



## 平成27年9月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成27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) 経営企画部ゼネラルマネージャー (氏名) 朝居 宏文 TEL 03-5354-3351  
 定時株主総会開催予定日 平成27年12月16日 配当支払開始予定日 -  
 有価証券報告書提出予定日 平成27年12月16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9月期の連結業績（平成26年10月1日～平成27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	%
27年9月期	3,072	△9.4	4	△92.4	△1	-	△130	-
26年9月期	3,391	△3.7	55	△19.2	53	△33.0	20	△69.8

(注) 包括利益 27年9月期 △130百万円 (-%) 26年9月期 20百万円 (△69.8%)

	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9月期	△29.83	-	△8.6	△0.1	0.1
26年9月期	4.80	4.69	1.3	2.7	1.6

(参考) 持分法投資損益 27年9月期 -百万円 26年9月期 -百万円

### (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9月期	1,894	1,503	76.8	332.83
26年9月期	2,029	1,585	78.1	362.66

(参考) 自己資本 27年9月期 1,454百万円 26年9月期 1,585百万円

### (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9月期	115	269	91	935
26年9月期	114	△514	△9	458

### 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9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
27年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-
28年9月期(予想)	-	0.00	-	0.00	0.00	-	-	-

### 3. 平成28年9月期第1四半期の連結業績予想（平成27年10月1日～平成27年12月31日）

(%表示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1四半期(累計)	660	△13.3	△65	-	△66	-	△67	△15.33

(注) 平成28年9月期の業績予想につきましては、当社グループの事業を取り巻く環境が急速に変化しており、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期の業績予想を算出することが困難なため、四半期毎に翌四半期の業績予想を公表させていただきます。

※ 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）Game Creator Incubation有限責任事業組合、除外 1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9月期	4,370,900株	26年9月期	4,370,900株
② 期末自己株式数	27年9月期	33株	26年9月期	33株
③ 期中平均株式数	27年9月期	4,370,867株	26年9月期	4,370,879株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年9月期の個別業績（平成26年10月1日～平成27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	%
27年9月期	3,155	△5.7	△41	－	△46	－	△122	－
26年9月期	3,347	3.8	2	△97.9	1	△98.5	△0	－

	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
27年9月期	△27.96	－
26年9月期	△0.23	－

(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	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
27年9月期	1,905	1,401	1,401	1,401	73.5	320.66	320.66	
26年9月期	2,097	1,523	1,523	1,523	72.6	348.62	348.62	

(参考) 自己資本 27年9月期 1,401百万円 26年9月期 1,523百万円

※ 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」をご覧ください。

○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) セブ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 .....	12
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	13
5. 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 .....	20
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	21
(継続企業の前提に関する注記) .....	21
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項) .....	21
(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) .....	24
(セグメント情報等) .....	24
(1株当たり情報) .....	28
(重要な後発事象) .....	28
6. その他 .....	29

## 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

## (当連結会計年度の経営成績)

当連結会計年度（以下「当期」という。）における我が国の経済は、政府が推進する経済対策や日銀の金融緩和策により、企業収益や雇用環境の改善がみられるなど、景気は緩やかな回復基調で推移いたしました。一方、海外景気の下振れ懸念や消費税率引き上げや円安等を要因とした物価上昇による個人消費への影響等で先行きに不透明な要素もみられます。

当社グループの中心事業であるモバイルインターネットを取り巻く環境においてはスマートフォンの高機能化と通信環境の快適化が進み、スマートフォン利用者の増加傾向が続いており、人々の生活や消費スタイルに変化を及ぼしております。モバイルコンテンツ市場におきましても、平成25年から平成26年にかけて前年比135%である1兆4,566億円の規模に拡大しており、特にスマートフォン等市場においては前年比156%である1兆3,026億円の規模へ急拡大しております（一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム調べ）。

このような市場環境の下、当社は今後もスマートフォンの普及とモバイルコンテンツ市場の拡大は続くと考えており、競争の激化はみられるものの、市場の拡大期に存在する大きな機会をとらえるために、モバイルインターネット領域を主要な事業ドメインと位置付けて事業展開をまいりました。

以上の結果、当期の業績は、売上高3,072,303千円（前年同期比9.4%減）、営業利益4,226千円（前年同期比92.4%減）、経常損失1,897千円（前年同期は53,172千円の経常利益）となりました。特別損失にオフィスの移転に伴い利用が見込まれなくなった資産等やのれんの回収額の再見積りによる減損損失68,458千円、過去の配信コンテンツにかかわる訴訟和解金17,000千円を計上したことに加え、会計上では発生した期に費用処理しているゲーム開発費の税務上の資産計上額を主な要因として課税所得が膨らんだことから法人税、住民税及び事業税を45,671円計上したことにより、当期純損失130,374千円（前年同期は20,990千円の当期純利益）となりました。

