



平成 27 年 3 月 25 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 A i m i n g  
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 椎 葉 忠 志  
(コード番号：3911 東証マザーズ)  
問 合 せ 先 取 締 役 経 営 管 理 グ ル ー プ  
ゼネラルマネージャー 渡 瀬 浩 行  
( TEL. 03-5333-8424)

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 3 月 25 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別添のとおりであります。

【連結】

(単位：百万円・%)

項目	平成 27 年 12 月期 (予想)			平成 27 年 12 月期 第 2 四半期累計期間 (予想)		平成 26 年 12 月期 (実績)		平成 25 年 12 月期 (実績)	
	売上高	構成比	対前期 増減率	売上高	構成比	売上高	構成比	売上高	構成比
売上高	9,541	100.0	+46.2	4,380	100.0	6,527	100.0	2,626	100.0
営業利益	1,979	20.7	+464.6	924	21.1	350	5.4	△278	-
経常利益	1,949	20.4	+473.1	894	20.4	340	5.2	△283	-
当期純利益	1,154	12.1	+108.9	498	11.4	552	8.5	△210	-
1株当たり 当期純利益	36 円 83 銭			15 円 86 銭		19 円 09 銭		△7 円 65 銭	
1株当たり 配当金	0 円 00 銭			0 円 00 銭		0 円 00 銭		0 円 00 銭	

- (注) 1. 平成 25 年 12 月期 (実績) 及び平成 26 年 12 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、平成 27 年 12 月期 (予想) の 1 株当たり当期純利益は公募株式数 (2,400,000 株) を含め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増資分 (最大 840,000 株) は考慮しておりません。
2. 平成 26 年 10 月 30 日付で、株式 1 株につき 500 株の株式分割を行っております。平成 25 年 12 月期の 1 株当たり当期純利益は、当該分割に伴う影響を加味し遡及修正を行った場合の数値を記載しております。
3. 平成 27 年 2 月 13 日開催の取締役会において承認された平成 26 年 12 月期の財務諸表は、「財務諸表等の用語、様式及び作成方法に関する規則」(昭和 38 年大蔵省令第 59 号) に基づいて作成しておりますが、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であり、監査報告書は受領していません。

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測は、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12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年3月25日

上場会社名 株式会社Aiming 上場取引所 東  
 コード番号 3911 URL http://aiming-inc.com  
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)椎葉 忠志  
 問合せ先責任者 (役職名)取締役経営管理グループゼネラルマネージャー (氏名)渡瀬 浩行 (TEL)03(5333)8424  
 定時株主総会開催予定日 平成27年3月27日 配当支払開始予定日 —  
 有価証券報告書提出予定日 平成27年3月27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

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年12月期の連結業績(平成26年1月1日～平成26年12月31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12月期	6,527	148.6	350	—	340	—	552	—
25年12月期	2,626	66.4	△278	—	△283	—	△210	—
(注) 包括利益	26年12月期		511百万円 (—%)		25年12月期		△232百万円 (—%)	

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
26年12月期	19.09	—	29.6	12.0	5.4
25年12月期	△7.65	—	—	—	—

(参考) 持分法投資損益

26年12月期

—百万円

25年12月期

—百万円

(注) 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、「1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益につきましては、前連結会計年度(第3期)の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
26年12月期	3,813	2,394	62.8	81.18
25年12月期	1,870	1,377	72.0	48.37

(参考) 自己資本

26年12月期

2,394百万円

25年12月期

1,346百万円

(注) 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、「1株当たり純資産」につきましては、前連結会計年度(第3期)の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
26年12月期	691	2	821	2,003
25年12月期	△298	△202	550	495

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12月期	0 00	0 00	0 00	0 00	0 00	—	—	—
26年12月期	0 00	0 00	0 00	0 00	0 00	—	—	—
27年12月期(予想)	0 00	0 00	0 00	0 00	0 00	—	—	—

3. 平成27年12月期の連結業績予想(平成27年1月1日～平成27年12月31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)	4,380	99.6	924	—	894	—	498	—	15.86
通期	9,541	46.2	1,979	464.6	1,949	473.1	1,154	108.9	36.83

(注) 平成27年12月期(予想)及び平成27年12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、公募株式数(2,400,000株)を含め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増資分(最大840,000株)は考慮しておりません。

※ 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）：有  
新規1社（社名）Aiming High, Inc.、除外1社（社名）A-Kong, Inc.

(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：有  
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12月期	29,495,500株	25年12月期	27,828,500株
② 期末自己株式数	26年12月期	—株	25年12月期	—株
③ 期中平均株式数	26年12月期	28,958,834株	25年12月期	27,543,073株

(注) 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、前連結会計年度（第3期）の期首に当該株式分割が行われたと仮定して期末発行済株式数、期末自己株式数及び期中平均株式数を記載しております。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成26年12月期の個別業績（平成26年1月1日～平成26年12月31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12月期	6,439	152.5	409	—	402	—	525	—
25年12月期	2,550	61.7	△199	—	△206	—	△218	—

	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12月期	18.13	—
25年12月期	△7.94	—

(注) 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、「1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益」につきましては、前事業年度（第3期）の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	%	百万円	%	円 銭	%	円 銭	
26年12月期	3,812	62.7	2,391	62.7	81.09		81.09	
25年12月期	1,844	74.1	1,366	74.1	49.11		49.11	

(参考) 自己資本 26年12月期 2,391百万円 25年12月期 1,366百万円

(注) 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、「1株当たり純資産」につきましては、前事業年度（第3期）の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

※ 監査手続の実施状況に関する表示

- この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算手続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

