



平成25年9月期 決算短信〔日本基準〕（非連結）

平成25年11月7日

上場会社名 株式会社オルトプラス 上場取引所 東
 コード番号 3672 URL <http://www.altplus.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役CEO (氏名) 石井 武
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO兼財務・経理部長 (氏名) 竜石堂 潤一 TEL 03-4577-6701
 定時株主総会開催予定日 平成25年12月20日 配当支払開始予定日 平成25年12月24日
 有価証券報告書提出予定日 平成25年12月24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・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年9月期の業績（平成24年10月1日～平成25年9月30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	%
25年9月期	2,594	183.7	737	321.9	715	305.5	450	301.6
24年9月期	914	108.0	174	71.0	176	65.9	112	81.1

	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	%	%	%
25年9月期	135.50	122.67	38.6	43.8	28.4
24年9月期	33.86	—	42.4	39.1	19.1

(参考) 持分法投資損益 25年9月期 25年9月期 24年9月期 24年9月期
 25年9月期 24年9月期 25年9月期 24年9月期
 25年9月期 24年9月期 25年9月期 24年9月期

当社は平成24年11月7日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っております。このため、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については、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

(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
25年9月期	2,667	2,012	75.4	503.06
24年9月期	602	320	53.2	3.56

(参考) 自己資本 25年9月期 2,012百万円 24年9月期 320百万円

当社は平成24年11月7日付で普通株式1株につき1,000株の割合で株式分割を行っております。このため、1株当たり純資産については、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

(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
25年9月期	474	△182	1,200	1,549
24年9月期	△85	△145	83	56

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	%	%
24年9月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
25年9月期	—	0.00	—	27.50	27.50	110	20.3	10.9
26年9月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 平成26年9月期の配当予想につきましては、現在未定であります。

3. 平成26年9月期の業績予想（平成25年10月1日～平成26年9月30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)	1,446	13.6	117	△76.4	116	△75.6	72	△74.7	9.05
通期	3,902	50.4	954	29.5	953	33.2	590	31.2	73.86

当社は平成25年12月15日を効力発生日として、普通株式1株を2株に分割するため、平成26年9月期の業績予想の1株当たり当期純利益は、分割後の株数で算出しております。

※ 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）	25年9月期	4,000,000株	24年9月期	1,100,000株
② 期末自己株式数	25年9月期	－株	24年9月期	－株
③ 期中平均株式数	25年9月期	3,324,110株	24年9月期	1,100,000株

当社は平成24年11月7日付で普通株式1株につき1,000株の株式分割を行っております。このため期末発行済株式数（自己株式を含む）、期末自己株式数及び期中平均株式数は、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたと仮定して算定しております。

※ 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。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2ページ「(1) 経営成績に関する分析」をご覧ください。
- ・当社は、平成25年11月8日に機関投資家及び証券アナリスト向けの決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する資料等については、開催後速やかに当社ホームページで掲載する予定です。

○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	4
(4) 事業等のリスク	4
2. 経営方針	8
(1) 会社の経営の基本方針	8
(2) 目標とする経営指標	8
(3) 中長期的な会社の経営戦略	8
(4) 会社の対処すべき課題	9
3. 財務諸表	11
(1) 貸借対照表	11
(2) 損益計算書	13
(3) 株主資本等変動計算書	15
(4) キャッシュ・フロー計算書	17
(5) 財務諸表に関する注記事項	18
(継続企業の前提に関する注記)	18
(持分法損益等)	18
(セグメント情報等)	18
(1株当たり情報)	18
(重要な後発事象)	19

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

当事業年度における我が国の経済は、アメリカの政策動向や新興国における経済動向に懸念があるものの、復興関連需要や堅調な個人消費に支えられ緩やかに回復しつつあります。

当社が属するソーシャルゲーム業界を取り巻く環境については、高速データ通信に対応した携帯電話の契約数が平成25年9月末時点で1億3,488万件（注1）となるとともに、スマートフォン及びタブレット型端末によるインターネット利用が急増しております（注2）。

このような事業環境の下、当社は国内SNSプラットフォーム向けのソーシャルゲームだけではなく、「App Store」「Google Play」向けのソーシャルゲームの企画、開発及び運営を行ってまいりました。当事業年度におきましては、「GREE」向けのタイトルとして、オリジナルタイトル「バハムートブレイブ」や、他社IP利用タイトル「エンペラーズサガ」「サモンナイト コレクション」が、主力タイトルとして収益に寄与いたしました。また、前事業年度末より「App Store」にて提供している他社IP利用タイトルにつきましても順調に収益拡大するとともに3月よりAndroid版をリリースしたことにより、収益に大きく寄与いたしました。

前事業年度より運営している12タイトルに加え、当事業年度におきましては、複数プラットフォームでのサービスを含め、新規9タイトルのサービス提供を開始いたしました。主な国内SNSプラットフォームタイトルとしては、オリジナルタイトル「三国志ギルドカーニバル」、PCブラウザ向け競馬シミュレーションゲーム「ダービーゲート」、他社IP利用タイトル「聖闘士星矢 アルティメットウォーズ」であります。「App Store」「Google Play」向け他社IP利用タイトルとしましては「スーパー戦隊 バトベース」であります。一方で、当事業年度におきましては、3タイトルのサービス提供を終了いたしましたので、当事業年度末における運営タイトル数は、合計18タイトルとなりました。

