



## 平成27年9月期 決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成27年11月6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

(氏名) 藤澤 知徳

問合せ先責任者 (役職名) 経営企画部長

(氏名) 池田 良章

定時株主総会開催予定日 平成27年12月18日

配当支払開始予定日

TEL 03-5753-8178  
平成27年12月21日

有価証券報告書提出予定日 平成27年12月18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 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成27年9月期の業績(平成26年10月1日～平成27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	%
27年9月期	1,626	△12.7	△617	—	△614	—	△964	—
26年9月期	1,864	△25.3	△15	—	△7	—	△43	—

	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	%	%	%
27年9月期	△185.37	—	△92.2	△36.4	△37.9
26年9月期	△8.27	—	—	—	—

(参考) 持分法投資損益 27年9月期 ー百万円 26年9月期 ー百万円

(注) 当社は、平成26年9月期において連結財務諸表を作成していたため、平成26年9月期の自己資本当期純利益率、総資産経常利益率、売上高営業利益率については記載しておりません。

#### (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
27年9月期	1,344	538	40.0	103.44
26年9月期	2,027	1,554	76.6	298.82

(参考) 自己資本 27年9月期 538百万円 26年9月期 1,554百万円

#### (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
27年9月期	△261	△221	295	796
26年9月期	—	—	—	—

(注) 当社は、平成26年9月期において連結財務諸表を作成していたため、平成26年9月期のキャッシュ・フローの状況については記載しておりません。

### 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	%	%
26年9月期	—	0.00	—	10.00	10.00	52	—	—
27年9月期	—	0.00	—	5.00	5.00	26	—	2.5
28年9月期(予想)	—	0.00	—	5.00	5.00		38.7	

(注) 当社は、平成26年9月期において連結財務諸表を作成していたため、平成26年9月期の配当性向、純資産配当率については記載しておりません。

### 3. 平成28年9月期の業績予想(平成27年10月1日～平成28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)	1,129	—	8	—	4	—	3	—	0.58
通期	2,285	40.5	35	—	28	—	67	—	12.91

(注) 当社は、平成27年9月期第2四半期(累計)において連結財務諸表を作成していたため、平成28年9月期第2四半期(累計)の対前年同四半期増減率については記載しておりません。

※ 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

27年9月期	5,523,800 株	26年9月期	5,523,800 株
27年9月期	323,000 株	26年9月期	323,000 株
27年9月期	5,200,800 株	26年9月期	5,200,800 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

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2ページ「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。

なお、当社は平成27年7月1日付で連結子会社である株式会社エイティング沖縄を吸収合併したことにより連結子会社が存在しなくなったため、非連結会社へと移行しております。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析 .....	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 .....	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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	9
5. 財務諸表 .....	10
(1) 貸借対照表 .....	10
(2) 損益計算書 .....	12
(3) 株主資本等変動計算書 .....	13
(4) キャッシュ・フロー計算書 .....	14
(5) 財務諸表に関する注記事項 .....	15
(継続企業の前提に関する注記) .....	15
(持分法損益等) .....	15
(企業結合等関係) .....	15
(セグメント情報等) .....	16
(1株当たり情報) .....	17
(重要な後発事象) .....	17

## 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 当期の経営成績

当事業年度におけるゲーム業界は、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を中心に活況を呈し、市場規模の拡大に大きく寄与しました。配信コンテンツ数の増加に伴うユーザー獲得競争が激化するなかで、メディアミックスなどを通じて他のコンテンツとの差別化を模索した動きや、大手パブリッシャー同士の業務・資本提携など将来を見据えた動きもあり、今後のゲーム業界にどのような影響を与えるのか、大いに注目を集めました。

家庭用ゲーム市場においては、国内の市場規模は伸び悩みが続いているものの、国外では「プレイステーション4」や「Xbox One」のハード及びソフトの売上が好調に推移し続けており、国内においても有力タイトルの増加などの波及効果による市場の盛況が期待されています。一方、スマートフォン向けゲーム市場においては、大型タイトルが引き続き市場を牽引し、市場規模拡大のペースは、これまでよりは落ちているものの着実に成長を続けており、今後も好況が続くと予想されています。

