



2021年1月期 決算短信〔日本基準〕(非連結)

2021年3月17日

上場会社名 株式会社アピリッツ 上場取引所 東
 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 (氏名) 和田 順児
 CEO
 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 2021年4月30日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 2021年4月30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

(百万円未満切捨て)

1. 2021年1月期の業績(2020年2月1日~2021年1月31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	%
2021年1月期	3,889	8.7	229	59.3	229	59.9	125	88.7
2020年1月期	3,579	23.3	144	25.0	143	24.8	66	14.1

	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	%	%	%
2021年1月期	117.26	—	8.5	11.5	5.9
2020年1月期	62.15	—	4.8	7.7	4.0

(参考) 持分法投資損益 2021年1月期 ー百万円 2020年1月期 ー百万円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、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. 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行っております。2020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金額を算定しております。

(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
2021年1月期	2,079	1,533	73.7	1,432.05
2020年1月期	1,917	1,408	73.4	1,314.79

(参考) 自己資本 2021年1月期 1,533百万円 2020年1月期 1,408百万円

- (注) 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行っております。2020年1月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり純資産金額を算定しております。

(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
2021年1月期	173	△89	△60	1,032
2020年1月期	289	△116	△68	1,008

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			
2020年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2021年1月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2022年1月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

- (注) 当社は定款において第2四半期末日及び期末日を配当基準日と定めておりますが、現時点では当該基準日における配当予想額は未定であります。

3. 2022年1月期の業績予想（2021年2月1日～2022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)	2,032	6.6	67	△25.2	67	△25.4	42	△10.9	34.39
通期	4,696	20.7	283	23.7	283	23.9	179	43.0	143.77

(注) 1株当たり当期純利益については2021年2月24日付で払込完了した公募増資分(190,000株)を考慮して算出しております。

※ 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)	2021年1月期	1,071,100株	2020年1月期	1,071,100株
② 期末自己株式数	2021年1月期	—株	2020年1月期	—株
③ 期中平均株式数	2021年1月期	1,071,100株	2020年1月期	1,071,100株

(注) 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行っております。2020年1月期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。

※ 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

業績予想の将来に関する記述は、業績に与える不確実な要因に係る仮定及び本日現在における入手可能な情報を前提としており、実際の業績等は様々な要因等で大きく異なる結果となる可能性があります。

(決算補足説明資料及び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	4
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 財務諸表及び主な注記	6
(1) 貸借対照表	6
(2) 損益計算書	8
(3) 株主資本等変動計算書	9
(4) キャッシュ・フロー計算書	10
(5) 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
(セグメント情報等)	11
(持分法損益等)	14
(1株当たり情報)	14
(重要な後発事象)	15

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当事業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(DX)」と呼ばれる、既存のビジネスモデルや業界構造を大きく変化させる新たなデジタル化の流れが引き続き力強いものとなっております。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、楽観視はできないものとなっております。

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、社会レベルでのデジタルライゼーションの推進が求められています。

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、デジタル・トランスフォーメーション時代に対応し進化したデジタル技術を用いて顧客のサービスひいては人々の生活をよいものへ変革するという考え方の基に事業を展開しております。具体的には、これまで蓄積してきた技術力に基づき、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。

当社のWebソリューション事業では、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を一貫した工程を請け負い、顧客のデジタル化へ要望を「ワンストップソリューション」で提供しております。当社は、顧客企業のWebシステムの企画、要件定義、設計、開発、保守・運用のすべての工程を自社内で対応することができるため、顧客が各工程を複数の企業に依頼するのに比べて、顧客ニーズを的確にとらえたうえで、安価かつスピーディな開発が可能となります。また、Webマーケティングに関する支援サービス、セキュリティ診断サービス等も提供しており、保守・運用における顧客ニーズに的確に対応することができます。これらに加え、ECサイトやWebシステムの構築において有用な各種ASP（注）サービスを提供しており、顧客企業のサービスとそのユーザーとの接点のラストワンマイルの支援を行っております。

