



平成25年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年11月8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
問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営企画部長
定時株主総会開催予定日 平成25年12月20日
有価証券報告書提出予定日 平成25年12月24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25年12月24日

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年9月期の連結業績(平成24年10月1日～平成25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	%
25年9月期	2,494	19.7	507	126.8	519	129.3	351	—
24年9月期	2,083	△4.9	223	5.5	226	8.1	△113	—

(注) 包括利益 25年9月期 351百万円 (—%) 24年9月期 △113百万円 (—%)

	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	%	%	%
25年9月期	67.65	—	22.0	27.2	20.3
24年9月期	△21.78	—	—	12.3	10.7

(参考) 持分法投資損益 25年9月期 一百万円 24年9月期 一百万円

(注) 平成24年10月1日付で普通株式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
25年9月期	2,145	1,747	81.5	336.02
24年9月期	1,677	1,447	86.3	278.37

(参考) 自己資本 25年9月期 1,747百万円 24年9月期 1,447百万円

(注) 平成24年10月1日付で普通株式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。

(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
25年9月期	451	△144	△52	1,333
24年9月期	292	△147	△119	1,078

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			
24年9月期	—	0.00	—	1,000.00	1,000.00	52	—	3.4
25年9月期	—	0.00	—	20.00	20.00	104	29.6	6.5
26年9月期(予想)	—	0.00	—	10.00	10.00		17.3	

(注) 1. 平成25年9月期の期末配当金の内訳: 普通配当10円00銭、記念配当10円00銭
2. 平成24年10月1日付で普通株式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24年9月期配当金は、当該株式分割前の金額であります。
仮に当該株式分割後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10円、年間合計では10円となります。

3. 平成26年9月期の連結業績予想(平成25年10月1日～平成26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)	1,389	16.0	172	△38.7	172	△40.1	100	△53.7	19.24
通期	3,334	33.7	519	2.4	519	△0.1	301	△14.3	57.97

※ 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 : 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

(3) 発行済株式数(普通株式)

	25年9月期	5,523,800 株	24年9月期	5,523,800 株
① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	25年9月期	323,000 株	24年9月期	323,000 株
② 期末自己株式数	25年9月期	5,200,800 株	24年9月期	5,200,800 株
③ 期中平均株式数	25年9月期		24年9月期	

(注) 平成24年10月1日付で普通株式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。
 発行済株式数は、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。

(参考) 個別業績の概要

平成25年9月期の個別業績(平成24年10月1日～平成25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	%
25年9月期	2,494	19.7	484	114.1	504	107.4	340	—
24年9月期	2,083	△4.9	226	4.3	243	4.1	△165	—

	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
25年9月期	65.44	—
24年9月期	△31.91	—

(注) 平成24年10月1日付で普通株式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は、前事業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	%	円 銭	
25年9月期	2,095		1,701	81.2			327.10	
24年9月期	1,642		1,412	86.0			271.65	

(参考) 自己資本 25年9月期 1,701百万円 24年9月期 1,412百万円

(注) 平成24年10月1日付で普通株式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、前事業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の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.1「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」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	8
(1) 会社の経営の基本方針	8
(2) 目標とする経営指標	8
(3) 中長期的な会社の経営戦略	8
(4) 会社の対処すべき課題	8
4. 連結財務諸表	9
(1) 連結貸借対照表	9
(2) 連結損益及び包括利益計算書	11
(3) 連結株主資本等変動計算書	12
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(セグメント情報等)	14
(1株当たり情報)	17
(重要な後発事象)	17
5. 個別財務諸表	18
(1) 貸借対照表	18
(2) 損益計算書	20
(3) 株主資本等変動計算書	21

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ゲーム業界は、家庭用ゲームソフトの販売が堅調だったことに加え、スマートフォン向けソーシャルゲームについては有力タイトルが好評を博し、スマートフォンの更なる普及と相俟って市場全体として活況を呈しました。

家庭用ゲームソフト市場においては、従来のパッケージ販売と並行してダウンロード形式での販売方法も徐々に普及してまいりました。ユーザーが自宅で容易にゲームを入手できるようになることで、市場の活性化が期待されております。加えて、ゲームハードメーカー各社より、新型ゲーム機の発売が発表されており、ソフト・ハード双方について今後の需要拡大が期待されております。