- 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、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「経営成績に関する分析」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析 .....	2
(1) 経営成績に関する分析 .....	2
(2) 財政状態に関する分析 .....	2
(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 .....	9
3. 経営方針 .....	11
(1) 会社の経営の基本方針 .....	11
(2) 目標とする経営指標 .....	11
(3) 中長期的な会社の経営戦略 .....	11
(4) 会社の対処すべき課題 .....	11
4. 連結財務諸表 .....	12
(1) 連結貸借対照表 .....	12
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	14
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	16
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	18
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	19
(継続企業の前提に関する注記) .....	19
(会計方針の変更) .....	19
(セグメント情報等) .....	19
(1株当たり情報) .....	21
(重要な後発事象) .....	21

## 1. 経営成績・財政状態に関する分析

### (1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度におけるわが国経済は、政府及び日銀による各種経済・金融政策の推進によって円安・株高傾向が続き、緩やかな回復基調で推移しました。しかしながら、海外経済への不安感や、消費税増税後の個人消費の低迷や物価上昇懸念等による消費税10%への増税が先送りされるなど、依然として先行きは不透明な状況が続いております。

このような状況の中で、当社グループが事業展開しているスマートフォン向けオンラインゲーム市場は、スマートフォンの普及に伴い国内外で引き続き成長を続けており、当社グループにおきましては、こうした市場拡大を背景とした既存タイトルの拡充と新規タイトルの開発に注力してまいりました。

既存タイトルとしては、平成25年12月にリリースした「剣と魔法のログレス いにしえの女神」が堅調にダウンロード数を積み上げ、平成26年9月から行った初のTVCMも功を奏し、累計500万ダウンロードを突破しました。また、ダウンロード数の増加とともにゲーム内でのイベントや追加機能等の施策により収益に大きく貢献しました。この他、同時期にリリースした「VALIENT LEGION」は通年を通して右肩上がり成長を続けており、平成24年2月にリリースした「Lord of Knights」はサービス開始よりおよそ3年となりますが、一定規模の売上高を継続し、収益基盤の確立に貢献しております。新規タイトルとしては、「スマホでゴルフ!ぐるぐるイーグル」など5タイトルを配信しました。なお、平成26年12月末時点におけるオンラインゲームの提供本数は14本となっております。

また、来期以降に向けて、MMOジャンルのゲームを自社で開発を進めるとともに、Tencentグループ(※)のSHENZHEN TENCENT COMPUTER SYSTEMS COMPANY LIMITED(中国深圳)との間で、相互に相手方が開発し、又は相手方のために開発され、かつ相手方が保有するゲームタイトルを契約に従って一定の地域内で配信する権利を有するものとする内容を内容とする業務提携契約を締結しました。

以上の結果、当連結会計年度の連結業績における売上高は、6,527百万円(前年同期比148.6%増)、営業利益は350百万円(前年同期は営業損失278百万円)、経常利益は340百万円(前年同期は経常損失283百万円)、当期純利益は552百万円(前年同期は当期純損失210百万円)となりました。

※ Tencent Holdings Ltd.及びその子会社からなるグループ。中国において総合的なインターネットサービスを提供する有数の事業者。その主要なサービスとして、コミュニケーションプラットフォームである「QQ」、「Weixin」及び「微信(WeChat)」やソーシャルネットワーキングプラットフォームである「Qzone」を運営。

#### (次期の見通し)

当社グループは、オンラインゲームの開発・運営を通して培ってきたノウハウを元に、MMOジャンルの特徴であるリアルタイムコミュニティなどの面白さを提供することで、ユーザー数のさらなる拡大による売上高の増加及び利益率の上昇を見込んでおります。

また、自社開発のみならず海外からのゲームタイトルの調達も視野に入れ、良質なゲームタイトル数の拡充を図ってまいります。

### (2) 財政状態に関する分析

#### ①資産、負債及び純資産の状況

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ1,943百万円増加し、3,813百万円となりました。主な増加は、現金及び預金の増加1,406百万円、売掛金の増加944百万円、主な減少は、コンテンツの減少438百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ926百万円増加し、1,419百万円となりました。主な増加は、短期借入金の増加323百万円、未払金の増加339百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ1,016百万円増加し、2,394百万円となりました。主な増加は資本金の増加250百万円及び資本準備金の増加250百万円、当期純利益の計上による利益剰余金の増加552百万円によるものであります。

#### ②キャッシュフローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物は前連結会計年度より1,508百万円増加し、2,003百万円となりました。当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因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)

営業活動によるキャッシュ・フローは前連結会計年度より989百万円増加し、691百万円の増加となりました。これ

は税金等調整前当期純利益350百万円及びコンテンツ償却費816百万円を計上し、また売上高の増加に伴う売上債権が942百万円増加したためであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動によるキャッシュ・フローは前連結会計年度より204百万円増加し、2百万円の増加となりました。これは定期預金の解約による収入が102百万円あったものの、有形固定資産の取得による支出11百万円及び無形固定資産の取得による支出22百万円が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)

財務活動によるキャッシュ・フローは前連結会計年度より270百万円増加し、821百万円の増加となりました。これは第三者割当増資による新株の発行による収入498百万円及び短期借入金323百万円増加したためであります。

### (3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題の一つとして認識しておりますが、当面は将来の事業展開と経営体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、財務体質の強化と事業拡大のための投資に充当していくことが株主に対する最大の利益還元につながるかと考えております。

機動的な資本政策及び配当政策を図るため、会社法第459条第1項の規定に基づき、剰余金の配当等を取締役会の決議により行うことができる旨、並びに四半期配当の実施に備え、3月31日、6月30日、9月30日、12月31日を剰余金の配当の基準日とし、更に別に基準日を定めて剰余金の配当をすることができる旨を定款に定めております。