オンラインゲーム事業では、当社名で提供するゲームの企画から開発・運営を行う「自社ゲーム開発」、パートナー企業名で提供されるゲームの企画から開発・運営を請け負う「パートナーゲーム開発」、ゲーム開発企業に当社の人材を派遣する「クリエイター人材派遣」を展開しております。「自社ゲーム開発」にて開発したゲームエンジンを流用する事および企画・運営ノウハウを活用することで、安定的に「パートナーゲーム開発」を請け負い、効率的に開発を行いながら、開発人員の教育やプロジェクトの緩急を緩和するために「クリエイター派遣事業」にて社員の派遣を行っております。このように一般的にボラティリティの高いと言われているゲーム事業において「パートナーゲーム開発」や「クリエイター派遣」にて収益の安定性を図る事を軸に、安定的な事業運営を展開しております。

「自社ゲーム開発」では、自社のオンラインゲームプラットフォームである「Appirits GamesProject」及び他社オンラインゲームプラットフォームである「Google LLC、Apple Inc」を通じてオンラインゲームを無料で提供し、ゲーム内のアイテム課金等により収益を得ております。キャラクターデザイン、シナリオ作成、開発、運営を当社が一貫して行うことにより、オンラインゲーム制作にかかるノウハウを蓄積しております。なお、近年では、スマートフォン向けゲームの開発が中心となっております。また一部海外でのゲーム配信も行っております。「パートナーゲーム開発」では、ゲーム企画のプランニングやレベルデザイン、同時大量接続の処理技術など自社ゲームの開発・運営によって培ってきたノウハウをもとにパートナー企業のオンラインゲームの受託開発を行っております。開発請負、リリース後の運営により売上増加に伴う顧客からのインセンティブ収益を得ております。「クリエイター人材派遣」では、オンラインゲーム開発のノウハウを持つ当社の人材を他のゲーム開発企業に派遣し、派遣先に常駐して当該企業のゲーム開発を支援しております。人材派遣収入により収益を得ております。

このような状況の下、2021年1月期は、売上高3,889,332千円（前期比108.7%）、営業利益229,472千円（前期比159.3%）、経常利益229,027千円（前期比159.9%）、当期純利益125,597千円（前期比188.7%）となりました。

（注）アプリケーションサービスプロバイダの略語。アプリケーションをインターネットを通じてサービスとし

て提供する事業者及びソフトウェアのレンタル事業者を指します。

当事業年度におけるセグメント別の業績は次のとおりです。

(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、新規顧客からの受注増加と既存顧客からのサービス設計から開発・保守まで請け負う事による囲い込みがロイヤルティループ（注）を形成することにより継続受注が順調に推移し、また当社事業に重要なデジタル・トランスフォーメーションに資する人材を育成するため積極的に採用を実施致しました。

なお、新型コロナウイルス感染拡大による影響として、人材系顧客等に関し1億円程度の受注見送りが発生致しましたが、EC事業等この状況下でビジネスが活発になった顧客からの受注増加により、結果的に通期で事業への影響は出ておりません。

その結果、2021年1月期における売上高は1,824,827千円（前期比128.0%）、セグメント利益は537,762千円（前期比108.1%）となりました。

（注）マッキンゼ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ルティの高いユーザーのみが通る「特別のルート」

(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」に関しては、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、当社の主要タイトルの売上維持に努めるとともに不採算タイトルのサービス終了を実施し、利益率向上のため運営体制の見直しを行いました。また、「パートナーゲーム開発」に関しては「自社ゲーム開発」にて開発した自社エンジンとそのノウハウを活かして順調に他社ゲーム開発の受注やセカンダリ案件（注）が推移しました。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」に新規獲得の速度鈍化は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ございます。

その結果、2021年1月期における売上高は2,064,504千円（前期比95.8%）、セグメント利益は194,253千円（前期比309.9%）となりました。

（注）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

① 財政状態の分析

(資産)

2021年1月期末の資産合計は、2,079,854千円と前事業年度末に比べて162,328千円の増加となりました。これは主に、現金及び預金24,046千円の増加、売掛金159,089千円の増加によるものです。

(負債)

2021年1月期末の負債合計は、545,986千円と前事業年度末に比べて36,730千円の増加となりました。これは主に、借入金の返済による借入金60,048千円の減少、未払消費税等25,371千円の増加、未払金42,852千円の増加によるものです。

(純資産)

2021年1月期末の純資産合計は、1,533,867千円と前事業年度末に比べて125,597千円の増加となりました。これは、利益剰余金125,597千円の増加によるものです。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

