

※ 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 : 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）	27年12月期	37,797,600株	26年12月期	37,291,500株
② 期末自己株式数	27年12月期	1,327,800株	26年12月期	1,174,000株
③ 期中平均株式数	27年12月期	36,373,502株	26年12月期	34,387,585株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年12月期の個別業績（平成27年1月1日～平成27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	%
27年12月期	19,875	△1.7	2,117	△18.7	2,180	△23.7	820	△48.6
26年12月期	20,215	18.3	2,604	—	2,858	—	1,593	—
	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					
27年12月期	22.54		22.08					
26年12月期	46.35		44.63					

(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		
27年12月期	12,260		9,614		78.3	263.32		
26年12月期	12,374		8,790		70.9	242.95		

(参考) 自己資本 27年12月期 9,603百万円 26年12月期 8,774百万円

※ 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、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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。なお、業績予想に関する事項は、添付資料3ページ「1. 経営成績・財政状態に関する分析 (1) 経営成績に関する分析 3) 連結業績予想に関する定性的情報」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
2. 経営方針	5
(1) 会社の経営の基本方針	5
(2) 目標とする経営指標	5
(3) 中長期的な会社の経営戦略	5
(4) 会社の対処すべき課題	5
3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	6
4. 連結財務諸表	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	15
(継続企業の前提に関する注記)	15
(会計方針の変更)	15
(セグメント情報等)	15
(1株当たり情報)	19
(重要な後発事象)	19

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

①売上高や営業利益、その他の分析

当連結会計年度における当社主要ゲームタイトルの売上分析は以下のとおりです。

- ・「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル」は、完全新作劇場版『ラブライブ！ The School Idol Movie』（公開日：6月13日）挿入歌のゲーム内先行配信など劇場版公開にあわせた新たなコンテンツや施策の投入により売上が伸びました。しかし、9月以後は劇場版公開による効果が一巡したため、売上は減少しました。
- ・7月23日にリリースしました「BLEACH Brave Souls」は、リリース直後には当社想定を上回るペースで売上が急増しましたが、その後は課金継続率が低下し売上は減少しました。
- ・運営2年目の「テイルズ オブ アスタリア」は、当期各四半期いずれも好調な売上を計上し、とくに当期第4四半期中の3ヶ月累計売上額は過去最高を記録しました。
- ・「天空のクラフトフリート」も、各四半期いずれも好調な売上を計上しました。

販売費及び一般管理費は主に労務費及び広告宣伝費を抑制したことが、営業利益の増加に寄与しました。

営業外費用は以下の費用を計上しました。

- ・為替差損172,375千円を計上しました。これは当社グループが保有する外貨建債権債務に関して、当期末時点の為替相場場で評価替を行ったことにより発生したものです。
- ・デリバティブ評価損172,173千円を計上しました。これは9月30日に決議しましたドイツ銀行ロンドン支店を契約相手方とする自社株価予約取引について、当期末時点の当社株価で評価替を行ったことにより発生したものです。

特別損失はソフトウェアの減損処理等を行ったことにより、減損損失328,240千円を計上しました。

この結果、当連結会計年度の業績は、売上高20,913,099千円（前期比2.2%減）、営業利益2,198,058千円（前期比1.6%増）、経常利益1,919,495千円（前期比25.1%減）、当期純利益700,457千円（前期比60.9%減）となりました。

②セグメント別の業績は、以下のとおりです。

ゲーム事業

売上高	20,868,788千円
セグメント利益	6,702,617千円

その他事業

売上高	44,310千円
セグメント利益	11,095千円

③連結業績予想に関する定性的情報

平成28年12月期業績見通し

当社グループの属するモバイルオンラインゲーム業界は、ヒット作の有無により大きく業績が変動いたします。現時点において、平成28年12月期の業績見通しを見積もることは困難であるため、平成28年12月期（通期）の業績見通しは開示いたしません。

なお、平成28年12月期第1四半期の業績見通しは以下のとおりとなっております。

売上高	4,342百万円
営業利益	△350百万円
経常利益	△450百万円
親会社株主に帰属する四半期純利益	△482百万円

上記に記載した将来に関する記述は、当社グループ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情報の前提に基づいており、実際の業績等は今後の様々な不確定要素により変動する可能性があります。

(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)

当連結会計年度末における総資産は12,633,172千円となり、前連結会計年度末と比較して98,163千円減少いたしました。これは主として、現金及び預金の減少によるものであります。

(負債)