一方、ソーシャルゲーム市場においては、引き続き数多くのヒット作が誕生し市場を盛り上げました。スマートフォン向けゲームの配信方法として、従来のブラウザ上からの提供に加えてダウンロード型のネイティブアプリとして提供されるゲームが徐々に増えております。多様なジャンルや遊び方のゲームをパブリッシャーからユーザーへ提供できるようになることで、今後のソーシャルゲーム市場の更なる盛況が予想されております。

このような環境の中、当社グループはゲームコンテンツを通じて世界へ「感動」と「喜び」を提供してまいりました。市場の変化やニーズに対応し、スマートフォンやタブレット端末向けのゲームコンテンツ開発においても、開発スピードやコスト競争力が要求されることから、ミドルウェアを自社で開発し、各種プラットフォームに幅広く、かつ効率的に開発できる体制を強化構築しました。

また、市場規模が拡大している各種モバイル端末向けゲームコンテンツについては、受託開発に加えて運用運營業務についても注力し、対応人員の確保などを積極的に行うと共に、手掛けるタイトル数を増やすべく新規案件の受託に向けた活動を行いました。

なお、当社事業のうち、家庭用ゲームソフトにおいては、PS3、XBOX360、Wii U、3DS向けソフトの開発を中心に行いました。一部の案件については進捗が期首想定より遅れたものの、期中における開発は順調に推移しました。現在開発中の案件につきましては、原価管理及び工程管理を十分に行うことでコスト抑制を図り、利益を確保してまいります。

一方、スマートフォンやタブレット端末向けゲームコンテンツにおいては、開発中だった大型案件については進捗は概ね順調に推移し、運用運營業務として対応しております。

今後も新規案件の受注活動を積極的に行い、手掛けるタイトル数を増やしていくと共に、自社コンテンツの提供も視野に入れ、家庭用ゲームソフトの開発と並ぶ収益の柱として事業を拡大してまいります。

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2,494,411千円（前期比19.7%増）、営業利益は507,232千円（同126.8%増）、経常利益は519,906千円（同129.3%増）、当期純利益は351,873千円（前期は当期純損失113,281千円）となりました。

② 次期の見通し

当社グループを取り巻く事業環境は、国内のゲームソフト市場においては、横ばい傾向にあるものの、新型ゲーム機の発売が予定されるなど、今後の市場活性化が期待されております。一方、ソーシャルゲーム市場においては、近年のスマートフォン・タブレット端末等の急速な普及を背景に、競争が激化しているものの、今後も国内・海外の双方で、さらなる市場の拡大が予想されております。

このような事業環境において、当社では、この数期の中にソーシャルゲーム開発をゲームソフト開発に並ぶ主軸事業とすべく、従来から行ってきたモバイルコンテンツの配信からソーシャルゲームの開発・運営へと事業形態を転換してまいりました。当連結会計年度末時点においては、従来のゲームソフト開発用のミドルウェアに加え、ソーシャルゲーム開発用のミドルウェアを完成させ、今後の事業計画に呼応した開発環境を構築しました。人員面においても、開発対応力向上を目的として積極的な採用を行い、ソーシャルゲーム開発人員の体制整備に取り組んでまいりました。

また、当社のビジネスモデルとして、受託開発だけではなく、ソーシャルゲームの運用運営についても積極的に取り組んでまいります。最近のゲームコンテンツがユーザーに支持される要因として、キャラクターの追加やバージョンアップ、各種イベントの実施などがあり、高いゲーム性以外にもネットワークやサーバー技術などを加えた総合的運用運営体制が求められています。このような中、当社は、開発したコンテンツの運用運営業務までを視野に入れ、初期開発から運用運営までをトータルパッケージとして提供できる体制をゲームコンテンツの進化に合わせ一層強化してまいります。

なお、次期の事業計画として自社コンテンツの開発・配信を積極的に展開する予定であります。運用運営及び自社コンテンツ配信を加えたビジネスモデルにすることで、全体的な収益力の安定化を図ってまいります。

受注活動においては、既存のクライアントとの関係を引き続き強化し、受託開発及び運用運営案件も含めた受注案件のさらなる獲得に向けて、積極的な営業活動を行ってまいります。また、既存のクライアントに加え、国内・海外の新規のクライアントを開拓し、受注案件を増やせるよう活動してまいります。

また利益面においては、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することで、開発工程や原価管理の改善を引き続き進めるとともに、開発規模に応じた優秀な人材確保に努めることで、開発コストの低減化を図ってまいります。

