

平成 28 年 4 月 15 日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 エ デ ィ ア

代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 CEO 原 尾 正 紀

(コード番号：3935 東証マザーズ)

問 合 せ 先 取 締 役 C F O 賀 島 義 成

(TEL. 03-5210-5801)

東証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 28 年 4 月 15 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。

(単位：百万円、%)

	平成 29 年 2 月期 (予想)		平成 29 年 2 月期 第 2 四半期累計期間 (予想)		平成 28 年 2 月期 (実績)		
	対売上高 比率	対前期 増減率	対売上高 比率	対売上高 比率	対売上高 比率		
売 上 高	1,500	100.0	18.9	821	100.0	1,261	100.0
営 業 利 益	215	14.4	32.5	142	17.3	162	12.9
経 常 利 益	200	13.4	27.4	129	15.7	157	12.5
当期(四半期)純利益	174	11.6	10.1	112	13.7	158	12.5
1 株 当 たり 当 期 (四 半 期) 純 利 益	108 円 81 銭		71 円 14 銭		108 円 36 銭		
1 株 当 たり 配 当 金	0 円 00 銭		0 円 00 銭		0 円 00 銭		

- (注) 1. 当社は連結財務諸表を作成しておりません。
2. 平成 29 年 2 月期 (予想) 及び平成 29 年 2 月期第 2 四半期累計期間 (予想) の当期(四半期)純利益の各項目については親会社株主に帰属する当期 (四半期) 純利益に読み替える。
3. 平成 28 年 2 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。
4. 平成 29 年 2 月期第 2 四半期累計期間 (予想) 及び平成 29 年 2 月期 (予想) の 1 株当たり当期 (四半期) 純利益は、公募株式数 (160,000 株) を含めた予定期中平均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 36,400 株) は考慮しておりません。

5. 平成 27 年 11 月 12 日付で普通株式 1 株につき 200 株の分割を行っております。上記では、平成 27 年 2 月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1 株当たり当期純利益を算出しております。

【平成 29 年 2 月期業績予想の前提条件】

(1) 当社全体の見通し

当社は、SMART MEDIA COMPANY を企業コンセプトに掲げ、スマートフォンなどのモバイル向けコンテンツサービスの企画・開発・運営を行うモバイルインターネットサービス事業を行っております。

主なサービスごとに記載をいたしますと、スマートフォンアプリマーケット（注1）や、様々な SNS プラットフォーム（注2）へ、ゲームアプリケーションを提供している『ゲームサービス』と、人々の生活がより楽しくなるような生活に密着したサービスを各種提供している『ライフサポートサービス』の2つに分類され、合わせて当社はモバイルインターネットサービスを事業内容とする単一セグメントであります。

当社を取り巻く環境におきましては、平成 27 年度のスマートフォンの出荷台数が前年と同様の 2,760 万台と予測されており、スマートフォンの出荷台数は落ち着いたものの、平成 27 年 3 月末の携帯電話契約数におけるスマートフォンの契約数は、6,850 万件となり、平成 30 年度には 1 億件を超えることが予想されております。（株式会社MM総研調べ、平成 27 年 10 月現在）

また、モバイルコンテンツ市場としては、平成 26 年度は 1 兆 4,566 億円（対前年比 135%）と成長をしており、中でも特にスマートフォン市場は 1 兆 3,026 億円（対前年比 156%）と大きく成長をしております。また、スマートフォン市場の内、ゲームが 8,938 億円（対前年比 160%）と非常に大きな割合を占めており、今後もスマートフォンゲームを中心に市場の拡大が見込まれます。（一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ、平成 27 年 8 月現在）

このような状況の下、当社の平成 29 年 2 月期の業績は、売上高 1,500 百万円（前期比 18.9% 増）、営業利益 215 百万円（前期比 32.5% 増）経常利益 200 百万円（前期比 27.4% 増）当期純利益 174 百万円（前期比 10.1% 増）と増収増益を予想しております。

（注1）スマートフォンアプリマーケット：Google Play、App Store 等のアプリケーションを流通させるオンラインサービス。

（注2）SNS プラットフォーム：GREE株式会社が運営する GREE、株式会社ディー・エヌ・エーが運営する Mobage 等のプラットフォーム

(2) 売上高

①ゲームサービス事業

当社のゲームサービス事業の売上高は、自社タイトルとアライアンスタイトルの収入で構成されており、各タイトルの売上高を積み上げることで売上高の予想を算定しており、売上高 1,146 百万円（前期比 30.5% 増）を見込んでおります。

各タイトルにおける売上高の算定方法について、下記の通りとなります。

（自社タイトル）

自社タイトルは課金額がそのまま売上高となります。平成 29 年 2 月期の予想売上高に關しましては、平成 27 年 2 月期及び平成 28 年 2 月期の実績をベースに主要指標（月間のアクティブユーザー数、アクティブユーザー数における課金率、課金ユーザーの一人あたり課金額）実績などを利用して算定しております。リリースから時間が経過している点、アライアンスタイトルに人員を注力している点を加味し、月間のアクティブユーザー数は平成 28 年 2 月期に比べ 15% 程度の減少を見込むものの、アクティブユーザー数における課金率、課金ユーザーの一人あたり課金額については平成 28 年 2 月期と同等水準を予想しており、その結果売上高 267 百万円（前期比 16.3% 減）を見込んでおります。

なお、平成 29 年 2 月期の業績予想における自社タイトルは既存タイトルのみで構成を行っており、新規タイトルに関しては現時点ではリリースの確度が高くない為、計画には盛り込んでおりません。

(アライアンスタイトル)

アライアンスタイトルはパートナー企業との交渉の結果、初期開発費用や、運用費用および確定しているシェア料率を課金額に掛け合わせたレベニューシェアの3つの売上高から構成をされており、タイトル毎にパートナー企業と契約を締結し、契約条件を定めております。

各タイトルの積み上げで売上高の算出をしており、売上高 879 百万円（前期比 57.1%増）を見込んでおります。

アライアンスタイトルの平成 29 年 2 月期における既存タイトルと新規タイトルのそれぞれの算定は下記の通りとなります。

I. 既存タイトル

アライアンスタイトルの既存タイトル（2タイトル）に関しましては、リリース時からの受託運用費をベースに算出を行っております。レベニューシェアについては現時点で得られる確度が高くない為、含めておりません。

平成 29 年 2 月期の予想売上高に関しましては、1タイトルはリリース時から安定した運用を行っており、今後の運用体制も変わらない見通しであるため、売上高は平成 28 年 2 月期と同水準を見込んでおります。一方で、残りの1タイトルは平成 29 年 3 月でのサービス終了が確定している点を踏まえ、アライアンスタイトルの既存タイトル全体の売上高は平成 28 年 2 月期より 24.8%の減少を見込んでおります。

II. 新規タイトル

新規タイトルは計画では平成 28 年 2 月期より 2 件増加して 3 件のタイトルを予定しており、それぞれパートナー企業との契約により、初期開発費、受託運用費及びレベニューシェアから構成をされており、

平成 29 年 2 月期の予想売上高に関しましては、アライアンスタイトルの新規タイトルの売上構成のうち、初期開発費及び受託運用費の売上高に関しては、契約内容を基に算出を行っております。レベニューシェアについては、自社タイトルにおける平成 27 年 2 月期及び平成 28 年 2 月期のリリースから立ち上がり時期のアクティブユーザー数における課金率、課金ユーザーの一人あたり課金額などを基としており、また、月間のアクティブユーザー数についてはアライアンスタイトルにおける広告宣伝費を自社タイトル比で 176%と計画していることや、契約によって定められているアライアンスパートナーが実施するプロモーション計画を基に、平成 29 年 2 月期の自社タイトル比で約 2 倍のアクティブユーザー数となることを見込み、想定課金額を計算しております。そこに契約で定められたシェア率を用いてレベニューシェアの売上高を算出しております。

なお、平成 29 年 2 月期においては新規タイトルの売上構成のうち、73.1%が安定収益である初期開発費及び受託運用費の売上高、残りの 26.9%がレベニューシェアの売上高となることを見込んでおります。

なお、新規タイトルはリリースの確度が高くない案件についてはその見込値を計画に盛り込んでおりません。

②ライフサポートサービス事業

当社のライフサポートサービス事業の売上高は、生活情報サービスをコンテンツ化し運営を行っているライフサポートサービス、エンターテインメント性と実用性を兼ね備えた融合ジャンルサービスおよび企業への受託サービスを行うソリューションサービスの収入で構成されており、各サービスの売上高を積み上げることで売上高の予想を算定しており、売上高 354 百万円（前期比 7.6%減）を見込んでおります。

ライフサポートサービスは、自社単独のタイトルは有料会員数に月額単価を掛け合わせた課金額がそのまま売上高となりますが、パートナー企業との協業タイトルは、有料会員数に月額単価を掛け合わせた課金額がそのまま売上高になる場合と、契約時に定められている確定しているレベニューシェア料率を有料会員数に月額単価を掛け合わせた課金額に掛け合わ

せることで売上高になる場合があります。また、前述以外にスマートフォン向けに限り利用のアクセス数に応じて収益分配が行われて売上高になるサービスもあり、サービス毎に個別に予想売上高の算定を行っております。また、融合ジャンルはユーザー数×販売単価×課金率で売上高が算出され、ソリューションサービスは主に顧客企業からの依頼を受けて、システム開発や開発したシステムの保守サービスなどにより得られる収益をベースに予想売上高の算定をソリューションサービスは既存顧客へのメンテナンス等を中心に売上高を算出しております。

