

平成27年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年11月12日

上場会社名 株式会社アエリア 上場取引所 東
 コード番号 3758 URL http://www.aeria.jp/
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)小林 祐介
 問合せ先責任者 (役職名)取締役管理本部長 (氏名)清水 明 (TEL)03(3587)9574
 四半期報告書提出予定日 平成27年11月13日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

1. 平成27年12月期第3四半期の連結業績(平成27年1月1日～平成27年9月30日) (百万円未満切捨て)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年12月期第3四半期	2,722	206.0	△398	—	△306	—	△457	—
26年12月期第3四半期	889	42.2	△734	—	△69	—	△131	—

(注) 包括利益 27年12月期第3四半期 △454百万円 (—%) 26年12月期第3四半期 △236百万円 (—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
27年12月期第3四半期	△76.80	—
26年12月期第3四半期	△27.03	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
27年12月期第3四半期	8,387	5,318	61.6
26年12月期	4,148	3,717	86.3

(参考) 自己資本 27年12月期第3四半期 5,168百万円 26年12月期 3,578百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
26年12月期	—	0.00	—	10.00	10.00
27年12月期	—	0.00	—		
27年12月期(予想)				—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無
 平成27年12月期の配当予想については未定としております。

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)

平成27年12月期の業績予想については、現時点で合理的な算定が困難であるため、未定とし記載しておりません。詳細は添付資料2ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間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 5社 (株式会社エンパシーゲームズ、株式会社ソアラボ、株式会社チームゼロ、株式会社インフォトップ、株式会社リベル・エンタテインメント)

除外 1社

- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
(3) 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

- (4) 発行済株式数 (普通株式)

- ① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数 (四半期累計)

27年12月期3Q	6,583,160株	26年12月期	5,299,200株
27年12月期3Q	25,919株	26年12月期	43,419株
27年12月期3Q	5,953,907株	26年12月期3Q	4,867,196株

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー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、四半期決算短信 (添付資料) 2 ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	3
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	4
4. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間(平成27年1月1日～平成27年9月30日)におけるわが国経済は、政府や日本銀行による各種政策を背景に、企業収益の改善や雇用・所得環境の改善が継続し、景気は緩やかな回復基調を続けております。しかしながら、中国を始めとするアジア新興国等の景気減速による影響が懸念される等、依然として先行き不透明な状況が続いております。

当社グループが属するオンラインコンテンツ関連市場におきましては、従来のPCオンラインゲームに加え、スマートフォンやタブレット端末の普及に伴う利用者数の拡大を背景に、Android/iOSをはじめとするプラットフォームの多様化が進み、引き続き成長を続けております。一方で、魅力的なコンテンツやアプリケーションを提供するため、サービス内容は複雑化・高度化する傾向にあるなど、開発費用や人件費等のコストが増加するだけでなく、企業間におけるユーザー獲得競争が一層激化しております。

このような状況の下、当社グループは、スマートフォン、タブレット等のモバイルコンテンツの開発事業及び配信・運営事業を強化するとともに、幅広いユーザーへ向けたクオリティの高いサービスを提供して参りました。

また、ITサービス事業の事業領域拡大、収益基盤の強化を目的として、平成27年4月に当社は株式会社インフォトップキャピタルを株式交換により完全子会社とし、株式会社インフォトップを孫会社といたしました。さらに、オンラインコンテンツ事業の相互連携、事業拡大を目的として平成27年6月に株式会社リベル・エンタテインメントを完全子会社といたしました。

その結果、当第3四半期連結累計期間の業績につきましては、売上高2,722,157千円(前年同期比206.0%増加)、営業損失398,410千円(前年同期は営業損失734,904千円)、経常損失306,619千円(前年同期は経常損失69,259千円)、四半期純損失457,261千円(前年同期は四半期純損失131,601千円)となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

(オンラインコンテンツ事業)

オンラインコンテンツ事業につきましては、スマートフォン・タブレット向けゲーム並びにオンラインゲームの開発、配信及び運営を行っております。平成27年6月にサービスを開始した「アイ☆チュウ」の収益が好調に推移したことにより売上高は増加しておりますが、オンラインゲームの収益減少や開発費等の積極的な先行投資により営業損失を計上しております。

以上の結果、売上高は671,813千円(前年同期比68.5%増加)、営業損失は593,302千円(前年同期は営業損失796,022千円)となりました。

(ITサービス事業)