各セグメントの業績は次の通りであります。

## (モバイルゲーム事業)

モバイルゲーム事業につきましては、「ネイティブゲームのヒット創出」を当期の事業戦略に掲げて取り組んでまいりました。平成27年1月に「大乱闘!!ドラゴンパレード」を株式会社セガゲームス セガネットワークスカンパニーと協業でリリースし、平成27年3月には「キングダム -英雄の系譜-」を株式会社ディー・エヌ・エーとの協業でリリースいたしました。特に「キングダム -英雄の系譜-」に関しましては原作となる漫画が平成27年5月にテレビ番組で特集されるなどの影響もあり好調に推移いたしました。一方で他社との協業によるタイトルのネット（純額）売上の比率が自社名義で配信するタイトルのグロス（総額）売上に比べて増加いたしました。

また、リリース前のネイティブゲームアプリへの投資に関してもリソースの集中を行いました。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,494,808千円（前年同期比14.2%減）、セグメント利益は170,427千円（前年同期比9.4%減）となりました。

## (広告事業)

広告事業につきましては、主力であるスマートフォン向けアドネットワーク「ADroute」の販売の強化及び利益率の改善に努めてまいりましたが、当期第3四半期会計期間に発生した主要顧客の単価引き下げ等を背景に前年同期比で大きく伸長するには至りませんでした。

以上の結果、当セグメントの売上高は1,184,659千円（前年同期比4.4%増）、セグメント利益は49,580千円（前年同期比6.9%減）となりました。

## (コンテンツ事業)

コンテンツ事業につきましては、「新しいコンテンツの流通の創出」を当期の事業戦略に掲げ、スマートフォン向けコミック時間読みサービス「コミックルーム」のサービス拡大に努めましたが、今後の収益性の観点から平成27年6月末にサービスを停止いたしました。

また、キャリアプラットフォームを対象としたサービス売上に関しても漸減傾向が続きました。

以上の結果、当セグメントの売上高は392,701千円（前年同期比24.0%減）、セグメント利益は22,547千円（前年同期比50.1%減）となりました。

(2)次期の見通し

当社グループを取り巻く事業環境としては、日本国内のみならず世界的にもスマートフォン端末の普及拡大がさらに加速するとともに、端末の高機能化や通信技術の向上により、モバイルインターネット関連の市場規模は引き続き拡大するものと考えております。

また、当社グループの状況といたしましては本日(平成27年11月5日)「親会社及びその他の関係会社の異動に関するお知らせ」として適時開示をさせていただきました通り、親会社である株式会社セブテーニ・ホールディングスが親会社に該当しなくなる見込みであることを受けて、経営体制を5. その他 に記載のとおりに変更し、今期の事業戦略である「次代を担うコアサービスの創出」に向けて今後は独立性と自由度を高めて機動的な経営を行ってまいります。

各セグメント別の見通しに関して、モバイルゲーム事業については、引き続きApp StoreやGoogle Play向けを対象にしたスマートフォンゲーム「ネイティブアプリ」に注力してまいります。

今後に関しては、自社で開発費用をすべて負担する完全オリジナルタイトル、開発費用を協業先と分担する協業タイトル、他社の有するユーザー認知度の高いキャラクター等の知的財産権(IP)を利用したIPタイトル、優れた開発力を有する他社の開発するモバイルゲームを当社が配信するパブリッシングタイトルのそれぞれに対して、最終的なROI(投資対効果)を最重要指標として、優れたモバイルゲームの企画と判断した場合には積極的な投資を迅速に行い、急速に変化するマーケットにおける地位確立、収益拡大を目指してまいります。

広告事業については、平成27年10月23日にプレスリリースさせていただきましたブランド体験を高めるスマートデバイス向け広告サービス「BRAND SCREEN」の掲載メディアの開拓を積極的に進めていくと同時に引き続きスマートフォン向けアドネットワーク「ADroute」の商品力の向上及び販売の強化にも注力してまいります。

コンテンツ事業については、既存のフィーチャーフォン向けコンテンツのスマートフォンへの転換を推し進めると同時にフィーチャーフォン向けコンテンツにおいては事業運営体制の効率化を引き続き進めることで運営コストを抑制し、利益の確保につとめてまいります。