この結果、当事業年度の売上高は2,594,840千円(前事業年度比183.7%増)、営業利益は737,465千円(同321.9%増)、経常利益は715,437千円(同305.5%増)、当期純利益は450,403千円(同301.6%増)となりました。

なお、当社はソーシャルゲーム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おりません。

(注1) 社団法人電気通信事業者協会公表

(注2) 総務省「通信利用動向調査」

(次期の見通し)

平成26年9月期につきましては、国内及び海外のソーシャルアプリ市場は「App Store」「Google Play」向けを含め引き続き拡大していくとともに、スマートフォンの普及が一段と進んでいくと予想されます。

当社は今後、既存タイトルのマルチプラットフォーム化を進めてまいります。また新規タイトルにつきましては、国内SNSプラットフォームに加え、「App Store」「Google Play」向けのアプリやPCブラウザ向けの開発を並行して行える体制を拡充してまいります。また、引き続き有力なIPの獲得に注力するとともに、IP保有企業との協業体制を推し進めることにより、タイトルの知名度向上及び新規ユーザーの獲得を図ってまいります。

海外展開につきましては、平成25年8月に資本業務提携を締結したEmagine Co.,Ltd.（韓国）と共同で、韓国のソーシャルゲーム市場へ進出するとともに、ベトナム子会社（ALTPLUS VIETNAM Co.,Ltd.）を設立し、国内タイトルの運営を移管することによるコスト削減に加え、海外市場向けの開発拠点とする計画です。

また、グリー株式会社との合弁会社である株式会社オルトダッシュにて新たにソーシャルゲームを原作とした書籍配信サービス等を行うebook事業を開始することにより、ソーシャルゲーム事業との相乗効果を目指してまいります。

以上を踏まえた平成26年9月期の業績予想につきましては下記のとおりとなります。

平成26年9月期 第2四半期累計業績見通し（平成25年10月1日～平成26年3月31日）

売上高	1,446百万円
営業利益	117百万円
経常利益	116百万円
当期純利益	72百万円

平成26年9月期 通期業績見通し（平成25年10月1日～平成26年9月30日）

売上高	3,902百万円
営業利益	954百万円
経常利益	953百万円
当期純利益	590百万円

（2）財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

（資産）

当事業年度末における総資産は2,667,157千円となり、前事業年度末に比べ2,064,509千円増加いたしました。これは主に、現金及び預金の増加1,493,413千円、売上の増加による売掛金の増加211,353千円、繰延税金資産の増加183,976千円、本社オフィス増床等に伴う差入保証金の増加50,352千円、関係会社株式の増加25,500千円、投資有価証券の増加52,210千円によるものであります。

（負債）

当事業年度末における負債は654,913千円となり、前事業年度末に比べ372,916千円増加いたしました。これは主に、買掛金の増加19,873千円、未払費用の増加6,722千円、賃借料等の増加に伴う未払金の増加15,112千円、未払消費税等の増加42,279千円、未払法人税等の増加304,831千円によるものであります。

（純資産）

当事業年度末における純資産は2,012,243千円となり、前事業年度末に比べ1,691,592千円増加いたしました。これは主に、公募増資による資本金の増加621,000千円及び資本準備金の増加621,000千円、当期純利益の計上による繰越利益剰余金の増加450,403千円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当事業年度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1,493,413千円増加し、当事業年度末には1,549,545千円となりました。

当事業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）

当事業年度において、営業活動の結果得られた資金は474,932千円（前事業年度は85,460千円の使用）となりました。これは主に、税引前当期純利益715,437千円を計上した一方で、売上の増加に伴う売上債権の増加211,353千円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）

当事業年度において、投資活動の結果使用した資金は182,236千円（前事業年度は145,403千円の使用）となりました。これは主に、有形固定資産の取得による支出43,138千円、投資有価証券の取得による支出53,020千円、関係会社株式の取得による支出25,500千円、本社オフィス増床等に伴う敷金及び保証金の差入による支出67,381千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）

当事業年度において、財務活動の結果得られた資金は1,200,716千円（前事業年度は83,332千円の獲得）となりました。これは主に、長期借入金の返済による支出66,564千円があった一方で、株式の発行による収入1,242,000千円、長期借入れによる収入46,000千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23年9月期	平成24年9月期	平成25年9月期
自己資本比率 (%)	69.7	53.2	75.4
時価ベースの 自己資本比率 (%)	—	—	659.9
キャッシュ・フロー対 有利子負債比率 (年)	—	—	0.1
インタレスト・ カバレッジ・レシオ (倍)	—	—	349.6

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

- (注) 1. 平成23年9月期、平成24年9月期の時価ベースの自己資本比率につきましては、非上場であるため、記載しておりません。
2. キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。
3. 有利子負債は、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すべての負債を対象としております。
4. 平成23年9月期は有利子負債及び利払いがないため、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・レシオは算定しておりません。
5. 平成24年9月期は営業キャッシュ・フローがマイナスのため、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・レシオは算定しておりません。

