

2022年1月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2022年3月16日
東

上場会社名 株式会社アピリッツ 上場取引所
 コード番号 4174 URL https://appirits.com/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長執行役員CEO (氏名) 和田 順児
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役執行役員CFO (氏名) 永山 亨 (TEL) 03-6690-9870
 定時株主総会開催予定日 2022年4月26日 配当支払開始予定日 2022年4月12日
 有価証券報告書提出予定日 2022年4月26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 (個人投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2022年1月期の連結業績(2021年2月1日~2022年1月31日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		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	%
2022年1月期	4,795	—	233	—	220	—	109	—
2021年1月期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 2022年1月期 109百万円(—%) 2021年1月期 ー百万円(—%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2022年1月期	28.37	26.07	5.7	7.8	4.9
2021年1月期	—	—	—	—	—

(参考) 持分法投資損益 2022年1月期 ー百万円 2021年1月期 ー百万円

- (注) 1. 当社は、2022年1月期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、2021年1月期の数値及び2022年1月期の対前期増減率は記載しておりません。また、2022年1月期の自己資本当期純利益率及び総資産経常利益率は、連結初年度のため、それぞれ期末自己資本及び期末総資産額に基づいて算定しております。
2. 2022年1月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、当社株式が2021年2月25日に東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)に上場したため、新規上場日から当連結会計年度の末日までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。
3. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき普通株式3株の割合で株式分割を行っております。2022年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益を算定しております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2022年1月期	2,815	1,924	68.3	483.36
2021年1月期	—	—	—	—

(参考) 自己資本 2022年1月期 1,924百万円 2021年1月期 ー百万円

- (注) 当社は、2022年1月期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、2021年1月期の数値は記載しておりません。

(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
2022年1月期	307	△426	525	1,439
2021年1月期	—	—	—	—

- (注) 当社は、2022年1月期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、2021年1月期の数値は記載しておりません。

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	%	%
2021年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2022年1月期	—	0.00	—	5.00	5.00	19	17.6	1.0
2023年1月期(予想)	—	5.00	—	5.00	10.00		15.2	

(注) 1. 当社は、2022年1月期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、2021年1月期の「配当性向(連結)」、「純資産配当率(連結)」は記載しておりません。

2. 2022年1月期の「純資産配当率(連結)」は期末純資産額に基づいて算定しております。

3. 2023年1月期の連結業績予想(2022年2月1日～2023年1月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		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
第2四半期(累計)	2,639	—	145	—	143	—	91	—	22.86
通 期	5,654	17.9	413	77.3	410	86.4	262	140.4	65.80

(注) 当社は、2022年1月期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、2023年1月期第2四半期(累計)連結業績予想の対前年同四半期増減率については記載しておりません。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無

新規 一社(社名) 一、除外 一社(社名) 一

(注) 特定子会社の異動には該当いたしません。株式会社ムービングクルーの株式を取得したことに伴い、当連結会計年度より同社を連結の範囲に含めております。

(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)	2022年1月期	3,981,600株	2021年1月期	3,213,300株
② 期末自己株式数	2022年1月期	一株	2021年1月期	一株
③ 期中平均株式数	2022年1月期	3,849,542株	2021年1月期	3,213,300株

(注) 当社は、2020年9月11日付で普通株式1株につき普通株式100株の割合で株式分割を、2021年10月1日付で普通株式1株につき普通株式3株の割合で株式分割をそれぞれ行っております。前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、「期末発行済株式数」、「期末自己株式数」、「期中平均株式数」を算定しております。

(参考) 個別業績の概要

1. 2022年1月期の個別業績 (2021年2月1日～2022年1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	%
2022年1月期	4,795	23.3	259	13.0	246	7.8	135	8.2
2021年1月期	3,889	8.7	229	59.3	229	59.9	125	88.7
	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					
2022年1月期	円 銭 35.29		円 銭 32.43					
2021年1月期	39.09		—					