なお、当期は無配とし、次期の配当につきましては業績の回復が見込まれますが、当面の内部留保の充実の観点から無配とする予定であります。

#### (4) 事業等のリスク

本書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。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、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項につきましては、投資者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。

当社グループは、これらのリスク発生の可能性を十分に認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ではありますが、当社株式に関する投資判断は、本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ると考えております。

なお、文中の将来に関する事項は、本書提出日現在において当社グループが判断したものであり、不確実性を内在しているため実際の結果と異なる可能性があるとともに、将来において発生の可能性があるすべてのリスクを網羅するものではありません。

##### ① 事業環境に関わるリスク

###### i) オンラインゲームの市場環境について

我が国のモバイルインターネットの利用環境は、携帯電話契約数が平成26年3月末現在で1億3,955万台(※)となるとともに、スマートフォンの占める割合が平成26年3月末時点で47%に上昇し、国内スマートフォンゲーム市場は引き続き拡大していくと見込まれます。しかしながら、市場の成長ペースが大きく鈍化した場合には、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。また、市場の拡大が進んだ場合であっても、当社グループが同様のペースで順調に成長しない可能性があります。さらに、市場が成熟していないため、今後、大手企業による新規参入により市場シェアの構成が急激に変化することで、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。

(※) 出典：一般社団法人電気通信事業者協会資料

###### ii) 競争の激化について

スマートフォン向けオンラインゲーム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、これまでのゲーム開発で培ったゲーム制作・企画・運営力のノウハウを活かして、スマートフォンの特徴を活かしたゲームを提供することで、より一層のユーザー満足度の向上を図っております。しかしながら、競合他社の台頭による当社グループの優位性低下や、価格競争激化による収益性の悪化、またユーザー獲得競争の熾烈化により計画どおりユーザー数が確保できない場合には、当社グループの経営成績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

###### iii) 技術革新への対応について

当社グループが事業展開しているスマートフォン向けオンラインゲーム市場は、ネットワーク技術及びサーバー運営技術が密接に関連しており、これらの分野は、技術革新が著しいという特徴を有しております。当社グループでは、適時にコンピュータ技術等の進展に対応していく方針ではありますが、当社グループが想定していないような新技術・新サービスの普及等により事業環境が急激に変化した場合、必ずしも迅速には対応できない恐れがあります。また、事業環境の変化に対応するための費用が多額となる可能性もあります。このような場合には、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

###### iv) プラットフォーム運営事業者の動向

当社グループのスマートフォン向けオンラインゲーム開発事業は、Apple Inc. やGoogle Inc. をはじめとした大手プラットフォーム事業者を中心に、複数の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を提供しております。当社グループは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が、システム利用料等の料率の変更や事業戦略の転換並びに今後のプラットフォーム事業者の動向によっては、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。

## v) カントリーリスクについて

当社グループは、北米・アジア諸国などの諸外国においてもオンラインゲームを配信し、事業を展開しております。海外のオンラインゲーム配信国における市場動向、政治、経済、法律、文化、習慣、競合会社の存在の他、様々なカントリーリスクや人材の確保、海外取引における税務のリスク等が存在します。また、当社グループは、在外連結子会社を有しており、外貨建ての取引を行っているため、為替変動は、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## vi) 風評被害を受ける可能性について

当社グループの事業は、スマートフォンやPC向けにオンラインゲームの開発・配信・運営を行っている特性上、当社グループのユーザーはインターネットにおける情報に頻繁にアクセスしております。そのため、事実の有無にかかわらず風評被害の影響を受けやすく、また、風評被害によって当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

## ② 各サービスに関するリスク

## i) ユーザーニーズの対応について

当社グループは、スマートフォンやPCユーザー向けに主にMMOジャンルのオンラインゲームの提供を行っております。当社グループのゲームタイトルのダウンロード数、ユーザー数は着実に増加しており、ユーザーから一定の評価を得ていると認識しております。しかしながら、オンラインゲーム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導入が、何らかの要因により困難となった場合には、ユーザーへの訴求力の低下等から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。

## ii) 特定のゲームタイトルへの依存について

「剣と魔法のログレス いにしへの女神」の売上高は、AppStoreの総合売上順位（平成26年11月27日）においては最高2位、GooglePlayの総合売上順位では最高4位（平成26年12月1日）を獲得するなど好調に推移した結果、当社グループの総売上高に対する割合は、平成26年12月期においては58.1%となり、総売上高の大部分を占めております。当該状況に関しましては、既存タイトルの底上げ及び新規タイトルのリリース等の施策を実施することにより当該タイトルだけに依存しない方針としておりますが、市場環境の変化やユーザーの動向等により「剣と魔法のログレス いにしへの女神」の売上高が急速に悪化する場合、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。

## iii) 新規ゲームタイトルの開発・調達について

当社グループは、事業の拡大を図る上で複数のゲームタイトルで一定以上の売上規模を確保することが重要な戦略と考えております。そのためには市場の動向を注視しながら複数のゲームタイトルを開発・調達することが必要となります。当社グループは、自社の実績や経験を活かしゲームタイトルの開発・運営を内製で行う方針であります。さらなる成長や開発遅延によるリスクを勘案して、主に海外からのゲームタイトルの調達も視野に入れております。具体的には、中国のインターネットサービス業界大手であるTencentグループのゲームタイトル開発・配信会社であるSHENZHEN TENCENT COMPUTER SYSTEM CO., LTD（中国深圳）と業務提携契約を締結しており、相互に開発したゲームタイトルをローカライズしてリリースする予定です。しかしながら、開発中のゲームタイトルが市場の動向にマッチしていない等の理由により想定どおりにリリース出来ない場合や、海外からのゲームタイトルの調達が想定通りに進まない場合は、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