このような環境のなか、当社はゲームコンテンツを通じて世界へ「感動」と「喜び」の提供を目指す経営理念のもと、ビジネスモデルの強化・拡充を図るべく、様々な取り組みを行いつつ事業に邁進してまいりました。

まず、自社案件につきましては、当社オリジナル案件である『激突！ブレイク学園』が繁体字版『激門學園』として、5月に香港のFunTown Hong Kong Limitedより香港及び台湾にてリリースされました。また、株式会社Craft Eggとの共同案件である『なないろランガールズ』が8月にリリースされ、ユーザーに好評をもって受け入れられております。

次に、運用案件につきましては、『テトリス®モンスター』のほかにスマートフォン向けのゲームアプリやPC向けのブラウザゲームにおいて、手掛けるタイトルを増やしてまいりました。

さらに、受託開発案件につきましては、受注環境が改善傾向にあることや企画提案を含めた積極的な営業活動が功を奏したことで、家庭用ゲーム機向け及びスマートフォン向けゲームの新規案件が増加いたしました。

また、目まぐるしく変化する市場動向に迅速に対応すべく、7月には100%出資の連結子会社である株式会社エイティング沖縄を吸収合併したほか、組織変更などの各種施策により、業務の迅速化や効率化を進め生産性の向上に努めてまいりました。

しかしながら、主にスマートフォン向けゲームの諸案件におきまして、作り込みに時間を費やしたことなどの理由により当初想定していた配信開始時期より大幅にずれ込み、売上の伸長を見込んでいた既存タイトルや一部の新規タイトルについて売上が伸び悩んだことと相俟って、売上高は当初の見通しより大幅な減収となりました。また、利益面につきましても売上高の減少に加え、開発期間の長期化に伴う人件費をはじめとする開発原価の増加により、販売費及び一般管理費を中心に削減に努めたものの、当初の見通しより大幅な減益となり、通期で赤字となりました。

なお、当事業年度において、一部の固定資産につき減損損失を特別損失として計上いたしました。

以上の結果、当事業年度の経営成績は、売上高は1,626,758千円（前期比12.7%減）、営業損失は617,225千円（前期は営業損失15,914千円）、経常損失は614,470千円（前期は経常損失7,925千円）、当期純損失は964,123千円（前期は当期純損失43,025千円）となりました。

当社は「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、セグメント別の記載を省略しております。

#### ② 次期の見通し

次期の見通しとしましては、当期中に配信を開始したスマートフォン向けゲームの諸案件について、通年での売上が見込まれること、また、受注環境が改善傾向にあることや企画提案を含めた積極的な営業活動が功を奏したことで、家庭用ゲーム機向け及びスマートフォン向けゲームについて受託開発の新規案件が増加したことにより増収を見込んでおります。また、増収と相まって引き続きコスト削減に鋭意取り組むことや、自社案件及び共同案件に取り組んだことにより得られた知見を基に生産性の向上を図ることで、増益を見込んでおります。

なお、次期における事業展開につきましては、当社のベースビジネスとして家庭用ゲーム機向け及びスマートフォン向けゲームの受託開発に引き続き取り組み、積極的な営業活動の下でさらなる案件確保を目指してまいります。また、スマートフォン向けゲームの運用案件や自社コンテンツの開発配信案件などをバランスよく行うことで、収益基盤の強化・拡充に引き続き取り組んでまいります。とりわけスマートフォン向けゲームの諸案件では、他社との協業なども含めた幅広い事業形態の展開を図り、タイトルを増やしていくことでブランドの浸透及び拡大を図る所存です。

以上により、平成28年9月期における業績見通しは売上高2,285百万円（前期比40.5%増）、営業利益35百万円（前期は営業損失617百万円）、経常利益28百万円（前期は経常損失614百万円）、当期純利益67百万円（前期は当期純損失964百万円）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、前事業年度末に比べ683,438千円減少し、1,344,529千円となりました。

流動資産残高は、前事業年度末に比べ327,294千円減少し、1,111,053千円となりました。主な減少の要因は、現金及び預金の減少額110,852千円、前払金の減少額225,559千円であります。

固定資産残高は、前事業年度末に比べ356,143千円減少し、233,476千円となりました。主な減少の要因は、コンテンツの減少額194,317千円、ソフトウェアの減少額125,607千円であります。