また、「コンテンツ事業」×「広告事業」のシナジー強化に向けて、コンテンツ事業のノウハウを活かした広告事業における魅力的な新商品の開発や新規顧客の開拓等、当社独自の競争力の発揮にも取り組んでまいります。「コンテンツ事業」×「広告事業」のシナジー強化に向けた取り組みとしては平成27年7月よりLINEスタンプの販売を開始しており、今後も同様の取り組みを推し進めてまいります。

平成28年9月期の業績予想につきましては、当社グループの事業を取り巻く環境が急速に変化しており、事業の成長速度を予測することが難しいことから、信頼性の高い通期の業績予想を算出することが困難なため、四半期毎に翌四半期の業績予想を公表させていただきます。

なお、平成28年9月期第1四半期会計期間の業績予想に関しましては、モバイルゲーム事業における運用中2タイトルのサービス終了並びに完全オリジナルタイトルとして開発中の「ダージュ・オブ・ロア(仮)」のリリースに向けたリソースの集中と外注費やプロモーション費用の増加及び広告事業における新商品「BRAND SCREEN」が収益貢献段階ではなく拡販投資段階であることを勘案して算出しております。

平成28年9月期第1四半期連結会計期間業績予想(平成27年10月1日～平成27年12月31日)

売上高	660百万円(前年同期比13.3%減)
営業損失	65百万円(前年同期は30百万円の営業損失)
経常損失	66百万円(前年同期は33百万円の経常損失)
親会社株主に帰属する四半期純損失	67百万円(前年同期は51百万円の四半期純損失)

(3) 財政状態に関する分析

①資産、負債及び純資産の状況

当連結会計年度末における資産の状況は、資産合計が前期末に比べ134,961千円減少し、1,894,373千円となりました。流動資産は、売掛金が129,069千円、仕掛品が43,674千円減少したものの、現金及び預金が176,963千円増加したこと等により前期末に比べ25,034千円増加し、1,707,628千円となりました。固定資産は、敷金の差入による増加があったものの、減価償却やのれん償却により前期末に比べ159,996千円減少し、186,744千円となりました。

負債は、前期末に比べ53,677千円減少し、390,397千円となりました。これは主に短期借入金が40,000千円増加したものの、買掛金やその他流動負債が減少したことによるものです。

純資産は、前期末に比べ81,284千円減少し、1,503,976千円となりました。これは主に少数株主持分48,946千円の増加、当期純損失130,374千円の計上によるものです。

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、935,556千円となりました。

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115,223千円の獲得(前年同期は114,348千円の獲得)となりました。これは主に、税金等調整前当期純損失の計上84,800千円、仕入債権の減少53,525千円による支出要因があったものの、売上債権の減少129,069千円、たな卸資産の減少44,227千円、のれん償却及び減価償却費等115,623千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269,990千円の獲得(前年同期は514,736千円の使用)となりました。これは主に、定期預金の預入による支出724,000千円、敷金の差入による支出34,338千円があったものの、定期預金の払戻による収入1,024,000千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91,750千円の獲得(前年同期は9,275千円の使用)となりました。これは主に、短期借入金の純増額40,000千円、少数株主からの払込みによる収入51,000千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24年 9月期	平成25年 9月期	平成26年 9月期	平成27年 9月期
自己資本比率 (%)	75.7	79.9	78.1	76.8
時価ベースの自己資本比率 (%)	93.3	192.5	691.4	216.4
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (%)	14.9	4.0	—	34.7
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	287.7	807.9	1,228.4	674.6

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：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。当社グループは急速に変化するモバイルインターネット環境を中心に事業を行っております。モバイルインターネット環境の変化に対応した収益機会をとらえ、マーケットでの地位及び収益基盤の強化を目指しております。当期及び次期の配当につきましては、マーケットでの一定の地位及び収益基盤の確立に向けて内部留保を充実させることを考慮し、無配とさせて頂いております。復配の実現を早期に達成できるよう目指しております。

(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. スマートフォン端末の普及について

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おり、既存のフィーチャーフォン向けコンテンツ・サービス、ならびに、スマートフォン向けコンテンツ・サービスを提供しております。MM総研の調査によると、平成27年3月末のスマートフォン契約数は6,850万件（携帯電話契約に占める比率54.1%）、将来的には平成31年3月末に10,300万件（同70.9%）まで拡大するものと予測されており、さらに、スマートフォン端末の普及拡大とともにコンテンツ・サービス市場も拡大するものと考えられております。そのような市場環境の下、当社グループとしては市場環境の変化やユーザーニーズの動向を踏まえ、スマートフォン端末向けの新規サービスにリソースを注力し、新規コンテンツリリースやスマートフォン向け広告商品の開発等により、拡大市場における市場シェア確保を目指しております。

