

2020年9月期 決算短信〔日本基準〕(連結)



2020年11月12日
東

上場会社名 株式会社CRI・ミドルウェア 上場取引所
 コード番号 3698 URL <https://www.cri-mw.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 押見 正雄
 問合せ先責任者 (役職名) 常務取締役 (氏名) 田中 克己 (TEL) 03-6418-7083
 定時株主総会開催予定日 2020年12月17日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 2020年12月18日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2020年9月期の連結業績 (2019年10月1日~2020年9月30日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年9月期	2,349	31.7	457	24.0	457	23.2	373	44.1
2019年9月期	1,784	8.7	368	△8.2	371	△10.2	259	△8.8

(注) 包括利益 2020年9月期 369百万円(51.7%) 2019年9月期 243百万円(△17.9%)

	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	%	%	%
2020年9月期	70.60	64.86	11.8	9.6	19.5
2019年9月期	53.26	44.76	10.4	8.7	20.7

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2020年9月期	5,236	3,681	69.9	678.28
2019年9月期	4,397	2,697	60.8	544.12

(参考) 自己資本 2020年9月期 3,659百万円 2019年9月期 2,662百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2020年9月期	445	△133	146	3,349
2019年9月期	118	△59	114	2,891

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	%	%
2019年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2020年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2021年9月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

3. 2021年9月期の連結業績予想 (2020年10月1日~2021年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通 期	2,900 ~3,200	23.4 ~36.2	500 ~580	9.4 ~26.9	500 ~580	9.2 ~26.7	346 ~402	△7.2 ~7.7	64.72 ~74.56

(注) 2021年9月期の連結業績予想につきましては、レンジ形式により開示しております。
 詳細は、3ページ「1. 経営成績等の概況 (4) 今後の見通し」をご覧ください。

※ 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）株式会社アールフォース・エンターテインメント、除外 1社（社名）

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

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

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2020年9月期	5,518,350株	2019年9月期	5,073,918株
② 期末自己株式数	2020年9月期	121,315株	2019年9月期	159,032株
③ 期中平均株式数	2020年9月期	5,293,676株	2019年9月期	4,868,509株

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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。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P. 3「1. 経営成績等の概況（4）今後の見通し」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	2
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	3
(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(6) 事業等のリスク	4
2. 企業集団の状況	6
3. 経営方針	7
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	8
5. 連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 連結貸借対照表	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	11
(3) 連結株主資本等変動計算書	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	15
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	16
(継続企業の前提に関する注記)	16
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	16
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	18
(セグメント情報等)	19
(企業結合等関係)	21
(1株当たり情報)	25
(重要な後発事象)	25

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度におけるわが国経済は、企業収益の悪化を背景に設備投資は減少傾向にあり、内外における新型コロナウイルス感染症の影響から引き続き厳しい状態にあるものの、経済活動が再開するもとの、景気は持ち直しております。

当社グループを取り巻く事業環境については、国内ゲーム市場において、巣ごもりによる需要増加の影響もあり、スマートフォンゲームは堅調に推移したものの、一部のアプリに人気が集まる傾向が続いております。家庭用ゲームは年末に発売される新型ゲーム機が大きな話題となっており、今後の市場拡大が見込まれております。また、新型コロナウイルス感染症拡大対策としてイベント自粛やテレワーク導入が進むなか、インターネット上で動画を活用する技術・サービスへの需要は着実に増加しているものの、企業収益の見通し悪化により、新規投資やサービス導入の判断を先送りされるケースが生じております。

これらの状況下、当社グループは、今後成長が見込める事業、市場を見据えた研究開発体制を整備し、事業基盤の拡大、グループシナジーの創出に注力いたしました。

当連結会計年度の業績は、売上高2,349,739千円（前期比31.7%増）、営業利益457,180千円（前期比24.0%増）、経常利益457,894千円（前期比23.2%増）、親会社株主に帰属する当期純利益373,748千円（前期比44.1%増）となりました。

セグメント毎の経営成績は、次のとおりであります。

なお、当連結会計年度より、報告セグメントの区分を行っております。

① ゲーム事業

当社製ミドルウェア「CRIWARE（シーアールアイウェア）」のライセンス売上は、巣ごもり需要もありスマートフォン向けが好調に推移するとともに、海外向けも旺盛なコンテンツ受託ニーズを取り込み大きく伸張いたしました。株式会社ウェブテクノロジーは画像最適化ソリューションを中心に堅調に推移いたしました。なお、株式会社ツアーファイブおよび株式会社アールフォース・エンターテインメントの損益計算書を、それぞれ第1四半期および第4四半期より新たに連結しております。当セグメントの売上高は1,708,217千円（前期比47.7%増）、セグメント利益は432,322千円（前期比24.9%増）となりました。

② エンタープライズ事業

組込み分野は、ネットワーク組込みシステムの大型案件や音響補正ソリューションの販売が好調に推移いたしました。新規分野は、Web動画ソリューションおよび動画向けソリューションが好調に推移いたしました。一方、医療・ヘルスケア分野は、新型コロナウイルス感染症の影響を吸収しきれず、売上の大半が次期へスライドいたしました。当セグメントの売上高は641,522千円（前期比2.2%増）、セグメント利益は24,858千円（前期比11.4%増）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

① 資産の部

当連結会計年度末の資産の部は、前連結会計年度末に比べて839,419千円増加し、5,236,711千円となりました。これは主に、「現金及び預金」の増加（前連結会計年度末に比べて455,525千円の増加）、「売掛金」の増加（前連結会計年度末に比べて63,936千円の増加）及び「ソフトウェア」の増加（前連結会計年度末に比べて63,153千円の増加）によるものであります。

