平成24年９月期　決算短信〔日本基準〕（連結）

平成24年11月５日

上場会社名　　アクセルマーク株式会社　　上場取引所　東
コード番号　　3624　　ＵＲＬ　http://www.axelmark.co.jp/
代表者　　（役職名）代表取締役社長　　（氏名）尾下　順治
問合せ先責任者　（役職名）管理部門担当取締役　　（氏名）渡邊　祐也　　ＴＥＬ　03-5354-3351
定時株主総会開催予定日　　平成24年12月19日　　配当支払開始予定日　－
有価証券報告書提出予定日　平成24年12月19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　　（証券アナリスト、機関投資家向け）

（百万円未満切捨て）

１．平成24年９月期の連結業績（平成23年10月１日～平成24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		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年９月期	3,888	－	226	－	228	－	190	－
23年９月期	－	－	－	－	－	－	－	－

（注）包括利益　24年９月期　190百万円（－%）　23年９月期　－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	%	%	%
24年９月期	4,263.98	4,255.02	16.6	14.5	5.8
23年９月期	－	－	－	－	－

（参考）持分法投資損益　24年９月期　－百万円　23年９月期　－百万円
平成24年9月期より連結財務諸表を作成しているため、平成23年9月期の数値及び対前年同期増減率については記載しておりません.

（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
24年９月期	1,974	1,494	75.7	34,202.95
23年９月期	－	－	－	－

（参考）自己資本　24年９月期　1,494百万円　23年９月期　－百万円
平成24年9月期より連結財務諸表を作成しているため、平成23年9月期の数値について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
24年９月期	259	△113	△325	729
23年９月期	－	－	－	－

平成24年9月期より連結財務諸表を作成しているため、平成23年9月期の数値について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	%	%
23年９月期	－	0.00	－	0.00	0.00	－	－	－
24年９月期	－	0.00	－	0.00	0.00	－	－	－
25年９月期（予想）	－	0.00	－	0.00	0.00		－	

３．平成25年９月期の連結業績予想（平成24年10月１日～平成25年９月30日）

平成25年９月期の連結業績予想につきましては、現時点で合理的な業績予想の算定ができないことから記載しておりません。なお、当該理由などは、３ページ「１．経営成績・財政状態に関する分析(2)次期の見通し」に記載しております。

※　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）株式会社インディソフトウェア、除外　－社　（社名）－
（注）詳細は、13ページ「３．経営方針（５）その他、会社の経営上重要な事項」をご覧ください。

（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）	24年９月期	44,939株	23年９月期	28,877株
②	期末自己株式数	24年９月期	1,230株	23年９月期	230株
③	期中平均株式数	24年９月期	44,646株	23年９月期	28,567株

（参考）個別業績の概要

１．平成24年９月期の個別業績（平成23年10月１日～平成24年９月30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	%
24年９月期	2,932	138.2	42	272.3	165	－	140	－
23年９月期	1,231	△8.3	11	△68.5	4	82.8	△32	－

	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
24年９月期	3,154.45	3,147.83
23年９月期	△1,129.00	－

（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
24年９月期	1,810	1,445	79.8	33,069.65
23年９月期	1,166	804	69.0	28,098.19

（参考）自己資本　24年９月期　1,445百万円　23年９月期　804百万円

※　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予想等の将来に関する記述は、当社が現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況の変化により、予想数値と異なる場合があります。なお、業績予想に関する事項は、３ページ「１．経営成績・財政状態に関する分析(2)次期の見通し」をご覧下さい。

○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）次期の見通し …… 3
（３）財政状態に関する分析 …… 4
（４）利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 …… 4
（５）事業等のリスク …… 5
２．企業集団の状況 …… 11
（１）当社グループについて …… 11
（２）セプテーニグループとの関係 …… 11
３．経営方針 …… 12
（１）経営理念 …… 12
（２）目標とする経営指標 …… 12
（３）中長期的な会社の経営戦略 …… 12
（４）会社の対処すべき課題 …… 12
（５）その他、会社の経営上重要な事項 …… 13
４．連結財務諸表 …… 14
（１）連結貸借対照表 …… 14
（２）連結損益計算書及び連結包括利益計算書 …… 16
連結損益計算書 …… 16
連結包括利益計算書 …… 17
（３）連結株主資本等変動計算書 …… 18
（４）連結キャッシュ・フロー計算書 …… 19
（５）継続企業の前提に関する注記 …… 20
（６）連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項 …… 20
（７）追加情報 …… 21
（８）連結財務諸表に関する注記事項 …… 22
（連結貸借対照表関係） …… 22
（連結損益計算書関係） …… 22
（連結包括利益計算書関係） …… 23
（連結株主資本等変動計算書関係） …… 23
（連結キャッシュ・フロー計算書関係） …… 23
（セグメント情報等） …… 24
（１株当たり情報） …… 26
（重要な後発事象） …… 26
５．その他 …… 27

１．経営成績・財政状態に関する分析

当連結会計年度より連結財務諸表を作成しているため、前年同期との比較は行っておりません。

(1) 経営成績に関する分析

（当連結会計年度の経営成績）

当連結会計年度における我が国のモバイルインターネットを取り巻く環境は、携帯電話の契約者数が平成24年９月末で1億2,735万契約（注１）に達しており、平成23年９月末（１億2,312万契約）と比較して微増に留まっております。

一方、当社グループ（当社並びに当社の完全子会社である株式会社インディソフトウェア及びアクセルビート株式会社をいいます。）が主力事業と位置づけるソーシャルゲーム市場は、平成23年度に2,570億円（前年度比1.8倍）、続く平成24年度には3,429億円（前年度比1.3倍）を超える見込み（注２）であり、引き続き拡大しております。

注１：社団法人電気通信事業者協会調べ。

注２：株式会社矢野経済研究所「ソーシャルゲーム市場に関する調査結果2011」平成24年１月17日発表。

このような市場環境の下、当社グループは、平成23年10月１日付で当社とエフルート株式会社が合併したことを契機に、ソーシャルゲーム事業を中心とした事業展開を推進し、事業基盤の強化と組織体制の強化に努めて参りました。

合併後、「王様ゲーム」、「アドベンチャークロニクル」、「天空のレギオン」、「プロ野球クロニクル」と新たなソーシャルゲームを開発し、株式会社ディー・エヌ・エーが運営する「Mobage（モバゲー）」において展開して参りました。また、合併前に先行してリリースしておりましたタイトル、「キングダムクロニクル」の運営ノウハウを他タイトルにも浸透させることにより、効率的に複数ゲームの業務を遂行する人材を創出することができ、強固な運営体制を構築することができました。

これらの結果、平成23年９月時点では９万人であった当社ソーシャルゲーム登録者数は、平成24年９月の時点で207万人となり、大きく伸長いたしました。

ソーシャルゲーム事業に次ぐ事業ドメインであるコンテンツ事業においては、iPhoneを始めとするスマートフォン利用者の拡大により、フィーチャーフォン向けコンテンツの売上は減少傾向となりました。そのため、事業運営体制の効率化、広告出稿に係る費用対効果の見直し、並びに不採算コンテンツの整理を進めることで収益性向上に努める一方、スマートフォン向け電子書籍サービスに注力するなど、市場環境の変化に対応して参りました。