各サービスにおける売上高の算定方法について、下記の通りとなります。

ライフサポートサービスのスマートフォン向けタイトルは、新規タイトルを投入し広告宣伝を行う事で平成 28 年 2 月期と比較し約 25%程度の会員数の増加を見込むものの、フィーチャーフォン向けタイトルについては月額単価に変更は無いものの、平成 28 年 2 月期と比較し約 30%程度の会員減少を見込み、ライフサポートサービスの売上高は前期比 6.7%減を見込んでおります。

融合ジャンルサービスでは販売単価や課金率は平成 28 年 2 月期と同等と見込んでおりますが、新タイトルの投入を行う事でユーザー数が平成 28 年 2 月期と比較し約 60%程度の会員増加する事が見込まれ、売上高は前期比 48.1%増を見込んでおります。

ソリューションサービスは既存顧客からの定額の保守対応案件のみを見込んでおり、単発の受託開発などを見込まない結果、売上高は前期比 54.6%減を見込んでおります。

(3) 売上原価

平成 29 年 2 月期の売上原価はタイトル別に、自社タイトルは前期実績をベースに算出し、アライアンスタイトルは契約を基に個別費用の積上げにて計画を策定しており、人件費や外注費の増加により 615 百万円（前期比 13.9%増）を見込んでおります。

主たる原価としましては、製造労務費人員計画を基に算出を行い、外注加工費については開発や運用に必要な費用を洗い出して算出をしております。

(4) 販管費及び営業利益

販売費及び一般管理費につきましては、人件費や業務委託費の増加により 669 百万円（前期比 19.8%増）を見込んでおります。主たる経費としては、人件費は人員計画を基に算出を行い、広告宣伝費および各サービスのプラットフォーム手数料については売上計画を基に算出を行っております。

以上の結果、平成 29 年 2 月期の営業利益は 215 百万円（前期比 32.5%増）を見込んでおります。

(5) 営業外収支、経常利益

営業外収益につきましては、見込んでおりません。営業外費用につきましては、上場関連費用 10 百万円および長期借入金に係る支払利息等による 4 百万円を計画しております。

以上の結果、平成 29 年 2 月期の経常利益は 200 百万円（前期比 27.4%増）を見込んでおります。

(6) 特別損益

特別利益及び特別損失につきましては、見込んでおりません。

以上により、平成 29 年 2 月期における当期純利益は 174 百万円（前期比 10.1%増）を見込んでおります。

本資料に記載されている当社の業績予想は、現時点で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予想数値と異なる可能性があります。

以上



平成28年2月期 決算短信〔日本基準〕(非連結)

平成28年4月15日

上場会社名 株式会社エディア 上場取引所 東
 コード番号 3935 URL http://www.edia.co.jp
 代表者 (役職名)代表取締役CEO (氏名)原尾 正紀
 問合せ先責任者 (役職名)取締役CFO兼管理部長 (氏名)賀島 義成 (TEL) 03(5210)5801
 定時株主総会開催予定日 平成28年5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28年5月30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28年2月期の業績(平成27年3月1日～平成28年2月29日)

(1) 経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年2月期	1,261	27.3	162	1,247.5	157	1,484.0	158	1,522.8
27年2月期	991	28.5	12	—	9	—	9	—

	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	%	%	%
28年2月期	108.36	—	35.0	24.9	12.9
27年2月期	6.67	—	3.3	2.1	1.2

(参考) 持分法投資損益 28年2月期 一百万円 27年2月期 一百万円

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
28年2月期	750	452	60.3	309.89
27年2月期	515	294	57.1	201.53

(参考) 自己資本 28年2月期 452百万円 27年2月期 294百万円

(3) キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年2月期	151	△52	17	318
27年2月期	90	△72	2	201

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向	純資産 配当率
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
28年2月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
27年2月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
29年2月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

3. 平成29年2月期の業績予想(平成28年3月1日～平成29年2月28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)	821	35.6	142	161.5	129	142.3	112	130.1	71.14
通期	1,500	18.9	215	32.5	200	27.4	174	10.1	108.81

※ 注記事項

(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- | | | |
|----------------------|---|---|
| ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 | : | 無 |
| ② ①以外の会計方針の変更 | : | 無 |
| ③ 会計上の見積りの変更 | : | 無 |
| ④ 修正再表示 | : | 無 |

(2) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	28年2月期	1,460,000株	27年2月期	1,460,000株
② 期末自己株式数	28年2月期	－株	27年2月期	－株
③ 期中平均株式数	28年2月期	1,460,000株	27年2月期	1,460,000株

(注) 当社は、平成27年11月12日付をもって普通株式1株につき200株の株式分割を行っております。このため、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、期末発行済株式数及び期中平均株式数を算定しております。

※ 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、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく第17期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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。

また、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。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	3
(4) 事業等のリスク	4
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等	8
2. 企業集団の状況	9
3. 経営方針	13
(1) 会社の経営の基本方針	13
(2) 目標とする経営指標	13
(3) 中長期的な会社の経営戦略	13
(4) 会社の対処すべき課題	13
(5) その他、会社の経営上重要な事項	14
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	15
5. 財務諸表	16
(1) 貸借対照表	16
(2) 損益計算書	18
(3) 株主資本等変動計算書	20
(4) キャッシュ・フロー計算書	21
(5) 財務諸表に関する注記事項	23
(継続企業の前提に関する注記)	23
(重要な会計方針)	23
(貸借対照表関係)	24
(損益計算書関係)	24
(株主資本等変動計算書関係)	25
(キャッシュ・フロー計算書関係)	25
(リース取引関係)	25
(金融商品関係)	26
(ストック・オプション等関係)	27
(税効果会計関係)	29
(資産除去債務関係)	30
(セグメント情報等)	30
(1株当たり情報)	32
(重要な後発事象)	33
6. その他	34
(1) 生産、受注及び販売の状況	34
(2) 役員の異動	34

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

当社を取り巻く環境におきましては、平成27年度のスマートフォンの出荷台数が前年と同様の2,760万台と予測されており、スマートフォンの出荷台数は落ち着いたものの、平成27年3月末の携帯電話契約数におけるスマートフォンの契約数は、6,850万件となり、平成30年度には1億件を超えることが予想されております。(株式会社MM総研調べ、平成27年10月現在)

また、モバイルコンテンツ市場としては、平成26年度は1兆4,566億円(対前年比135%)と成長をしており、中でも特にスマートフォン市場は1兆3,026億円(対前年比156%)と大きく成長をしております。また、スマートフォン市場の内、ゲームが8,938億円(対前年比160%)と非常に大きな割合を占めており、今後もスマートフォンゲームを中心に市場の拡大が見込まれます。(一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ、平成27年8月現在)

このような事業環境の中、当社ではスマートフォンゲームサービスを今後の成長事業と捉えて注力しております。当事業年度においては、アライアンス案件の増加により、全体の売上高を大きく牽引しております。

ライフサポートサービスにおきましては、App Store、Google Play向け本格ナビゲーションアプリ『MAPLUS+』に注力し、声優コンテンツを拡充しました。また、KDDI株式会社のauスマートパスや、株式会社NTTドコモのsgo得コンテンツなどのスマートフォン向け定額サービスにも注力しております。

以上の結果、当事業年度の売上高は1,261,623千円(前年同期991,035千円、前年同期比27.3%増)、営業利益は162,616千円(前年同期12,067千円、前年同期比1,247.5%増)、経常利益は157,482千円(前年同期9,941千円、前年同期比1,484.0%増)、当期純利益は158,216千円(前年同期9,749千円、前年同期比1,522.8%増)となりました。

なお当社はモバイルインターネットサービス事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載はしていません。

(次期の見通し)

当社は、SMART MEDIA COMPANYを企業コンセプトに掲げ、スマートフォンなどのモバイル向けコンテンツサービスの企画・開発・運営を行うモバイルインターネットサービス事業を行っております。

主なサービスごとに記載をいたしますと、スマートフォンアプリマーケット(注1)や、様々なSNSプラットフォーム(注2)へ、ゲームアプリケーションを提供している『ゲームサービス』と、人々の生活がより楽しくなるような生活に密着したサービスを各種提供している『ライフサポートサービス』の2つに分類され、合わせて当社はモバイルインターネットサービスを事業内容とする単一セグメントであります。

当社を取り巻く環境におきましては、平成27年度のスマートフォンの出荷台数が前年と同様の2,760万台と予測されており、スマートフォンの出荷台数は落ち着いたものの、平成27年3月末の携帯電話契約数におけるスマートフォンの契約数は、6,850万件となり、平成30年度には1億件を超えることが予想されております。(株式会社MM総研調べ、平成27年10月現在)

また、モバイルコンテンツ市場としては、平成26年度は1兆4,566億円(対前年比135%)と成長をしており、中でも特にスマートフォン市場は1兆3,026億円(対前年比156%)と大きく成長をしております。また、スマートフォン市場の内、ゲームが8,938億円(対前年比160%)と非常に大きな割合を占めており、今後もスマートフォンゲームを中心に市場の拡大が見込まれます。(一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ、平成27年8月現在)

このような状況の下、当社の平成29年2月期の業績は、売上高1,500百万円(前期比18.9%増)、営業利益215百万円(前期比32.5%増)経常利益200百万円(前期比27.4%増)当期純利益174百万円(前期比10.1%増)と増収増益を予想しております。

(注1) スマートフォンアプリマーケット：Google Play、App Store等のアプリケーションを流通させるオンラインサービス

(注2) SNSプラットフォーム：グリー株式会社が運営するGREE、株式会社ディー・エヌ・エーが運営するMobage等のプラットフォーム

(2) 財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況

(資産の部)