負債合計は、前事業年度末に比べ332,693千円増加し、806,518千円となりました。

流動負債残高は、前事業年度末に比べ192,691千円増加し、664,814千円となりました。主な増加の要因は、短期借入金の増加額167,002千円であります。

固定負債残高は、前事業年度末に比べ140,002千円増加し、141,704千円となりました。主な増加の要因は、長期借入金の増加額140,000千円であります。

純資産合計は、前事業年度末に比べ1,016,131千円減少し、538,010千円となりました。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964,123千円、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

当事業年度末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前事業年度末に比べ187,516千円減少し、また、株式会社エイティング沖縄を吸収合併したことに伴い76,664千円増加した結果、796,966千円となりました。

なお、平成26年9月期は連結財務諸表を作成しているため、前事業年度との比較分析は行っておりません。

また、当事業年度中における各キャッシュ・フローは次のとおりであります。

## （営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果支出した資金は、261,514千円となりました。主な資金の増加要因は、前払金の減少額225,559千円、減損損失381,453千円、主な資金の減少要因は、税引前当期純損失942,736千円、売上債権の増加額65,954千円であります。

## （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、221,177千円となりました。主な資金の減少要因は、無形固定資産の取得による支出208,070千円であります。

## （財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果得られた資金は、295,174千円となりました。主な資金の増加要因は、長期借入れによる収入200,000千円、短期借入金の純増減額167,002千円、主な資金の減少要因は、配当金の支払額51,827千円であります。

## （参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成23年9月期	平成24年9月期	平成25年9月期	平成26年9月期	平成27年9月期
自己資本比率 (%)	84.8	86.0	81.2	76.6	40.0
時価ベースの自己資本比率 (%)	—	—	—	—	349.3
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) 1. 各指標の計算方法は、次のとおりであります。

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

※株式時価総額＝期末株価終値×期末発行済株式総数（自己株式を除く）

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

2. 平成27年9月期のキャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオは、営業キャッシュ・フローがマイナスのため記載しておりません。

3. 平成26年9月期までは連結ベースの財務数値により算出しておりましたが、平成27年9月期より連結財務諸表を作成していないため、平成26年9月期以前の時価ベースの自己資本比率、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・レシオは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。

当期の配当につきましては、当初の業績予想を大きく下回る結果となったことから、誠に遺憾ではございますが1株当たり5円の配当を予定しております。また、次期においても業績などを総合的に勘案し、1株当たり5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. ゲームコンテンツ市場の動向

当社が事業を展開しているゲームコンテンツ市場は、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コンテンツを提供すべく、主要なプラットフォームへゲームコンテンツ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、ゲームコンテンツ市場の規模が当社の予測を下回る場合や、ゲームコンテンツ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

ゲームコンテンツの企画・開発・運用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と競合関係にある事業者が数多くあります。

そのうち、当社の中心事業であるゲームコンテンツ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コンテンツ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コンテンツの完成度が低い場合や、当社と同様なゲームコンテンツの開発を他社が先じた場合において、当社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コンテンツ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コンテンツ供給も重要です。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、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

4. 新しいプラットフォーム環境や新技術への対応

当社の取り組む事業分野では、ゲームコンテンツ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はその対応を迫られます。そのため、各種情報媒体や講演、技術交流などを通じて最新の情報を入手し、社内に周知して対策をとっております。

このように技術環境の変化に対して最善を尽くしておりますが、対応に時間がかかるなど対応状況によっては当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 5. 開発期間の長期化

ゲームコンテンツの企画・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実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、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 6. 人材の採用・育成および外部委託者の確保

当社は、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いきます。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部委託により活用しております。

当社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、人材の流出や外部委託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、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 7. ゲームコンテンツの瑕疵

当社は販売先へ納入するゲームコンテンツ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部委託を活用して、ゲームコンテンツの厳しい検査を行っております。また、ゲームコンテンツについては当社の納品後、各販売先においてゲームコンテンツ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、当社が販売先に納入したゲームコンテンツ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、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 8. システム障害

当社の事業の一部は、インターネットを介してサービスを提供しておりますが、自然災害や事故、ネットワークを通じての不正アクセス及びコンピュータウィルスの感染などの事態によりサービスの提供や事業の継続に影響が出ないよう、様々な事前の防止策を講じております。