この市場環境の変化は、広告事業においても顕著であります。当社グループの広告事業においては、フィーチャーフォン向けを中心とした広告ネットワーク事業を主力サービスとして展開しており、広告主からの継続的な受注を獲得しております。当連結会計年度においては、市場環境の変化に対応するべく、平行してスマートフォン向け広告ネットワークの構築を推進し、新たな市場開拓の基礎を構築することができました。

以上の結果、当連結会計年度の当社グループの連結業績は、売上高は3,888,566千円、営業利益は226,064千円、経常利益は228,065千円、当期純利益は190,369千円となり、営業利益、経常利益、当期純利益については、平成６年の当社設立以来、最高益となりました（注３）。なお、当連結会計年度において、オフィスの増床及びグループ内のオフィス統廃合、その他不要なソフトウェア資産を減損処理したことなどに伴い、35,205千円を特別損失として計上しております。

注３：連結業績による比較。連結範囲となる子会社は現状と異なります。

各セグメントの業績は次の通りであります。

（ソーシャルゲーム事業）

前記の通り、当連結会計年度において「王様ゲーム」、「アドベンチャークロニクル」、「天空のレギオン」、「プロ野球クロニクル」と積極的にソーシャルゲームのリリースを行い、期初と比較して大きくソーシャルゲーム登録者数を増加させることができました。

また、ソーシャルゲーム事業の更なる拡大及びマルチプラットフォームに対応する事業基盤を構築するという中長期的観点から、コンソールゲーム並びにソーシャルゲームの企画・開発ノウハウを有する株式会社インディソフトウェア（以下、「インディソフトウェア」といいます。）を子会社化いたしました（注４）。

注４：平成24年９月30日付で、当社完全子会社であるエフルートレックス株式会社を吸収合併存続会社として、インディソフトウェアを吸収合併消滅会社として合併しております。また、同日付で存続会社であるエフルートレックス株式会社は、株式会社インディソフトウェアに商号変更しております。

さらに当社は、今後の拡大を想定している海外市場への先鞭をつけるべく、株式会社ディー・エヌ・エーと戦略的事業提携を行い、平成24年９月25日に欧米版「Mobage（モバゲー）」を通じて、米国等の北米地域、欧州及び東南アジアの主要国において、初の海外向けタイトル「Kingdom Wars」をリリースいたしました。今後も、本作で得たノウハウを活かし、海外タイトルを増加させて参ります。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,700,177千円、セグメント利益は177,127千円となりました。

（コンテンツ事業）

コンテンツ事業におきましては、iPhoneを始めとするスマートフォン利用者の拡大により、いわゆるフィーチャーフォン向けコンテンツの売上は減少傾向となりました。

そのため本連結会計年度においては、事業運営体制の効率化、広告出稿に係る費用対効果の見直し、並びに不採算コンテンツの整理を進めることで収益性向上に努めて参りました。

一方、体制の効率化により創出した事業リソースを、スマートフォン向け電子書籍サービスに集中し、市場環境の変化に対応して参りました。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,343,103千円、セグメント利益は236,237千円となりました。

（広告事業）

市場環境の変化は、広告事業においても顕著であります。

当社グループの広告事業においては、フィーチャーフォン向けを中心とした広告ネットワーク事業を主力サービスとして展開しております。

当連結会計年度においても、広告主からの継続的な受注を獲得いたしましたが、市場環境の変化に対応するべく、平行してスマートフォン向け広告ネットワークの構築を推進し、新たな市場開拓の基礎を構築することができました。

また、当セグメントには海外事業を含んでおります。海外事業においては、海外におけるモバイルインターネット市場の拡大に備えて、モバイル向けコンテンツ検索サービス提供の準備を進めております。当連結会計年度においては、投資的な位置付けでインドネシア、マレーシア、ベトナム等東南アジア各国を中心として、現地電気通信事業者（キャリア）との関係性の深耕及び現地市場調査に努めました。

この結果、一部地域においては試験サービスを実施するなど、確実に本格サービス開始への足がかりを掴んでおります。

以上の結果、当セグメントの売上高は858,048千円、セグメント利益は35,194千円となりました。

(2)次期の見通し

当社グループは、「スマートフォン」、「ソーシャル」及び「グローバル」の３つを事業における注力ポイントとしております。このうち、「スマートフォン」及び「ソーシャル」については当連結会計年度において一定の成果を得ることができました。また、「グローバル」に関しては、海外向けソーシャルゲーム「Kingdom Wars」を当連結会計年度内にリリースしており、次期において収益貢献する見込みであります。海外におけるモバイルインターネット市場は、今後拡大するものと見込まれており、世界におけるスマートフォンの普及台数を取り上げてみても、平成23年のスマートフォン普及台数８億7,200万加入（人口普及率12%）から、平成28年末には37億4,600万加入（人口普及率49%）に急増すると予想されております。（注５）

注５：シード・プランニング「世界のスマートフォン普及予測」平成24年７月26日発表。

そのため、平成25年９月期におきましては、既存事業のさらなる深耕及び強化を図るとともに、中長期的観点から「グローバル」に注力して参ります。具体的には、海外向けソーシャルゲームのタイトル拡充に向けた準備を進めて参ります。また、社内においてコンテンツ事業及び広告事業のノウハウを有する点を活かし、完全子会社であるアクセルビート株式会社を中心に、すでに準備を進めておりますモバイル向けコンテンツ検索サービスだけではなく、広告サービスを始めとするその他のサービス展開の検討も進めて参ります。

それらの展開に伴い、国内における既存事業のさらなる強化及び海外事業等の推進を図るための人材確保に係る費用が増加し、また、よりクオリティの高いゲームを求めるユーザーニーズに応えるため、新規タイトルの開発工数及び費用は増加する見込みとなっております。平成25年９月期においては、主に上期において先行投資としての費用計上が発生する見込みであります。

業績予想につきましては、フィーチャーフォンからスマートフォンへの急速な移行や、モバイルインターネットを取り巻く環境が急激に変化していることから当社事業の成長速度を合理的に予測することが難しいこと、ノウハウを蓄積している段階である海外向けソーシャルゲームの収益予測が困難であること、先行投資を行っている新規タイトルの収益貢献規模の予測が大きく変動する可能性があることから、現時点において、信頼性の高い業績予想を発表することは困難であると判断いたしました。

業績の進捗を踏まえ、合理的な算定が可能になった時点で速やかに開示いたします。

(3) 財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況

当連結会計年度末の流動資産合計は、1,332,289千円となりました。その主な内訳は、現金及び預金729,242千円、売掛金555,649千円であります。固定資産合計は、642,603千円となりました。その主な内訳は、有形固定資産32,172千円、無形固定資産518,390千円、敷金及び保証金89,685千円であります。負債合計は、479,905千円となりました。その主な内訳は、買掛金190,875千円、未払金74,633千円、未払費用69,102千円であります。純資産合計は、1,494,986千円となりました。その主な内訳は、資本金563,900千円、資本剰余金1,164,474千円、利益剰余金がマイナス185,693千円、自己株式47,704千円であります。

当事業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。

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の残高は、729,242千円となりました。

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）

営業活動によるキャッシュ・フローは259,977千円の獲得となりました。これは主に、仕入債務の減少124,236千円があったものの、税金等調整前当期純利益の計上192,860千円、のれん償却及び減価償却費等の計上117,766千円、賞与引当金の増加28,258千円などによる収入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）

投資活動によるキャッシュ・フローは113,387千円の使用となりました。これは主に、敷金の回収による収入73,252千円、供託金の返還による収入30,800千円があったものの、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出124,817千円、子会社株式の追加取得による支出50,249千円、敷金の差入による支出28,635千円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）

