

各 位

会 社 名 シ リ コ ン ス タ ジ オ 株 式 会 社  
 代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 寺 田 健 彦  
 (コード番号：3907 東証マザーズ)  
 問 合 せ 先 常 務 取 締 役 管 理 本 部 長 今 井 理 人  
 (TEL.03-5488-7070)

東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ

当社は、本日、平成27年2月23日に東京証券取引所マザーズに上場いたしました。今後とも、なお一層のご指導とご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、当社グループの当期の業績予想は以下のとおりであり、また、最近の決算情報等につきましては別添のとおりであります。

【連結】

(単位：百万円・%)

項目	平成27年11月期 (予想)			平成27年11月期 第2四半期累計期間 (予想)		平成26年11月期 (実績)	
	売上高	構成比	前年比		構成比		構成比
売上高	9,277	100.0	115.2	4,053	100.0	8,056	100.0
営業利益	903	9.7	107.5	82	2.0	841	10.4
経常利益	887	9.6	106.6	73	1.8	832	10.3
当期(四半期)純利益	532	5.7	104.9	44	1.1	507	6.3
1株当たり当期 (四半期)純利益	240円64銭			20円89銭		255円82銭	
1株当たり配当金	10円00銭			0円00銭		10円00銭	

- (注) 1. 平成26年11月期(実績)の1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式数により算出しております。平成27年11月期(予想)及び平成27年11月期第2四半期累計期間(予想)の1株当たり当期(四半期)純利益は、公募による自己株式処分株式数(270,000株)を考慮した予定期中平均発行済株式数により算出し、オーバーアロットメントによる売出しに関する第三者割当による自己株式の処分に係る株式数(82,500株)は考慮しておりません。
2. 平成26年2月8日付で普通株式1株につき3株の株式分割を、平成26年11月1日付で普通株式1株につき100株の株式分割をそれぞれ行っております。上記では平成26年11月期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(四半期)純利益及び1株当たり配当金を算出しております。
3. 平成26年11月期(実績)につきましては、本日時点で金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づく監査は未了となっております。
4. 平成27年11月期(予想)につきましては、その重要性に鑑み、連結通期業績予想のみを開示し、個別の業績予想については開示しておりません。
5. 平成27年11月期(予想)につきましては、コンテンツ事業において当期にリリースを予定している新規コンテンツに係る収益を、主に第3四半期以降に見込んでおります。

本資料に記載されている当社グループの当期の連結業績予想は、本資料の日付時点において入手可能な情報による判断及び仮定を前提としており、実際の業績は様々な要因によって異なる場合があります。

以 上

平成26年11月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年2月23日

上場会社名 シリコンスタジオ株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 3907 URL http://www.siliconstudio.co.jp  
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)寺田 健彦  
 問合せ先責任者 (役職名)取締役管理本部長 (氏名)今井 理人 (TEL)03(5488)7070  
 定時株主総会開催予定日 平成27年2月25日 配当支払開始予定日 平成27年2月26日  
 有価証券報告書提出予定日 平成27年2月26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26年11月期の連結業績 (平成25年12月1日～平成26年11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	%
26年11月期	8,056	10.9	841	51.3	832	47.3	507	28.3
25年11月期	7,264	25.9	556	△0.8	565	1.2	395	20.3
(注) 包括利益	26年11月期		512百万円 (27.5%)		25年11月期		401百万円 (22.2%)	

	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11月期	255.82	—	38.8	21.1	10.4
25年11月期	170.31	—	41.4	18.6	7.7

(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
26年11月期	4,163	1,576	37.6	781.76
25年11月期	3,729	1,053	28.1	533.11
(参考) 自己資本	26年11月期 1,565百万円		25年11月期 1,047百万円	

(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
26年11月期	623	△293	233	1,541
25年11月期	487	△240	283	977

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	%	%
25年11月期	—	0.00	—	3,000.00	3,000.00	19	5.9	2.2
26年11月期	—	0.00	—	10.00	10.00	20	3.9	1.5
27年11月期(予想)	—	0.00	—	10.00	10.00		4.2	

(注) 当社は、平成26年2月8日付で普通株式1株につき3株の割合、平成26年11月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。平成25年11月期については、当該株式分割前の配当金の額を記載しております。

3. 平成27年11月期の連結業績予想 (平成26年12月1日～平成27年11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)	4,053	—	82	—	73	—	44	—	20.89
通期	9,277	15.2	903	7.5	887	6.6	532	4.9	240.64

(注) 平成27年11月期(予想)及び平成27年11月期第2四半期累計期間(予想)の1株当たり当期(四半期)純利

益は、公募による自己株式処分株式数（270,000株）を考慮した予定期中平均発行済株式数により算出し、オーバーアロットメントによる売出しに関する第三者割当による自己株式の処分に係る株式数（82,500株）は考慮していません。

※ 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

(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）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	26年11月期	2,355,000株	25年11月期	2,355,000株
② 期末自己株式数	26年11月期	352,500株	25年11月期	390,000株
③ 期中平均株式数	26年11月期	1,984,110株	25年11月期	2,322,945株

(注) 1. 当社は、平成26年2月8日付で普通株式1株につき3株の割合、平成26年11月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、平成25年11月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、上記の株式数を算出するとともに、前項の1株当たり当期純利益及び1株当たり純資産を算定しております。

2. 当社株式は、平成25年11月期及び平成26年11月期において非上場であるため、前項の潜在株式調整後1株当たり当期純利益は記載していません。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成26年11月期の個別業績（平成25年12月1日～平成26年11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	%
26年11月期	7,114	9.4	663	29.6	655	25.2	394	10.7
25年11月期	6,501	27.1	512	18.7	523	20.1	356	33.2

	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
26年11月期	199.05	—
25年11月期	153.65	—

(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		%	円 銭		
26年11月期	3,829		1,464		38.2	731.19		
25年11月期	3,459		1,058		30.6	538.90		

(参考) 自己資本 26年11月期 1,464百万円 25年11月期 1,058百万円

※ 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ます。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連結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

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、当社グループが現在入手可能な情報による判断及び仮定を前提としており、実際の業績等は様々な要因により大幅に異なる可能性があることをあらかじめご承知おき下さい。業績予想の前提となる条件等については、【添付資料】3ページ「(1) 経営成績に関する分析 ②今後の見通し」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 .....	2
(1) 経営成績に関する分析 .....	2
(2) 財政状態に関する分析 .....	4
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	5
(4) 事業等のリスク .....	6
2. 企業集団の状況 .....	13
3. 経営方針 .....	19
(1) 会社の経営の基本方針 .....	19
(2) 目標とする経営指標 .....	19
(3) 中長期的な会社の経営戦略 .....	19
(4) 会社の対処すべき課題 .....	21
4. 連結財務諸表 .....	23
(1) 連結貸借対照表 .....	23
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	25
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	27
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	28
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	30
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項) .....	30
(表示方法の変更) .....	32
(連結貸借対照表関係) .....	33
(連結損益計算書関係) .....	33
(連結包括利益計算書関係) .....	33
(連結株主資本等変動計算書関係) .....	34
(連結キャッシュ・フロー計算書関係) .....	36
(リース取引関係) .....	36
(金融商品関係) .....	37
(有価証券関係) .....	39
(税効果会計関係) .....	40
(資産除去債務関係) .....	41
(セグメント情報等) .....	41
(関連当事者情報) .....	44
(1株当たり情報) .....	45
(重要な後発事象) .....	46

## 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

当連結会計年度における我が国経済は、消費税増税後の落ち込みから持ち直しており、足元の経済指標を見ると慎重さが残るものの、雇用・所得関連が改善傾向を維持する中、生産や個人消費にも回復の動きが見られます。またスマートフォン向け電子部品の供給などから輸出の伸びも高めとなっております（みずほ総合研究所株式会社「みずほ日本経済情報」平成27年1月16日発表）。

当社グループの属するエンターテインメント業界は、好況下または不況下を問わず一定程度の需要が見込まれ、当連結会計年度においても、引き続き堅調に推移いたしました。また、従来型携帯電話からスマートフォンへの移行が急速に進行しており、平成26年9月末のスマートフォン契約数は6,248万件となり、端末契約数に占めるスマートフォンの割合は50.3%に達しました（株式会社MM総研「スマートフォン市場規模の推移・予測」平成26年10月発表）。スマートフォンなどの携帯端末で遊べるゲームコンテンツを販売する当社にとって、このような状況は大きなビジネスチャンスと捉えております。

そのような環境の下、当社グループは、コンピュータグラフィックス（コンピュータを使って制作された映像、以下「CG」）関連のエンターテインメント（娯楽）業界向けビジネスに多角的に取り組んで参りました。当連結会計年度においては、開発推進・支援事業において新規ミドルウェアの販売が順調に推移したこと、及び人材事業において人材派遣及び紹介が堅調な動きを見せた結果、業績は安定的に推移いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の業績は、売上高が8,056,745千円（前期比10.9%増）、営業利益は841,137千円（前期比51.3%増）、経常利益は832,523千円（前期比47.3%増）、当期純利益は507,578千円（前期比28.3%増）となりました。

報告セグメントの状況（セグメント間の内部取引消去前）は、以下のとおりであります。

#### (開発推進・支援事業)

当セグメントにおきましては、ゲーム開発者向けミドルウェア「OROCHI 3」等の商品が新規販売で33件、ミドルウェア保守サポートが66件となり、順調に推移しました。

また、顧客からの複数年に亘る開発依頼案件の継続、及びソフトウェアのライセンス供与によるロイヤリティ収入の継続があり、当連結会計年度の業績も安定的に推移いたしました。

以上の結果、売上高は3,638,134千円（前期比39.7%増）、セグメント利益は1,144,126千円（前期比56.6%増）となりました。

#### (コンテンツ事業)

当セグメントにおきましては、主要タイトルの動向に関して、「逆襲のファンタジカ」は、ダウンロード数が約176万増加し全世界で764万に達しました。「戦国武将姫-MURAMASA-」については、国内ダウンロード数が約11万増加し63万に達しました。「三国志カードバトル」は、ダウンロード数が約4万増加し107万に達しました。なお、当連結会計年度において、新規にリリースした「刻のイシュタリア」については、ダウンロード数が54万に達しました。

当連結会計年度においては、既存コンテンツのダウンロード数が増加した一方で、リリースからの経過年数が長期となったことにより売上高が前期比で減少したこと、及び新規コンテンツのリリースが第4四半期となったことにより、売上高は前期比で減少いたしました。なお、利益については、広告宣伝費等の抑制により、前期比で増加いたしました。

以上の結果、売上高は3,680,935千円（前期比10.2%減）、セグメント利益は601,892千円（前期比1.3%増）となりました。

(人材事業)

当セグメントにおきましては、エンターテインメント業界全般に安定した伸びを見せており、それらをベースに業績を伸ばしております。昨今のスマートフォンアプリ市場の活性化によるエンターテインメント業界の人材ニーズの高まりをうまく業績に結び付けることができたものと考えております。

当連結会計年度における派遣先企業で稼働中の一般派遣労働者数は延べ1,539名、当事業年度における有料職業紹介の成約実績数は76名となりました。

以上の結果、売上高は769,274千円（前期比33.2%増）、セグメント利益は252,874千円（前期比25.1%増）となりました。

②今後の見通し

当社グループでは、次期（平成27年11月期）においても、引き続き既存事業の拡大による収益拡大を見込んでおります。開発推進・支援事業では、ミドルウェアの開発・販売において、新製品であるOROCHI 4及びMIZUCHIの販売による収益増、受託開発ビジネス及びソリューションサービスにおいて、既存顧客及び新規顧客からの案件獲得数の増加及び案件規模の拡大による収益増を見込んでおります。また、コンテンツ事業では、新規コンテンツのリリースを予定しており、当該新規コンテンツに係る収益を、主に第3四半期以降に見込んでおります。人材事業については、引き続き稼働派遣労働者数及び有料職業紹介の成約件数の増加を見込んでおります。