当連結会計年度末における総負債は2,765,915千円となり、前連結会計年度末と比較して889,546千円減少いたしました。これは主として、未払金及び未払法人税等の減少によるものであります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は9,867,256千円となり、前連結会計年度末と比較して791,383千円増加いたしました。これは主として、資本金、資本剰余金及び利益剰余金の増加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(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ3,615,442千円減少し、3,627,096千円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの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)

営業活動により獲得した資金は、1,228,239千円となりました。これは主に税金等調整前当期純利益による収入1,589,754千円等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)

投資活動により支出した資金は、4,911,692千円となりました。これは主に投資有価証券の取得による支出1,381,578千円、無形固定資産の取得による支出1,211,077千円及び有価証券の取得による支出1,190,800千円等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)

財務活動により獲得した資金は、14,989千円となりました。これは主にストックオプションの行使による収入265,938千円及び自己株式の取得による支出246,346千円等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23年8月期	平成24年8月期	平成25年12月期	平成26年12月期	平成27年12月期
自己資本比率	51.8%	55.2%	45.5%	70.8%	77.7%
時価ベースの自己資本比率	—	225.2%	293.9%	370.2%	231.5%
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	0.49	0.08	—	0.03	0.05
インタレスト・カバレッジ・レシオ	106.1	1,154.7	—	478.0	2,278.6

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注1) 平成25年12月期以降の各指標は、連結ベースの財務数値により算出しております。平成24年8月期以前の各指標は、単体ベースの財務数値により算出しております。

(注2) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しています。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注4) 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います。

(注5) 平成25年12月期のキャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオにつきましては、営業キャッシュ・フローがマイナスのため、記載を省略しております。

2. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは「世界と自分をワクワクさせる！」のビジョンのもと事業を進めて参ります。

(2) 目標とする経営指標

当社グループが重視している経営指標は、売上高及び営業利益であります。売上高及び営業利益を継続的に成長させることにより、企業価値の向上を実現して参ります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

モバイルオンラインゲームの市場は成長が鈍化する中で開発費の高騰と競争が激化し事業環境は厳しさを増してきております。この事業環境の悪化をチャンスと捉えて、パブリッシング事業に乗り出すことによりゲーム事業を強化し安定を図ると同時に、非ゲーム事業も強化することを基本方針としております。

中期的には、①内製ゲーム事業②ゲームパブリッシング事業③非ゲーム事業を3本柱として確立していくことにより収益の成長と安定を同時に目指します。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループが、現時点で認識している課題は、以下のとおりです。

(1) ヒット率の向上

当社グループの企業価値向上のためには、モバイルオンラインゲームのヒット率を上げ収益を拡大させることが重要であると認識しています。

早い段階からのゲームレビューを繰り返し、ヒットの可能性が高いタイトルへ開発を集中させることにより、ヒット率の向上を目指します。また、ヒット率の高い人気IPを用いたゲーム開発を主軸としていきます。

(2) 共同開発及びパブリッシングの強化

当連結会計年度にリリースしたゲームタイトルは、その開発のほとんどを社内リソースで賅い、外注には頼っておりません。開発費の大半は人件費ですので、開発を内製する場合はそのゲームの売上動向に関わらず、人件費が固定的に発生し続けます。ゲーム売上のボラティリティが高くなってきているのに対し、固定費が高止まりすることが問題であると認識しております。

また、業界全体の傾向として、開発期間の長期化やゲーム開発費及びユーザーの獲得単価が高騰していることにより、経営リスクが拡大しているように思われます。

一方で、モバイルオンラインゲームの小規模事業者が、ゲーム開発からパブリッシングまでを単体で行うことが困難になってきている現状は、当社グループのビジネス拡大のチャンスと認識しております。

当社グループは当連結会計年度に、KG SDK（各種ゲームに必須となる共通ソフトウェア部品）を開発パートナーに提供するプログラムを始めました。今後は、外部の優秀な開発会社やゲームクリエイターと共同でゲームを開発し、当社グループがパブリッシングとプロモーションを行い、レベニューシェアをするモデルを拡大していきます。

外部から優秀な人材を獲得すると同時にゲーム開発にかかる外製比率を高めコストを変動費化することにより、売上のボラティリティへの対応力を高めていきます。

(3) 海外展開

国内モバイルオンラインゲーム市場は成熟し、成長は鈍化しています。当社グループが収益を拡大させていくためには、モバイルオンラインゲーム市場の拡大余地が残っている海外、とりわけアジア諸国を意識した事業活動を展開していくことが重要であると認識しています。