財務活動によるキャッシュ・フローは325,485千円の使用となりました。これは主に、短期借入金の純減額155,000千円、長期借入金の返済による支出128,895千円、自己株式の取得による支出41,590千円があったこと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24年９月期
自己資本比率（%）	75.7
時価ベースの自己資本比率（%）	93.3
キャッシュ・フロー対有利子負債比率（%）	14.9
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	287.7

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：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）株式時価総額は発行済株式数をベースに計算しています。

（注２）キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを利用しています。

（注３）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。

(4) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、事業拡大のための内部留保の充実を勘案しつつ、業績に応じた安定的な配当を行うことを利益配分に関する基本方針としております。

当連結会計年度（平成24年９月期）の配当につきましては、内部留保の充実を図りつつ企業価値の向上を図るための適切な投資を行い、利益体質を構築する必要性があると判断したことから、平成23年11月４日に無配の配当予想を

発表しております。

次期（平成25年９月期）の配当につきましては、ソーシャルゲーム事業の伸張により利益体質を構築しつつあるものの、貸借対照表上における利益剰余金のマイナス（繰越欠損金）はいまだ解消に至っていないこと、並びに海外市場に事業展開するため一定の先行投資を必要とすることから、誠に遺憾ながら無配とさせて頂きます。

当該先行投資により、利益体質を強固なものとして利益剰余金の早期回復に努め、中長期的な利益体質を構築できた段階での復配を予定しております。

(5) 事業等のリスク

以下において、当社グループの事業の状況及び経理の状況等に関する事項のうち、リスク要因となる可能性があると考えられる主な事項及びその他投資者の判断に重要な影響を及ぼすと考えられる事項を記載しております。

また、必ずしもそのようなリスクとは考えていない事項についても、投資家の投資判断上、重要であると考えられる事項については、投資家に対する積極的な情報開示の観点から以下に記載しております。

当社はこれらのリスク発生の可能性を認識した上で、発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針でありますが、当社株式に関する投資判断は、本項及び本書中の本項以外の記載内容も併せて、慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。

なお、以下の記載のうち将来に関する事項は、特段の記載がない限り、本決算短信提出日現在において当社が判断したものであり、不確実性を内在しているため、実際の結果と異なる可能性があります。

① 市場の動向について

ア．携帯電話契約数について

当社グループは、モバイルインターネットを事業領域としているため、携帯電話やスマートフォン等のモバイル機器のさらなる利用用途及び機能の拡張が成長のための基本的な条件と考えております。社団法人電気通信事業者協会発表の事業者別契約数によれば、平成24年９月末現在の国内携帯電話加入者数は約１億2,735万人であり、この１年で422万人増加し、引き続き増加傾向となっております。

またスマートフォン市場は、平成23年度の出荷台数が2,340万台に達し前年比2.7倍となり、平成24年度では更に拡大し2,790万台、平成26年度には3,340万台と、引き続き規模が拡大していくことが予測されております。（注１）

注１：株式会社MM総研「スマートフォン市場規模の推移・予測」平成24年３月23日発表

しかしながら、携帯電話の新規契約数及びスマートフォンの出荷台数が頭打ちになった場合には、今後の市場成長が阻害される可能性があります。

また、モバイルインターネット市場は変化が激しく、市場の将来性は不透明な部分があります。携帯電話やスマートフォン等のモバイル機器に関する何らかの弊害の発生や利用に関する新たな法的規制の導入、通信キャリアや端末メーカーの経営方針の変更、その他予期せぬ要因によって、今後の市場成長が阻害されるような状況が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

	平成22年９月		平成23年９月		平成24年９月	
	件数(千件)	増加率	件数(千件)	増加率	件数(千件)	増加率
携帯電話契約数	115,400	5.3%	123,129	6.7%	127,358	3.4%

（出所：社団法人電気通信事業者協会）

	平成23年	平成24年（予測）	平成25年（予測）	平成26年（予測）	平成27年（予測）
国内スマートフォン出荷実績	2,340万台	2,790万台	3,080万台	3,340万台	3,350万台
前年比	273.6%	119.2%	110.3%	108.4%	100.2%

（出所：株式会社MM総研）

イ．ソーシャルゲーム市場について

当社の主力事業であるソーシャルゲームの市場規模は、平成24年において3,429億円に達し、今後も拡大するものと想定されております。（注２）

注２：株式会社矢野経済研究所「ソーシャルゲーム市場に関する調査結果2011」平成24年１月17日発表。

しかしながら、新たな法的規制の導入、通信キャリアや大手ＳＮＳ事業者の動向、ソーシャルゲーム以外の異なるエンターテイメント産業の拡大、その他予期せぬ要因によって、今後の市場成長が阻害されるような状況が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

② コンテンツ事業及びソーシャルゲーム事業について

ア．競合について

当社グループは、大手ＳＮＳや通信キャリアのプラットフォームを通じて有料コンテンツを配信しておりますが、当社グループが属するモバイルコンテンツ市場には、多数の競合会社が存在しており、また、今後同様の有料コンテンツを配信する有力な競合他社が出てくる可能性があります。当社グループは積極的にオリジナルコンテンツの充実などによりユーザー満足度を高め課金収益の増加を目指してまいりますが、魅力的且つ有益なサービスを提供できない場合には、競合他社との競争激化による課金数の減少等により、当社グループの事業及び業績が影響を受ける可能性があります。また、ユーザーニーズの多様化や変化に適切に対応出来なくなった場合には、当社の提供するサービスの陳腐化を招き、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

イ．大手プラットフォームへの依存について

当社グループは、ユーザーに対する告知及び販売促進のために、「Mobage（モバゲー）」などの大手ＳＮＳや、Apple Inc.が運営するApp Store等、集客力のあるプラットフォームを通じてコンテンツの販売を行っております。当該プラットフォームの事業者に事業方針の変更があった場合、また、当社グループのコンテンツが当該事業者側の要件を十分に満たさない等の理由により、当該プラットフォームにおいてコンテンツの提供を継続できなくなった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ウ．通信キャリアへの依存について

当社グループは、ＮＴＴドコモのｉモード、ＫＤＤＩ株式会社（以下、「ＫＤＤＩ」といいます。）のEZweb、ソフトバンクモバイル株式会社のYahoo!ケータイを通じて、エンドユーザーにコンテンツを販売しておりますが、各通信キャリアとの契約に基づき、コンテンツを配信し、各通信キャリアの情報料回収代行サービスを利用して、エンドユーザーから情報料を回収しております。そのため、各通信キャリアのサーバーが作動しなくなったり、ハードウェア、ソフトウェアの欠陥等が原因となり、正常なコンテンツの配信、情報料の回収代行が行われなかった場合、及び各通信キャリアの経営方針の変更、事業環境の動向によっては、当社グループの事業及び業績が影響を受ける可能性があります。また、何らかの理由により各通信キャリアとの契約における解約条項に抵触するような事態となった場合等には、各通信キャリアよりコンテンツ提供に関する契約の解除がなされる可能性があります。

エ．債権の回収について

当社グループでは、大手ＳＮＳ、ＮＴＴドコモ等の通信キャリア等、集客力のあるプラットフォームを通じてコンテンツを販売しております。当該プラットフォーム事業者は一定の企業規模並びに安定な財務基盤を有しており、与信上の不安を生じる恐れは少ないと認識しておりますが、プラットフォーム事業者の財務状態の悪化、その他の事情によりコンテンツ販売代金の支払等が滞った場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