(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、株主に対する利益還元と同時に、財務基盤を強固にするとともに競争力を確保し、積極的に事業拡大を図っていくことが重要な経営課題であると認識しております。当事業年度の配当につきましては、さらなる成長の実現のため、引き続き内部留保の拡大を重視してまいります。同時に株主への安定した利益還元を行うことを目的として、1株当たり27円50銭の配当を予定しております。

内部留保資金につきましては、事業拡大のための社内体制やシステム環境の整備並びに中長期的に安定的な成長モデルを構築するための財源として利用していく予定であります。

次期（平成26年9月期）以降の配当につきましては、現時点では具体的な配当実施方法およびその実施時期などの詳細は決定しておりませんが、内部留保の充実を図りつつ、株主への利益還元を検討していく方針であります。なお、当社は剰余金を配当する場合には、期末配当の年1回を基本的な方針としておりますが、会社法第454条第5項に規定する中間配当を行うことができる旨を定款に定めております。これらの剰余金の配当の決定機関は、中間配当は取締役会、期末配当は株主総会であります。

(4) 事業等のリスク

当社の事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。また、必ずしもそのようなリスク要因には該当しない事項につきましても、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項につきましては、投資者に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。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 事業内容に関するリスク

a. 市場動向について

ソーシャルゲーム市場は、ソーシャルゲームへのアクセスに必要な高速データ通信に対応したモバイル端末の普及と、SNS運営事業者によるプラットフォームのオープン化により急速に拡大した市場であり、今後も堅調な成長が見込まれております。また、国内市場だけではなく、当面は世界的に持続的な成長が続いていくものと見込んでおります。しかしながら、予期せぬ法的規制や、データ通信料の定額制廃止等、通信事業者の動向により、市場全体の成長が大きく鈍化した場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

b. プラットフォーム運営事業者等の動向について

当社のソーシャルゲーム事業は、SNS運営事業者によるプラットフォーム及びGoogle Inc.やApple Inc.が運営する各アプリマーケット上において提供しており、当社は、各運営事業者の定める規約を順守するとともに、各運営事業者に対して回収代行手数料やシステム利用料等の各種手数料を支払っております。しかしながら、各種手数料の料率の変更等、各運営事業者の事業戦略の転換並びに各運営事業者の動向によっては、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

c. ユーザーの嗜好について

ソーシャルゲーム市場においては、基本料金を無料とし、アイテム等に対して課金するアイテム課金制のソーシャルゲームのニーズが高くなっており、当社は、このアイテム課金制のソーシャルゲームを主に開発・提供しております。しかしながら、ユーザーの嗜好が変化し、アイテム課金制のソーシャルゲームに対するニーズが低下した場合、想定していた課金アイテムの販売による収益が得られない可能性があり、この結果、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

d. スマートフォンの普及に伴うユーザーの利用動向について

ソーシャルゲームは、フィーチャーフォンによる利用が主流でありましたが、現在、各通信事業者より様々なスマートフォン端末が提供されていることから、スマートフォンへの移行が急速に進んでおります。当社は、フィーチャーフォンだけではなくスマートフォンにも対応したソーシャルゲームを同時に開発・運営できる体制を整えることにより、スマートフォンの急速な普及に対応しておりますが、スマートフォンの普及に伴い、ユーザーのモバイルコンテンツの利用動向に変化が生じた場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

e. 競合他社の動向について

当社のソーシャルゲーム事業においては、現時点で競合他社が多数存在しているほか、スマートフォンやタブレット端末等、高性能端末の普及により、PCやゲーム専用端末向けの事業者との競合や、Google Inc.やApple Inc.が運営する各アプリマーケット上における世界規模での競合が予想されます。このような状況の中で、当社は、これまで培ってきたソーシャルゲーム運営のノウハウを生かして、ユーザーのニーズに合致するとともに、他社のソーシャルゲームと差別化したタイトルを継続して提供してまいります。しかしながら、競合他社との競争が激化し、他社との比較で優位性を保てなくなった場合には、当社の提供するソーシャルゲームの利用者数が減少し、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

f. 技術革新について

当社が提供するソーシャルゲームは、主にフィーチャーフォンやスマートフォン等のモバイル端末向けのものであり、モバイル業界の技術革新に強い影響を受けております。このため、当社は、高性能な情報端末の普及が急速に進むモバイル業界の動向を随時調査し、その変化に対応すべく開発・運営体制の整備、強化を進めておりますが、こうしたモバイル業界の動向への対応が遅れた場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

g. 取引依存度の高い主要な取引先について

当社は主に、SNS運営事業者であるグリー株式会社(以下、「同社」という。)を通じてソーシャルゲームの提供を行っており、最近2事業年度間における総売上高に占める同社に対する売上高の割合は、下表のとおり高い水準にあります。また、同社とは平成24年9月に業務提携契約を締結しており、当該契約に基づき、同社と協議の上で、対象ソーシャルゲームとなったものについては、同社による新規登録者獲得のプロモーション施策を受け一方、原則として同社プラットフォームにおいてのみ提供を行うことになっております。同社は、現状の取引関係を維持していくことを確認しておりますが、将来において何らかの要因により同社の事業戦略等に変化が生じた場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