ITサービス事業につきましては、インターネットの普及に伴うデータサービス事業を行う株式会社エアネットは安定した収益を獲得しております。また、平成27年4月24日付で効力が発生しました株式会社インフォトップキャピタルとの株式交換にて、株式会社インフォトップがITサービス事業に加わったことにより収益が増加しております。

以上の結果、売上高は2,105,593千円(前年同期比297.9%増加)、営業利益は202,258千円(前年同期比229.2%増加)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末における総資産は、8,387,824千円で、株式交換による連結子会社の増加に伴い前連結会計年度末に比べ4,239,362千円増加いたしました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ2,097,393千円増加し、5,050,441千円となりました。固定資産は、前連結会計年度末に比べ2,141,969千円増加し、3,337,383千円となりました。流動負債は、前連結会計年度末に比べ2,603,294千円増加し、2,910,149千円となりました。固定負債は、前連結会計年度末に比べ35,156千円増加し、158,920千円となりました。

純資産は、前連結会計年度末に比べ1,600,911千円増加し、5,318,753千円となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社の主力事業であるオンラインコンテンツ関連市場は国内外ともにその成長速度を予測することが難しいことや、新規タイトルのサービス開始や既存タイトルのバージョンアップなど、様々な不確定要素に収益が大きく左右されることなどから、現時点で合理的な算定が困難であるため業績予想の開示を見合わせます。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

(オンラインコンテンツ事業)

第1四半期連結会計期間より、前連結会計年度まで当社の非連結子会社でありました株式会社チームゼロ及び株式会社ソアラボは重要性が増したため、また株式会社エンパシーゲームズは新規設立により連結の範囲に追加しております。

第2四半期連結会計期間より、当社を株式交換完全親会社、株式会社リベル・エンタテインメントを株式交換完全子会社とする株式交換を実施したことに伴い、株式会社リベル・エンタテインメントを連結の範囲に追加しております。

(ITサービス事業)

第2四半期連結会計期間より、当社を株式交換完全親会社、株式会社インフォトップキャピタルを株式交換完全子会社とする株式交換を実施したことに伴い、株式会社インフォトップキャピタル及び株式会社インフォトップの2社を連結の範囲に追加しております。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、継続して営業損失を計上し、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しております。しかしながら、当第3四半期連結会計期間末において現金及び預金と時価のある有価証券の合計額は4,212,747千円であり、必要な運転資金を確保しております。また、有利子負債332,256千円（総資産の4.0%）を有しておりますが遅滞なく返済されており、財務面に支障はないものと考えております。

以上のことから、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断し、四半期連結財務諸表への注記は記載しておりません。

4. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,705,012	3,862,477
受取手形及び売掛金	160,876	969,814
有価証券	-	3,239
商品	2,314	42,561
繰延税金資産	2,541	9,368
その他	82,947	168,139
貸倒引当金	△643	△5,160
流動資産合計	2,953,047	5,050,441
固定資産		
有形固定資産	143,841	130,607
無形固定資産		
のれん	150,449	1,888,833
ソフトウェア	16,832	241,218
その他	7	7
無形固定資産合計	167,289	2,130,059
投資その他の資産		
投資有価証券	500,588	550,167
関係会社株式	287,862	265,378
繰延税金資産	7,111	47,714
その他	88,892	265,171
貸倒引当金	△172	△51,716
投資その他の資産合計	884,282	1,076,716
固定資産合計	1,195,413	3,337,383
資産合計	4,148,461	8,387,824
負債の部		
流動負債		
買掛金	70,708	155,095
短期借入金	-	260,000
1年内返済予定の長期借入金	-	14,300
未払費用	99,056	113,604
未払法人税等	31,455	52,273
賞与引当金	1,100	16,100
預り金	12,854	1,979,471
その他	91,680	319,304
流動負債合計	306,854	2,910,149
固定負債		
社債	-	10,000
長期借入金	-	47,956
繰延税金負債	84,017	48,140
役員退職慰労引当金	-	14,320
退職給付に係る負債	21,349	22,245
資産除去債務	18,398	16,258
固定負債合計	123,764	158,920
負債合計	430,619	3,069,070