次期（平成27年11月期）の連結業績見通しにつきましては、売上高は9,277百万円（前期比15.2%増）、営業利益は903百万円（前期比7.5%増）、経常利益は887百万円（前期比6.6%増）、当期純利益は532百万円（前期比4.9%増）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

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比べて434,142千円増加（前連結会計年度末比11.6%増）し、4,163,425千円となりました。

これは主に、流動資産において、売掛金の減少207,644千円、仕掛品の減少20,941千円があったものの、流動資産において、現金及び預金の増加564,127千円があったこと、固定資産において、ミドルウェアの開発によるソフトウェア仮勘定の増加163,752千円があったことによるものであります。

負債合計は、前連結会計年度末に比べて88,660千円減少（同3.3%減）し、2,586,838千円となりました。

これは主に、短期借入金の増加66,000千円、長期借入金の増加225,083千円があったものの、買掛金の減少216,136千円、前受金の減少109,547千円、受注損失引当金の減少63,520千円があったことによるものであります。

純資産は、前連結会計年度末に比べて522,803千円増加（同49.6%増）し、1,576,587千円となりました。

これは主に、利益剰余金が487,928千円増加したこと及び、第三者割当による自己株式の処分により自己株式が18,750千円減少し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

当連結会計年度末における現金及び現金同等物は、前連結会計年度末と比べ564,127千円増加し、1,541,471千円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況と要因は以下のとおりであります。

## (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、623,914千円（前連結会計年度は487,632千円の収入）となりました。これは主に仕入債務の減少額216,136千円、前受金の減少額109,547千円、法人税等の支払額313,270千円等があったものの、税金等調整前当期純利益770,726千円、売上債権の減少額207,644千円、未収入金の減少額116,833千円等の増加要因があったことによるものであります。

## (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、293,219千円（前連結会計年度は240,406千円の支出）となりました。これは主に有形固定資産の取得による支出76,169千円、無形固定資産の取得による支出206,804千円等があったことによるものであります。

## (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、233,433千円（前連結会計年度は283,282千円の収入）となりました。これは主に短期借入金の返済による支出357,000千円、長期借入金の返済による支出94,917千円及び社債の償還による支出168,000千円等があったものの、短期借入金による収入423,000千円、長期借入金による収入320,000千円及び社債の発行による収入100,000千円等の増加要因があったことによるものであります。

## (参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成24年11月期	平成25年11月期	平成26年11月期
自己資本比率 (%)	36.9	28.1	37.6
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	3.9	2.3	2.2
インタレスト・カバレッジ・レシオ	12.6	37.4	46.7

(注) 1. 各指標の算出方法は以下のとおりであります。

- ・自己資本比率：自己資本／総資産
  - ・キャッシュ・フロー対有利子負債：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. 時価ベースの自己資本比率につきましては、当連結会計年度末時点で当社株式は非上場であるため、記載を省略しております。
3. 各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。
4. 営業キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。
5. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。
6. 利払いは、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

## (3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、利益配分について、将来の事業展開のための必要な内部留保を確保する一方、利益水準から一定割合で株主還元として、継続的かつ安定的な配当を実施することを基本方針としております。

当社の剰余金配当は、期末配当の年1回を基本方針としておりますが、剰余金の期末配当の決定機関は株主総会としております。また、当社は取締役会決議によって、毎年5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で定めております。

第16期事業年度の剰余金の配当につきましては、継続的な安定配当の基本方針のもと、1株当たり10円の配当とさせていただきます。予定しております。

内部留保資金の用途につきましては、今後の事業展開及び経営基盤の強化に係る投資に充当して参ります。

今後の配当実施の時期等については未定であります。上述の株主還元の基本方針と業績の動向を踏まえ、一定割合の株主還元を実施して参りたいと考えております。

#### (4) 事業等のリスク

##### (1) 開発推進・支援事業に関するリスク

###### ① ミドルウェア市場の動向について

当社グループの販売するミドルウェアの販売先の殆どは日本国内であります。ゲーム機等は年々高性能化しており、それとともにゲーム開発に必要なミドルウェアの市場は拡大しております。特に当社グループは、海外の競合他社と比較しても大きな引けをとらない技術力を有していることから、日本国内市場でのミドルウェアでの優位性を有していると思われれます。一方で、当社の顧客と考えられるゲーム開発会社のゲーム開発費も高騰化しております。そのような環境下で日本国内のゲーム会社がゲームの開発本数を減少させるか、又は撤退した場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

###### ② 法的規制について

当社グループが提供する事業においては、既存の法的規制である「不当景品類及び不当表示防止法（以下「景品表示法」といいます。）」「個人情報の保護に関する法律」に抵触してしまうリスクと、今後、新規に法的規制が行われて事業運営及び業績に影響を与えるリスクが考えられます。また、社会情勢等により、法解釈の変更がなされ、当社が何らかの法的規制に抵触した場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

###### ③ 技術革新について

ゲーム機等が年々進化することは、CPU（中央演算処理装置）の処理能力の向上に繋がっております。CPUの性能が向上することにより、グラフィックスを活用したコンピュータゲームの開発環境は改善し、グラフィックスはより高度化すると考えられます。また、コンピュータゲームの配信を従来のコンピュータゲーム側ではなく、サーバー側で処理し、ストリーミング配信する技術も進んでおります。コンピュータゲームをストリーミングで配信する技術である「クラウドゲーミング」を用いているPlayStation Nowが平成26年1月に米国のラスベガスで行われた「コンシューマー・エレクトロニクス・ショー」にて発表されるなど徐々に浸透しております。

当社グループでは、技術動向を常にキャッチアップしておりますが、今後クラウドゲーミングがゲーム市場に浸透し、他社による特許占有等が行われた場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

###### ④ 瑕疵担保責任について

当社グループはクライアントへ納入する成果物を高い品質に保つため、当社グループの開発部門によって、納品前に不具合等が生じないか慎重に検査を行っております。また、クライアントとの契約において、瑕疵担保責任の範囲を明確にすることでクライアントとのトラブルの発生を回避するよう努めております。

しかしながら、当社グループがクライアントに納入した成果物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ることも考えられ、その結果によっては当社グループの事業運営及び業績に大きな影響を及ぼす可能性があります。

## ⑤ クライアントの政策により収入が変動するリスク

当社グループがクライアントから得るゲーム及びその他コンテンツの企画・開発の対価は、開発業務の役務提供完了時に得る収入とクライアントからエンドユーザに対してゲーム及びその他コンテンツが販売される毎に販売数量に基づき得るロイヤリティ収入から成ります。そのような前提の基で、クライアントから納期に変更の要請があった場合は、開発売上の計上時期が変更される可能性があります。販売数量に基づき変動するロイヤリティ収入については、クライアントが実施する各種の販売促進活動等により大きく影響を受けます。

このように、当社グループの収入額や収入のタイミングは、クライアント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変動を及ぼす可能性があります。

## (2) コンテンツ事業に関するリスク

## ① ゲームコンテンツの市場動向について

当社グループが強みを発揮しておりますゲームコンテンツは、高性能なスマートデバイス（スマートフォン、タブレット端末の総称）普及に伴い、利用者に多種多様なコンテンツを提供できる環境が整ってきております。一般社団法人日本オンラインゲーム協会の調べによれば、ゲームコンテンツ市場は平成24年度の5,468億円から平成28年度には8,238億円にまで拡大すると予測されており、今後も安定した成長を見込んでおります。

しかしながら、当該市場は成長過程にあるため、新規参入による市場シェアの急変や新たなビジネスモデルの登場等の市場の構造変化が、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。さらに、市場の拡大が進んだ場合であっても、当社グループが必ずしも同様のペースで成長しない可能性があります。

## ② 法的規制等について

## イ. コンテンツ事業全般に係る法的規制について

当社グループが運営するコンテンツ事業においては、「不正アクセスの禁止等に関する法律」の法的規制を受け、他のID、パスワードの無断使用の禁止等が定められております。また、「特定商取引に関する法律」、「資金決済に関する法律」、「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」、「電子消費者契約及び電子承諾通知に関する民法の特例に関する法律」など、法定事項の表示義務等を負う場合があります。

当社グループでは、これらの各種法的規則等への遵守について対応しておりますが、不測の事態により、万が一当該法的規制等に抵触しているとして何らかの行政処分等を受けた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ロ. ソーシャルゲーム内の課金システムに対する法的規制について

ソーシャルゲームにおける課金方法の一部について、ユーザーの射幸心を過度に煽るとして、特定の課金方法については、「景品表示法」に違反するとの見解が消費者庁より示され、平成24年7月1日より、「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」の運用基準が施行されております。

また、一部のユーザーがゲーム内のアイテム等をオークションサイト等で売買するというリアル・マネー・トレード（RMT）（注）という行為が社会問題化しております。

これを受けて、ソーシャルゲーム業界では、大手プラットフォーム運営事業者からなるソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会より各種ガイドライン（自主規制）が提示されるとともに、平成24年11月には一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）が発足されました。当社グループは同協会に加入するとともに、各種法的規制や業界の自主規制を遵守することに加えて、自社においてコンテンツ開発に係る規程を制定して運用を徹底しております。また、RMTへの対応に関しては、当社グループの提供するゲームタイトルは匿名トレードしか行えない仕様、つまり、トレードは可能であるがトレード時に相手を特定できない仕様とする等、RMT行為の未然防止に努めております。

しかしながら、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定、並びに各種ガイドラインの解釈の変更や新たなガイドラインの制定が行われた場合等には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

（注） リアル・マネー・トレード（RMT）とは、オンラインゲーム上のキャラクター、アイテム、ゲーム内の仮想通貨等を実際の通貨で売買する行為を指します。

## ③ プラットフォーム運営事業者の動向

当社グループが提供するソーシャルアプリは、大手プラットフォーム運営事業者を中心としたSNSプラットフォーム上において、各社のサービス規約に従いサービス提供を行っており、当該プラットフォーム事業者に対して、回収代行手数料、システム利用料等の支払いを行っております。今後、プラットフォーム運営事業者において、その業績動向等によって、システム利用料等の料率変更や事業戦略の大幅な転換等が行われる可能性があります。また、今後フィーチャーフォンからスマートフォンへの移行がさらに進むこと等により、SNSプラットフォームにおいてユーザー数が減少する等の事象が発生する可能性があります。そのような事象が発生した場合には、当社グループの事業活動及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ④ 特定コンテンツへの依存について

当社グループでは、平成26年11月期における連結売上高に占める「逆襲のファンタジカ」及び「FANTASICA」の売上高の割合が27.8%を占めております。当社グループでは新規タイトルの投入に伴い、特定コンテンツへの収益依存度を低減すべく取り組んでおりますが、今後において、特定コンテンツの収益が計画値に対して大きく乖離した場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## ⑤ 特定のプラットフォームへの依存について

当社グループは、プラットフォーム運営事業者である株式会社ディー・エヌ・エー（以下、「同社」といいます。）及び同社の海外子会社であるngmoco, LLC.（以下、「同社グループ」といいます。）等を通じてサービス提供を行っており、当社グループの最近2連結会計年度における連結売上高に占める同社グループに対する販売高の割合は、以下のとおり高い水準にあります。

相手先	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)		当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)	
	販売高(千円)	割合(%)	販売高(千円)	割合(%)
ngmoco, LLC.	1,651,743	22.7	1,791,314	22.2
株式会社ディー・エヌ・エー	2,074,824	28.6	1,427,382	17.7

(注) 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

当社グループでは、同社グループとの関係について、現状の関係を維持していくことを前提としております。また、当社グループではスマートフォンネイティブアプリの開発に注力することによって、同社グループへの収益依存度を低減するよう取り組んで参ります。