## iv) 制作コストの増加について

当社グループは、新規タイトル及び既存タイトルを含め、大量のアイテム、キャラクターデザイン、各種プログラミングなど制作にかかる工数が多く発生します。限られた制作費用や期間内に一定の質・量を維持するために、社内での効率的な制作に加え、社外に制作を委託し、且つ、特定の制作委託先に依存することの無いよう、複数の制作委託先への分散化に努めています。しかしながら、オンラインゲーム業界においては、急激な市場の拡大や新規参入企業の増加に伴うヒットゲームのトレンド変化やユーザー層の変化などにより市場ニーズも常に変化を続けております。このよう



な中、変化した市場のニーズに適合させるために制作中のゲーム機能にさらなる作り込みが生じる場合など、当社グループの想定以上の制作費用の発生が想定されます。この結果、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。

#### v) たな卸資産の評価減リスク

当社グループは、制作中のタイトルのたな卸資産計上について、当該タイトルが一定の制作水準に達し、サービス化可能との判断がなされる以前の制作費用については全額費用計上することとし、計上したたな卸資産についても厳格な評価を行うことで、不測の評価減の発生リスクを低減させていく方針としております。しかしながら、オンラインゲーム業界においては、急激な市場の変化によってたな卸資産の陳腐化が発生する場合などにたな卸資産の評価減が発生し、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。

#### vi) システムに関するリスク

当社グループの事業は、スマートフォンやPC、コンピュータ・システムを結ぶ通信ネットワークに全面的に依存しており、自然災害や事故（社内外の人的要因によるものを含む）等によって通信ネットワークが切断された場合には、当社グループの事業及び業績は深刻な影響を受けます。また、当社グループの運営する各ゲームタイトルへのアクセスの急激な増加、データセンターへの電力供給やクラウドサービスの停止等の予測不可能な様々な要因によってコンピュータ・システムがダウンした場合、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。また、当社グループのコンピュータ・システムは、適切なセキュリティ手段を講じて外部からの不正アクセスを回避するよう努めておりますが、コンピュータ・ウイルスやハッカーの侵入等によりシステム障害が生じた場合には、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。

#### vii) 売掛金の回収について

当社グループがプラットフォーム運営事業者を通じてユーザーに提供するコンテンツの売上代金の回収においては、各プラットフォーム運営事業者に回収代行を委託しております。

回収代行を委託しているプラットフォーム運営事業者がなんらかの理由で売掛金を回収できない状況に陥った場合、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

### ③ 法的規制に関するリスク

#### i) インターネットに関連する法的規制について

当社グループが運営するサービスのユーザーの個人情報に関しては「個人情報の保護に関する法律」の適用を受けております。加えて、「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」では、他人の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。さらに、「特定商取引に関する法律」及び「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」により、一定の広告・宣伝メールの送信にあたっては、法定事項の表示義務等を負う場合があります。

また、当社グループが提供するゲームタイトルは、そのサービスの一つとしてSNS(※)機能を提供しておりますが、ユーザー間の健全なコミュニケーションを前提としたサービスであり、「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」に定義される「インターネット異性紹介事業」には該当しないものと認識しております。さらには、平成21年4月に施行された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」では、携帯電話事業者等によるフィルタリング・サービス提供義務等が定められており、当社グループはゲームタイトルの健全性への取り組み強化を継続して実施しております。

しかしながら、当社グループは上記各種法的規制等について積極的な対応をしておりますが、不測の事態により、万が一当該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、また、今後これらの法令等が強化され、もしくは新たな法令等が定められ当社グループの事業が制約を受ける場合、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。

(※) SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)とは、メールや掲示板などを利用し、人と人とのつながりを促進・サポートする、コミュニティ型の会員制のサービスです。

## ii) オンラインゲームに関連する法的規制等について

当社グループが属するオンラインゲーム業界に関しては、過度な射幸心の誘発等について一部のメディアから問題が提起されております。最近では、「コンプリートガチャ」(※)と呼ばれる課金方法が不当景品類及び不当表示防止法(景品表示法)に違反するとの見解が平成24年7月に消費者庁より示されております。これに関して当社グループではゲーム内でコンプリートガチャを採用しておらず、当社グループのサービスには大きな影響を与えていないと認識しております。

当社グループは法令を遵守したサービスを提供することは当然であります。今後も変化する可能性がある社会的要請については、サービスを提供する企業として、自主的に対処・対応し、業界の健全性・発展性を損なうことのないよう努めていくべきであると考えております。

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等、法的規制が行われた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受け、当社グループの事業及び業績に大きな影響を及ぼす場合があります。

(※)コンプリートガチャとは、ランダムに入手するアイテムやカードを一定枚数揃えることで稀少なアイテムやカードを入手できるシステムを言います。

## iii) 資金決済に関する法的規制について

「資金決済に関する法律」に関し、ゲーム内で利用されている有料の「仮想通貨」が同法の適用の対象となります。このため、当社グループは、同法、関連政令、府令等の関連法令を遵守し業務を行っております。しかしながら、当社グループが、これらの関連法令に抵触した場合、業務停止等の行政処分を受けることも想定され、このような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。

## ④ 事業体制に関するリスク

## i) 代表者への依存について

当社の代表取締役社長である椎葉忠志は、当社の創業者であり、創業以来の最高経営責任者であります。同氏は、オンラインゲームの開発技術及びそれらに関する豊富な経験と知識を有しており、技術的判断、経営方針や事業戦略の決定及びその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、事業運営において権限委譲や人員拡充等により組織的対応の強化を進めておりますが、何らかの事情により同氏に不測の事態が生じた場合、または同氏が退任するような事態が生じた場合は、当社グループの経営成績及び今後の事業展開に影響を与える可能性があります。