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、前事業年度に比べ24,046千円増加し、1,032,883千円となりました。

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）

営業活動により獲得した資金は173,871千円となりました。これは主に税引前当期純利益197,733千円、減価償却費56,404千円、未払金の増加42,511千円、売上債権の増加159,089千円等によるものです。

（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89,776千円となりました。これは主に差入保証金の支払による支出58,747千円、事業譲受による支出25,000千円及び無形固定資産の取得による支出23,096千円等によるものです。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動により支出した資金は60,048千円となりました。これは長期借入金の返済による支出60,048千円によるものです。

(4) 今後の見通し

①前提

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おりますが、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めて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。

②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います。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ライゼーションの推進が求められています。

このような状況の下、Webソリューション事業においては、既存取引先との良好な関係を維持しつつ、更なる業績の向上を目指し、新サービス・新事業の開発、既存サービスの強化、営業力・技術力の向上に取り組んでまいります。

オンラインゲーム事業においては、自社ゲームタイトル及びセカンダリでのゲームタイトルにおける既存タイトルの業績は緩やかに減少していくことと予測し、業績予想の際には、既存タイトルの直近の業績推移やARPPU等のKPI指標を勘案して業績の推移を予測し、発生しうる費用を織り込んでおります。また、2022年1月期においても自社ゲームにおいて新作タイトルをリリースすることを計画しておりますが、現時点でリリース時期や本数を確定することが困難であり、内外的な不確定要素が高いため、自社ゲームでの新作タイトルの売上については、保守的に売上を見込んでおりますが、パートナーゲーム開発においてはすでに見込めている大型案件を織り込んでおります。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社の利害関係者の多くは、国内の株主、債権者、取引者等であり、海外からの資金調達の実現性が乏しいため、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. 財務諸表及び主な注記

(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2020年1月31日)	当事業年度 (2021年1月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,008,837	1,032,883
売掛金	403,380	562,469
仕掛品	47,920	61,643
前払費用	56,564	47,907
その他	1,877	602
貸倒引当金	-	△133
流動資産合計	1,518,579	1,705,373
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	19,554	14,679
工具、器具及び備品（純額）	30,736	20,163
有形固定資産合計	50,290	34,842
無形固定資産		
ソフトウェア	33,852	1,439
のれん	10,798	2,118
無形固定資産合計	44,651	3,557
投資その他の資産		
長期前払費用	-	146
差入保証金	192,705	231,743
繰延税金資産	111,298	104,191
投資その他の資産合計	304,004	336,081
固定資産合計	398,946	374,481
資産合計	1,917,526	2,079,854

(単位：千円)

	前事業年度 (2020年1月31日)	当事業年度 (2021年1月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	18,346	22,236
1年内返済予定の長期借入金	60,048	39,806
未払金	227,937	270,789
未払法人税等	46,873	40,530
未払消費税等	69,446	94,818
前受金	33,202	45,363
賞与引当金	1,836	-
受注損失引当金	1,850	399
その他	6,595	28,728
流動負債合計	466,135	542,672
固定負債		
長期借入金	43,120	3,314
固定負債合計	43,120	3,314
負債合計	509,255	545,986
純資産の部		
株主資本		
資本金	448,180	448,180
資本剰余金		
資本準備金	346,350	346,350
資本剰余金合計	346,350	346,350
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	613,740	739,337
利益剰余金合計	613,740	739,337
株主資本合計	1,408,270	1,533,867
純資産合計	1,408,270	1,533,867
負債純資産合計	1,917,526	2,079,854

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)	当事業年度 (自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)
売上高	3,579,528	3,889,332
売上原価	2,530,721	2,705,141
売上総利益	1,048,807	1,184,191
販売費及び一般管理費	904,732	954,719
営業利益	144,075	229,472
営業外収益		
受取利息	18	11
手数料収入	144	144
その他	7	18
営業外収益合計	170	174
営業外費用		
支払利息	757	420
為替差損	299	198
その他	—	0
営業外費用合計	1,056	619
経常利益	143,188	229,027
特別損失		
固定資産除売却損	49	-
減損損失	33,903	31,294
特別損失合計	33,953	31,294
税引前当期純利益	109,235	197,733
法人税、住民税及び事業税	60,489	57,373
法人税等調整額	△17,822	14,762
法人税等合計	42,666	72,135
当期純利益	66,568	125,597