- (注) 1. 2021年1月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの、当社株式は非上場であったため、期中平均株価が把握できないため、記載しておりません。
2. 2022年1月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、当社株式が2021年2月25日に東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)に上場したため、新規上場日から当連結会計年度の末日までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。
3. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき普通株式3株の割合で株式分割を行っております。2021年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益を算定しております。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%		円 銭	
2022年1月期	2,795		1,951		69.8		490.05	
2021年1月期	2,079		1,533		73.7		477.35	

(参考) 自己資本 2022年1月期 1,951百万円 2021年1月期 1,533百万円

2. 2023年1月期の個別業績予想 (2022年2月1日～2023年1月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	2,499	—	142	—	140	—	89	—	22.35
通期	5,359	11.8	396	52.9	393	59.8	251	85.9	63.04

※ 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

(将来に関する記述等についてのご注意)

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。

(四半期決算補足説明資料及び四半期決算説明会内容の入手方法)

当社は、決算に関する説明(動画)及び説明資料について、速やかに当社ホームページに掲載する予定であります。

○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	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 連結貸借対照表	5
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	7
(3) 連結株主資本等変動計算書	9
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	10
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(企業結合等関係)	11
(セグメント情報等)	13
(1株当たり情報)	15

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、新型コロナウイルス感染症の影響が長期化し、各種施策の効果から持ち直しに向かうことが期待されるものの、依然として先行きが不透明な状況にあります。当社グループが属するインターネット業界、オンラインゲーム業界においては、大手企業を中心にデジタルトランスフォーメーションの推進により、既存のビジネスモデルや業界構造を見直す動きが継続しております。また、感染症対策としてのリモートワークの環境整備など、ITに対する底堅いニーズがある一方で、一部の企業では業績悪化によりIT投資を縮小・延期するケースも発生するなど、楽観視はできない状況が継続しております。

当社グループの属する情報サービス産業におきましては、デジタルトランスフォーメーションの潮流の下、クラウド、AI、IoT、ビッグデータ等へのIT投資意欲は依然として高く、引き続き市場の拡大が見込まれている一方で、国内でこれらを担うIT技術者不足は依然として継続しており、人材の確保及び育成が大きな課題となっております。

このような状況の下、当社は「ザ・インターネットカンパニー」という理念に基づき、「セカイに愛されるインターネットサービスをつくり続ける」ことを目指し、進化したデジタル技術を用いて人々の生活をよりよいものへ変革するという考え方の基、Webソリューション事業とオンラインゲーム事業を展開しております。

この結果、2022年1月期は、売上高4,795,709千円、営業利益233,302千円、経常利益220,130千円となりました。親会社株主に帰属する当期純利益は、法人税等調整額51,878千円を計上した結果、109,206千円となりました。

なお、当社は当第4四半期連結会計期間において、ファンコミュニティサイトの企画・開発・運営事業に注力している株式会社ムービングクルーを完全子会社化したことに伴い、当連結会計年度より連結決算へ移行しております。

前連結会計年度については連結財務諸表を作成していないため、比較分析は行っておりません。

(Webソリューション事業)

Webソリューション事業では、市場のデジタルトランスフォーメーション化への追い風の中で、顧客のニーズに合わせたサービス設計から開発・保守までの一連を請け負うことによりロイヤリティープ（注1）を形成し、継続受注や複合サービスの提供案件を順調に伸ばすことができました。また、案件規模の拡大により受注単価も順調に上昇しております。そのため、当社グループの事業においては、エンジニアを中心としたデジタル人材を事業の源泉と考えており、優秀な人材の採用と育成を重要課題と捉え、中途採用に加えて新卒採用についても積極的に採用活動を行い、増加する受注案件に対応できる組織作りに努めてまいりました。さらに、株式会社ムービングクルーを完全子会社化したことにより、エンターテインメント領域の開発ノウハウの獲得と優秀なデジタル人材を迎え入れることで、より一層デジタルビジネスの変革と拡大に貢献できるものと考えております。