しかしながら、スマートフォン端末の普及拡大が頭打ちになった場合、モバイルインターネットの市場環境が当社の想定する市場変化の動向と大きく異なった場合は、当社グループの業績及び財務状況に影響を及ぼす可能性があります。

イ. モバイルゲーム市場について

当社グループの主力事業であるモバイルゲームの市場規模は、平成26年において7,154億円（スマホ/タブレット向けとフィーチャーフォンSNSで動作するもの）となり、今後も拡大するものと想定されております（出所：「ファミ通ゲーム白書2015」）。

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、App StoreやGoogle Play等のプラットフォーム、モバイルゲーム以外の異なるエンターテインメント産業の拡大、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 モバイルゲーム事業及びコンテンツ事業について

ア. 競合について

当社グループは、大手SNS、Apple Inc.が運営する「App Store」及びGoogle Inc.が運営する「Google Play」、通信キャリアのプラットフォームなどを通じてモバイルゲームの提供、コンテンツ配信を行っておりますが、当社グループが属するモバイルゲーム・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、今後さらに有力な競合会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、ゲームやコンテンツのオリジナリティを高めてユーザー満足度を向上し課金収益の増加を目指してまいります。魅力的かつ有益なサービスを提供できない場合には、競合会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、App StoreやGoogle Play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、株式会社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るなど正常なコンテンツの配信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、各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。

エ. 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が、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。

オ. 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。

カ. 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。

キ. ソーシャルゲームの運営ガイドラインについて

一般社団法人ソーシャルゲーム協会は、ソーシャルゲームの利用環境向上を目的として、「コンプリートガチャガイドライン」や「ゲーム内表示に関するガイドライン」などを定めており、当社グループが提供するソーシャルゲームは、それらのガイドラインを遵守したガチャシステムの設計、ガチャの条件や内容に関して適切な表示を行うことで健全な事業運営に努めております。

しかしながら、社会環境の変化によりガイドラインの予期せぬ大幅な変更があった場合、ガイドラインに基づいたサービス体制の構築に予想以上の時間を要した場合、既存サービスを停止せざるを得ないような基準の厳格化が行われた場合には、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。

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。当社グループは新規広告商品の開発、ならびに、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。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. 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。

イ. 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。

ウ. 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。

エ. 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。

オ. のれんについて

当社グループは、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。

なお、当連結会計年度に平成23年10月1日付のエフルート株式会社との合併時に発生した「のれん」の将来の期待されるキャッシュ・フローを見直し、減損損失60,519千円を計上しております。

カ. 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働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、コンピュータウイ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に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. 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。

エ. 訴訟について

当社グループは、役職員に対する法令遵守の教育活動を通じて法令違反行為等の低減に努めておりますが、予期せぬ事態により、ユーザー、取引先、従業員その他第三者とのトラブルが発生し、訴訟等が発生する可能性があります。その場合、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。

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、新株予約権を発行しております。当該新株予約権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27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75,000株であり、平成27年9月末時点における発行済株式数4,370,900株の1.7%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. 親会社の今後の方針について

株式会社セプテーニ・ホールディングスは本決算短信提出日現在、当社総株主の議決権に対する割合の54.94%を所有していると共に当社役員9名（取締役6名、監査役3名）のうち、4名が同社の役員を兼ねており同社は当社の親会社であり当社は同社を中心としたセプテーニグループに属しております。

しかしながら、本日（平成27年11月5日）の「親会社及びその他の関係会社の異動に関するお知らせ」で開示させていただきました通り、同社は平成27年11月5日開催の同社取締役会において、同社が保有する当社の株式217,500株の譲渡を決議し、譲渡後は同社の当社の議決権保有割合が49.96%になり当社の親会社ではなくなります。また、本年12月の当社定時株主総会後は同社の兼任役員4名に関しても、全員当社の役員を退任の意向であります。しかしながら、本株式譲渡後も同社は当社の主要株主である筆頭株主であることから今後、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。

