

平成26年9月期 決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成26年11月13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26年12月18日  
有価証券報告書提出予定日 平成26年12月19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) 中野 貴司  
配当支払開始予定日

TEL 042-527-0555  
平成26年12月19日

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年9月期の業績(平成25年10月1日～平成26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	%
26年9月期	2,541	38.1	1,302	83.2	1,303	83.2	773	77.5
25年9月期	1,840	44.7	710	107.9	711	107.3	435	101.1

  

	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	%	%	%
26年9月期	75.28	—	27.4	35.4	51.2
25年9月期	42.41	—	19.1	25.7	38.6

(参考) 持分法投資損益 26年9月期 ー百万円 25年9月期 ー百万円

当社は平成25年4月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割を実施しております。このため、1株当たり当期純利益は、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたものと仮定して算定しております。

(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
26年9月期	4,209	3,172	75.4	308.57
25年9月期	3,160	2,470	78.2	240.29

(参考) 自己資本 26年9月期 3,172百万円 25年9月期 2,470百万円

当社は平成25年4月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割を実施しております。このため、1株当たり純資産は、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたものと仮定して算定しております。

(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
26年9月期	704	△3	△70	2,465
25年9月期	△76	△2	△50	1,835

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	%	%
25年9月期	—	0.00	—	7.00	7.00	71	16.5	3.3
26年9月期	—	0.00	—	10.00	10.00	102	13.3	3.6
27年9月期(予想)	—	0.00	—	5.00	5.00	—	—	—

平成25年9月期の期末配当金の内訳 普通配当5円00銭、記念配当2円00銭

平成26年9月期の期末配当金の内訳 普通配当5円00銭、記念配当5円00銭

当社は、平成25年4月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割を実施しております。

3. 平成27年9月期の業績予想(平成26年10月1日～平成27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)	275	△41.5	△85	—	△85	—	△55	—	△5.35
通期	2,000	△21.3	750	△42.4	750	△42.5	483	△37.6	46.98

※ 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)	26年9月期	10,280,000 株	25年9月期	10,280,000 株
② 期末自己株式数	26年9月期	33 株	25年9月期	— 株
③ 期中平均株式数	26年9月期	10,279,974 株	25年9月期	10,280,000 株

当社は、平成25年4月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割を実施しております。このため発行済株式(普通株式)は、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたものと仮定して記載しております。

※ 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、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、3ページ「次期見通し」をご参照ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析 .....	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 .....	3
(4) 事業等のリスク .....	4
2. 企業集団の状況 .....	5
3. 経営方針 .....	5
(1) 会社の経営の基本方針 .....	5
(2) 目標とする経営指標 .....	5
(3) 中長期的な会社の経営戦略 .....	5
(4) 会社の対処すべき課題 .....	5
(5) その他、会社の経営上重要な事項 .....	6
4. 財務諸表 .....	7
(1) 貸借対照表 .....	7
(2) 損益計算書 .....	9
(3) 株主資本等変動計算書 .....	11
(4) キャッシュ・フロー計算書 .....	12
(5) 財務諸表に関する注記事項 .....	13
(継続企業の前提に関する注記) .....	13
(重要な会計方針) .....	13
(損益計算書関係) .....	14
(株主資本等変動計算書関係) .....	14
(キャッシュ・フロー計算書関係) .....	15
(金融商品関係) .....	15
(税効果会計関係) .....	15
(セグメント情報等) .....	16
(持分法損益等) .....	17
(関連当事者情報) .....	18
(1株当たり情報) .....	18
(重要な後発事象) .....	18
5. その他 .....	19

## 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、昨年発売した据え置き型ゲーム機PlayStation®3及び携帯型ゲーム機PlayStation®Vita向けゲームソフト「英雄伝説 閃の軌跡」は、「プレイステーションアワード」「ファミ通アワード」「日本ゲーム大賞」など様々な賞を受賞いたしました。

