることで、オリジナリティあふれるゲームコンテンツ及びサービスの創出を行います。また、これらの魅力を様々な分野・プラットフォームを通じて、世界中のお客様にお伝えすることに努め、継続して事業の裾野を広げていけるよう尽力してまいります。

### (2) 目標とする経営指標

当社は高い経営効率により、既に高水準の利益率を達成しておりますが、今後は更にコンテンツ及びサービスによる売上高の伸びにも重きを置き、新たな成長を目指します。

### (3) 中長期的な会社の経営戦略

創業以来、当社が培ってきたノウハウとブランドを基礎に、攻守のバランスが取れた経営基盤作りを推進します。「攻」の要としましては、家庭用ゲーム機とネットワークゲームを中心とする新規分野へのチャレンジと開発技術の革新を重視します。また、「守」の要としましては、スピード、品質の更なる向上、人材育成といったテーマに取り組んで参ります。着実に足元を固めるとともに、常に成長し続けられる企業体質の実現を目指します。

### (4) 会社の対処すべき課題

#### ① 人材育成

コンテンツメーカーとしての競争力を更に高めるためにも人材の採用及び育成に注力します。業界の中でも老舗として培ってきた多くのノウハウ、技術、価値観を着実に伝えて、組織の中核を担える創造力豊かな人材の育成に取り組みます。

#### ② スピード経営の実現

企画・開発・広報・販売といった一連の業務サイクルをよりの確かつスピーディーに進めることで、社内の活性化を一層促すとともに、コンテンツ及びサービスを供給するペースをさらに向上してまいります。

#### ③ ブランドの進化

当社の保有するゲームコンテンツ及びサービスは、パソコン、家庭用ゲーム機、携帯電話機、オンラインゲームといった各種プラットフォームへ幅広く展開してまいります。自社開発だけでなく、国内外で効果的にライセンス許諾を行うことで、ブランドの認知度を高めるとともに収益の最大化を図ります。

#### ④ 広告・広報活動

当社のコンテンツ及びサービスを広く知ってもらうべく、費用対効果を見極めながら、広告宣伝及び広報活動を強化してまいります。これにより企業としての知名度もさらに高め、ライセンス許諾、他社との提携、人材獲得といった事業展開を有利に進めるべく邁進してまいります。



- (5) その他、会社の経営上重要な事項  
該当事項はありません。

4. 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)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,379,449	1,964,593
売掛金	1,002,750	312,495
製品	6,450	1,814
原材料	5,281	4,172
前払費用	5,738	4,985
繰延税金資産	46,508	26,085
その他	555	686
流動資産合計	2,446,735	2,314,832
固定資産		
有形固定資産		
建物附属設備	16,281	16,281
減価償却累計額	△7,605	△9,530
建物附属設備(純額)	8,676	6,750
工具、器具及び備品	27,236	32,191
減価償却累計額	△23,297	△25,818
工具、器具及び備品(純額)	3,938	6,373
有形固定資産合計	12,614	13,123
無形固定資産		
ソフトウェア	2,342	8,637
電話加入権	757	757
無形固定資産合計	3,099	9,394
投資その他の資産		
繰延税金資産	18,378	7,042
敷金及び保証金	42,098	32,072
投資その他の資産合計	60,477	39,115
固定資産合計	76,191	61,633
資産合計	2,522,926	2,376,465
負債の部		
流動負債		
買掛金	230,520	64,876
未払金	84,794	73,360
未払費用	13,097	13,918
未払法人税等	204,886	91,005
未払消費税等	32,643	25,128
前受金	2,292	10
預り金	4,818	5,277
賞与引当金	19,350	17,250
流動負債合計	592,404	290,826

(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)
負債合計	592,404	290,826
純資産の部		
株主資本		
資本金	164,130	164,130
資本剰余金		
資本準備金	319,363	319,363
資本剰余金合計	319,363	319,363
利益剰余金		
その他利益剰余金		
別途積立金	710,000	710,000
繰越利益剰余金	737,029	892,145
利益剰余金合計	1,447,029	1,602,145
株主資本合計	1,930,522	2,085,638
純資産合計	1,930,522	2,085,638
負債純資産合計	2,522,926	2,376,465