イ. セプテーニグループとの取引について

平成27年9月期におけるセプテーニグループとの取引は、売上高397千円、その他の営業取引として4,373千円があります。

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、取引額においても当社グループの取引額全体の中で軽微であり、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9名（取締役6名、監査役3名）のうち、4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)	佐藤 光紀	代表取締役社長	インターネット関連事業に関する豊富な経験と見識を有しており、当社の事業方針の決定等に十分な役割を果たしていただける者と判断し、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)	清水 一身	常務取締役	経営管理業務並びにリスクマネジメント業務について豊富な経験と見識を有しており、当社の事業方針の決定等に十分な役割を果たしていただける者と判断し、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)	唐木信太郎	取締役	経営企画業務並びに企業再編業務について豊富な経験と見識を有しており、当社の事業方針の決定等に十分な役割を果たしていただける者と判断し、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)	野村 宗芳	常勤監査役	経営者として幅広く高度な見識と長年の豊富な経験を有しており、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

なお、上記の兼任役員に関しては ア. 親会社の今後の方針について に記載させていただきました通り、本年12月の当社定時株主総会において全員退任の意向であります。

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、当社総株主の議決権に対する割合の54.94%を所有しており、ア. 親会社の今後の方針について に記載させていただきました通り、同社の今後の方針が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、平成27年9月30日現在、当社及び連結子会社3社により構成されており、モバイルゲーム事業、広告事業、コンテンツ事業を展開しております。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	資本金又は出資金	代表者又は職務執行者	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	・モバイルゲーム事業 ・広告事業 ・コンテンツ事業
アクセルゲームスタジオ株式会社 ※1. 2	1,000万円	尾下 順治	・モバイルゲーム事業
アクセルプライム株式会社※1. 3	100万円	尾下 順治	・モバイルゲーム事業
Game Creator Incubation 有限責任事業組合※2	2億5,600万円	尾下 順治	・モバイルゲーム事業

※1 アクセルゲームスタジオ株式会社、アクセルプライム株式会社は、当社の完全子会社であります。

※2 当社の特定子会社に該当しております。

※3 平成27年11月1日付でアクセルゲームエンターテインメント株式会社へ商号変更を行っております。

※4 株式会社 I n t e r r a p s は平成27年8月、株式会社コミックルームは平成27年9月に清算終了しております。

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
モバイルゲーム事業	・モバイルゲームの企画・開発・運営等
広告事業	・広告ネットワーク事業
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

③ セグメントに含まれる事業の概略

ア. モバイルゲーム事業

ユーザーに対し、モバイルゲームを企画・開発し、大手SNSやApp Store、Google Play等のプラットフォームを通じて提供しております。

イ. 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。

ウ. 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。

(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、当社総株主の議決権に対する割合の54.94%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。

当社とセプテーニグループとの関係については、1. 経営成績・財政状態に関する分析 (5) 事業等のリスク ⑥親会社との関係について に記載の通りであります。

### 3. 経営方針

#### (1) 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、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。

#### (2) 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、ROI（投資対効果）を、重要な経営指標として捉えております。

#### (3) 中長期的な会社の経営戦略

スマートフォン契約数は平成27年3月末に6,850万件を突破し、平成31年3月末にはスマートフォン契約数が10,300万件、携帯電話契約数に対する比率も70.9%となり（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。

このような事業環境の下、当社はモバイルゲーム事業、広告事業、コンテンツ事業のすべてにおいてサービスの「スマートフォンシフト」を強力に推し進め、平成26年9月におけるスマートフォンとフィーチャーフォンによる売上高に占めるスマートフォン比率は77%となっており、スマートフォン向けサービスが事業の中心となっております。中長期的視点におきましても、スマートフォンを中心とするモバイルインターネット市場を主な事業ドメインとしながら、モバイルゲーム事業、広告事業、コンテンツ事業それぞれの拡大を目指し、各事業間におけるシナジーの創出による競争力の強化に取り組んでまいります。

#### (4) 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せんが、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、モバイルゲーム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 技術革新への対応

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を行い、新技術の普及状況を捉えた事業展開を推進してまいります。

##### 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

該当事項はございません。

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、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、IFRSの適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、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)

	前連結会計年度 (平成26年9月30日)	当連結会計年度 (平成27年9月30日)
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>		
現金及び預金	1,064,593	1,241,556
売掛金	521,045	391,976
仕掛品	45,328	1,654
貯蔵品	1,480	927
その他	56,958	71,513
貸倒引当金	△6,813	—
流動資産合計	1,682,593	1,707,628
<b>固定資産</b>		
<b>有形固定資産</b>		
建物	31,432	24,990
減価償却累計額	△15,736	△18,369
建物(純額)	15,695	6,621
工具、器具及び備品	70,628	26,278
減価償却累計額	△66,820	△24,440
工具、器具及び備品(純額)	3,808	1,837
有形固定資産合計	19,504	8,459
<b>無形固定資産</b>		
のれん	259,291	88,257
ソフトウェア	3,080	665
その他	80	80
無形固定資産合計	262,451	89,004
<b>投資その他の資産</b>		
投資有価証券	0	0
敷金及び保証金	64,784	89,281
投資その他の資産合計	64,784	89,281
固定資産合計	346,740	186,744
資産合計	2,029,334	1,894,373