しかしながら、不測の事態が発生したことにより安定したサービスの提供や事業の継続に支障をきたす万一の場合もあり、その結果によっては、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 9. プラットフォーム運営事業者の動向

当社の事業領域の一つである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の運用業務においては、ケースにより複数の大手プラットフォーム運営事業者に対してシステム利用料などの支払いを行っております。

そのようなケースにおいて、プラットフォーム運営事業者の事業戦略の転換やシステム利用料などの料率変更がなされた場合には、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 10. 売上及び収入

当社が取引先から得るゲームコンテンツの企画・開発・運用の対価は、主に①開発業務の進捗度に応じて計上される開発売上、②自社開発コンテンツのリリース後に得られる課金売上、③ゲームコンテンツ配信後の運用に伴う運用収入、④取引先からエンドユーザーへゲームコンテンツ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などからなり、安定的に売上や収入が得られるよう努めております。

しかしながら、ゲームコンテンツの納期や仕様の変更、コンテンツにおけるユーザー数の増減、ゲームコンテンツの販売本数などの要因により、売上の計上時期及び計上額や収入額に大きく影響を受け、その結果によっては、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 11. ビジネスモデル

ゲームコンテンツの運用業務や自社コンテンツの開発配信業務においては、コンテンツ内のユーザーによる課金が主な収入源となります。当社としては、魅力あるゲームコンテンツをユーザーに提供しユーザー数を増やすことで、収入を確保していくよう努めております。

しかしながら、ユーザーの嗜好の変化や掘り起こしが不十分であったことなどにより、ゲームコンテンツのユーザーへの訴求力が低下した場合には、収入が伸び悩むことも考えられ、その結果によっては、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 12. 知的財産権の取得・侵害

当社の取り組む事業分野では、ゲーム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、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 13. 取引先の機密情報の漏洩

当社は販売先の依頼により、ゲームコンテンツの企画・開発・運用を行います。その際、技術情報はもとより経営に関する情報まで、取引先が保有するさまざまな機密情報の提供を受けます。

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、取引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、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 14. 特定取引先への依存

当社の取引先のうち、総販売実績に対する割合が10%を超える相手先（企業集団含む）が当事業年度において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取引先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、当該取引先による当社への取引方針が変化した場合には、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 15. 法的規制

当社が事業を営むにあたりましては、関係する様々な法的規制を受けており、規制に抵触することがないように最大限の注意を払っております。また、当社がこれまで開発したゲームコンテンツにつきましても、公序良俗に反するもの又は社会通念上容認されないものは無く、法的規制や行政指導に該当する事項はありません。

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新たな法的規制や解釈の変更がなされたり、社会通念等の変化が起きたりした場合には、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

#### 16. 個人情報の管理

当社が管理すべき個人情報については、当社及び当社の外部委託者を含めて厳重な管理を行っております。また、当社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、当社への損害賠償請求、社会的信用の失墜等により、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。