しかしながら、今後何らかの理由により、同社グループの事業戦略等に変化が生じた場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑥ 競合他社の動向について

技術革新が急速に進展しユーザーの需要が多様化する一方で、インターネット向けエンターテインメントの供給会社及びゲームのタイトル数は増加の一途を辿っております。このような中、当社グループにおいては、これまで培ったコンテンツ事業の制作・企画・運営力のノウハウを活かし、様々な端末にゲームを供給することで、より一層のユーザーの満足度の向上を図っております。しかしながら、新規参入等による競合他社の台頭による当社の優位性の低下や、価格競争激化による収益性の悪化、また会員獲得競争の熾烈化により計画通り有料会員数が確保できない場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑦ ユーザーの動向について

ソーシャルゲームに代表されるコンテンツにおいては、ユーザーの嗜好の移り変わりが激しく、ユーザーニーズの的確な把握や、ニーズに対応するコンテンツの提供が何らかの要因により出来ない場合には、ユーザーへの訴求力が低下する可能性があります。

また、継続してコンテンツの拡充を図っていく必要がありますが、計画通り進まない場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

当社グループが提供するコンテンツ及び業務委託先企業を含む外部パートナー企業が重大なトラブルを引き起こした場合、規約や約款の内容にかかわらず、当社グループが法的責任を問われる可能性があり、法的責任を問われない場合においても、ユーザーからの評価の低下等により当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑧ 技術革新について

当社の事業領域のゲームコンテンツ市場は、インターネット環境やネットワーク技術等に密接に関連しており、顧客ニーズの変化や新しいサービスの導入などにあわせて、通信技術やデバイス等の技術革新の速度が極めて早いという特徴があります。当社はこうした技術革新に対応できる体制構築に努めておりますが、今後において技術革新のスピードに適時に対応出来ない場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑨ 制作・開発コストについて

ゲームコンテンツ市場はブラウザゲームからネイティブアプリ化への流れ、グラフィックの美麗化により年々制作・開発コストが増加しております。また、企画からゲームのリリースの期間も伸びる傾向にあることから、リリースまでにユーザーのゲームに対する嗜好が変化し、当社グループがリリースしたゲームが想定よりも受け入れられない場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑩ 為替の変動に関するリスク

コンテンツ事業においては、海外向けにゲームコンテンツの提供を行っており、主に米ドルを中心とした外貨取引を行っております。海外向けの売上高は増加傾向にあり、平成26年11月期においては連結売上高の23.2%を占めております。当社グループでは特に為替の変動リスク軽減のためのデリバティブ取引等を行っていませんが、必要に応じて為替の変動リスクを回避するための施策を講じて参ります。

しかしながら、必ずしも当社グループの講じる施策が為替の変動リスクを回避できるとは限らず、為替の変動が当社グループの財政状態及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑪ コンテンツの継続的な提供について

当社が開発・提供するスマートフォンネイティブアプリやソーシャルゲーム等のコンテンツは、提供開始から数ヶ月～2年程度でピークアウトする傾向があり、安定的な収益を上げるためには、多数のユーザーを獲得できるタイトルを継続的に提供し続ける必要があります。

当社は、既存タイトルで培った開発及び運営に係るノウハウを新規タイトルの開発及び運営に利用し、複数タイトルを同時並行で開発及び運営できる体制を構築しております。

しかしながら、開発遅延やプラットフォーム運営会社による審査の長期化等によってリリースに遅れが生じた場合や、多数のユーザーを獲得できるタイトルを継続的に提供できなかった場合には、当社グループの事業運営及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。また、新規タイトルの開発の進捗や販売開始時期の集中によって収益が偏重することがあります。このため、特定の四半期業績のみをもって、当社グループの通期業績見通しを判断することは困難であります。

## (3) 人材事業に関するリスク

## ① 人材ビジネス業界の動向について

人材ビジネス業界は、産業構造の変化、社会情勢、景気変動に伴う雇用情勢の変化等に影響を受けます。当社グループの事業領域であるエンターテインメント業界における人材ビジネスについては、昨今のスマートフォンネイティブアプリの市場拡大に起因するゲーム業界の市場拡大に伴い、クライアント企業における求人需要は堅調に推移しておりますが、今後、様々な要因により雇用情勢ないしは市場環境が悪化した場合、また求人需要の急激な減少やクライアント企業における業務縮小・経費削減等による人材需要の大幅減少等が発生した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ② 法的規制等について

人材事業においては、人材紹介サービスにおいて「職業安定法」の法的規制を、人材派遣サービスにおいて「労働者派遣事業の適正な運営の確保及び派遣労働者の就業条件の整備等に関する法律（以下「労働者派遣法」といいます。）」の法的規制を受けております。

当社グループでは、人材紹介サービスを提供するに当たって、「職業安定法」第32条の4の定めに基づき厚生労働大臣より「有料職業紹介事業」の許可を受けております。また、人材派遣サービスを提供するに当たっては、「労働者派遣法」第8条に基づき厚生労働大臣より「一般労働者派遣事業」の許可を受けております。

「職業安定法」においては、人材紹介事業を行う者（法人である場合には、その役員を含む）が有料職業紹介事業者としての欠格事由（「職業安定法」第32条）及び当該許可の取消事由（同法第32条の9）に該当した場合には、事業の許可を取り消し、または、期間を定めて当該事業の全部若しくは一部の停止を命じることができる旨を定めております。「労働者派遣法」においても「職業安定法」と同様に、一般労働者派遣事業の適正な運営を確保するために、人材派遣事業を行う者（法人である場合には、その役員を含む）が派遣元事業主としての欠格事由（「労働者派遣法」第6条）及び当該許可の取消事由（同法第14条）に該当した場合には、期間を定めて当該事業の全部若しくは一部の停止、または事業許可の取り消しを命じることができる旨を定めております。

現時点において、当社グループにおいては、これらに抵触する事実はないものと認識しておりますが、今後何らかの理由により当社グループ各社並びにその役職員がこれらに抵触した場合、当社グループの主要な事業活動全体に支障を来すことが予想され、当社グループの事業運営及び業績に重大な影響を与える可能性があります。

## ③ 社会保険について

社会保険に加入する必要がある派遣労働者については、派遣元事業者が保険に加入させる義務があります。社会保険料の料率・算出方法は、諸般の条件及び外部環境の変化等に応じて改定が適宜実施されております。今後、社会保険料の料率・算出方法を含めた社会保険制度の改正が実施され、社会保険の会社負担率や加入対象者及び被保険者の増加により社会保険の会社負担金額が大幅に変動する場合には人材事業に負担が発生する可能性があり、当社グループの事業運営及び業績に重大な影響を与える可能性があります。

## (4) 全社共通リスク

## ① 特定の役員への依存について

当社の代表取締役会長である関本晃靖は、当社の創業者であり、CGをはじめとするIT産業に対し、豊富な経験と知識を有しております。また、代表取締役社長である寺田健彦は、創業から当社技術部門において中心的に携わり、技術的判断、経営方針や事業戦略の決定・遂行において極めて重要な役割を果たしております。当社グループでは取締役会、各会議体における役員及び幹部社員の情報共有、組織強化を図っており、過度に集中しない体制整備を進めております。しかしながら、何らかの事情により、両名に不測の事態が生じた場合、または両名が当社役員を退任するような事態が発生した場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ② 人材採用及び人材育成について

当社グループでは、エンターテインメント業界において、開発推進・支援事業、コンテンツ事業、人材事業を展開し、事業領域の拡大を行って参りましたが、今後のさらなる業容拡大、多様化に対応するため、技術開発、営業、管理等、各部門において一層の人員の増強が必要と考えております。しかしながら、事業規模の拡大に応じた当社内における人材育成、外部からの採用等が計画どおりに進まず、人材の適正配置が困難となることで競争力低下等となる場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ③ 内部管理体制について

当社グループは、企業価値の向上を図るためには、コーポレート・ガバナンスが有効に機能することが不可欠であるとの認識の下、業務の適正性、財務報告の信頼性確保、及び法令遵守の徹底が必要と認識しております。そのため、内部管理体制の充実に努めておりますが、事業の急速な拡大、変化により、十分な内部管理体制の構築が追いつかないという事象が生じる場合には、適切な事業運営が困難となり、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ④ システム障害に関するリスク

当社グループが運営する事業は、PCやスマートフォンなどのデバイスをインフラとしたネットワークに依存している部分が多いため、過剰アクセスによるサーバーダウンや通信ネットワーク機器の故障及び自然災害や火災・事故等によるシステム障害を回避すべく、サーバーの負荷分散や稼働状況の監視等の未然防止・回避策を実施しております。

しかしながら、このような対策を講じているにも拘らず、自然災害や事故等によるネットワーク障害の発生、データセンターにおける障害発生等、予期しない要因によるシステム停止や外部からの攻撃等によるシステム障害が発生した場合は、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

## ⑤ 情報セキュリティについて

当社グループでは、コンテンツ事業におけるユーザー情報や人材事業における求職者の情報等、重要な個人情報を扱っており、「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者としての義務を課せられております。当社グループでは、情報セキュリティに関する社内規程を制定し、役職員に対する教育等、情報管理体制の強化に取り組んでおります。しかしながら、何らかの理由により重要な情報が外部漏洩した場合には、当事者への賠償、社会的信頼の失墜等により、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## ⑥ 知的財産権に関するリスク

当社グループでは、開発推進・支援事業及びコンテンツ事業において開発されたコンテンツやソフトウェアに関する知的財産権の獲得に努めております。加えて、第三者の権利を侵害しないよう、顧問弁護士による開発現場担当者への教育、規程の周知徹底を行う等、細心の注意を払っております。しかしながら、当社サービスに関連する対象物に第三者の権利が成立した場合は、賠償責任等による対価等の支払が発生する可能性があります。また、当社の知的財産権が侵害された場合等には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(5) 新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

当社グループでは、当社役員及び従業員に対するインセンティブを目的とし、新株予約権を付与しております。これらの新株予約権が行使された場合には、当社株式が発行され、既存の株主が有する株式の価値および議決権割合が希薄化する可能性があります。平成26年11月末時点でこれらの新株予約権による潜在株式数は284,500株であり、発行済株式総数の12.08%に相当しております。

(6) 調達資金の使途について

平成27年2月20日を払込期日とする自己株式の処分による調達資金の使途については、既存事業の拡大のための運転資金及び設備投資資金に充当する予定であります。しかしながら、当社グループが属する業界においては変化が著しいため、計画変更等により、調達資金を現時点で計画している以外の使途にも充当する可能性があります。また、当初の計画に沿って調達資金を使用した場合でも、想定していた投資効果を上げられない可能性もあります。

(7) 災害等への対応について

当社グループでは、災害等の発生に備え、定期的な重要データのバックアップ、稼働監視等によりトラブルの事前防止または回避に努めておりますが、当社所在地近辺において、災害等が発生した場合には、当社設備において支障をきたす可能性があり、そのような場合には、当社グループの事業運営及び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

当社グループは、当社、連結子会社2社（イグニス・イメージワークス株式会社、マッチロック株式会社）及び非連結子会社1社（Silicon Studio(Thailand) Co.,Ltd.）並びに関連会社2社（イリンクス株式会社、プライムスイッチ株式会社）により構成されており、ゲーム業界、メディア業界といったエンターテインメント業界におけるデジタルコンテンツの開発等に関する事業を営んでおります。当社グループは、開発推進・支援事業、コンテンツ事業、人材事業の3つのセグメントにより構成されております。

当社グループは、ミドルウェア製品の開発で培った3次元コンピュータグラフィックス（以下、「3DCG」といいます。）技術及びレンダリング技術（注1）に基づき、自社オリジナルタイトルのソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリの提供及び他社ブランドのコンソールゲーム・オンラインゲームの受託開発から、ゲーム開発・映像効果・CG等に関するミドルウェアの開発・販売、オンラインゲームに係るサーバーネットワークの構築・運用・監視、ゲーム開発・アミューズメント機器・映像・WEB等の開発技術を有する技術者の人材派遣・人材紹介に至るまで、デジタルエンターテインメント業界において幅広い事業を運営しております。