また、当社コンテンツを利用するユーザーは、不特定多数の個人であり、その多数を小口債権が占めております。主にＮＴＴドコモ等の通信キャリアの回収代行サービスを利用していることから、未回収債権の割合は極めて限定的ではありますが、経済情勢・社会情勢の悪化により未回収となる小口債権が増加した場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

オ．権利保有者との契約について

当社グループは、外部の権利保有者から権利許諾を受けてコンテンツの配信を行っておりますが、現在、権利許諾を受けている権利保有者から、今後、権利許諾を受けられない事態が生じた場合、又は、新規に権利保有者からの権利許諾が得られない場合には、当該コンテンツの配信に支障をきたし、当社グループの事業及び業績が影響を受ける可能性があります。また、有力なコンテンツを獲得するために、権利保有者に対して印税の前払いを行い権利許諾を得る場合があります。但し、権利獲得をするために前払いしたものの想定されたほどの印税相当分の収益がなかった場合、当該長期前払費用の減損処理等により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

カ．広告戦略について

当社グループのコンテンツユーザーを新たに獲得する手段として、各種モバイルメディアへの出稿、並びに、ユーザーニーズを把握し効率的にユーザーを獲得するための多様な広告戦略を検討する必要があります。しかしながら、ユーザーニーズやモバイル端末の多様化など市場環境は急速に変化しており、当社グループの想定通りにユーザーを獲得できない場合、広告により獲得したユーザーが当社の想定通りに有料コンテンツを利用しない場合、成果報酬型広告における獲得競争の激化等により、広告コストの上昇が起こった場合等には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

キ．コンテンツにおける表現の健全性確保について

当社グループの提供するコンテンツの一部には、性的表現が含まれるものがあるため、当社グループではコンテンツの制作及び配信等において、当社独自の性的表現に関する基準を設定し、提供コンテンツの健全性確保に努めております。しかしながら、性的表現に関する法的規制や法解釈、通信キャリアやプラットフォーム事業者等の設ける基準等は、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、通信キャリア等の基準の変更等により、当該コンテンツの提供を継続できなくなった場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ク．不正行為等によるリスクについて

ソーシャルゲームにおいて、一部の悪質なユーザーがゲーム内で提供されるアイテム等を不正な方法で入手して利用及び譲渡するといった行為や、オークションサイト等を通じてゲーム内のカードを売買するリアル・マネー・トレードが発覚しており、プラットフォーム事業者を中心に、業界全体として不正防止のための取り組みを推進しております。

当社グループにおいても、利用規約における禁止事項の明示や、ゲーム内での掲示を通じてユーザーへの啓蒙、違反者に対するアカウント停止等の措置を実施し、不正行為の防止に努めております。

しかしながら、当該対策にも関わらず不正行為が多発する等の事態が生じた場合、当社グループが提供するソーシャルゲームの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

③ 広告事業について

ア．競合について

当社グループが行っている広告事業は、複数の競合会社があり、新規参入も含め、今後はより競争が激化する可能性があります。当社グループは今後も広告主や媒体運営者への利便性やサービス向上をより重視し、競争力の維持向上に努めてまいりますが、当社グループが有力と考える媒体を取扱える等、競合他社以上の優位性を確立できる保証はなく、サービス提供が継続できなくなった場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

イ．広告主との関係について

モバイルインターネット広告市場は拡大傾向にあり、今後も市場は拡大していくものと想定されます。しかしながら、企業の広告活動は景気動向の影響を受けやすいものであり、今後もテレビ、新聞、雑誌等、既存広告媒体との競合が継続していくと考えられております。今後何らかの理由により、広告主の出稿意欲の減衰など社会環境の変化があった場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ウ．新しい広告手法について

当社グループは、リスティング広告、行動ターゲッティング広告等、多様な広告手法に迅速に対応し、サービスを提供しております。しかしながら、今後独創的な広告手法が考案され、その変化に対応するための技術開発に多大な費用が生じたり、又は技術変化への対応が遅れることによって、当社グループの提供する広告サービスが陳腐化した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

エ．サービスの信頼性について

当社グループでは、広告サービスの信頼性確保のために、広告媒体の成果報酬の不正請求について、厳正に対応しております。規約を設けて参加手続面での管理を実施しているほか、その後も必要に応じ広告媒体に関する調査を定期的に行うことで不正請求を排除し、サービスの信頼性向上に努めております。しかしながら、予期せぬ要因によりこれらの対応に不備が生じ、広告主からクレームを受けた場合は当社の信用が低下し、損害賠償を請求された場合には当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

④ 事業全般に係るリスクについて

ア．海外展開について

当社グループは中長期的視点から、海外におけるモバイルインターネット市場が爆発的に拡大するものと想定しております。その先鞭をつけるべく、完全子会社であるアクセルビート株式会社が東南アジアを中心とした海外キャリア向けにコンテンツ検索エンジン等の提供を推進しております。また、大手ＳＮＳのプラットフォーム等を通じて、一部のソーシャルゲームを海外ユーザー向けに提供しております。

しかしながら、グローバルな事業展開を行っていく上で、各国の法令、制度・規制、政治・社会情勢、為替等を始めとした潜在的リスクに対処できないこと等により、事業が想定通りに進捗しない又は事業を推進していくこと

が困難となった場合に、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

イ．事業展開に関わる業務提携やM&A

当社グループは、既存事業の業容拡大や、新サービスを導入することにより将来的な成長に寄与すると判断した場合には、業務提携やM&Aを積極的に検討する方針であります。

これらの実行に関しては、ビジネス、財務、税務及び法務等に関するデューデリジェンスを行い各種リスクの低減に努めますが、予期せぬ事態の発生や様々な外部要因の変化により、提携事業又はM&A対象企業の事業等が計画通りに進展せず、想定した成果が上がらない場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ウ．技術革新について

当社グループが展開する事業は、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。当社グループは、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、必要な対応を行っております。しかしながら、何らかの要因により変化への適切な対応に支障が生じた場合には、当社グループの業界における競争力が低下し、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

エ．法的規制について

当社グループの事業は、様々な法的規制の対象となっており、各法規法令には違反した場合の罰則規定等が定められております。当社グループでは、常に法令順守を意識した事業活動を行っており、現時点では各々の罰則規定等に抵触していないものと認識しております。しかしながら、今後の法改正次第では、何らかの法的規制を受けたり、対応措置をとる必要性が生じたりする可能性があります。また、当社グループの事業活動に関連して、新たな法令施行により何らかの法的規制を受けることとなった場合には、事業活動が制限され、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

オ．知的財産権について

当社グループが日常的な事業活動を行う過程において使用しているコンテンツ、ソフトウェア及びシステムは、第三者の知的財産権を侵害するものではないものと認識しておりますが、不測の事態あるいは何らかの不備により、当社グループが保有する又は使用許諾を得ているもの以外の知的財産権を侵害する可能性があります。かかる場合には、当社グループが第三者の知的財産を侵害することによる損害賠償請求もしくは使用差し止め請求等の訴えを起こされる可能性又は当該知的財産権に関する対価の支払い等が発生する可能性があります。また、当社グループのシステム開発においては、オープンソースソフトウェアを活用しておりますが、オープンソフトウェアに関するライセンスの有り方等については、多様な議論があるところであり、予測できない理由等によりオープンソースソフトウェアの利用に制約が発生した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