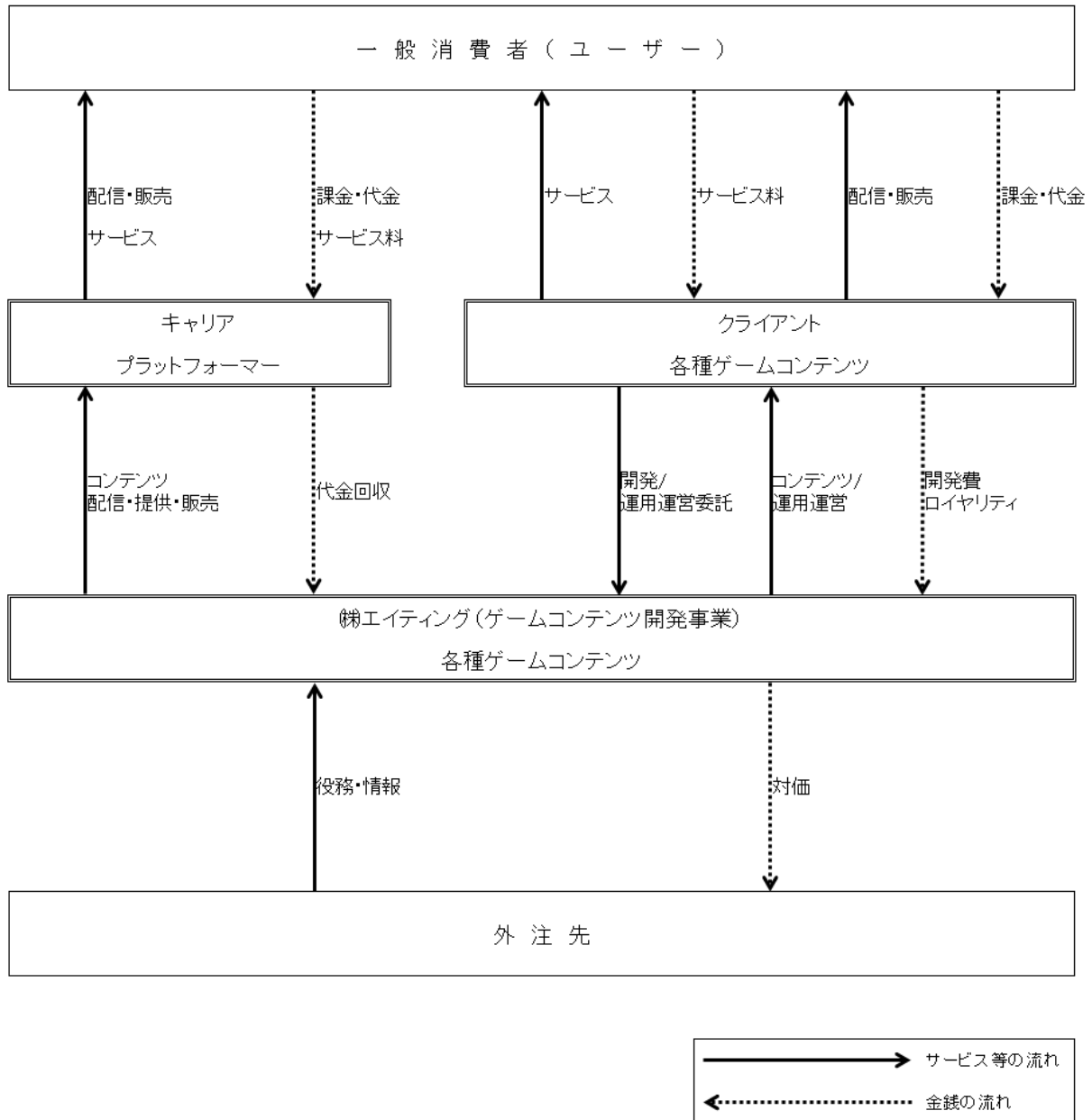
2. 企業集団の状況

当社は、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。

なお、当社は「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、セグメント別の記載を省略しております。

[事業系統図]

当社の事業系統図は以下のとおりです。



### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社は、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」と「喜び」とともに心を豊かにし、幸せな時間を過ごせるような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、海外にも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 当社の事業戦略として、ここ数期の間で従来の家庭用ゲームソフトの受託開発に加え、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の運用業務や自社コンテンツの開発及び運用業務に取り組むことで、事業の拡大及び全体的な収益力の安定・強化を図ってまいります。事業環境の変化に対応して、これらの各事業をバランスよく相互補完的に行っていくことにより当社の事業基盤の強化・拡充を図り、継続的な成長を図ってまいります。

#### (4) 会社の対処すべき課題

当社は、従来から家庭用ゲームソフトやスマートフォン及びタブレット端末向けゲームコンテンツの受託開発や運用業務を手掛けてまいりましたが、ビジネスモデルをさらに強化すべく、新たな事業の柱として自社コンテンツの開発及び運用業務を開始いたしました。

受託の開発案件及び運用案件につきましては、ゲームパブリッシャーのニーズに応えられるよう新技術への対応や開発コスト低減に積極的に取り組んでまいります。また、さらなる新規案件の受託契約を獲得すべく、引き続き積極的な営業活動を行ってまいります。

自社コンテンツの開発案件及び運用案件につきましては、技術力の向上やコスト低減はもちろんのこと、ユーザーにより魅力的なゲームを提供すべく、企画力やマーケティング力の向上を図り斬新なアイデアを創出していくことで、自社ブランドの浸透及び形成を図ってまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は日本基準で財務諸表を作成する方針であります。