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	236,772	408,269
資本剰余金	5,015,154	6,882,295
利益剰余金	△1,881,065	△2,339,442
自己株式	△40,000	△23,878
株主資本合計	3,330,860	4,927,244
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	163,571	159,476
為替換算調整勘定	84,454	81,948
その他の包括利益累計額合計	248,025	241,425
新株予約権	11,606	13,768
少数株主持分	127,350	136,315
純資産合計	3,717,842	5,318,753
負債純資産合計	4,148,461	8,387,824

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年1月1日 至平成26年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年1月1日 至平成27年9月30日)
売上高	889,508	2,722,157
売上原価	805,556	1,887,735
売上総利益	83,952	834,422
販売費及び一般管理費	818,856	1,232,832
営業損失(△)	△734,904	△398,410
営業外収益		
受取利息	5,450	2,470
受取配当金	8,754	10,213
為替差益	3,604	-
持分法による投資利益	11,901	5,295
匿名組合投資利益	18,097	69,550
貸倒引当金戻入額	604,057	-
その他	13,884	21,203
営業外収益合計	665,751	108,734
営業外費用		
支払利息	-	3,678
為替差損	-	6,442
貸倒引当金繰入額	-	2,517
その他	106	4,304
営業外費用合計	106	16,942
経常損失(△)	△69,259	△306,619
特別利益		
投資有価証券売却益	9,830	-
関係会社清算益	1,667	-
その他	-	133
特別利益合計	11,497	133
特別損失		
固定資産除却損	1,753	4,019
投資有価証券評価損	26,258	23,269
関係会社株式評価損	10	561
減損損失	10,859	764
その他	1,504	-
特別損失合計	40,386	28,615
税金等調整前四半期純損失(△)	△98,148	△335,101
法人税、住民税及び事業税	26,559	108,277
法人税等調整額	△1,952	4,916
法人税等合計	24,607	113,194
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△122,755	△448,296
少数株主利益	8,845	8,965
四半期純損失(△)	△131,601	△457,261

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成26年1月1日 至平成26年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成27年1月1日 至平成27年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△122,755	△448,296
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△114,837	1,265
為替換算調整勘定	10,044	△2,505
持分法適用会社に対する持分相当額	△8,543	△5,360
その他の包括利益合計	△113,336	△6,600
四半期包括利益	△236,092	△454,896
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△244,937	△463,861
少数株主に係る四半期包括利益	8,845	8,965

(3) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

- (1) 当社は、平成27年4月24日に当社を完全親会社、株式会社インフォトップキャピタルを完全子会社とする株式交換を実施し、新たに株式を883,400株発行いたしました。この結果、当第3四半期連結累計期間において資本準備金が1,295,064千円増加し、同額の資本剰余金が増加しております。
- (2) 当社は、平成27年6月1日に当社を完全親会社、株式会社リベル・エンタテインメントを完全子会社とする簡易株式交換を実施し、新たに株式を249,660株発行いたしました。この結果、当第3四半期連結累計期間において資本準備金が453,881千円増加し、同額の資本剰余金が増加しております。
- (3) 当社は、平成27年7月13日付で、Oakキャピタル株式会社から第三者割当増資の払込みを受けました。この結果、当第3四半期連結累計期間において資本金が150,034千円、資本準備金が150,034千円増加しております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

I 前第3四半期連結累計期間(自平成26年1月1日至平成26年9月30日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント		合計	調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	オンライン コンテンツ	I T サービス			
売上高					
外部顧客への売上高	397,759	491,749	889,508	—	889,508
セグメント間の内部売上高 又は振替高	841	37,449	38,290	△38,290	—
計	398,601	529,198	927,799	△38,290	889,508
セグメント利益又は損失(△)	△796,022	61,431	△734,590	△314	△734,904

(注) 1. セグメント利益又は損失の「調整額」は、各報告セグメントに帰属しない全社費用314千円によるものであります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「オンラインコンテンツ事業」セグメントにおいて、想定していた収益が見込めないため、一部のソフトウェアについて、その帳簿価額を全額減損損失として特別損失に計上しております。

なお、当第3四半期連結累計期間における当該減損損失の計上額は、10,859千円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

II 当第3四半期連結累計期間(自 平成27年1月1日 至 平成27年9月30日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント		合計	調整額 (注)1	四半期連結損益 計算書計上額 (注)2
	オンライン コンテンツ	I Tサービス			
売上高					
外部顧客への売上高	655,080	2,067,077	2,722,157	—	2,722,157
セグメント間の内部売上高又は振替高	16,733	38,516	55,249	△55,249	—
計	671,813	2,105,593	2,777,406	△55,249	2,722,157
セグメント利益又は損失(△)	△593,302	202,258	△391,044	△7,366	△398,410