当社グループでは、デジタルエンターテインメント業界のうち、特にゲーム業界において、ミドルウェアの開発・販売、受託開発、自社オリジナルタイトルの開発、ネットワークインフラの構築、人材ビジネスまでをカバーするゲーム制作技術及びそれらにより獲得した顧客基盤を有する「ゲーム制作プラットフォーム」を構築しております。当社グループでは、その「ゲーム制作プラットフォーム」を利用して、国内外におけるゲームメーカーやコンテンツプロバイダー、ゲームプラットフォーム運営会社等に対して事業運営の効率化等の事業創造の支援を、個人ユーザーに対してコンテンツの提供を行っております。

（当社グループにおける各社の役割）

当社及び連結子会社における当社グループ内での役割は以下のとおりであります。なお、非連結子会社及び関連会社については記載を省略しております。

当社は、コンソールゲーム・オンラインゲーム（ソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリ）の開発・販売、家庭用ゲーム機・携帯電話・組込機器向けの中ドルウェアの開発・販売、サーバーネットワークの構築・運用・監視、ゲーム・映像業界の人材紹介・人材派遣を営んでおります。

連結子会社であるイグニス・イメージワークス株式会社は、3DCGを核として、ゲーム、遊技機、映画映像コンテンツ等の幅広いジャンルにおいて、プリレンダムービー（注2）等の提供を行っております。

連結子会社であるマッチロック株式会社は、3Dエフェクト作成に特化した自社開発ミドルウェア「BISHAMON」の提供を行っております。

- （注） 1. レンダリングとは、コンピュータのプログラムを用いて画像・映像・音声などを生成することを指します。
2. プリレンダムービーとは、あらかじめコンピュータ上で生成された画像を再生する動画を指し、リアルタイムグラフィックスと対になる手法です。一般的にはリアルタイムグラフィックスより高品質な画像を時間をかけて生成します。

当社グループが運営する各事業の内容は以下のとおりであります。

(1) 開発推進・支援事業

開発推進・支援事業では、家庭用ゲーム機・スマートフォン・組込機器向けの中ドルウェアの開発・販売、コンソールゲーム及びオンラインゲーム（ソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリ等）の受託開発、サーバーネットワークの構築・運用・監視等のソリューションサービスを提供しております。

当社グループでは、開発推進・支援事業において、これらの各種サービスの提供を通じて、ゲームメーカーや遊戯機器メーカー等のクライアント企業が抱える、「製品開発の効率化」、「開発工数の削減」、「ネットワークインフラの構築」等といった、デジタルエンターテインメント業界における、業務推進上の課題を解決するための業務支援を行っております。

当社グループでは、開発推進・支援事業を、便宜的に①中ドルウェア開発・販売、②他社販売ゲームタイトル及びその他コンテンツの開発受託、③ソリューションサービス、の3つに大別しております。

なお、開発推進・支援事業においては、クライアント企業に対し、これらのサービスについて、それぞれ個別のサービスとして提供する場合と、組み合わせて一つのプロジェクトとしてサービス提供する場合があります。

各種サービスの具体的な内容は以下のとおりであります。

① ミドルウェア開発・販売

当社及びマッチロック株式会社は、家庭用ゲーム機、スマートフォン、組込機器向けに高品質かつ柔軟性の高いミドルウェアを開発しております。ミドルウェアのライセンス販売やカスタマイズによるツール開発のほか、ユーログラフィックス（注）、情報処理学会、電子情報通信学会で論文を発表しているプログラマー集団が開発した最先端ツールを提供しております。特にリアルタイムのコンピュータグラフィックス技術を強みとし、クリエイターからのビジュアルクオリティに対する高い要求に応えられるミドルウェアを開発しております。

当社グループが提供している主なミドルウェアの内容は以下のとおりであります。

（注） ユーログラフィックスとは、ヨーロッパで行われ、世界ではSIGGRAPHに次いで大きい学会であり、SIGGRAPHよりもアカデミック色が強いものであります。なお、SIGGRAPHとは米国コンピュータ学会におけるコンピュータグラフィックス（CG）を扱う分科会を指します。

製品名	代表的な対応プラットフォーム	概要
OROCHI	PlayStation4、3、Vita Xbox 360 Windows	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開発に必要なライブラリやツールを網羅したオールインワンゲームエンジン。「YEBISU」など当社先端技術を惜しみなく搭載。</li> <li>・日本でのローカルサポート</li> <li>・マルチプラットフォーム対応</li> <li>・導入事例 <ul style="list-style-type: none"> <li>「ガンズリンガー ストラトス」</li> <li>発売元：株式会社スクウェア・エニックス</li> <li>開発元：株式会社バイキング</li> <li>「ヴァルハラナイツ3 GOLD」</li> <li>発売/開発：株式会社マーベラス</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: right;">その他</p>

製品名	代表的な対応プラットフォーム	概要
VICARIOUS VISIONS ALCHEMY™	PlayStation3、2、Vita Xbox 360、Xbox Wii iPhone、iPad Android 商業用ゲーム機 組み込み機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>プラットフォーム間の差異を隠蔽し、1つのソースコードでのマルチプラットフォーム対応を可能とするゲームエンジン</li> <li>ミドルレンジゲーム向け商品</li> </ul>
YEBIS	PlayStation4、3、Vita Xbox One、Xbox 360 Windows Mac Linux 組み込み機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータ上で生成された画像に対して、現実のカメラ撮影で発生する各種画像効果を再現するミドルウェア</li> <li>代表的な効果として、眩しい部分の輝き、ピンボケ、動きのある物体のブレ、レンズ歪等があり、これらの効果により画像のリアリティーが格段に向上</li> <li>リアルタイムでの処理が可能</li> </ul>
BISHAMON	PlayStation4、3、Vita Xbox 360 任天堂3DS、DS Windows iPhone、iPad Android 商業用ゲーム機 組み込み機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>爆発、煙、衝撃波、魔法効果等のゲーム内に登場する特殊効果をリアルタイムグラフィックスとして生成するツールとミドルウェア</li> </ul>
Motion Portrait	PlayStation4、3、Vita Xbox 360 任天堂3DS、DS Windows iPhone、iPad Android 組み込み機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>一枚の顔写真からいろいろな表情へ変化する動画をリアルタイムに生成するツールとミドルウェア</li> <li>実写とアニメの両方に应用可能</li> <li>生き活きとした表情をもつキャラクターを表現することが可能</li> </ul>

## ② 他社販売ゲームタイトル及びその他コンテンツの開発受託

当社は、他社製品名で販売される家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯電話用ゲームのコンテンツなどを開発しております。当社では、ゲーム開発で培ってきた技術力と豊富な経験を基礎にしていることからゲームのシナリオ作成などの企画から提案し、単に他社製品の開発にとどまらない、クライアントニーズや市場に合わせた提案及びコンサルティングを実施しております。また、独自のミドルウェアを活用し、格段の開発効率を実現するとともに熟練したデザイナーが生み出すエフェクト・2D・3D映像により、革新的な作品を提供しております。当社では、代表作として株式会社スクウェア・エニックスより発売された「ブレイブリーデフォルト」のゲーム開発受託をしております。

イグニス・イメージワークス株式会社は、3DCGを核として、ゲーム、遊技機、映画映像コンテンツ等の幅広いジャンルにおいて、プリレンダームービー及び組み込みソフト等の提供を行っております。

## ③ ソリューションサービス

当社では、オンライン対応のコンシューマゲームやソーシャルゲーム等を運営するオンラインエンターテインメント事業者向けに、ネットワークインフラの構築、運用、保守・監視、技術コンサルティングなどのソリューションを提供しております。また、これらのゲームで使用するサーバーと回線を顧客に貸し出すホスティングサービスも提供しております。

## (2) コンテンツ事業

コンテンツ事業では、自社オリジナルタイトルのソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリの開発・提供を行っております。当社は、スマートフォン向けゲーム及びフィーチャーフォン（注）向けゲームを、国内ユーザー及び海外ユーザーに提供しております。また、自社オリジナルタイトルのスマートフォンネイティブアプリをApple Inc.が運営する「App Store」及びGoogle Inc.が運営する「Google Play」において提供しております。

（注） フィーチャーフォンとは、通信機能を主体とした従来型の携帯電話端末を指します。

当社が提供している主なオリジナルタイトルの内容は以下のとおりであります。

平成26年11月30日現在

タイトル名	提供プラットフォーム	ゲーム内容等	ダウンロード数
三国志カードバトル	DeNA(Mobage)	三国志に登場する武将達のカードを集めて敵将や他のプレイヤーと戦い、物語を進めていくRPG（ソーシャルゲーム）	107万
逆襲のファンタジカ	DeNA(Mobage) ngmoco Mobage(アジア)	王道ファンタジーをモチーフに、タワーディフェンス（注）とカードゲームを組み合わせたネイティブアプリであり、仲間と協力して、モンスターの侵攻を食い止めるスマートフォン専用シミュレーションRPG（ソーシャルゲーム）	764万 (ワールドワイド)
戦国武将姫-MURAMASA-	DeNA(Mobage) Mixi ヤマダゲーム dゲーム モブキャスト	戦国武将が妖艶可憐な女性カードに変身するカードゲーム（ソーシャルゲーム）	63万
刻のイシュタリア	Apple(App Store) Google(Google Play)	ユニットを集めてデッキを作り、ミッションで敵を撃破してストーリーを進めるコマンドバトルRPG（ソーシャルゲーム）	54万 (ワールドワイド)

（注） タワーディフェンスとは、コンピュータゲームのジャンルの一つであり、プレイヤーがリアルタイムに進行する時間に対応しつつプランを立てながら敵と戦うジャンルを指します。

## (3) 人材事業

当社では、CG、ゲーム制作、映像制作、WEB制作の各業界におけるデザイナーやクリエイター等の技術者をクライアント企業に対して、有料で紹介する人材紹介サービス、及び登録派遣社員を派遣する人材派遣サービスを提供しております。当社は、一般的な人材紹介会社、人材派遣会社とは異なり、エンターテインメント業界に特化した人材ビジネスを展開しており、ミドルウェア等の販売、受託案件の営業を行う傍ら、クライアント企業における人材ニーズの掘り起しも行っております。当社は自社においてもオリジナルタイトルの開発を行っており、コンテンツ制作等に係る人材の見極めに関して、他の人材紹介会社、人材派遣会社に比べ、クライアント企業におけるニーズを的確に捉えることができることが強みとなっております。

当社は、人材紹介サービスを提供するに当たって、「職業安定法」に基づき厚生労働大臣より「有料職業紹介事業」の許可を受けております。また、人材派遣サービスを提供するに当たって、「労働者派遣事業の適正な運営の確保及び派遣労働者の就業条件の整備等に関する法律（以下「労働者派遣法」といいます。）」に基づき、厚生労働大臣より「一般労働者派遣事業」の許可を受けております。