## (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		
製品売上高	1,400,743	991,251
ロイヤリティー収入	162,509	280,670
売上高合計	1,563,252	1,271,921
売上原価		
製品売上原価	※1 425,995	※1 303,806
ロイヤリティー収入原価	7,573	4,264
売上原価合計	433,569	308,071
売上総利益	1,129,683	963,850
販売費及び一般管理費		
運賃及び荷造費	21,723	23,135
広告宣伝費	61,085	83,573
販売促進費	43,785	33,445
役員報酬	49,837	52,483
給料及び手当	29,731	27,628
賞与	2,959	2,839
賞与引当金繰入額	2,866	2,252
法定福利費	11,954	11,622
賃借料	18,301	16,058
水道光熱費	1,032	1,107
支払手数料	31,410	32,074
消耗品費	1,567	2,033
旅費及び交通費	1,789	1,703
通信費	676	573
減価償却費	1,558	1,888
研究開発費	※2 303,215	※2 321,521
その他	12,651	8,033
販売費及び一般管理費合計	596,147	621,975
営業利益	533,535	341,874
営業外収益		
受取利息	313	343
未払配当金除斥益	1,058	966
営業外収益合計	1,372	1,309
営業外費用		
株式交付費	39	—
営業外費用合計	39	—
経常利益	534,868	343,184
特別利益		
貸倒引当金戻入額	3,236	—
特別利益合計	3,236	—

(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)
特別損失		
固定資産除却損	7	34
減損損失	*3 6,132	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	526	—
特別損失合計	6,666	34
税引前当期純利益	531,437	343,149
法人税、住民税及び事業税	202,588	94,594
法人税等調整額	9,850	31,758
法人税等合計	212,439	126,353
当期純利益	318,998	216,796

## 製品売上原価明細書

区分	注記 番号	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)	
		金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)
I 原材料費		415,751	97.6	278,944	91.8
II 外注費		14,496	3.4	20,226	6.7
小計		430,248	101.0	299,170	98.5
III 製品期首たな卸高		2,198	0.5	6,450	2.1
合計		432,446	101.5	305,621	100.6
IV 製品期末たな卸高		6,450	1.5	1,814	0.6
差引 製品売上原価		425,995	100.0	303,806	100.0

## (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)
<b>株主資本</b>		
<b>資本金</b>		
当期首残高	162,530	164,130
当期変動額		
新株の発行(新株予約権の行使)	1,600	—
当期変動額合計	1,600	—
当期末残高	164,130	164,130
<b>資本剰余金</b>		
<b>資本準備金</b>		
当期首残高	317,763	319,363
当期変動額		
新株の発行(新株予約権の行使)	1,600	—
当期変動額合計	1,600	—
当期末残高	319,363	319,363
<b>利益剰余金</b>		
<b>その他利益剰余金</b>		
<b>別途積立金</b>		
当期首残高	710,000	710,000
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	710,000	710,000
<b>繰越利益剰余金</b>		
当期首残高	469,030	737,029
当期変動額		
剰余金の配当	△51,000	△61,680
当期純利益	318,998	216,796
当期変動額合計	267,998	155,116
当期末残高	737,029	892,145
<b>株主資本合計</b>		
当期首残高	1,659,323	1,930,522
当期変動額		
新株の発行(新株予約権の行使)	3,200	—
剰余金の配当	△51,000	△61,680
当期純利益	318,998	216,796
当期変動額合計	271,198	155,116
当期末残高	1,930,522	2,085,638

(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)
純資産合計		
当期首残高	1,659,323	1,930,522
当期変動額		
新株の発行(新株予約権の行使)	3,200	—
剰余金の配当	△51,000	△61,680
当期純利益	318,998	216,796
当期変動額合計	271,198	155,116
当期末残高	1,930,522	2,085,638



## (4) キャッシュ・フロー計算書

(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)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期純利益	531,437	343,149
減価償却費	7,648	6,575
減損損失	6,132	—
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△15,119	—
賞与引当金の増減額(△は減少)	2,100	△2,100
受取利息及び受取配当金	△313	△343
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	526	—
株式交付費	39	—
固定資産除却損	7	34
売上債権の増減額(△は増加)	△491,776	690,255
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,801	5,745
その他の資産の増減額(△は増加)	11,821	954
仕入債務の増減額(△は減少)	111,308	△165,644
未払金の増減額(△は減少)	44,043	△11,365
未払消費税等の増減額(△は減少)	6,741	△7,515
その他の負債の増減額(△は減少)	1,973	△2,960
小計	214,770	856,785
利息及び配当金の受取額	313	343
法人税等の支払額	△116,272	△207,484
営業活動によるキャッシュ・フロー	98,811	649,645
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	△1,137	△6,060
無形固定資産の取得による支出	—	△7,354
敷金及び保証金の差入による支出	△63	—
敷金及び保証金の回収による収入	—	9,694
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,200	△3,719
財務活動によるキャッシュ・フロー		
株式の発行による収入	3,160	—
配当金の支払額	△50,196	△60,781
財務活動によるキャッシュ・フロー	△47,035	△60,781
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	50,575	585,143
現金及び現金同等物の期首残高	1,328,874	1,379,449
現金及び現金同等物の期末残高	1,379,449	1,964,593