## ii) 人材の獲得及び育成について

当社グループが今後事業をさらに拡大し、成長を続けていくためには優秀な人材の確保が重要課題となっております。当社グループでは入社後の実務研修や各種勉強会の開催など、人材の育成と流出の防止に鋭意努力し、優秀な人材の確保を図っておりますが、万が一、当社グループの採用基準を満たす資質とスキルを持った人材の獲得や人材の流出防止が適切に行えず、適正な人材の確保ができなかった場合、当社グループの事業展開及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

## iii) 当社グループの事業展開に関するリスク

当社グループは、当社、Aiming Global Service, Inc. 及びAiming High, Inc. の各子会社で事業を展開しております。グループ各社を通じた事業展開、すなわち現地の特性に合わせた会社の設立については、出資額を超える損失が発生するリスク、グループの信用低下リスク等を伴う可能性があり、当社グループの財政状態及び経営成績に影響を与える可能性があります。

## iv) 知的財産権の管理

当社グループは、第三者の知的財産権を侵害しない体制として、当社管理部門内に担当者を配置し、当社グループ及び外部への委託等により調査を行っております。しかしながら、万が一、当社グループの事業活動において第三者の知的財産権を侵害した場合には、当該第三者から損害賠償請求や使用差止請求等の訴えを起こされる可能性があり、これらに対する対価の支払い等が発生する可能性があります。

また、当社グループが保有する知的財産権についても、第三者により侵害された場合において、当社グループが保有する権利の適正な使用ができない可能性もあります。これらによって、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。

## ⑤ その他

## i) 配当政策について

当社グループは、利益配分につきまして、将来の財務体質の強化と事業拡大のために必要な内部留保を確保しつつ、当社グループを取り巻く事業環境を勘案して、内部留保とのバランスを保ちながら、収益の増加に連動した配当を実施していくことを基本方針としております。しかしながら、現時点では配当を行っておらず、また今後の配当の実施及びその時期については未定であります。

## ii) 新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

当社グループは、取締役、従業員に対するインセンティブを目的として、新株予約権(以下、「ストックオプション」という。)を付与しております。これらのストックオプションが権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式の価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。平成26年12月末現在、これらのストックオプションによる潜在株式数は2,924,500株であり、発行済株式総数29,495,500株の9.9%に相当しております。

## iii) 自然災害、事故について

当社グループでは、自然災害、事故等に備え、定期的バックアップ、稼働状況の常時監視等によりトラブルの事前防止又は回避に努めておりますが、当社グループ所在地近辺において、大地震等の自然災害が発生した場合、当社グループ設備の損壊や電力供給の制限等の事業継続に支障をきたす事象が発生して、当社グループの事業展開及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

## iv) 社歴が浅いこと

当社グループは平成23年5月に設立された社歴の浅い会社であり、期間業績比較を行うために十分な期間の財務情報を得られず、過年度の業績のみでは今後の業績を判断する情報としては不十分な可能性があります。

## 2. 企業集団の状況

当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、「スマホオンラインゲーム世界一」をミッションに掲げ、主にスマートフォン向けに基本無料の「オンラインゲーム事業」を主たる業務としております。

### （1）オンラインゲーム事業

当社グループは「オンラインゲーム事業」の単一セグメントであります。また、「オンラインゲーム事業」は、①オンラインゲーム配信サービス、②オンラインゲーム制作／運営受託サービスの2つに大別されます。

#### ① オンラインゲーム配信サービス

当社グループの提供するオンラインゲームは、主にスマートフォン向けとして、基本無料をコンセプトとしております。利用者は基本無料でゲームを利用することができ、一部のアイテムの獲得や有料機能を利用する際に課金が必要となり、利用者の有料課金分が当社の収入となっております。また、当社グループが保有するゲームライセンスを他の配信事業者へ提供することにより、利用料収入を得ております。

主にGoogle社の運営するGoogle PlayやApple社の運営するApp Storeなどのプラットフォーム事業者を通じてアプリを配信しております。（PCで配信しているタイトルの中には、プラットフォーム事業者を介さずに、ユーザーに対して直接サービスを提供しているものがあります。）