また、新型コロナウイルス感染拡大による影響として、EC事業等はデジタルトランスフォーメーション化の後押しでビジネスが活発になるなど受注案件は増加しました。一方で、上期においては緊急事態宣言等によりリモート開発を余儀なくされたことや、増加する受注の取り込みを優先したことで一時的に外注費用の増加に繋がりましたが、下期における対策として案件と人材配置の最適化を徹底した結果、当連結会計年度における売上高は2,184,831千円、セグメント利益は556,805千円となりました。

(注1) マッキンゼー・アンド・カンパニーが提唱した意思決定と購入を繰り返す過程で発生するロイヤリティの高いユーザーがとる行動パターン。

(オンラインゲーム事業)

オンラインゲーム事業では、「自社ゲーム開発」においては、各タイトルにおいて各種イベントの開催や新キャラクターの追加等を行い、売上維持に努めるとともに、不採算タイトルのサービスを終了し、運営体制の見直しを図りました。また、「パートナーゲーム開発」においては、「自社ゲーム開発」にて開発した自社エンジンと、それらのノウハウを活かした他社ゲーム開発の受注や過去最大のセカンダリ案件（注2）である「けものフレンズ3」の運営が順調に推移しました。また新型コロナウイルス感染拡大による影響で「クリエイター派遣」の新規獲得速度に鈍化が見られたものの、オンラインゲーム事業全体での売上高への影響は軽微であります。

その結果、2022年1月期における売上高は2,610,877千円、セグメント利益は209,353千円となりました。

(注2) 既にリリースされているゲームタイトルをゲームメーカーと協業、またはゲームタイトルの買取を実行し運営を行う事業。

(2) 当期の財政状態の概況

(資産)

当連結会計年度末における総資産は2,815,856千円となりました。

流動資産は2,148,644千円となり、その主な内訳は現金及び預金が1,439,134千円、売掛金が512,643千円、仕掛品が122,134千円であります。

固定資産は667,211千円となり、その主な内訳は有形固定資産が75,276千円、のれんが194,051千円、差入保証金が287,239千円、繰延税金資産が108,784千円であります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は891,316千円となりました。

流動負債は884,816千円となり、その主な内訳は買掛金が88,579千円、短期借入金が300,000千円、未払金が311,946千円、未払消費税等が56,138千円であります。

固定負債は6,500千円となり、これは長期借入金であります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は1,924,540千円となりました。

その内訳は、資本金が588,912千円、資本剰余金が487,082千円、利益剰余金が848,544千円であります。

(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（以下「資金」という。）は、1,439,134千円となりました。

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次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は307,656千円となりました。これは主に税金等調整前当期純利益183,685千円、売上債権の減少が74,386千円、仕入債務の増加が59,215千円、減損損失が36,445千円、のれん償却額が33,339千円、減価償却費が23,454千円あった一方で、たな卸資産の増加が58,147千円、未払消費税等の減少が42,085千円、法人税等の支払額が55,025千円あったこと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426,430千円となりました。これは事業譲受による支出が180,000千円、連結範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出が86,240千円、差入保証金の差入による支出が61,338千円、有形固定資産の取得による支出が57,199千円、無形固定資産の取得による支出が41,651千円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)

財務活動により得られた資金は525,026千円となりました。これは短期借入金の純増加額が300,000千円、株式発行による収入が243,116千円、新株予約権の行使による株式の発行による収入が36,120千円あった一方、長期借入金の返済による支出が39,806千円、上場関連費用の支出が14,403千円あったことによるものであります。

(4) 今後の見通し

当社の属する情報サービス産業におきましては、デジタルトランスフォーメーション（以下「DX」という）の潮流の下、クラウド、AI、IoT、ビッグデータ等へのIT投資意欲は依然として高く、引き続き市場の拡大が見込まれております。一方で、国内でこれらを担うIT技術者不足は依然として継続しており、人材の確保及び育成が大きな課題となっております。また、新型コロナウイルスの感染拡大を阻止する施策として拡大している自宅での勤務や不要不急の外出自粛要請により、各種のシステムのセキュリティレベルの見直しや、対面での事業を生業としている企業サービスなどは社会レベルでのデジタル化の推進が求められております。