② 負債の部

当連結会計年度末の負債の部は、前連結会計年度末に比べて144,045千円減少し、1,555,511千円となりました。これは主に、「転換社債型新株予約権付社債」の減少（前連結会計年度末に比べて310,000千円の減少）があった一方、「買掛金」の増加（前連結会計年度末に比べて73,856千円の増加）及び「その他流動負債」の増加（前連結会計年度末に比べて58,023千円の増加）によるものであります。

③ 純資産の部

当連結会計年度末の純資産の部は、前連結会計年度末に比べて983,464千円増加し、3,681,200千円となりました。これは主に、第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の普通株式への転換及び新株予約権の行使による「資本金」及び「資本準備金」の増加（前連結会計年度末に比べてそれぞれ278,081千円の増加）並びに「親会社株主に帰属する当期純利益」の計上による「利益剰余金」の増加（前連結会計年度末に比べて373,748千円の増加）によるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物の残高は、前連結会計年度末に比べて458,171千円増加し、3,349,968千円となりました。

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)

当連結会計年度において営業活動の結果得た資金は445,642千円（前連結会計年度は118,898千円の獲得）となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益の計上496,569千円の資金の増加要因があった一方、法人税等の納付161,455千円の資金の減少要因があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は133,102千円（前連結会計年度は59,867千円の支出）となりました。これは主に、無形固定資産の取得による支出94,874千円及び連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出40,966千円の資金の減少要因があった一方、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入18,518千円の資金の増加要因があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動の結果得た資金は146,602千円（前連結会計年度は114,396千円の獲得）となりました。これは主に、短期借入金の減少額105,332千円の資金の減少要因があった一方、新株予約権の行使による株式の発行による収入243,356千円の資金の増加要因があったことによるものであります。

	2018年9月期	2019年9月期	2020年9月期
自己資本比率(%)	54.5	60.8	69.9
時価ベースの 自己資本比率(%)	335.3	200.2	178.2
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(倍)	—	—	—

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／営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー/利払い

(注) 1. いずれも連結ベースの財務数値を用いて計算しております。

2. キャッシュ・フロー対有利子負債比率については、上記いずれの期においても期末の有利子負債残高が存在しないため、記載しておりません。

3. インタレスト・カバレッジ・レシオについては、上記いずれの期においても有利子負債が存在せず利払いがないため、記載しておりません。

(4) 今後の見通し

今後のわが国経済は、経済活動が再開し、新型コロナウイルス感染症の影響が徐々に和らいでいくもとで、緩やかな金融環境や政府の経済対策の効果にも支えられて改善基調を迎るとみられるものの、感染症への警戒感が残るなかで、そのペースは緩やかなものと予想されます。

このような状況におきまして、当社グループは、引き続き、今後成長が見込める事業、市場を見据えた研究開発体制を整備し、事業基盤の拡大、グループシナジーの創出に注力してまいります。

なお、当連結会計年度より連結を開始した株式会社ツーファイブおよび株式会社アールフォース・エンターテインメントの業績が次期は通年で寄与いたします。

当社グループの次期の連結業績の見通しにつきましては、新型コロナウイルスの収束時期が見通せず、当面は先行き不透明な環境が継続すると予想され、影響を受ける顧客企業の動向により収益が変動する可能性があるため、レンジ形式による開示としております。今後、特定値による開示が可能となった時点で速やかに開示いたします。

	通期	(前期比)
売上高	2,900～3,200百万円	23.4～36.2%増
営業利益	500～ 580百万円	9.4～26.9%増
経常利益	500～ 580百万円	9.2～26.7%増
親会社株主に帰属する当期純利益	346～ 402百万円	△7.2～ 7.7%増

(5) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社の利益配分につきましては、業績の推移を見据え、将来の事業の発展と経営基盤の強化のための内部留保に意を用いつつ、経営成績や配当性向等を総合的に勘案し、安定的かつ継続的な配当を維持することを基本方針としております。配当の決定機関は、取締役会であります。

しかしながら、当社は、成長過程にあり、今後の事業発展及び経営基盤強化といった、内部留保の充実を図るため配当を行っておりません。

なお、当事業年度の剰余金の配当についても無配としております。今後の内部留保資金につきましては、経営基盤の長期安定に向けた財務体質の強化及び事業の継続的な拡大発展を実現させるための資金として、有効に活用していく所存であります。

今後の利益還元につきましては、経営成績を勘案しながら、適宜検討していく予定であります。

(6) 事業等のリスク

以下において、当社グループの事業展開上のリスク要因となる可能性があると考えられる主な事項を記載しております。また、必ずしも事業上のリスクとはいえない内容についても、投資家の投資判断において重要と考えられる事項については、投資家に対する積極的な情報開示の観点から開示いたします。

なお、当社グループはこれらのリスクが発生する可能性を十分認識した上で、発生回避や、万一発生した場合の対応に努める方針ですが、当社株式に対する投資判断は、以下の記載事項および本項以外の記載事項を慎重に検討された上で行われる必要があります。また、本項の記載内容は、当社グループの事業もしくは当社株式への投資に関するリスクのすべてを網羅するものではありません。

なお、本項における記載事項は、当連結会計年度末現在における当社の認識を基に記載したものであり、将来の環境の変化等によって、本項の認識が変化する可能性があります。

① 株式会社セガグループとの関係について

取引関係においては、株式会社セガグループ（旧：株式会社セガホールディングス）の子会社である株式会社セガ（旧：株式会社セガゲームス）は、ゲーム関連コンテンツの企画・開発・販売事業で世界展開しており、当社グループの重要な顧客の1社であります。2020年9月期における取引関係は、当社グループから株式会社セガに対するミドルウェアの許諾販売取引で160,362千円(当社グループの売上高全体に占める割合は6.82%)となっており、今後、株式会社セガが何らかの理由によって当社ミドルウェアの採用を中止した場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

