

平成27年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年2月15日 東

上場会社名 株式会社カヤック 上場取引所
 コード番号 3904 URL http://www.kayac.com/
 代表者 (役職名) 代表取締役CEO (氏名) 柳澤 大輔
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理本部長 (氏名) 藤川 綱司 (TEL) 0467-61-3399
 定時株主総会開催予定日 平成28年3月24日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 平成28年3月25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27年12月期の連結業績(平成27年1月1日～平成27年12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		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年12月期	3,705	—	392	—	395	—	261	—
26年12月期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 27年12月期 413百万円(—%) 26年12月期 一百万円(—%)

	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	%	%	%
27年12月期	34.77	33.96	15.6	15.0	10.6
26年12月期	—	—	—	—	—

(参考) 持分法投資損益 27年12月期 一百万円 26年12月期 一百万円

(注) 平成27年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成26年12月期の数値及び対前期増減率については記載しておりません。また、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計算しております。

(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
27年12月期	2,631	1,670	63.5	222.32
26年12月期	—	—	—	—

(参考) 自己資本 27年12月期 1,670百万円 26年12月期 一百万円

(注) 平成27年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成26年12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
27年12月期	237	△97	△172	1,176
26年12月期	—	—	—	—

(注) 平成27年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成26年12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	%	%
26年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
27年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
28年12月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

3. 平成28年12月期の連結業績予想(平成28年1月1日～平成28年12月31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	5,100	37.6	515	31.1	530	33.9	330	26.3
								43.50

(注) 第2四半期(累計)の業績予想は行っておりません。

※ 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）— 、除外 一社（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）	27年12月期	7,514,000株	26年12月期	7,514,000株
② 期末自己株式数	27年12月期	一株	26年12月期	一株
③ 期中平均株式数	27年12月期	7,514,000株	26年12月期	6,543,967株

※ 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

本資料における予測値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営の内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測のいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

○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	4
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
2. 企業集団の状況	5
3. 経営方針	5
(1) 会社の経営の基本方針	5
(2) 目標とする経営指標	5
(3) 中長期的な会社の経営戦略	5
(4) 会社の対処すべき課題	5
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	6
5. 連結財務諸表	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	13
(継続企業の前提に関する注記)	13
(セグメント情報等)	13
(1株当たり情報)	13
(重要な後発事象)	14

1. 経営成績・財政状態に関する分析

当社は、当連結会計年度から連結財務諸表を作成しているため、前連結会計年度との比較分析は行っておりません。

(1) 経営成績に関する分析

当連結会計年度における日本経済は、政府及び日銀による経済政策・金融緩和政策等を背景として企業収益や雇用情勢の改善が持続するなど、全体として緩やかな回復基調となりました。

当社グループを取り巻く事業環境としまして、平成26年12月末のスマートフォン保有率は64.2%と過半数を超えるまで拡大しており、インターネット環境は発展を続けております(出所：総務省「平成27年版 情報通信白書」)。インターネット広告市場につきましても、平成26年の市場規模は前年比12.1%増の1兆519億円と順調に拡大しております(出所：電通「2014年 日本の広告」)。また、ソーシャルゲームの市場規模は、平成26年度は6,584億円、平成27年度には7,462億円と、市場の拡大が続いております(出所：株式会社CyberZ及び株式会社シード・プランニングの共同調査情報)。

このような事業環境の中で、当社は良質なデジタルコンテンツをより多くのユーザーに楽しんでいただけるよう提供し続けております。その中でも受託サービスであるクライアントワーク、自社サービスであるソーシャルゲーム及び「Lobi」の3つを主要サービスと位置づけ注力し、相互にシナジーを図りながら事業を進めております。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は3,705,076千円、営業利益は392,833千円、経常利益は395,769千円、当期純利益は261,289千円となりました。