当事業年度末における総資産は、前事業年度と比較して234,678千円増加し、750,013千円となりました。その主な要因は、前渡金が11,016千円減少したものの、現預金が97,023千円増加、売掛金が54,924千円増加、仕掛品が60,833千円増加、及び無形固定資産が17,552千円増加したことによります。

(負債の部)

当事業年度末における負債は、前事業年度と比較して76,462千円増加し、297,561千円となりました。その主な要因は、未払金が16,421千円減少したものの、買掛金が35,825千円増加、預り金が26,288千円増加、未払法人税等が12,834千円増加、及び長期借入金が17,906千円増加したことによります。

(純資産の部)

当事業年度末における純資産は、前事業年度と比較して158,216千円増加し、452,452千円となりました。その要因は、当期純利益を158,216千円計上したことによる利益剰余金の増加によります。

②キャッシュ・フローの状況

当事業年度末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、前事業年度末に比べ117,023千円増加し、318,335千円となりました。各キャッシュ・フローの状況とそ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)

営業活動の結果獲得した資金は、151,752千円となりました。主な要因は、税引前当期純利益の計上157,482千円、減価償却費の計上76,660千円、売上債権の増加54,924千円、たな卸資産の増加60,825千円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)

投資活動の結果支出した資金は、52,635千円となりました。主な要因は、無形固定資産の取得による支出が67,857千円発生、有形固定資産の取得による支出が2,972千円、及び定期預金の払戻による収入20,000千円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)

財務活動の結果獲得した資金は、17,906千円となりました。主な要因は、長期借入金の純増加額17,906千円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27年2月期	平成28年2月期
自己資本比率	57.1	60.3
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	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ	—	—

(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、株主に対して効果的に経済的価値を還元すること、その経済的価値を生み出す源泉となる企画の競争力を備えることが経営における重要事項と認識しております。

現状においては、財務体質の強化を図るとともに今後の事業展開に備えるために、内部留保を優先していく方針を採っており、設立以来、配当を実施しておりません。

しかしながら、今後は安定した収益力の確保や事業基盤の強化に必要な内部留保が充実した場合、将来の成長に必要な事業投資資金や企業を取り巻く環境の変化を総合的に勘案したうえで、株主に対する収益の配当を検討する方針となっております。配当の回数については、定時株主総会にて期末配当の1回を基本方針としております。配当の決定機関は、株主総会であります。

(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、当社の業績及び事業展開上のリスクとなる可能性がある主要な事項を記載しております。必ずしも事業上のリスクに該当しない事項についても、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項については、投資者に対する情報開示の観点から積極的にこれを開示しております。

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が判断したものであり、将来において発生する可能性の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. 市場動向

新たな法的規制の導入、プラットフォーム運営事業者等の動向など、予期せぬ要因により、モバイル市場の発展が阻害される場合には、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。また、モバイルインターネットサービス事業を展開する市場の歴史はまだ浅く、かつ変化が激しいため、ビジネスの将来性は不透明な部分があります。その他予期せぬ要因による市場環境の変化が生じた場合には、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

II. 技術革新

当事業の中心でありますモバイル関連分野は新しい技術の開発及びそれに基づく新サービスの開発が日々行われており、変化の激しい業界です。この新しい技術やサービスへの対応が遅れた場合、当社の競争力が低下し業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

また、携帯端末の分野においてはスマートフォン・タブレット端末等が急速に普及しており、高性能化・多機能化が進んでおります。このような技術の進歩に起因するビジネス環境の変化に当社が適切に対応できない場合、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

②サービスに関わるリスク

I. 他社との競合について

当社が事業を展開するモバイル市場においては、技術革新のスピードや顧客ニーズの変化が速く、それに基づく新サービスの導入が相次いで行われております。当社は、これらの変化に対応するためサービスの拡充に努めておりますが、今後当社が魅力あるサービスを開発・提供できず、競合会社が提供するサービスとの差別化が図られない場合には、ユーザー数の減少を招き、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

II. 事業構造について

プラットフォーム運営事業者等において不測の事態が発生した場合や、プラットフォーム運営事業者等のインターネット接続サービスに関する事業方針の変更があった場合、当社が提供するサービスに対してユーザーから苦情が多発する等の理由により、当社サービスがソーシャルアプリもしくはキャリア公式サイトとして不相当であるとプラットフォーム運営事業者等が判断し、サービス提供に関する契約を解除された場合には、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

また、当社の売上においてスマートフォン向けゲームの比率が高まっていることから、アライアンスタイトルでの間接的な取引も含めてプラットフォーム運営事業者であるApple Inc. 及びGoogle Inc. への収益依存が拡大しております。そのため、プラットフォーム運営事業者の事業戦略の転換並びに動向に伴い、手数料率や為替変動によるアイテム単価の変更等の要因により、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

III. タイトルの継続的な提供について

ソーシャルゲームは提供開始から数か月～1年程度で売上等がピークアウトする傾向が一般的であり、安定的な収益をあげるためには、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。

す。当社では、強みであるコアジャンルや、ミッドコアジャンルに特化したタイトルを運営しており、その運営を通じて得た手法を新規タイトルの開発に活用しておりますが、複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、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

IV. ユーザーの嗜好の変化について

スマートフォン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できない場合には、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、計画どおり進まない場合には、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

V. 特定の事業者への依存のリスク

最近2事業年度の主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合は、「6 その他(1) 生産、受注及び販売の状況」に記載の通りであり、携帯キャリアに対する依存度が高い状況にあります。

携帯キャリアのインターネット接続サービスに関する事業方針の変更等があった場合には、当社の業績及び今後の事業展開に大きな影響を与える可能性があります。

また、当社の事業の中に特定の取引先からの受託や協業の案件が含まれております。当社は、新規取引先の開拓を行う等、特定の取引先に依存しないビジネス構築を心掛けておりますが、取引先の経営方針の変更等により、当社の業績及び今後の事業展開に大きな影響を与える可能性があります。

VI. 受託開発案件について

当社が行う受託開発は、プロジェクトの見積りの誤り、作業進捗の遅れ等により、自社での超過経費の負担が発生し、プロジェクトの採算が悪化する可能性があるほか、検収遅延により売上計上や代金回収の遅れが発生する可能性があります。当社では、このようなリスクを回避するため、プロジェクト別の原価予測や工数管理を徹底することにより、業績への影響の軽減に努めておりますが、費用の変動や、納入又は検収の遅れが生じた場合には、当社の事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

VII. 新規事業について

新規事業を開始するにあたっては、ユーザーニーズの把握などの研究や、システム開発を行う必要があり、動向調査や開発への投資、広告宣伝費等の追加的な支払いが発生し、利益率が低下する可能性があります。また人員不足等の原因により開発に時間を要して対応が遅れた場合や、当初の想定どおりに進捗しなかった場合には、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

VIII. 売上債権回収に関するリスク

当社は債権回収リスクに留意し、与信管理の強化を推進しておりますが、一方でプラットフォーム運営事業者等に委託している回収代行については、プラットフォーム運営事業者等の責によらない事由により代金を回収できない場合、その旨を当社に通知することでプラットフォーム運営事業者等は回収義務を免除されます。したがって、今後このような未回収代金が回収不能になり貸倒れに伴う費用が増加した場合、当社の業績に影響を与える可能性があります。

IX. 不正行為等によるリスク

当社のソーシャルゲームのタイトルには、ユーザー同士がゲーム内で獲得したアイテムを交換できる機能を設けております。このような機能を導入しているソーシャルゲームは一般的に数多くありますが、一部のユーザーがゲーム内アイテム等をオークションサイト等において現実の通貨で売買するというリアル・マネー・トレード（以下、「RMT」という。）を行う場合があります。悪意のあるユーザーが不正にゲーム内アイテム等を入手し、RMTによって多額の金銭を得るといった不正行為等が行われることが、社会的な問題となっております。当社では、利用規約でRMTの禁止を明記するとともに、違反者に対してはゲームの利用停止や強制退会等の厳正な対応を講じる方針であることを明確にしております。しかしながら、当社に関連するRMTが

大規模に発生、又は拡大した場合には、当社のサービスの信頼性が低下し、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

X. 広告出稿について

モバイル市場における広告の出稿形態は変化が激しいため、当社は広告出稿形態による効果等を常に監視、検証し、最適な広告出稿形態を選択し、有料会員獲得に努めております。しかしながら、広告媒体自体の影響力の低下により想定通りに会員数を獲得できない場合、また広告媒体の出稿枠獲得競争の激化等により、会員獲得コストが上昇した場合には、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

XI. サービスにおける表現の健全性確保について

当社では提供するサービスの制作及び配信等において、一般財団法人コンピュータエンターテインメント協会や、プラットフォーム運営事業者等の性的・暴力的表現等に関するガイドラインに準拠し、提供サービスの健全性確保に努めております。しかしながら、性的・暴力的表現に関する法的規制や法解釈、プラットフォーム運営事業者等の設ける基準は、社会情勢等により変化する可能性があるため、法的規制の強化や、プラットフォーム運営事業者等の基準の変更等により、当該サービスの提供を継続できなくなった場合、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

③システムに関わるリスク

I. システム、ネットワーク障害について

当社は、大手クラウドサービス事業者を利用し、かつバックアップ管理の冗長化を行うなど、サービスの安定運用のための対策を行っておりますが、大規模なプログラムの不良や、アクセス数の急激な増加によるサーバ負荷の増加、悪意ある第三者による不正アクセス、情報の漏洩等の違法な行為、その他何らかの理由によりシステム障害等が発生した場合には、当社の事業活動に支障をきたし、当社サービスの信頼性の低下を招き、当社の業績に影響を与える可能性があります。