(3) 株主資本等変動計算書

前事業年度(自 2019年2月1日 至 2020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	
		資本準備金	資本剰余金 合計	その他 利益剰余金 繰越 利益剰余金	利益剰余金 合計		
当期首残高	448,180	346,350	346,350	547,172	547,172	1,341,702	1,341,702
当期変動額							
当期純利益	—	—	—	66,568	66,568	66,568	66,568
当期変動額合計	—	—	—	66,568	66,568	66,568	66,568
当期末残高	448,180	346,350	346,350	613,740	613,740	1,408,270	1,408,270

当事業年度(自 2020年2月1日 至 2021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	
		資本準備金	資本剰余金 合計	その他 利益剰余金 繰越 利益剰余金	利益剰余金 合計		
当期首残高	448,180	346,350	346,350	613,740	613,740	1,408,270	1,408,270
当期変動額							
当期純利益	—	—	—	125,597	125,597	125,597	125,597
当期変動額合計	—	—	—	125,597	125,597	125,597	125,597
当期末残高	448,180	346,350	346,350	739,337	739,337	1,533,867	1,533,867

(4) キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)	当事業年度 (自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期純利益	109,235	197,733
減価償却費	67,490	56,404
減損損失	33,903	31,294
のれん償却額	8,680	10,128
固定資産除売却損益(△は益)	49	—
貸倒引当金の増減額(△は減少)	—	133
賞与引当金の増減額(△は減少)	△694	△1,836
受注損失引当金の増減額(△は減少)	1,710	△1,450
受取利息及び受取配当金	△18	△11
支払利息	757	420
売上債権の増減額(△は増加)	39,294	△159,089
たな卸資産の増減額(△は増加)	△26,364	△13,723
未払消費税等の増減額(△は減少)	18,462	25,371
仕入債務の増減額(△は減少)	2,266	3,890
未払金の増減額(△は減少)	53,604	42,511
その他	51,178	45,387
小計	359,555	237,165
利息及び配当金の受取額	18	11
利息の支払額	△724	△392
法人税等の支払額	△69,409	△62,912
営業活動によるキャッシュ・フロー	289,439	173,871
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	△5,660	△1,306
無形固定資産の取得による支出	△85,697	△23,096
差入保証金の支払による支出	△25,000	△58,747
差入保証金の回収による収入	—	18,373
事業譲受による支出	—	△25,000
投資活動によるキャッシュ・フロー	△116,358	△89,776
財務活動によるキャッシュ・フロー		
長期借入金の返済による支出	△68,048	△60,048
財務活動によるキャッシュ・フロー	△68,048	△60,048
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	105,033	24,046
現金及び現金同等物の期首残高	903,803	1,008,837
現金及び現金同等物の期末残高	1,008,837	1,032,883

(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。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

前事業年度(自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)

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

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	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	1,425,557	2,153,971	3,579,528	—	3,579,528
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,425,557	2,153,971	3,579,528	—	3,579,528
セグメント利益	497,629	62,675	560,305	△416,230	144,075
セグメント資産	240,230	254,975	495,205	1,422,320	1,917,526
その他の項目					
減価償却費	6,430	43,674	50,105	17,384	67,490
のれんの償却額	—	8,680	8,680	—	8,680
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	—	87,823	87,823	3,007	90,830

(注) 1. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益の調整額△416,230千円は、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1,422,320千円は、報告セグメントに配分していない全社資産であります。全社

資産は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金であります。

- (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額3,007千円は、主に本社備品の設備投資額であります。
2. セグメント利益は、財務諸表の営業利益と調整を行っております。

当事業年度(自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)

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

(単位：千円)

	報告セグメント			調整額 (注) 1	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	1,824,827	2,064,504	3,889,332	—	3,889,332
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,824,827	2,064,504	3,889,332	—	3,889,332
セグメント利益	537,762	194,253	732,016	△502,543	229,472
セグメント資産	368,423	258,941	627,365	1,452,489	2,079,854
その他の項目					
減価償却費	1,860	37,677	39,537	16,866	56,404
のれんの償却額	1,448	8,680	10,128	—	10,128
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	17,345	23,096	40,441	844	41,285