当社の事業セグメントは単一セグメントではありますが、取扱いサービス別の売上高の概況は次のとおりであります。

① クライアントワーク

新しい技術とアイデアに挑戦し、クライアントとその先にいるユーザーに新しい体験を提供することで、クライアントのマーケティング及びブランディングに資する広告を提供しております。スマートフォンの普及や新しい技術の出現を背景に、WEB領域にとどまらないリアルと連動した案件の増加がみられております。そのような中で、積極的に業務提携を進めるとともに、ハイブリッド黑板アプリ「Kocri(コクリ)」に代表されるような新しい取り組みを行うことで事業領域の拡大を図っております。この結果、クライアントワーク関連の売上高は、1,173,728千円となりました。

② ソーシャルゲーム

平成26年9月に「ぼくらの甲子園！」シリーズの最新作となる「ぼくらの甲子園!ポケット」の配信を開始し、順調に推移しております。「共闘スポーツRPG」を軸にしたタイトルを展開しており、平成27年8月に新たに「ポケットフットボーラー」の配信を開始いたしました。この結果、ソーシャルゲーム関連の売上高は、2,026,571千円となりました。

③ Lobi

「Lobi」というスマートフォンゲームに特化したコミュニティ事業を進めております。プレイ動画の録画機能をはじめとした機能の拡充に努めるとともに、ビッグタイトルを中心に「Lobi」と連携するタイトル数を積極的に増加させる中でユーザー数の拡大を図っております。この結果、Lobi関連の売上高は、359,738千円となりました。

④ その他サービス

平成27年7月及び10月に「JAGMO」による公演を開催いたしました。また、「RANKERS」等の新規サービスの開発を行うとともにその他サービスも安定的な運営ができております。この結果、その他サービス関連の売上高は、145,036千円となりました。

(次期の見通し)

当社をとりまく事業環境については、スマートフォンの世界的な普及や、SNS等のコミュニティツールの拡大、浸透により、世の中のインタラクティブ化が進むとともにデジタルコンテンツ市場が更なる成長期を迎えると考えております。

そのような状況の中、当社は、ユーザーに「面白い」と感じて頂ける新規コンテンツを積極的に市場に投入することで収益基盤の拡大に取り組んでまいります。また、「面白い」コンテンツを生み出す土台として、社内の組織体制や組織制度を引き続き重視し、創造的な職場環境の整備に努めます。

クライアントワークについては、引き続き、新しい技術と新しいアイデアの追及によるクリエイティブの高いサービスの提供により収益の拡大および安定化を図って参ります。

ソーシャルゲームについては、今まで蓄積したノウハウを活かすとともに、㈱ガルチの子会社化により当社グループ全体としてシナジーの創出、及びVRゲームの製作やSteam等の新規プラットフォームへのゲームの提供等の新しい挑戦を行っていく中で収益の拡大を目指します。

「Lobi」については、ユーザーとクライアント双方にとって付加価値の高い機能を追加していくことでユーザー数の拡大を目指すとともに、収益獲得手段の多様化とコミュニティとしての価値を高めることで収益基盤の確立を図って参ります。

その他サービスについては、プラコレ・RANKERS・JAGMO等の新規サービスの創出、成長に取り組んで参ります。

なお、上記した各サービスは、サービス単独での収益拡大のみならず、人材やノウハウの相互共有によるシナジー等の効果を取り込むことにより全社としての収益拡大を目指します。

(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)

当連結会計年度末における総資産は、2,631,094千円となりました。うち流動資産は2,061,849千円、固定資産は569,245千円であります。流動資産の主な内訳は、現金及び預金1,169,313千円、受取手形及び売掛金764,501千円であり、固定資産の主な内訳は、投資有価証券270,013千円であります。

(負債)

当連結会計年度末における負債合計は、960,611千円となりました。主な内訳は、1年内返済予定の長期借入金158,616千円、未払金147,966千円、及び買掛金139,042千円であります。

(純資産)

当連結会計年度末における純資産は、1,670,483千円となりました。主な内訳は、資本金489,766千円、資本剰余金429,766千円、及び利益剰余金588,565千円であります。