II. 災害復旧対策等について

当社では、自然災害、事故等に備え、定期的なバックアップ、稼働状況の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、開発拠点は、本店所在地である東京都にあり、当該地区において大地震、台風等の自然災害及び事故、火災等により、設備の損壊や電力供給の制限等の事象が発生した場合、国際紛争等による物的、人的損害が甚大になった場合には、当社の事業活動に支障をきたし、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

④法的規制・制度動向によるリスク

I. 当社事業に関連する法的規制

当社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を負う場合があります。

次に、当社が運営するサービスは、有料アイテム・コンテンツを購入して利用することが可能であることから「資金決済に関する法律」の適用を受けており、その法律に沿った運用を行っております。また、ユーザーが安心・安全に当社のサービスを利用できる環境を整備するため、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（以下、「同協会」）に加入するとともに、同協会の自主規制等のガイドラインを遵守し、業界の健全性、発展性を損なうことのないよう努めております。

また、サービス内で提供されているSNS機能は、ユーザー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。

なお、システム開発やコンテンツ制作等を外注している場合があり、それらの取引の一部は「下請代金支払遅延等防止法」の適用対象になります。

当社は上記各種法的規制等について誠実に対応していると考えておりますが、不測の事態等により、万が一当該規制等に抵触しているとして契約等の効力が否定された場合、当社が何らかの行政処分を受けた場合、また、今後これらの法令等が強化・改正され、もしくは新たな法令等が定められ、当社の事業が制約を受ける場合には、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。そのほか、法的規制に違反していないとしても、当社のサービスの信頼性やブランドが毀損し、サービスの安定的な提供が困難になった場合、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

また、スマートフォンの利用者は年齢層が幅広く、昨今では中高生のユーザーも増加、またスマートフォンをもたない未成年者が家族の端末を利用し当社のサービスで遊ぶ、といったような未成年者のユーザーも増加しております。当社のサービスでは、一部で有料アイテム・コンテンツを販売しており、アイテムやコンテンツを購入する際には、クレジットカードの利用、プラットフォーム運営事業者等の決済、またはプリペイドカードを利用するなど決済手段がいくつか存在します。当社では、同協会や、各地域の消費生活センター、消費者庁と情報交換を行い、健全な市場環境の形成に取り組んでまいりますが、当社が想定していない規制等が新たに制定された場合は、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑤社内体制に関わるリスク

I. 人材の採用・育成について

当社は、新卒採用を継続的に行う事で、優秀な学生の安定採用を目指しております。また、中途採用においては、複数の人材紹介会社から多角的な採用を行っております。しかしながらモバイル市場の人材獲得競争が非常に激しいことから、今後当社が必要とする人材が適時確保できない場合は、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

また、育成においては、社内及び社外の研修制度を活用し、人材教育にも力を入れておりますが、社内における人材の育成が計画通りに進まず、適正な人員配置が困難になった場合は、業務委託契約による委託先や派遣社員を増員することが必要な場合も想定されます。これにより、一時的な業務委託費等の増加、必要な能力を有した人材の適所への配置の困難、社内に知見等のノウハウが蓄積されないことなどにより、当社の事業及び業績に影響を与える可能性があります。

II. 内部管理体制

当社は、内部関係者の不正行為等が発生しないよう、国内外の法令・ルールへの遵守及び企業倫理に沿った法令遵守規程を制定するとともに、代表取締役社長直轄の独立した組織として内部監査室を設置するなど内部管理体制の充実に努めております。しかしながら、法令等に抵触する事態や内部関係者による不正行為が発生する可能性は皆無ではないため、これらの事態が生じた場合には、当社の業績に影響を与える可能性があります。

III. 個人情報保護体制について

当社は、当社が運営するサービス利用者の個人情報を取得する場合があります。当社では「個人情報の保護に関する法律」「個人情報の保護に関する法律についての経済産業分野を対象とするガイドライン」等に従い、個人情報の厳正な管理を行うため「個人情報保護方針」を定めております。また、データベースへのアクセス権限の設定、及び外部侵入防止のためのセキュリティ等の採用により個人情報の漏洩防止を図っております。また「不正アクセス行為の禁止等に関する法律」において、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、個人情報に紐づいたIDやパスワード等の情報にも厳正なセキュリティ管理を実施し、機密情報の漏洩防止を図っております。このような対策にも関わらず、外部からの不正アクセスや内部関係者の不正行為等が発生し個人情報等の漏洩や不正使用等の事態が生じた場合、損害に対する金銭補償や企業イメージの悪化等により、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

IV. 特許・知的財産権の保護に関するリスク

当社の提供するサービスによる第三者の知的財産権の侵害の有無等について、外部の専門家との連携や、

社内管理体制を強化しておりますが、チェックが十分でない場合や、認識不足等により、第三者から権利侵害の損害賠償請求や使用差し止め等の訴えを起こされる可能性、及び権利に関する使用料等の対価の支払が発生する可能性があります。その場合には、当社の業績及び事業展開に影響を与える可能性があります。

⑥その他

I. 新株予約権の行使による株式価値の希薄化

当社は役員及び従業員に対して、モチベーションの向上を目的としたストック・オプションを付与しております。今後新株予約権の行使が行われた場合、保有株式の株式価値が希薄化する可能性があります。なお、本書提出現在における新株予約権による潜在株式数は210,600株であり、発行済株式総数1,620,000株の13.00%に相当します。

II. ベンチャーキャピタル及び投資事業組合の株式保有比率

本書提出日現在、ベンチャーキャピタル及びベンチャーキャピタルが組成した投資事業組合（以下「VC等」といいます。）が所有している株式数は336,000株存在し、発行済株式総数1,620,000株の20.74%に相当します。一般的に、VC等が未上場株式に投資を行う目的は、上場後に当該株式を売却してキャピタルゲインを得ることにありますので、VC等は当社の上場後において所有する株式の一部または全部を売却することが想定されます。当該株式売却により、一時的に需給のバランスの悪化が生じる可能性があり、当社株式の市場価格が低下する可能性があります。

III. 税務上の繰越欠損金について

当社の事業が当社の想定通りに推移した場合には、第18期（平成28年3月1日～平成29年2月28日）以降に所得が拡大することにより、繰越欠損金がなくなることで、通常の税率に基づく法人税、住民税及び事業税の負担が発生し、当社の当期純利益及び営業キャッシュ・フローに大きな変化を与える可能性があります。

(5) 継続企業の前提に関する重要事象等

該当事項はありません。

2. 企業集団の状況

当社は、『SMART MEDIA COMPANY』を企業コンセプトに掲げ、スマートフォンなどのモバイル向けコンテンツサービスの企画・開発・運営を行うモバイルインターネットサービス事業を主たる事業としています。

当社の特徴としては、携帯電話の黎明期から実用性とエンターテインメント性にこだわった「新しくて面白い」モバイル向けコンテンツサービスを手掛けてまいりました。変化の激しいモバイル業界にタイムリーに対応するため、企画から開発、運用に至るまで一貫して社内で内製できる体制を構築し、ゲームからナビゲーションまで自社開発できる高い技術力を有しています。

商品展開に関しては時流に合わせた様々なジャンルに挑戦し商品ポートフォリオを拡大していく一方、個々の商品に関しては一過性ではない「長く愛される」コンテンツ作りを目指しています。

事業モデルとしては自社サービスのみならず、他社との協業や受託なども積極的に取り組み、複数の事業ポートフォリオを構築することで安定した事業基盤を築いています。

なお、当社はモバイルインターネットサービス事業の単一セグメントのため、セグメント別の記載を省略しております。そのため、主たるサービスごとに記載いたしますとゲームサービス、ライフサポートサービスの2つに分類され、主な内容は以下の通りになります。

(1) ゲームサービス

スマートフォンアプリマーケット（注1）や、様々なプラットフォーム（注2）へ、ゲームアプリケーションを提供しています。スマートフォンゲーム市場は平成25年から平成26年にかけて前期比160%の8,938億円までに成長しており、今後も成長が予想されます。（一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ、平成27年8月現在）ゲームサービスは当社の中では比較的新しいサービスジャンルであり、重点を置いております。企画から開発、運用まで一貫して社内体制を築いており、他社からの受託・アライアンスなどのゲームアプリケーションも複数開発運用しています。ゲームサービスには自社タイトルとアライアンスタイトルの2つのサービスがあります。

（注1）スマートフォンアプリマーケット：Google Play、App Store等のアプリケーションを流通させるオンラインサービス

（注2）プラットフォーム：グリー株式会社が運営するGREE、株式会社ディー・エヌ・エーが運営するMobage等のプラットフォーム。

①自社タイトル

自社オリジナルのゲームサービスです。当社の提供するゲームは、基本的に無料で利用可能なサービスで、ゲーム内でアイテムを購入する際に課金する、アイテム課金型のフリーミアムモデル（注）のサービスとなっています。

代表サービスである『魔雀ヴィーナスバトル』は麻雀とカードバトルを融合させた新しいタイプのゲームで、麻雀ファンだけでなく幅広いユーザが楽しめる麻雀カードバトルゲームです。また、「ヴィーナス×ブレイド」は武器を美少女で擬人化したカードバトルゲームです。