カ．個人情報の管理について

当社グループでは、推進する事業の性質上、個人情報を取り扱っており、「個人情報の保護に関する法律」に規定される個人情報取扱事業者に該当いたします。個人情報の取り扱いにつきましては、既に認証を受けている情報セキュリティマネジメントシステムの一環として、「個人情報の保護に関する法律」に沿った対応をとり、社内ルール化と共に社内体制を整備しております。しかしながら、当社グループが保有する個人情報等につき、何らかの要因で個人情報の漏洩があった場合には、適切な対応を行うための相当なコスト負担、当社グループへの損害賠償請求、信用の低下等によって、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

キ．のれんについて

当社グループは、平成23年10月１日付のエフルート株式会社との合併、その他事業譲受や企業買収に伴い、「のれん」を計上しております。この「のれん」につきましては、その効果の発現する期間を合理的に見積って定めた期間で均等償却することとしております。しかしながら、経営環境や事業の状況の著しい変化等により当社グループの収益性が低下した場合には、のれんの減損損失発生により、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ク．システム障害について

当社グループは、サービスに適応した通信ネットワークシステムやインフラの安定稼動が事業の前提であると認識しております。自然災害や事故等、電力供給の停止等の予測不可能な様々な要因によって通信ネットワークの切

断やコンピュータシステムのダウンが生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を受ける可能性があります。また、当社グループのコンピュータシステムは、適切なセキュリティ手段を講じて外部からの不正アクセスを回避するよう努めておりますが、コンピュータウィルスやハッカーの攻撃等によりシステム障害が生じた場合には、当社グループの事業及び業績が影響を受ける可能性があります。

⑤ 経営管理全般に係るリスクについて

ア．経営者への依存について

当社代表取締役社長である尾下順治は、当社グループの経営方針や経営戦略の決定、企画開発や営業推進等、当社事業の多方面に渡って重要な役割を果たしております。

このため当社グループでは、各事業担当者との情報共有、並びに権限委譲を進めること等により経営リスクの軽減に努めておりますが、何らかの理由で同氏に不測の事態が生じた場合、又は退任するような事態が生じた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

イ．人材の確保及び育成について

当社グループにおいて優秀な人材の確保、育成及び定着は重要課題であり、事業戦略に基づく採用活動、人事評価制度の整備や研修の実施等の施策を通じ、人材の確保、育成及び定着に取り組んでおります。しかしながら、採用活動や人材育成が計画通りに進まなかった場合には、適正な人材配置が困難となり、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

ウ．訴訟について

当社グループは、これまでに事業に関連した訴訟は発生しておりません。しかしながら、訴訟を受ける原因は想定できない様々な要素があります。したがって、将来において訴訟が発生する可能性は否定できず、その場合には訴訟内容や賠償金額によって、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

エ．コンプライアンスについて

当社グループは、役職員に法令、定款、社内規程、行動規範及び社会倫理の遵守を徹底させるため、コンプライアンス委員会を組織し、役職員への啓蒙・教育を実施しております。しかしながら、万が一法令等に抵触する事態が生じた場合には、信用低下を招き、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

オ．新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

当社グループでは、主に当社グループの役員及び従業員に対するインセンティブを目的とし、新株予約権を付与しております（以下、「ストック・オプション」といいます。）。

当該ストック・オプションが権利行使された場合、当社の株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式の価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。平成24年９月末日現在、当該ストックオプションによる潜在株式数は1,130株であり、平成24年９月末時点における発行済株式数44,939株の2.5％に相当しております。

カ．自然災害等について

当社の本店所在地は東京都であり、他の地域に拠点を分散しておりません。そのため、東京都において大地震、台風等の自然災害や火災等の事象により、役職員の負傷、設備の損壊、電力供給の停止又は制限等の不測の事態が発生した場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑥ 親会社との関係について

ア．セプテーニグループにおける位置付けについて

当社は、親会社である株式会社セプテーニ・ホールディングスを中心としたセプテーニグループに属しております。当該グループは、本決算短信提出日現在、連結子会社19社と持分法適用会社３社で構成されており、ネットマーケティング事業、メディアコンテンツ事業、DM事業、コマース事業を展開しております。

当社グループはメディアコンテンツ事業セグメントに属しており、セプテーニグループ内におけるモバイルコンテンツ事業の中核を担っております。しかしながら、今後、同グループの経営方針に変更があった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

イ．セプテーニグループとの取引について

平成24年９月期におけるセプテーニグループとの取引は、モバイルWebページのコンサルティング売上や広告販売による売上2,809千円、制作原価として、スマートフォンアプリ収益のシェア12千円、その他の営業取引として5,543千円、営業取引以外の取引が198千円あります。

なお、当社グループとセプテーニグループ間における取引条件及び条件の決定方針等は、市場価格を参考としており、何らグループ外の取引と変わるものではなく、当社グループの独立性を阻害する取引ではございません。

ウ．セプテーニグループとの人的関係について

本決算短信提出日現在、当社役員８名（取締役５名、監査役３名）のうち、３名が当社グループの親会社である株式会社セプテーニ・ホールディングスの役員を兼ねております。該当役員の氏名等は、以下のとおりであります。

当社における役職	役員名	親会社における役職	兼任理由	影響など
取締役（非常勤）	七村　守	代表取締役会長	企業経営に関する豊富な経験と見識を有しており、当社の経営事項の決定及び業務執行の監督等に十分な役割を果たしていただけるものと判断し、招聘したものであります	当社においては非常勤であり、当社の経営執行に与える影響は限定的であると認識しております
取締役（非常勤）	上野　勇	専務取締役	人事・労務・総務に関する幅広い経験に基づき、経営管理に関する豊富な経験と見識を有していることから、当社の経営管理体制の強化に資するものと判断し、招聘したものであります	当社においては非常勤であり、当社の経営執行に与える影響は限定的であると認識しております
監査役（非常勤）	柳　克久	常勤監査役	グループ監査・監督を厳正に行い、当社のコーポレートガバナンス強化に資すると判断し、招聘したものであります	監査役会の監査方針に従い、監査業務を実施しており、今後も監査業務の執行について問題はないと認識しております

エ．セプテーニグループからの影響力について

当社グループの意思決定において株式会社セプテーニ・ホールディングスの承諾は形式的にも実質的にも、その要件とされておりません。当社グループにおける重要な意思決定は、取締役会規程及び善管注意義務を遵守する取締役の合議制により為されており、親会社に左右されることなく、独立して意思決定を行っているものと認識しております。

また、監査役３名が取締役会に出席するとともに、常勤監査役１名が社内に常勤し、取締役の意思決定過程を適時監査しており、独立性を担保しております。

当社グループにおいては、内部統制システム構築の基本方針を明確に定めており、当該基本方針に従って取締役の職務執行及び監査役監査を適正に行うことにより、親会社からの独立性を担保する体制を維持・向上し続けております。

しかしながら、同社は本決算短信提出日現在、当社発行済株式（44,939株）の52.41％を所有しており、同社の経営方針に変更があった場合には、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

２．企業集団の状況

(1) 当社グループについて

当社グループは、本決算短信提出日現在、当社及び連結子会社２社により構成されており、平成24年９月期より連結決算を採用しております。当社グループの状況は以下の通りです。