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は、1,176,017千円となりました。各キャッシュ・フローの状況とその要因は以下のとおりです。

(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237,821千円の収入となりました。これは、税金等調整前当期純利益395,769千円の計上があった一方で、売上債権の増加124,773千円及び法人税等の支払額120,000千円等の減少要因が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)

投資活動によるキャッシュ・フローは97,517千円の支出となりました。これは、有形固定資産の取得による支出40,139千円があったこと等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172,917千円の支出となりました。これは、長期借入金の返済による支出161,196千円があったこと等によるものであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成27年12月期
自己資本比率 (%)	63.5
時価ベースの自己資本比率 (%)	416.1
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (%)	1.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	69.6

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) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

(注2) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注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全ての負債を対象としています。

(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、利益配分につきましては、株主利益の最大化という基本原則のもと、配当と内部留保への最適な配分をおこなうことを経営方針としております。当事業年度は配当を実施しておりませんが、これは当社が現在成長期にあるとの認識により、事業拡充と財務基盤強化に向けた内部留保に努めたことによります。

今後につきましては、業績推移、キャッシュ・フローの状況、投資計画、内部留保水準を見据えながら、利益の配当と内部留保への配分を慎重に判断していく所存であります。内部留保資金の使途は、既存事業の拡充、新規事業の展開、組織整備への有効投資を考えております。

2. 企業集団の状況

当社グループ（当社及び当社の関係会社）は、当社及び子会社1社により構成されております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社は、「つくる人を増やす」という経営理念を掲げ、受け止めた人の心に驚きや感動をもたらすような様々なインターネットサービスを提供するクリエイティブな企業であることを目的として、事業活動を行っております。当社は、このような経営の基本方針に基づいて事業を展開しながら、企業価値並びに株主価値の増大を図って参ります。

(2) 目標とする経営指標

当社が重視している経営指標は、①売上高、②売上高営業利益率及び③面白法人指数であります。また、これらを支える営業上の指標として、ユーザー数、一人あたりの売上高等も重視しております。

面白法人指数とは、顧客ロイヤリティを測定するNPS(Net Promoter Score)を応用して作成したものであり、従業員が「面白く働いているか」という面白法人としての本質を図る指標となっております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当社は、日本的面白コンテンツ事業を中心としたインターネットの総合企業となるべく、クリエイター（クリエイティブ力）を軸に、既存事業のさらなる拡大に加え、ユーザーに新しい価値を提供する新規サービスを継続的に立ち上げ、収益化手段の多様化や既存事業とのシナジー創出に取り組み、中長期にわたって持続的に成長する事業ポートフォリオの構築とその土台（仕組み）となる組織戦略を重要な経営戦略として進めることで、中長期的な企業価値の向上を図って参ります。

また、事業規模の拡大と収益源の多様化を図るため、「面白法人」というブランドコンセプトを活かしたビジネス領域の拡大にも積極的に取り組むと共に、優秀な人材確保・育成のための創造的な職場環境の整備や経営理念の浸透、内部統制やコンプライアンス体制の強化に取り組んで参ります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社が対処すべき課題は以下のとおりであります。

① コーポレートブランド価値の向上

当社は、創業以来「面白法人」としてのブランド化を進めてまいりました。これは、「つくる人を増やす」という経営理念や、「何をするかより誰とするか」や「サイコロ給」等のカヤックスタイルに代表されるように、新しい法人の価値観の共有と実践によるものであります。また、地域貢献の一環として鎌倉で「カマコンバレー」という団体を立ち上げ、地域社会をインターネットで豊かにする取り組みも行っております。「面白法人」ブランドは、当社のこうしたユニークな取り組み等が各種マスメディアで取り上げられる機会が増加するとともに、認知度が徐々に高まりつつあると認識しております。