(4) マーケティング力の精密化

ユーザーの獲得、ユーザーの復帰及び収益の拡大のためには各ゲームタイトルの広告宣伝が不可欠ですが、一方で広告宣伝費が収益を圧迫する大きな要因となっております。

闇雲に広告宣伝をするのではなく、精密にKPI分析と広告の効果測定を行い、より一層効率的なマーケティングを実施していきます。

(5) 新技術の活用

当社グループが属するモバイルオンラインゲーム業界は技術革新が絶え間なく行われているため、継続的に事業を拡大していくためには、様々な新技術を研究開発していく必要であると認識しています。

ゲームタイトル毎に編成されるプロジェクトチームとは別に、研究開発の部署と共通基盤開発の部署を設けて、開発を進めています。

(6) サービスの健全性向上と消費者の安全性確保

当社グループが属するモバイルオンラインゲーム業界は未整備の課題や問題が内在しています。

業界全体が一体となり利用者が安全かつ安心して利用できる環境を提供し続けていくことが、業界に対する信頼性の向上ひいては業界全体の発展に寄与するものと認識しています。

関係機関や同業他社等と適時適切に連携し、ユーザーが安心して当社グループのサービスを利用できるよう、ガイドラインの整備とその実践に取り組んでいきます。

3. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、国際財務報告基準（IFRS）の適用時期等につきまして、我が国における適用動向を注視している状況であり、今後の適用については未定であります。

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26年12月31日)	当連結会計年度 (平成27年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	7,249,978	3,634,476
売掛金	2,574,935	2,066,738
有価証券	—	1,217,039
繰延税金資産	201,021	141,926
預け金	153,261	743,017
その他	337,243	676,788
貸倒引当金	△460	△407
流動資産合計	10,515,980	8,479,579
固定資産		
有形固定資産		
建物	254,526	303,798
減価償却累計額	△137,057	△157,474
建物(純額)	117,469	146,323
工具、器具及び備品	234,434	336,782
減価償却累計額	△146,242	△184,103
工具、器具及び備品(純額)	88,192	152,678
その他	45,034	12,140
減価償却累計額	△34,852	△2,973
その他(純額)	10,181	9,167
有形固定資産合計	215,843	308,169
無形固定資産		
ソフトウェア	261,979	1,390,770
ソフトウェア仮勘定	465,954	—
のれん	56,726	30,401
その他	672	672
無形固定資産合計	785,332	1,421,845
投資その他の資産		
投資有価証券	552	1,308,987
繰延税金資産	487,677	172,308
その他	731,902	948,236
貸倒引当金	△5,953	△5,953
投資その他の資産合計	1,214,179	2,423,578
固定資産合計	2,215,355	4,153,592
資産合計	12,731,335	12,633,172

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年12月31日)	当連結会計年度 (平成27年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,255,495	1,093,543
未払金	1,064,728	698,334
未払法人税等	567,306	112,246
賞与引当金	93,620	92,820
その他	612,266	735,836
流動負債合計	3,593,416	2,732,783
固定負債		
長期借入金	60,000	30,000
その他	2,045	3,132
固定負債合計	62,045	33,132
負債合計	3,655,462	2,765,915
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,416,095	4,551,472
資本剰余金	4,111,851	4,247,228
利益剰余金	1,222,615	1,923,073
自己株式	△619,189	△856,457
株主資本合計	9,131,373	9,865,316
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	△16,670
為替換算調整勘定	△112,322	△28,777
その他の包括利益累計額合計	△112,322	△45,447
新株予約権	15,538	12,340
少数株主持分	41,283	35,046
純資産合計	9,075,873	9,867,256
負債純資産合計	12,731,335	12,633,172

(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26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
売上高	21,374,646	20,913,099
売上原価	14,512,248	14,199,386
売上総利益	6,862,398	6,713,713
販売費及び一般管理費	4,698,825	4,515,654
営業利益	2,163,572	2,198,058
営業外収益		
受取利息	1,133	5,403
有価証券利息	—	20,594
受取配当金	—	11,632
持分法による投資利益	32,030	—
為替差益	291,081	—
業務受託料	24,569	17,602
受取解約金	—	17,994
その他	59,161	13,935
営業外収益合計	407,977	87,161
営業外費用		
支払利息	6,541	704
持分法による投資損失	—	3,999
デリバティブ評価損	—	172,173
為替差損	—	172,375
その他	979	16,471
営業外費用合計	7,521	365,724
経常利益	2,564,028	1,919,495
特別利益		
抱合せ株式消滅差益	16,395	—
自己新株予約権消却益	2,381	121
特別利益合計	18,776	121
特別損失		
減損損失	728,445	328,240
投資有価証券評価損	14,497	—
その他	62,478	1,623
特別損失合計	805,421	329,863
税金等調整前当期純利益	1,777,383	1,589,754
法人税、住民税及び事業税	645,152	527,074
法人税等調整額	△688,699	365,246
法人税等合計	△43,547	892,320
少数株主損益調整前当期純利益	1,820,930	697,433
少数株主利益又は少数株主損失(△)	27,691	△3,023
当期純利益	1,793,239	700,457