① 当社グループの状況

社名	資本金	代表者	事業内容
アクセルマーク株式会社	５億6,390万円	尾下　順治	・ソーシャルゲーム事業 ・コンテンツ事業 ・広告事業
株式会社インディソフトウェア	1,000万円	尾下　順治 野津　幸治	・ソーシャルゲーム事業
アクセルビート株式会社	2,000万円	川野　尚吾	・海外キャリアに対するコンテンツ検索エンジン等の提供

※子会社２社ともに、当社の完全子会社であります。

② 報告セグメント及び事業の内容

当社グループは報告セグメントを以下３つに定め、経営成績の把握を行っております。

セグメントの名称	当該セグメントに含まれる事業内容
ソーシャルゲーム事業	・ソーシャルゲームの企画・開発・運営等
コンテンツ事業	・携帯電話・スマートフォン向けコンテンツの配信
広告事業	・広告ネットワーク事業 ・検索ポータル事業 ・コンテンツ検索エンジンの提供等の海外事業

③ セグメントに含まれる事業の概略

ア．ソーシャルゲーム事業

ソーシャルゲームを企画・開発し、ユーザーに対し、大手ＳＮＳ等を通じてソーシャルゲームの提供を行う事業を行っております。

イ．コンテンツ事業

ユーザーに対し、ＮＴＴドコモ等の通信キャリア、大手ＳＮＳ、Apple Inc.が運営するApp Store等のプラットフォームを通じて、音楽、書籍、動画等のデジタルコンテンツ販売を行う事業を行っております。

ウ．広告事業

数多くのモバイル広告媒体（掲載メディア）をネットワーク化の上、広告主に当該ネットワーク内の広告枠を販売し、手数料を収受する広告ネットワーク事業を中心としております。

広告ネットワーク事業以外にも、自社メディア「froute.jp」における広告枠等を販売する検索ポータル事業、コンテンツ検索エンジンを海外キャリア向けにパッケージ化し提供する海外事業等を行っております。

(2) セプテーニグループとの関係

当社は、親会社である株式会社セプテーニ・ホールディングス（本決算短信提出日現在、当社発行済株式の52.41%を所有）を中心としたセプテーニグループに属しております。当該グループは、本決算短信提出日現在、連結子会社19社と持分法適用会社３社で構成されており、ネットマーケティング事業、メディアコンテンツ事業、DM事業、コマース事業を展開しております。

当社はメディアコンテンツ事業セグメントに属しており、グループ内におけるモバイルコンテンツ事業の中核を担っております。

３．経営方針

⑴ 経営理念

広く使われるようになったインターネットはもはや社会インフラとなり、また、ＳＮＳと呼ばれていたソーシャルサービスは１サービスからプラットフォームとなり、人と人との繋がりが大きなパワーを生み出すことを改めて強く認識するに至っております。人々のコミュニケーションが生まれるとき、そこには楽しいという感情が生まれ、沢山の正の感情が世界中に広がっていけば、我々の社会はもっと素晴らしいものになるはずです。そんなエンターテインメントを、より多くの人に、たくさん届けることが当社の使命と捉え、当社は、『「楽しい」で世界をつなぐ』を経営理念に掲げております。

⑵ 目標とする経営指標

経営理念である、『「楽しい」で世界をつなぐ』を永続的に達成するために、全ての事業において、「成長スピードの追求」「顧客満足の向上」「効率的な事業運営」という３つの観点を常に強化することにより、事業生産性を最大化することを基本方針としております。それに沿った重要な指標として、売上高、営業利益とそれらの増加率等を、重要な経営指標として捉えております。

⑶ 中長期的な会社の経営戦略

平成26年度末には、携帯電話端末の総出荷台数だけではなく、携帯電話端末契約数に対する比率でも、スマートフォンが過半数を超えると予測されており（株式会社MM総研予測）、端末の普及とともにスマートフォン向けコンテンツ市場が更に拡大するものと想定されます。また、大手ＳＮＳによるソーシャルプラットフォームは引き続き利用者数が増加しているものの、ユーザーニーズは多様化し、プラットフォーム間及びコンテンツ提供事業者間の競争が激化しております。さらには、海外市場向けにソーシャルゲームを提供する事業者も増加し、市場のグローバル化は避けられない状況です。このように当社グループを取り巻く事業環境は変化を続けており、迅速かつ柔軟に対応していくことが求められる状況となっております。

このような事業環境の下、当社は中長期的視点において「スマートフォン」「ソーシャル」「グローバル」の３つの視点から事業を推進して参ります。

第１に、「スマートフォン」においては、スマートフォンやタブレット端末の高機能を活用できる多様なコンテンツの提供を通じて課金収益の向上につながる施策を実行し、拡大するスマートフォン市場において確実にシェアを獲得いたします。

第２に、「ソーシャル」においては、ソーシャルゲームの企画・開発・運営におけるＰＤＣＡサイクルをより高速に運用し当社オリジナルゲームの開発スピードを向上させるとともに、知名度に優れ、集客力あるコンテンツを有する企業との提携を推進し、当該コンテンツを用いたソーシャルゲームの提供を行います。自社オリジナルタイトル及び提携先との協業タイトルをバランスよく開発・提供することによって、開発効率の向上と高い収益性を両立させ、拡大を続ける市場で更なるシェアを獲得いたします。

最後に、「グローバル」においては、海外におけるモバイルインターネット市場が中長期的に爆発的に拡大するものと想定されることから、プラットフォームを通じた海外向けソーシャルゲームの提供をより拡大し、海外におけるソーシャルゲーム市場において、主要な地位を確立いたします。また、子会社であるアクセルビート株式会社が東南アジアを中心とした海外キャリア向けにコンテンツ検索エンジン等の提供を推進し、海外事業の多角化を行って参ります。

当社グループは上記戦略に沿って、激変するモバイルインターネット市場における収益基盤を強固なものとし、中長期的な事業規模拡大と企業価値の向上に務めて参る方針であります。

⑷ 会社の対処すべき課題

当社グループの主な事業ドメインであるモバイルインターネット市場は今後も成長していくものと思われますが、同時に競争も激化しております。このような環境の下、本決算短信提出日現在において、当社グループが今後も持続的な成長と企業価値向上を図っていくために対処すべき課題は以下のとおりです。

① 収益基盤の強化

当社グループは、『「楽しい」で世界をつなぐ』という経営理念を永続的に達成するため、収益基盤の強化及び生産性の高い事業体制の構築が重要な経営課題であると認識しております。そのため、ソーシャル事業及びコンテンツ事業における提供コンテンツの計数数値の分析とフィードバック、広告事業における広告ネットワークの拡大及び広告主向けサービスの拡充、資金・社内リソースの適切な配分、事業の選択と集中による生産性の向上、費用対効果を追求したＰＲ戦略の立案と実行を継続し、収益基盤を強化していく方針であります。

② 海外市場への対応

当社グループは、海外におけるモバイルインターネット市場は爆発的に拡大するものと想定しております。そのため、海外市場において確実なシェアを獲得できる事業の構築が重要な課題であると認識しております。当社の主力事業であるソーシャルゲーム事業はもちろん、コンテンツ事業、広告事業等、当社が有する事業リソースを有効かつ効率的に活用し、海外事業の育成及び強化に努める方針であります。

③ 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、当社グループ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あげるべく、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いたします。人材を育成することにより、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。

(5) その他、会社の経営上重要な事項

① エフルート株式会社との合併について

当社は、平成23年10月１日付でエフルート株式会社と合併をいたしました。合併の詳細につきましては、平成23年12月16日提出の「有価証券報告書」第一部企業情報 第５経理の状況 (1)財務諸表 注記事項の重要な後発事象をご覧下さい。