「面白法人」ブランドの価値向上は、優秀な人材の確保や当社の有するコンテンツの強化につながるため、当社がさらなる成長をするうえで重要であると考えております。優秀な人材の確保では、当社の理念に共感していただいたうえでの採用応募が増えるため、採用力の強化につながります。また、当社の有するコンテンツの強化の観点では、当社の提供するサービスをまだ利用していない潜在的なユーザーへのマーケティングと既存ユーザーのロイヤリティの向上が可能と考えております。

今後とも「面白法人」らしい様々なサービスの提供と組織制度の構築・運用を実践するとともに、当社の活動をコーポレートサイトや各種メディア、書籍等で世の中に継続的に発信しつづけることで、「面白法人」としての当社の知

名度を向上させ、コーポレートブランド価値の向上を図っていく方針です。また、「面白く働けているか」というNPS (Net Promoter Score) を重要な経営指標とすること等により「面白法人」としての組織の成長に努めてまいります。

② 新技術への対応

当社が属する業界では技術革新が絶え間なく行われており、近年では、スマートフォンやタブレット型端末の普及が進み、関連するマーケットが拡大しております。このような事業環境の下で当社が事業を継続的に拡大していくには、スマートフォンに限らず、ハードウェアからソフトウェアまで様々な新技術に適時に対応していくことが必要であると認識しております。社内で新技術に関する勉強会や新技術を用いたプロダクトの発表会を開催することで、新技術に触れる機会を創出するとともに、サービスへの新技術の積極的な活用を促し、新技術への対応を進めております。また、新技術へ対応すること、新たなサービスを生み出すこと等の「変化すること」を人事評価の項目に含めており、組織として、新しいことに常に挑戦する風土・文化の構築に努めるとともに、アイデア発想法の一つである「ブレインストーミング(ブレスト)」を定常的に会議に利用することで新しい技術及びアイデアを生み出しやすい環境の構築に努めております。

③ 環境に合わせたリソース配分の最適化

当社は、クライアントワーク、ソーシャルゲーム及び「Lobi」と特性の異なる3つのサービスを展開しております。広告キャンペーンの制作を中心としたクライアントワークは、企業の広告予算に影響を受けませんが、インターネット関連の広告予算はインターネット出現以来増加し続けており、安定的かつ継続的に収益を伸ばすことができます。

ソーシャルゲームは、ヒットタイトルが生まれることで大きな利益を獲得することができる反面、市場環境の変化、技術の変化、競合企業の出現などに比較的影響を受けやすい傾向があり、リリースしたタイトルの収益性の向上に努めるとともに、常に新しいタイトルを作り続ける必要があります。

スマートフォンゲームに特化したゲームコミュニティ「Lobi」は、導入タイトル数の増加とともにユーザー数の増加が続いており、事業展開のスピードが速い成長フェーズが続いております。

このように複数のサービスを運営する当社では、クリエイターのリソース配分を最適化することで、ユーザーのニーズ及び市場環境の変化に適切に対応する必要があります。そのため、クリエイター比率が90%を超える組織とするとともに、クリエイターのリソースをサービスの垣根をなくして一元的に管理し、状況に応じて配分を変更するアサインシステムを構築しております。これにより急激な環境変化にスムーズに対応し、最適なリソース配分を実現できるよう努めてまいります。また、リソースの一元管理を行うことで、サービス間のノウハウの共有と経験の多様化も促します。

④ 健全性・安全性の維持

当社は、ユーザーが安心して利用できるサービスを提供することが、信頼性の向上、ひいては事業の発展に寄与するものと認識しております。当社は、ユーザーに対してスマートフォンゲームに特化したゲームコミュニティ「Lobi」等のWeb上でのコミュニケーションの場を提供しており、ユーザーが安心して利用できるようにサイトの安全性や健全性を継続的に強化していくことが必要であると考えております。個人情報保護や知的財産保護等に関するサイトの安全性の強化に加え、利用規約の徹底やサイトパトロール等の体制強化のため、専属の監視チームの設置、監視ツールを開発して、健全性維持に取り組んでおります。