（注）フリーミアムモデル：基本的なサービスは無料で提供し、さらに高度な機能や特別な機能については料金を課金する仕組みのビジネスモデル。

②アライアンスタイトル

他社と共同で事業展開しているゲームサービスです。当社は長年にわたる多数の開発運用実績を背景に他社の様々なモバイルサービスをサポートして参りました。最近ではソーシャルゲームやスマートフォンゲームなどのモバイルゲーム開発で培った技術やノウハウを活用して、他社のゲームサービスの企画から開発、運用まで幅広くサポートしています。

スマートフォンゲーム市場は近年急成長をしており、ゲームサービス以外を主な事業とする企業からも注目をされ、新規参入企業が増加する中で、更なる競争激化となっております。

そのような事業環境の中で、当社は他業種からの新規参入企業の増加をビジネスチャンスと捉え、ゲームの企画・開発・運営を当社が担う事で、新規参入企業のサポートも行っております。

当社が提供している代表的なゲームサービスのタイトルは以下のとおりです。

平成28年2月29日現在

区分	タイトル	提供プラットフォーム	内容
自社タイトル	ヴィーナス†ブレイド	App Store、Google Play GREE、Mobage、dgame	伝説の武器を女性の姿に具現化した「ヴィーナスブレイド」と共に冒険する物語のカードバトルゲームです。
	麻雀ヴィーナスバトル	App Store、Google Play	「ヴィーナス†ブレイド」の世界観を受け継いだ、麻雀とカードバトルを融合したファンタジーRPGです。
	大合戦！麻雀クロニクル	App Store、Google Play	歴史上の有名戦国武将たちと一緒に麻雀バトルで天下統一を目指す戦国麻雀RPGゲームです。
	超逆転！ベースボールDX	Google Play	ピッチャーが投げてくる球種に合わせて、スイングするタイミングで左右に打ち分け、「HOME RUN」「HIT」などのランダムに入れ替わるターゲットパネルを狙う野球ゲームです。
	キミに恋する物語	App Store、Google Play	個性的なイケメン達との恋愛を楽しむ女性向け恋愛シミュレーションゲームです。
アライアンス タイトル	マジカルフリック	App Store、Google Play	株式会社NTTドコモと共同開発。縦フリック×横フリックの簡単なフリック操作で遊ぶ新感覚のパズル型RPGです。

自社タイトルはゲームがヒットした場合には大きな売上と利益を生み出すメリットがあります。一方で、ゲームがヒットしなかった場合には、収益が上がらずに開発投資や運用費用を賄えない可能性があるというデメリットも存在します。

アライアンスタイトルにおいては、サービス毎にパートナー企業との契約を締結し、ゲームがヒットしなかった場合にもパートナー企業から開発や運用を受託することで、安定した収益を確保する事が出来るメリットがあります。一方で、ゲームがヒットした場合にはレベニューシェアでの収益を上げられるものの、自社タイトルと比較すると大きな収益を享受出来ないデメリットも存在しております。

当社では、多くの同業他社が自社タイトルを中心に収益を構成しているのに対し、経営の安定性と成長性のバランスが重要だと認識をしており、複数のアライアンスタイトルを積み重ねる事で、安定した収益を確保し、タイトルを増やす事で事業の成長も行えると考えております。また、上記の安定収益を確保した上で、自社タイトルをヒットさせることで、更なる成長を狙って参ります。

(2) ライフサポートサービス

人々の生活がより楽しくなるような生活密着型の実用サービスを各種提供しています。主な提供先としてはスマートフォンアプリマーケット（注1）や、通信キャリア（注2）向け公式サイトです。

ライフサポートサービスは当社の創業時から続く息の長いサービスですが、現在はスマートフォン向けのサービス利用者が急速に増加してきております。

ライフサポートサービスにはライフサポート、融合ジャンル、ソリューションの3つのサービスがあります。

（注1）スマートフォンアプリマーケット：Google Play、App Store等のアプリケーションを流通させるオンラインサービス

（注2）通信キャリア：株式会社NTTドコモ、KDDI株式会社、ソフトバンク株式会社等の電気通信事業者

① ライフサポート

生活に密着した情報をスマートフォンアプリなどで提供しています。ラーメン好きのためのグルメサイト『超らーめんナビ』などを自社運営する一方、各出版社等との協業でお出かけ情報サイト『るるぶmobile』（株式会社JTBパブリッシング）やロト・ナンバーズ情報サイト『超速ロト・ナンバーズ』（株式会社主婦の友インフォス情報社）などのサービスも手掛けております。

当社が提供している代表的なライフサポートサービスのタイトルは以下のとおりです。

平成28年2月29日現在

区分	タイトル	提供プラットフォーム	内容
ライフサポート	超らーめんナビ	i-mode、dmenu、スゴ得コンテンツ、EZweb、Yahoo!ケータイ	約4万件のラーメン情報すべて位置情報付で、現在地周辺のラーメン店が検索できる、ラーメンコミュニティサイトです。
	一億人のラーメン	App Store、Google Play	4万件を超える店舗情報から、今いる場所、好みからオススメラーメン店を順番に紹介。全国のラーメンファンと情報共有することも可能です。
	るるぶmobile	i-mode、dmenu、EZweb、Yahoo!ケータイ	地図・乗換・宿泊予約といった機能はもちろん、2万件の観光情報、イベント、クーポン、観光チケットまで機能満載の旅行サイトです。
	超速ロト・ナンバーズ	i-mode、dmenu、EZweb、auスマートパス、Yahoo!ケータイ	当選数字の速報、過去の当選数字の確率を計算できるほか、占いやゲーム・コラムも満載の情報サイトです。
	ナビダス渋滞予報	i-mode、dmenu、EZweb、Yahoo!ケータイ	業界初の渋滞予報サービス、路線概況図が人気の、総合ドライバーズサイトです。

②融合ジャンル

実用サービスにゲームサービスで培ったエンターティメントノウハウを融合した新機軸のサービスです。声優の声でお知らせしてくれるお天気アプリ『萌えテレ』や、自分好みの声優の声やアニメキャラを選んでナビゲートしてくれるナビゲーションアプリ『MAPLUS』などが代表的サービスです。『MAPLUS』は平成18年にPSP(注)ソフトとしてリリースされ、シリーズ累計20万本以上の販売実績があり、エンターティメント性の高いナビゲーションとして人気を得てまいりました。現在ではスマートフォンアプリとして声優ナビ機能を持つ『MAPLUS』シリーズを各種展開しています。中でも、『MAPLUS+』は基本無料で使える本格ナビゲーションアプリで、多くの声優とタイアップした音声データを有料で提供するアイテム課金を実現したフリーミアムモデルのナビゲーションとなっています。

(注) PSP：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのプレイステーションポータブル。

当社が提供している代表的な融合ジャンルのタイトルは以下のとおりです。

平成28年2月29日現在

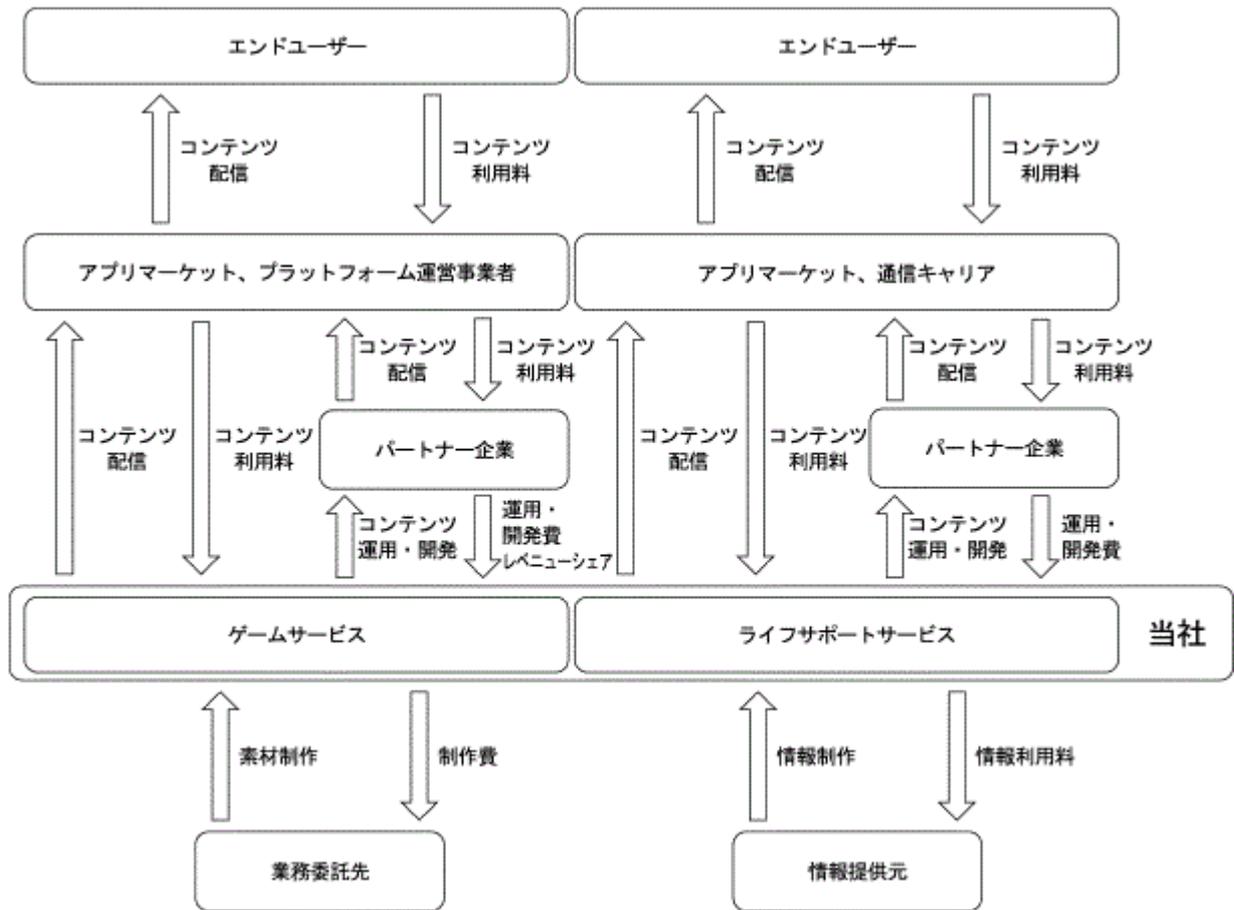
区分	タイトル	提供プラットフォーム	内容
融合ジャンル	MAPLUS+	App Store、Google Play	基本無料のスマホ専用ナビゲーションアプリです。アニメコラボや「声優ナビ」機能も満載です。
	MAPLUS for スマートフォン	App Store、Google Play	案内音声を声優の声に変更することのできる楽しいスマホ専用ナビゲーションアプリです。
	萌えテレ	App Store、Google Play、auスマートパス	声優達が演じる個性的なキャスターが、テレビ番組のように毎日の天気予報と占いを伝えるアプリです。