人的関係においては、当社は、株式会社セガグループの元コーポレート本部財務部参事の金成壽及氏を監査役（現：取締役（監査等委員））として招聘した経緯がありますが、この招聘は、同氏が金融機関時代および株式会社セガの管理部門で培った識見等を当社のコーポレート・ガバナンス体制の更なる充実に資するためのものです。

② 事業内容に関するリスクについて

a. 当社の主要製品である音声・映像関連ミドルウェアは、顧客の開発環境に組み込まれて継続的に使用される特性があるため、容易に乗り換えることが困難であり、これまでの実績やサポートノウハウ、長年の研究開発の蓄積が他社の参入障壁になっていると考えております。しかしながら、今後、他社が競争優位性の高いミドルウェア製品を開発、市場投入した場合には当社グループの業績に影響を与えることがあります。

b. 当社グループの株式会社アールフォース・エンターテインメントは、大手ゲームパブリッシャーからの受託を中心に計画的にゲーム開発を行っておりますが、大幅な開発の遅延、契約内容や仕様・納期の変更など、当初の想定を上回る変動が生じた場合は、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

③ 会社組織のリスクについて

人材の確保および育成並びに技術者の退職等に関連するリスクについて

当社グループの事業は高い技術力が必要とされ、優秀な技術者を確保し育成することが重要であります。そのため当社グループでは、高い資質を持つ社員を厳選して採用し、技術面と人格面からの育成に注力しております。また、社員が常に高いモチベーションを持って働けるよう、職場環境の向上や企業風土の醸成を心がけています。しかしながら、何らかの理由で短期間に集中して多数の技術者が退職する事態が発生した場合、当社グループの技術力や開発力が低下し、当社グループの事業および業績に影響を及ぼす可能性があります。

④ 投資リスクについて

当社グループは、M&Aや資本業務提携による積極的な事業拡大を推進しております。投資対象の検討は慎重に行っておりますが、投資後、計画通りに進まない場合には、投資有価証券評価損が発生し、当社グループの業績および財政状態に影響を及ぼす可能性があります。

⑤ その他

a. ストックオプションおよび第三者割当新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

当社は、取締役および従業員の業績向上に対する意欲や士気を高めることを目的に、会社法の規定に従ってストックオプションとして、2013年11月14日に第2回新株予約権(2013年10月30日開催の臨時株主総会決議)、2015年12月18日に第3回新株予約権(2015年11月12日開催の取締役会決議)および2018年2月15日に第5回新株予約権(2018年1月18日開催の取締役会決議)を発行しております。

また、第三者割当新株予約権として、2017年7月18日に第3回無担保転換社債型新株予約権付社債(2017年6月30日開催の取締役会決議)を発行しております。2020年9月末日現在、新株予約権の潜在株式数の合計は826,600株であり、発行済株式総数5,518,350株の15.0%に相当します。これらが行使された場合、当社株式価値の希薄化や株式売買の需給への影響をもたらす、当社グループの株価形成に影響を及ぼす可能性があります。

b. 特許など知的財産や訴訟に関するリスクについて

当社のミドルウェア技術は、公開された音声・映像規格に準拠したデジタルデータに関する処理技術ですが、特許出願は保有する技術の詳細を公開することになり第三者が盗用する危険性があります。また、第三者が盗用した場合、ソフトウェアの性質から盗用を断定することが困難であるため、保有技術を公開することになる特許出願は積極的には行っておらず、慎重に判断して実施しております。

c. 新型コロナウイルス感染症に関するリスク

新型コロナウイルス感染症が長期に及んだ場合、当社グループの事業活動においても影響が生じる懸念があります。受注に関するリスクとしては、イベントの延期や自粛が長期化した場合、当社グループの新製品や新技術発表の場が失われ、新規案件獲得が想定どおり進まない可能性があります。また、顧客企業の収益が悪化し、経費支出の抑制や新規投資判断の先送りが顕著となった場合、当社グループの製品・サービスの販売が想定どおり進まない可能性があります。

当社グループは、これらの影響を最小限のものとするべく、新しい技術や仕組みを積極的に取り入れ、ウィズコロナ時代に即した臨機応変な対応を行ってまいります。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社および連結子会社6社で構成されており、主に「CRIWARE®（シーアールアイウェア）」および「OPTPiX（オプトピックス）」というブランドでソフトウェア製品の許諾販売を行っております。また、許諾販売に関連する受託開発や音響制作、ゲーム開発・運営等も行っております。

当社グループのセグメントは、顧客・マーケットを総合的に勘案し区分しております。各セグメントの事業内容と主要な関係会社は以下のとおりであります。

(ゲーム事業)

主にゲーム業界向けに、ゲーム開発をスムーズかつ効率的に行うための音声・映像関連ミドルウェア(※)の提供や、画像最適化ソリューションの提供、音響制作、ゲーム開発・運営等を行っております。