⑤ 内部管理体制の充実

当社は、今後もより一層の事業拡大を見込んでおります。そのため、今後当社の事業拡大に応じた内部管理体制の構築を図るとともに、金融商品取引法における内部統制報告制度の適用等も踏まえ、より一層のコーポレート・ガバナンスの充実に取り組んでまいります。

また、当社の成長速度に見合った人材の確保及び育成も重要な課題と認識しており、継続的な採用活動と研修活動を行なってまいります。

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、企業間の比較可能性を考慮し、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、IFRS(国際財務報告基準)の適用につきましては、国内外の情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

5. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

		当連結会計年度 (平成27年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金		1,169,313
受取手形及び売掛金		764,501
仕掛品		27,442
繰延税金資産		44,190
その他		63,225
貸倒引当金		△6,822
流動資産合計		2,061,849
固定資産		
有形固定資産		
建物		106,550
減価償却累計額		△52,120
建物(純額)		54,429
工具、器具及び備品		124,611
減価償却累計額		△85,347
工具、器具及び備品(純額)		39,263
有形固定資産合計		93,693
無形固定資産		
のれん		25,855
その他		28,624
無形固定資産合計		54,480
投資その他の資産		
投資有価証券		270,013
敷金及び保証金		151,007
その他		50
投資その他の資産合計		421,071
固定資産合計		569,245
資産合計		2,631,094

(単位：千円)

当連結会計年度
(平成27年12月31日)

負債の部	
流動負債	
買掛金	139,042
短期借入金	50,000
1年内返済予定の長期借入金	158,616
未払金	147,966
未払費用	128,800
未払法人税等	136,426
その他	104,802
流動負債合計	865,655
固定負債	
長期借入金	55,330
繰延税金負債	39,626
固定負債合計	94,956
負債合計	960,611
純資産の部	
株主資本	
資本金	489,766
資本剰余金	429,766
利益剰余金	588,565
株主資本合計	1,508,098
その他の包括利益累計額	
その他有価証券評価差額金	152,815
その他の包括利益累計額合計	152,815
少数株主持分	9,569
純資産合計	1,670,483
負債純資産合計	2,631,094

(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27年1月1日 至 平成27年12月31日)
売上高	3,705,076
売上原価	2,278,015
売上総利益	1,427,060
販売費及び一般管理費	1,034,227
営業利益	392,833
営業外収益	
受取利息	204
受取配当金	2,321
補助金収入	982
助成金収入	6,908
その他	1,276
営業外収益合計	11,692
営業外費用	
支払利息	3,558
為替差損	4,832
その他	365
営業外費用合計	8,756
経常利益	395,769
税金等調整前当期純利益	395,769
法人税、住民税及び事業税	174,749
法人税等調整額	△39,488
法人税等合計	135,260
少数株主損益調整前当期純利益	260,508
少数株主損失(△)	△780
当期純利益	261,289

連結包括利益計算書

		(単位：千円)
		当連結会計年度
		(自 平成27年1月1日
		至 平成27年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益		260,508
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金		61,070
その他の包括利益合計		61,070
包括利益		321,579
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益		322,360
少数株主に係る包括利益		△780

(3) 連結株主資本等変動計算書

当連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本				その他の包括利益累計額		少数株主持分	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計	その他有価証券 評価差額金	その他の包括 利益累計額合 計		
当期首残高	489,766	429,766	327,276	1,246,809	91,744	91,744	—	1,338,553
当期変動額								
当期純利益			261,289	261,289				261,289
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)				—	61,070	61,070	9,569	70,640
当期変動額合計	—	—	261,289	261,289	61,070	61,070	9,569	331,929
当期末残高	489,766	429,766	588,565	1,508,098	152,815	152,815	9,569	1,670,483