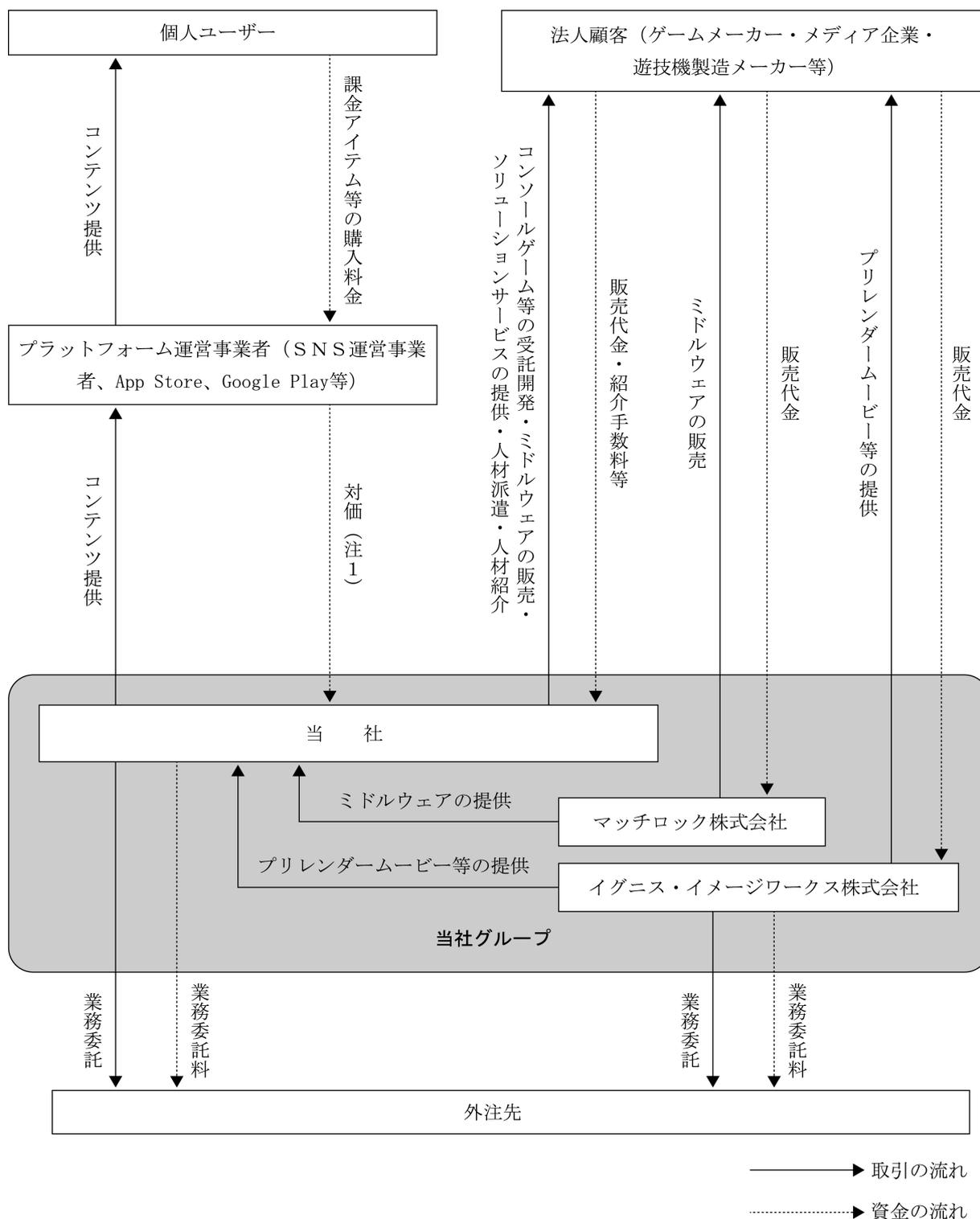
有料職業紹介を行うに当たっては、企業に直接雇用されることを望むデザイナー・クリエイター等の技術者（以下「求職者」といいます。）を募集し、クライアント企業の求人依頼における諸条件（業務内容・スキル・雇用条件等）と求職者の希望条件とを照合し、クライアント企業へ求職者を紹介・斡旋しております。クライアント企業と求職者との間で、面接等の採用手続きが行われた結果、双方の合意により雇用契約が成立した場合、当社はクライアント企業から対価（紹介手数料）を得ております。

労働者派遣を行うに当たっては、派遣社員として就業を望む労働者を募集し、当社グループが定めた登録基準及び登録手続きに則って登録したデザイナー・クリエイター等の技術者（以下「登録者」という。）の中から、企業の依頼内容（期間・業務内容・スキル等）に適した登録者を選定し、クライアント企業と当社との間で労働者派遣契約（期間・業務内容等を定めるもの）を締結いたします。登録者と当社との間で、有期の雇用契約を締結したうえで、クライアント企業に派遣しております。労働者派遣は、派遣労働者の雇用者(当社)と使用者(派遣先企業)が異なることが特徴であり、派遣労働者は派遣先企業から指揮命令を受け、労働者派遣契約で定めた業務を行います。

当社は人材紹介サービス及び人材派遣サービスの提供に当たって、技術者とクライアント企業をマッチングするための登録サイト「クリエイターエージェント」を運営しております。平成26年11月30日現在におけるクリエイターエージェントの登録者数は約3,500名となっております。

当社グループの事業の系統図は以下のとおりであります。

[事業系統図]



- (注) 1. ユーザーに対する課金額からプラットフォーム運営事業者に対する手数料を差し引いた金額を指します。  
 2. 当該系統図は、当社及び連結子会社についてのみ記載しており、非連結子会社及び関連会社は除いておりません。

### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、世界最先端の創造力と技術力でEntertainmentの一步先をいく「EnterNext」による新たな価値創造を追求しており、「世界に誇る技術開発」、「世界に誇るゲーム開発」を掲げ、より発展的に、新たな価値を生み出していくという理念のもとで、事業活動を行うことを経営方針としております。

#### (2) 目標とする経営指標

当社グループでは、既存事業領域の拡大及び新規事業の開拓により売上高の最大化と経営の効率化を図り、重要な経営指標として、売上高営業利益率10%の確保を掲げております。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

##### ① 開発推進・支援事業について

###### (研究開発の強化)

ハイエンドCGの開発においては、絶え間なく研究開発活動を促進することが必要となりますが、当社グループでは約70名のエンジニアが長期かつ継続的に研究開発活動に従事しております。当社グループは、今後においても、その優位性を維持し研究開発活動を促進して参ります。具体的には、GPGPU技術(注1)を活用することによって、当社事業の分野を広げていくための、研究開発活動を推進して参ります。

###### (次世代ゲーム機への対応)

当社グループは、大手ゲームメーカーと同等レベルのハイエンドCGの開発技術を有し、当該ハイエンドCGを活用したミドルウェアを中立な立場でゲームメーカー等に外販している特徴を活かし、この技術を更に伸ばしていくことで収益拡大を実現して参りたいと考えております。特に、ミドルウェア製品の海外ローカライズ版の提供を拡大することによって、対象とする市場を世界に広げて参りたいと考えております。

###### (ソリューションビジネスの拡大)

当社グループは、ゲームのサーバー設計・開発からホスティング、監視までを一貫して請け負うことができるユニークなポジションを確立しておりますが、今後においてゲームは益々オンライン対応していくことが想定されるため、クライアント企業のニーズを的確に把握しサービス提供を行うことによって、収益拡大を実現したいと考えております。

###### (アドテクノロジー(注2)ビジネスの展開)

当社グループは、既存事業の顧客基盤を活かして、当社グループのクライアント企業に対して、アドテクノロジーを活用したソリューションを提供して参りたいと考えております。

- (注) 1. GPGPU技術とは、General-purpose computing on graphics processing units (GPUによる汎目的計算)の略で、グラフィックスの描画のために開発、発展してきたGPU(LSI)を、汎用の高速演算機として応用する技術です。
2. アドテクノロジーとは、インターネット広告の配信や流通のための技術を指します。

② コンテンツ事業について

当社グループ内におけるノウハウの共有化、コンソールゲームの開発技術を転用してスマートフォンアプリの開発における共有ライブラリを整備し、さらに開発本部及び技術本部との連携などの施策を講じることにより、開発期間の短縮を図り、自社コンテンツ数を増やすことによって、事業の拡大につなげて参りたいと考えております。

新規開発については、ブラウザからネイティブアプリに完全にシフトすることでダウンロード数の増加を実現したいと考えております。また、今後リリースするタイトルは、開発初期段階からローカライズ及びカルチャライズを意識し、積極的に海外への展開を図り、収益拡大を実現して参ります。

③ 人材事業について

プロモーション施策の更なる強化を通じて、登録クリエイターの増加を促進して参ります。また、開発推進・支援事業、コンテンツ事業との連携によって、顧客基盤を拡大し、収益拡大を実現したいと考えております。

#### (4) 会社の対処すべき課題

当社グループが属するエンターテインメント業界につきましては、スマートフォンの普及増加等に伴い携帯端末向けのゲーム及びアプリケーションに係る市場が急速に拡大しているものの、新規参入企業の増加によって競争が激化しております。

このような状況の下、当社グループといたしましては、継続的に良質なゲームタイトルやミドルウェアを市場に投入し、多様化するユーザー、クライアント企業のニーズに対応可能な体制を整備する必要があるものと考えております。また、業容の拡大に伴い、内部管理体制の強化を行うことが必要と考えております。

以上を踏まえ、以下の具体的な課題に取り組んで参ります。

##### ① 開発推進・支援事業について

当社グループの主たる事業領域であるゲーム業界においては、技術革新により家庭用ゲーム機器や携帯端末において新機種の投入が進み、当社及びクライアント企業であるゲームメーカー各社において、ゲームタイトルを投入するプラットフォームも多様化しております。そのような環境の下、当社グループでは、研究開発体制の強化を推進し、共通描画フレームワークの開発及びそれを用いたミドルウェア製品の強化を進め、「OROCHI」の次世代ゲーム機への対応を順次進めて参ります。

また、既存事業の顧客基盤を活かして、当社グループのクライアント企業に対して、アドテクノロジーを活用したソリューションを提供して参りたいと考えております。

##### ② コンテンツ事業について

国内の携帯電話市場では、フィーチャーフォンからスマートフォンへの移行が進んでおり、今後当社及びクライアント企業のゲームタイトルのラインアップにおいても、スマートフォン向けタイトルの提供を促進する必要があると考えております。当社グループでは、自社オリジナルタイトルのスマートフォン向けゲームの開発及び他社ブランドスマートフォンゲームの受託開発に対応するため、人員の強化・開発ラインの増強によって、新規タイトルを継続的かつ安定的にリリースできる体制を整備して参ります。

また、そのような環境変化の下、当社グループではゲームタイトルを提供するプラットフォームへの最適化を進め、国内のゲームプラットフォームにとどまらず、北米や韓国等の海外のゲームプラットフォームへの配信についても、引き続き取り組んで参ります。

##### ③ 人材事業について

当社グループの属するエンターテインメント業界においては、技術革新が著しい中で、技術者の確保・人材育成へのニーズが高まっております。そのような環境の下、人材事業においてはエンターテインメント業界における人材のマッチングをさらに促進すべく、開発推進・支援事業、コンテンツ事業との連携により、顧客基盤の強化を進めて参ります。また、安定した事業基盤の構築及びクライアント企業からの信頼の維持・向上を実現するために、職業安定法及び労働者派遣法等の関連諸法令の遵守を徹底するため、内部管理体制の強化を進めて参ります。

##### ④ 開発体制の強化について

当社グループでは、コンテンツ事業及び開発推進・支援事業における開発体制の強化のため、経験豊富かつクリエイティブな人材の確保が必要と考えております。特に、市場の活性化が進むスマートフォンゲーム分野においては、売り手市場となっている状況下で、長期的に安定的かつ良質な労働力を確保することが重要と考えております。

そのような環境の下、当社グループでは自社人材の確保に関して、中途採用については採用チャネルとして外部の人材紹介会社、自社ホームページを中心に採用活動を推進して参ります。新卒採用については、CG系の技術を研究する大学研究室の教授との関係構築に加え、関東、関西を中心にゲーム系の有力専門学校との連携を推進して参ります。また、技術本部や開発本部における開発に携わる社員が、学校OBとして人事部門による学校訪問に同行することで、「顔の見える、相互のコミュニケーション」をベースとして、人材採用において丁寧な取り組みを進めて参ります。