(注) 1. セグメント利益又は損失の「調整額」は、各報告セグメントに帰属しない全社費用△349千円、セグメント間取引消去△7,016千円によるものであります。

2. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2 報告セグメントごとの資産に関する情報

第2四半期連結会計期間において、株式交換により株式会社インフォトップキャピタル及び株式会社インフォトップ、株式会社リベル・エンタテインメントを連結子会社といたしました。その結果、オンラインコンテンツ事業における資産の金額が587,718千円、I Tサービス事業における資産の金額が2,262,438千円増加しております。

3 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

オンラインコンテンツ事業において、当社は株式交換により株式会社リベル・エンタテインメントを連結子会社といたしました。当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間においては463,271千円であります。また、I Tサービス事業においても、株式交換により株式会社インフォトップキャピタル及び株式会社インフォトップを連結子会社としております。当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間においては1,406,198千円であります。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

(重要な後発事象)

1. 株式会社アスガルドとの株式交換契約締結

当社と株式会社アスガルド（以下「アスガルド」という）は、平成27年9月14日開催の当社取締役会及びアスガルドの臨時株主総会において、当社を完全親会社、アスガルドを完全子会社とする株式交換（以下「本株式交換」という）を実施することを決議し、株式交換契約（以下「本株式交換契約」という）を締結いたしました。

本株式交換は、当社については、会社法第796条第2項の規定に基づく簡易株式交換の手続きにより、当社の株主総会による承認を受けずに、アスガルドについては、平成27年9月14日開催のアスガルドの臨時株主総会において本株式交換が承認可決されております。

(1)取引の概要

①結合当事企業の名称及び当該事業の内容

結合企業（株式交換完全親会社）

名称 株式会社アエリア

内容 オンラインコンテンツ事業

ITサービス事業

被結合企業（株式交換完全子会社）

名称 株式会社アスガルド

内容 音楽CD制作、PCゲーム制作

音楽スタジオ運営

②企業結合日

平成27年10月26日を効力発生日として行いました。

③企業結合の法的形式

当社を株式交換完全親会社、アスガルドを株式交換完全子会社とする株式交換

④企業結合後の名称

変更はありません。

⑤その他取引の概要に関する事項(取引の目的を含む)

当社は成長戦略に基づき、スマートフォン、タブレット等のモバイルコンテンツの開発事業並びに、MMORPGなどのオンラインゲームの配信・運営事業に経営資源を注力しております。

オンラインコンテンツ関連市場におきましては、PCオンラインゲームに加え、スマートフォンやタブレット端末の普及に伴う利用者数の拡大を背景に、Android/iOSをはじめとするプラットフォームの多様化が進み、引き続き成長を続けております。一方で、魅力的なコンテンツやアプリケーションを提供するため、サービス内容は複雑化・高度化する傾向にあるなど、企業間におけるユーザー獲得競争が一層激化しており、このような市場環境に対応するには、トレンドを捉え、ユーザー嗜好にマッチしたコンテンツ作りが求められます。

アスガルドは、「honeybee」等の人気ブランドを有しており、「starry★sky」や「DYNAMICCHORD」など女性向けのドラマCDやボイスCD、PCソフトの製造販売、及びコンシューマゲームソフトの製造販売、スタジオ収録事業を通じ、主に女性ユーザーをターゲットにしたコンテンツ関連市場で強みを持ち、今現在は、スマートフォン向けゲームの開発等、事業展開に注力しております。

PCオンラインゲームで運営ノウハウ及び開発力を培ってきた当社と、女性向けコンテンツでの実績をもつアスガルドが、コンテンツ共同開発並びにコンテンツの効率的なサービス運営をすることにより、当社のオンラインコンテンツ事業の基盤強化に大きく貢献することが期待できます。又、アスガルドにとっても両社の経営資源を共有することにより資金面での制約が緩和され、両社の更なる発展につながると判断いたしました。

それぞれの得意分野を生かしながら両社の事業を共に拡大発展させるための連携に向けた協議を重ねて参りましたところ、アスガルドが当社のグループに加わり、シナジー効果を発揮することが最善の策であると合意に至り、本株式交換による完全子会社化を行うことになりました。