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年9月30日)	当連結会計年度 (平成27年9月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	214,978	161,452
短期借入金	—	40,000
未払金	32,546	16,540
未払費用	58,922	52,825
未払法人税等	32,215	34,093
賞与引当金	34,394	36,564
ポイント引当金	10,999	8,448
その他	60,017	40,472
流動負債合計	444,074	390,397
負債合計	444,074	390,397
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	563,900	563,900
資本剰余金	1,116,770	1,116,770
利益剰余金	△95,527	△225,901
自己株式	△25	△25
株主資本合計	1,585,117	1,454,743
新株予約権	142	286
少数株主持分	—	48,946
純資産合計	1,585,260	1,503,976
負債純資産合計	2,029,334	1,894,373

(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)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
売上高	3,391,602	3,072,303
売上原価	2,109,468	1,888,181
売上総利益	1,282,134	1,184,122
販売費及び一般管理費	※1 1,226,256	※1 1,179,895
営業利益	55,878	4,226
営業外収益		
受取利息	1,012	1,002
貸倒引当金戻入額	54	26
受取手数料	—	400
その他	473	222
営業外収益合計	1,540	1,651
営業外費用		
支払利息	93	160
株式上場関連費	2,989	5,046
解約違約金	964	—
支払手数料	—	1,500
その他	199	1,068
営業外費用合計	4,246	7,774
経常利益又は経常損失(△)	53,172	△1,897
特別利益		
負ののれん発生益	—	1,948
新株予約権戻入益	—	606
特別利益合計	—	2,554
特別損失		
減損損失	—	※2 68,458
訴訟和解金	—	17,000
特別損失合計	—	85,458
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	53,172	△84,800
法人税、住民税及び事業税	32,181	45,671
法人税等合計	32,181	45,671
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	20,990	△130,471
少数株主損失(△)	—	△97
当期純利益又は当期純損失(△)	20,990	△130,374

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
少数株主損益調整前当期純利益	20,990	△130,471
その他の包括利益		
その他の包括利益合計	—	—
包括利益	20,990	△130,471
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	20,990	△130,374
少数株主に係る包括利益	—	△97

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	563,900	1,116,770	△116,518	-	1,564,152
当期変動額					
当期純利益			20,990		20,990
自己株式の取得				△25	△25
新株予約権の失効					
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	20,990	△25	20,965
当期末残高	563,900	1,116,770	△95,527	△25	1,585,117

	新株予約権	純資産合計
当期首残高	198	1,564,351
当期変動額		
当期純利益		20,990
自己株式の取得		△25
新株予約権の失効	△56	△56
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)		
当期変動額合計	△56	20,909
当期末残高	142	1,585,260

当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)

(単位: 千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	563,900	1,116,770	△95,527	△25	1,585,117
当期変動額					
当期純損失(△)			△130,374		△130,374
新株予約権の発行					
新株予約権の失効					
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	-	△130,374	-	△130,374
当期末残高	563,900	1,116,770	△225,901	△25	1,454,743

	新株予約権	少数株主持分	純資産合計
当期首残高	142	-	1,585,260
当期変動額			
当期純損失(△)			△130,374
新株予約権の発行	750		750
新株予約権の失効	△606		△606
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)		48,946	48,946
当期変動額合計	143	48,946	△81,284
当期末残高	286	48,946	1,503,976