このような状況の下、Webソリューション事業においては、「DXに向けた環境整備」と「DXの実践」の両輪を回すことに重点を置き、顧客企業のECサイトやWebシステムの企画、開発、保守に加え、Webマーケティングやセキュリティ対策までの工程を一貫して請負う「ワンストップソリューション」を強みとして顧客のデジタル化への要望に 대응してまいります。また、2022年1月にはファンコミュニティサイトの企画、開発、運営を手掛ける株式会社ムービングクルーを完全子会社化しており、エンターテインメント領域におけるデジタル化のニーズにも対応してまいります。

オンラインゲーム事業においては、国内ゲーム市場の成長を背景に、当社においては、主にスマートフォン向けゲームの開発を行う「自社ゲーム開発」、パートナー企業のゲーム開発の企画、開発、運営を行う「パートナーゲーム開発（運営移管を含む）」、ゲーム市場で不足する労働力のソリューション提供として、実務経験や一定の社内研修をクリアした人材をニーズに応じて派遣する「クリエイター派遣」を行っております。自社ゲーム開発としましては、2023年1月期において新作タイトルをリリースすべく制作中であります。パートナーゲーム開発においては、当連結会計年度に「けものフレンズ3」の運営移管を行っており、大型の運営移管の経験を活かし顧客の様々なニーズに対応してまいります。クリエイター派遣については、登録者数の確保と取引社数の拡大を徹底し、規模の拡大を目指してまいります。

これらの結果、2023年1月期における連結売上高は5,654百万円（前年同期比117.9%）を見込んでおり、その内訳は、Webソリューション事業は、引続き好調な市場環境を背景に2,947百万円（前年同期比134.9%）、オンラインゲーム事業は、自社ゲーム開発や運営移管タイトルの売上予測が困難なことから保守的に2,706百万円（前年同期比103.7%）となると見込んでおります。なお、Webソリューション事業の売上高につきましては、M&Aにより完全子会社となったムービングクルー社の売上高295百万円が含まれております。利益につきましては、原価コントロールを行うことで営業利益は413百万円（前年同期比177.3%）となる見込みであります。

なお、当社は、当社オンラインゲーム事業の新作タイトルのリリース時期や本数により大きく業績が変動いたします。当社は、今後も新作タイトルを開発・リリースしていく方針でありますが、本書に記載した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。

以上の方針を踏まえ、業績予想の際には、直近の業績推移等を勘案し、例年の季節要因による業績の動向や両事業において現在見込んでいる受注状況等を総合的に勘案し、合理的に予想できる範囲内で売上・利益を見込んでおります。今後の業況変化等により、業績予想の修正が必要になった場合は、速やかにお知らせいたします。

(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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループの利害関係者の多くは、国内の株主、債権者、取引先等であり、海外からの資金調達必要性が乏しいため、会計基準につきましては日本基準を適用しております。なお、国際財務報告基準（IFRS）の適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮のうえ、適切に対応していく方針であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	当連結会計年度 (2022年1月31日)
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	1,439,134
売掛金	512,643
仕掛品	122,134
その他	75,971
貸倒引当金	△1,239
流動資産合計	2,148,644
固定資産	
有形固定資産	
建物（純額）	34,758
工具、器具及び備品（純額）	40,518
有形固定資産合計	75,276
無形固定資産	
ソフトウェア	843
のれん	194,051
無形固定資産合計	194,895
投資その他の資産	
差入保証金	287,239
繰延税金資産	108,784
その他	1,015
投資その他の資産合計	397,039
固定資産合計	667,211
資産合計	2,815,856

(単位：千円)

当連結会計年度
(2022年1月31日)

負債の部	
流動負債	
買掛金	88,579
短期借入金	300,000
1年内返済予定の長期借入金	6,314
未払金	311,946
未払法人税等	14,389
未払消費税等	56,138
賞与引当金	10,800
受注損失引当金	6,085
その他	90,561
流動負債合計	884,816
固定負債	
長期借入金	6,500
固定負債合計	6,500
負債合計	891,316
純資産の部	
株主資本	
資本金	588,912
資本剰余金	487,082
利益剰余金	848,544
株主資本合計	1,924,540
純資産合計	1,924,540
負債純資産合計	2,815,856