今後、当社及びアスガルドは企画、開発、運営における資源の相互活用により、両社の強みを生かした新しいゲームの制作、成長が見込まれる海外市場や新しいゲームプラットフォームを見据えた事業展開を行うことで、さらなる成長の実現を目指しております。

(2)実施する会計処理の概要

本株式交換は、「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号）における「取得」に該当し、当社を取得企業とするパーチェス法を適用する予定です。

(3) 本株式交換に係る割当ての内容

① 株式の種類別の交換比率及びその算定方法

	当社（株式交換完全親会社）	アスガルド（株式交換完全子会社）
株式交換比率	1	854.038

本株式交換の株式交換比率につきましては、その公平性・妥当性を確保するため、当社及びアスガルドから独立した第三者算定機関である東京フィナンシャル・アドバイザーズ株式会社（以下「TFA」という）を選定し、平成27年9月11日付で、株式交換比率に関する算定書を取得しました。

なお、TFAは当社及びアスガルドの関連当事者には該当せず、当社及びアスガルドとの間で重要な利害関係を有しません。

TFAは、上場会社である当社株式については、東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）に上場し、市場株価が存在することから市場株価法（算定基準日を平成27年9月11日とし、算定基準日の終値及び算定基準日から遡る1か月、3か月、6か月の各期間の株価終値の出来高加重平均）を採用いたしました。

一方、アスガルドの株式については、非上場会社であるため市場株価が存在せず、将来清算する予定はない継続企業であるため、DCF法による算定を採用しました。

② 交付又は交付予定の株式数

当社は、本株式交換に際して、本株式交換の効力発生の直前時におけるアスガルドの株主名簿に記載又は記録されたアスガルドの株主に対し、アスガルドの普通株式に代わり、その有するアスガルドの普通株式の合計数に854.038を乗じて得た数の当社の普通株式を新たに発行し、割当・交付いたします。

③ 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間又は負ののれんの発生益の金額及び発生原因

本株式交換は取得に該当し、当社の連結財務諸表上ののれん（又は負ののれん）が発生する見込みですが、発生するのれん（又は負ののれん）の金額は現時点では未定です。

(4) 主要株主の異動

本株式交換の実施に伴い、アスガルドの100%株主である神尾 剛氏は当社の普通株式854,038株を取得することにより、当社の主要株主に異動が生じることとなりました。

① 異動の概要

新たに主要株主となる株主の概要

(1)	氏名	神尾 剛
(2)	住所	愛知県名古屋市中昭和区
(3)	上場会社と当該株主の関係	該当事項はありません。

② 異動前後における議決権の数及び議決権所有割合

	議決権の数 (所有株式数)	総株主の議決権の数 に対する割合(注)	大株主順位
異動前 (平成27年9月14日現在)	—	—	—
異動後	8,540個 (854,038株)	11.52%	第3位

注1) 議決権を有しない株式として発行済株式総数から控除した株式数 26,460株
平成27年9月14日現在の発行済株式総数 6,583,160株

注2) 総株主の議決権の数に対する割合は、小数点以下第三位を四捨五入しております。

2. 株式会社GESIとの株式交換契約締結

当社と株式会社GESI（以下「GESI」という）は、平成27年11月12日開催の当社取締役会及びGESIの臨時株主総会において、当社を完全親会社、GESIを完全子会社とする株式交換（以下「本株式交換」という）を実施することを決議し、株式交換契約（以下「本株式交換契約」という）を締結いたしました。

本株式交換は、当社については、会社法第796条第2項の規定に基づく簡易株式交換の手続きにより、当社の株主総会による承認を受けずに、GESIについては、平成27年11月12日開催のGESIの臨時株主総会において本株式交換が承認可決されております。

(1) 取引の概要

① 結合当事企業の名称及び当該事業の内容

結合企業 (株式交換完全親会社)

名称 株式会社アエリア

内容 オンラインコンテンツ事業

ITサービス事業

被結合企業 (株式交換完全子会社)

名称 株式会社GESI

内容 インターネットを利用したゲームの企画・開発・運用

モバイルコンテンツの企画・運用

② 企業結合日

平成27年12月18日を効力発生日として行う予定です。

③ 企業結合の法的形式

当社を株式交換完全親会社、GESIを株式交換完全子会社とする株式交換

④ 企業結合後の名称

株式交換の時点において、変更の予定はありません。

⑤ その他取引の概要に関する事項(取引の目的を含む)