そして当期は、これまでライセンス供与によって進めていた当社タイトルのアジア展開ですが、「英雄伝説 閃の軌跡」で当社初の自社展開を進めました。さらには「英雄伝説 閃の軌跡」の続編で「軌跡」シリーズ生誕10周年記念タイトルである「英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ」を国内及びアジア地域において発売しました。

また、オンラインゲーム、スマートフォンアプリなど、多方面で当社コンテンツが活用され、TVアニメ、コミック、ノベルズなどのメディア展開も進みました。その他、「軌跡」シリーズ展開から10周年となる今年は、国内外において記念ライブやイベントを実施し、様々な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2,541百万円（前期比38.1%増）、経常利益は1,303百万円（同83.2%増）、当期純利益773百万円（同77.5%増）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、平成26年6月に「英雄伝説 閃の軌跡」繁体中国語版及び韓国語版を香港・台湾・韓国及び東南アジア地域において発売しました。当社のゲームソフトはアジア地域のユーザーとの親和性が高く、特に香港・台湾・韓国では初回出荷分が完売するなど、多くの方々に受け入れられました。そして、平成26年9月には「英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ」を国内において発売し、同時に「英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ」繁体中国語版及び韓国語版を香港・台湾・韓国及び東南アジア地域において発売しました。

据え置き型ゲーム機PlayStation®3及び携帯型ゲーム機PlayStation®Vitaの2機種向けに発売した「英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ」は、超ロングセラー作品として多くのユーザーから支持を受け続けている「軌跡」シリーズ最新作であり、「軌跡」シリーズ生誕10周年記念作品です。平成26年9月に開催された東京ゲームショーにおいては日本ゲーム大賞フューチャー部門を受賞するなど人気を集め、国内のみならずアジア地域のユーザーからも高い評価を受け、シリーズ最高の初期出荷実績となりました。

以上の結果、製品部門の当事業年度の売上高は、1,895百万円（前期比26.4%増）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、海外においてPCゲームの大手ダウンロード販売サイトであるSTEAMでの当社英語版ゲームソフトの販売が好調だった他、「イース セルセタの樹海」英語版を北米及び欧州地域で発売し、堅調に推移しました。国内においては、携帯型ゲーム機PlayStation®Vita向けゲームソフト「英雄伝説 碧の軌跡 Evolution」を発売しました。

また、「英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ」の発売に合わせて様々な企画も実施し、「モンスターハンター フロンティアG」（株式会社カプコン）や累計250万ダウンロードの人気アプリ「ロード・トゥ・ドラゴン」（株式会社アクワイア）の他、アニメ作品で地域振興を進めている東京都立川市商店街とのオリジナルバナーフラッグ展開などとのコラボ企画によりユーザー層は更に拡大しました。

以上の結果、ライセンス部門の当事業年度の売上高は、646百万円（前期比89.4%増）となりました。

#### ② 次期の見通し

次期におきましても、引き続き販売が好調の「英雄伝説 閃の軌跡」、「英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ」をはじめとする「軌跡」シリーズの国内及び海外における拡販に積極的に取り組んでまいります。

そして、現在開発中の大型新作タイトルを順次発売する予定です。さらに、当社タイトルの認知度向上に伴いま

して、当社IPを積極的に活用し展開してまいります。

平成27年9月期の業績見通しにつきましては、売上高2,000百万円、経常利益750百万円、当期純利益483百万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は、新製品の発売月に売上高が集中する傾向にあります。時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1,049百万円増加し4,209百万円となりました。その主な要因は、現金及び預金の増加が630百万円、売掛金の増加が414百万円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347百万円増加し1,037百万円となりました。その主な要因は、買掛金の増加70百万円、未払法人税等の増加222百万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701百万円増加し3,172百万円となりました。その要因は、剰余金の配当が71百万円あったことに対して、当期純利益が773百万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630百万円増加し、2,465百万円となりました。

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)

営業活動の結果増加した資金は704百万円となりました。これは主に、税引前当期純利益を1,303百万円計上したこと、仕入債務の減少が70百万円あったものの、売上債権の増加が414百万円あったこと、法人税等の支払額が318百万円あったためであります。