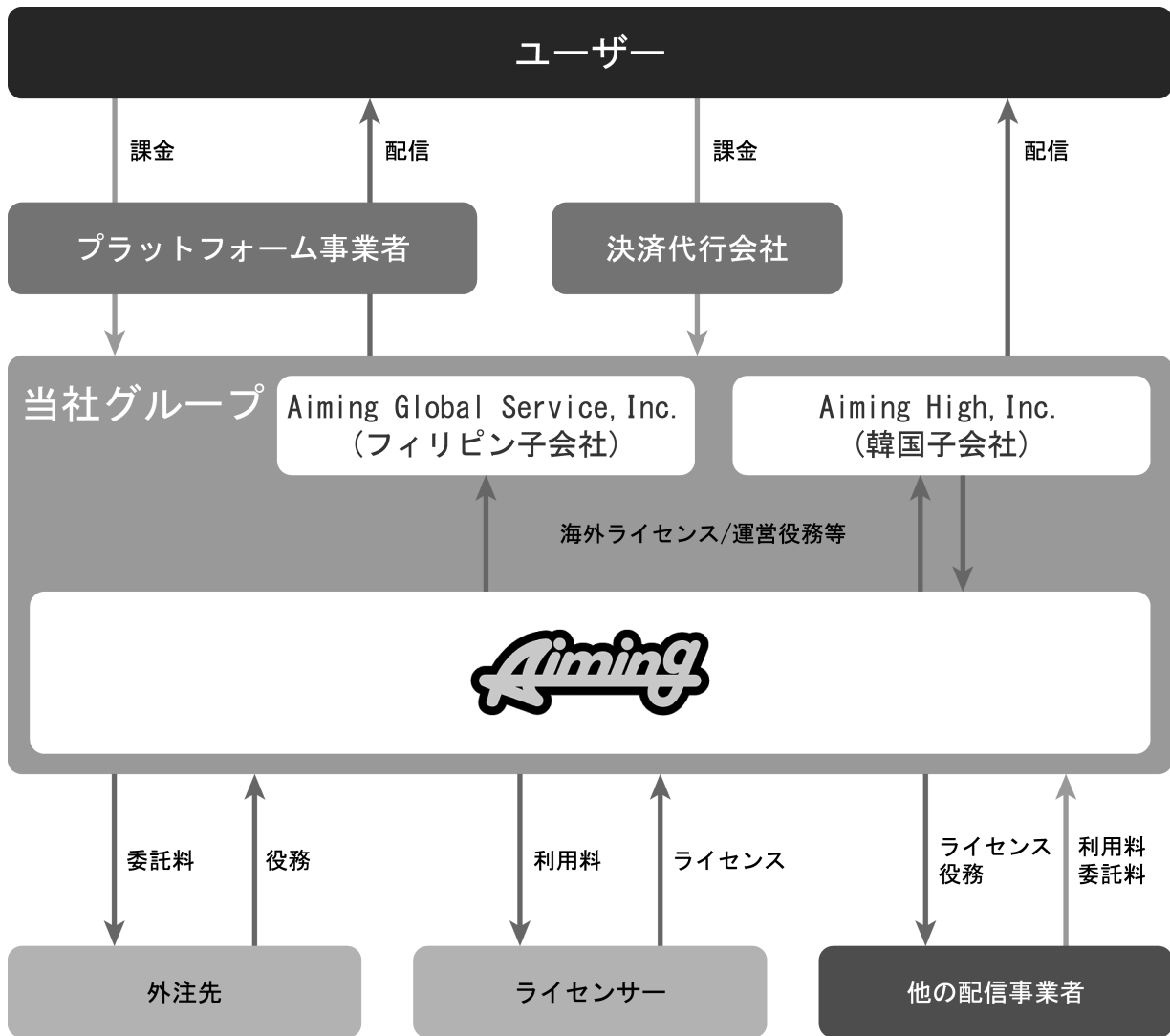
なお、一部のタイトルについては、配信する際に他社と共同事業として展開することがあります。共同事業にすることにより、収入は共同事業先と分配する形となりますが、開発リスクやプロモーションリスクの低減といった共同事業のメリットを享受する形でサービスを提供しております。

#### ② オンラインゲーム制作／運営受託サービス

当社グループは、一部のゲームについて、他の配信事業者より企画・開発・運営を受託しております。受託サービスの収入は一定額の受託料に加えて、売上が一定額を超過した際の成功報酬を得ております。

上記の概要を図で表わすと下記のようになります。

<事業系統図>



当社グループは、当社及び連結子会社2社で構成されており、フィリピン子会社Aiming Global Service, Inc. は英語圏の市場開拓の拠点として、韓国子会社Aiming High, Inc. は韓国の市場開拓の拠点としております。また、平成24年3月に設立した韓国子会社であるA-Kong, Inc. については、平成26年12月に清算を結了しております。

### 3. 経営方針

#### (1) 会社の経営の基本方針

当社グループはオンラインゲーム事業によりオンラインゲームは基本無料で提供しユーザーからアイテム課金による利用料の徴収を行うアイテム課金を主な収益モデルとすることを経営の基本方針としています。

#### (2) 目標とする経営指標

当社グループは経常利益の恒常的確保を目標とした経営指標としています。そのために営業面での更なる強化と共に無借金経営による支払利息等の借入金調達・管理コストの削減に取り組んでまいります。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは海外へのオンラインゲーム事業へのシェア拡大を中長期的な経営戦略としています。そのため、今後も海外拠点の新規設立や海外市場への参入等に取り組んでまいります。

#### (4) 会社の対処すべき課題

現在の我が国の経済は、リストラ等の進展により企業業績は回復しつつあるものの、依然として先行きに不透明感があり本格的な景気回復とは言い難い状況が続いております。そこで今後当社グループと致しましても更なる事業の再構築等を推進していく必要性があり、特に下記の点を重要課題として取り組んでおります。

##### ①従業員の意欲、能力の向上

当社グループは、従業員の目標設定、業績等の査定方法を明確化し、従業員の評価の適正化を図るとともに、急激に変化するオンラインゲーム業界のニーズに合わせた人材を育成していく体制を整えることも急務であると考えております。今後はそれらを見据え、従業員一人一人の上昇志向と能力の向上を図っていくつもりであります。

##### ②同業他社との提携の拡充

当社グループは、設立から現在まで同業他社との共同開発及び制作・運営受託によるオンラインゲーム開発・運営事業に注力してまいりました。今後は更にその路線を拡充していきオンラインゲーム業界での共存・共栄を図っていくつもりであります。

## 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12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	597,572	2,003,739
売掛金	303,026	1,247,155
有価証券	17,084	—
コンテンツ	438,588	—
仕掛品	271,994	—
貯蔵品	82	79
繰延税金資産	—	224,147
前払費用	30,175	30,491
未収入金	17,734	35,470
その他	239	214
流動資産合計	1,676,498	3,541,297
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	23,211	16,162
機械及び装置（純額）	—	5,285
工具、器具及び備品（純額）	8,305	8,004
有形固定資産合計	31,516	29,451
無形固定資産		
ソフトウェア	33,371	22,526
無形固定資産合計	33,371	22,526
投資その他の資産		
繰延税金資産	—	7,518
敷金及び保証金	129,475	213,107
投資その他の資産合計	129,475	220,626
固定資産合計	194,363	272,604
資産合計	1,870,861	3,813,902