また、平成26年11月末現在における、当社グループの採用に対する書類審査通過者に占める外国人の割合が16.4%となっており、今後の海外展開の促進を見据えて、多言語に対応できる開発体制の強化への取り組みを推進して参ります。非正規社員の正社員化については、年に2度、正社員に登用する仕組みを取り入れて、本人の希望を聞いた上で、部門長推薦をもって面接を実施し正社員化することとしております。

以上のような取り組みにより、開発体制のさらなる強化を推進して参ります。

⑤ 全社的な課題について

当社が、今後更なる業容拡大を図るためには、各種業務の標準化と効率化の徹底により事業基盤を確立させることが重要な課題であると認識しております。そのために当社は、従業員に対し社内規程及び業務フローやコンプライアンスルール等を周知徹底させ、内部管理体制を強化するとともに、業務の効率化を図って参ります。

## 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25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	977,343	1,541,471
売掛金	1,435,766	1,228,122
仕掛品	※1 242,993	※1 222,052
貯蔵品	6,707	5,170
前渡金	3,158	849
未収入金	165,595	48,762
前払費用	64,535	104,343
繰延税金資産	131,577	119,519
その他	6,282	4,623
貸倒引当金	△10,761	△4,977
流動資産合計	3,023,199	3,269,936
固定資産		
有形固定資産		
建物	241,236	255,850
減価償却累計額	△66,170	△83,887
建物(純額)	175,065	171,962
工具、器具及び備品	199,569	232,979
減価償却累計額	△100,901	△127,561
工具、器具及び備品(純額)	98,668	105,417
有形固定資産合計	273,733	277,380
無形固定資産		
ソフトウェア	112,280	105,494
ソフトウェア仮勘定	120,639	284,391
その他	2,751	11,335
無形固定資産合計	235,671	401,221
投資その他の資産		
投資有価証券	※3 24,920	※3 24,920
敷金	163,932	177,176
繰延税金資産	—	3,011
その他	7,845	9,779
貸倒引当金	△18	△0
投資その他の資産合計	196,678	214,886
固定資産合計	706,084	893,489
資産合計	3,729,283	4,163,425

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	705,668	489,531
短期借入金	※2 304,000	※2 370,000
1年内償還予定の社債	158,000	178,000
1年内返済予定の長期借入金	48,312	126,548
未払金	132,856	91,843
未払費用	164,854	240,274
前受金	126,580	17,033
預り金	88,571	101,728
未払法人税等	196,625	133,740
未払消費税等	8,623	102,500
受注損失引当金	77,890	14,369
その他	1,609	1,168
流動負債合計	2,013,592	1,866,737
固定負債		
社債	448,000	360,000
長期借入金	160,619	307,466
資産除去債務	41,757	42,260
繰延税金負債	11,530	10,374
固定負債合計	661,906	720,100
負債合計	2,675,499	2,586,838
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	100,000	100,000
資本剰余金	423,920	435,170
利益剰余金	718,635	1,206,563
自己株式	△195,000	△176,250
株主資本合計	1,047,555	1,565,484
少数株主持分	6,228	11,103
純資産合計	1,053,784	1,576,587
負債純資産合計	3,729,283	4,163,425

## (2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

## 連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
売上高	7,264,342	8,056,745
売上原価	※1 5,553,938	※1 5,843,950
売上総利益	1,710,403	2,212,794
販売費及び一般管理費		
役員報酬	181,015	198,829
給料及び手当	262,072	335,994
広告宣伝費	141,098	136,343
研究開発費	※2 189,240	※2 165,305
貸倒引当金繰入額	5,304	△5,802
その他	375,635	540,987
販売費及び一般管理費合計	1,154,367	1,371,657
営業利益	556,036	841,137
営業外収益		
受取利息	238	302
受取配当金	4,500	—
為替差益	16,178	3,067
その他	2,707	5,187
営業外収益合計	23,625	8,557
営業外費用		
支払利息	13,037	13,237
社債保証料	506	3,304
その他	864	629
営業外費用合計	14,408	17,171
経常利益	565,253	832,523
特別利益		
保険解約返戻金	9,739	—
特別利益合計	9,739	—
特別損失		
解決一時金	—	※3 61,796
訴訟和解金	10,000	—
特別損失合計	10,000	61,796
税金等調整前当期純利益	564,993	770,726
法人税、住民税及び事業税	234,525	250,383
法人税等調整額	△71,376	7,890
法人税等合計	163,149	258,273
少数株主損益調整前当期純利益	401,843	512,453
少数株主利益	6,228	4,874
当期純利益	395,615	507,578

## 連結包括利益計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
少数株主損益調整前当期純利益	401,843	512,453
包括利益	401,843	512,453
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	395,615	507,578
少数株主に係る包括利益	6,228	4,874

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)

(単位：千円)

	株主資本					少数株主持分	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		
当期首残高	100,000	423,920	338,719	—	862,640	—	862,640
当期変動額							
剰余金の配当			△15,700		△15,700		△15,700
当期純利益			395,615		395,615		395,615
自己株式の取得				△195,000	△195,000		△195,000
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					—	6,228	6,228
当期変動額合計	—	—	379,915	△195,000	184,915	6,228	191,143
当期末残高	100,000	423,920	718,635	△195,000	1,047,555	6,228	1,053,784

当連結会計年度(自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)

(単位：千円)

	株主資本					少数株主持分	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		
当期首残高	100,000	423,920	718,635	△195,000	1,047,555	6,228	1,053,784
当期変動額							
剰余金の配当			△19,650		△19,650		△19,650
当期純利益			507,578		507,578		507,578
自己株式の処分		11,250		18,750	30,000		30,000
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					—	4,874	4,874
当期変動額合計	—	11,250	487,928	18,750	517,928	4,874	522,803
当期末残高	100,000	435,170	1,206,563	△176,250	1,565,484	11,103	1,576,587

## (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24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	564,993	770,726
減価償却費	73,115	94,469
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	4,776	△5,802
受注損失引当金の増減額 (△は減少)	77,890	△63,520
訴訟和解金	10,000	-
解決一時金	-	61,796
受取利息及び受取配当金	△4,738	△302
支払利息	13,037	13,237
為替差損益 (△は益)	△51	0
保険解約返戻金	△9,739	-
売上債権の増減額 (△は増加)	△308,030	207,644
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△213,667	22,477
仕入債務の増減額 (△は減少)	326,799	△216,136
未収入金の増減額 (△は増加)	△76,349	116,833
未払金の増減額 (△は減少)	25,396	△23,340
前受金の増減額 (△は減少)	118,515	△109,547
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△17,526	93,876
その他	34,071	46,906
小計	618,492	1,009,319
利息及び配当金の受取額	3,906	235
利息の支払額	△13,037	△13,349
解決一時金の支払額	-	△59,020
訴訟和解金の支払額	△25,000	-
保険金の受取額	25,670	-
法人税等の支払額	△131,859	△313,270
法人税等の還付額	9,460	-
営業活動によるキャッシュ・フロー	487,632	623,914
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
関係会社株式の売却による収入	5,650	-
有形固定資産の取得による支出	△133,867	△76,169
無形固定資産の取得による支出	△135,381	△206,804
敷金の差入による支出	△34,615	△13,863
貸付けによる支出	△280	-
貸付金の回収による収入	58,188	3,398
その他の投資による支出	△100	-
その他の投資による収入	-	219
投資活動によるキャッシュ・フロー	△240,406	△293,219

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	977,000	423,000
短期借入金の返済による支出	△957,500	△357,000
長期借入れによる収入	—	320,000
長期借入金の返済による支出	△49,597	△94,917
社債の発行による収入	570,000	100,000
社債の償還による支出	△46,000	△168,000
自己株式の取得による支出	△195,000	—
自己株式の処分による収入	—	30,000
配当金の支払額	△15,620	△19,650
財務活動によるキャッシュ・フロー	283,282	233,433
現金及び現金同等物に係る換算差額	51	△0
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	530,560	564,127
現金及び現金同等物の期首残高	446,783	977,343
現金及び現金同等物の期末残高	※1 977,343	※1 1,541,471

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数

2社

連結子会社の名称

イグニス・イメージワークス株式会社

マッチロック株式会社

非連結子会社名

Silicon Studio (Thailand) Co., Ltd.

連結の範囲から除いた理由

非連結子会社1社は小規模会社であり、純資産、売上高、当期純損益（持分に見合う額）及び利益剰余金（持分に見合う額）等は、連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないためであります。

2 持分法の適用に関する事項

持分法を適用している非連結子会社又は関連会社はありません。

なお、持分法を適用していない会社3社（非連結子会社1社、関連会社2社）は、いずれも小規模会社であり、当期純損益（持分に見合う額）及び利益剰余金（持分に見合う額）等が連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ全体としても重要性がないため、持分法適用範囲から除外しております。

3 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。

4 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

その他有価証券

・時価のないもの

移動平均法による原価法

② たな卸資産

仕掛品

個別法による原価法（収益性の低下による簿価切下げの方法）

貯蔵品

最終仕入原価法（収益性の低下による簿価切下げの方法）

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産

定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物	6～15年
工具、器具及び備品	4～15年

② 無形固定資産

市場販売目的のソフトウェアについては、3年以内での見込み販売収益に基づく償却額、または残存有効期間に基づく均等配分額の大きい方を計上する方法としております。

自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用可能期間（5年）による定額法としております。

(3) 重要な引当金の計上基準

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、貸倒懸念債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

② 受注損失引当金

受注契約に係る将来の損失に備えるため、当連結会計年度末における受注契約に係る損失見込額を計上しております。

(4) 連結キャッシュ・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およ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ヶ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) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

① 消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は税抜方式によっております。

## (表示方法の変更)

1. 前連結会計年度において、「流動負債」の「その他」に含めていた「未払消費税等」は、金額的重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動負債」の「その他」に表示していた10,233千円は、「未払消費税等」8,623千円、「その他」1,609千円として組み替えております。

2. 前連結会計年度において、「営業外費用」の「その他」に含めていた「社債保証料」は、営業外費用の総額の100分の10を超えたため、当連結会計年度より独立掲記することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、「営業外費用」の「その他」に表示していた1,370千円は、「社債保証料」506千円、「その他」864千円として組み替えております。

3. 前連結会計年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めておりました「未払消費税等の増減額(△は減少)」は、重要性が増したため、当連結会計年度より独立掲記することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示していた16,545千円は、「未払消費税等の増減額(△は減少)」△17,526千円、「その他」34,071千円として組み替えております。

4. 前連結会計年度において、独立掲記しておりました「流動資産」の「短期貸付金」は、金額的重要性が乏しくなったため、当連結会計年度より「その他」に含めて表示しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「短期貸付金」2,331千円、「その他」3,950千円は、「その他」6,282千円として組み替えております。

5. 前連結会計年度において、独立掲記しておりました「投資その他の資産」の「長期貸付金」は、金額的重要性が乏しくなったため、当連結会計年度より「その他」に含めて表示しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「投資その他の資産」に表示していた「長期貸付金」3,330千円、「その他」4,515千円は、「その他」7,845千円として組み替えております。

## (連結貸借対照表関係)

## ※1 たな卸資産及び受注損失引当金の表示

損失が見込まれる受注契約に係るたな卸資産と受注損失引当金は、相殺せずに両建てで表示しております。  
受注損失引当金に対応するたな卸資産の額

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
仕掛品	12,573千円	23,850千円
計	12,573千円	23,850千円

※2 当社においては、運転資金の効率的な調達を行うため取引銀行と当座貸越契約及び貸出コミットメント契約を締結しております。

連結会計年度末における当座貸越契約及び貸出コミットメントに係る借入未実行残高等は以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
当座貸越極度額 及び貸出コミットメントの総額	300,000千円	300,000千円
借入実行残高	220,000千円	300,000千円
差引額	80,000千円	一千円