以上により平成26年9月期における業績見通しは売上高3,334百万円（前期比33.7%増）、営業利益519百万円（同2.4%増）、経常利益519百万円（同0.1%減）、当期純利益301百万円（同14.3%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467,777千円増加し、2,145,133千円となりました。

流動資産残高は、前連結会計年度末に比べ453,198千円増加し、1,756,895千円となりました。主な増加の要因は、現金及び預金の増加額255,080千円であります。

固定資産残高は、前連結会計年度末に比べ14,578千円増加し、388,238千円となりました。主な増加の要因は、ソフトウェアの増加額67,950千円であります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べ167,911千円増加し、397,509千円となりました。

流動負債残高は、前連結会計年度末に比べ166,211千円増加し、395,808千円となりました。主な増加の要因は、未払法人税等の増加額172,533千円であります。

固定負債残高は、前連結会計年度に比べ1,700千円増加し、1,700千円となりました。増加の要因は、資産除去債務の増加額1,700千円であります。

純資産合計は、前連結会計年度末に比べ299,865千円増加し、1,747,624千円となりました。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351,873千円、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255,080千円増加し、1,333,247千円となりました。

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、451,578千円（前連結会計年度は292,020千円の取得）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507,324千円、減価償却費86,462千円、主な資金減少要因として、売上債権の増加額198,769千円であります。

（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、144,251千円（前連結会計年度は147,012千円の支出）となりました。主な資金の減少要因は、有形固定資産の取得による支出84,956千円、無形固定資産の取得による支出73,930千円であります。

（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、52,245千円（前連結会計年度は119,634千円の支出）となりました。主な資金減少要因は、配当金の支払額52,245千円であります。

(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20円を予定しております。当連結会計年度において、当社は設立20周年を迎えることができました。株主の皆様へ感謝の意を表すため、1株当たり10円の記念配当を実施させていただくことといたしました。

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。

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、市場動向に鑑み、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。

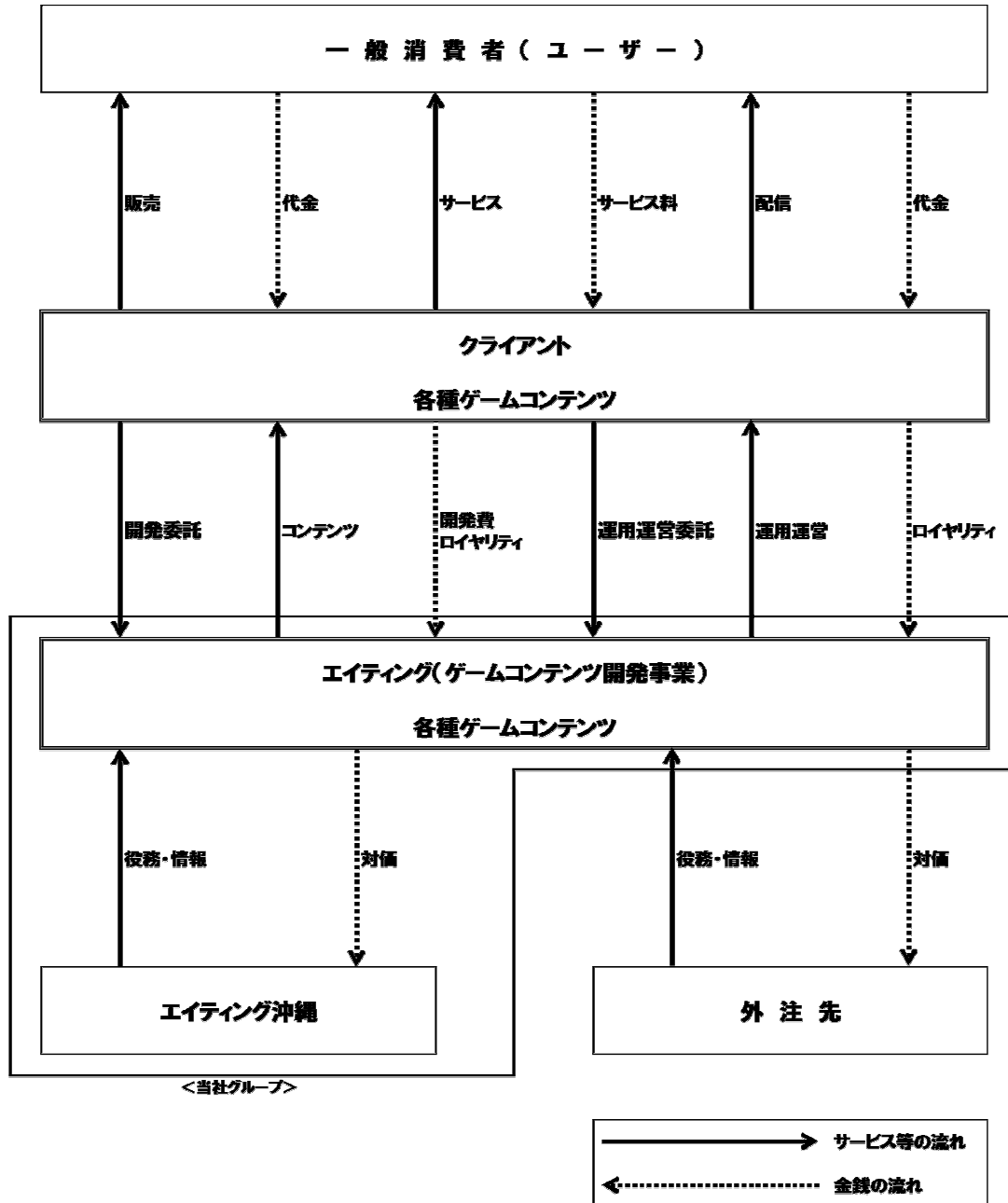
このような対策を採っているものの、外部からの不正アクセス等によって個人情報が外部流出する可能性は存在します。個人情報が流出した場合、当社グループへの損害賠償請求、社会的信用の失墜等により、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