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	47,308	53,819
短期借入金	137,000	460,000
未払金	136,858	475,926
未払費用	58,667	54,677
未払法人税等	8,847	65,432
未払消費税等	53,145	226,290
前受金	16,192	45,823
預り金	30,014	10,821
流動負債合計	488,033	1,392,789
固定負債		
長期末払金	3,294	26,678
退職給付引当金	1,891	—
固定負債合計	5,185	26,678
負債合計	493,218	1,419,468
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,209,957	1,460,007
資本剰余金	1,199,957	1,450,007
利益剰余金	△1,074,969	△522,274
株主資本合計	1,334,945	2,387,740
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	11,213	6,682
その他の包括利益累計額合計	11,213	6,682
少数株主持分	31,483	10
純資産合計	1,377,642	2,394,433
負債純資産合計	1,870,861	3,813,902



(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
売上高	2,626,097	6,527,520
売上原価	1,133,760	1,728,506
売上総利益	1,492,336	4,799,013
販売費及び一般管理費	1,770,585	4,448,498
営業利益又は営業損失(△)	△278,249	350,515
営業外収益		
受取利息	1,036	516
受取手数料	2,105	982
雇用調整助成金	—	1,580
その他	140	205
営業外収益合計	3,281	3,285
営業外費用		
支払利息	830	2,491
為替差損	5,666	9,335
株式交付費	2,125	1,750
その他	32	93
営業外費用合計	8,655	13,670
経常利益又は経常損失(△)	△283,623	340,131
特別利益		
持分変動利益	45,631	—
為替換算調整勘定取崩益	—	11,434
特別利益合計	45,631	11,434
特別損失		
固定資産除却損	5,401	—
減損損失	—	1,503
特別損失合計	5,401	1,503
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△243,392	350,061
法人税、住民税及び事業税	7,129	57,603
法人税等調整額	—	△231,666
法人税等合計	7,129	△174,062
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△250,521	524,123
少数株主損失(△)	△39,896	△28,570
当期純利益又は当期純損失(△)	△210,625	552,694

## 連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主 損益調整前当期純損失 (△)	△250,521	524,123
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	17,622	△12,690
その他の包括利益合計	17,622	△12,690
包括利益	△232,899	511,433
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△201,166	548,163
少数株主に係る包括利益	△31,733	△36,729

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

(単位：千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	1,060,000	1,050,000	△864,343	1,245,656
当期変動額				
新株の発行	149,957	149,957	—	299,915
当期純損失(△)	—	—	△210,625	△210,625
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	—	—	—	—
当期変動額合計	149,957	149,957	△210,625	89,289
当期末残高	1,209,957	1,199,957	△1,074,969	1,334,945

	その他の包括利益累計額		少数株主持分	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	1,753	1,753	6	1,247,416
当期変動額				
新株の発行	—	—	—	299,915
当期純損失(△)	—	—	—	△210,625
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	9,459	9,459	31,477	40,936
当期変動額合計	9,459	9,459	31,477	130,226
当期末残高	11,213	11,213	31,483	1,377,642

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

(単位：千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	1,209,957	1,199,957	△1,074,969	1,334,945
当期変動額				
新株の発行	250,050	250,050	—	500,100
当期純利益	—	—	552,694	552,694
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	—	—	—	—
当期変動額合計	250,050	250,050	552,694	1,052,794
当期末残高	1,460,007	1,450,007	△522,274	2,387,740

	その他の包括利益累計額		少数株主持分	純資産合計
	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計		
当期首残高	11,213	11,213	31,483	1,377,642
当期変動額				
新株の発行	—	—	—	500,100
当期純利益	—	—	—	552,694
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△4,530	△4,530	△31,472	△36,003
当期変動額合計	△4,530	△4,530	△31,472	1,016,791
当期末残高	6,682	6,682	10	2,394,433

## (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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31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又は税金等調整前 当期純損失(△)	△243,392	350,061
減価償却費	21,499	47,901
減損損失	—	1,503
コンテンツ償却費	331,516	816,580
持分変動損益(△は益)	△45,631	—
受取利息	△1,036	△516
支払利息	830	2,491
売上債権の増減額(△は増加)	△33,475	△942,967
たな卸資産の増減額(△は増加)	△456,216	△105,993
仕入債務の増減額(△は減少)	△27,851	6,510
その他	163,051	526,568
小計	△290,705	702,140
利息及び配当金の受取額	1,036	516
利息の支払額	△926	△2,099
法人税等の支払額	△7,660	△8,860
営業活動によるキャッシュ・フロー	△298,256	691,697
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△164,975	—
定期預金の解約による収入	63,403	102,020
有形固定資産の取得による支出	△30,829	△11,399
無形固定資産の取得による支出	△13,364	△22,395
その他	△56,387	△66,037
投資活動によるキャッシュ・フロー	△202,153	2,187
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
株式の発行による収入	297,789	498,349
短期借入金の純増減額(△は減少)	137,000	323,000
少数株主からの払込みによる収入	116,006	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	550,796	821,349
現金及び現金同等物に係る換算差額	△881	△7,071
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	49,504	1,508,163
現金及び現金同等物の期首残高	446,071	495,576
現金及び現金同等物の期末残高	495,576	2,003,739

## (5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

(退職給付に関する会計基準等の適用)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)及び「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。)を、当連結会計年度末より適用し(ただし、退職給付会計基準第35項本文及び退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めを除く。)、従来の「退職給付引当金」から「退職給付に係る負債」として計上する方法に変更しております。