相手先	第3期事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)		第4期事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
グリー株式会社	727,727	79.6	1,102,144	42.5

(注) 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。

h. タイトルの継続的な提供について

ソーシャルゲームは、提供開始から数ヶ月～1年程度でピークアウトする傾向が一般的であり、安定的な収益を上げるためには、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。当社は、既存タイトルで培ったノウハウを新規タイトルの開発に利用するだけでなく、多数のユーザー獲得が可能な他社IPを利用したタイトルを積極的に開発するとともに、複数タイトルを同時並行で開発・運営できる体制を構築しております。しかしながら、開発の遅延や他社IPが利用できなくなることにより、多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つた場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

i. リアル・マネー・トレードについて

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、当社の事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

j. ソーシャルゲーム内の課金システムに対する法的規制等について

ソーシャルゲームにおける一部の課金方法がユーザーの過度の射幸心を煽るとして、特定の課金方法に対しては不当景品類及び不当表示防止法（景品表示法）に違反するとの見解が消費者庁より示され、平成24年7月1日から「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」の運用基準が施行されております。これを受け、ソーシャルゲーム業界では、大手プラットフォーム6社からなるソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会より各種ガイドライン（自主規制）が提示されるとともに、平成24年11月に一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）が発足いたしました。当社は同協会へ加入するとともに、各種法的規制や業界の自主規制を順守し、業界の健全性、発展性を損なうことのないよう努めていくべきであると考えております。しかしながら、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定、各種ガイドラインの解釈の変更や新たなガイドラインの制定が行われた場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

k. システム障害について

当社の事業は、サービスの基盤をインターネット通信網に依存しており、過剰アクセスによるサーバーダウンや通信ネットワーク機器の故障及び自然災害や火災・事故等によるシステム障害を回避すべく、サーバーの負荷分散や稼働状況の監視等の未然防止・回避策を実施しております。しかしながら、こうした対応にもかかわらず大規模なシステム障害が起り、サービス提供に障害が生じた場合、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

l. 海外展開について

当社は、海外市場での事業拡大を積極的に進めてまいりますが、海外展開に際してはその国の法令、制度、政治、経済、商慣習の違い、為替等の様々な潜在的リスクが存在しております。当社は、当該リスクを最小限にするために十分な対策を講じてまいりますが、それらのリスクに対処できないこと等により、当社の業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

m. 新たな事業展開について

当社は、今後の成長が見込まれる海外市場へ当社のソーシャルゲームを提供していくとともに、PCブラウザゲーム等、将来の収益源となる新たなコンテンツの提供も積極的に行ってまいります。また、開発人員の確保並びにコスト競争力向上のため、海外子会社を設立いたしました。そのために、新たな人材の確保、システム投資及び広告宣伝等のための追加的な支出が発生するほか、当社が今まで想定していない新たなリスクが存在する可能性があります。このため、新たな事業展開が当社の想定どおりに進捗しなかつた場合には、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

② 組織体制に関するリスク

a. 人材の確保、育成について

当社が、今後更なる業容拡大を図るためには、優秀な人材の確保及び社内人材の育成に加え、人材の外部流出を防止することが重要な課題であり、採用による人材の獲得を積極的に行うとともに、各種勉強会の開催や福利厚生の実施等の施策を行っております。しかしながら、当社が必要な人材を十分に確保できなかった場合、又は社内の重要な人材が外部に流出してしまった場合には、社員の育成が計画どおりに進まず、事業規模に応じた適正な人材配置が困難となることから、業容拡大の制約要因となり、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

b. 内部管理体制について

当社は、内部関係者の不正行為等が発生しないように、法令及び企業倫理に沿った各種規程を制定するとともに、監査役会の設置や内部監査の実施等、内部統制の充実を図っております。しかしながら、このような対応にも関わらず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した場合、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

c. 特定役員への依存について

当社の創業者であり代表取締役CEOである石井武は、当社設立以来の最高経営責任者であり、経営方針や事業戦略の決定をはじめ、各現場部署の事業推進、外部との折衝等において重要な役割を果たしております。当社では、ゲームタイトルごとに企画、開発及び運営を一貫して実施するプロジェクトチーム体制をとっており、プロジェクトチームへ大幅な権限移譲を進めることで、当人に過度に依存しない経営体制の構築を進めておりますが、何らかの事情により当人に不測の事態が生じた場合、または当人が退任するような事態が生じた場合は、当社の事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

d. 社歴が浅いことについて

当社は平成22年5月に設立された社歴の浅い会社であるため、期間業績比較を行うために十分な期間の財務情報を得られず、過年度の業績のみでは今後の業績を判断する情報としては不十分な可能性があります。