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1社により構成されており、各種ゲームコンテンツの企画・開発・運営を主たる業務としております。

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、ゲームコンテンツの開発・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 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、これまで開発の柱としていた家庭用ゲームソフト開発を引き続き行う一方で、スマートフォンやタブレット端末向けのゲームコンテンツのニーズ拡大に対応すべく、ソーシャルゲーム開発を第2の柱と位置づける両軸経営体制に移行してまいりました。

引き続き、受託開発に加え、運用運営業務について手掛けるタイトル数を増やすべく、新規案件の受託契約獲得に向けて、積極的な営業活動を行ってまいります。

また、収益の更なる拡大や自社ブランドの形成等を目的として、自社コンテンツ開発につきましても、取り組んでまいります。

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24年9月30日)	当連結会計年度 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,078,166	1,333,247
受取手形及び売掛金	123,994	322,763
仕掛品	1,806	3,452
繰延税金資産	10,016	26,787
その他	89,714	70,644
流動資産合計	1,303,697	1,756,895
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	12,944	66,064
減価償却累計額	△6,222	△12,563
建物及び構築物 (純額)	6,722	53,501
その他	77,258	100,337
減価償却累計額	△55,557	△58,928
その他 (純額)	21,700	41,408
有形固定資産合計	28,422	94,909
無形固定資産		
ソフトウェア	131,355	199,306
コンテンツ仮勘定	24,828	—
その他	73,486	736
無形固定資産合計	229,670	200,042
投資その他の資産		
繰延税金資産	10,391	5,598
その他	105,174	87,686
投資その他の資産合計	115,566	93,285
固定資産合計	373,659	388,238
資産合計	1,677,356	2,145,133

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成24年9月30日)	当連結会計年度 (平成25年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	20,090	53,000
未払金	20,718	39,484
未払費用	60,188	79,999
未払法人税等	—	172,533
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	92,822	50,791
流動負債合計	229,597	395,808
固定負債		
資産除去債務	—	1,700
固定負債合計	—	1,700
負債合計	229,597	397,509
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	1,157,819	1,457,685
自己株式	△192,013	△192,013
株主資本合計	1,447,758	1,747,624
純資産合計	1,447,758	1,747,624
負債純資産合計	1,677,356	2,145,133

(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23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
売上高	2,083,317	2,494,411
売上原価	1,362,498	1,547,397
売上総利益	720,818	947,014
販売費及び一般管理費	497,141	439,782
営業利益	223,676	507,232
営業外収益		
受取利息	1	1
補助金収入	3,000	6,000
還付加算金	142	1,734
本社移転費用引当金戻入額	—	4,735
その他	352	203
営業外収益合計	3,497	12,674
営業外費用		
支払利息	459	—
営業外費用合計	459	—
経常利益	226,714	519,906
特別利益		
解約金収入	—	34,064
特別利益合計	—	34,064
特別損失		
減損損失	288,811	39,728
本社移転費用	48,486	6,518
その他	—	399
特別損失合計	337,298	46,646
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△110,583	507,324
法人税、住民税及び事業税	1,434	167,782
法人税等調整額	1,263	△12,331
法人税等合計	2,697	155,451
当期純利益又は当期純損失(△)	△113,281	351,873
包括利益	△113,281	351,873
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△113,281	351,873