※3 非連結子会社及び関連会社の株式に対するものは次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
投資有価証券(株式)	19,350千円	19,350千円

## (連結損益計算書関係)

※1 売上原価に含まれている受注損失引当金繰入額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
	77,890千円	△63,520千円

※2 一般管理費及び当期製造費用に含まれる研究開発費の総額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
	189,240千円	165,305千円

※3 派遣労働者の超過勤務手当の取り扱いに関して、当社の認識と一部の雇用契約書の記載に齟齬があったことが判明したため、解決一時金として特別損失に計上しております。

## (連結包括利益計算書関係)

該当事項はありません。

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)

## 1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	7,850	—	—	7,850

## 2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	—	1,300	—	1,300

(変動事由の概要)

自己株式の増加は、株主総会の決議による自己株式の取得であります。

## 3 新株予約権等に関する事項

会社名	内訳	目的となる株式の種類	目的となる株式の数(株)				当連結会計年度末残高(千円)
			当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末	
提出会社	平成25年ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
合計			—	—	—	—	—

## 4 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2月20日 定時株主総会	普通株式	15,700	2,000	平成24年11月30日	平成25年2月21日

## (2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	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26年2月26日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	19,650	3,000	平成25年11月30日	平成26年2月27日

当連結会計年度(自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)

## 1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	7,850	2,347,150	—	2,355,000

(変動事由の概要)

1. 普通株式の増加15,700株は、平成26年2月8日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行ったものであります。
2. 普通株式の増加2,331,450株は、平成26年11月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行ったものであります。

## 2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	1,300	351,575	375	352,500

(変動事由の概要)

1. 自己株式の増加2,600株は、平成26年2月8日付で普通株式1株につき3株の割合で株式分割を行ったものであります。
2. 自己株式の減少375株は、平成26年5月29日付で第三者割当による自己株式の処分を行ったものであります。
3. 自己株式の増加348,975株は、平成26年11月1日付で普通株式1株につき100株の割合で株式分割を行ったものであります。

## 3 新株予約権等に関する事項

会社名	内訳	目的となる株式の種類	目的となる株式の数(株)				当連結会計年度末残高(千円)
			当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末	
提出会社	平成25年第1回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第2回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第3回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第4回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
合計			—	—	—	—	—

## 4 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26年2月26日 定時株主総会	普通株式	19,650	3,000	平成25年11月30日	平成26年2月27日

## (2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	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27年2月25日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	20,025	10	平成26年11月30日	平成27年2月26日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
現金及び預金	977,343千円	1,541,471千円
現金及び現金同等物	977,343千円	1,541,471千円

(リース取引関係)

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

## (金融商品関係)

## 1 金融商品の状況に関する事項

## (1) 金融商品に対する取組方針

当社は、必要な資金を主に銀行借入や社債発行により資金を調達し、一時的な余資は、安全性の高い金融資産で運用しています。

## (2) 金融商品の内容及びそのリスク並びにリスク管理体制

営業債権である売掛金及び未収入金、営業債務である買掛金、未払金及び未払費用は、すべて1年以内の支払期日であります。借入金のうち、短期借入金は、主に運転資金に必要な資金の調達であり、長期借入金ならびに社債は、主に事業のプロジェクトに係る資金の調達、設備投資に必要な資金の調達を目的としたものであり、返済（償還）期日は決算後、最長で5年後であります。

営業債権である売掛金及び未収入金は、顧客の信用リスクに晒されており、営業債務である買掛金、未払金及び未払費用、営業外債務である借入金・社債は資金調達に係る流動性リスクに晒されていますが、与信管理規程に基づき与信限度額水準の見直しを年1回以上実施し、債権管理規程に基づき主要な取引先の状況を定期的にモニタリングし、取引相手ごとに期日及び残高を管理するとともに、財務状況等の悪化等による回収懸念の早期把握や軽減を図っております。

## (3) 金融商品の時価等に関する事項についての補足説明

金融商品の時価は、市場価格に基づく価額のほか、市場価格がない場合には合理的に算定された価額が含まれております。当該価額の算定においては変動要因を織り込んでいるため、異なる前提条件等を採用することにより、当該価額が変動することがあります。

## 2 金融商品の時価等に関する事項

連結貸借対照表計上額、時価及びこれらの差額については、次のとおりであります。なお、時価を把握することが極めて困難と認められるものは、次表には含まれておりません（(注2)を参照ください。）。

前連結会計年度（平成25年11月30日）

	連結貸借対照表計上額 (千円)	時価 (千円)	差額 (千円)
(1) 現金及び預金	977,343	977,343	—
(2) 売掛金	1,435,766	1,435,766	—
(3) 未収入金	165,595	165,595	—
(4) 敷金	163,932	163,474	△458
資産計	2,742,636	2,742,178	△458
(1) 買掛金	705,668	705,668	—
(2) 短期借入金	304,000	304,000	—
(3) 未払金	132,856	132,856	—
(4) 長期借入金(※1)	208,931	210,597	1,666
(5) 社債(※2)	606,000	613,278	7,278
負債計	1,957,455	1,966,399	8,944

(※1) 1年内返済予定の長期借入金を含めております。

(※2) 1年内償還予定の社債を含めております。

当連結会計年度（平成26年11月30日）

	連結貸借対照表計上額 (千円)	時価 (千円)	差額 (千円)
(1) 現金及び預金	1,541,471	1,541,471	—
(2) 売掛金	1,228,122	1,228,122	—
(3) 未収入金	48,762	48,762	—
(4) 敷金	177,176	177,140	△35
資産計	2,995,531	2,995,496	△35
(1) 買掛金	489,531	489,531	—
(2) 短期借入金	370,000	370,000	—
(3) 未払金	91,843	91,843	—
(4) 未払費用	240,274	240,274	—
(5) 長期借入金(※1)	434,014	436,219	2,205
(6) 社債(※2)	538,000	539,330	1,330
負債計	2,163,663	2,167,199	3,535

(※1) 1年内返済予定の長期借入金を含めております。

(※2) 1年内償還予定の社債を含めております。

(注1) 金融商品の時価の算定方法に関する事項

〔資産〕

(1) 現金及び預金 (2) 売掛金 (3) 未収入金

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(4) 敷金

将来キャッシュ・フローを国債の利回り等適切な指標で割り引いた現在価値により算定しております。

〔負債〕

(1) 買掛金 (2) 短期借入金 (3) 未払金 (4) 未払費用

これらは短期間で決済されるため、時価は帳簿価額にほぼ等しいことから、当該帳簿価額によっております。

(5) 長期借入金

元利金の合計額を新規に同様の借入を行った場合に想定される利率で割り引いた現在価値により算定しております。

(6) 社債

元利金の合計額を当該社債の残存期間及び信用リスクを加味した利率で割り引いた現在価値により算定しております。

(注2) 時価を把握することが極めて困難と認められる金融商品の連結貸借対照表計上額

(単位：千円)

区分	平成25年11月30日	平成26年11月30日
非上場株式	5,570	5,570
関係会社株式	19,350	19,350
合計	24,920	24,920

これらについては、市場価格がなく、時価を把握することが極めて困難と認められることから、「2 金融商品の時価等に関する事項」には含めておりません。

(注3) 金銭債権の連結決算日後の償還予定額

前連結会計年度（平成25年11月30日）

	1年以内 (千円)	1年超 5年以内 (千円)	5年超 10年以内 (千円)	10年超 (千円)
(1) 現金及び預金	977,343	—	—	—
(2) 売掛金	1,435,766	—	—	—
(3) 未収入金	165,595	—	—	—
合計	2,578,706	—	—	—

当連結会計年度（平成26年11月30日）

	1年以内 (千円)	1年超 5年以内 (千円)	5年超 10年以内 (千円)	10年超 (千円)
(1) 現金及び預金	1,541,471	—	—	—
(2) 売掛金	1,228,122	—	—	—
(3) 未収入金	48,762	—	—	—
合計	2,818,355	—	—	—

(注4) 社債、長期借入金及びその他の有利子負債の連結決算日後の返済予定額  
前連結会計年度（平成25年11月30日）

	1年以内 (千円)	1年超 2年以内 (千円)	2年超 3年以内 (千円)	3年超 4年以内 (千円)	4年超 5年以内 (千円)	5年超 (千円)
短期借入金	304,000	—	—	—	—	—
社債(※1)	158,000	158,000	154,000	82,000	54,000	—
長期借入金(※2)	48,312	37,100	31,656	31,656	31,656	28,551
合計	510,312	195,100	185,656	113,656	85,656	28,551

(※1) 1年内返済予定の長期借入金を含めております。

(※2) 1年内償還予定の社債を含めております。

当連結会計年度（平成26年11月30日）

	1年以内 (千円)	1年超 2年以内 (千円)	2年超 3年以内 (千円)	3年超 4年以内 (千円)	4年超 5年以内 (千円)	5年超 (千円)
短期借入金	370,000	—	—	—	—	—
社債(※1)	178,000	174,000	102,000	74,000	10,000	—
長期借入金(※2)	126,548	112,608	106,208	66,440	22,210	—
合計	674,548	286,608	208,208	140,440	32,210	—

(※1) 1年内返済予定の長期借入金を含めております。

(※2) 1年内償還予定の社債を含めております。

(有価証券関係)

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

## (税効果会計関係)

## 1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
繰延税金資産		
未払賞与	74,430千円	97,523千円
投資有価証券評価損	16,075千円	16,069千円
資産除去債務	15,497千円	15,678千円
未払事業税	23,197千円	13,475千円
受注損失引当金	30,712千円	5,331千円
その他	5,724千円	8,687千円
繰延税金資産小計	165,637千円	156,765千円
評価性引当額	△34,059千円	△34,233千円
繰延税金資産合計	131,577千円	122,531千円
繰延税金負債		
除去費用	△11,530千円	△10,374千円
繰延税金負債合計	△11,530千円	△10,374千円
繰延税金資産純額	120,047千円	112,157千円

(注) 繰延税金資産及び繰延税金負債の純額は、連結貸借対照表の以下の項目に含まれております。

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
流動資産－繰延税金資産	131,577千円	119,519千円
固定資産－繰延税金資産	－千円	3,011千円
固定負債－繰延税金負債	11,530千円	10,374千円

## 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間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
法定実効税率	39.4%	39.4%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	3.3%	2.1%
受取配当金等永久に益金に算入されない項目	△0.3%	－%
住民税均等割	0.2%	0.1%
評価性引当額の増減額	0.4%	－%
過年度法人税	△2.4%	－%
法人税等の税額控除	△11.0%	△7.9%
税率変更による期末繰延税金資産の減額修正	－%	0.9%
その他	△0.7%	△1.1%
税効果会計適用後の法人税等の負担率	28.9%	33.5%

## 3. 法人税等の税率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

平成26年3月31日に「所得税法等の一部を改正する法律」(平成26年法律第10号)が公布され、平成26年4月1日より開始する連結会計年度より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、平成26年12月1日から開始する連結会計年度において解消が見込まれる一時差異については、繰延税金資産及び繰延税金負債を計算する法定実効税率は39.4%から37.1%に変更されております。

その結果、将来回収見込みの繰延税金資産は6,825千円減少し、法人税等調整額が同額増加しております。

## (資産除去債務関係)

資産除去債務のうち連結貸借対照表に計上しているもの

## (1) 当該資産除去債務の概要

本社の賃貸借契約に伴う原状回復義務等であります。

## (2) 当該資産除去債務の金額の算定方法

使用見込期間を取得から15年と見積り、割引率は1.3%~1.6%を使用して資産除去債務の金額を計算しております。

## (3) 当該資産除去債務の総額の増減

前連結会計年度において、固定資産取得時における見積り額を超過する見込みであることが明らかになったことから、資産除去費用の見積りの変更を行っており、変更前の資産除去債務残高に8,741千円加算しております。資産除去債務の残高の推移は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
期首残高	24,108千円	41,757千円
有形固定資産の取得に伴う増加額	8,518千円	－千円
時の経過による調整額	390千円	502千円
見積りの変更による増減額	8,741千円	－千円
期末残高	41,757千円	42,260千円