(5) 継続企業的前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 重要な会計方針

1. たな卸資産の評価基準及び評価方法

製品・原材料

先入先出法による原価法(収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算定)を採用しております。

2. 固定資産の減価償却の方法

(1) 有形固定資産

定率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。

建物附属設備 10～15年

器具及び備品 5～8年

(2) 無形固定資産

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)に基づく定額法によっております。

3. 引当金の計上基準

(1) 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検討し、回収不能見込額を計上しております。

(2) 賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。

4. 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。

5. その他財務諸表作成のための基本となる重要な事項

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

## (7) 追加情報

当事業年度の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

## (8) 財務諸表に関する注記事項

## (損益計算書関係)

## ※1. 通常の販売目的で保有する棚卸資産の収益性の低下による簿価切下額

	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)
売上原価	3,845千円	5,656千円

## ※2. 研究開発費の総額

	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)
販売費及び一般管理費	303,215千円	321,521千円

## ※3. 減損損失

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)
当社は以下の資産グループについて減損損失を計上いたしました。			—
用途	種類	金額	
オンラインゲーム事業	ソフトウェア	6,132千円	
当社は事業単位を基準として資産のグルーピングを行っております。オンラインゲーム事業については、各タイトルごとにグルーピングをしております。 収益性が悪化した上記の資産について、帳簿価額の全額を減損損失として特別損失に計上しております。			

## (株主資本等変動計算書関係)

前事業年度(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に関する事項

	当事業年度期首株式数 (株)	当事業年度増加株式数 (株)	当事業年度減少株式数 (株)	当事業年度末株式数 (株)
発行済株式				
普通株式 (注)	102,000	800	—	102,800
合計	102,000	800	—	102,800

(注) 新株予約権の行使によるものであります。

## 2. 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21日 定時株主総会	普通株式	51,000	500	平成22年9月30日	平成22年12月22日

## (2) 基準日が当期に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌期となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり配 当額 (円)	配当の原資	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	61,680	600	利益剰余金	平成23年9月30日	平成23年12月22日

当事業年度(自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)

## 1. 発行済株式の種類及び総数に関する事項

	当事業年度期首株式数 (株)	当事業年度増加株式数 (株)	当事業年度減少株式数 (株)	当事業年度末株式数 (株)
発行済株式				
普通株式	102,800	—	—	102,800
合計	102,800	—	—	102,800

## 2. 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23年12月21日 定時株主総会	普通株式	61,680	600	平成23年9月30日	平成23年12月22日

## (2) 基準日が当期に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌期となるもの

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり配 当額 (円)	配当の原資	基準日	効力発生日
平成24年12月19日 定時株主総会	普通株式	51,400	500	利益剰余金	平成24年9月30日	平成24年12月20日

## (キャッシュ・フロー計算書関係)

現金及び現金同等物の期末残高と貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	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)
現金及び預金	1,379,449千円	1,964,593千円
現金及び現金同等物	1,379,449	1,964,593

## (金融商品関係)

決算短信における開示の必要性が高くないと考えられるため、開示を省略しております。

## (ストック・オプション等関係)

## 1. スtock・オプションの内容

	平成17年 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1名及び当社従業員4名
ストック・オプション数(注)	普通株式 50株
付与日	平成17年1月6日
権利確定条件	付与日(平成17年1月6日)以降、権利確定日(平成17年1月28日)まで継続して勤務していること。
対象勤務期間	1ヶ月間 (自 平成17年1月6日 至 平成17年1月28日)
権利行使期間	平成17年1月28日から 平成25年1月27日まで

(注) 平成17年8月19日付株式分割(株式1株につき5株)による分割後の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

当事業年度において存在したストック・オプションを対象として、ストック・オプションの数については、株式数に換算して記載しております。

## (1) スtock・オプションの数

	平成17年 ストック・オプション
権利確定前 (株)	
前事業年度末	—
付与	—
失効	—
権利確定	—
未確定残	—
権利確定後 (株)	
前事業年度末	50
権利確定	—
権利行使	—
失効	—
未行使残	50