② 株式会社インディソフトウェアの子会社化について

当社は、当連結会計年度において、株式会社インディソフトウェアを子会社化しております。その詳細は、平成24年８月10日提出の「四半期報告書」第一部企業情報 第４経理の状況 １四半期連結財務諸表 注記事項（企業結合等関係）をご覧下さい。

③ エフルートレックス株式会社及び株式会社インディソフトウェアの合併について

平成24年９月30日付で、当社完全子会社であるエフルートレックス株式会社を吸収合併存続会社として、インディソフトウェアを吸収合併消滅会社として合併しております。また、同日付で存続会社であるエフルートレックス株式会社は、株式会社インディソフトウェアに商号変更しております。詳細は、平成24年８月27日発表の適時開示「連結子会社間の合併及び存続会社の商号変更に関するお知らせ」をご覧下さい。

４．連結財務諸表
（１）連結貸借対照表

（単位：千円）

	当連結会計年度 （平成24年９月30日）
資産の部	
流動資産	
現金及び預金	729,242
売掛金	555,649
貯蔵品	1,036
その他	59,713
貸倒引当金	△13,353
流動資産合計	1,332,289
固定資産	
有形固定資産	
建物	36,520
減価償却累計額	※ △13,232
建物（純額）	23,287
工具、器具及び備品	88,789
減価償却累計額	※ △79,905
工具、器具及び備品（純額）	8,884
有形固定資産合計	32,172
無形固定資産	
のれん	514,429
ソフトウエア	3,881
その他	80
無形固定資産合計	518,390
投資その他の資産	
投資有価証券	0
敷金及び保証金	89,685
その他	2,354
投資その他の資産合計	92,040
固定資産合計	642,603
資産合計	1,974,892
負債の部	
流動負債	
買掛金	190,875
1年内返済予定の長期借入金	10,375
未払金	74,633
未払費用	69,102
未払法人税等	7,066
賞与引当金	28,258
ポイント引当金	9,320
事務所移転費用引当金	23,172
その他	39,099
流動負債合計	451,905
固定負債	
長期借入金	26,954
その他	1,045
固定負債合計	27,999
負債合計	479,905

（単位：千円）

	当連結会計年度 （平成24年９月30日）
純資産の部	
株主資本	
資本金	563,900
資本剰余金	1,164,474
利益剰余金	△185,693
自己株式	△47,704
株主資本合計	1,494,976
新株予約権	9
純資産合計	1,494,986
負債純資産合計	1,974,892

（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 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
売上高	3,888,566
売上原価	2,269,335
売上総利益	1,619,230
販売費及び一般管理費	※1 1,393,165
営業利益	226,064
営業外収益	
受取利息	283
受取配当金	170
違約金収入	1,889
助成金収入	4,354
貸倒引当金戻入額	5,325
その他	2,657
営業外収益合計	14,681
営業外費用	
支払利息	933
株式上場関連費	3,147
有限責任事業組合整理損	5,031
支払手数料	2,400
その他	1,167
営業外費用合計	12,679
経常利益	228,065
特別損失	
減損損失	※2 5,958
事務所移転費用	※3 24,246
役員退職慰労金	5,000
特別損失合計	35,205
税金等調整前当期純利益	192,860
法人税、住民税及び事業税	2,490
法人税等合計	2,490
少数株主損益調整前当期純利益	190,369
少数株主利益	－
当期純利益	190,369

（連結包括利益計算書）

（単位：千円）

	当連結会計年度 （自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
少数株主損益調整前当期純利益	190,369
その他の包括利益	
その他の包括利益合計	－
包括利益	190,369
（内訳）	
親会社株主に係る包括利益	190,369
少数株主に係る包括利益	－

（３）連結株主資本等変動計算書

（単位：千円）

	当連結会計年度 （自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
株主資本	
資本金	
当期首残高	563,900
当期変動額	
当期変動額合計	－
当期末残高	563,900
資本剰余金	
当期首残高	623,205
当期変動額	
合併による増加	541,269
当期変動額合計	541,269
当期末残高	1,164,474
利益剰余金	
当期首残高	△376,062
当期変動額	
当期純利益	190,369
当期変動額合計	190,369
当期末残高	△185,693
自己株式	
当期首残高	△6,113
当期変動額	
自己株式の取得	△41,590
当期変動額合計	△41,590
当期末残高	△47,704
株主資本合計	
当期首残高	804,928
当期変動額	
合併による増加	541,269
当期純利益	190,369
自己株式の取得	△41,590
当期変動額合計	690,048
当期末残高	1,494,976
新株予約権	
当期首残高	－
当期変動額	
新株予約権の発行	9
当期変動額合計	9
当期末残高	9
純資産合計	
当期首残高	804,928
当期変動額	
合併による増加	541,269
当期純利益	190,369
自己株式の取得	△41,590
新株予約権の発行	9
当期変動額合計	690,058
当期末残高	1,494,986

（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 平成23年10月１日 至 平成24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	192,860
減価償却費	15,550
減損損失	5,958
のれん償却額	102,215
貸倒引当金の増減額（△は減少）	7,954
賞与引当金の増減額（△は減少）	28,258
ポイント引当金の増減額（△は減少）	△9,582
有限責任事業組合整理損	5,031
本社移転費用引当金の増減額（△は減少）	△15,772
事務所移転費用引当金の増減額（△は減少）	21,320
受取利息及び受取配当金	△453
支払利息	933
売上債権の増減額（△は増加）	26,870
仕入債務の増減額（△は減少）	△124,236
前払費用の増減額（△は増加）	6,261
その他	33,522
小計	296,693
利息及び配当金の受取額	453
利息の支払額	△903
法人税等の支払額	△36,265
営業活動によるキャッシュ・フロー	259,977
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	△9,932
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△124,817
子会社株式の取得による支出	△50,249
敷金の差入による支出	△28,635
敷金の回収による収入	73,252
供託金の返還による収入	30,800
有限責任事業組合の整理による支出	△3,000
その他	△805
投資活動によるキャッシュ・フロー	△113,387
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）	△155,000
長期借入金の返済による支出	△128,895
自己株式の取得による支出	△41,590
新株予約権の発行による収入	9
配当金の支払額	△9
財務活動によるキャッシュ・フロー	△325,485
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△178,894
現金及び現金同等物の期首残高	767,459
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	8,659
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	132,018
現金及び現金同等物の期末残高	※ 729,242

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 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　　２社

主要な連結子会社の名称

株式会社インディソフトウェア

アクセルビート株式会社

平成23年10月１日にエフルート株式会社と合併したことに伴い、同社の100%子会社であるエフルートレックス株式会社、エフルート・モバイル・テクノロジー株式会社の２社を連結の範囲に含めております。

エフルート・モバイル・テクノロジー株式会社は平成24年６月４日付にて、アクセルビート株式会社に商号変更しております。

当連結会計年度において、株式会社インディソフトウェアの全株式を取得したことに伴い、連結の範囲に含めております。

エフルートレックス株式会社は平成24年9月30日付で株式会社インディソフトウェアと合併し、同日付で株式会社インディソフトウェアに商号変更しております。

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

すべての連結子会社の事業年度の末日は、連結決算日と一致しております。

４．会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

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によっております。

(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

定率法を採用しております。なお、主な耐用年数については下記の通りであります。

建　　物：６～18年

工具、器具及び備品：４～15年

② 無形固定資産

定額法を採用しております。

なお、ソフトウェアについては、当社の利用可能期間（５年）に基づいております。

(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、回収不能見積額を計上しております。

② 賞与引当金

従業員賞与の支給に充てるため、支給見込額のうち当期期間対応額を計上しております。

③ ポイント引当金

当社グループが提供するサービス等の会員に付与したポイント等の使用により今後発生する売上原価について、当連結会計年度末において将来発生すると見込まれる額を計上しております。