取り扱う主な会社：当社、株式会社ウェブテクノロジー、株式会社ツーファイブ、株式会社アールフォース・エンターテインメント、上海希艾維信息科技有限公司

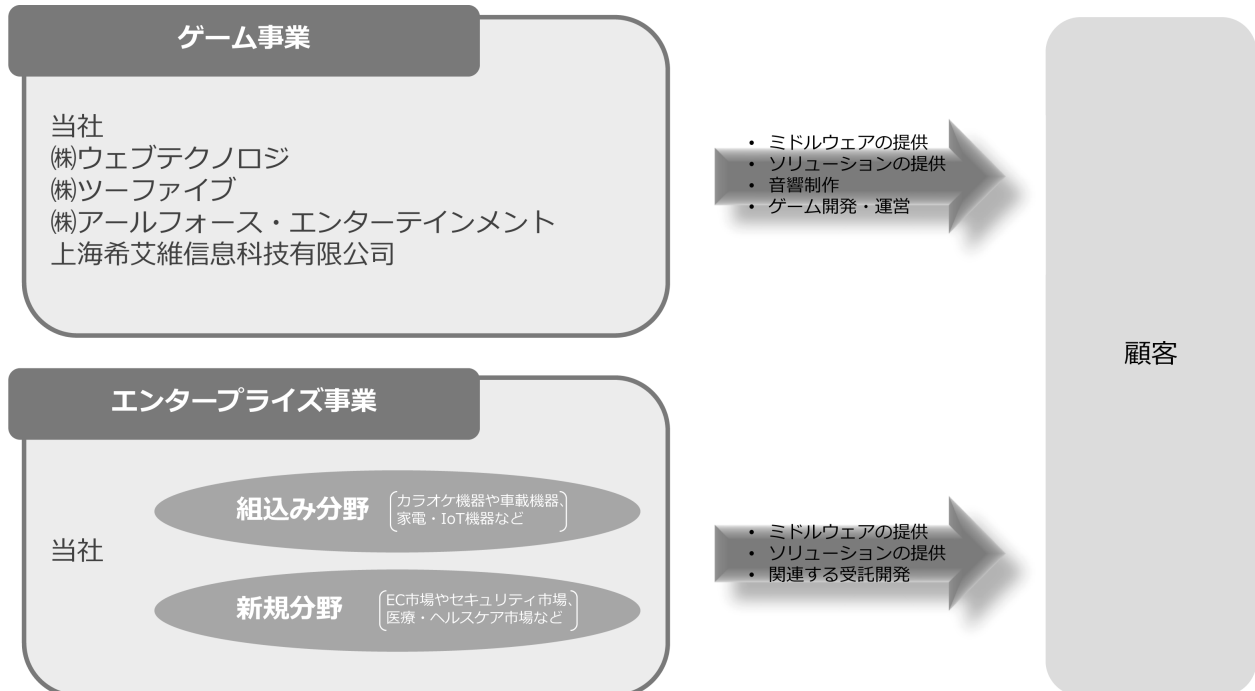
(エンタープライズ事業)

ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を活かし、主にゲーム業界以外の業界向けに、音声・映像関連ミドルウェアやソリューションの提供、関連する受託開発等を行っております。特にカラオケ機器や車載機器、家電・IoT機器などの組込み分野や、EC市場やセキュリティ市場、医療・ヘルスケア市場などの新規分野に注力しております。

取り扱う主な会社：当社

※ ミドルウェアとは、ハードウェアやOSと、アプリケーションソフトウェアとの中間（ミドル）に位置するソフトウェアをいいます。ミドルウェアは、ハードウェアやOSの特性を押さえながら違いを吸収し、その上で実行されるアプリケーションソフトウェアの動作や開発をスムーズにし、クオリティの向上、開発工数の削減、開発期間の短縮、開発難易度の低減などの効果を生みます。また、アプリケーションを多くのプラットフォームに展開しやすくし、顧客のビジネス拡大にも貢献します。

事業の系統図は、次のとおりであります。



※ 矢印はサービスの主な流れです。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社は、「音と映像で社会を豊かに」を企業理念に掲げ、設立以来、感動を伝える音声・映像関連の独自技術の研究開発を通じて、豊かな社会の創造に貢献する企業となることをめざしております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、中長期的な事業拡大と企業価値向上をめざしており、売上高の持続的な成長と20%程度の営業利益率を重要な経営指標としております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社は、設立以来、主に音声・映像関連の技術を得意として研究開発を行い、「CRIWARE」として、エンターテインメント分野を中心に展開してまいりました。今後は、近年のスマートフォンゲーム市場の拡大など、環境の変化に柔軟に対応していくとともに、海外市場における顧客獲得に注力してまいります。

また、エンターテインメント以外の市場の開拓にも積極的に取り組み、従来の延長線上にない事業拡大を図り、収益力を高めていく方針であります。これからも研究開発型の企業として新技術・新製品の開発に積極的に取り組み、グローバルスタンダードなプロダクトラインナップをめざします。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループを取り巻く経営環境は、技術革新のスピードが速く、最新のトレンドが目まぐるしく変化する厳しい環境であります。また、新型コロナウイルス感染症が経済に与える影響についても極めて不確実性が大きく、感染症の影響の収束にどの程度の期間を要するかといった点は非常に不透明な状況であります。

このような環境の中、当社グループは、ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、資金を、エンタープライズ事業の研究開発や営業強化に投下することで、事業領域を拡げ、グループ全体で飛躍的な成長をめざします。また、テレウェア構想を基軸に製品やサービスを進化させ、新しいビジネスの創造を行います。

セグメント別には、次の課題に取り組んでまいります。

① ゲーム事業

国内は、スマートフォンのビジネスを着実に伸ばすとともに、今後リリースが予定されている新ゲームプラットフォームにも対応いたします。また、従来のミドルウェアのロイヤリティモデルだけでなく、ウェブテクノロジーとともに新たな収益モデルを創造し、事業拡大をめざします。海外は、中国市場に対する従来のロイヤリティビジネスの拡大に注力するとともに、新たな事業モデルにも挑戦し、CRIWAREの海外への普及をめざします。