(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。これは固定資産の取得による支出が3百万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70百万円となりました。これは主に、配当金の支払いによる支出が70百万円あったためであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成22年9月期	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
自己資本比率	83.1	76.5	87.8	78.2	75.4
時価ベースの自己資本比率	105.5	90.9	86.7	382.5	367.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	—	—	—	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ	—	—	—	—	—

(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、各事業年度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。

当事業年度の配当につきましては、1株につき10円とさせていただきます予定であります。

#### (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、この点ご留意ください。

##### 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が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が、今後と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、業績に応じ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障するものではなく、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す。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歳未満の勧奨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は、未だこれといった決めてが無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きることも考えられ、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、家庭用ゲーム機やソーシャルゲーム、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まいります。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想像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的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を、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。自社開発及びライセンス許諾を国内外で効果的に行うことで、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25年9月30日)	当事業年度 (平成26年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,835,343	2,465,346
売掛金	1,198,438	1,612,572
製品	4,449	2,470
原材料	5,878	4,558
前払費用	4,747	4,652
繰延税金資産	41,300	59,676
その他	3,014	2,113
流動資産合計	3,093,170	4,151,389
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	△11,015	△12,163
建物附属設備 (純額)	5,265	4,118
工具、器具及び備品	29,848	32,085
減価償却累計額	△26,652	△26,105
工具、器具及び備品 (純額)	3,195	5,979
有形固定資産合計	8,460	10,097
無形固定資産		
ソフトウェア	8,250	6,661
電話加入権	757	757
無形固定資産合計	9,007	7,418
投資その他の資産		
繰延税金資産	17,990	8,742
敷金及び保証金	31,739	31,407
投資その他の資産合計	49,730	40,150
固定資産合計	67,199	57,666
資産合計	3,160,369	4,209,056
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	233,908	304,345
未払金	78,742	112,551
未払費用	14,638	14,425
未払法人税等	297,420	519,488
未払消費税等	38,739	55,073
前受金	24	10
預り金	5,730	9,346
賞与引当金	21,000	21,750
流動負債合計	690,204	1,036,991
負債合計	690,204	1,036,991

(単位：千円)

	前事業年度 (平成25年9月30日)	当事業年度 (平成26年9月30日)
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	1,276,672	1,978,607
利益剰余金合計	1,986,672	2,688,607
自己株式	-	△36
株主資本合計	2,470,165	3,172,064
純資産合計	2,470,165	3,172,064
負債純資産合計	3,160,369	4,209,056

## (2) 損益計算書

	(単位：千円)	
	前事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
<b>売上高</b>		
製品売上高	1,499,470	1,895,100
ロイヤリティ収入	341,041	646,075
売上高合計	1,840,512	2,541,175
<b>売上原価</b>		
製品売上原価	※1 439,128	※1 545,394
売上原価合計	439,128	545,394
売上総利益	1,401,384	1,995,781
<b>販売費及び一般管理費</b>		
運賃及び荷造費	18,363	14,671
広告宣伝費	67,331	84,672
販売促進費	43,893	49,722
役員報酬	57,380	51,296
給料及び手当	20,657	21,255
賞与	2,413	4,861
賞与引当金繰入額	1,940	2,340
法定福利費	12,344	12,661
賃借料	12,863	12,545
水道光熱費	1,235	1,170
支払手数料	34,718	36,909
消耗品費	2,337	1,616
旅費及び交通費	1,598	1,499
通信費	645	634
減価償却費	1,919	1,582
研究開発費	※2 400,722	※2 382,962
その他	10,364	13,258
販売費及び一般管理費合計	690,730	693,661
営業利益	710,653	1,302,120
<b>営業外収益</b>		
受取利息	400	470
未払配当金除斥益	499	702
営業外収益合計	899	1,173
経常利益	711,553	1,303,293
<b>特別損失</b>		
固定資産除却損	31	69
特別損失合計	31	69
税引前当期純利益	711,521	1,303,223
法人税、住民税及び事業税	301,758	538,456
法人税等調整額	△26,162	△9,127
法人税等合計	275,595	529,328
当期純利益	435,926	773,895