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	53,172	△84,800
減価償却費	7,010	5,109
のれん償却額	112,264	110,514
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△7,142	△6,813
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,116	2,170
ポイント引当金の増減額(△は減少)	△1,229	△2,551
受取利息及び受取配当金	△1,012	△1,002
支払利息	93	160
新株予約権戻入益	-	△606
負ののれん発生益	-	△1,948
減損損失	-	68,458
訴訟和解金	-	17,000
売上債権の増減額(△は増加)	△23,459	129,069
たな卸資産の増減額(△は増加)	△41,682	44,227
仕入債務の増減額(△は減少)	4,275	△53,525
その他	22,168	△51,916
小計	123,341	173,544
利息及び配当金の受取額	1,012	1,135
利息の支払額	△93	△170
法人税等の支払額	△9,912	△44,526
法人税等の還付額	-	2,240
訴訟和解金の支払額	-	△17,000
営業活動によるキャッシュ・フロー	114,348	115,223
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△1,218,000	△724,000
定期預金の払戻による収入	712,000	1,024,000
有形固定資産の取得による支出	△1,135	△700
無形固定資産の取得による支出	△2,730	-
貸付けによる支出	△5,000	△4,606
貸付金の回収による収入	-	9,406
敷金の差入による支出	-	△34,338
敷金の回収による収入	-	199
その他	130	30
投資活動によるキャッシュ・フロー	△514,736	269,990
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△9,250	40,000
自己株式の取得による支出	△25	-
新株予約権の発行による収入	-	750
少数株主からの払込みによる収入	-	51,000
財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,275	91,750
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△409,662	476,963
現金及び現金同等物の期首残高	868,256	458,593
現金及び現金同等物の期末残高	※ 458,593	※ 935,556

(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。

(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 3社

連結子会社の名称

アクセルゲームスタジオ株式会社

アクセルプライム株式会社

Game Creator Incubation有限責任事業組合

当連結会計年度において、アクセルプライム株式会社、Game Creator Incubation有限責任事業組合を新たに設立したことにより、同社を連結の範囲に含めております。

アクセルプライム株式会社は、平成27年11月1日付でアクセルゲームエンターテインメント株式会社へ商号変更を行っております。

また、連結子会社でありました株式会社コミックルーム及び株式会社Interrapsについては、当連結会計年度において清算結了したため、連結の範囲から除外しております。ただし、清算結了日までの損益計算書を連結しております。

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

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

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。

たな卸資産

仕掛品

個別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) 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り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。

(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。

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
給与手当	435,704千円	444,837千円
広告宣伝費	60,237	52,700
減価償却費	5,604	3,975
のれん償却費	112,264	110,514
賞与引当金繰入額	61,038	66,087
貸倒引当金繰入額	625	△6,552

※2 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いたしました。

前連結会計年度（自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日）

(1) 減損損失を認識した資産

場所	用途	種類
本社（東京都中野区）	自社利用資産	建物・工具、器具及び備品
		ソフトウェア
	その他	のれん

(2) 減損損失に至った経緯

建物・工具、器具及び備品については、オフィスの移転に伴い使用が見込まれない資産について減損損失を認識しております。

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について減損損失を認識しております。

のれんについて、当初想定していた収益が見込めなくなったこと等から、減損損失を認識しております。

(3) 減損損失の金額

建物・工具、器具及び備品	6,926千円
ソフトウェア	1,012千円
のれん	60,519千円
合計	68,458千円

(4) 資産のグルーピングの方法

管理会計上の区分を最小の単位とし、グルーピングを行っております。

(5) 回収可能額の算定方法

回収可能額は使用価値により測定しており、営業活動から生じる将来キャッシュ・フローを一定の割引率で割り引いて算定しております。ただし、営業活動から生じる将来キャッシュ・フローがマイナスである資産については、ゼロとして評価しております。

(連結包括利益計算書関係)

前連結会計年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成26年10月1日 至 平成27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)

前連結会計年度(自 平成25年10月1日 至 平成26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	4,370,900	—	—	4,370,900
合計	4,370,900	—	—	4,370,900
自己株式				
普通株式(注)	—	33	—	33
合計	—	33	—	33

(注) 普通株式の自己株式の株式数の増加33株は、単元未満株式の買取請求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)	第11回新株予約権	—	—	—	—	—	6
	第12回新株予約権	—	—	—	—	—	136
合計		—	—	—	—	—	142

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成26年10月1日 至 平成27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	4,370,900	—	—	4,370,900
合計	4,370,900	—	—	4,370,900
自己株式				
普通株式	33	—	—	33
合計	33	—	—	33

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)	第12回新株予約権	—	—	—	—	—	136
	第13回新株予約権	—	—	—	—	—	150
合計		—	—	—	—	—	286

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

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
現金及び預金勘定	1,064,593千円	1,241,556千円
預入期間が3ヶ月を超える定期預金	△606,000	△306,000
現金及び現金同等物	458,593	935,556

(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

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、「モバイルゲーム事業」、「広告事業」、「コンテンツ事業」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
モバイルゲーム事業	・モバイルゲームの企画・開発・運営等
広告事業	・広告ネットワーク事業
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