③ソリューション

長年のライフサポートサービス運用で得られた技術やノウハウを活用して、モバイルシステム構築技術や位置情報、ナビゲーション技術などをソリューション化し、GPS動態管理システムやサービススタッフ向け業務支援システムなどを各種企業向けに提供しております。

事業系統図は次のとおりであります。

〔事業系統図〕



3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社は、SMART MEDIA COMPANYを企業コンセプトに掲げ、スマートフォンなどのモバイル向けコンテンツサービスの企画・開発・運営を行うモバイルインターネットサービス事業を主たる事業としています。これまでも携帯電話の黎明期から実用性とエンターテインメント性にこだわった「新しくて面白い」モバイル向けコンテンツサービスを手掛けてまいりました。現在は変化の激しいモバイル業界にタイムリーに対応するため、企画から開発、運用に至るまで一貫して社内で内製できる体制を構築し、ゲームからナビゲーションまで自社開発できる高い技術力を有しております。

今後は当社の持つ高い技術力を融合させ、当社独自のノウハウを活かした競争力のあるサービスの提供を継続してまいります。また新規ユーザーを獲得するための施策を積極的に実施することで、ユーザー数の拡大に努めてまいります。

(2) 目標とする経営指標

当社は、事業拡大と企業価値向上のために、営業利益の中長期的な成長を重視しております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社は、SMART MEDIA COMPANYの企業コンセプトのもと、人々の生活に笑顔をもたらすサービスを創造し続ける事をビジョンに掲げ、今後も数多くのモバイルデバイス向けコンテンツサービスを提供して参ります。

上記を実現する為に、ゲームサービス事業とライフサポート事業の両事業共に、自社サービスとアライアンスサービスをバランス良く提供する事で収益を積み上げ、事業の「安定性」と「成長性」の両立の実現に努めて参ります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社が対処すべき主要な課題は以下のとおりであります。

①知名度の向上とユーザー数の拡大

当社が持続的に成長するためには、当社及び当社サービスの知名度を向上させ、新規ユーザーを継続的に獲得し、ユーザー数を拡大していくことが必要不可欠であると認識しております。そのためには、効果的な広告宣伝活動等により当社知名度を向上させること、また多種多様なコンテンツを展開し、当社のサービスをより多くのユーザーに利用してもらえるように、新規ユーザーを獲得するための施策を積極的に実施することでユーザー数の拡大に努めて参ります。

②人材の確保と育成

品質の高いサービスを提供し続けるために、当社では優秀な人材を確保するよう努めておりますが、一方で従業員数の増加は人件費を押し上げ、経営を圧迫する要因になります。したがって、事業規模の拡大、成長スピードに合わせた適正な人数で最大の効果を上げるべく、綿密な人員計画の策定、柔軟な雇用形態の実現及び人事制度の刷新等に取り組んでおります。さらに、従業員の能力向上のため教育カリキュラムの充実を推進し、人材を育成する事により、組織体制の強化とサービスのクオリティ向上を目指して参ります。

③技術革新への対応

当社が展開する事業は、技術革新のスピードや顧客ニーズの変化が速く、それに基づくサービスの導入が相次いでいる非常に変化の激しい業界に属しております。当社は、これらの変化に対応するため、優秀な技術者の確保、新しい技術の探求や採用等を行い、新技術の普及状況を捉えた事業展開を推進して参ります。

④コンテンツの安全性及び健全性強化への対応

インターネット市場の普及に連れて、コンテンツの安全性及び健全性に対する社会的な要請は一層高まりを見せております。当社は、コンテンツサービスを提供する立場から、ユーザーが安心して利用できるように、ウェブサイトの安全性及び健全性を強化していくことが必要であると考えております。

⑤継続的な事業収益への対応

当社では、多くの同業他社が自社タイトルを中心に収益を構成しているのに対し、経営の安定性と成長性のバランスが重要だと認識をしており、複数のアライアンスタイトルを積み重ねる事で、安定した収益を確保し、タイトルを増やす事で事業の成長も行えると考えており、安定収益を確保した上で、自社タイトルをヒットさせることで、更なる成長を狙って参ります。

(5) その他、会社の経営上重要な事項

該当事項はありません。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、国内の同業他社との比較可能性を確保するため、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

5. 財務諸表

(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	221,312	318,335
売掛金	143,957	198,881
商品及び製品	47	29
仕掛品	※1 10,293	71,127
原材料及び貯蔵品	88	98
前払費用	3,581	5,259
前渡金	11,016	—
未収入金	3,103	2,179
繰延税金資産	11,653	24,056
その他	18	—
貸倒引当金	△309	△200
流動資産合計	404,763	619,766
固定資産		
有形固定資産		
建物	3,005	2,323
工具、器具及び備品	3,533	3,955
有形固定資産合計	※2 6,539	※2 6,279
無形固定資産		
ソフトウェア	77,532	29,266
ソフトウェア仮勘定	6,650	72,468
無形固定資産合計	84,182	101,735
投資その他の資産		
敷金及び保証金	8,042	8,932
繰延税金資産	11,287	12,879
その他	520	420
投資その他の資産合計	19,849	22,231
固定資産合計	110,571	130,247
資産合計	515,335	750,013

(単位：千円)

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	36,672	72,497
1年内返済予定の長期借入金	51,536	53,906
未払金	67,721	51,299
未払費用	4,394	3,639
未払法人税等	2,288	15,123
未払消費税等	15,895	18,023
預り金	5,743	32,031
賞与引当金	6,558	6,918
情報利用料引当金	9,382	8,016
事業損失引当金	337	—
流動負債合計	200,529	261,455
固定負債		
長期借入金	20,570	36,106
固定負債合計	20,570	36,106
負債合計	221,099	297,561
純資産の部		
株主資本		
資本金	325,000	325,000
資本剰余金		
資本準備金	315,000	315,000
資本剰余金合計	315,000	315,000
利益剰余金		
利益準備金	1,500	1,500
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	△347,264	△189,047
利益剰余金合計	△345,764	△187,547
株主資本合計	294,235	452,452
純資産合計	294,235	452,452
負債純資産合計	515,335	750,013

(2) 損益計算書

	(単位：千円)	
	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
売上高	991,035	1,261,623
売上原価	※1 403,939	540,611
売上総利益	587,095	721,011
販売費及び一般管理費	※2 575,027	※2 558,395
営業利益	12,067	162,616
営業外収益		
受取利息	88	60
受取配当金	0	0
雑収入	46	671
営業外収益合計	135	732
営業外費用		
支払利息	2,203	2,133
雑損失	58	—
上場関連費用	—	3,732
その他	0	0
営業外費用合計	2,261	5,866
経常利益	9,941	157,482
税引前当期純利益	9,941	157,482
法人税、住民税及び事業税	766	13,261
法人税等調整額	△574	△13,995
法人税等合計	192	△733
当期純利益	9,749	158,216

売上原価明細書

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)		当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)	
		金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)
I 労務費		128,452	25.6	136,335	19.7
II 経費	※1	374,225	74.4	555,050	80.3
当期総製造費用		502,677	100.0	691,385	100.0
期首仕掛品たな卸高		—		10,293	
合計		502,677		701,679	
期末仕掛品たな卸高		10,293		71,127	
他勘定振替高	※2	88,481		89,957	
当期製品製造原価		403,902		540,594	
期首たな卸高		84		47	
期末たな卸高		47		29	
売上原価		403,939		540,611	

(注) ※1 経費の主な内容は、次のとおりであります。

項目	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
情報利用料(千円)	94,449	100,090
外注加工費(千円)	200,031	336,837
減価償却費(千円)	51,546	72,419
地代家賃(千円)	8,402	8,707
通信費(千円)	5,550	5,281

※2 他勘定振替高の主な内容は、次のとおりであります。

項目	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
ソフトウェア(千円)	81,831	17,489
ソフトウェア仮勘定(千円)	6,650	72,468
計	88,481	89,957

(原価計算の方法)

当社の原価計算は、実際原価による個別原価計算であります。

(3) 株主資本等変動計算書

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

(単位：千円)