## 製品売上原価明細書

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)		当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	
		金額 (千円)	構 成 比 (%)	金額 (千円)	構 成 比 (%)
I 原材料		412,635	94.0	512,432	94.0
II 外注費		29,128	6.6	30,980	5.7
小計		441,763	100.6	543,414	99.6
III 製品期首たな卸高		1,814	0.4	4,449	0.8
合計		443,578	101.0	547,864	100.5
IV 製品期末たな卸高		4,449	1.0	2,470	0.5
差引 製品売上原価		439,128	100.0	545,394	100.0

## (3) 株主資本等変動計算書

前事業年度(自 平成24年10月1日 至 平成25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		株主資本合計	
			その他利益剰余金			
		資本準備金	別途積立金	繰越利益剰余金		
当期首残高	164,130	319,363	710,000	892,145	2,085,638	2,085,638
当期変動額						
剰余金の配当				△51,400	△51,400	△51,400
当期純利益				435,926	435,926	435,926
当期変動額合計	—	—	—	384,526	384,526	384,526
当期末残高	164,130	319,363	710,000	1,276,672	2,470,165	2,470,165

当事業年度(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
			その他利益剰余金				
		資本準備金	別途積立金	繰越利益剰余金			
当期首残高	164,130	319,363	710,000	1,276,672	—	2,470,165	2,470,165
当期変動額							
剰余金の配当				△71,960		△71,960	△71,960
当期純利益				773,895		773,895	773,895
自己株式の取得					△36	△36	△36
当期変動額合計	—	—	—	701,935	△36	701,899	701,899
当期末残高	164,130	319,363	710,000	1,978,607	△36	3,172,064	3,172,064

## (4) キャッシュ・フロー計算書

	(単位：千円)	
	前事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税引前当期純利益	711,521	1,303,223
減価償却費	7,113	5,926
賞与引当金の増減額(△は減少)	3,750	750
受取利息及び受取配当金	△400	△470
固定資産除却損	31	69
売上債権の増減額(△は増加)	△885,942	△414,134
たな卸資産の増減額(△は増加)	△4,340	3,298
その他の資産の増減額(△は増加)	△1,757	1,328
仕入債務の増減額(△は減少)	169,032	70,436
未払金の増減額(△は減少)	5,235	31,258
未払消費税等の増減額(△は減少)	13,610	16,334
その他の負債の増減額(△は減少)	2,738	5,040
小計	20,592	1,023,061
利息及び配当金の受取額	400	470
法人税等の支払額	△97,393	△318,742
営業活動によるキャッシュ・フロー	△76,400	704,789
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△217	△2,954
無形固定資産の取得による支出	△1,877	△930
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,095	△3,884
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
自己株式の取得による支出	-	△36
配当金の支払額	△50,754	△70,866
財務活動によるキャッシュ・フロー	△50,754	△70,902
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△129,250	630,002
現金及び現金同等物の期首残高	1,964,593	1,835,343
現金及び現金同等物の期末残高	※ 1,835,343	※ 2,465,346

(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。

(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

工具、器具及び備品 4～8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。

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。

## (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24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
売上原価	2,708千円	3,115千円

※ 2. 研究開発費の総額

	前事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
販売費及び一般管理費	400,722千円	382,962千円

## (株主資本等変動計算書関係)

前事業年度(自 平成24年10月1日 至 平成25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	10,177,200	—	10,280,000
合計	102,800	10,177,200	—	10,280,000

(注) 当事業年度増加株式数10,177,200株は、平成25年4月1日付の株式分割(1株につき100株の割合)による増加であります。

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24年12月19日 定時株主総会	普通株式	51,400	500	平成24年9月30日	平成24年12月20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25年12月19日 定時株主総会	普通株式	71,960	7	利益剰余金	平成25年9月30日	平成25年12月20日

当事業年度(自 平成25年10月1日 至 平成26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

	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	10,280,000	—	—	10,280,000
自己株式				
普通株式	—	33	—	33