## (2) 単価情報

	平成17年 ストック・オプション
権利行使価格 (円)	54,600
行使時平均株価 (円)	—
公正な評価単価(付与日) (円)	—

## (税効果会計関係)

## 1. 繰延税金資産の発生の主な原因別の内訳

	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)
(繰延税金資産)		
(1) 流動資産		
未払事業税損金不算入額	15,909千円	8,045千円
賞与引当金損金不算入額	7,875千円	6,555千円
棚卸資産評価損損金不算入額	1,215千円	2,604千円
減価償却超過額	20,195千円	7,837千円
その他	1,312千円	1,042千円
計	46,508千円	26,085千円
(2) 固定資産		
減価償却超過額	17,848千円	6,492千円
その他	529千円	550千円
計	18,378千円	7,042千円
繰延税金資産合計	64,887千円	33,128千円
繰延税金資産の純額	64,887千円	33,128千円

## 2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主要な項目別の内訳

	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)
法定実効税率	—	40.7%
(調整)		
同族会社の留保金額に係る税額	—	1.0%
試験研究費の特別控除	—	△5.4%
その他	—	0.5%
税効果会計適用後の法人税等の負担率	—	36.8%

(注) 前事業年度は、法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異が、法定実効税率の100分の5以下であるため注記を省略しております。

## 3. 法定実効税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

経済社会の構造の変化に対応した税制の構築を図るための所得税法等の一部を改正する法律及び東日本大震災からの復興のための施策を実施するために必要な財源の確保に関する特別措置法が平成23年12月2日に公布されたことに伴い、当事業年度の繰延税金資産及び繰延税金負債の計算(ただし、平成24年10月1日以降解消されるものに限る)に使用した法定実効税率は、前事業年度の40.7%から、回収又は支払が見込まれる期間が平成24年10月1日から平成27年9月30日までのものは38.0%、平成27年10月1日以降のものについては35.6%にそれぞれ変更されております。

なお、この変更による影響は軽微であります。

## (セグメント情報等)

当社はゲーム開発・販売の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

## (関連情報)

前事業年度(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

(単位:千円)

	製品部門	ライセンス部門	合計
外部顧客への売上高	1,400,743	162,509	1,563,252

## 2. 地域ごとの情報

## (1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

## (2) 有形固定資産

本邦以外に所在している有形固定資産がないため、該当事項はありません。

## 3. 主要な顧客ごとの情報

(単位:千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	1,212,797	ゲーム開発・販売

当事業年度(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

(単位:千円)

	製品部門	ライセンス部門	合計
外部顧客への売上高	991,251	280,670	1,271,921

## 2. 地域ごとの情報

## (1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

## (2) 有形固定資産

本邦以外に所在している有形固定資産がないため、該当事項はありません。

## 3. 主要な顧客ごとの情報

(単位:千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	818,228	ゲーム開発・販売

## (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)

当社は、ゲーム開発・販売の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報)

該当事項はありません。

(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。

(持分法損益等)

当社は関連会社がありませんので、該当事項はありません。

(関連当事者情報)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	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)
1株当たり純資産額	18,779円40銭	1株当たり純資産額	20,288円32銭
1株当たり当期純利益	3,123円82銭	1株当たり当期純利益	2,108円91銭
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	3,107円19銭		—

- (注) 1. 当事業年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、希薄化効果を有する潜在株式が存在しないため記載しておりません。
2. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	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)
1株当たり当期純利益		
当期純利益(千円)	318,998	216,796
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)	318,998	216,796
期中平均株式数(株)	102,118	102,800
潜在株式調整後1株当たり 当期純利益		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	547	—
(うち新株予約権)	(547)	(—)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり 当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要		平成17年1月6日ストックオプション(新株予約権) 普通株式50株

(重要な後発事象)

該当事項はありません。



## 5. その他

## 生産、受注及び販売の状況

## a. 生産実績

当社は研究開発事業を主体とする会社であり、生産設備を保有していないため、該当事項はありません。

## b. 受注実績

当社は受注による生産を行っていないため、該当事項はありません。

## c. 販売実績

販売実績を事業区分別に示すと、次のとおりであります。

事業区分	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)	比較増減	
	金額(千円)	金額(千円)	金額(千円)	前期比(%)
製品部門	1,400,743	991,251	△409,492	△29.2
ライセンス部門	162,509	280,670	118,161	72.7
合計	1,563,252	1,271,921	△291,330	△18.6

(注) 1. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2. 最近2事業年度の主要な販売先及び当該販売実績の総販売実績に対する割合は次のとおりであります。

相手先	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)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
株式会社コナミデジタル エンタテインメント	1,212,797	77.6	818,228	64.3