当社は成長戦略に基づき、スマートフォン、タブレット等のモバイルコンテンツの開発事業並びに、配信・運営事業に経営資源を注力しております。

オンラインコンテンツ関連市場におきましては、PCオンラインゲームに加え、スマートフォンやタブレット端末の普及に伴う利用者数の拡大を背景に、Android/iOSをはじめとするプラットフォームの多様化が進み、引き続き成長を続けております。一方で、魅力的なコンテンツやアプリケーションを提供するため、サービス内容は複雑化・高度化する傾向にあるなど、企業間におけるユーザー獲得競争が一層激化しており、このような市場環境に対応するには、トレンドを捉え、ユーザー嗜好にマッチしたコンテンツ作りが求められます。

GESIは、韓国にて「Tales of Deonia」や「LongLongLong」等の多数のタイトルでの開発実績を持つA2X GAMES CO., LTD. (所在地：韓国) が現在開発中の新規タイトルについてライセンス契約を締結しており、本タイトルを平成28年春に日本国内で配信予定としております。当社は、GESIの完全子会社化により、本タイトルの日本国内における独占配信権のライセンス供与を受ける事が可能となります。

代表である金奉石(キム・ボンソク)氏は、大手オンラインゲームの株式会社ネクソンの元モバイル事業部長として活躍した経験を持ち、PC向けオンラインゲーム及びスマートフォン向けゲームの日本での運営ローカライズについて、豊富な経験と知見を有しております。こうした経験を活かして、日本国内でのコンテンツ配信及び運営を目的として独立し、GESIを設立いたしました。

オンラインコンテンツで運営ノウハウ及び開発力を培ってきた当社と、開発実績のあるA2X GAMES CO., LTD. の新規タイトルライセンスを保有するGESIが、コンテンツの効率的なサービス運営をすることにより、当社のオンラインコンテンツ事業の基盤強化に大きく貢献することが見込まれます。又、GESIにとっても当社のオンラインコンテンツでの運営ノウハウを共有することが出来るなど、今後両社の更なる発展につながると判断し、連携に向けた協議を重ねて参りましたところ、GESIが当社のグループに加わり、シナジー効果を発揮することが最善の策であると合意に至り、本株式交換による完全子会社化を行うことになりました。

今後、当社及びGESIは企画、開発、運営における資源の相互活用により、両社の強みを生かした新しいゲームの制作、成長が見込まれる海外市場や新しいゲームプラットフォームを見据えた事業展開を行うことで、さらなる成長の実現を目指しております。

(2) 実施する会計処理の概要

本株式交換は、「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号)における「取得」に該当し、当社を取得企業とするパーチェス法を適用する予定です。

(3) 本株式交換に係る割当ての内容

① 株式の種類別の交換比率及びその算定方法

	当社（株式交換完全親会社）	GESI（株式交換完全子会社）
株式交換比率	1	9.245

本株式交換の株式交換比率につきましては、その公平性・妥当性を確保するため、当社及びGESIから独立した第三者算定機関である東京フィナンシャル・アドバイザーズ株式会社（以下「TFA」という）を選定し、平成27年11月11日付で、株式交換比率に関する算定書を取得しました。

なお、TFAは当社及びGESIの関連当事者には該当せず、当社及びGESIとの間で重要な利害関係を有しません。

TFAは、上場会社である当社株式については、東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）に上場し、市場株価が存在することから市場株価法（算定基準日を平成27年11月11日とし、算定基準日の終値及び算定基準日から遡る1か月、3か月、6か月の各期間の株価終値の出来高加重平均）を採用いたしました。

一方、GESIの株式については、非上場会社であるため市場株価が存在せず、将来清算する予定はない継続企業であるため、DCF法による算定を採用しました。

② 交付又は交付予定の株式数

当社は、本株式交換に際して、本株式交換の効力発生の直前時におけるGESIの株主名簿に記載又は記録されたGESIの株主に対し、GESIの普通株式に代わり、その有するGESIの普通株式の合計数に9.245を乗じて得た数の当社の普通株式を新たに発行し、割当・交付いたします。

③ 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間又は負ののれんの発生益の金額及び発生原因

本株式交換は取得に該当し、当社の連結財務諸表上ののれん（又は負ののれん）が発生する見込みですが、発生するのれん（又は負ののれん）の金額は現時点では未定です。