(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27年1月1日 至 平成27年12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	395,769
減価償却費	48,615
のれん償却額	9,944
貸倒引当金の増減額(△は減少)	1,071
受取利息	△204
受取配当金	△2,321
補助金収入	△982
助成金収入	△6,908
支払利息	3,558
売上債権の増減額(△は増加)	△124,773
たな卸資産の増減額(△は増加)	△20,681
仕入債務の増減額(△は減少)	34,571
未払金の増減額(△は減少)	△8,123
未払費用の増減額(△は減少)	21,855
その他	△566
小計	350,823
利息及び配当金の受取額	2,525
利息の支払額	△3,416
法人税等の支払額	△120,000
補助金の受取額	982
助成金の受取額	6,908
営業活動によるキャッシュ・フロー	237,821
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	△40,139
無形固定資産の取得による支出	△21,578
事業譲受による支出	△35,800
投資活動によるキャッシュ・フロー	△97,517
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	50,000
短期借入金の返済による支出	△50,000
長期借入金の返済による支出	△161,196
社債の償還による支出	△5,000
リース債務の返済による支出	△17,071
少数株主からの払込みによる収入	10,350
財務活動によるキャッシュ・フロー	△172,917
現金及び現金同等物に係る換算差額	△950
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△33,564
現金及び現金同等物の期首残高	1,209,581
現金及び現金同等物の期末残高	1,176,017

(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。

(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27年1月1日 至 平成27年12月31日)

当社は、デジタルコンテンツ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しています。

(1株当たり情報)

	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり純資産額	221円04銭
1株当たり当期純利益金額	34円77銭
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	33円96銭

(注) 1. 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。

項目	当連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)
1株当たり当期純利益金額	
当期純利益(千円)	261,289
普通株主に帰属しない金額(千円)	—
普通株式に係る当期純利益(千円)	261,289
普通株式の期中平均株式数(株)	7,514,000
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)	179,924
(うち新株予約権)(株)	179,924
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まれなかった潜在株式の概要	—

(重要な後発事象)

株式取得による会社等の買収

当社は、平成28年2月12日開催の取締役会において、株式会社ガルチ（以下「ガルチ」）の既存株主が保有する株式の一部取得、及び第三者割当増資を引受け、子会社化することについて決議いたしました。

(1)株式取得の目的

当社は創業以来、「つくる人を増やす」という経営理念のもと、ユーザーに驚きや感動を与えるような様々なサービス及びコンテンツを生み出してまいりました。その中でも、近年においてはスマートフォンゲーム市場を重点分野の一つと捉え、積極的な投資をしてまいりました。

一方、ガルチは世界中で愛されたシューティングゲーム「雷電」シリーズの開発に携わった中核メンバーが設立した会社であり、ゲーム開発に特化した会社です。コンシューマ・PC・スマートフォン・VRとマルチプラットフォームでゲーム開発を可能とする経験と高い技術力を有しております。また、MAU1.25億ユーザー（平成27年1月時点）を超え、世界で急成長を遂げているPCオンラインプラットフォーム「Steam」上で、パブリッシャー並びにディベロッパーとしてタイトルの展開も検討しております。

この度のガルチ子会社化により、当社グループは両社のノウハウ及び強みを活かすことで、提供するスマートフォンゲームのクリエイティブを向上させ、競争が激化しているスマートフォンゲーム市場においてさらなる収益向上を図ってまいります。

それと同時に、当社のVR開発実績とガルチのUNITY技術を融合させることでVRを活用したゲームの開発の実施、及び上記した「Steam」への展開を含め、新しい挑戦を続けていく中で、当社グループ全体としての競争力強化とさらなる企業価値向上を目指すものであります。

(2)株式取得の相手の氏名

茶谷修氏 他

(3)買収する会社の名称、事業内容及び規模

名称： ㈱ガルチ

事業内容： ゲームの企画・開発・運営

資本金： 6,500千円

(4)株式取得の時期

平成28年2月18日（予定）

(5)取得価額及び取得後の持分比率

取得価額： 210,000千円（予定）

取得後の持分比率： 75%（予定）

(6)支払資金の調達方法

自己資金

(7)その他重要な特約等の内容

該当事項はありません。