(注) 1. 調整額は以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△502,543千円は、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1,452,489千円は、報告セグメントに配分していない全社資産であります。全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない現金及び預金であります。
(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額844千円は、主に本社備品の設備投資額であります。
2. セグメント利益は、財務諸表の営業利益と調整を行っております。

(関連情報)

前事業年度(自 2019年2月1日 至 2020年1月31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)

顧客の氏名又は名称	売上高	関連するセグメント名
Google Inc.	481,213	オンラインゲーム事業
Apple Inc.	403,964	オンラインゲーム事業

当事業年度(自 2020年2月1日 至 2021年1月31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)

顧客の氏名又は名称	売上高	関連するセグメント名
株式会社マーベラス	565,133	オンラインゲーム事業

(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)

前事業年度(自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)

(単位:千円)

	Webソリューション事業	オンラインゲーム事業	計	調整額	合計
減損損失	-	33,903	33,903	-	33,903

当事業年度(自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)

(単位:千円)

	Webソリューション事業	オンラインゲーム事業	計	調整額	合計
減損損失	15,896	15,397	31,294	-	31,294

(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)

前事業年度(自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)

(単位:千円)

	Webソリューション事業	オンラインゲーム事業	計	調整額	合計
当期末残高	-	10,798	10,798	-	10,798

(注) のれん償却額に関しては、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。

当事業年度(自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)

(単位:千円)

	Webソリューション事業	オンラインゲーム事業	計	調整額	合計
当期末残高	-	2,118	2,118	-	2,118

(注) のれん償却額に関しては、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。

(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)

前事業年度(自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)

該当事項はありません。

(持分法損益等)

当社は関連会社を有していないため、該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)	当事業年度 (自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)
1株当たり純資産額	1,314.79円	1,432.05円
1株当たり当期純利益	62.15円	117.26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、新株予約権の残高はありますが、当社株式は非上場であったため期中平均株価を把握できませんので記載しておりません。

2. 当社は、2020年9月11日付で普通株式1株につき100株の割合で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株当たり純資産額及び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の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前事業年度 (自 2019年2月1日 至 2020年1月31日)	当事業年度 (自 2020年2月1日 至 2021年1月31日)
1株当たり当期純利益		
当期純利益(千円)	66,568	125,597
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)	66,568	125,597
普通株式の期中平均株式数(株)	1,071,100	1,071,100
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	新株予約権4種類(新株予約権の数2,007個)。	新株予約権6種類(新株予約権の数2,142個)。

(重要な後発事象)

(公募による新株式の発行)

当社は、株式会社東京証券取引所より上場承認を受け、2021年2月25日に同取引所JASDAQ（スタンダード）に株式を上場いたしました。この株式上場にあたり、2021年2月3日開催の取締役会において、下記のとおり募集株式の発行について決議し、2021年2月24日に払込が完了いたしました。

(1) 募集株式の種類及び数	当社普通株式 190,000株
(2) 発行価格	1株当たり 1,180円
(3) 払込価格	1株当たり 952円 この価格は、当社が引受人から1株当たりの新株式申込金として受け取った金額であります。なお、発行価格と引受価格との差額の総額は、引受人の手取金となります。
(4) 資本組入額	1株当たり 542.80円
(5) 払込金額の総額	206,264,000円
(6) 資本組入額の総額	103,132,000円
(7) 払込期日	2021年2月24日
(8) 募集方法	一般募集（引受人：みずほ証券株式会社）
(9) 資金の用途	①エンジニア労務費投資、②採用に係る求人投資、③広告宣伝費にそれぞれ充当する予定です。

(第三者割当による新株式の発行)

当社は、2021年2月3日開催の取締役会において、みずほ証券株式会社を割当先とする第三者割当増資による新株式の発行を下記のとおり決議し、2021年3月24日に払込を受ける予定となっております。

(1) 募集株式の種類及び数	当社普通株式 36,000株
(3) 払込価格	1株当たり 952円
(4) 資本組入額	1株当たり 542.80円
(5) 払込金額の総額	39,081,600円
(6) 資本組入額の総額	19,540,800円
(7) 払込期日	2021年3月24日
(8) 割当先及び割当株式数	みずほ証券株式会社 36,000株
(9) 資金の用途	①エンジニア労務費投資、②採用に係る求人投資、③広告宣伝費にそれぞれ充当する予定です。