なお、国際会計基準の適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

## 5. 財務諸表

## (1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成26年9月30日)	当事業年度 (平成27年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	907,818	796,966
売掛金	171,234	243,830
仕掛品	10,598	11,347
前払金	225,559	—
前払費用	19,357	30,824
繰延税金資産	13,232	1,473
その他	90,547	26,611
流動資産合計	1,438,347	1,111,053
固定資産		
有形固定資産		
建物	64,407	72,196
減価償却累計額	△20,827	△30,006
建物（純額）	43,579	42,190
工具、器具及び備品	75,017	109,198
減価償却累計額	△48,650	△79,032
工具、器具及び備品（純額）	26,366	30,165
有形固定資産合計	69,945	72,356
無形固定資産		
ソフトウェア	184,224	58,616
コンテンツ	194,317	—
その他	736	736
無形固定資産合計	379,279	59,353
投資その他の資産		
関係会社株式	30,000	—
繰延税金資産	26,232	19,694
敷金及び保証金	64,962	70,872
保険積立金	3,200	3,200
会員権	16,000	8,000
投資その他の資産合計	140,395	101,766
固定資産合計	589,620	233,476
資産合計	2,027,967	1,344,529

(単位: 千円)

	前事業年度 (平成26年9月30日)	当事業年度 (平成27年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	47,080	49,010
短期借入金	250,000	417,002
1年内返済予定の長期借入金	—	40,000
未払金	45,800	39,580
未払費用	61,306	52,407
未払法人税等	—	1,552
未払消費税等	16,810	51,354
前受金	37,888	3,060
預り金	12,048	9,614
その他	1,187	1,231
流動負債合計	472,122	664,814
固定負債		
長期借入金	—	140,000
資産除去債務	1,702	1,704
固定負債合計	1,702	141,704
負債合計	473,825	806,518
<b>純資産の部</b>		
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	1,264,203	248,072
利益剰余金合計	1,264,203	248,072
自己株式	△192,013	△192,013
株主資本合計	1,554,142	538,010
純資産合計	1,554,142	538,010
負債純資産合計	2,027,967	1,344,529

## (2) 損益計算書

(単位: 千円)

	前事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当事業年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
売上高	1,864,425	1,626,758
売上原価	1,357,978	1,720,767
売上総利益又は売上総損失 (△)	506,446	△94,009
販売費及び一般管理費	522,361	523,216
営業損失 (△)	△15,914	△617,225
営業外収益		
受取利息	—	2
受取手数料	7,200	5,400
還付加算金	805	878
その他	155	668
営業外収益合計	8,161	6,950
営業外費用		
支払利息	172	4,195
営業外費用合計	172	4,195
経常損失 (△)	△7,925	△614,470
特別利益		
抱合せ株式消滅差益	—	53,188
特別利益合計	—	53,188
特別損失		
減損損失	42,816	381,453
その他	315	—
特別損失合計	43,131	381,453
税引前当期純損失 (△)	△51,057	△942,736
法人税、住民税及び事業税	1,240	3,172
法人税等調整額	△9,271	18,214
法人税等合計	△8,031	21,386
当期純損失 (△)	△43,025	△964,123

## (3) 株主資本等変動計算書

前事業年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)

(単位:千円)

	株主資本							純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		自己株式	株主資本合計	
		資本準備金	資本剰余金 合計	その他利益 剰余金 繰越利益剰 余金	利益剰余金 合計			
当期首残高	210,351	271,601	271,601	1,411,245	1,411,245	△192,013	1,701,184	1,701,184
当期変動額								
剰余金の配当				△104,016	△104,016		△104,016	△104,016
当期純損失(△)				△43,025	△43,025		△43,025	△43,025
当期変動額合計	-	-	-	△147,041	△147,041	-	△147,041	△147,041
当期末残高	210,351	271,601	271,601	1,264,203	1,264,203	△192,013	1,554,142	1,554,142

当事業年度(自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)

(単位:千円)