	株主資本							純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金			株主資本合計	
		資本準備金	資本剰余金 合計	利益準備金	その他利益 剰余金 繰越利益 剰余金	利益剰余金 合計		
当期首残高	325,000	315,000	315,000	1,500	△357,013	△355,513	284,486	284,486
当期変動額								
当期純利益	—	—	—	—	9,749	9,749	9,749	9,749
当期変動額合計	—	—	—	—	9,749	9,749	9,749	9,749
当期末残高	325,000	315,000	315,000	1,500	△347,264	△345,764	294,235	294,235

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)

(単位：千円)

	株主資本							純資産合計
	資本金	資本剰余金		利益剰余金			株主資本合計	
		資本準備金	資本剰余金 合計	利益準備金	その他利益 剰余金 繰越利益 剰余金	利益剰余金 合計		
当期首残高	325,000	315,000	315,000	1,500	△347,264	△345,764	294,235	294,235
当期変動額								
当期純利益	—	—	—	—	158,216	158,216	158,216	158,216
当期変動額合計	—	—	—	—	158,216	158,216	158,216	158,216
当期末残高	325,000	315,000	315,000	1,500	△189,047	△187,547	452,452	452,452

(4) キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期純利益	9,941	157,482
減価償却費	55,806	76,660
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△204	△109
賞与引当金の増減額(△は減少)	510	359
情報利用料引当金の増減額(△は減少)	△2,429	△1,365
事業損失引当金の増減額(△は減少)	△318	△337
受取利息及び受取配当金	△89	△61
支払利息	2,203	2,133
売上債権の増減額(△は増加)	2,717	△54,924
たな卸資産の増減額(△は増加)	△10,241	△60,825
仕入債務の増減額(△は減少)	6,203	13,717
未払金の増減額(△は減少)	27,994	△16,421
その他	917	38,348
小計	93,011	154,657
利息及び配当金の受取額	89	61
利息の支払額	△2,180	△2,219
法人税等の支払額	△522	△746
営業活動によるキャッシュ・フロー	90,397	151,752
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△20,000	—
定期預金の払戻による収入	30,000	20,000
有形固定資産の取得による支出	△2,566	△2,972
無形固定資産の取得による支出	△79,970	△67,857
敷金及び保証金の差入による支出	—	△1,906
その他	—	100
投資活動によるキャッシュ・フロー	△72,537	△52,635

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入れによる収入	50,000	100,000
長期借入金の返済による支出	△47,606	△82,094
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,394	17,906
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	20,254	117,023
現金及び現金同等物の期首残高	181,058	201,312
現金及び現金同等物の期末残高	※1 201,312	※1 318,335

(5) 財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(重要な会計方針)

1. たな卸資産の評価基準及び評価方法

(1)商品・製品・原材料

総平均法による原価法(貸借対照表価額については、収益性の低下に基づく簿価切下げの方法)

(2)仕掛品

個別法による原価法(貸借対照表価額については、収益性の低下に基づく簿価切下げの方法)

(3)貯蔵品

最終仕入原価法による原価法(貸借対照表価額については、収益性の低下に基づく簿価切下げの方法)

2. 固定資産の減価償却の方法

(1)有形固定資産

定率法を採用しております。なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物 3年～15年

工具、器具及び備品 2年～10年

(2)無形固定資産

定額法を採用しております。

なお、自社利用目的のソフトウェアについては、社内における利用可能期間(2年～5年)に基づく定額法、市場販売目的のソフトウェアについては、見込販売数量に基づく償却額と見込収益獲得期間(2年～3年)に基づく均等償却額のいずれか大きい額により償却しております。

(3)長期前払費用

定額法を採用しております。

3. 引当金の計上基準

(1)貸倒引当金

債権の貸倒による損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

(2)賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に備えるため、支給見込額のうち当事業年度末までに発生していると認められる額を計上しております。

(3)情報利用料引当金

コンテンツ課金売上に連動して発生する情報利用料の支払に備えるため、当事業年度に発生すべきもの見積額を計上しております。

(4)事業損失引当金

ハードウェアビジネスからの撤退に伴い今後発生が予測される損失に備えるため、合理的に見積可能な金額を計上しております。

(5)受注損失引当金

受注制作ソフトウェア開発に係る将来の損失に備えるため、当事業年度末において損失の発生が見込まれ、かつ、その金額を合理的に見積ることができる場合、損失見込額を計上しております。

4. 収益及び費用の計上基準

受注制作ソフトウェアに係る収益及び費用の計上基準

役務の提供が完了するまでの期間が3ヶ月を超える場合で、かつ、受注金額が10,000千円以上のものについては工事進行基準を適用し、進捗度が見積もれない場合、または、受注金額が大きく変更する可能性がある場合には、工事完成基準を採用しております。

なお、工事進行基準を適用する際の進捗度の見積りは、原価比例法によっております。

5. キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期資金からなっております。

6. その他財務諸表作成のための基本となる重要な事項

消費税等の会計処理

消費税等の会計処理は、税抜方式によっております。

(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は、これに対応する受注損失引当金を相殺表示しております。相殺表示したたな卸資産に対応する受注損失引当金の額

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
仕掛品に係るもの	10,031千円	－千円

※2. 有形固定資産の減価償却累計額

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
有形固定資産の減価償却累計額	44,819千円	47,723千円

3. 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1行と当座貸越契約を締結しております。これらの契約に基づく事業年度末の借入実行残高は次のとおりであります。

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
当座貸越極度額	100,000千円	100,000千円
借入実行残高	－千円	－千円
差引額	100,000千円	100,000千円

(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。

	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
	10,031千円	－千円

※2. 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額並びにおおよその割合は、次のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
役員報酬	63,600千円	62,400千円
給料手当	86,158千円	99,062千円
業務委託費	70,300千円	112,661千円
支払手数料	199,505千円	132,545千円
広告宣伝費	74,282千円	77,553千円
賞与引当金繰入額	6,558千円	3,282千円
減価償却費	4,260千円	4,240千円

おおよその割合

販売費	73.6%	72.6%
一般管理費	26.4%	27.4%

(株主資本等変動計算書関係)

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当事業年度期首	増加	減少	当事業年度末
普通株式(株)	7,300	—	—	7,300

2 自己株式に関する事項

該当事項はありません。

3 新株予約権等に関する事項

該当事項はありません。

4 配当に関する事項

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当事業年度期首	増加	減少	当事業年度末
普通株式(株)	7,300	1,452,700	—	1,460,000

(注) 発行株式数の増加1,452,700株は、平成27年11月12日付にて普通株式1株を200株とする株式分割を実施したことによる増加分であります。

2 自己株式に関する事項

該当事項はありません。

3 新株予約権等に関する事項

該当事項はありません。

4 配当に関する事項

該当事項はありません。

(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。

	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
現金及び預金	221,312千円	318,335千円
預入期間が3か月を超える定期預金	20,000 "	— "
現金及び現金同等物	201,312千円	318,335千円

(リース取引関係)

内容の重要性が乏しく、契約1件当たりの金額が少額なリース取引のため、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、資金運用については短期的な預金等に限定し、また、資金調達については、必要な運転資金を主に銀行借入によるものとする方針です。デリバティブ取引は行っておりません。

(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は、顧客の信用リスクに晒されております。当該リスクに関しては、当社の与信管理規定に従い、取引先ごとの期日管理及び残高管理を行うとともに、主な取引先の信用状況を期ごとに把握する体制としております。

営業債務である買掛金は、そのほとんどが1年以内の支払期日です。

長期借入金は主に運転資金に対応する資金調達です。

営業債務や借入金は、流動性リスクに晒されておりますが、当社では、月次で資金繰計画を作成するなどの方法により管理しております。

2 金融商品の時価等に関する事項

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。

前事業年度(平成27年2月28日)

	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	221,312	221,312	—
(2) 売掛金	143,957		
貸倒引当金 ^(※)	△309		
	143,647	143,647	—
資産計	364,960	364,960	—
(3) 買掛金	36,672	36,672	—
(4) 未払金	67,721	67,721	—
(5) 1年内返済予定の 長期借入金	51,536	51,536	—
(6) 長期借入金	20,570	20,607	37
負債計	176,499	176,536	37

(※) 売掛金に対して計上している貸倒引当金を控除しております。

当事業年度(平成28年2月29日)

	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	318,335	318,335	—
(2) 売掛金	198,881		
貸倒引当金 ^(※)	△200		
	198,681	198,681	—
資産計	517,016	517,016	—
(3) 買掛金	72,497	72,497	—
(4) 未払金	51,299	51,299	—
(5) 1年内返済予定の 長期借入金	53,906	53,906	—
(6) 長期借入金	36,106	36,236	130
負債計	213,809	213,939	130

(※) 売掛金に対して計上している貸倒引当金を控除しております。

(注1) 金融商品の時価の算定方法並びに有価証券及びデリバティブ取引に関する事項

資 産

(1) 現金及び預金、(2) 売掛金

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。

負 債

(3) 買掛金、(4) 未払金、(5) 1年内返済予定の長期借入金

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。

(6) 長期借入金

長期借入金の時価については、元利金の合計額と同様の新規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。

(注2) 金銭債権の決算日後の償還予定額

前事業年度(平成27年2月28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)
現金及び預金	221,312	—	—	—
売掛金	143,647	—	—	—
合計	364,960	—	—	—

当事業年度(平成28年2月29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)
現金及び預金	318,335	—	—	—
売掛金	198,881	—	—	—
合計	517,016	—	—	—

(注3) 長期借入金の決算日後の返済予定額

前事業年度(平成27年2月28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)
長期借入金	51,536	20,570	—	—	—	—
合計	51,536	20,570	—	—	—	—