③ その他のリスク

a. 知的財産権の管理について

当社は、第三者の知的財産権の侵害を防ぐ体制として、法務・監査室及び顧問弁護士への委託等による事前調査を行っております。しかしながら、万が一、当社が第三者の知的財産権を侵害した場合には、当該第三者から損害賠償請求や使用差止請求等の訴えを起こされる可能性があり、これらに対する対価の支払い等が発生する可能性があります。また、当社が保有する知的財産権について、第三者により侵害される可能性があり、当社が保有する権利の権利化が出来ない場合もあります。こうした場合、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

b. 自然災害、事故等について

当社の開発拠点は、本店所在地である東京都渋谷区にあり、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、開発業務の停止、設備の損壊や電力供給の制限等の不測の事態が発生した場合には、当社の事業活動に支障をきたす可能性があり、当社の事業及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

c. 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による株式売却について

本書提出日現在における当社の発行済株式総数は、普通株式4,000,000株であり、この内、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、「ベンチャーキャピタル等」という。）が984,100株を所有（所有割合24.6%）しております。このベンチャーキャピタル等が保有する普通株式は、キャピタルゲインを目的に市場で売却される可能性があります。そのような場合には、短期的な需給のバランスの悪化が生じる可能性があり、当社株式の株価が低下する可能性があります。

d. 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、当社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（以下「ストック・オプション」という。）を付与しております。これらのストック・オプションが権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。本書提出日現在のストック・オプションによる潜在株式数は430,000株であり、発行済株式総数4,000,000株の10.8%に相当します。

2. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社は、人と人が繋がるSNSを利用し、高品質なソーシャルゲームの提供を通じて、ユーザーの趣味や余暇の充実と豊かなコミュニケーション社会の創造へ貢献することを目指しております。この経営の基本方針に基づき、ユーザーがSNSを利用する際に最も身近なツールであるフィーチャーフォンやスマートフォン等モバイル端末向けのソーシャルゲームコンテンツの企画、開発及び運営に経営資源を集中させております。

(2) 目標とする経営指標

当社が重視している経営指標は、売上高と営業利益であります。売上高と営業利益を継続的に成長させることにより、企業価値の向上を目指してまいります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社がソーシャルゲーム事業を行うにあたり、安定的に収益を得られるタイトルを提供していくために取り組んでいることは、以下のとおりであります。

① 日々のユーザー動向のチェックによる施策の実施

ソーシャルゲームは、これまでの家庭用ゲーム専用機向けタイトルとは異なり、サービスの開始後もユーザーの動向に合わせてゲーム内容の改良を常に行っていくことが必要となっております。当社は、DAU、ARPU、ARPPU（注）等、ユーザー動向を示す各種指標を取得することによりユーザーの動向を把握し、各種施策を適時に実施することにより収益向上に取り組んでおります。

（注）DAU(Daily Active Users)：1日においてサービスを利用したユーザー数

ARPU(Average Revenue Per User)：累計登録者1人当たりの売上高

ARPPU (Average Revenue Per Payed User)：課金ユーザー1人当たりの売上高

② ノウハウの蓄積

当社は、企画、開発及び運営に至る主要なプロセスを自社で一貫して行うことにより、ソーシャルゲームの開発及び運営のノウハウを蓄積してまいりましたが、多くの累計登録者数を抱える既存タイトルにおける過去の施策とその結果を開発部門全体で共有することにより、効果のあった施策を他のタイトルにも応用する体制をとっております。また、新規タイトルの開発に際しても、既存タイトルの運営で得られたユーザーの動向を反映しております。既存タイトルから得られた分析結果の蓄積が当社の強みであると考えており、既存タイトルの運営に反映するだけでなく、新規タイトルの開発にも反映することで、安定的に収益を得られるタイトルを継続して提供してまいります。

③ 複数タイトルを同時に開発、運用できる体制

当社は、安定的な収益を確保するために、既存タイトルの運営と新規タイトルの開発を同時並行で行う体制を構築しており、引続き優秀な人材の採用を進めておりますが、海外に開発拠点を設け、現地の優秀な人材を確保することにより、この体制を強化してまいります。

④ オリジナルタイトルの開発

オリジナルタイトルは、広告宣伝費やゲーム内で使用するグラフィックカードの制作費等を当社で負担する必要がありますが、一方で、当社に対する収益分配率は高くなります。また、当社で一貫した開発を行うことにより、新規のゲームシステムの開発が短期間となり、ユーザーの嗜好の変化に対して速やかな対応が可能となります。また、研究開発やノウハウの蓄積といった点においてもオリジナルタイトルの開発は重要であると考えております。

⑤ 有力なIPの利用

有名なアニメや漫画等の有力IPは、既にユーザー認知度が高いことから、サービスの開始直後から一定の登録者数を見込むことができます。収益分配率については、IP保有会社への分配があるため、オリジナルタイトルと比べて低くなりますが、IP保有会社と協力して、各種メディア等での広告宣伝や、ゲーム内で使用するグラフィックの制作等を実施することにより、プロモーションコストの総額を抑えることが可能であるため、今後も継続して取り組んでいく必要があると考えております。