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  
前連結会計年度(自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30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
	モバイル ゲーム事業	広告事業	コンテンツ 事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,742,934	1,131,987	516,681	3,391,602	—	3,391,602
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	2,400	—	2,400	△2,400	—
計	1,742,934	1,134,388	516,681	3,394,003	△2,400	3,391,602
セグメント利益	188,127	53,241	45,202	286,571	△230,692	55,878
その他の項目						
減価償却費	377	341	835	1,554	5,456	7,010

- (注) 1 セグメント利益の調整額△230,692千円には、のれんの償却額△60,519千円、各報告セグメントに配賦していない全社費用△170,173千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。

当連結会計年度(自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30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
	モバイル ゲーム事業	広告事業	コンテンツ 事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,494,808	1,184,651	392,701	3,072,161	142	3,072,303
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	8	—	8	△8	—
計	1,494,808	1,184,659	392,701	3,072,169	133	3,072,303
セグメント利益	170,427	49,580	22,547	242,555	△238,328	4,226
その他の項目						
減価償却費	796	93	249	1,140	3,969	5,109
負ののれん発生益	1,948	—	—	1,948	—	1,948
減損損失	1,012	—	—	1,012	67,445	68,458

- (注) 1 セグメント利益の調整額△238,328千円には、のれんの償却額△60,519千円、各報告セグメントに配賦していない全社費用△177,809千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 モバイルゲーム事業セグメントにおいて、Game Creator Incubation有限責任事業組合が少数株主持分比率が変動する出資を受けたことにより、負ののれん発生益を計上しております。
- 3 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】

前連結会計年度（自 平成25年10月1日 至 平成26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	1,150,979	モバイルゲーム事業
ヤフー株式会社	491,246	広告事業

当連結会計年度（自 平成26年10月1日 至 平成27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	816,896	モバイルゲーム事業
ヤフー株式会社	523,369	広告事業
株式会社セガネットワークス	434,415	モバイルゲーム事業

【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】

前連結会計年度（自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日）

(単位：千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	コンテンツ 事業	全社・消去 (注)	合計
減損損失	1,012	—	—	67,445	68,458

(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】

前連結会計年度（自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日）

(単位：千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	コンテンツ 事業	全社・消去	合計
当期償却額	49,994	—	1,750	60,519	112,264
当期末残高	138,252	—	—	121,038	259,291

当連結会計年度（自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日）

(単位：千円)

	モバイル ゲーム事業	広告事業	コンテンツ 事業	全社・消去 (注)	合計
当期償却額	49,994	—	—	121,038	171,033
当期末残高	88,257	—	—	—	88,257

(注) のれんの当期償却額には、特別損失に計上した減損損失の金額を含んでおります。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

前連結会計年度（自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日）

該当事項はありません。

当連結会計年度（自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日）

モバイルゲーム事業において、1,948千円の負ののれん発生益を計上しております。これはGame Creator Incubation有限責任事業組合が少数株主持分比率が変動する出資を受けたことによるものであります。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
1株当たり純資産額	362.66円	332.83円
1株当たり当期純利益金額又は 1株当たり当期純損失金額(△)	4.80円	△29.83円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	4.69円	－円

(注) 1. 当連結会計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、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失金額であるため記載しておりません。

2. 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。

	前連結会計年度 (平成26年9月30日)	当連結会計年度 (平成27年9月30日)
純資産の部の合計額(千円)	1,585,260	1,503,976
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	142	49,233
(うち新株予約権(千円))	(142)	(286)
(うち少数株主持分(千円))	－	(48,946)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	1,585,117	1,454,743
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)	4,370,867	4,370,867

3. 1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失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。

	前連結会計年度 (自 平成25年10月1日 至 平成26年9月30日)	当連結会計年度 (自 平成26年10月1日 至 平成27年9月30日)
1株当たり当期純利益金額又は 1株当たり当期純損失金額(△)		
当期純利益金額又は 当期純損失金額(△)(千円)	20,990	△130,374
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又は 当期純損失金額(△)(千円)	20,990	△130,374
普通株式の期中平均株式数(株)	4,370,879	4,370,867
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)	105,650	－
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	－	－

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

6. その他

(1) 役員の変動

① 代表取締役の変動

該当事項はありません。

② その他の役員の変動

・新任取締役候補

取締役 佐藤 理一

(注) 佐藤 理一氏は、社外取締役の候補者であります。

・退任予定取締役

取締役 梅澤 信哉

取締役 佐藤 光紀

取締役 清水 一身

取締役 唐木 信太郎

・新任監査役候補

監査役 川添 英孝

・退任予定監査役

監査役 野村 宗芳

③ 異動予定日

平成27年12月16日

(2) その他

該当事項はありません。