② エンタープライズ事業

組込み分野につきましては、カラオケ向けは業務用主力ソフト開発によって事業拡大を図るとともに、当社の音声・映像技術を活用することで付加価値の高い事業をめざします。車載向けは音声に加えて映像のノウハウを高付加価値の開発・サービスとして提供し、より多くの自動車関連メーカーとの事業拡大をめざします。遊技機向けは特定メーカーとの関係を強化し、安定したロイヤリティ収益の獲得を目論みます。組込み向けミドルウェアはIoTに対応させ、新たな事業領域をめざします。

新規分野につきましては、動画向けソリューションは、監視カメラで得られたノウハウを組込み機器に対応し、Terafence社のセキュリティ技術とともにグローバルに事業を進めます。Web動画ソリューションは、Web動画技術のデファクトスタンダードのポジションを取るとともに、自動進行モデルによる高利益率の事業をめざします。また、新たにリリースしたデジタル展示会プラットフォームを横展開し、様々なビジネス領域での動画プラットフォームとして急速な事業拡大を目論みます。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、国内の同業他社との比較可能性を考慮し、当面においては日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。なお、今後のI F R S (国際財務報告基準)の採用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

5. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年9月30日)	当連結会計年度 (2020年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,887,684	3,343,210
売掛金	526,848	590,785
商品	—	3,471
仕掛品	20,831	72,820
有価証券	996	101,269
その他	40,942	94,903
貸倒引当金	△1,436	△809
流動資産合計	3,475,867	4,205,650
固定資産		
有形固定資産		
建物	30,109	49,217
減価償却累計額	△13,153	△18,276
建物(純額)	16,955	30,940
工具、器具及び備品	32,352	78,063
減価償却累計額	△21,547	△52,238
工具、器具及び備品(純額)	10,805	25,824
有形固定資産合計	27,760	56,765
無形固定資産		
ソフトウェア	206,949	270,102
のれん	—	27,159
その他	291	971
無形固定資産合計	207,241	298,233
投資その他の資産		
投資有価証券	575,695	470,433
繰延税金資産	42,089	60,979
その他	68,637	144,648
投資その他の資産合計	686,422	676,062
固定資産合計	921,424	1,031,061
資産合計	4,397,292	5,236,711

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年9月30日)	当連結会計年度 (2020年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	14,397	88,253
未払法人税等	25,396	32,690
賞与引当金	2,147	9,432
1年内償還予定の転換社債型新株予約権付社債	310,000	1,019,900
その他	167,044	225,068
流動負債合計	518,985	1,375,345
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	1,019,900	—
退職給付に係る負債	97,868	109,281
役員退職慰労引当金	62,802	70,885
固定負債合計	1,180,571	180,166
負債合計	1,699,556	1,555,511
純資産の部		
株主資本		
資本金	480,345	758,426
資本剰余金	511,837	798,812
利益剰余金	1,909,081	2,282,830
自己株式	△220,131	△167,943
株主資本合計	2,681,132	3,672,125
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	104	△4,205
為替換算調整勘定	△6,907	△7,210
その他の包括利益累計額合計	△6,802	△11,416
新株予約権	15,019	12,157
非支配株主持分	8,385	8,334
純資産合計	2,697,735	3,681,200
負債純資産合計	4,397,292	5,236,711

(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 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
売上高	1,784,025	2,349,739
売上原価	636,732	947,909
売上総利益	1,147,293	1,401,829
販売費及び一般管理費	778,705	944,649
営業利益	368,588	457,180
営業外収益		
受取利息	3,676	2,593
受取配当金	5,471	4,831
その他	1,397	2,820
営業外収益合計	10,544	10,245
営業外費用		
為替差損	5,035	2,361
事務所移転費用	—	2,420
租税公課	—	1,870
開業費	1,528	—
その他	870	2,880
営業外費用合計	7,433	9,532
経常利益	371,699	457,894
特別利益		
負ののれん発生益	—	38,675
特別利益合計	—	38,675
税金等調整前当期純利益	371,699	496,569
法人税、住民税及び事業税	108,159	132,782
法人税等調整額	4,943	△9,978
法人税等合計	113,103	122,803
当期純利益	258,596	373,765
非支配株主に帰属する当期純利益又は非支配株主に 帰属する当期純損失(△)	△712	17
親会社株主に帰属する当期純利益	259,308	373,748

連結包括利益計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
当期純利益	258,596	373,765
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△11,264	△4,310
為替換算調整勘定	△3,976	△371
その他の包括利益合計	△15,241	△4,682
包括利益	243,354	369,083
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	244,359	369,134
非支配株主に係る包括利益	△1,004	△51

(3) 連結株主資本等変動計算書
前連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019年9月30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	426,814	458,306	1,649,772	△220,131	2,314,762
当期変動額					
新株の発行	53,531	53,531	—	—	107,062
親会社株主に帰属する 当期純利益	—	—	259,308	—	259,308
株主資本以外の項目 の 当期変動額(純額)	—	—	—	—	—
当期変動額合計	53,531	53,531	259,308	—	366,370
当期末残高	480,345	511,837	1,909,081	△220,131	2,681,132

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	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	11,369	△3,150	8,218	17,227	—	2,340,207
当期変動額						
新株の発行	—	—	—	—	—	107,062
親会社株主に帰属する 当期純利益	—	—	—	—	—	259,308
株主資本以外の項目 の 当期変動額(純額)	△11,264	△3,756	△15,020	△2,207	8,385	△8,842
当期変動額合計	△11,264	△3,756	△15,020	△2,207	8,385	357,527
当期末残高	104	△6,907	△6,802	15,019	8,385	2,697,735