(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)

	当連結会計年度 (自 2021年2月1日 至 2022年1月31日)
売上高	4,795,709
売上原価	3,605,208
売上総利益	1,190,501
販売費及び一般管理費	957,198
営業利益	233,302
営業外収益	
受取利息	10
前受金取崩益	4,196
その他	558
営業外収益合計	4,765
営業外費用	
支払利息	294
株式交付費	2,229
上場関連費用	14,403
その他	1,009
営業外費用合計	17,937
経常利益	220,130
特別損失	
減損損失	36,445
特別損失合計	36,445
税金等調整前当期純利益	183,685
法人税、住民税及び事業税	22,599
法人税等調整額	51,878
法人税等合計	74,478
当期純利益	109,206
非支配株主に帰属する当期純利益	—
親会社株主に帰属する当期純利益	109,206

連結包括利益計算書

	(単位：千円)
	当連結会計年度 (自 2021年2月1日 至 2022年1月31日)
当期純利益	109,206
包括利益	109,206
(内訳)	
親会社株主に係る包括利益	109,206
非支配株主に係る包括利益	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

当連結会計年度(自 2021年2月1日 至 2022年1月31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	
当期首残高	448,180	346,350	739,337	1,533,867	1,533,867
当期変動額					
新株の発行	140,732	140,732		281,465	281,465
親会社株主に帰属する 当期純利益			109,206	109,206	109,206
当期変動額合計	140,732	140,732	109,206	390,672	390,672
当期末残高	588,912	487,082	848,544	1,924,540	1,924,540

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	当連結会計年度 (自 2021年2月1日 至 2022年1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	183,685
減価償却費	23,454
減損損失	36,445
のれん償却額	33,339
上場関連費用	14,403
株式交付費	2,229
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	1,105
賞与引当金の増減額 (△は減少)	10,800
受注損失引当金の増減額 (△は減少)	5,685
受取利息及び受取配当金	△10
支払利息	294
売上債権の増減額 (△は増加)	74,386
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△58,147
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△42,085
仕入債務の増減額 (△は減少)	59,215
未払金の増減額 (△は減少)	13,452
その他	4,563
小計	362,818
利息及び配当金の受取額	10
利息の支払額	△147
法人税等の支払額	△55,025
営業活動によるキャッシュ・フロー	307,656
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△57,199
無形固定資産の取得による支出	△41,651
差入保証金の差入による支出	△61,338
事業譲受による支出	△180,000
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△86,240
投資活動によるキャッシュ・フロー	△426,430
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の純増減額 (△は減少)	300,000
長期借入金の返済による支出	△39,806
株式の発行による収入	243,116
新株予約権の行使による株式の発行による収入	36,120
上場関連費用の支出	△14,403
財務活動によるキャッシュ・フロー	525,026
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	406,250
現金及び現金同等物の期首残高	1,032,883
現金及び現金同等物の期末残高	1,439,134

(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。

(企業結合等関係)

(取得による企業結合)

(子会社株式の取得)

1. 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

名称 株式会社ムービングクルー

事業の内容 インターネットコンテンツ企画・制作・運営管理等

(2) 企業結合を行った主な理由

当社が株式会社ムービングクルーを完全子会社化することは、同社が長年培ってきたエンターテインメント領域の顧客に向けた開発ノウハウとデジタル人材を迎え入れることで、より一層当社の顧客のデジタルビジネスの革新と拡大に貢献し、中期的な成長戦略の達成と企業価値の向上に繋がるものと考えております。

(3) 企業結合日

2022年1月1日(みなし取得日2021年12月31日)

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

(5) 結合後企業の名称

変更はありません。

(6) 取得する議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った根拠

当社が現金を対価として株式を取得したことによるものであります。

2. 連結会計年度に係る連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

当連結会計年度は貸借対照表のみを連結しているため、被取得企業の業績は含まれておりません。

3. 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)	110,000千円
取得原価	110,000千円