	株主資本							純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金		自己株式	株主資本合計	
		資本準備金	資本剰余金 合計	その他利益 剰余金 繰越利益剰 余金	利益剰余金 合計			
当期首残高	210,351	271,601	271,601	1,264,203	1,264,203	△192,013	1,554,142	1,554,142
当期変動額								
剰余金の配当				△52,008	△52,008		△52,008	△52,008
当期純損失(△)				△964,123	△964,123		△964,123	△964,123
当期変動額合計	-	-	-	△1,016,131	△1,016,131	-	△1,016,131	△1,016,131
当期末残高	210,351	271,601	271,601	248,072	248,072	△192,013	538,010	538,010

## (4) キャッシュ・フロー計算書

(単位: 千円)

	当事業年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税引前当期純損失 (△)	△942,736
減価償却費	165,776
減損損失	381,453
受取利息及び受取配当金	△2
支払利息	4,195
抱合せ株式消滅差損益 (△は益)	△53,188
売上債権の増減額 (△は増加)	△65,954
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△748
仕入債務の増減額 (△は減少)	1,930
前払金の増減額 (△は増加)	225,559
前受金の増減額 (△は減少)	△34,828
未払金の増減額 (△は減少)	△8,898
未払消費税等の増減額 (△は減少)	32,535
その他	△34,820
小計	△329,725
利息及び配当金の受取額	2
利息の支払額	△4,544
法人税等の支払額	△2,333
法人税等の還付額	75,086
営業活動によるキャッシュ・フロー	△261,514
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	△18,836
無形固定資産の取得による支出	△208,070
ゴルフ会員権の売却による収入	8,000
敷金及び保証金の差入による支出	△2,463
その他	193
投資活動によるキャッシュ・フロー	△221,177
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の純増減額 (△は減少)	167,002
長期借入れによる収入	200,000
長期借入金の返済による支出	△20,000
配当金の支払額	△51,827
財務活動によるキャッシュ・フロー	295,174
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△187,516
現金及び現金同等物の期首残高	907,818
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	76,664
現金及び現金同等物の期末残高	796,966



(5) 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。

(持分法損益等)

該当事項はありません。

(企業結合等関係)

共通支配下の取引等

当社は、平成27年4月20日開催の取締役会において、当社100%出資の連結子会社である株式会社エイティング沖縄を吸収合併することについて決議し、平成27年7月1日付で吸収合併いたしました。

1. 取引の概要

(1) 対象となった事業の名称及びその事業の内容

事業の名称 当社100%出資の連結子会社である株式会社エイティング沖縄の全事業

事業の内容 各種ゲームコンテンツの企画・開発・運用及びコンピュータ通信事業の運営・管理・推進

(2) 企業結合日

平成27年7月1日

(3) 企業結合の法的形式

当社を存続会社とする吸収合併方式で、株式会社エイティング沖縄は解散いたしました。

(4) 結合後企業の名称

株式会社エイティング

(5) その他取引の概要に関する事項

株式会社エイティング沖縄は、当社100%出資の連結子会社として各種ゲームコンテンツの企画・開発及び運用を行ってまいりました。この度、めまぐるしく変化する市場動向に迅速に対応し、当社グループ内における組織体制の見直しを図り、経営効率を高め事業体制の強化を図ることを目的として、株式会社エイティング沖縄を吸収合併いたしました。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成20年12月26日公表分)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日公表分)に基づき、共通支配下の取引として処理しております。

(セグメント情報等)

## a. セグメント情報

当社は、「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

前事業年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)

前事業年度は連結財務諸表を作成していましたが、当事業年度より個別財務諸表のみを作成しております。従いまして、前事業年度につきましては記載しておりません。

当事業年度(自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)

## 1. 製品及びサービスごとの情報

当社は、「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

(単位:千円)

日本	北米	アジア	合計
1,387,833	202,817	36,107	1,626,758

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

## (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
株式会社バンダイナムコ ホールディングス	745,472
エレクトロニック・アーツ 株式会社	202,817
株式会社オリンピア	176,769

## 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

当社は、「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。

## (1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当事業年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
1株当たり純資産額	298.82円	103.44円
1株当たり当期純損失金額	8.27円	185.37円

(注) 1. 前事業年度及び当事業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. 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。

	前事業年度 (平成26年9月30日)	当事業年度 (平成27年9月30日)
当期純損失金額 (千円)	43,025	964,123
普通株主に帰属しない金額 (千円)	—	—
普通株式に係る当期純損失金額 (千円)	43,025	964,123
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。