当連結会計年度(自 2019年10月1日 至 2020年9月30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	480,345	511,837	1,909,081	△220,131	2,681,132
当期変動額					
新株の発行	278,081	278,081	—	—	556,162
親会社株主に帰属する 当期純利益	—	—	373,748	—	373,748
自己株式の取得	—	—	—	△127	△127
自己株式の処分	—	8,893	—	52,315	61,208
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	—	—	—	—	—
当期変動額合計	278,081	286,974	373,748	52,187	990,992
当期末残高	758,426	798,812	2,282,830	△167,943	3,672,125

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	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	104	△6,907	△6,802	15,019	8,385	2,697,735
当期変動額						
新株の発行	—	—	—	—	—	556,162
親会社株主に帰属する 当期純利益	—	—	—	—	—	373,748
自己株式の取得	—	—	—	—	—	△127
自己株式の処分	—	—	—	—	—	61,208
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)	△4,310	△303	△4,613	△2,862	△51	△7,527
当期変動額合計	△4,310	△303	△4,613	△2,862	△51	983,464
当期末残高	△4,205	△7,210	△11,416	12,157	8,334	3,681,200

(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 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30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	371,699	496,569
減価償却費	45,390	76,751
のれん償却額	—	6,096
負ののれん発生益	—	△38,675
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	65	△626
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△36,589	7,285
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	6,706	11,412
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	8,061	8,082
受取利息及び受取配当金	△9,147	△7,424
支払利息	—	445
為替差損益 (△は益)	3,649	714
売上債権の増減額 (△は増加)	16,734	△6,522
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△17,225	9,526
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△2,515	9,404
仕入債務の増減額 (△は減少)	△18,420	△1,421
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△25,825	48,648
未払費用の増減額 (△は減少)	1,103	△18,971
未払金の増減額 (△は減少)	—	△7,248
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△5,872	3,669
その他	3,666	1,606
小計	341,482	599,323
利息及び配当金の受取額	10,159	8,220
利息の支払額	—	△445
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△232,742	△161,455
営業活動によるキャッシュ・フロー	118,898	445,642
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の払戻による収入	20,106	—
貸付金の回収による収入	—	119
有形固定資産の取得による支出	△12,833	△18,357
無形固定資産の取得による支出	△96,831	△94,874
会員権の取得による支出	—	△2,500
保険積立金の積立による支出	—	△401
敷金及び保証金の差入による支出	△9,773	—
敷金及び保証金の返還による収入	—	5,066
投資有価証券の償還による収入	100,000	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入	—	18,518
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△60,829	△40,966
その他	293	293
投資活動によるキャッシュ・フロー	△59,867	△133,102
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)	—	△105,332
長期借入金の返済による支出	—	△52,502
新株予約権の行使による株式の発行による収入	105,006	243,356
自己株式の取得による支出	—	△127
自己株式の処分による収入	—	61,208
非支配株主からの払込みによる収入	9,390	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	114,396	146,602
現金及び現金同等物に係る換算差額	△6,967	△971
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	166,459	458,171
現金及び現金同等物の期首残高	2,725,337	2,891,796
現金及び現金同等物の期末残高	2,891,796	3,349,968

(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。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数 6社

主要な連結子会社の名称

株式会社ウェブテクノロジー

株式会社ツーファイブ

株式会社アールフォース・エンターテインメント

上海希艾維信息科技有限公司

なお、当連結会計年度において株式を取得した株式会社ツーファイブ、株式会社アールフォース・エンターテインメントを連結の範囲に含めております。

2. 持分法の適用に関する事項

該当事項はありません。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日が連結決算日と異なる会社は次のとおりであります。

会社名	決算日
株式会社ウェブテクノロジー	8月31日
上海希艾維信息科技有限公司	12月31日

連結財務諸表の作成にあたっては、次のとおりであります。

株式会社ウェブテクノロジーについては、同決算日現在の財務諸表を使用しております。ただし、9月1日から連結決算日9月30日までの期間に発生した重要な取引については、連結上必要な調整を行っております。

上海希艾維信息科技有限公司については、連結決算日現在で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

第1四半期連結会計期間より子会社となった株式会社ツーファイブについては、2019年10月31日を取得日としているため、同社の2019年11月1日以降の損益計算書を連結しております。なお、当連結会計年度において株式会社ツーファイブは決算期を9月30日に変更し、連結決算日と同一となっております。

第3四半期連結会計期間より子会社となった株式会社アールフォース・エンターテインメント及び同社の100%子会社である株式会社エモリアについては、2020年6月30日をみなし取得日としているため、同社の2020年7月1日以降の損益計算書を連結しております。

4. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

イ. 満期保有目的の債券

償却原価法(定額法)を採用しております。

ロ. その他有価証券

時価のないもの

移動平均法による原価法を採用しております。

② たな卸資産

商品、仕掛品

個別法による原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)を採用しております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産(リース資産を除く)

当社及び国内の連結子会社は定率法を採用しております。ただし、2016年4月1日以降に取得した建物附属設備及び構築物については定額法を採用しております。また、在外子会社は定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物……………10年～18年

工具、器具及び備品…4年～15年

② 無形固定資産(リース資産を除く)

定額法を採用しております。

なお、市場販売目的のソフトウェアについては見込販売収益に基づく償却額と見込販売可能期間(3～5年)に基づく均等配分額とを比較し、いずれか大きい額を計上する方法を採用しております。また、自社利用のソフトウェアについては社内における利用可能期間(5年)に基づいております。

③ リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額をゼロとして算定する定額法を採用しております。

(3) 重要な引当金の計上基準

① 貸倒引当金

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

② 賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき当連結会計年度に見合う支給見込額に基づき計上しております。

③ 役員退職慰労引当金

役員の退職慰労金の支出に備えるため、役員退任慰労金内規に基づく当連結会計年度末要支給額を計上しております。

(4) 退職給付に係る会計処理の方法

当社は、退職給付に係る負債及び退職給付費用の計算に、退職給付に係る当連結会計年度末自己都合要支給額を退職給付債務とする方法を用いた簡便法を適用しております。また、国内の連結子会社は、確定拠出型の制度として中小企業退職金共済制度を採用しております。

(5) 重要な収益及び費用の計上基準

受託開発のソフトウェアに係る売上高及び売上原価の計上基準

① 当連結会計年度末までの進捗部分について、成果の確実性が認められる契約

工事進行基準(進捗率の見積りは原価比例法)を適用しております。

② その他の契約

工事完成基準を適用しております。

(6) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。なお、在外子会社の資産及び負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定に含めて計上しております。

(7) のれんの償却方法及び償却期間

5年間の定額法により償却しております。

(8) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金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リスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(9) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

前連結累計期間(自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)

株主資本の金額の著しい変動

該当事項はありません。

当連結累計期間(自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)

株主資本の金額の著しい変動

第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の普通株式への転換及び新株予約権の行使に伴い、当連結累計期間において資本金が278,081千円、資本準備金が278,081千円増加し、当連結会計期間末の資本金は758,426千円、資本剰余金は798,812千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前連結累計期間(自 2018年10月1日 至 2019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			連結損益計算書 計上額
	ゲーム事業	エンター プライズ事業	計	
売上高				
外部顧客への売上高	1,156,401	627,624	1,784,025	1,784,025
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,156,401	627,624	1,784,025	1,784,025
セグメント利益	346,272	22,315	368,588	368,588
その他の項目				
減価償却費	26,416	19,258	45,674	45,674

(注) 1. セグメント利益と連結損益計算書の営業利益に差異はありません。

2. セグメント資産、セグメント負債については、経営の意思決定上、各セグメントに配分していないため記載しておりません。

II 当連結累計期間(自 2019年10月1日 至 2020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			連結損益計算書 計上額
	ゲーム事業	エンター プライズ事業	計	
売上高				
外部顧客への売上高	1,708,217	641,522	2,349,739	2,349,739
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—
計	1,708,217	641,522	2,349,739	2,349,739
セグメント利益	432,322	24,858	457,180	457,180
その他の項目				
減価償却費	40,383	36,368	76,751	76,751
のれんの償却額	6,096	—	6,096	6,096

(注) 1. セグメント利益と連結損益計算書の営業利益に差異はありません。

2. セグメント資産、セグメント負債については、経営の意思決定上、各セグメントに配分していないため記載しておりません。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社グループは、「ミドルウェア事業」の単一セグメントでありましたが、新たに連結子会社が加わったことから事業区分及び事業活動の実態を適切に表すとともに、事業内容を明瞭に表示する目的で、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を「ゲーム事業」「エンタープライズ事業」に変更しております。なお、前連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失またはのれん等に関する事項

(重要な負ののれん発生益)

当連結累計期間において、株式会社アールフォース・エンターテインメントの株式取得に伴う負ののれん発生益38,675千円を「ゲーム事業」に計上しております。

なお、負ののれん発生益は特別利益のため、上記セグメント利益には含まれておりません。

【関連情報】

前連結会計年度(自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

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

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
株式会社セガゲームス	195,762	ゲーム事業

(注) 「株式会社セガゲームス」は2020年4月1日付で「株式会社セガ」へ商号変更しております。

当連結会計年度(自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

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

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
株式会社セガ	160,362	ゲーム事業

(企業結合等関係)

取得による企業結合

1. 有限会社ツーファイブ

当社は、2019年9月30日開催の取締役会において、有限会社ツーファイブの全株式を取得し完全子会社化することについて決議し、同日付で株式譲渡契約を締結し、2019年10月31日に全株式を取得いたしました。

(1) 目的及び理由

当社は、主力である音声関連ミドルウェアと映像関連ミドルウェアをさまざまな分野の顧客ニーズに合ったかたちで製品化し、幅広く展開しております。主な対象分野として、スマートフォンゲームや家庭用ゲームをはじめ、カラオケ機器などのエンターテインメント分野、家電・IoT 機器や医療ヘルスケア分野に展開しており、昨今は監視カメラや Web 動画といった、新たな分野へも事業領域を拡げております。また、子会社である株式会社ウェブテクノロジーにおいては、ゲーム分野を中心に画像最適化ソリューションを幅広く展開しております。

有限会社ツーファイブ（以下「ツーファイブ社」という。）の中心事業は音響制作であり、主にスマートフォンアプリのゲームや家庭用ゲーム機ソフトの音声制作を行っております。近年はセリフ付きゲームの需要が高まっており、ツーファイブ社の主な業務も、声優のキャスティングから、演出・収録・加工・編集・データ化までを総合的に手掛けるサウンド制作へと拡大しております。

この度、ツーファイブ社がグループ入りし、これまで当社が行ってきたミドルウェアビジネスとツーファイブ社の音響制作事業が融合されることで、当社グループはサウンドソリューションを上流から下流までワンストップで提供できることとなります。ツーファイブ社が持つサウンド制作やコンテンツ制作などに関する現場の知見やノウハウをグループ内に取り込み、当社の持っているテクノロジーを余すことなく活用することで、より高度で先進的なゲームサウンドを実現いたします。