連結包括利益計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	1,820,930	697,433
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	△63,445
為替換算調整勘定	△66,246	80,332
持分法適用会社に対する持分相当額	—	46,775
その他の包括利益合計	△66,246	63,662
包括利益	1,754,684	761,095
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	1,722,135	767,331
少数株主に係る包括利益	32,548	△6,236

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	2,748,090	2,443,846	△570,623	△626,131	3,995,181
当期変動額					
新株の発行	1,668,005	1,668,005			3,336,010
当期純利益			1,793,239		1,793,239
自己株式の取得					—
自己株式の処分				6,942	6,942
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	1,668,005	1,668,005	1,793,239	6,942	5,136,191
当期末残高	4,416,095	4,111,851	1,222,615	△619,189	9,131,373

	その他の包括利益累計額			新株予約権	少数株主持分	純資産合計
	その他有価証券評 価差額金	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	—	△41,218	△41,218	44,699	8,734	4,007,397
当期変動額						
新株の発行						3,336,010
当期純利益						1,793,239
自己株式の取得						—
自己株式の処分						6,942
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	—	△71,103	△71,103	△29,161	32,548	△67,716
当期変動額合計	—	△71,103	△71,103	△29,161	32,548	5,068,475
当期末残高	—	△112,322	△112,322	15,538	41,283	9,075,873

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	4,416,095	4,111,851	1,222,615	△619,189	9,131,373
当期変動額					
新株の発行	135,376	135,376			270,753
当期純利益			700,457		700,457
自己株式の取得				△246,346	△246,346
自己株式の処分				9,078	9,078
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	135,376	135,376	700,457	△237,268	733,943
当期末残高	4,551,472	4,247,228	1,923,073	△856,457	9,865,316

	その他の包括利益累計額			新株予約権	少数株主持分	純資産合計
	その他有価証券評 価差額金	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	—	△112,322	△112,322	15,538	41,283	9,075,873
当期変動額						
新株の発行						270,753
当期純利益						700,457
自己株式の取得						△246,346
自己株式の処分						9,078
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)	△16,670	83,544	66,874	△3,198	△6,236	57,440
当期変動額合計	△16,670	83,544	66,874	△3,198	△6,236	791,383
当期末残高	△16,670	△28,777	△45,447	12,340	35,046	9,867,256

(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26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	1,777,383	1,589,754
減価償却費	382,605	403,884
減損損失	728,445	328,240
のれん償却額	21,688	24,224
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△48	△41
受取利息	△1,133	△5,403
受取配当金	—	△11,632
有価証券利息	—	△20,594
支払利息	6,541	704
為替差損益 (△は益)	△290,507	158,503
持分法による投資損益 (△は益)	△32,030	3,999
売上債権の増減額 (△は増加)	△666,282	345,727
仕入債務の増減額 (△は減少)	539,461	△157,832
抱合せ株式消滅差損益 (△は益)	△16,395	—
投資有価証券売却損益 (△は益)	14,497	—
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△7,787	△799
デリバティブ評価損益 (△は益)	—	172,173
自己新株予約権消却益	△2,381	△121
未払金の増減額 (△は減少)	485,483	△438,163
その他	53,207	△251,757
小計	2,992,748	2,140,866
利息の支払額	△5,909	△539
利息の受取額	1,133	20,059
法人税等の支払額	△163,380	△932,146
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,824,592	1,228,239
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有価証券の取得による支出	—	△1,190,800
有形固定資産の取得による支出	△17,429	△71,950
投資有価証券の取得による支出	△15,050	△1,381,578
貸付けによる支出	—	△730,000
貸付金の回収による収入	—	390,500
関係会社出資金の払込による支出	—	△3,500
関係会社株式の取得による支出	—	△80,000
その他の関係会社有価証券の払込による支出	△45,000	△45,000
無形固定資産の取得による支出	△849,563	△1,211,077
敷金及び保証金の差入による支出	△140,738	△712,163
敷金及び保証金の回収による収入	157,289	123,776
その他	△1,057	100
投資活動によるキャッシュ・フロー	△911,549	△4,911,692