⑥ 複数プラットフォームへの展開並びに海外展開

当社は「GREE」を中心にソーシャルゲームを提供しておりますが、業容拡大のためには「GREE」以外へのプラットフォームに対してもソーシャルゲームを提供していく必要があると考えております。また、国内だけではなく、今後の成長が見込まれる海外市場へ当社のソーシャルゲームを提供していく必要があると考えており、Google Inc. やApple Inc. が運営する各アプリマーケット上において、当社のソーシャルゲームを提供して行く必要があると考えております。

当社は、上述の取り組みにより、多様化するユーザーの趣味、嗜好に合致したソーシャルゲームの企画、開発及び運営を進めることにより、ユーザーのライフタイムバリュー（注）の更なる向上を目指してまいります。

（注）ライフタイムバリュー（顧客生涯価値）：企業と顧客が継続的に取引を続けることにより、顧客が企業にもたらす利益

（４）会社の対処すべき課題

当社において、ソーシャルゲーム事業における収益基盤の更なる拡大及び経営の安定化を図っていくうえで、対処すべき課題は以下のとおりであります。

（ソーシャルゲーム事業）

① 収益力のある新規タイトルの提供

国内における携帯電話市場は、平成25年9月末時点で契約数が1億3,488万件（社団法人電気通信事業者協会公表）に達し、スマートフォンの出荷台数がフィーチャーフォンの出荷台数を大きく上回るとともに、タブレット型端末が急速に普及すると見込まれております（平成25年版 情報通信白書）。当社は、この動向を踏まえ、モバイル端末向けのソーシャルゲーム市場は今後も堅調に成長していくと考えておりますが、スマートフォンやタブレット型端末の普及に伴い、Google Inc. やApple Inc. が運営する各アプリマーケットの規模が拡大し、世界規模で競争の激しい業界となっていくと考えております。

このような市場環境の下、当社がソーシャルゲーム事業においてこれまで以上に収益を伸ばしていくためには、既存タイトルの企画、開発及び運営により蓄積したソーシャルゲームのノウハウを用いて、収益力の高いタイトルを継続的、安定的に提供し続けることが重要であると認識しております。そのために当社は、オリジナルタイトルの開発に加え、他社IP利用タイトルを開発することにより、収益基盤の拡大と安定化を図るとともに、既存タイトルで得たノウハウやベースを用いて新規タイトルを開発することで、収益力の高いソーシャルゲームを開発することに取り組んでまいります。

また、国内だけではなく、今後の成長が見込まれる海外市場へ当社のソーシャルゲームを提供していく必要があると考えており、Google Inc. やApple Inc. が運営する各アプリマーケット上において、当社のソーシャルゲームを提供して行く必要があると考えております。

② 技術革新への対応

モバイル端末の技術革新のスピードは非常に早く、特にスマートフォンやタブレット等の高機能端末の機能強化は一段と進んでいるため、モバイル端末利用者のモバイルコンテンツの利用動向に変化が生じる可能性があります。このため、各端末への最適な開発を迅速に行っていくことが重要な課題と認識しており、当社では、各種モバイル端末への対応を進めるとともに、技術革新の動向を追うことにより、変化への対応を図ってまいります。

③ モバイル端末以外へのゲームの提供

ソーシャルゲーム市場は今後も堅調に成長していくと考えておりますが、業容を拡大するためには、ソーシャルゲームの企画、開発及び運営で得たノウハウを応用し、モバイル端末以外へのゲームの提供を進めていくことが必要であると認識しております。このため、当社はPCブラウザゲーム（注）等、新たな収益の柱となるコンテンツ提供も積極的に行ってまいります。

（注）ウェブブラウザ（インターネットにアクセスするためのソフトウェア）上で遊べるゲーム。ウェブブラウザとインターネットに接続可能な環境があれば、インストール不要で手軽にプレイすることが可能。

④ ゲームの安全性及び健全性の強化

ソーシャルゲームにおいては、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リアル・マネー・トレードや、一部の課金方法がユーザーの過度の射幸心を煽るとして社会的な問題となっております。当社は、こうした状況を踏まえ、ソーシャルゲーム業界の健全性や成長性を損なうことのないように対応していくことが重要な課題であると認識しており、各種法的規制や業界団体の自主規制を順守してまいります。

⑤ システム管理体制の強化

ソーシャルゲームのユーザーは、インターネットへ接続可能なモバイル端末でゲームを行うため、インターネットへのアクセスが可能であれば、時間や場所を問わず利用することが可能となっております。このため、多数のユーザーが同時にアクセスした場合、システムに一時的に負荷がかかり、ゲームの提供に支障が生じることがあります。当社は、システム稼働の安定性を確保することが重要な課題であると認識しており、システム管理やシステム基盤の強化等に継続的に取り組んでまいります。

(全社的な課題)

① 人材の確保

当社が、今後更なる業容拡大を図るためには、優秀な人材を国内外で確保し、社内における人材育成の実施だけでなく、人材の外部流出を防止することが重要な課題であると認識しております。しかしながら、優秀な人材は他社とも競合するため、安定的に人材を確保し難い状況が今後も継続すると考えております。そのために、当社は、各種勉強会の開催や福利厚生の充実を図るとともに、継続的に収益力の高いタイトルをリリースすることにより、当社の開発力をソーシャルゲーム業界に対してアピールし、優秀な人材の確保に努めてまいります。