(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23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	210,351	210,351
当期末残高	210,351	210,351
資本剰余金		
当期首残高	271,601	271,601
当期末残高	271,601	271,601
利益剰余金		
当期首残高	1,323,109	1,157,819
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△113,281	351,873
当期変動額合計	△165,289	299,865
当期末残高	1,157,819	1,457,685
自己株式		
当期首残高	△192,013	△192,013
当期末残高	△192,013	△192,013
株主資本合計		
当期首残高	1,613,048	1,447,758
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△113,281	351,873
当期変動額合計	△165,289	299,865
当期末残高	1,447,758	1,747,624
純資産合計		
当期首残高	1,613,048	1,447,758
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△113,281	351,873
当期変動額合計	△165,289	299,865
当期末残高	1,447,758	1,747,624

(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23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25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(△)	△110,583	507,324
減価償却費	58,502	86,462
減損損失	288,811	39,728
本社移転費用	48,486	6,518
受取利息及び受取配当金	△1	△1
支払利息	459	—
本社移転費用引当金の増減額(△は減少)	—	△31,000
売上債権の増減額(△は増加)	176,007	△198,769
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,806	△1,646
仕入債務の増減額(△は減少)	△15,297	32,909
前受金の増減額(△は減少)	11,566	21,684
未払金の増減額(△は減少)	△14,669	14,784
未払消費税等の増減額(△は減少)	7,144	△52,679
未収消費税等の増減額(△は増加)	5,053	△39,328
その他	7,684	10,045
小計	461,359	396,033
利息及び配当金の受取額	1	1
利息の支払額	△459	—
法人税等の支払額	△168,880	△2,297
法人税等の還付額	—	57,841
営業活動によるキャッシュ・フロー	292,020	451,578
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	△7,627	△84,956
資産除去債務の履行による支出	—	△2,149
無形固定資産の取得による支出	△139,234	△73,930
敷金及び保証金の差入による支出	△510	△59,005
敷金及び保証金の回収による収入	360	75,789
投資活動によるキャッシュ・フロー	△147,012	△144,251
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△67,440	—
配当金の支払額	△52,194	△52,245
財務活動によるキャッシュ・フロー	△119,634	△52,245
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	25,373	255,080
現金及び現金同等物の期首残高	1,052,792	1,078,166
現金及び現金同等物の期末残高	1,078,166	1,333,247

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

前連結会計年度において、当社グループは、「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」の3事業を報告セグメントとして開示しておりましたが、当連結会計年度から「ゲームコンテンツ開発事業」の単一セグメントに変更しております。

当社グループでは、主に提供するコンテンツのハードウェアを分類の基準としたセグメント毎に開発体制を構築し、各種ゲームコンテンツの開発を行ってまいりました。その一方で、ゲームコンテンツ市場においてはネットワーク化やマルチプラットフォーム化が進展し、ハードウェア毎の開発環境が類似する傾向となりました。こうした市場の変化に対応するため、当社は開発組織の再構築を図り従来の事業セグメントを融合させ、当社の技術優位性を活かしたコンテンツ開発を推進しております。

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

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

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23年10月1日 至 平成24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	1,602,604	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いません。

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24年10月1日 至 平成25年9月30日）

当社グループは、「ゲームコンテンツ開発事業」の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

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。

(単位：千円)

その他の項目	当連結会計年度			
	報告セグメント計	その他	調整額	連結財務諸表 計上額
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。

当連結会計年度（自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日）

当社グループは、「ゲームコンテンツ開発事業」の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

b. 関連情報

前連結会計年度（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

(1) 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。

(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	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

当連結会計年度（自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日）

1. 製品及びサービスごとの情報

当社グループは、「ゲームコンテンツ開発事業」の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益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。

(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	売上高	関連するセグメント名
株式会社カプコン	1,561,873	ゲーム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	398,351	ゲームコンテンツ開発事業
グリー株式会社	336,117	ゲームコンテンツ開発事業

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。

当連結会計年度（自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日）

ゲーム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39,728千円であります。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
1株当たり純資産額	278.37円	336.02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(△)	△21.78円	67.65円