④ 事務所移転費用引当金

移転に伴い発生が見込まれる費用に備えるため、解約金等の移転関連費用の合理的な見積額を計上しております。

(4) のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却については、その効果の発現する期間（５年）にわたり、均等償却しております。

(5) 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。

(6) 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

消費税等の会計処理は、税抜方式によっております。

(7) 追加情報

（会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準等の適用）

第１四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」（企業会計基準第24号　平成21年12月４日）及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第24号　平成21年12月４日）を適用しております。

(8) 連結財務諸表に関する注記事項

（連結貸借対照表関係）

※ 減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。

（連結損益計算書関係）

※１ 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	当連結会計年度 （自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
給与手当	406,972千円
広告宣伝費	303,331
減価償却費	8,614
のれん償却費	102,215
賞与引当金繰入額	48,748
貸倒引当金繰入額	13,280

※２ 減損損失

当連結会計年度において、当社グループは以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

場所	用途	種類
本社（東京都中野区）	全社	建物・工具、器具及び備品・ソフトウェア
	コンテンツ事業	ソフトウェア

当社グループは、管理会計上の区分を考慮して資産グループを決定し、減損損失の認識を行っております。

当連結会計年度において、建物及び工具、器具及び備品については、事務所移転に伴い、使用が見込まれない資産について、減損損失（4,743千円）として計上いたしました。その内訳は建物3,717千円、工具、器具及び備品1,026千円であります。

全社のソフトウェア資産の効率的な活用の観点から見直しを行い遊休化した資産及び当初想定していた収益が見込めなくなった資産グループの帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失（1,215千円）として計上いたしました。

なお、回収可能価額は正味売却価額又は使用価値により測定しております。

※３ 事務所の統廃合、移転により発生した費用及び将来発生が見込まれる解約金等の移転関連費用の見積額を計上しております。

（連結包括利益計算書関係）

当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）

該当事項はありません。

（連結株主資本等変動計算書関係）

当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）

１．発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当連結会計年度期首株式数（株）	当連結会計年度増加株式数（株）	当連結会計年度減少株式数（株）	当連結会計年度末株式数（株）
発行済株式				
普通株式 （注）１	28,877	16,062	－	44,939
合計	28,877	16,062	－	44,939
自己株式				
普通株式 （注）２	230	1,000	－	1,230
合計	230	1,000	－	1,230

（注）１．平成23年10月１日付のエフルート株式会社との合併に伴い、発行済株式が16,062株増加しております。
合併比率：同社の普通株式１株に対し、当社の普通株式0.0057株

２．普通株式の自己株式の増加1,000株は、平成24年８月30日開催の当社取締役会決議に基づく取得によるものであります。

２．新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の目的となる株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数（株）				当連結会計年度末残高（千円）
			当連結会計年度期首	当連結会計年度増加	当連結会計年度減少	当連結会計年度末	
提出会社（親会社）	ストック・オプションとしての新株予約権	－	－	－	－	－	9
合計		－	－	－	－	－	9

３．配当に関する事項

該当事項はありません。

（連結キャッシュ・フロー計算書関係）

※ 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
現金及び預金勘定	729,242千円
現金及び現金同等物	729,242

（セグメント情報等）

セグメント情報

当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）

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、事業領域別にセグメントを構成し、「ソーシャルゲーム事業」、「コンテンツ事業」、「広告事業」の３つを報告セグメントとしております。なお、各報告セグメントの事業の概要は以下の通りであります。

事業区分	事業の概要
ソーシャルゲーム事業	・ソーシャルゲームの提供
コンテンツ事業	・携帯電話・スマートフォン向けコンテンツの配信
広告事業	・広告ネットワーク事業 ・検索ポータル事業 ・モバイル向けコンテンツ検索サービスの提供等の海外事業

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

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は、概ね市場実勢価格に基づいております。

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

（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
	ソーシャルゲーム事業	コンテンツ事業	広告事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,700,177	1,343,103	845,285	3,888,566	－	3,888,566
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	12,763	12,763	△12,763	－
計	1,700,177	1,343,103	858,048	3,901,329	△12,763	3,888,566
セグメント利益	177,127	236,237	35,194	448,559	△222,495	226,064
その他の項目						
減価償却費	423	5,000	3,781	9,205	5,630	14,836

（注）１ セグメント利益の調整額△222,495千円には、のれんの償却額△61,484千円、各報告セグメントに配賦していない全社費用△161,011千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない全社管理費用であります。

２ 当社グループは、報告セグメントに資産を配分していないため、「セグメント資産」及び「有形固定資産及び無形固定資産の増加額」の記載を省略しております。

関連情報

当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24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

本邦以外に所在している有形固定資産がないため、該当事項はありません。

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
株式会社ディー・エヌ・エー	1,689,129	ソーシャルゲーム事業
ヤフー株式会社	674,189	広告事業
ＫＤＤＩ株式会社	508,664	コンテンツ事業
株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ	440,112	コンテンツ事業

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

当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）

（単位：千円）

	ソーシャルゲーム事業	コンテンツ事業	広告事業	全社・消去（注）	合計
減損損失	－	360	－	5,598	5,958

（注）全社・消去の金額は、主に報告セグメントに帰属しない固定資産の減損損失に係る金額であります。

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

当連結会計年度（自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）

（単位：千円）

	ソーシャルゲーム事業	コンテンツ事業	広告事業	全社・消去	合計
当期償却額	11,731	29,000	－	61,484	102,215
当期末残高	238,242	30,250	－	245,937	514,429

報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報

該当事項はありません。

（１株当たり情報）

	当連結会計年度 （自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
１株当たり純資産額	34,202.95円
１株当たり当期純利益金額	4,263.98円
潜在株式調整後１株当たり当期純利益金額	4,255.02円

（注）１．１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。

	当連結会計年度 （平成24年９月30日）
純資産の部の合計額（千円）	1,494,986
純資産の部の合計額から控除する金額（千円）	9
（うち新株予約権（千円））	(9)
普通株式に係る期末の純資産額（千円）	1,494,976
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）	43,709

２．１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。

	当連結会計年度 （自 平成23年10月１日 至 平成24年９月30日）
１株当たり当期純利益金額	
当期純利益金額（千円）	190,369
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金額（千円）	190,369
普通株式の期中平均株式数（株）	44,646
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）	94
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（新株予約権の数30個）。

（重要な後発事象）

該当事項はありません。

５．その他

(1) 役員の異動

① 代表取締役の異動

該当事項はありません。

② その他の役員の異動（予定）

・取締役候補（社外取締役候補者）

取締役 佐藤 光紀（現 株式会社セプテーニ・ホールディングス代表取締役社長）

取締役 清水 一身（現 株式会社セプテーニ・ホールディングス常務取締役）

・退任予定取締役

取締役 上野 勇

③ 異動予定日

平成24年12月19日

(2) その他

該当事項はありません。