なお、退職給付に係る負債は一部の連結子会社で計上しておりますが、いずれも簡便法を適用しているため、この変更による純資産に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

当社グループは、オンラインゲーム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。

(関連情報)

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

## 1 製品及びサービスごとの情報

当連結会計年度の販売実績は、次のとおりであります。

サービスの内訳	販売高(千円)
オンラインゲーム事業	
オンラインゲーム配信サービス	2,157,822
オンラインゲーム制作/運営受託サービス	468,274
合計	2,626,097

## 2 地域ごとの情報

## (1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の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

(単位：千円)

日本	台湾	韓国	フィリピン	合計
20,667	5,968	1,842	3,038	31,516

## 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
Apple Inc.	732,682
Google Inc.	506,115
株式会社バンダイナムコオンライン	412,950
株式会社ディー・エヌ・エー	394,038

(注) 1. 当社グループは単一セグメントとしているため、関連するセグメント名は記載を省略しております。

2. Apple Inc. 及びGoogle Inc. 並びに株式会社ディー・エヌ・エーに対する売上高は、当社グループが同社等を介して行うアイテム課金サービスのユーザーに対する利用料の総額であります。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

当連結会計年度の販売実績は、次のとおりであります。

サービスの内訳	販売高(千円)
オンラインゲーム事業	
オンラインゲーム配信サービス	6,066,050
オンラインゲーム制作/運営受託サービス	461,469
合計	6,527,520

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦の外部顧客への売上高が連結損益計算書の売上高の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

(単位：千円)

日本	台湾	フィリピン	合計
24,787	2,741	1,922	29,451

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
Google Inc.	2,756,730
Apple Inc.	2,602,553

- (注) 1. 当社グループは単一セグメントとしているため、関連するセグメント名は記載を省略しております。  
2. Google Inc.及びApple Inc.に対する売上高は、当社グループが同社等を介して行うアイテム課金サービスのユーザーに対する利用料の総額であります。

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

当社グループは、オンラインゲーム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。

(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)

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

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)

前連結会計年度(自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
1株当たり純資産額	48.37円	81.18円
1株当たり当期純利益又は当期純損失金額(△)	△7.65円	19.09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、潜在株式は存在するものの、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. 当社は、平成26年10月30日を効力発生日として、普通株式及び普通株式と同等の株式1株につき500株の株式分割を行っております。このため、1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益又は当期純損失金額につきましては、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。
3. 1株当たり当期純利益又は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。

項目	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
1株当たり当期純利益又は当期純損失金額		
当期純利益又は当期純損失金額(△)(千円)	△210,625	552,694
普通株主及び普通株主と同等の株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式及び普通株主と同等の株式に係る当期純利益又は当期純損失金額(△)(千円)	△210,625	552,694
普通株式の期中平均株式数(株)	27,543,073	28,958,834
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	—	—

## (重要な後発事象)

当連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

## (公募増資)

当社は、平成27年3月25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2月19日及び平成27年3月6日開催の取締役会決議において、以下のとおり新株式の発行を決議し、平成27年3月24日に払込みが完了いたしました。

- 募集株式の種類及び数 当社普通株式 2,400,000株
- 払込金額 1株当たり846.40円 払込金額の総額 2,031,360千円
- 払込期日 平成27年3月24日(火曜日)
- 増加する資本金及び資本準備金に関する事項  
増加する資本金 1,015,680千円(1株につき 423.20円)  
増加する資本準備金 1,015,680千円(1株につき 432.20円)
- 募集方法  
発行価格での一般募集とし、野村證券株式会社を引受人として、全株式を引受価額で買取引受させる。引受価額は発行価格と同時に決定するものとし、引受価額が払込金額を下回る場合は、この募集株式発行を中止する。
- 発行価格 1株当たり920円 発行価格の総額 2,208,000千円
- 申込期間 平成27年3月17日(火曜日)から平成27年3月20日(金曜日)まで
- 申込株数単位 100株
- 株式受渡期日 平成27年3月25日(水曜日)
- 資金の用途 MMOジャンルの新規ゲームのコンテンツ開発費及び運営費、並びに広告宣伝費として充当する。
- 前記各項を除くほか、この募集株式発行に関し取締役会の決定を要する事項は、今後の取締役会において決定する。
- 前記各項については、金融商品取引法による届出の効力発生が条件となる。



## (第三者割当増資)

当社は、平成27年2月19日の取締役会決議において、オーバーアロットメントによる売出しに関連して、野村証券株式会社が当社株主である椎葉忠志氏より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増資による新株式発行を決議しました。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 840,000株
2. 払込金額 1株当たり846.40円 払込金額の総額 710,976千円
3. 申込期日 平成27年4月20日(月曜日)
4. 払込期日 平成27年4月21日(火曜日)
5. 増加する資本金及び資本準備金に関する事項

増加する資本金	355,488千円	(1株につき	423.20円)
増加する資本準備金	355,488千円	(1株につき	432.20円)
6. 割当方法  
割当価格で野村証券株式会社に割当てる。なお、割当価格が募集株式の払込金額を下回る場合は、この募集株式発行を中止する。
7. 割当価格 1株当たり920円 割当価格の総額 772,800千円
8. 申込株数単位 100株
9. 資金の用途  
MMOジャンルの新規ゲームのコンテンツ開発費及び運営費、並びに広告宣伝費として充当する。
10. 前記申込期日までに申し込みのない株式については、発行を打ち切るものとする。
11. 前記各項を除くほか、この募集株式発行に関し取締役会の決定を要する事項は、今後の取締役会において決定する。
12. 上記オーバーアロットメントによる売出しが中止となる場合、本第三者割当増資も中止する。