- (注) 1. 前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、潜在株式が存在しないため記載しておりません。
3. 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を算定しております。
4. 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23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
当期純利益金額又は当期純損失金額(△) (千円)	△113,281	351,873
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金額(△)(千円)	△113,281	351,873
期中平均株式数(株)	5,200,800	5,200,800

(重要な後発事象)

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24年9月30日)	当事業年度 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,031,603	1,260,932
売掛金	123,994	322,763
仕掛品	1,829	3,512
前払費用	23,724	23,037
繰延税金資産	10,016	26,263
未収消費税等	—	46,405
短期貸付金	60	—
その他	54,559	807
流動資産合計	1,245,787	1,683,722
固定資産		
有形固定資産		
建物	10,887	64,007
減価償却累計額	△5,406	△11,563
建物(純額)	5,480	52,443
工具、器具及び備品	56,182	79,260
減価償却累計額	△40,485	△41,776
工具、器具及び備品(純額)	15,696	37,484
有形固定資産合計	21,176	89,928
無形固定資産		
ソフトウェア	135,042	203,161
コンテンツ仮勘定	25,633	—
その他	74,166	736
無形固定資産合計	234,842	203,897
投資その他の資産		
関係会社株式	30,000	30,000
長期前払費用	703	—
繰延税金資産	8,605	3,930
敷金及び保証金	81,747	64,962
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	140,256	118,092
固定資産合計	396,275	411,918
資産合計	1,642,063	2,095,641

(単位：千円)

	前事業年度 (平成24年9月30日)	当事業年度 (平成25年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	23,450	56,307
未払金	20,562	41,714
未払費用	57,878	78,579
未払法人税等	—	166,867
未払消費税等	53,959	—
前受金	11,566	33,250
預り金	25,343	15,238
本社移転費用引当金	31,000	—
資産除去債務	4,424	—
その他	1,035	797
流動負債合計	229,220	392,756
固定負債		
資産除去債務	—	1,700
固定負債合計	—	1,700
負債合計	229,220	394,456
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	1,122,904	1,411,245
利益剰余金合計	1,122,904	1,411,245
自己株式	△192,013	△192,013
株主資本合計	1,412,842	1,701,184
純資産合計	1,412,842	1,701,184
負債純資産合計	1,642,063	2,095,641

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
売上高	2,083,317	2,494,411
売上原価	1,393,836	1,579,906
売上総利益	689,480	914,505
販売費及び一般管理費	463,110	429,926
営業利益	226,369	484,579
営業外収益		
受取利息	2,681	1
受取手数料	10,800	7,200
補助金収入	3,000	6,000
本社移転費用引当金戻入額	—	4,735
その他	200	1,684
営業外収益合計	16,682	19,620
経常利益	243,052	504,200
特別利益		
解約金収入	—	34,064
特別利益合計	—	34,064
特別損失		
減損損失	—	40,706
関係会社清算損	30,000	—
本社移転費用	48,486	6,518
貸倒損失	330,647	—
その他	—	399
特別損失合計	409,134	47,624
税引前当期純利益又は税引前当期純損失(△)	△166,081	490,640
法人税、住民税及び事業税	820	161,862
法人税等調整額	△912	△11,571
法人税等合計	△92	150,290
当期純利益又は当期純損失(△)	△165,988	340,349

(3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	210,351	210,351
当期末残高	210,351	210,351
資本剰余金		
資本準備金		
当期首残高	271,601	271,601
当期末残高	271,601	271,601
資本剰余金合計		
当期首残高	271,601	271,601
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	1,340,901	1,122,904
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△165,988	340,349
当期変動額合計	△217,996	288,341
当期末残高	1,122,904	1,411,245
利益剰余金合計		
当期首残高	1,340,901	1,122,904
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△165,988	340,349
当期変動額合計	△217,996	288,341
当期末残高	1,122,904	1,411,245
自己株式		
当期首残高	△192,013	△192,013
当期末残高	△192,013	△192,013
株主資本合計		
当期首残高	1,630,839	1,412,842
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△165,988	340,349
当期変動額合計	△217,996	288,341
当期末残高	1,412,842	1,701,184

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
純資産合計		
当期首残高	1,630,839	1,412,842
当期変動額		
剰余金の配当	△52,008	△52,008
当期純利益又は当期純損失(△)	△165,988	340,349
当期変動額合計	△217,996	288,341
当期末残高	1,412,842	1,701,184