また、ツーファイブ社としては、当社製品やテクノロジーを活用することで、より効率的に高品質な音響制作が可能となり、当社としては、サウンド制作者を直接支援することで、現場のニーズや課題を早期に把握し、当社製品の進化やテクノロジーの高度化に寄与すると考えております。

これらの理由から、当社はツーファイブ社の全株式を取得することといたしました。

(2) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 有限会社ツーファイブ

事業の内容 音響制作（作詞、作曲、編曲、レコーディング、音声の加工や編集等）、CDの制作販売、レコーディングスタジオの運営、イベントの企画運営等

② 企業結合日

2019年10月31日

③ 企業結合の法的形式

株式取得

④ 結合後企業の名称

株式会社ツーファイブ

⑤ 取得した議決権比率

100%

⑥ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が議決権の100%を取得し、完全子会社化することによるものであります。

(3) 連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

2019年11月1日から2020年9月30日まで

(4) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	60,000千円
取得原価		60,000千円

(5) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザリー費用等	9,701千円
------------	---------

(6) 発生するのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

① 発生したのれんのご金額

33,255千円

② 発生原因

主として今後の事業展開によって期待される将来の超過収益力であります。

③ 償却方法及び償却期間

5年の均等償却

(7) 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

流動資産	134,385千円
固定資産	15,572千円
資産合計	149,957千円
流動負債	70,710千円
固定負債	52,502千円
負債合計	123,213千円

(8) 企業結合が連結会計年度の開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額及びその算定方法

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

2. 株式会社アールフォース・エンターテインメント

当社は、2020年5月14日開催の取締役会において、株式会社アールフォース・エンターテインメント（以下、「アールフォース社」）の全株式を取得し完全子会社化することについて決議し、同日付けで株式譲渡契約を締結し、2020年5月29日に全株式を取得いたしました。

(1) 目的及び理由

当社は、音声・映像関連のデジタル技術を軸にさまざまな分野の顧客ニーズに適合させミドルウェア製品として幅広く展開しております。主な対象分野として、スマートフォンゲームや家庭用ゲームをはじめ、カラオケなどのエンターテインメント分野、家電・IoT機器や医療ヘルスケア分野に展開しており、昨今は車載や監視カメラ向けソリューション、Web動画といった、新たな分野へも事業領域を拡げております。また、子会社の株式会社ウェブテクノロジー及び株式会社ツーフाइブにつきましても、ゲーム分野を中心とした業界に高品質な製品・サービスを提供しております。

アールフォース社は、ゲーム開発会社として大手パブリッシャーからの受託制作を中心に、オリジナルゲーム及び有名IPタイトル・アプリ開発を行っており、卓越した企画・開発力はゲームユーザーにも高い評価を得ております。

アールフォース社が当社グループに加わることで、これまで当社が蓄積してきた音声・映像関連技術とアールフォース社が持つネットワーク技術や独自フレームワークによる高い生産性、開発管理ノウハウが融合され、より付加価値の高い製品・サービスの提供やサポートを行えるようになります。

将来的には、両社が強みを持つネットワーク、インタラクティブ、データアナリティクス等の処理技術を応用した新しい次世代コンテンツプラットフォームの構築、提供をめざしていきたいと考えております。

これらの理由から、当社はアールフォース社の全株式を取得することといたしました。

(2) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 株式会社アールフォース・エンターテインメント

事業の内容 ネットワークを活用したゲーム用ソフトウェアの企画、制作、販売、運営

② 企業結合日

2020年5月29日

③ 企業結合の法的形式

株式取得

④ 結合後企業の名称

名称に変更はありません

⑤ 取得した議決権比率

100%

⑥ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が議決権の100%を取得し、完全子会社化することによるものであります。

(3) 連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

2020年7月1日から2020年9月30日まで

(4) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	256,508千円
取得原価		256,508千円

(5) 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザー費用等 3,501千円

(6) 負ののれん発生益の金額及び発生原因

① 発生した負ののれんの金額

38,675千円

なお、当連結会計年度の第3四半期連結会計期間において暫定的な会計処理を行っていましたが、第4四半期連結会計期間において確定しております。その他流動負債とソフトウェアの計上金額の妥当性を再度検証した結果、暫定的に算定された負ののれんの金額58,488千円は会計処理の確定により19,813千円減少し、38,675千円となりました。

② 発生原因

企業結合時の時価純資産が取得原価を上回ったため、その差額を負ののれん発生益として認識しております。

(7) 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

流動資産	327,704千円
固定資産	134,447千円
資産合計	462,152千円
流動負債	163,455千円
固定負債	3,513千円
負債合計	166,968千円

(8) 企業結合が連結会計年度の開始の日に完了したと仮定した場合の当連結会計年度の連結損益計算書に及ぼす影響の概算額及びその算定方法

重要性が乏しいため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
1株当たり純資産額	544.12円	678.28円
1株当たり当期純利益金額	53.26円	70.60円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	44.76円	64.86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。

	前連結会計年度 (自 2018年10月1日 至 2019年9月30日)	当連結会計年度 (自 2019年10月1日 至 2020年9月30日)
(1) 1株当たり当期純利益金額		
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する当期純利益金額(千円)	259,308	373,748
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純利益金額(千円)	259,308	373,748
普通株式の期中平均株式数(株)	4,868,509	5,293,676
(2) 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	924,500	467,879
(うち転換社債(株))	(582,732)	(374,163)
(うち新株予約権(株))	(341,768)	(93,716)
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	—	—

(重要な後発事象)

該当事項はありません。