② 内部管理体制の強化

当社が、今後更なる業容拡大を図るためには、各種業務の標準化と効率化の徹底を図ることにより事業基盤を確立させることが重要な課題であると認識しております。そのために当社は、従業員に対し業務フローやコンプライアンス等を周知徹底させ、内部管理体制を強化するとともに、業務の効率化を図ってまいります。

3. 財務諸表
 (1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成24年9月30日)	当事業年度 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	56,132	1,549,545
売掛金	298,925	510,279
前払費用	3,982	5,187
繰延税金資産	43,047	135,816
その他	216	5,363
流動資産合計	402,304	2,206,191
固定資産		
有形固定資産		
建物	14,937	22,880
減価償却累計額	△2,665	△1,699
建物（純額）	12,272	21,180
工具、器具及び備品	21,802	51,519
減価償却累計額	△3,156	△6,855
工具、器具及び備品（純額）	18,646	44,664
有形固定資産合計	30,919	65,844
無形固定資産		
商標権	—	720
ソフトウェア	3,585	9,290
無形固定資産合計	3,585	10,011
投資その他の資産		
投資有価証券	—	52,210
関係会社株式	—	25,500
繰延税金資産	39,225	130,433
差入保証金	126,613	176,966
投資その他の資産合計	165,838	385,109
固定資産合計	200,343	460,965
資産合計	602,648	2,667,157
負債の部		
流動負債		
買掛金	12,205	32,078
1年内返済予定の長期借入金	50,004	55,408
未払金	49,213	64,326
未払費用	25,894	32,617
未払法人税等	94,818	399,650
未払消費税等	12,712	54,992
預り金	3,364	5,511
その他	456	2,970
流動負債合計	248,668	647,553
固定負債		
長期借入金	33,328	7,360
固定負債合計	33,328	7,360
負債合計	281,996	654,913

(単位：千円)

	前事業年度 (平成24年9月30日)	当事業年度 (平成25年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	83,000	704,000
資本剰余金		
資本準備金	72,000	693,000
資本剰余金合計	72,000	693,000
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	165,651	616,054
利益剰余金合計	165,651	616,054
株主資本合計	320,651	2,013,054
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	—	△810
評価・換算差額等合計	—	△810
純資産合計	320,651	2,012,243
負債純資産合計	602,648	2,667,157

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
売上高	914,724	2,594,840
売上原価	489,467	1,235,793
売上総利益	425,256	1,359,047
販売費及び一般管理費	250,464	621,581
営業利益	174,792	737,465
営業外収益		
受取利息	27	151
助成金収入	2,100	700
営業外収益合計	2,127	851
営業外費用		
支払利息	482	1,358
株式公開費用	—	10,215
株式交付費	—	10,503
その他	7	801
営業外費用合計	489	22,879
経常利益	176,429	715,437
税引前当期純利益	176,429	715,437
法人税、住民税及び事業税	125,040	449,011
法人税等調整額	△60,767	△183,976
法人税等合計	64,273	265,034
当期純利益	112,156	450,403

売上原価明細書

区分	注記 番号	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)		当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	
		金額 (千円)	構成比 (%)	金額 (千円)	構成比 (%)
I 労務費	※	201,542	41.2	478,331	38.7
II 外注費		65,601	13.4	259,886	21.0
III 経費		222,322	45.4	497,574	40.3
売上原価		489,467	100.0	1,235,793	100.0

原価計算の方法

当社の原価計算は、実際個別原価計算であります。

(注)

前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)		当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	
※ 主な内訳は、次のとおりであります。		※ 主な内訳は、次のとおりであります。	
賃借料	136,351千円	賃借料	271,904千円
地代家賃	30,571千円	地代家賃	72,803千円
消耗品費	20,872千円	消耗品費	27,835千円
業務委託費	5,853千円	業務委託費	62,930千円

(3) 株主資本等変動計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	83,000	83,000
当期変動額		
新株の発行	—	621,000
当期変動額合計	—	621,000
当期末残高	83,000	704,000
資本剰余金		
資本準備金		
当期首残高	72,000	72,000
当期変動額		
新株の発行	—	621,000
当期変動額合計	—	621,000
当期末残高	72,000	693,000
資本剰余金合計		
当期首残高	72,000	72,000
当期変動額		
新株の発行	—	621,000
当期変動額合計	—	621,000
当期末残高	72,000	693,000
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金		
当期首残高	53,494	165,651
当期変動額		
当期純利益	112,156	450,403
当期変動額合計	112,156	450,403
当期末残高	165,651	616,054
利益剰余金合計		
当期首残高	53,494	165,651
当期変動額		
当期純利益	112,156	450,403
当期変動額合計	112,156	450,403
当期末残高	165,651	616,054
株主資本合計		
当期首残高	208,494	320,651
当期変動額		
新株の発行	—	1,242,000
当期純利益	112,156	450,403
当期変動額合計	112,156	1,692,403
当期末残高	320,651	2,013,054