4. 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 25,900千円

5. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれん

100,388千円

(2) 発生要因

今後の事業展開により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年間にわたる均等償却

6. 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	53,917千円
固定資産	2,593千円
資産合計	56,511千円
流動負債	40,399千円
固定負債	6,500千円
負債合計	46,899千円

(重要な事業の譲受)

1. 事業譲受の概要

(1) 相手先企業の名称及び譲り受けた事業の内容

相手先企業の名称 株式会社セガ

事業の内容 セガ社が運営主体である「けものフレンズ3」

(2) 事業譲受を行った主な理由

過去の運営主体の変更によるゲーム運営のノウハウを活かして当該ゲームタイトルの運営主体の変更を行うことにより、収益増加及び自社のゲーム開発力のさらなる向上に繋がるものと考えております。

(3) 事業の譲受日

2021年8月1日

(4) 事業譲受の法的形式

現金を対価とする事業譲受

(5) 取得企業を決定するに至った根拠

現金を対価として「けものフレンズ3」の運営権を取得したことによるものであります。

2. 連結会計年度に係る連結損益計算書に含まれる取得した事業の業績の期間

2021年8月1日から2022年1月31日まで

3. 取得した事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)	180,000千円
取得原価	180,000千円

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれん

124,884千円

(2) 発生原因

「けものフレンズ3」の運営によって期待される超過収益力であります。

(3) 償却方法及び償却期間

2年間にわたる均等償却

(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

(1) 報告セグメントの決定方法

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を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、製品・サービス別に部署を置き、業績評価・意思決定を行っているため、扱う製品・サービス別に分類した「Webソリューション事業」「オンラインゲーム事業」の2つを報告セグメントとしております。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類は以下のとおりであります。

① Webソリューション事業

ビジネス系ポータルサイト・ECサイト等のWebシステム受託開発・運営および保守

Webマーケティング支援・ECサイト向けASPの提供・セキュリティ診断等の各種周辺サービス

② オンラインゲーム事業

国内および海外向け自社開発オンラインゲームの開発・運営

他社オンラインゲームの受託開発・運営および保守、プランナー・エンジニア等の人材派遣

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、「重要な会計方針」における記載と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業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
当連結会計年度(自 2021年2月1日 至 2022年1月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額 (注)1	連結財務諸表 計上額 (注)2
	Webソリューション事業	オンラインゲーム事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	2,184,831	2,610,877	4,795,709	—	4,795,709
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,184,831	2,610,877	4,795,709	—	4,795,709
セグメント利益	556,805	209,353	766,158	△532,855	233,302
セグメント資産	497,065	389,075	886,141	1,929,715	2,815,856
その他の項目					
減価償却費	—	6,306	6,306	17,148	23,454
のれんの償却額	—	33,339	33,339	—	33,339
減損損失	—	36,445	36,445	—	36,445
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	—	168,299	168,299	56,322	224,621

(注) 1. 調整額は以下の通りであります。

- (1) セグメント利益の調整額△532,855千円は、報告セグメントに配分していない全社費用であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
 - (2) セグメント資産の調整額1,929,715千円は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金等の全社資産であります。
 - (3) 減価償却費の調整額17,148千円は、主に報告セグメントに帰属しない全社資産に係る減価償却費であります。
 - (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額56,322千円は、主に本社等の設備投資額であります。
2. セグメント利益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

	当連結会計年度 (自 2021年2月1日 至 2022年1月31日)
1株当たり純資産額	483.36円
1株当たり当期純利益	28.37円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	26.07円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、当社株式が2021年2月25日に東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)に上場したため、新規上場日から当連結会計年度の末日までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。
2. 当社は、2021年10月1日付で普通株式1株につき普通株式3株の割合で株式分割を行っております。2022年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益を算定しております。
3. 1株当たり当期純利益及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	当連結会計年度 (自 2021年2月1日 至 2022年1月31日)
1株当たり当期純利益	
親会社株式に帰属する当期純利益(千円)	109,206
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式に帰属する当期純利益(千円)	109,206
普通株式の期中平均株式数(株)	3,849,542
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	
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)	340,017
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の算定に含まれなかった潜在株式の概要	—