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の増減額 (△は減少)	△2,750,000	—
長期借入金の返済による支出	△41,680	△30,000
リース債務の返済による支出	△7,345	△1,335
ストックオプションの行使による収入	153,085	265,938
株式の発行による収入	3,150,770	—
自己株式の取得による支出	—	△246,346
自己株式の売却による収入	16,600	25,033
新株予約権の発行による収入	2,287	1,698
財務活動によるキャッシュ・フロー	523,717	14,989
現金及び現金同等物に係る換算差額	184,331	53,021
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	2,621,093	△3,615,442
現金及び現金同等物の期首残高	4,512,310	7,242,539
非連結子会社との合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	109,136	—
現金及び現金同等物の期末残高	7,242,539	3,627,096

(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)

(従業員等に信託を通じて自社の株式を交付する取引に関する実務上の取扱いの適用)

「従業員等に信託を通じて自社の株式を交付する取引に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第30号 平成27年3月26日)を当連結会計年度より適用しております。

なお、適用初年度の期首より前に締結された信託契約に係る会計処理については、同実務対応報告の方法によらず、従来採用していた方法を継続しております。そのため、連結財務諸表への影響はありません。

(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

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、サービスの提供形態別のセグメントから構成されており、モバイルオンラインゲームを提供する「ゲーム事業」、大規模・高負荷対応インフラ「DSAS(ディーサス)」サービスの提供などから構成される「その他事業」の2つを報告セグメントとしております。

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の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

事業セグメントの利益は売上総利益ベースの数値であります。

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26年1月1日 至 平成26年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント		連結損益計算書 計上額 (注) 1
	ゲーム事業	その他事業	
売上高			
外部顧客への売上高	21,316,937	57,708	21,374,646
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—
計	21,316,937	57,708	21,374,646
セグメント利益	6,854,701	7,697	6,862,398
その他の項目			
減価償却費	319,579	138	319,718

(注) 1. セグメント利益は、連結損益計算書の売上総利益と一致しているため、差異調整は行っておりません。

2. セグメント資産、負債の金額は経営資源の配分の決定及び業績を評価するための定期的な検討の対象となっていないため、記載しておりません。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント		連結損益計算書 計上額 (注) 1
	ゲーム事業	その他事業	
売上高			
外部顧客への売上高	20,868,788	44,310	20,913,099
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—
計	20,868,788	44,310	20,913,099
セグメント利益	6,702,617	11,095	6,713,713
その他の項目			
減価償却費	351,653	530	352,184

(注) 1. セグメント利益は、連結損益計算書の売上総利益と一致しているため、差異調整は行っておりません。

2. セグメント資産、負債の金額は経営資源の配分の決定及び業績を評価するための定期的な検討の対象となっていないため、記載しておりません。

【関連情報】

前連結会計年度(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

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

本邦の外部顧客への売上高が損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：千円)

日本	アジア	その他	合計
165,726	47,284	2,832	215,843

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
Apple Inc.	8,624,575	ゲーム事業
Google Inc.	7,819,599	ゲーム事業

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31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

本邦の外部顧客への売上高が損益計算書の売上高の90%を超えるため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

(単位：千円)

日本	アジア	その他	合計
270,986	36,074	1,108	308,169

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
Apple Inc.	9,833,862	ゲーム事業
Google Inc.	7,303,267	ゲーム事業

【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】

前連結会計年度(自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、706,507千円であります。

報告セグメントに含まれない全社資産の固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、21,938千円であります。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、328,240千円であります。

【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26年1月1日 至 平成26年12月31日)

(単位：千円)

	ゲーム事業	その他事業	合計
当期償却額	21,688	—	21,688
当期末残高	56,726	—	56,726

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

(単位：千円)

	ゲーム事業	その他事業	合計
当期償却額	24,224	—	24,224
当期末残高	30,401	—	30,401

【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。

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27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26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり純資産額	249.71円	269.26円
1株当たり当期純利益金額	52.15円	19.26円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	50.21円	18.86円

(注) 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後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26年1月1日 至 平成26年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(千円)	1,793,239	700,457
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)	1,793,239	700,457
普通株式の期中平均株式数(株)	34,387,585	36,373,502
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	1,329,797	761,351
(うち新株予約権)(株)	(1,329,797)	(761,351)
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	平成25年7月17日取締役会決議第8回新株予約権新株予約権の数4,369個 当社普通株式436,900株 平成25年11月29日取締役会決議第10回新株予約権新株予約権の数1,000,000個 当社普通株式1,000,000株 平成25年11月29日取締役会決議第11回新株予約権新株予約権の数1,000,000個 当社普通株式1,000,000株	—

(注) 株主資本において自己株式として計上されている信託に残存する自社の株式は、1株当たり当期純利益金額の算定上、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めております。

1株当たり当期純利益金額の算定上、控除した当該自己株式の期中平均株式数は前連結会計年度286,287株、当連結会計年度269,878株であります。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。