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	—	—
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	—	△810
当期変動額合計	—	△810
当期末残高	—	△810
評価・換算差額等合計		
当期首残高	—	—
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	—	△810
当期変動額合計	—	△810
当期末残高	—	△810
純資産合計		
当期首残高	208,494	320,651
当期変動額		
新株の発行	—	1,242,000
当期純利益	112,156	450,403
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	—	△810
当期変動額合計	112,156	1,691,592
当期末残高	320,651	2,012,243

(4) キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)	当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期純利益	176,429	715,437
減価償却費	6,245	11,605
受取利息及び受取配当金	△27	△151
助成金収入	△2,100	△700
支払利息	482	1,358
株式交付費	—	10,503
株式公開費用	—	10,215
売上債権の増減額 (△は増加)	△248,376	△211,353
仕入債務の増減額 (△は減少)	10,150	19,873
未払金の増減額 (△は減少)	35,524	14,811
未払費用の増減額 (△は減少)	24,343	6,722
預り金の増減額 (△は減少)	2,047	2,147
前払費用の増減額 (△は増加)	△2,621	△1,221
未払消費税等の増減額 (△は減少)	1,046	42,279
その他	239	10,014
小計	3,383	631,542
利息及び配当金の受取額	22	121
助成金の受取額	2,100	700
利息の支払額	△554	△1,342
法人税等の支払額	△90,411	△156,088
営業活動によるキャッシュ・フロー	△85,460	474,932
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	△30,290	△43,138
無形固定資産の取得による支出	△2,547	△8,210
投資有価証券の取得による支出	—	△53,020
関係会社株式の取得による支出	—	△25,500
敷金及び保証金の差入による支出	△112,564	△67,381
敷金及び保証金の回収による収入	—	15,014
投資活動によるキャッシュ・フロー	△145,403	△182,236
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	—	130,000
短期借入金の返済による支出	—	△130,000
長期借入れによる収入	100,000	46,000
長期借入金の返済による支出	△16,668	△66,564
株式の発行による収入	—	1,242,000
株式の発行による支出	—	△10,503
株式公開費用の支出	—	△10,215
財務活動によるキャッシュ・フロー	83,332	1,200,716
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△147,532	1,493,413
現金及び現金同等物の期首残高	203,664	56,132
現金及び現金同等物の期末残高	56,132	1,549,545

- (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。

(持分法損益等)

前事業年度(自平成23年10月1日至平成24年9月30日)及び当事業年度(平成24年10月1日至平成25年9月30日)
 該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前事業年度(自平成23年10月1日至平成24年9月30日)及び当事業年度(平成24年10月1日至平成25年9月30日)
 当社は、ソーシャルゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自平成23年10月1日 至平成24年9月30日)	当事業年度 (自平成24年10月1日 至平成25年9月30日)
1株当たり純資産額	3.56円	503.06円
1株当たり当期純利益金額	33.86円	135.50円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	－円	122.67円

- (注) 1. 当社は、平成25年3月14日に、東京証券取引所マザーズ市場に上場しているため、当事業年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額は、新規上場日から当事業年度末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、平成24年11月7日付で株式1株につき1,000株の株式分割を行っております。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、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を算定しております。
3. 前事業年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、新株予約権の残高はありますが、当社株式は非上場であり、期中平均株価が把握できないため記載しておりません。
4. 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。

	前事業年度 (自平成23年10月1日 至平成24年9月30日)	当事業年度 (自平成24年10月1日 至平成25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)	112,156	450,403
普通株主に帰属しない金額(千円)	74,913	－
普通株式に係る当期純利益金額(千円)	37,242	450,403
普通株式の期中平均株式数(千株)	1,100	3,324
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(千株)	－	347
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	A種優先株式2,000,000株。 新株予約権1種類(新株予約権の数458個)。	－

(重要な後発事象)

(株式分割)

当社は、平成25年11月7日開催の取締役会において、以下のとおり株式の分割を決議いたしました。

(1) 株式分割の目的

株式分割を行い、投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性の向上と投資家層のさらなる拡大を目的とするものであります。

(2) 株式分割の概要

平成25年12月14日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載又は記録された株主の所有する普通株式を1株につき2株の割合をもって分割いたします。

(3) 株式分割により増加する株式数

- | | |
|-------------------|-------------|
| ① 株式の分割前の発行済株式総数 | 4,000,000株 |
| ② 株式の分割により増加する株式数 | 4,000,000株 |
| ③ 株式の分割後の発行済株式総数 | 8,000,000株 |
| ④ 株式の分割後の発行可能株式総数 | 24,000,000株 |

(4) 効力発生日

平成25年12月15日

(5) 1株当たり情報に及ぼす影響

当該株式分割が前事業年度の期首に行われたと仮定して算出しております。

前事業年度 (自 平成23年10月1日 至 平成24年9月30日)		当事業年度 (自 平成24年10月1日 至 平成25年9月30日)	
1株当たり純資産額	1.78円	1株当たり純資産額	251.53円
1株当たり当期純利益	16.93円	1株当たり当期純利益	67.75円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	－円	潜在株式調整後1株当たり当期純利益	61.33円