## (セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## 1 報告セグメントの概要

## (1) 報告セグメントの決定方法

当社はゲーム業界向けグラフィックス技術等の提供ならびに人材派遣業を営んでおり、主要子会社であるイグニス・イメージワークスは遊技機業界向け各種ソリューションの提供を行っております。

これらについて、ソーシャルゲームを手掛ける事業はコンテンツ関連とし、グラフィックスに関する開発および受託を手掛ける事業を開発推進・支援関連とし、人材派遣業等を手掛ける事業を人材関連と区分し、最高意思決定機関である取締役会へ定期的に報告しております。

## (2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

## ・開発推進・支援関連

ミドルウェア等のグラフィックスに関する開発や、オンライン事業の請負等となります。

## ・コンテンツ関連

ソーシャルゲームの各タイトルとなります。

## ・人材関連

人材派遣、人材紹介となります。

## 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方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と同一であります。報告セグメントの利益は、各事業の営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は、市場実勢価格に基づいております。

## 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24年12月1日 至 平成25年11月30日)

(単位：千円)

	開発推進・支援	コンテンツ	人材	合計
売上高				
外部顧客への売上高	2,604,929	4,098,845	560,567	7,264,342
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	-	16,751	16,751
計	2,604,929	4,098,845	577,318	7,281,093
セグメント利益	730,701	594,173	202,114	1,526,989

(注) 1. セグメント資産及び負債の金額は、事業セグメントに配分していないため、開示しておりません。

当連結会計年度(自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)

(単位：千円)

	開発推進・支援	コンテンツ	人材	合計
売上高				
外部顧客への売上高	3,638,134	3,680,935	737,675	8,056,745
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	-	31,599	31,599
計	3,638,134	3,680,935	769,274	8,088,344
セグメント利益	1,144,126	601,892	252,874	1,998,893

(注) 1. セグメント資産及び負債の金額は、事業セグメントに配分していないため、開示しておりません。

## 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内容(差異調整に関する事項)

(単位：千円)

売上高	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	7,281,093	8,088,344
セグメント間取引消去	△16,751	△31,599
連結財務諸表の売上高	7,264,342	8,056,745

(単位：千円)

利益	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	1,526,989	1,998,893
全社費用(注)	△969,065	△1,157,339
棚卸資産の調整額	△1,886	△416
連結財務諸表の営業利益	556,036	841,137

(注) 全社費用は、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。

## 【関連情報】

前連結会計年度(自 平成24年12月1日 至 平成25年11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

(単位：千円)

日本	米国	その他	合計
5,538,808	1,651,743	73,789	7,264,342

(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

本邦以外の国又は地域に所在する有形固定資産はありません。

## 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
株式会社ディー・エヌ・エー	2,074,824	コンテンツ事業
ngmoco, LLC.	1,651,743	コンテンツ事業
任天堂株式会社	891,610	開発推進・支援事業

当連結会計年度(自 平成25年12月1日 至 平成26年11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

(単位：千円)

日本	米国	その他	合計
6,165,386	1,824,860	66,499	8,056,745

(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

本邦以外の国又は地域に所在する有形固定資産はありません。

## 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
株式会社ディー・エヌ・エー	1,427,382	コンテンツ事業
ngmoco, LLC.	1,791,314	コンテンツ事業
任天堂株式会社	886,339	開発推進・支援事業

## 【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。

## (関連当事者情報)

前連結会計年度(自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)

## 1. 関連当事者との取引

## (1) 連結財務諸表提出会社と関連当事者との取引

(ア) 連結財務諸表提出会社の非連結子会社及び関連会社等  
該当事項はありません。

(イ) 連結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

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	関本晃靖	—	—	当社代表 取締役会長	(被所有) 直接18.5	—	貸付金の回収	14,733	—	—
役員	寺田健彦	—	—	当社代表 取締役社長	(被所有) 直接13.5	—	貸付金の回収 債務保証 (注)3	27,840 39,465	— —	— —
役員	今井理人	—	—	当社 常務取締役	(被所有) 直接6.2	—	貸付金の回収	11,915	—	—

(注) 1. 記載金額には消費税等が含まれておりません。

2. 取引条件及び取引条件の決定方針等

貸付金の金利については、調達金利を基礎に決定しております。

3. 当社は、銀行借入に対して、代表取締役社長寺田健彦より債務保証を受けております。なお、債務保証にかかる保証料の支払いはありません。

## (2) 連結財務諸表提出会社の連結子会社と関連当事者との取引

該当事項はありません。

## 2. 親会社又は重要な関連会社に関する注記

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)

## 1. 関連当事者との取引

## (1) 連結財務諸表提出会社と関連当事者との取引

該当事項はありません。

## (2) 連結財務諸表提出会社の連結子会社と関連当事者との取引

該当事項はありません。

## 2. 親会社又は重要な関連会社に関する注記

該当事項はありません。

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
1株当たり純資産額	533.11円	781.76円
1株当たり当期純利益金額	170.31円	255.82円

- (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、新株予約権は存在するものの、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため記載しておりません。
2. 平成26年2月8日付をもって普通株式1株につき3株の割合で株式分割を、平成26年11月1日付をもって普通株式1株につき100株の割合で株式分割をそれぞれ行いました。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、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金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成24年12月1日 至 平成25年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成25年12月1日 至 平成26年11月30日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(千円)	395,615	507,578
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)	395,615	507,578
普通株式の期中平均株式数(株)	2,322,945	1,984,110
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まれなかった潜在株式の概要	—	—

4. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (平成25年11月30日)	当連結会計年度 (平成26年11月30日)
純資産の部の合計額(千円)	1,053,784	1,576,587
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	6,228	11,103
(うち少数株主持分)(千円)	(6,228)	(11,103)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	1,047,555	1,565,484
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数(株)	1,965,000	2,002,500

## (重要な後発事象)

## (1) 公募による自己株式の処分

当社は平成27年2月23日の株式会社東京証券取引所マザーズ市場への上場にあたり、平成27年1月16日及び平成27年2月2日開催の取締役会において、下記のとおり、自己株式の処分を決議し、平成27年2月20日に払込みが完了いたしました。

①募集方法	一般募集
②募集株式の種類及び数	当社普通株式 270,000株
③処分価格	1株につき 4,900円 一般募集はこの価格にて行いました。
④引受価額	1株につき 4,508円 この価額は、当社が引受人から1株当たりの自己株式の処分に係る払込金額として受け取った金額であります。なお、処分価格と引受価額の差額の総額は、引受人の手取金となります。
⑤発行価額	1株につき 3,570円 会社法上の払込金額であり、平成27年2月2日開催の取締役会において決定された金額であります。
⑥発行価額の総額	963,900,000円
⑦払込金額の総額	1,217,160,000円
⑧払込期日	平成27年2月20日(金曜日)
⑨資金の用途	既存事業の拡大のための運転資金及び設備投資資金に充当する予定であり、具体的には、コンテンツ事業の収益拡大のために、今後リリースする新規コンテンツの開発費及び広告宣伝費等の運転資金に、開発推進・支援事業の収益拡大のためにミドルウェアの開発に伴うソフトウェアの取得並びに業容拡大に伴う人員増加に対応するための業務用PC及びサーバーの取得、オフィス増床に伴う造作物等の取得等の設備投資資金に充当する予定であります。残額については、将来において、開発推進・支援事業におけるミドルウェアの開発に係る研究開発費、コンテンツ事業における新規コンテンツの開発費用等に充当する予定であります。

## (2) 第三者割当による自己株式の処分

当社は、平成27年1月16日及び平成27年2月2日開催の取締役会において、オーバーアロットメントの売出しに関連して、みずほ証券株式会社が当社株主である今井理人から借り入れる当社普通株式の返還に必要な株式を取得させるため、同社を割当先とする第三者割当による自己株式の処分を決議いたしました。その概要は以下のとおりであります。

①募集株式の種類及び数	当社普通株式 82,500株
②割当価格	1株につき 4,508円 一般募集はこの価格にて行いました。
③発行価額	1株につき 3,570円
④発行価額の総額	294,525,000円
⑤払込金額の総額	371,910,000円
⑥払込期日	平成27年3月25日(水曜日)
⑦割当先	みずほ証券株式会社
⑧資金の用途	既存事業の拡大のための運転資金及び設備投資資金に充当する予定であり、具体的には、コンテンツ事業の収益拡大のために、今後リリースする新規コンテンツの開発費及び広告宣伝費等の運転資金に、開発推進・支援事業の収益拡大のためにミドルウェアの開発に伴うソフトウェアの取得並びに業容拡大に伴う人員増加に対応するための業務用PC及びサーバーの取得、オフィス増床に伴う造作物等の取得等の設備投資資金に充当する予定であります。残額については、将来において、開発推進・支援事業におけるミドルウェアの開発に係る研究開発費、コンテンツ事業における新規コンテンツの開発費用等に充当する予定であります。
⑨申込期日までに申し込みのない株式については、自己株式の処分を打ち切るものとしております。	

## (3) 株式給付信託（J-E S O P）の導入について

当社は、平成27年1月16日開催の取締役会において、従業員の福利厚生増進及び当社の企業価値向上に係るインセンティブの付与を目的として、「株式給付信託（J-E S O P）」（以下、「本制度」といいます。）の導入を決議いたしました。

## ① 本制度の導入の目的

本制度は、従業員と一体となって企業価値と株式価値の向上に邁進するためのインセンティブ・プランとして導入するものであります。

本制度は、従業員のインセンティブ・プランの一環として米国で普及している従業員向けの報酬制度のE S O P (Employee Stock Ownership Plan) 及び平成20年11月17日に経済産業省より公表されました「新たな自社株式保有スキームに関する報告書」等を参考にして構築した従業員向けの福利厚生制度であります。

## ② 本制度の概要

本制度は、今後導入に際し制定する予定の株式給付規程に基づき、一定の要件を満たした従業員に対し当社株式を給付する仕組みであります。

当社は、従業員に対し個人の貢献度等に応じてポイントを付与し、一定の条件により受給権の取得をしたときに当該付与ポイントに相当する当社株式を給付いたします。従業員に対し給付する株式については、予め信託設定した金銭により将来分も含め取得し、信託財産として分別管理するものといたします。

## ③ 内容

- |             |  |
|-------------|--|
| 1) 信託の種類    | 金銭信託以外の金銭の信託（他益信託）   |
| 2) 信託の目的    | 株式給付規定に基づき当社株式等の財産を受益者に給付すること  |
| 3) 委託者      | 当社   |
| 4) 受託者      | みずほ信託銀行株式会社<br>みずほ信託銀行株式会社は資産管理サービス信託銀行株式会社と包括信託契約を締結し、資産管理サービス信託銀行株式会社は再信託受託者となります。 |
| 5) 受益者      | 株式給付規定の定めにより財産給付を受ける権利が確定した者   |
| 6) 信託管理人    | 当社従業員代表  |
| 7) 信託設定日    | 平成27年2月3日  |
| 8) 信託の期間    | 平成27年2月3日から信託が終了するまで   |
| 9) 制度開始日    | 平成27年4月1日（予定）  |
| 10) 議決権行使   | 信託銀行は信託管理人からの指図に基づき、議決権を行使いたします。   |
| 11) 取得した株式  | 当社普通株式 25,000株   |
| 12) 取得価額の総額 | 122,500,000円   |
| 13) 株式取得時期  | 平成27年2月23日   |
| 14) 株式取得方法  | 本上場に伴い実施された公募による自己株式の処分にかかる引受証券会社からの買付け（親引け）   |