(注) 自己株式の当事業年度増加株式数33株は、単元未満株式の買取による増加であります。



## 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25年12月19日 定時株主総会	普通株式	71,960	7	平成25年9月30日	平成25年12月20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26年12月18日 定時株主総会	普通株式	102,799	10	利益剰余金	平成26年9月30日	平成26年12月19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24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
現金及び預金	1,835,343千円	2,465,346千円
現金及び現金同等物	1,835,343	2,465,346

## (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。

## (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25年9月30日)	当事業年度 (平成26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	21,836千円	33,891千円
賞与引当金損金不算入額	7,980千円	7,743千円
棚卸資産評価損損金不算入額	2,981千円	1,281千円
減価償却超過額	7,130千円	7,315千円
その他	1,371千円	9,445千円
計	41,300千円	59,676千円
② 固定資産		
減価償却超過額	17,211千円	7,643千円
その他	779千円	1,099千円
計	17,990千円	8,742千円
繰延税金資産合計	59,290千円	68,418千円
繰延税金資産の純額	59,290千円	68,418千円

## 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25年9月30日)	当事業年度 (平成26年9月30日)
法定実効税率	—%	38.0%
(調整)		
同族会社の留保金額に係る税額	—%	4.0%
試験研究費の特別控除	—%	△1.6%
その他	—%	0.2%
税効果適用後の法人税等の負担率	—%	40.6%

(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

「所得税法等の一部を改正する法律」(平成26年法律第10号)が平成26年3月31日に公布され、平成26年4月1日以後に開始する事業年度から復興特別法人税が課されないこととなりました。これに伴い、当事業年度の繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用した法定実効税率は、平成26年10月1日に開始する事業年度に解消が見込まれる一時差異について、従来の38.0%から35.6%に変更されております。

なお、この税率変更による影響は軽微であります。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

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。

## 【関連情報】

前事業年度(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

(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	1,499,470	341,041	1,840,512

## 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	1,354,360	ゲーム開発・販売

当事業年度(自 平成25年10月1日 至 平成26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	1,895,100	646,075	2,541,175

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	1,166,678	ゲーム開発・販売
株式会社ソニー・コンピュータエ ンタテインメント	506,597	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】

該当事項はありません。

【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)

## 関連当事者との取引

## 財務諸表提出会社と関連当事者との取引

財務諸表提出会社の役員及び主要株主（個人の場合に限る。）等

前事業年度(自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)

種類	会社等の名称又は氏名	所在地	資本金又は出資金(千円)	事業の内容又は職業	議決権等の所有(被所有)割合(%)	関連当事者との関係	取引の内容	取引金額(千円)	科目	期末残高(千円)
役員及びその近親者が議決権の過半数を所有している会社(当該会社の子会社を含む)	㈱呉ソフトウェア工房	埼玉県さいたま市	10,000	製造業	なし	役員の兼任	ゲームソフト開発業務の一部委託(注2)	15,400	未払金	1,404

(注) 1. 上記取引金額には消費税等が含まれておらず、期末残高には消費税等が含まれております。

2. 一般取引と同様に、個別案件ごとに提示された見積りを他社より入手した見積りと比較の上、交渉により決定しております。

## (1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
1株当たり純資産額	240円29銭	1株当たり純資産額 380円57銭
1株当たり当期純利益	42円41銭	1株当たり当期純利益 75円28銭

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、前事業年度は希薄化効果を有する潜在株式が存在しないため、当事業年度は潜在株式が存在しないため、記載していません。

2. 平成25年4月1日付にて普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行いました。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益金額を算定しております。

3. 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24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)
1株当たり当期純利益		
当期純利益(千円)	435,926	773,895
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)	435,926	773,895
期中平均株式数(株)	10,280,000	10,279,974
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5,000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24年10月1日 至 平成25年9月30日)	当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26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	1,499,470	1,895,100	395,629	26.4
ライセンス部門	341,041	646,075	305,033	89.4
合計	1,840,512	2,541,175	700,662	38.1

(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24年10月1日 至 平成25年9月30日)		当事業年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26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	1,354,360	73.6	1,166,678	45.9
株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメント	134,127	7.3	506,597	19.9