当事業年度(平成28年2月29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)
長期借入金	53,906	33,336	2,770	—	—	—
合計	53,906	33,336	2,770	—	—	—

(ストック・オプション等関係)

1. スtock・オプションにかかる費用計上額及び科目名

該当事項はありません。

2. スtock・オプションの内容、規模及びその変動状況

(1) スtock・オプションの内容

	平成25年 ストック・オプション	平成27年 ストック・オプション
付与対象者の区分及び人数(名)	当社取締役3名 当社監査役1名 当社従業員17名	当社取締役3名 当社監査役1名 当社従業員31名
株式の種類及び付与数(株)	普通株式 142,200株	普通株式 73,000株
付与日	平成24年6月15日	平成27年7月15日
権利確定条件	当社におけるその地位(取締役、監査役、従業員等)を継続して保有していること。 それ以外で割当を受けたもの場合は、当社との円満な取引関係が継続的に維持されていること。	当社におけるその地位(取締役、監査役、従業員等)を継続して保有していること。 それ以外で割当を受けたもの場合は、当社との円満な取引関係が継続的に維持されていること。
対象勤務期間	対象勤務期間の定めはありません。	対象勤務期間の定めはありません。
権利行使期間	自 平成26年5月29日 至 平成34年5月28日	自 平成29年7月16日 至 平成37年7月15日

(注) 平成27年11月12日付で普通株式1株につき200株の株式分割を実施しており、上記株数は株式分割考慮後の株式数で記載しております。

(2) ストック・オプションの規模及びその変動状況

① ストック・オプションの数

	平成25年 ストック・オプション	平成27年 ストック・オプション
権利確定前(株)		
前事業年度末	—	—
付与	—	73,000
失効	—	1,400
権利確定	—	—
未確定残		71,600
権利確定後(株)		
前事業年度末	141,600	—
権利確定	—	—
権利行使	—	—
失効	2,600	—
未行使残	139,000	—

(注) 平成27年11月12日付で普通株式1株につき200株の株式分割を実施しており、上記株数は株式分割考慮後の株式数で記載しております。

② 単価情報

	平成25年 ストック・オプション	平成27年 ストック・オプション
権利行使価格(円)	315	500
行使時平均株価(円)	—	—
付与日における公正な評価単価(円)	—	—

(注) 平成27年11月12日付で普通株式1株につき200株の株式分割を実施しており、上記価格は株式分割考慮後の価格で記載しております。

3. 当事業年度に付与されたストック・オプションの公正な評価単価の見積方法

ストック・オプションを付与した日時点においては、当社は未公開企業であったことから、単位当たりの本源的価値の見積りによって算定しております。また単位当たりの本源的価値を算定する基礎となる自社の株式価値は、類似会社比準方式により算定しております。

4. スtock・オプションの権利確定数の見積方法

基本的には、将来失効数の合理的な見積りは困難であるため、実績の失効数のみ反映させる方法を採用しております。

(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

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
繰延税金資産		
未払事業税	815千円	1,392千円
賞与引当金	2,337 "	2,287 "
未払金	3,145 "	3,031 "
たな卸資産評価損	4,358 "	726 "
減価償却超過額	32,038 "	34,457 "
資産除去債務	1,177 "	1,428 "
繰越欠損金	201,665 "	142,235 "
その他	1,359 "	2,458 "
繰延税金資産小計	246,897千円	188,017千円
評価性引当額	△223,956 "	△151,081 "
繰延税金資産合計	22,940千円	36,936千円

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

	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
法定実効税率	38.01%	35.64%
(調整)		
交際費等永久に損金に算入されない項目	6.07%	0.46%
住民税均等割	5.33%	0.34%
評価性引当金の減少額	△61.71%	△38.79%
税率変更による影響額	15.35%	1.83%
その他	△1.11%	0.05%
税効果会計適用後の法人税等の負担率	1.94%	△0.47%

3. 法人税等の税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

「所得税法等の一部を改正する法律」(平成27年法律第9号)及び「地方税法等の一部を改正する法律」(平成27年法律第2号)が平成27年3月31日に公布され、平成27年4月1日以後に開始する事業年度から法人税率等の引下げ等が行われることとなりました。これに伴い、繰延税金資産及び繰延税金負債の計算に使用する法定実効税率は、従来の35.6%から平成28年3月1日に開始する事業年度に解消が見込まれる一時差異等については33.1%に、平成29年3月1日に開始する事業年度以降に解消が見込まれる一時差異等については32.3%となります。

なお、この税率変更による影響は軽微であります。

(資産除去債務関係)

当社は、事務所等の不動産賃貸借契約に基づく退去時における原状回復義務を資産除去債務として認識しておりますが、重要性が乏しいため、注記を省略しております。

なお、当事業年度末における資産除去債務は、負債計上に代えて、不動産賃貸借契約に関連する敷金の回収が最終的に見込めないと認められる金額を合理的に見積り、当事業年度の負担に属する金額を費用に計上する方法によっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

当社はモバイルインターネットサービス事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載はしていません。

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)

当社はモバイルインターネットサービス事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載はしていません。

【関連情報】

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

1. 製品及びサービスごとの情報

売上は全てモバイルインターネットサービス事業の売上高であるため、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

有形固定資産は全て本邦に存在しているため、記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

顧客の氏名又は名称	売上高(千円)
株式会社NTTドコモ	290,782
Google Inc.	230,250
KDDI株式会社	115,258

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)

1. 製品及びサービスごとの情報

売上は全てモバイルインターネットサービス事業の売上高であるため、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

有形固定資産は全て本邦に存在しているため、記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

顧客の氏名又は名称	売上高(千円)
株式会社グリフォン	372,607
株式会社NTTドコモ	252,427
Google Inc.	170,548
KDDI株式会社	136,677

【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】

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)

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】

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29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】

前事業年度(自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
1株当たり純資産額	201.53円	309.89円
1株当たり当期純利益金額	6.67円	108.36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、当社株式は非上場であるため期中平均株価が把握できませんので、記載しておりません。

2. 当社は、平成27年10月15日開催の取締役会において、平成27年11月12日付をもって普通株式1株につき200株の株式分割を行う旨の決議をしております。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額及び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	前事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	当事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)
1株当たり当期純利益金額		
当期純利益(千円)	9,749	158,216
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)	9,749	158,216
普通株式の期中平均株式数(株)	1,460,000	1,460,000
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めなかった潜在株式の概要	新株予約権1種類(新株予約権の数708個)。	新株予約権1種類(新株予約権の数358個)。

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	前事業年度 (平成27年2月28日)	当事業年度 (平成28年2月29日)
純資産の部の合計額(千円)	294,235	452,452
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	—	—
(うち新株予約権)(千円)	(—)	(—)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	294,235	452,452
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)	1,460,000	1,460,000

(重要な後発事象)

公募による新株の発行

当社は、平成28年4月15日付で株式会社東京証券取引所マザーズ市場に上場予定であります。当社は株式上場にあたり、平成28年3月11日及び平成28年3月28日開催の取締役会において、次のとおり新株式の発行を決議し、平成28年4月14日に払い込みが完了いたしました。

- | | |
|--------------|---|
| (1) 募集方法 | 一般募集 (ブックビルディング方式による募集) |
| (2) 発行する株式数 | 普通株式 160,000株 |
| (3) 発行価格 | 1株につき 1,630円 |
| (4) 引受価額 | 1株につき 1,499.60円 |
| (5) 資本金組入額 | 1株につき 749.80円 |
| (6) 引受金額の総額 | 239,936千円 |
| (7) 資本組入額の総額 | 119,968千円 |
| (8) 払込期日 | 平成28年4月14日 |
| (9) 資金の使途 | 主に、事業拡大における新規ゲーム開発に伴う投資費用、新規ユーザーの獲得を図るための広告宣伝費、採用費及び人件費、オフィス増床及びオフィス構築費用、社内基幹システムの刷新費用に充当する予定であります。 |

6. その他

(1) 生産、受注及び販売の状況

(1) 生産実績

当社は、生産実績を行っていないため、生産実績は記載しておりません。

(2) 受注実績

当社は、受注生産を行っていないため、受注実績は記載しておりません。

(3) 販売実績

第16期事業年度及び第17期事業年度における販売実績を事業ごとに示すと、次のとおりであります。なお、当社の事業セグメントは、モバイルインターネットサービス事業の単一セグメントであります。

サービスの名称	第16期事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)	第17期事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)	前年同期比 (%)
ゲームサービス (千円)	629,018	878,703	139.7
ライフサポートサービス (千円)	362,016	382,920	105.8
合計 (千円)	991,035	1,261,623	127.3

(注) 1. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

2. 最近2事業年度の主な相手先別の販売実績及び当該の販売実績の総販売実績に対する割合は次のとおりであります。

相手先	第16期事業年度 (自 平成26年3月1日 至 平成27年2月28日)		第17期事業年度 (自 平成27年3月1日 至 平成28年2月29日)	
	販売高(千円)	割合(%)	販売高(千円)	割合(%)
株式会社グリフォン	—	—	372,607	29.5
株式会社NTTドコモ	290,782	29.3	252,427	20.0
Google Inc.	230,250	23.2	170,548	13.5
KDDI株式会社	115,258	11.6	136,677	10.8
Apple Inc.	108,085	10.9	106,405	8.4
株式会社藤商事	—	—	68,110	5.4
グリー株式会社	65,082	6.6	35,719	2.8

3. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

(2) 役員の異動

該当事項はありません。